|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Logo Pos | **POLITEKNIK POS INDONESIA** | Kode/No: |
| Tanggal: 22 Februari 2018 |
| **FORMULIR**  SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL **(SPMI)** | Revisi: |
| Halaman: 1 dari 9 |

**FORMULIR**

KONTRAK PERKULIAHAN

*E-COMMERCE*

|  |  |
| --- | --- |
| **Digunakan untuk melengkapi:** | *Kode :*  STANDAR PROSES PEMBELAJARAN |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Proses** | **Penanggung Jawab** | | | **Tanggal** |
| **Nama** | **Jabatan** | **Tanda Tangan** |
| 1. Perumusan | Angga Dewi Anggraeni, SE., MM |  |  |  |
| 1. Pemeriksaan | Maniah, ST., MM | KaProdi |  |  |
| 1. Persetujuan | Dodi Permadi | Wadir 1 |  |  |
| 1. Penetapan | Dr. Ir. Agus Purnomo., MT | Direktur |  |  |
| 1. Pengendalian | Sri Suharti., SE., MM | SPMI |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **KONTRAK PERKULIAHAN** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Mata Kuliah | : E-Commerce |
| Kode MataKuliah | : PPI42127 |
| Pengajar | : Angga Dewi Anggraeni, SE., MM |
| Semester | : 4 |
| HariPertemuan / Jam | : ..../ (100 menit)) |
| TempatPerkuliahan | : |

1. Manfaat Mata Kuliah

Dengan mengambil mata kuliah *E-Commerce* pada program studi Manajemen bisnis, mahasiswa dapat membuka wawasan mahasiswa tentang pemanfaatan aplikasi berbasis web secara konseptual dan secara kontekstual, serta mampu memahami implementasi dari pengembangan aplikasi berbasis web.

1. DeskripsiPerkuliahan

Perkuliahan ini mengkaji tentang pengembangan lebih lanjut dari aplikasi berbasis web dalam perspektif sistem informasi bisnis dan aplikasi perkantoran.

1. Kompetensi/Capaian pembelajaran Mata Kuliah (Kompetensi Umum dan Kompetensi Khusus)

Kompetensi Umum

Mahasiswa dapat memahami tentang pengembangan aplikasi berbasis web baik di bidang komersil maupun pemerintahan

Kompetensi Khusus

1. Mahasiswa mampu memahami kembali konsep aplikasi berbasis web
2. Mahasiswa mampu memahami internet *business plan*
3. Mahasiswa mampu memahami konsep *e-commerce*
4. Mahasiswa mampu memahami konsep B2B
5. Mahasiswa mampu memahami konsep B2C
6. Mahasiswa mampu *memahami konsep e-learning*
7. Mahasiswa mampu memahami konsep e-learning ( Ianjutan )
8. Mahasiswa mampu memahami konsep dan implementasi *e- government*
9. Mahasiswa mampu memahami konsep dan implementasi *e- procurement*
10. Mahasiswa mampu memahami konsep dan implementasi *e- banking*
11. Mahasiswa mampu memahami konsep dan implementasi *groupware*
12. Mahasiswa mampu memahami dan mengembangkan konsep *enterprise application*
13. Mahasiswa mampu mempresentasikan proyek *internet business plan*
14. Mahasiswa mampu mempresentasikan proyek *internet business plan* (lanjutan)
15. OrganisasiMateri

Mahasiswa dapat memahami tentang pengembangan aplikasi berbasis web baik di bidang komersil maupun pemerintahan

Mahasiswa mampu mempresentasikan proyek *internet business plan* (lanjutan)

14

Mahasiswa mampu mempresentasikan proyek *internet business plan*

13

Mahasiswa mampu memahami dan mengembangkan konsep *enterprise application*

12

Mahasiswa mampu memahami konsep dan implementasi groupware

11

Mahasiswa mampu memahami konsep dan implementasi *e- banking*

10

Mahasiswa mampu memahami konsep dan implementasi *e- procurement*

9

Mahasiswa mampu memahami konsep dan implementasi *e- government*

8

7

Mahasiswa mampu memahami konsep e-learning ( Ianjutan ) pelanggan

Mahasiswa mampu memahami konsep e-learning

6

5

Mahasiswa mampu memahami konsep B2C

Mahasiswa mampu memahami konsep B2B

4

3

Mahasiswa mampu memahami konsep *e-commerce*

2

Mahasiswa mampu memahami internet *business plan*

Matakuliah pendahulu : Program WEB, Sistem Informasi

1

Mahasiswa mampu memahami kembali konsep aplikasi berbasis web

1. Strategi Perkuliahan

Perkuliahan dilakukan melalui

1. Ceramah
2. Diskusi Kelompok
3. Latihan-latihan
4. Materi/BacaanPerkuliahan
5. *Purbo, Onno.W, 2001, Mengenal E-Commerce, Jakarta: Elex Media Komputindo*
6. *Adams, Chris,2003,Internet Strategy, Tanpa kota : Hot Banana Software*
7. Oetomo, Budi Sutedjo et all, 2003, Jargon e-Business, Yogyakarta: Graha Ilmu
8. Ustadiyanto, Riyeke,2002,e-Business Plan : Perencanaan, Pembangunan Dan Strategi Di Internet, Yogyakarta:   
   Andi
9. Tugas

Tugas matakuliah ini terdiri dari:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama Tugas | Uraian dan Waktu |
| 1 | Tugas Individu | terdiri dari tugas harian dan tugas besar, yang memberikan pengalaman belajar untuk mahasiswa, selain kuliah adalah belajar di perpustakaan |
| 2 | Tugas Kelompok | yang akan dipresentasikan di depan kelas, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh mahasiswa, selain kuliah adalah diskusi |
| 3 | Kuis | Merupakan evaluasi ujian yang akan dilakukan secara mendadak (tanpa diinformasikan), dilakukan sebanyak 2 kali sebelum UTS dan UAS |

1. Kriteria Penilaian

Nilai pada suatu mata kuliah dapat berupa gabungan dari komponen-komponen sebagai berikut :

1) Untuk mata kuliah teori terdiri dari ujian formatif (tes terstruktur, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester) dan tugas-tugas lainnya ;

2) Untuk mata kuliah praktek terdiri dari tugas-tugas praktikum laboratorium/ ketrampilan praktek, laporan praktek, dan tes/ujian tertulis jika diperlukan.

3) Untuk mata kuliah yang terdiri dari teori dan praktek; tes formatif, tugas-tugas praktikum lab/bengkel, keterampilan praktek, laporan praktek, dan tes/ujian tertulis jika diperlukan.

c. Persentase penilaian untuk mata kuliah teori adalah sebagai berikut:

1) Ujian tengah semester (UTS) ³ 25 %

2) Ujian akhir semester (UAS) ³ 25 %

1. Tugas terstruktur dan mandiri £ 50 %
2. Persentase penilaian untuk mata kuliah praktek adalah sebagai berikut :

1) Ujian tengah semester (UTS) £ 25 %

2) Ujian akhir semester (UAS) £ 25 %

3) Tugas terstruktur dan mandiri ³ 50 %

1. Bagi suatu mata kuliah yang mempunyai kandungan teori dan praktek maka bobot penilaian Praktek 60 dan Teori 40.
2. Nilai suatu mata kuliah dinyatakan dengan huruf mutu A, B, C, D dan E dengan sebutan mutu dan angka mutu sebagai berikut ;

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Huruf Mutu | Sebutan Mutu | Angka Mutu |
| A | Sangat Baik | 4 |
| B | Baik | 3 |
| C | Cukup | 2 |
| D | Kurang | 1 |
| E | Gagal (tidak lulus) | 0 |

g. Konversi nilai dari skala skor 0 – 100 ke skala huruf A, B, C, D, dan E, dilakukan dengan kriteria klasifikasi angka sbb ;

1) 85 £ Nilai £ 100 dikonversi dengan huruf mutu A

2) 71 £ Nilai < 84 dikonversi dengan huruf mutu B

3) 56 £ Nilai < 70 dikonversi dengan huruf mutu C

4) 41 £ Nilai < 55 dikonversi dengan huruf mutu D

5) 0 £ Nilai < 40 dikonversi dengan huruf mutu E

1. Jadwal perkuliahan:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pertemuan Ke | Bahan Kajian/Pokok Bahasan | Bacaan |
| 1 | konsep aplikasi berbasis web | 1. *Purbo, Onno.W, 2001, Mengenal E-Commerce, Jakarta: Elex Media Komputindo* 2. *Adams, Chris,2003,Internet Strategy, Tanpa kota : Hot Banana Software* 3. Oetomo, Budi Sutedjo et all, 2003, Jargon e-Business, Yogyakarta: Graha Ilmu 4. Ustadiyanto, Riyeke,2002,e-Business Plan : Perencanaan, Pembangunan Dan Strategi Di Internet, Yogyakarta:  Andi |
| 2 | internet *business plan* | 1. *Purbo, Onno.W, 2001, Mengenal E-Commerce, Jakarta: Elex Media Komputindo* 2. *Adams, Chris,2003,Internet Strategy, Tanpa kota : Hot Banana Software* 3. Oetomo, Budi Sutedjo et all, 2003, Jargon e-Business, Yogyakarta: Graha Ilmu 4. Ustadiyanto, Riyeke,2002,e-Business Plan : Perencanaan, Pembangunan Dan Strategi Di Internet, Yogyakarta:  Andi |
| 3 | konsep *e-commerce* | 1. *Purbo, Onno.W, 2001, Mengenal E-Commerce, Jakarta: Elex Media Komputindo* 2. *Adams, Chris,2003,Internet Strategy, Tanpa kota : Hot Banana Software* 3. Oetomo, Budi Sutedjo et all, 2003, Jargon e-Business, Yogyakarta: Graha Ilmu 4. Ustadiyanto, Riyeke,2002,e-Business Plan : Perencanaan, Pembangunan Dan Strategi Di Internet, Yogyakarta:  Andi |
| 4 | konsep B2B | 1. *Purbo, Onno.W, 2001, Mengenal E-Commerce, Jakarta: Elex Media Komputindo* 2. *Adams, Chris,2003,Internet Strategy, Tanpa kota : Hot Banana Software* 3. Oetomo, Budi Sutedjo et all, 2003, Jargon e-Business, Yogyakarta: Graha Ilmu 4. Ustadiyanto, Riyeke,2002,e-Business Plan : Perencanaan, Pembangunan Dan Strategi Di Internet, Yogyakarta:  Andi |
| 5 | konsep B2C | 1. *Purbo, Onno.W, 2001, Mengenal E-Commerce, Jakarta: Elex Media Komputindo* 2. *Adams, Chris,2003,Internet Strategy, Tanpa kota : Hot Banana Software* 3. Oetomo, Budi Sutedjo et all, 2003, Jargon e-Business, Yogyakarta: Graha Ilmu 4. Ustadiyanto, Riyeke,2002,e-Business Plan : Perencanaan, Pembangunan Dan Strategi Di Internet, Yogyakarta:  Andi |
| 6 | konsep *e-learning* | 1. *Purbo, Onno.W, 2001, Mengenal E-Commerce, Jakarta: Elex Media Komputindo* 2. *Adams, Chris,2003,Internet Strategy, Tanpa kota : Hot Banana Software* 3. Oetomo, Budi Sutedjo et all, 2003, Jargon e-Business, Yogyakarta: Graha Ilmu 4. Ustadiyanto, Riyeke,2002,e-Business Plan : Perencanaan, Pembangunan Dan Strategi Di Internet, Yogyakarta:  Andi |
| 7 | konsep *e-learning* ( Ianjutan ) | 1. *Purbo, Onno.W, 2001, Mengenal E-Commerce, Jakarta: Elex Media Komputindo* 2. *Adams, Chris,2003,Internet Strategy, Tanpa kota : Hot Banana Software* 3. Oetomo, Budi Sutedjo et all, 2003, Jargon e-Business, Yogyakarta: Graha Ilmu 4. Ustadiyanto, Riyeke,2002,e-Business Plan : Perencanaan, Pembangunan Dan Strategi Di Internet, Yogyakarta:  Andi |
| 8 | UTS |  |
| 9 | Konsep dan implementasi *e- government* | 1. *Purbo, Onno.W, 2001, Mengenal E-Commerce, Jakarta: Elex Media Komputindo* 2. *Adams, Chris,2003,Internet Strategy, Tanpa kota : Hot Banana Software* 3. Oetomo, Budi Sutedjo et all, 2003, Jargon e-Business, Yogyakarta: Graha Ilmu 4. Ustadiyanto, Riyeke,2002,e-Business Plan : Perencanaan, Pembangunan Dan Strategi Di Internet, Yogyakarta:  Andi |
| 10 | konsep dan implementasi *e- government* (lanjutan) | 1. *Purbo, Onno.W, 2001, Mengenal E-Commerce, Jakarta: Elex Media Komputindo* 2. *Adams, Chris,2003,Internet Strategy, Tanpa kota : Hot Banana Software* 3. Oetomo, Budi Sutedjo et all, 2003, Jargon e-Business, Yogyakarta: Graha Ilmu 4. Ustadiyanto, Riyeke,2002,e-Business Plan : Perencanaan, Pembangunan Dan Strategi Di Internet, Yogyakarta:  Andi |
| 11 12 | konsep dan implementasi *e- procurement* | 1. *Purbo, Onno.W, 2001, Mengenal E-Commerce, Jakarta: Elex Media Komputindo* 2. *Adams, Chris,2003,Internet Strategy, Tanpa kota : Hot Banana Software* 3. Oetomo, Budi Sutedjo et all, 2003, Jargon e-Business, Yogyakarta: Graha Ilmu 4. Ustadiyanto, Riyeke,2002,e-Business Plan : Perencanaan, Pembangunan Dan Strategi Di Internet, Yogyakarta:  Andi |
| 13 | konsep dan implementasi *e- banking* | 1. *Purbo, Onno.W, 2001, Mengenal E-Commerce, Jakarta: Elex Media Komputindo* 2. *Adams, Chris,2003,Internet Strategy, Tanpa kota : Hot Banana Software* 3. Oetomo, Budi Sutedjo et all, 2003, Jargon e-Business, Yogyakarta: Graha Ilmu 4. Ustadiyanto, Riyeke,2002,e-Business Plan : Perencanaan, Pembangunan Dan Strategi Di Internet, Yogyakarta:  Andi |
| 14 | konsep dan implementasi *groupware* | 1. *Purbo, Onno.W, 2001, Mengenal E-Commerce, Jakarta: Elex Media Komputindo* 2. *Adams, Chris,2003,Internet Strategy, Tanpa kota : Hot Banana Software* 3. Oetomo, Budi Sutedjo et all, 2003, Jargon e-Business, Yogyakarta: Graha Ilmu 4. Ustadiyanto, Riyeke,2002,e-Business Plan : Perencanaan, Pembangunan Dan Strategi Di Internet, Yogyakarta:  Andi |
| 15 | proyek *internet business plan* | 1. *Purbo, Onno.W, 2001, Mengenal E-Commerce, Jakarta: Elex Media Komputindo* 2. *Adams, Chris,2003,Internet Strategy, Tanpa kota : Hot Banana Software* 3. Oetomo, Budi Sutedjo et all, 2003, Jargon e-Business, Yogyakarta: Graha Ilmu 4. Ustadiyanto, Riyeke,2002,e-Business Plan : Perencanaan, Pembangunan Dan Strategi Di Internet, Yogyakarta:  Andi |
| 16 | UAS |  |

Bandung, Feb 2018

Angga Dewi Anggraeni, SE., MM