

KONTRAK MATA KULIAH

E - Business (Bisnis Digital)

SKS : 3

Program Studi : Sistem Informasi / Lintas Prodi

Metode : Luring / Daring

CPMK

Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa mampu:

1. Pemahaman Konseptual & Fondasi Teknologi
2. Formulansi & Analisis Strategis
3. Pengelolaan Operasional & Rantai Pasok
4. Tata Kelola & Manajemen Perubahan
5. Analisis Ekonomi & Kelayakan Keuangan

Capaian Akhir (Capstones):

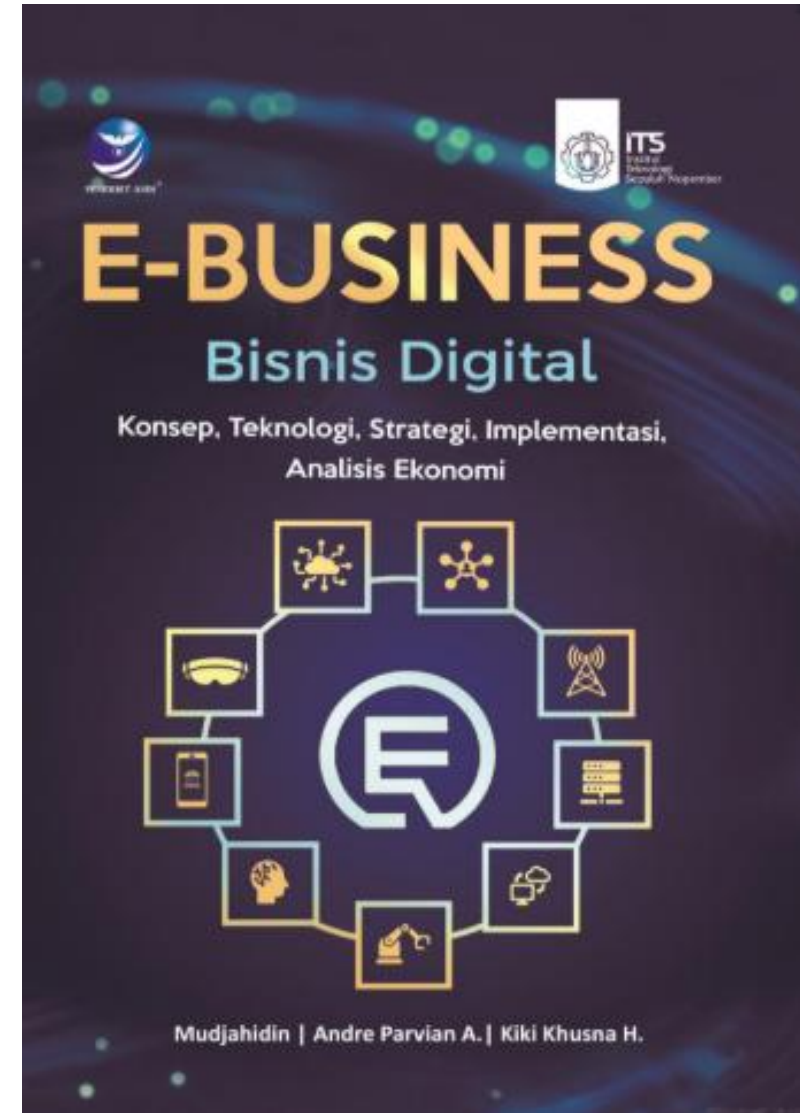
Di akhir perkuliahan, mahasiswa diharapkan **mampu menyusun dan menyajikan proposal perancangan bisnis digital (*digital business plan*) secara holistik**—mulai dari penentuan model bisnis, arsitektur teknologi, strategi pemasaran, operasional rantai pasok, hingga analisis kelayakan finansialnya.

Materi Pembelajaran

- Pengantar E-Business dan Transformasi Digital
- Model Bisnis Digital dan Skema Pendapatan
- Infrastruktur dan Arsitektur Teknologi E-Business
- Keamanan Sistem, Privasi, dan Manajemen Risiko Siber
- Perumusan Strategi Bisnis Digital
- Strategi Pemasaran Digital dan Perilaku Konsumen Online
- Digital Customer Relationship Management (e-CRM)
- E-Procurement dan Operasional Organisasi
- Supply Chain Management (SCM) Terintegrasi
- Sistem Pembayaran Digital dan Fintech Integrasi
- Manajemen Perubahan dan Proyek Implementasi E-Business
- Dampak Ekonomi Digital dan Efek Jaringan
- Evaluasi Investasi IT dan Pengukuran Kinerja Digital
- Perancangan dan Presentasi Proyek Bisnis Digital

Referensi Utama

Mudjahidin, Andre Parvian A., Kiki Khusna H., E-Business : Bisnis Digital – Konsep, Teknologi, Strategi, Implementasi, Analisis Ekonomi, Cetakan I, © 2025, Penerbit Andi, Yogyakarta.



Komponen Penilaian

1. **Aktifitas Partisipatif** : Partisipatif mahasiswa dalam pembuatan proyek.
2. **Hasil Proyek** : Pemecahan masalah pada sebuah kasus yang dikerjakan secara berkelompok.
3. **Absensi** : Kehadiran mahasiswa pada saat kegiatan perkuliahan berlangsung, yang akan dicatat oleh dosen pengampu mata kuliah.
4. **Tugas / Quiz** : Berupa tugas / quiz perorangan. Tugas / Quiz dikumpulkan pada saat yang telah ditentukan melalui portal mahasiswa. Mahasiswa yang tidak mengumpulkan tugas / quiz pada waktu yang telah ditentukan dinyatakan tidak mengumpulkan tugas / quiz.
5. **UTS dan UAS** : Dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Mahasiswa wajib mengikuti UTS dan UAS.

Bobot Komponen Penilaian

1. Aktifitas Partisipatif : **20% / 30%**
2. Hasil Proyek : **30% / 20%**
3. Tugas : **5%**
4. Quiz : **5%**
5. UTS : **10%**
6. UAS : **30%**