

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
MATA KULIAH : BISNIS DIGITAL  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

#### A IDENTITAS

1	Prodi	Teknologi Informasi
2	Kode Mata kuliah	2032TI060
3	Nama Mata kuliah	BISNIS DIGITAL
4	Semester/SKS	7 / 3 sks
5	Jenis Mata Kuliah	MK KEAHLIAN DAN KETRAMPILAN (MKK)
6	Koordinator Mata Kuliah	0113108204   Ima Dwitawati, M.B.A.
7	Dosen Pengampu	Khairun Amala, S.Si, M.M.

#### B CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL-Prodi)

- 1 Sikap
  - a Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious (S1)
  - b Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain (S4)
  - c Mampu bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan (S5)
  - d Mampu menginternalisasi dan Mengaktualisasi nilai, norma, etika dan Integritas akademik (S7)
  - e Mampu menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan (S9)
- 2 Pengetahuan
  - a Menguasai konsep dan prinsip kewirausahaan pada dunia Teknologi
  - b Menguasai substansi materi, struktur, dan pola pikir keilmuan Teknologi Informasi (P1)
  - c Memahami pola penerapan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya (P2)
  - d Mengetahui metode identifikasi, memformulasi, memecahkan masalah dan menemukan solusi dalam teknologi informasi (P4)
  - e Mengetahui fenomena Agile Technology dan memiliki kemampuan adaptasi penyerapan keilmuan teknologi informasi untuk memberikan solusi sebagai jawaban dari tuntutan kebutuhan zaman (P5)
- 3 Keterampilan Umum
  - a Mampu mengkaji implikasi pengembangan dan implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, dan desain (KU2)
  - b Memiliki kecakapan hidup (success skill) adaptif dan inovatif (KM1)
- 4 Keterampilan Khusus
  - a Mampu berinovasi dan berkreasi untuk menghasilkan rancangan bisnis/produk (prototype) berbasis teknologi yang berorientasi pasar dengan memanfaatkan IPTEKS.
  - b Mampu menyusun proposal business plan yang siap diajukan kepada investor/penyandang dana.

#### C CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

- 1 Pengetahuan
  - Mahasiswa diharapkan dapat menunjukkan pengetahuan dan pemahaman tentang kebangkitan dan perkembangan konsep bisnis digital; pengembangan keunggulan kompetitif melalui teknologi; tren kontemporer dan teknologi dalam bisnis digital.
  - Mahasiswa diharapkan dapat menunjukkan pengetahuan dan pemahaman tentang kriteria pengembangan rencana dan presentasi transformasi digital yang sukses.; perbedaan tentang organisasi sosial dan bisnis di era digital.
  - Mahasiswa diharapkan dapat menganalisis lingkungan bisnis dan perubahannya; mengambil peluang dan membangun produk digital mereka dan model bisnisnya.
  - Mahasiswa diharapkan dapat membuat rencana bisnis untuk produk digital mereka (desain produk, operasional, pemasaran, SDM, dan keuangan).
  - Mahasiswa diharapkan dapat mempresentasikan produk mereka secara *pitching* (presentasi cepat) dan mendemonstrasikan produk mereka.

##### *Skill* (Praktikum)

Mampu merancang perencanaan bisnis, riset pasar, dan mengimplementasikan salah satu ide bisnis ke dalam bentuk mock-up aplikasi digital, serta mampu melakukan pitch deck elevator untuk proposal ide bisnis yang dikerjakan bersama kelompok.

#### D DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini bertujuan untuk mengkaji perkembangan ekonomi dan bisnis dalam era digital, bagaimana menjawab permasalahan yang kompleks mulai dari perubahan lingkungan ekonomi yang begitu cepat, perkembangan teknologi, perkembangan model bisnis baru, sampai pengembangan produk digital. Dalam mata kuliah ini diperlukan beberapa pemahaman mengenai ilmu ekonomi dan bisnis. Mempelajari mata kuliah ini mahasiswa diharapkan memahami konsep dan praktik tentang kemampuan menangkap peluang dari perubahan lingkungan yang cepat dan mampu menuangkannya dalam sebuah model bisnis berbasis digital. Metode yang digunakan dalam mata kuliah ini adalah perpaduan konsep ceramah, presentasi, studi kasus, dan *self learning / learn by project*. Melalui kuliah ini, mahasiswa diharapkan memahami konsep ekonomi dan bisnis digital secara menyeluruh sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan merancang sebuah produk digital.

## E MATRIKS KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
1	Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan ekonomi dan bisnis digital.	<i>Introduction</i> 1. Kontrak Perkuliahan 2. Perkembangan Ekonomi dan Bisnis Digital 3. Peluang dan tantangan di era digital 4. Perubahan ( <i>Change</i> )	X			1. Diskusi kelompok 2. Pembelajaran kolaboratif 3. Pembelajaran kooperatif 4. <i>Contextual Teaching and Learning</i>	3x50'	PTM Mendapatkan penjelasan tentang kontrak kuliah Mendapatkan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari dalam perkuliahan Bisnis Digital, ruang lingkungannya, dan pengaruhnya terhadap kegiatan ekonomi.  TKT Mahasiswa mendiskusikan berbagai contoh bisnis konvensional yang mulai beralih ke digital.  TKM Mahasiswa mendiskusikan peluang dan tantangan bisnis di era digital.	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kehadiran di kelas Tatap Muka.</li> <li>• Sikap (komunikasi dan santun).</li> <li>• Keaktifan tanya-jawab di</li> <li>• Ketepatan menjelaskan konsep dasar bisnis digital.</li> <li>• Ketepatan menjelaskan peluang dan tantangan bisnis di era digital.</li> <li>• Ketepatan menjelaskan tentang "<i>change</i>" atau perubahan.</li> </ul> Bobot Penilaian: 4%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ref. wajib 1</li> <li>• Ref. wajib 2</li> <li>• Ref. wajib 3</li> </ul>
2	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang bisnis dan inovasi digital, startup, dan pendanaannya.	Ekonomi Digital dan Bisnis 1. Economy dan era digital 2. Transformasi bisnis riil menjadi bisnis digital. 3. Inovasi digital dan dampaknya terhadap pertumbuhan ekonomi. 4. Apa itu startup digital 5. Pendanaan dalam usaha rintisan & usaha patungan  Case study: A Short History of Facebook	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi kelompok</li> <li>• Studi kasus</li> <li>• Pembelajaran kolaboratif</li> <li>• Pembelajaran kooperatif</li> <li>• <i>Contextual Teaching and Learning</i></li> <li>• <i>Interactive Learning</i></li> </ul>	3x50'	PTM Mahasiswa dapat memahami dan mengemukakan pendapat tentang inovasi digital, startup, dan pendanaannya.  TKT Tugas 1: Membuat gambaran tentang tentang inovasi digital.  TKM Tugas 2: Membuat rangkuman kegagalan startup serta penyebabnya.	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kehadiran di kelas Tatap Muka.</li> <li>• Sikap (komunikasi dan santun).</li> <li>• Keaktifan tanya-jawab di</li> <li>• Ketepatan menjelaskan inovasi digital, startup serta dampaknya terhadap pertumbuhan ekonomi.</li> <li>• Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas terstruktur 1.</li> <li>• Ketepatan menjawab tugas</li> </ul> Bobot Penilaian: 5%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ref. wajib 1</li> <li>• Ref. wajib 2</li> <li>• Ref. wajib 3</li> <li>• Ref. wajib 4</li> </ul>

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
3	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang B2B dan B2C, model bisnis, dan model pendapatan.	Analisis Marketplace untuk E-Commerce  1. Kendala dan Peluang Lingkungan 2. Karakteristik B2B dan B2C 3. Kontra-Mediasi 4. Model bisnis 5. Model Pendapatan	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi kelompok</li> <li>Pembelajaran kolaboratif</li> <li>Pembelajaran kooperatif</li> <li><i>Contextual Teaching and Learning</i></li> <li><i>Interactive Learning</i></li> </ul>	3x50'	PTM Mahasiswa dapat memahami dan mengemukakan pendapat tentang B2B dan B2C, model bisnis, dan model pendapatan.  TKT Tugas 1: Membuat tugas contoh model bisnis.  TKM Tugas 2: Mengerjakan <i>Problem Centered Learning (PCL)</i> yang diberikan dosen.	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Kehadiran di kelas Tatap Muka.</li> <li>Sikap (komunikasi dan santun).</li> <li>Keaktifan tanya-jawab di</li> <li>Ketepatan menjelaskan B2B dan B2C, model bisnis, dan model pendapatan.</li> <li>Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas terstruktur 1.</li> <li>Ketepatan menjawab tugas</li> </ul> Bobot Penilaian: 5%	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ref. wajib 1</li> <li>Ref. wajib 2</li> <li>Ref. wajib 3</li> <li>Ref. wajib 4</li> </ul>
4	Mahasiswa mampu mengidentifikasi berbagai elemen lingkungan makro organisasi yang berdampak pada strategi e-bisnis dan e-pemasaran organisasi.	E-Environment 1. Lingkungan Makro 2. Faktor SLEPT 3. Gelombang perubahan 4. Masalah etika dan perlindungan data 5. 8 Prinsip proteksi data 6. Gartner Hype cycle	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi kelompok</li> <li>Pembelajaran kolaboratif</li> <li>Pembelajaran kooperatif</li> <li><i>Contextual Teaching and Learning</i></li> <li><i>Interactive Learning</i></li> </ul>	3x50'	PTM Mahasiswa memperoleh penjelasan mengenai lingkungan makro, factor SLEPT, gelombang perubahan, masalah etika, proteksi data, dan Gartner Hype Cycle.  TKT Mahasiswa menyelesaikan tugas terstruktur 2 secara individu  TKM Menyelesaikan soal PCL.	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Kehadiran di kelas Tatap Muka.</li> <li>Keaktifan tanya-jawab di</li> <li>Ketepatan menjelaskan lingkungan makro, factor SLEPT, gelombang perubahan, masalah etika, proteksi data, dan Gartner Hype Cycle.</li> <li>Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas</li> <li>Ketepatan menjawab tugas terstruktur 2.</li> </ul> Bobot Penilaian: 5%	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ref. wajib 1</li> <li>Ref. wajib 2</li> <li>Ref. wajib 3</li> <li>Ref. wajib 4</li> </ul>

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
5	Mahasiswa mampu menjelaskan garis besar teknologi hardware dan software yang digunakan untuk membangun infrastruktur bisnis elektronik dalam organisasi dan dengan mitranya.	Infrastruktur E-Bisnis 1. Komponen infrastruktur e-bisnis 2. Aplikasi intranet 3. <i>Firewall</i> 4. Mengelola infrastruktur aplikasi e-bisnis 5. <i>Cloud computing</i> 6. <i>Mobile commerce</i>	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi kelompok</li> <li>Pembelajaran kolaboratif</li> <li>Pembelajaran kooperatif</li> <li><i>Contextual Teaching and Learning</i></li> <li><i>Interactive Learning</i></li> </ul>	3x50'	<p>PTM Mahasiswa mempelajari dan mendiskusikan garis besar teknologi hardware dan software yang digunakan untuk membangun infrastruktur bisnis elektronik dalam organisasi dan dengan mitranya.</p> <p>TKT Mahasiswa menyelesaikan tugas terstruktur 3 secara individu.</p> <p>TKM Menyelesaikan soal PCL.</p>	<p>Kriteria dan Indikator penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kehadiran di kelas Tatap Muka.</li> <li>Keaktifan tanya-jawab di</li> <li>Ketepatan menjelaskan garis besar teknologi hardware dan software yang digunakan untuk membangun infrastruktur bisnis elektronik.</li> <li>Ketepatan menjelaskan cloud computing dan mobile commerce.</li> <li>Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas</li> <li>Ketepatan menjawab tugas terstruktur 2.</li> </ul> <p>Bobot Penilaian: 5%</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ref. wajib 1</li> <li>Ref. wajib 3</li> <li>Ref. wajib 4</li> </ul>
6	Mahasiswa mampu menjelaskan kewirausahaan digital, hustler, hipster, dan hacker	Digital Entrepreneurship 1. Digital Entrepreneurship 2. Social vs Profit 3. Hustler, Hispter, dan Hacker 4. DNA Innovation  Case Study: Hybridization of Business Models: Google	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi kelompok</li> <li>Studi Kasus</li> <li>Pembelajaran kolaboratif</li> <li>Pembelajaran kooperatif</li> <li><i>Contextual Teaching and Learning</i></li> <li><i>Interactive Learning</i></li> </ul>	3x50'	<p>PTM Mahasiswa mempelajari dan mendiskusikan (berkelompok) tentang kewirausahaan digital, social vs profit, hustler, hipster, dan hacker serta DNA innovation.</p> <p>TKT Mahasiswa menyelesaikan tugas terstruktur 4: konsep bisnis Kick Starter/Kitabisa.com (social entrepreneur)</p> <p>TKM Menyelesaikan soal PCL</p>	<p>Kriteria dan Indikator penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kehadiran di kelas Tatap Muka.</li> <li>Sikap (komunikasi dan santun).</li> <li>Keaktifan tanya-jawab di</li> <li>Ketepatan menjelaskan Digital entrepreneurship.</li> <li>Ketepatan dan keaktifan menjelaskan materi presentasi di depan</li> </ul> <p>Bobot Penilaian: 4%</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ref. wajib 2</li> <li>Ref. wajib 4</li> <li>Ref. wajib 8</li> </ul>

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
7	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep model bisnis di era digital, startup digital, penyebab keberhasilan dan kegagalannya, serta tantangan dan peluang dari AI.	<p>Model Bisnis di era Digital</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep Bisnis Digital</li> <li>2. Keberhasilan dan kegagalan startup digital</li> <li>3. Kunci sukses dalam startup digital</li> <li>4. Kecerdasan buatan (AI): tantangan dan peluang yang diciptakan oleh teknologi AI baru</li> </ol> <p>Case Study: Gojek Vs Grab</p>	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi kelompok</li> <li>• Studi Kasus</li> <li>• Pembelajaran kolaboratif</li> <li>• Pembelajaran kooperatif</li> <li>• <i>Contextual Teaching and Learning</i></li> <li>• <i>Interactive Learning</i></li> </ul>	3x50'	<p>PTM Mahasiswa mempelajari, mendiskusikan, tentang konsep model bisnis di era digital, startup digital, penyebab keberhasilan dan kegagalannya, serta tantangan dan peluang dari AI.</p> <p>TKT Mahasiswa mempresentasikan studi kasus secara berkelompok di depan kelas.</p> <p>TKM Menyelesaikan soal PCL.</p>	<p>Kriteria dan Indikator penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kehadiran di kelas Tatap Muka.</li> <li>• Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas</li> <li>• Ketepatan menleaskan konsep model bisnis di era digital.</li> <li>• Sikap (komunikasi dan santun).</li> <li>• Keaktifan tanya-jawab di kelas.</li> <li>• Ketepatan dan keaktifan menjelaskan materi presentasi di depan</li> </ul> <p>Bobot Penilaian: 5%</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ref. wajib 4</li> <li>• Ref. wajib 5</li> </ul>
8	Mahasiswa mampu menyelesaikan Ujian Akhir Tengah (UTS)	Evaluasi tengah semester Pertemuan 1 s/d 7	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studi kasus</li> <li>• <i>Contextual Teaching and Learning</i></li> </ul>	3x50'	<p>PTM</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa menjawab soal-soal yang diujikan secara</li> <li>• Mahasiswa mengumpulkan tugas studi kasus.</li> </ul> <p>TKT Mahasiswa menyelesaikan soal UTS yang diujikan dengan berpedoman pada bahan ajar.</p> <p>TKM Menyelesaikan soal ujian tambahan yang diberikan dosen.</p>	<p>Kriteria dan Indikator penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kehadiran tepat waktu di kelas Tatap Muka.</li> <li>• Sikap (komunikasi dan santun).</li> <li>• Ketepatan dan kelengkapan menjawab</li> <li>• Ketepatan waktu dan kelengkapan pengumpulan</li> </ul> <p>Bobot Penilaian: 15%</p>	Materi Pertemuan 1 s/d 7

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
9	Mahasiswa mampu menjelaskan <i>design thinking</i> dan paham bagaimana menghasilkan ide yang dapat memecahkan masalah.	Pengembangan Ide dan <i>Design Thinking</i> 1. <i>Design thinking</i> ; 2. <i>Generating ideas</i> .	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi kelompok</li> <li>Pembelajaran kolaboratif</li> <li>Pembelajaran kooperatif</li> <li><i>Contextual Teaching and Learning</i></li> <li><i>Interactive Learning</i></li> <li><i>Praktikum (Figma)</i></li> </ul>	3x50'	PTM Mahasiswa mempelajari dan mendiskusikan (berkelompok) tentang <i>design thinking</i> dan bagaimana memperoleh ide  TKT Mahasiswa menentukan ide bisnis dan permasalahan yang ingin diselesaikan  TKM Menyelesaikan soal PCL.	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Kehadiran di kelas Tatap Muka.</li> <li>Sikap (komunikasi dan santun).</li> <li>Keaktifan tanya-jawab di</li> <li>Ketepatan menjelaskan <i>design thinking</i>.</li> <li>Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas</li> <li>Ketepatan menjawab tugas terstruktur 6.</li> </ul> Bobot Penilaian: 6%	Ref. wajib 9
10	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tentang <i>Business Model Canvas (BMC)</i> .	Business Model Canvas (BMC)	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi kelompok</li> <li>Pembelajaran kolaboratif</li> <li>Pembelajaran kooperatif</li> <li><i>Contextual Teaching and Learning</i></li> <li><i>Interactive Learning</i></li> <li><i>Praktikum (Figma)</i></li> <li></li> </ul>	3x50'	PTM Mahasiswa mempelajari dan mendiskusikan (berkelompok) tentang <i>Business Model Canvas (BMC)</i> .  TKT Mahasiswa menyelesaikan tugas terstruktur 7: membuat BMC dari ide yang sudah ditentukan pada pertemuan sebelumnya  TKM Menyelesaikan soal tugas yang diberikan dosen di kelas.	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Kehadiran di kelas Tatap Muka.</li> <li>Sikap (komunikasi dan santun).</li> <li>Ketepatan menjelaskan <i>Business Model Canvas (BMC)</i>.</li> <li>Ketepatan dan kelengkapan menjawab</li> <li>Ketepatan waktu dan kelengkapan pengumpulan tugas terstruktur 7.</li> </ul> Bobot Penilaian: 6%	Ref. wajib 9

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
11	Mahasiswa mampu menjelaskan analisis SWOT dan Matriks TOWS.	Analisis SWOT 1. Pengertian Analisis SWOT 2. Komponen Analisis SWOT 3. Matriks TOWS	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi kelompok</li> <li>Pembelajaran kolaboratif</li> <li>Pembelajaran kooperatif</li> <li><i>Contextual Teaching and Learning</i></li> <li><i>Interactive Learning</i></li> <li><i>Praktikum (Figma)</i></li> <li></li> </ul>	3x50'	PTM Mahasiswa mempelajari analisis SWOT dan matriks TOWS.  TKT Mahasiswa menyelesaikan tugas terstruktur 8: membuat analisis SWOT dan matriks TOWS dari ide yang sudah ditentukan sebelumnya.  TKM Menyelesaikan soal tugas yang diberikan dosen di kelas.	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Kehadiran di kelas Tatap Muka.</li> <li>Sikap (komunikasi dan santun).</li> <li>Ketepatan menjelaskan pentingnya analisis SWOT.</li> <li>Kemampuan menjelaskan dan menyusun analisis SWOT dan matriks TOWS .</li> <li>Ketepatan dan kelengkapan menjawab</li> <li>Ketepatan waktu dan kelengkapan pengumpulan tugas terstruktur 8.</li> </ul> Bobot Penilaian: 6%	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ref. wajib 3</li> <li>Ref. wajib 4</li> <li>Ref. wajib 9</li> </ul>
12	Mahasiswa mampu menyusun proposal bisnis.	Penyusunan Proposal Bisnis 1. Merancang operasional. 2. Aspek Pemasaran; 4P dan 7P, STP. 3. Personalia dan SDM.	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi kelompok</li> <li>Pembelajaran kolaboratif</li> <li>Pembelajaran kooperatif</li> <li><i>Contextual Teaching and Learning</i></li> <li><i>Interactive Learning</i></li> <li><i>Praktikum (Figma)</i></li> <li></li> </ul>	3x50'	PTM Mahasiswa mempelajari dan mendiskusikan komponen proposal bisnis.  TKT Mahasiswa menyelesaikan tugas terstruktur 9: menyusun proposal bisnis dari ide yang ditentukan sebelumnya.  TKM Menyelesaikan soal tugas yang diberikan dosen di kelas.	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Kehadiran di kelas Tatap Muka.</li> <li>Sikap (komunikasi dan santun).</li> <li>Ketepatan menjelaskan komponen proposal bisnis.</li> <li>Ketepatan menjelaskan aspek pemasaran.</li> <li>Ketepatan dan kelengkapan menjawab</li> </ul> Bobot Penilaian: 4%	Ref. wajib 9

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
13	Mahasiswa mampu membuat Proyeksi Keuangan (Laporan Laba Rugi, Investasi, Saldo, Arus Kas).	Penyusunan Proposal Bisnis 1. Proyeksi Keuangan (Laporan Laba Rugi, Investasi, Saldo, Arus Kas).	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi kelompok</li> <li>Studi Kasus</li> <li>Pembelajaran kolaboratif</li> <li>Pembelajaran kooperatif</li> <li><i>Contextual Teaching and Learning</i></li> <li><i>Praktikum (Figma)</i></li> <li></li> </ul>	3x50'	PTM Mahasiswa mempelajari dan mendiskusikan (berkelompok) tentang Proyeksi Keuangan (Laporan Laba Rugi, Investasi, Saldo, Arus Kas)  TKT Mahasiswa menyelesaikan tugas terstruktur 10: menyusun proyeksi keuangan dari ide bisnis sebelumnya.  TKM Menyelesaikan soal tugas yang diberikan dosen di kelas.	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Kehadiran di kelas Tatap Muka..</li> <li>Sikap (komunikasi dan santun).</li> <li>Ketepatan menjelaskan dan menyusun proyeksi keuangan..</li> <li>Ketepatan dan kelengkapan menjawab</li> </ul> Bobot Penilaian: 4%	Ref. wajib 9
14	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengaplikasikan ide bisnis ke dalam bentuk design product/prototype.	<i>Product Design (UI/UX)</i>	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi kelompok</li> <li>Pembelajaran kolaboratif</li> <li><i>Interactive Learning</i></li> <li><i>Praktikum (Figma)</i></li> </ul>	3x50'	PTM Mahasiswa mempelajari dan mendiskusikan (berkelompok) tentang <i>product design</i> .  TKT Mahasiswa menyelesaikan <i>product design</i> dari ide sebelumnya.  TKM Menyelesaikan soal tugas yang diberikan dosen.	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Kehadiran di kelas Tatap Muka.</li> <li>Sikap (komunikasi dan santun).</li> <li>Keaktifan tanya-jawab di</li> <li>Ketepatan menggambarkan ide bisnis ke dalam bentuk prototype.</li> </ul> Bobot Penilaian: 7%	Ref. wajib 9
15	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengaplikasikan ide bisnis ke dalam bentuk design product/prototype.	<i>Product Design (UI/UX)</i>	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi kelompok</li> <li>Pembelajaran kolaboratif</li> <li><i>Interactive Learning</i></li> <li><i>Praktikum (Figma)</i></li> </ul>	3x50'	PTM Mahasiswa mempelajari dan mendiskusikan (berkelompok) tentang <i>product design</i> .  TKT Mahasiswa menyelesaikan <i>product design</i> dari ide sebelumnya.  TKM Menyelesaikan soal ujian tambahan yang diberikan dosen.	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Kehadiran di kelas Tatap Muka.</li> <li>Sikap (komunikasi dan santun).</li> <li>Ketepatan menggambarkan ide bisnis ke dalam bentuk prototype.</li> <li>Ketepatan waktu dan kelengkapan pengumpulan tugas.</li> </ul> Bobot Penilaian: 5%	Ref. wajib 9

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
16	Mahasiswa mampu menyelesaikan Ujian Akhir Semester (UAS)	Final Project Presentation Live Demo mockup/prototype.	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Studi kasus</li> <li>Contextual Teaching and Learning</li> </ul>	3x50'	PTM Mahasiswa mempresentasikan ide bisnis yang telah dikerjakan serta mendemo mockup/prototype aplikasi dari ide bisnis yang dikerjakan berkelompok.	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Kehadiran tepat waktu di kelas Tatap Muka.</li> <li>Sikap (komunikasi dan santun).</li> <li>Ketepatan dan kelengkapan menjawab</li> <li>Ketepatan waktu dan kelengkapan pengumpulan</li> </ul> Bobot Penilaian: 15%	Materi Pertemuan 9 s/d 15.
17										
18										
19										
20										

## F REFERENSI

### 1 Wajib

- a
  1. Malecki, E.J. & Moriset, B. (2008). *Digital Economy: Business Organization, Production, Processes, and Regional Development*. London: Routledge.
  2. Skala, S. (2019). *Digital Startups in Transition Economies: Challenges for Management, Entrepreneurship and Education*. Cham: Palgrave Pivot.
  3. Lowrey, Y. (2018). *The Alibaba Way: Rahasia Sukses Alibaba Menuju E-commerce No.1 Dunia*. Jakarta: BIP.
  4. Chaffey, D. (2015). *Digital Business and E-Commerce Management: Strategy, Implementation, and Practise Sixth Eddition*. London: Pearson .
  5. Wirtz, B.W. (2019). *Digital Business Models: Concepts, Models, and The Aphabet Case Study*.Switzerland: Springer.
  6. Chishti, S. & Barberis, J. 2016. *The FINTECH Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries*. Cornwall: Wiley.
  7. Lynn,T., Mooney, J.G., Rosati,J., & Cummins, M. (2019). *Disrupting Finance: FinTech and Strategy in the 21st Century*. Cham: Palgrave Pivot
  8. Baierl, R, Behrens, R, & Brem, A. (2019). *Digital Entrepreneurship: Interfaces Between Digital Technologies And Entrepreneurship*.Cham: Springer.
  9. Osterwalder, A. & Pigneur, Y. (2019). *Business Model Generation*. New Jersey: John Wiley & Son, Inc.

### 2 Pendukung

- a
  - Buku-buku Pengantar Bisnis Digital dan sumber lain dari internet.
  - Artikel dan Jurnal yang terkait dengan Ekonomi dan Bisnis Digital.

Mengetahui:  
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 02 Januari 2024  
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.  
NIDN : 0113108204

Ima Dwitawati, M.B.A.  
NIDN : 0113108204

## TUGAS KEGIATAN TERSTRUKTUR (TKT)

Nama Mata Kuliah                    BISNIS DIGITAL

Kode mata Kuliah                    2032TI060

Semester/SKS                        7/3 sks

1 Tujuan Tugas                    1. Mahasiswa mampu menguasai materi Bisnis Digital, mampu menyelesaikan permasalahan/contoh soal yang terdapat pada materi Bisnis Digital.

2 Uraian Tugas

- |   |   |
|---|---|
| a Obyek garapan                                     | Materi perkuliahan yang terdapat dalam RPS.                                     |
| b Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan         | Menyelesaikan soal latihan dan studi kasus.                                     |
| c Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan      | Menuliskan jawaban di buku catatan, <i>handbook</i> dan catatan yang diberikan. |
| d Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan | Adanya catatan yang lebih banyak soal dan pembahasan.                           |

3 Kriteria Penilaian

- |                                    |                                       |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| a Ketepatan penyerahan tugas       | Ketepatan waktu mengumpulkan 15%.     |
| b Kesempurnaan substansi/isi tugas | Keaktifan dalam mengerjakan soal 45%. |
| c Desain tugas                     | Desain Tugas 40%.                     |

Mengetahui:  
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 02 Januari 2024  
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.  
NIDN : 0113108204

Ima Dwitawati, M.B.A.  
NIDN : 0113108204

## TUGAS KEGIATAN MANDIRI (TKM)

Nama Mata Kuliah	BISNIS DIGITAL
Kode mata Kuliah	2032TI060
Semester/SKS	7/3 sks

## Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

## 1 Pengetahuan

- Mahasiswa diharapkan dapat menunjukkan pengetahuan dan pemahaman tentang kebangkitan dan perkembangan konsep bisnis digital; pengembangan keunggulan kompetitif melalui teknologi; tren kontemporer dan teknologi dalam bisnis digital.
- Mahasiswa diharapkan dapat menunjukkan pengetahuan dan pemahaman tentang kriteria pengembangan rencana dan presentasi transformasi digital yang sukses.; perbedaan tentang organisasi sosial dan bisnis di era digital.
- Mahasiswa diharapkan dapat menganalisis lingkungan bisnis dan perubahannya; mengambil peluang dan membangun produk digital mereka dan model bisnisnya.
- Mahasiswa diharapkan dapat membuat rencana bisnis untuk produk digital mereka (desain produk, operasional, pemasaran, SDM, dan keuangan).
- Mahasiswa diharapkan dapat mempresentasikan produk mereka secara *pitching* (presentasi cepat) dan mendemonstrasikan produk mereka.

**Skill (Praktikum)**

Mampu merancang perencanaan bisnis, riset pasar, dan mengimplementasikan salah satu ide bisnis ke dalam bentuk mock-up aplikasi digital, serta mampu melakukan pitch deck elevator untuk proposal ide bisnis yang dikerjakan bersama kelompok.

Jenis Tugas :

Penyusunan proposal bisnis dan pembuatan prototype aplikasi bisnis.

Mengetahui:  
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 02 Januari 2024  
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.  
NIDN : 0113108204

Ima Dwitawati, M.B.A.  
NIDN : 0113108204

## PENILAIAN SIKAP, PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN

## A. PENILAIAN SIKAP (RUBRIK)

Prediket	Skor Angka	Deskripsi Perilaku
----------	------------	--------------------

Keterangan :

Prediket :

Diisi dengan deskripsi tingkatan nilai, dengan jumlah tingkat yang kerinciannya sesuai dengan yang dikehendaki (sangat baik, baik, cukup, kurang, gagal).

Skor Angka :

Diisi dengan rentang angka yang sesuai dengan tingkat nilai pada kolom jenjang.

## B. KRITERIA PENILAIAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN

Nilai Huruf (NH)	Nilai Bobot (NB)	Nilai Angka (NA)	Predikat
A	4.00	90-100	Sangat Baik Sekali
A-	3.67	85-89	Sangat Baik
B+	3.33	78-84	Baik
B	3.00	72-77	Agak Baik
B-	2.67	68-71	Cukup
C+	2.33	65-67	Agak Kurang Baik
C	2.00	60-64	Kurang Baik
D	1.00	50-59	Sangat Kurang Baik
E	0	0-49	Gagal

Mengetahui:  
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 02 Januari 2024  
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.  
NIDN : 0113108204

Ima Dwitawati, M.B.A.  
NIDN : 0113108204