



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Sistem Informasi

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Teknologi dan Infrastruktur E-Business	5720103059	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	4	31 Januari 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			I Kadek Dwi Nuryana, S.T., M.Kom.	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	Matrik CPL - CPMK						
		CPMK					
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah Teknologi dan Infrastruktur E-Business yang mengajarkan tentang konsep bisnis berbasis web dan infrastruktur terkait teknologi informasi pada proses implementasinya dalam proses misalnya ecommerce, e-government dan lain sebagainya, kemudian dilanjutkan dengan system e-bisnis yang didalamnya ada CRM dan SCM, dan berikut tahapan-tahapan membangun e-bisnis.						
	Pustaka						
	Utama : 1. Sounderpandian, Jayavel. 2007. E-Business Process Management: Technologies and Solutions. IdEa Group PuBlIshInG 2. Budi Sutedjo.2002. Perspektif e-Business. Yogyakarta. Cetakan 1, Penerbit ANDI. 3. Riyeye Ustadiyanto SE.2002. E-Business Plan. Yogyakarta. Cetakan 1, Penerbit ANDI. 4. Ravi Kalakota.Marcia Robinson.2002. e-Business 2_0 – Roadmap for Success. New York. Addison Wesley.						
Pendukung :							
Dosen Pengampu							
I Gusti Lanang Putra Eka Prisma, S.Kom., M.Kom. I Kadek Dwi Nuryana, S.T., M.Kom. Ronggo Alit, M.M., M.T.							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)

1	Mahasiswa dapat menjelaskan dasar-dasar tentang e-bisnis	<ol style="list-style-type: none"> 1.mahasiswa mampu menjelaskan pengertian e-Business 2.Mahasiswa mampu membedakan dan membandingkan E-business vs e-Commerce 3.mahasiswa mampu menjelaskan manfaat e-Business 4.Mahasiswa mampu menyebutkan Jenis-jenis e-Business berdasarkan Pelaku dan Kategori Aktitas 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah & Diskusi 3 X 50	Ceramah & Diskusi 3 X 50	<p>Materi: Dasar-dasar tentang e-bisnis</p> <p>Pustaka: Ravi Kalakota.Marcia Robinson.2002. <i>e-Business 2_0 – Roadmap for Success.</i> New York. Addison Wesley.</p>	3%
2	Mahasiswa dapat mengenal infrastruktur e-bisnis dari sisi software dan hardware mengikuti perkembangan teknologi informasi terkini,	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat menyebutkan dan menjelaskan fungsi Internet untuk pemanfaatan e - buusiness 2.Mahasiswa dapat menjelaskan fungsi dari fitur web services, dan keunggulan dalam mendukung proses dalam e business 3.Mahasiswa dapat menjelaskan gambaran umum dalam Sistem Informasi e-Business 4.Mahasiswa dapat memahami fungsi dai Beberapa Teknologi Internet 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah & Diskusi 3 X 50	Ceramah & Diskusi 3 X 50	<p>Materi: Mengenal infrastruktur e-bisnis dari sisi software dan hardware mengikuti perkembangan teknologi informasi terkini</p> <p>Pustaka: Sounderpandian, Jayavel. 2007. <i>E-Business Process Management: Technologies and Solutions.</i> IdEa Group PuBlIshInG</p>	3%
3	Mahasiswa dapat mengetahui bagaimana perencanaan web dalam e-bisnis	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat menyebutkan dan menjelaskan strategi Pemasaran Web. 2.Mahasiswa dapat menentukan Kesuksesan Suatu Website. 3.Mahasiswa dapat merancang Kebutuhan SDM (Dalam Pengembangan Website) 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah & Diskusi 3 X 50	Ceramah & Diskusi 3 X 50	<p>Materi: Perencanaan web dalam e-bisnis</p> <p>Pustaka: Budi Sutedjo.2002. <i>Perspektif e-Business.</i> Yogyakarta. Cetakan 1, Penerbit ANDI.</p>	3%
4	Mahasiswa dapat mengetahui sistem e-bisnis terutama tentang perkembangan dan strategi merancang e-bisnis	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat menjelaskan tentang proses Perkembangan Sistem Informasi 2.Mahasiswa dapat menyebutkan dan menjelaskan Tantangan Pembangunan SI e-Business 3.Mahasiswa dapat merumuskan Strategi Merancang SI e-Business 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah & Diskusi 3 X 50	Ceramah & Diskusi 3 X 50	<p>Materi: Perkembangan dan strategi merancang e-bisnis</p> <p>Pustaka: Rieyeko Ustadiyanto SE.2002. <i>E-Business Plan.</i> Yogyakarta. Cetakan 1, Penerbit ANDI.</p>	4%
5	Mahasiswa dapat mengetahui jenis sistem informasi dalam e-bisnis	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa dapat menyebutkan dan menjelaskan Jenis-Jenis Aplikasi Sistem Informasi dalam e-Business; 2.Mahasiswa dapat mengetahui dan menjelaskan Keunggulan Kompetitif SI 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah & Diskusi 3 X 50	Ceramah & Diskusi 3 X 50	<p>Materi: Jenis sistem informasi dalam e-bisnis</p> <p>Pustaka: Budi Sutedjo.2002. <i>Perspektif e-Business.</i> Yogyakarta. Cetakan 1, Penerbit ANDI.</p>	4%

6	Mahasiswa dapat mengetahui tahapan dan prosedur yang standar dalam proses pembangunan dan pengembangan e-bisnis	1.Mahasiswa dapat meimplemetasikan dari Visi Dan Prospek Pembangunan Sistem e-Business 2.Mahasiswa dapat menyebutkan dan menjelaskan Faktor-Faktor yang Dipertimbangkan Dalam Membangun System e-Business	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	Materi: Tahapan dan prosedur dalam proses pembangunan dan pengembangan e-bisnis Pustaka: <i>Sounderpandian, Jayavel. 2007. E-Business Process Management: Technologies and Solutions. IdEa GrouP PuBIIShInG</i>	10%
7	Mahasiswa dapat mengetahui tahapan dan prosedur yang standar dalam proses pembangunan dan pengembangan e-bisnis	1.Mahasiswa dapat meimplemetasikan dari Visi Dan Prospek Pembangunan Sistem e-Business 2.Mahasiswa dapat menyebutkan dan menjelaskan Faktor-Faktor yang Dipertimbangkan Dalam Membangun System e-Business	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	Materi: Tahapan dan standar prosedur dalam proses pembangunan dan pengembangan e-bisnis Pustaka: <i>Ravi Kalakota.Marcia Robinson.2002. e-Business 2_0 – Roadmap for Success. New York. Addison Wesley.</i>	4%
8	UTS	Mampu mengerjakan soal UTS dengan benar dan baik	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	UTS 3 X 50	UTS 3 X 50	Materi: UTS Pustaka:	25%
9	1.Memiliki kemampuan untuk mengevaluir konsep online marketing dan isu sosial dalam ecommerce & bisnis Informasi. 2.Mengerti konsep dasar ebisnis, Mengerti dan mengetahui sistem e-bisnis dan tahapan yang harus dilakukan saat membangun ebisnis serta teknologi informasi apa saja yang dapat digunakan untuk mendukung kesuksesan pada saat proses implementasi.	1.Memiliki kemampuan untuk mengevaluir konsep online marketing dan isu sosial dalam ecommerce & bisnis Informasi. 2.Mengerti konsep dasar ebisnis, Mengerti dan mengetahui sistem e-bisnis dan tahapan yang harus dilakukan saat membangun ebisnis serta teknologi informasi apa saja yang dapat digunakan untuk mendukung kesuksesan pada saat proses implementasi.	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	Materi: Online Marketing Pustaka: <i>Sounderpandian, Jayavel. 2007. E-Business Process Management: Technologies and Solutions. IdEa GrouP PuBIIShInG</i>	3%

10	<p>1. Memiliki kemampuan untuk mengevaluir konsep online marketing dan isu sosial dalam ecommerce & bisnis Informasi.</p> <p>2. Mengerti konsep dasar e-bisnis, Mengerti dan mengetahui sistem e-bisnis dan tahapan yang harus dilakukan saat membangun e-bisnis serta teknologi informasi apa saja yang dapat digunakan untuk mendukung kesuksesan pada saat proses implementasi.</p>	<p>1. Mengerti konsep dasar e-bisnis, Mengerti dan mengetahui sistem e-bisnis dan tahapan yang harus dilakukan saat membangun e-bisnis serta teknologi informasi apa saja yang dapat digunakan untuk mendukung kesuksesan pada saat proses implementasi.</p> <p>2. Memiliki kemampuan untuk mengevaluir konsep online marketing dan isu sosial dalam ecommerce & bisnis Informasi.</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Partisipasi = 20%</p> <p>2. Tugas = 30%</p> <p>3. UTS = 20%</p> <p>4. UAS = 30%</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	<p>Materi: Online Marketing</p> <p>Pustaka: <i>Sounderpandian, Jayavel. 2007. E-Business Process Management: Technologies and Solutions. IdEa Group PuBIIShInG</i></p>	3%
11	Memiliki kemampuan untuk mengevaluir konsep online marketing dan isu sosial dalam ecommerce & bisnis Informasi.	<p>1. Memiliki kemampuan untuk mengevaluir konsep online marketing dan isu sosial dalam ecommerce & bisnis Informasi.</p> <p>2. Mengerti konsep dasar e-bisnis, Mengerti dan mengetahui sistem e-bisnis dan tahapan yang harus dilakukan saat membangun e-bisnis serta teknologi informasi apa saja yang dapat digunakan untuk mendukung kesuksesan pada saat proses implementasi.</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Partisipasi = 20%</p> <p>2. Tugas = 30%</p> <p>3. UTS = 20%</p> <p>4. UAS = 30%</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	<p>Materi: Isu sosial dalam e-commerce</p> <p>Pustaka: <i>Sounderpandian, Jayavel. 2007. E-Business Process Management: Technologies and Solutions. IdEa Group PuBIIShInG</i></p>	3%
12	<p>1. Memiliki kemampuan untuk mengevaluir konsep online marketing dan isu sosial dalam ecommerce & bisnis Informasi.</p> <p>2. Mengerti konsep dasar e-bisnis, Mengerti dan mengetahui sistem e-bisnis dan tahapan yang harus dilakukan saat membangun e-bisnis serta teknologi informasi apa saja yang dapat digunakan untuk mendukung kesuksesan pada saat proses implementasi.</p>	<p>1. Memiliki kemampuan untuk mengevaluir konsep online marketing dan isu sosial dalam ecommerce & bisnis Informasi.</p> <p>2. Mengerti konsep dasar e-bisnis, Mengerti dan mengetahui sistem e-bisnis dan tahapan yang harus dilakukan saat membangun e-bisnis serta teknologi informasi apa saja yang dapat digunakan untuk mendukung kesuksesan pada saat proses implementasi.</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Partisipasi = 20%</p> <p>2. Tugas = 30%</p> <p>3. UTS = 20%</p> <p>4. UAS = 30%</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	<p>Materi: Isu sosial dalam e-commerce</p> <p>Pustaka: <i>Sounderpandian, Jayavel. 2007. E-Business Process Management: Technologies and Solutions. IdEa Group PuBIIShInG</i></p>	4%

13	<p>1. Memiliki kemampuan untuk mengevaluir konsep online marketing dan isu sosial dalam ecommerce & bisnis Informasi.</p> <p>2. Mengerti konsep dasar ebisnis, Mengerti dan mengetahui sistem e-bisnis dan tahapan yang harus dilakukan saat membangun ebisnis serta teknologi informasi apa saja yang dapat digunakan untuk mendukung kesuksesan pada saat proses implementasi.</p>	<p>1. Memiliki kemampuan untuk mengevaluir konsep online marketing dan isu sosial dalam ecommerce & bisnis Informasi.</p> <p>2. Mengerti konsep dasar ebisnis, Mengerti dan mengetahui sistem e-bisnis dan tahapan yang harus dilakukan saat membangun ebisnis serta teknologi informasi apa saja yang dapat digunakan untuk mendukung kesuksesan pada saat proses implementasi.</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Partisipasi = 20%</p> <p>2. Tugas = 30%</p> <p>3. UTS = 20%</p> <p>4. UAS = 30%</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	<p>Materi: Implementasi e-business</p> <p>Pustaka: <i>Sounderpandian, Jayavel. 2007. E-Business Process Management: Technologies and Solutions. IdEa GrouP PuBIIShInG</i></p>	4%
14	<p>1. Memiliki kemampuan untuk mengevaluir konsep online marketing dan isu sosial dalam ecommerce & bisnis Informasi.</p> <p>2. Mengerti konsep dasar ebisnis, Mengerti dan mengetahui sistem e-bisnis dan tahapan yang harus dilakukan saat membangun ebisnis serta teknologi informasi apa saja yang dapat digunakan untuk mendukung kesuksesan pada saat proses implementasi.</p>	<p>1. Memiliki kemampuan untuk mengevaluir konsep online marketing dan isu sosial dalam ecommerce & bisnis Informasi.</p> <p>2. Mengerti konsep dasar ebisnis, Mengerti dan mengetahui sistem e-bisnis dan tahapan yang harus dilakukan saat membangun ebisnis serta teknologi informasi apa saja yang dapat digunakan untuk mendukung kesuksesan pada saat proses implementasi.</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Partisipasi = 20%</p> <p>2. Tugas = 30%</p> <p>3. UTS = 20%</p> <p>4. UAS = 30%</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	<p>Materi: Implementasi e-business</p> <p>Pustaka: <i>Sounderpandian, Jayavel. 2007. E-Business Process Management: Technologies and Solutions. IdEa GrouP PuBIIShInG</i></p>	4%
15	Mahasiswa mampu memaparkan hasil karya	Kemampuan mahasiswa menerapkan e-commerce	<p>Kriteria:</p> <p>1. Partisipasi = 20%</p> <p>2. Tugas = 30%</p> <p>3. UTS = 20%</p> <p>4. UAS = 30%</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	CeramahDiskusiSaitifik learning 3 X 50	<p>Materi: Implementasi e-business</p> <p>Pustaka: <i>Sounderpandian, Jayavel. 2007. E-Business Process Management: Technologies and Solutions. IdEa GrouP PuBIIShInG</i></p>	3%
16	UAS	Mahasiswa dinilai berdasarkan kemampuan mereka untuk memahami dan menerapkan teknologi terbaru dalam konteks e-business, seperti AI, big data, IoT, atau blockchain, yang relevan dengan infrastruktur e-business	<p>Kriteria:</p> <p>1. Partisipasi = 20%</p> <p>2. Tugas = 30%</p> <p>3. UTS = 20%</p> <p>4. UAS = 30%</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	UAS 3 X 50	UAS 3 X 50	<p>Materi: UAS</p> <p>Pustaka:</p>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	42%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	45.5%
3.	Tes	12.5%
		100%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses

- pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
 3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
 4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
 5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
 6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
 7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
 8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
 9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
 10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
 11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
 12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 3 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1
Sistem Informasi



I Kadek Dwi Nuryana, S.T., M.Kom.
NIDN 0014048107

UPM Program Studi S1 Sistem
Informasi



Anggraeni Widya Purwita, M.Kom.
NIDN 0008029505

File PDF ini digenerate pada tanggal 31 Januari 2025 Jam 19:09 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

