

PANDUAN TUGAS PROYEK KELOMPOK

"Digital Business Plan & Prototype Blueprint"

- **Mata Kuliah** : E-Business
- **Bobot Penilaian** : 30% dari Total Nilai Akhir Mata Kuliah
- **Ukuran Kelompok** : maksimal 7 orang mahasiswa per kelompok
- **Luaran (*Deliverables*)** :
 1. Dokumen Proposal Bisnis Digital (Format PDF, Maks. 25–30 Halaman)
 2. Prototype Blueprint / High-Fidelity Mockup (Figma / Web Demo Sederhana)
 3. Presentasi Proyek Akhir (Slide Deck & Video)

Deskripsi Proyek

Setiap kelompok diminta untuk merancang sebuah ide bisnis digital baru (*startup concept*) atau mentransformasi bisnis konvensional lokal / UMKM menjadi bisnis berbasis digital (*omnichannel/platform*). Proyek ini menuntut mahasiswa untuk mengintegrasikan seluruh materi pembelajaran—mulai dari penentuan konsep, arsitektur teknologi, strategi pemasaran, operasional rantai pasok, hingga analisis kelayakan ekonomi dan investasi TI.

Tahapan Pengerjaan Proyek (Milestone per Pertemuan)

Pengerjaan proyek dilakukan secara bertahap (*incremental*) sesuai kemajuan materi kuliah agar tidak membebankan mahasiswa di akhir semester:

- [Minggu 1-2] : Ideasi & Model Bisnis
- [Minggu 3-4] : Arsitektur & Keamanan TI
- [Minggu 5-7] : Strategi & e-CRM
- [Minggu 8-10] : SCM & Pembayaran
- [Minggu 11-13] : Manajemen Perubahan & Keuangan
- [Minggu 14] : Presentasi

Fase 1: Konsep & Inisiasi (Minggu 1–4)

- **Pertemuan 2:** Pembentukan kelompok dan pengajuan ide bisnis digital. Penentuan *Value Proposition* dan klasifikasi model bisnis (B2B, B2C, Marketplace, dll.) serta skema monetisasi.
- **Pertemuan 3–4:** Menyusun spesifikasi arsitektur teknologi (Cloud, API, kebutuhan database) dan perancangan protokol keamanan data/privasi pengguna.
- **Milestone 1 (Pengumpulan Minggu ke-4):** *Draft Bab 1 (Konsep Bisnis) & Bab 2 (Arsitektur Teknologi).*

Fase 2: Strategi & Pemasaran Digital (Minggu 5–7)

- **Pertemuan 5:** Analisis lingkungan bisnis menggunakan matriks SWOT, PESTLE, dan *Porter's Five Forces Digital*.

- **Pertemuan 6–7:** Perancangan strategi pemasaran digital (SEO/SEM, Social Media), pemetaan *Customer Journey*, dan perencanaan alur kerja *e-CRM*.
- **Milestone 2 (Pengumpulan Minggu ke-7):** *Draft Bab 3 (Analisis Strategi & Pemasaran Digital)*.

Fase 3: Operasional & Integrasi Sistem (Minggu 8–10)

- **Pertemuan 8–9:** Merancang proses *e-procurement* dan alur integrasi *Supply Chain Management* (SCM) dari pemasok hingga konsumen akhir.
- **Pertemuan 10:** Memilih dan mengintegrasikan *Payment Gateway*, *E-Wallet*, serta alur rekonsiliasi pembayaran digital pada platform.
- **Milestone 3 (Pengumpulan Minggu ke-10):** *Draft Bab 4 (Operasional, SCM, & Payment Gateway)*.

Fase 4: Perubahan, Keuangan, & Prototipe (Minggu 11–13)

- **Pertemuan 11:** Menyusun strategi *Change Management* dan metodologi pengembangan proyek (Agile/Scrum).
- **Pertemuan 12–13:** Melakukan perhitungan kelayakan finansial TI (*Total Cost of Ownership / TCO*, perkiraan ROI 3 tahun) dan menetapkan KPI Digital. Pembuatan UI/UX Mockup (Figma).
- **Milestone 4 (Pengumpulan Minggu ke-13):** *Draft Final Laporan Lengkap + Link Figma Prototype*.

Fase 5: Eksekusi & Evaluasi (Minggu 14)

- **Pertemuan 14:** Presentasi proyek kelompok (*pitching*) di depan kelas dan penyerahan seluruh berkas luaran proyek.

Struktur Laporan Proposal Proyek (Template)

COVER PROPOSAL *(Nama anggota diurutkan berdasarkan NIM. Tuliskan juga link video)*

DAFTAR ISI & ABSTRAK

BAB 1: EXECUTIVE SUMMARY & KONSEP BISNIS

- 1.1 Latar Belakang & Permasalahan
- 1.2 Analisis Visi, Misi, & Value Proposition
- 1.3 Model Bisnis Digital & Skema Monetisasi

BAB 2: SPESIFIKASI ARSITEKTUR TEKNOLOGI & KEAMANAN

- 2.1 Arsitektur TI & Infrastruktur Cloud
- 2.2 Integrasi API & Middleware
- 2.3 Manajemen Keamanan Siber & Privasi Data

BAB 3: PERENCANAAN STRATEGIS & PEMASARAN DIGITAL

- 3.1 Analisis SWOT, PESTLE, & Porter's Five Forces
- 3.2 Strategi Digital Marketing & Customer Journey Map
- 3.3 Perancangan Digital CRM (e-CRM)

BAB 4: OPERASIONAL, SCM, & SISTEM PEMBAYARAN

- 4.1 Alur Kerja E-Procurement & Logistik (e-SCM)
- 4.2 Arsitektur Sistem Pembayaran Digital (Payment Gateway)

BAB 5: MANAJEMEN TATA KELOLA & ANALISIS KEUANGAN TI

- 5.1 Strategi Manajemen Perubahan (Change Management)
- 5.2 Kalkulasi Kelayakan Investasi TI (TCO & ROI 3 Tahun)
- 5.3 KPI Digital & Dashboard Kinerja

BAB 6: PROTOTIPE TAMPILAN SISTEM (UI/UX Mockup)

- 6.1 Wireframe & High-Fidelity Design (Figma)
- 6.2 Skenario Alur Pengguna (User Flow)

LAMPIRAN (Pembagian Tugas Kelompok & Logbook)