**GARIS GARIS BESAR PEDOMAN PEMBELAJARAN**

1. **Jurusan**  : **lmu Administrasi Bisnis**
2. **Mata Kuliah / SKS / Kopel** : **E-Bisnis / 3 SKS /**
3. **Deskripsi Singkat** : *Mata kuliah ini memberikan dasar-dasar e-bisnis dan perancangan e-bisnis. Materi yang diberikan*

*meliputi konsep-konsep dasar e-bisnis, model e-bisnis, perancangan e-bisnis, hardware, software*

 *dan komunikasi, pemasaran internet, keamanan bisnis di internet dan isu-isu legalitas, etika dan sosial yanng*

 *berkaitan dengan pemakaian teknologi dalam berbisnis.*

1. **Capaian Pembelajaran :**
2. Menjelaskan Mengenai Perkembangan dunia digital yang memicu lahirnya konsep *e-bisnis*
3. Menguraikan karateristik dari sistem *e-bisnis* dan perbedaannya dengan sistem perdagangan konvesional
4. Mengidentifikasikan komponen komponen pembentuk sistem *e-bisnis* dan hubungan keerkaitannya
5. Merancang atau mendisain arsitektur sistem *e-bisnis* yang siap dibangun dan dikembangkan perusahaam
6. Menggambarkan siklus evolusi pengembangan *e-bisnis* dalam perusahaan
7. Mengembangkan strategi berbisni berbasis *e-bisnis*
8. Menceritakan mekanisme sistem pembayaran dan keamanann pada transaksi berbasis *e-bisnis*
9. **Pokok Bahasan :**
10. Dunia electronic bussines (*e-bisnis*)
11. Tipe dan kategori *e-bisnis*
12. Model dan komponen *e-bisnis*
13. Siklus pengembangan *e-bisnis*
14. Strategi Berbisnis berbasis *e-bisnis*
15. Metoda transaksi dan keamanan pada *e-bisnis*
16. Komunitas *e-bisnis*
17. **Manfaat Mata Kuliah** : Mahasiswa dapat mengetahui seluk beluk elektronic bussines dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang

didapat dalam pembelajaran *e-bisnis* ini dan juga dapat diterapakan dalam kehidupan sehari hari.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PERTEMUAN | CAPAIANPEMBELAJARAN | POKOK BAHASAN | SUB POKOK BAHASAN | MODEL / METODEPEMBELAJARAN | ALAT BAHAN | EVALUASI & PENILAIAN | REF |
| 1 & 2 | **Menjelaskan Mengenai Perkembangan dunia digital yang memicu lahirnya konsep e-Bisnis** | Dunia electronic bussines (e-Bisnis) | *Sub Pokok Bahasan :** Menggambarkan postur e-bisnis
* Mendifinisikan karakteristik bisnis digital
* Mengidentifikasi 18 Imperaktif e-bisnis di perusahaan
* Menjelaskan mekanisme e-bisnis dalam perusahaan
* Memetakan proses bisnis dalam kerangka penerapan e-bisnis
* Menggambarkan fenomena B-Web di dunia maya
* Menjelaskan Fenomena Konvergensi Industri di dunia maya
* Mendefiinisikan filosopi pernanan dan fungsi e-bisnis dalam kerangka
* Memahami bisnis portal di internet
* Menjalankan bisnis perdagangan informasi di internet
* Menjelaskan fenomena internet generasi kedua
 | 1. *Learning Management System* :

*Sinkronus & Asinkronus*1. SCROM
2. Problem Base Learning
 | **Internet****Buku Ajar****LCD** | *Mengamati Kemampuan menganalisis dan mengkonsepsikan Matakuliah E-bisnis sesuai dengan Capaian pembelajarn serta model pembelajaran yang di laksanakan* | 1,2,3,4 |
| 3 & 4 | **Menguraikan karateristik dari sistem e-bisnis dan perbedaannya dengan sistem konvesional** | Tipe dan kategori E-bisnis | *Sub Pokok Bahasan :** Menjelaskan empat tipe e-bisnis
* Menjelaskan tipe transaksi bisnis pada konsep e-bisnis
* Mencermati berbagai model bisnis perusahaan dotcom
* Menguraikan tiga tipe e-bisnis , B2B,B2C,C2B
 | 1. *Learning Management System* :

*Sinkronus & Asinkronus*1. SCROM
2. Problem Base Learning
 | **Internet****Buku Ajar****LCD** | *Mengamati Kemampuan menganalisis dan mengkonsepsikan Matakuliah E-Bisnis sesuai dengan Capaian pembelajarn serta model pembelajaran yang di laksanakan* | 1,2,3,4 |
| 5 & 6 | **Mengidentifikasikan komponen komponen pembentuk sistem e-Bisnis dan hubungan keerkaitannya** | Model dan komponen e-bisnis | *Sub Pokok Bahasan :** Membangun model e-bisnis
* Menggambarkan proses bisnis dalam kerangka e-bisnis
* Memetakan virtual value chain
* Mengidentifikasi komponen market B-TO-B di Dunia Maya
* Memmahami infrastruktur jaringan internet di dunia maya
* Mengembangkan standar kerangka model e-bisnis
 | 1. *Learning Management System* :

*Sinkronus & Asinkronus*1. SCROM
2. Problem Base Learning
 | **Internet****Buku Ajar****LCD** | *Mengamati Kemampuan menganalisis dan mengkonsepsikan Matakuliah E-Bisnis sesuai dengan Capaian pembelajarn serta model pembelajaran yang di laksanakan* | 1,2,3,4 |
| 7 | **Merancang atau mendisain arsitektur sistem e-bisnis yang siap dibangun dan dikembangkan perusahaam** | Siklus pengembangan e-bisnis | *Sub Pokok Bahasan** Menjelaskan evolusi e-bisnis di perusahaan
* Menggambarkan transisi dan siklus pengembangan e-bisnis
* Menyususun strategi pengadaaan software dan aplikasi e-bisnis
 | 1. *Learning Management System* :

*Sinkronus & Asinkronus*1. SCROM
2. Problem Base Learning
 |  | *Mengamati Kemampuan menganalisis dan mengkonsepsikan Matakuliah E-Bisnis sesuai dengan Capaian pembelajarn serta model pembelajaran yang di laksanakan* | 1,2,3,4 |
| 8 | **UJIAN TENGAH SEMESTER** |
| 9 & 10 & 11 | **Menggambarkan siklus evolusi pengembangan e-bisnis dalam perusahaan** | Strategi Berbisnis berbasis e-bisnis | *Sub Pokok Bahasan :** Menggunakan e-bisnis value matrix
* Memulai dan mengembangkan bisnis di dunia maya
* Memetakan spektrum peluang berbisnis e-bisnis
* Memahami kesalahan utama bisnis didunia maya
* Menjelaskan fenomena cost tranparency didunia maya
* Menguraikan lima langkah sukses bisnis e-bisnis
* Menjelaskan delapan criitcal sukses faktor bisnis e-bisnis
* Menjelaskan kiat memenangkan komunitas konsumen
* Menceritakan jurus membangun dan mempertahankan loyalitas konsumen
* Menjelaskan kiat sukses bisnis di Internet
* Menjelaskan 11 Hukum Abadi Internet Branding
* Menerangkan mengenai kunci sukses bisnis ISP
 | 1. *Learning Management System* :

*Sinkronus & Asinkronus*1. SCROM
2. Simulation
 | **Internet****Buku Ajar****LCD** | *Mengamati Kemampuan menganalisis dan mengkonsepsikan Matakuliah E-Bisnis sesuai dengan Capaian pembelajarn serta model pembelajaran yang di laksanakan* | 1,2,3,4 |
| 12 & 13 | **Mengembangkan strategi berbisni berbasis e-bisnis** | Metoda transaksi dan keamanan pada e-bisnis | *Sub Pokok Bahasan :*Merancang mekanisme transaksi pembayaran di internet* Menjelaskan metode pembayaran dengan digital cash
* Mengimplementasikan digital signature dalam proses autenfikasi
* Mengembangkan sistem Keamanann komunikasi dalam e-bisnis
* Mempelajari sekilas aspek hukum pada transaksi e-bisnis
* Menjelaskan mengenai ancaman cyberlaw
* Mengantisipasi Bumerang e-bisnis
* Mengindentifikasi permasalahan pada Aplikasi search engine
* Mengantiipasi ancaman hacker amatir
 | 1. *Learning Management System* :

*Sinkronus & Asinkronus*1. SCROM
2. Problem Base Learning
 | **Internet****Buku Ajar****LCD** | *Mengamati Kemampuan menganalisis dan mengkonsepsikan Matakuliah E-bisnis sesuai dengan Capaian pembelajarn serta model pembelajaran yang di laksanakan* | 1,2,3,4 |
| 14 & 15 | **Menceritakan mekanisme sistem pembayaran dan keamanann pada transaksi berbasis e-commerce** |  | *Sub Pokok Bahasan ;* * Membangun Komunitas di dunia maya
* Mengidentifikasi komuninas Dunia Maya dan batasnnya
* Mempersiapkan Kompetensi para arsitek sistem e-bisnis
* Menjelaskan kiat dan strategi tumbuh dewasa di dunia maya
* Mendefinisikan kriteria eksekutif bisnis dotcom
* Mencermati perubahan paradigma bisnis inti
 | 1. *Learning Management System* :

*Sinkronus & Asinkronus*1. SCROM
2. Problem Base Learning
3. Eksperimen / Ujicoba
 | **Internet****Buku Ajar****LCD** | *Mengamati Kemampuan menganalisis dan mengkonsepsikan Matakuliah E-bisnis sesuai dengan Capaian pembelajarn serta model pembelajaran yang di laksanakan* | 1,2,3,4 |
| 16 | **UJIAN AKHIR SEMESTER** |

**Referensi :**

1. Bajaj, Kamlesh, and Debjani Nag. *E-Commerce – The Cutting Edge of Business.* Singapore: McGraw-Hill, 1999.
2. Fingar, Peter, Harsha Kumar, and Tarun Sharma. *Enterprise E-Commerce.* Tampa, Florida: Meghan-Kiffer Press, 2000.
3. Kalakota, Ravi, and Andrew B. Whinston. *Frontiers Electronic Commerce.* Massachusetts, United States: Addison-Wesley Pulication Company, Inc., 1996.
4. Indrajit , Electronic Commerce “ Strategi dan konsep Bisnis di dunia Maya, Richardus Eko, 2002, APTIKOM, Jakarta.