

**RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**



**MATA KULIAH : E-COMMERCE**

**KODE MK : PBS506**

**PENYUSUN :  
HARTANTI DEWI, S. ST., MM**

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LHOKSEUMAWE  
2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

### Identitas Mata Kuliah

Nama Mata Kuliah : E-Commerce  
Nomor Kode/ SKS : PBS506  
Bidang Ilmu : Ilmu Komputer  
Status Mata Kuliah : Wajib

### Koordinator/Pengampu Mata Kuliah

Nama : Hartanti Dewi, S. ST., MM  
NIP/NIDN : 2021049103  
Pangkat/ Golongan : Asisten Ahli/IIIb  
Jabatan : Dosen  
Fakultas/Program Studi : FEBI / Perbankan Syariah  
Universitas : IAIN Lhokseumawe

Jumlah Tim Pengajar/Pengajar : 1 Orang

Lhokseumawe, 14 Agustus 2023

Menyetujui  
Ketua Jurusan

Mengetahui  
PJ Mata Kuliah

(Yoesrizal M. Yoesoef, M.Sh.)

(Hartanti Dewi, S. ST., MM)

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

### I. Identitas Mata Kuliah

1. Nama Mata Kuliah : E-Commerce
2. Kode Mata Kuliah : PBS506
3. Dosen Pengampu MK : Hartanti Dewi, S. ST., MM.
4. Fak/Jur/Sem/SKS : FEBI / Perbankan Syariah / V / 3 SKS
5. Institusi : IAIN Lhokseumawe

### II. Capaian Pembelajaran

#### 1. Soft Skill :

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
3. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
4. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
5. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;
6. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;

#### 2. Hard Skill :

1. Mahasiswa mampu mengaplikasikan ilmu-ilmu kewirausahaan dan skill lainnya khususnya aplikasi E-Commerce dengan pendekatan teknologi informasi berlandaskan konsep syariah.
2. Mahasiswa mampu menjadi entrepreneur yang memiliki kompetensi dalam bidang perekonomian syariah yang kreatif, inovatif dan berdaya saing.
3. Memahami tentang layanan E-Commerce, sistem komputer, dan pemanfaatan teknologi informasi dalam kreatifitas dan penciptaan produk dan layanan E-Commerce.
4. Menerapkan dan mengaplikasikan konsep sistem informasi bagi kewirausahaan.

### III. Matrik Pembelajaran

Minggu ke-	Kemampuan Akhir	Bahan Kajian	Pokok Bahasan/ Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Latihan	Kriteria Penilaian dan Indikator	Bobot Nilai
1	<p><b>Soft Skills</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.</li> <li>▪ Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.</li> <li>▪ Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.</li> </ul> <p><b>Hard Skills</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami sistem perkuliahan E-Commerce</li> </ul>	Kontrak Perkuliahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengenalan Mata Kuliah</li> <li>▪ Sistem Perkuliahan</li> <li>▪ Kontrak Perkuliahan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainstorming</li> <li>- Ceramah</li> <li>- Tanya jawab</li> </ul>	3x 50 Menit		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kemampuan menyapaikan ide/gagasan.</li> <li>▪ Keaktifan dalam proses pembelajaran</li> <li>▪ Kehadiran</li> </ul>	
2	<p><b>Softskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;</li> <li>▪ Mampu menunjukkan</li> </ul>	Definisi, manfaat dan perkembangan E-commerce	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengertian e-commerce</li> <li>▪ Manfaat e-commerce</li> <li>▪ Perkembangan e-commerce</li> <li>▪ E-commerce dan e-bussiness</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainstorming</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Ceramah</li> </ul>	3x 50 Menit	Tugas pengerjaan secara online	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kemampuan menyapaikan ide/gagasan.</li> <li>▪ Keaktifan dalam proses pembelajaran</li> <li>▪ Kehadiran</li> </ul>	

	<p>kinerja mandiri, bermutu dan terukur;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</li> </ul> <p><b>Hardskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengerti dan memahami definisi, manfaat dan perkembangan E-Commerce</li> </ul>							
3	<p><b>Softskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;</li> <li>▪ Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;</li> <li>▪ Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya,</li> </ul>	Struktur Model E-commerce	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Model dan Klasifikasi bisnis E-commerce</li> <li>▪ Model Bisnis B2C, B2B, C2C</li> <li>▪ Mengidentifikasi model bisnis yang bermunculan di lingkup e-commerce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainstorming</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Ceramah</li> <li>- Studi Kasus</li> </ul>	3x 50 Menit	Tugas pengerjaan secara online	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Portofolio (tugas makalah, resume)</li> <li>▪ Kemampuan menyapaikan ide/gagasan.</li> <li>▪ Keaktifan dalam proses pembelajaran</li> <li>▪ Kehadiran</li> </ul>	

	<p>berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</p> <p><b>Hardskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mahasiswa mampu membedakan struktur dan klasifikasi model E-Commerce</li> </ul>							
4	<p><b>Softskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;</li> <li>▪ Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;</li> <li>▪ Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</li> </ul> <p><b>Hardskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mahasiswa mampu menyebutkan contoh kasus perusahaan e-</li> </ul>	Studi kasus perusahaan e-commerce	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Studi kasus perusahaan e-commerce lokal dan internasional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainstorming</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Ceramah</li> <li>- Studi Kasus</li> </ul>	3x 50 Menit	Tugas pengerjaan secara online	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Portofolio (tugas makalah, resume)</li> <li>▪ Kemampuan menyapaikan ide/gagasan.</li> <li>▪ Keaktifan dalam proses pembelajaran</li> <li>▪ Kehadiran</li> </ul>	

	commerce lokal dan internasional							
5	<p><b>Softskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;</li> <li>▪ Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;</li> <li>▪ Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</li> </ul> <p><b>Hardskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami dasar jaringan komputer.</li> <li>▪ Mengetahui fungsi-fungsi dasar teknologi internet, web server serta perangkat yang mendukungnya.</li> </ul>	Infrastruktur Jaringan Internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengantar jaringan komputer</li> <li>▪ Intranet, Internet dan World Wide Web (WWW)</li> <li>▪ Dasar-dasar web server</li> <li>▪ Hardware dan software web server</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainstorming</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Ceramah</li> <li>- Studi Kasus</li> </ul>	3x 50 Menit	Tugas pengerjaan secara online	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Portofolio (tugas makalah, resume)</li> <li>▪ Kemampuan menyapaikan ide/gagasan.</li> <li>▪ Keaktifan dalam proses pembelajaran</li> <li>▪ Kehadiran</li> </ul>	
6	<p><b>Softskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di</li> </ul>	Membangun aplikasi e-commerce	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Analisa kebutuhan membangun situs e-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainstorming</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Ceramah</li> </ul>	3x 50 Menit	Tugas pengerjaan secara online	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Portofolio (tugas makalah, resume)</li> </ul>	

	<p>bidang keahliannya secara mandiri;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;</li> <li>▪ Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</li> </ul> <p><b>Hardskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mahasiswa dapat membuat konsep web e-commerce sesuai dengan alur bisnis yang diinginkan</li> </ul>		<p>commerce</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identifikasi tools dan infrastruktur untuk kinerja situs</li> <li>▪ Membentuk kelompok untuk mempersiapkan proyek prototype situs e-commerce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Studi Kasus</li> <li>- Project</li> <li>- Praktikum</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kemampuan menyapaikan ide/gagasan.</li> <li>▪ Keaktifan dalam proses pembelajaran</li> <li>▪ Kehadiran</li> </ul>	
7	<b>Ujian Capaian Pembelajaran (Kuis)</b>							<b>10%</b>
8	<p><b>Softskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;</li> <li>▪ Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;</li> </ul>	<p>Konsep-konsep pemasaran dalam e-commerce</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identifikasi ciri-ciri pengguna internet</li> <li>▪ Konsep dasar perilaku konsumen</li> <li>▪ Teknologi utama pendukung pemasaran online</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainstorming</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Ceramah</li> <li>- Studi Kasus</li> </ul>	<p>3x 50 Menit</p>	<p>Tugas pengerjaan secara online</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Portofolio (tugas makalah, resume)</li> <li>▪ Kemampuan menyapaikan ide/gagasan.</li> <li>▪ Keaktifan dalam proses pembelajaran</li> <li>▪ Kehadiran</li> </ul>	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</li> </ul> <p><b>Hardskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mahasiswa memahami konsep-konsep pemasaran e-commerce</li> </ul>							
9	<p><b>Softskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;</li> <li>▪ Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;</li> <li>▪ Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</li> </ul>	Aspek keamanan transaksi dan sistem pembayaran e-commerce	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Isu-isu keamanan e-commerce</li> <li>▪ Kelengkapan dan fungsi e-billing</li> <li>▪ Menjelaskan pentingnya membuat kebijakan prosedur dan aturan dalam bisnis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainstorming</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Ceramah</li> <li>- Studi Kasus</li> </ul>	3x 50 Menit	Tugas pengerjaan secara online	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Portofolio (tugas makalah, resume)</li> <li>▪ Kemampuan menyapaikan ide/gagasan.</li> <li>▪ Keaktifan dalam proses pembelajaran</li> <li>▪ Kehadiran</li> </ul>	

	<p><b>Hardskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mahasiswa memahami aspek - aspek keamanan dan sistem pembayaran pada e-commerce</li> </ul>							
10	<p><b>Softskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;</li> <li>▪ Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;</li> <li>▪ Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</li> </ul> <p><b>Hardskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mahasiswa mampu memahami konsep internet marketing</li> </ul>	Internet Marketing	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Konsep dasar internet marketing</li> <li>▪ Menentukan tujuan marketing</li> <li>• Internet marketing tools</li> <li>▪ Search engine dan Social media strategy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainstorming</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Ceramah</li> <li>- Studi Kasus</li> </ul>	3x 50 Menit	Tugas pengerjaan secara online	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Portofolio (tugas makalah, resume)</li> <li>▪ Kemampuan menyapaikan ide/gagasan.</li> <li>▪ Keaktifan dalam proses pembelajaran</li> <li>▪ Kehadiran</li> </ul>	
11	<b>Ujian Capaian Pembelajaran (UTS)</b>							<b>30%</b>
12	<p><b>Softskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunjukkan sikap bertanggung jawab</li> </ul>	Supply chain management dan distribusi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Klasifikasi Produk e-commerce dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainstorming</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> </ul>	3x 50 Menit	Tugas pengerjaan secara	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Portofolio (tugas makalah,</li> </ul>	

	<p>atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;</li> <li>▪ Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</li> </ul> <p><b>Hardskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mahasiswa mampu memahami supply chain management dan distribusi produk e-commerce</li> </ul>	produk e-commerce	<p>manajemen rantai pasok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Distribusi produk dan layanan e-commerce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ceramah</li> <li>- Studi Kasus</li> </ul>		online	<p>resume)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kemampuan menyampaikan ide/gagasan.</li> <li>▪ Keaktifan dalam proses pembelajaran</li> <li>▪ Kehadiran</li> </ul>	
13	<p><b>Softskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;</li> <li>▪ Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;</li> <li>▪ Mampu mengambil</li> </ul>	Mobile Commerce	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mobile dan teknologi selular</li> <li>▪ Pengembangan konten mobile</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainstorming</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Ceramah</li> <li>- Studi Kasus</li> </ul>	3x 50 Menit	Tugas pengerjaan secara online	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Portofolio (tugas makalah, resume)</li> <li>▪ Kemampuan menyampaikan ide/gagasan.</li> <li>▪ Keaktifan dalam proses pembelajaran</li> <li>▪ Kehadiran</li> </ul>	

	<p>keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</p> <p><b>Hardskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mahasiswa memahami kegunaan teknologi mobile commerce</li> </ul>							
14	<p><b>Softskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;</li> <li>▪ Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;</li> <li>▪ Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</li> </ul> <p><b>Hardskill</b></p>	Prototype Final Project	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Evaluasi prototype e-commerce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainstorming</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Ceramah</li> <li>- Studi Kasus</li> <li>- Project</li> <li>- Praktikum</li> </ul>	3x 50 Menit	Tugas pengerjaan secara online	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Portofolio (tugas makalah, resume)</li> <li>▪ Kemampuan menyapaikan ide/gagasan.</li> <li>▪ Keaktifan dalam proses pembelajaran</li> <li>▪ Kehadiran</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mahasiswa menunjukkan hasil Prototype e-commerce yang telah dibangun</li> </ul>							
15	<p><b>Softskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;</li> <li>▪ Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;</li> <li>▪ Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</li> </ul> <p><b>Hardskill</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mahasiswa memahami kajian-kajian dasar mengenai pembangunan start-up</li> </ul>	Materi Pengayaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membangun start-up</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainstorming</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Ceramah</li> <li>- Studi Kasus</li> </ul>	3x 50 Menit	Tugas pengerjaan secara online	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Portofolio (tugas makalah, resume)</li> <li>▪ Kemampuan menyapaikan ide/gagasan.</li> <li>▪ Keaktifan dalam proses pembelajaran</li> <li>▪ Kehadiran</li> </ul>	
16	<b>Ujian Capaian Pembelajaran (UAS)</b>							<b>40%</b>

#### IV. Rancangan Tugas = UJIAN CP (sesuai jumlah CP)

##### 1. Dilaksanakan Pada;

<b>Pertemuan</b>	<b>Bobot Nilai</b>
7	10%
11	30%
16	40%

##### 2. Uraian Tugas

###### a. Batasan yang harus dikerjakan mahasiswa:

- Mengidentifikasi penggunaan teknologi informasi E-Commerce serta menyelesaikan lembar kerja yang tersedia;
- Memahami teknologi informasi E-Commerce dan menyelesaikan tugas dalam bentuk makalah;
- Menerapkan aplikasi E-Commerce dari tugas praktikum;
- Menganalisis penggunaan teknologi sistem informasi E-Commerce dari tugas project dan studi kasus.

###### b. Metode pengajaran:

- Brainstorming dengan keterlibatan aktif mahasiswa dalam kegiatan diskusi kelompok;
- Menyelesaikan tugas yang diberikan dosen secara sistematis dan tepat waktu berupa studi kasus, diskusi kelompok, project, praktikum.

###### c. Outcome Pengerjaan:

- Memahami dan mampu menyelesaikan tugas berupa lembar kerja yang tersedia;
- Memahami dan mampu menyelesaikan tugas berupa project studi kasus lapangan;
- Memahami dan mampu menyelesaikan tugas praktikum;
- Pemahaman tentang pemanfaatan teknologi informasi E-Commerce dalam kreatifitas dan penciptaan produk dan layanan.

## V. Kriteria Penilaian

### *GRADING SCHEME HARD SKILL*

<b>GRADE</b>	<b>SKOR</b>	<b>DESKRIPSI</b>
A+	96 – 100	Menjawab dengan menggunakan bahasa yang sistematis, argumentatif dan sesuai dengan rujukan serta konsep keilmuan.
A	91 – 95	Menjawab dengan menggunakan bahasa yang sistematis, argumentatif dan tidak sesuai dengan rujukan serta konsep keilmuan.
A-	86 – 90	Menjawab dengan menggunakan bahasa yang tidak sistematis, tidak argumentatif dan tidak sesuai dengan rujukan serta konsep keilmuan.
B+	81 – 85	Menjawab dengan menggunakan bahasa yang sistematis, tidak argumentatif dan tidak sesuai dengan rujukan serta konsep keilmuan.
B	76 – 80	Menjawab dengan menggunakan bahasa yang tidak sesuai kaidah keilmuan dan tidak terstruktur, sistematis.
B-	71 – 75	Menjawab dengan menggunakan bahasa yang tidak sesuai kaidah keilmuan dan tidak terstruktur, sistematis serta membangun argumentasi sendiri.

### *GRADING SCHEME SOFT SKILL*

<b>GRADE</b>	<b>SKOR</b>	<b>DESKRIPSI</b>
Sangat Istimewa	96 – 100	Datang sebelum dosen hadir, berbahasa yang santun, aktif dalam mengikuti perkuliahan, berpakaian sesuai kode etik.
Istimewa	91 – 95	Datang bersamaan dengan dosen hadir, berbahasa yang santun, aktif dalam mengikuti perkuliahan, berpakaian sesuai kode etik.
Sangat Baik	86 – 90	Datang bersamaan dengan dosen hadir, berbahasa yang santun, tidak aktif dalam mengikuti perkuliahan, berpakaian sesuai kode etik.
Baik	81 – 85	Datang sebelum dosen hadir, berbahasa yang santun, tidak aktif dalam mengikuti perkuliahan, tidak berpakaian sesuai kode etik.
Cukup	76 – 80	Datang setelah dosen hadir, berbahasa yang santun, tidak aktif dalam mengikuti perkuliahan, dan tidak berpakaian sesuai kode etik.
Kurang	<76	Jarang mengikuti perkuliahan, berbahasa yang tidak santun, tidak aktif dalam mengikuti perkuliahan, dan tidak berpakaian sesuai kode etik.

## VI. Bahan Pembelajaran

- Buku Ajar
- Jurnal Penelitian
- Modul Praktikum
- Perangkat lunak (*Software*)

## VII. Daftar Referensi

1. Bank Indonesia, 1995, Panduan Pengamanan Penggunaan Teknologi Sistem Informasi Bank.
2. Bank Indonesia, Sistem Kliring Nasional Bank Indonesia.
3. Budi Hermans & Prihantoro, 1994, Sistem Aplikasi General Ledger, Penerbit Gunadarma, Jakarta.
4. Budi Hermans, Dennis V, Ega H, Elisa T, Sistem Aplikasi Tabungan, Gunadarma
5. Budi Hermans, Enny S, Farida, Sularno, Sistem Aplikasi Giro, Gunadarma
6. Budi Hermans, Henny M, Yuniasih, Zunaidi W, Sistem Aplikasi Deposito, Gunadarma
7. Institute Bankir Indonesia (IBI), 1995, Finance dan Banking Program
8. Jopie Jusuf, 1992, Panduan Dasar Untuk Account Officer, Intermedia, Jakarta.
9. Otoritas Jasa Keuangan, 2015, Bijak Ber-eBanking
10. Richard Murch, 2000, Project Management Best Practices For IT Profesional
11. Siswanto Sutojo, Manajemen Terapan Bank, PT. Pustaka Binaman Pressindo, Jakarta, 1997.

<b>Disusun Oleh</b>	<b>Diperiksa Oleh:</b>		<b>Disahkan Oleh:</b>
Dosen Pengampu,  Hartanti Dewi, S. ST., MM	Penanggung Jawab Keilmuan,  Dr. Husni, M.Ag.	Ketua Jurusan,  Yoesrizal M. Yoesoef, M.Sh.	Dekan/Direktur,  Dr. Mukhtasar, S.Ag., MA.



**DESKRIPSI UNSUR GENERIK YANG TERCANTUM DALAM RPS**

NO	UNSUR	DESKRIPSI
1	<b>Nama Jurusan/Program Studi</b>	: Ditulis sesuai dengan yang tercantum dalam ijin pembukaan/ pendirian/ operasional program studi yang dikeluarkan oleh Kementerian
2	<b>Nama Mata Kuliah</b>	: Ditulis mata kuliah sesuai dengan yang tercantum pada peta kurikulum Prodi
3	<b>Kode Mata Kuliah</b>	: Ditulis kode mata kuliah sesuai dengan yang tercantum pada peta kurikulum
4	<b>Semester</b>	: Ditulis pada semester berapa dari total 8 semester (S1) mata kuliah tersebut ditawarkan
5	<b>Bobot (sks)</b>	: Ditulis dalam unit sks (satuan kredit semester). Bobot sks mencerminkan jumlah jam pembelajaran per semester atau per minggu yang terdiri dari jam tatap muka, pembelajaran mandiri, pembelajaran terstruktur dan praktikum (kalau ada) atau bentuk pembelajaran lainnya. Jumlah jam pembelajaran per semester atau per minggu sangat tergantung pada kedalaman dan keluasan capaian pembelajaran (CP), bahan kajian serta strategi dan metode pembelajaran. Pengertian 1 sks adalah proses pembelajaran selama 170 menit per minggu (dapat dalam bentuk kegiatan 50 menit tatap muka, 60 menit pembelajaran mandiri dan 60 menit pembelajaran terstruktur) atau 170 menit praktikum atau bentuk pembelajaran lainnya
6	<b>Dosen Pengampu</b>	: Dapat diisi lebih dari satu orang bila pembelajaran dilakukan oleh suatu tim pengampu (Team teaching), atau kelas paralel.
7	<b>Capaian Pembelajaran</b>	: Dipilih unsur CP mata kuliah dari unsur capaian pembelajaran Prodi dalam kaitannya membentuk profile lulusan. Dengan kata lain unsur capaian pembelajaran mata kuliah selalu online dengan capaian pembelajaran lulusan Prodi. Dapat pula dikatakan bahwa ragam CP lulusan Prodi dibebankan pada mata kuliah yang ada pada peta kurikulum. Unsur capaian pembelajaran (CP) terdiri dari penguasaan keilmuan, keterampilan khusus, keterampilan umum dan sikap. Unsur capaian dapat dua atau lebih, tergantung pada kedalaman capaian pembelajaran yang ingin dikembangkan pada diri mahasiswa.
8	<b>Bahan Kajian</b>	: Ditulis ragam bahan kajian yang diperlukan yang diambil dari bahan kajian prodi. Baris ini diisi untuk menjustifikasi bahwa bahan kajian mata kuliah adalah bagian dari bahan kajian prodi.

9	<b>Minggu ke-</b>	:	Sesuai dengan SNIKTI bahwa bagian waktu proses pembelajaran yaitu tatap muka adalah paling sedikit 16 kali dalam satu semester termasuk UTS dan UAS, sehingga proses pembelajaran dapat dibagi menjadi 16 minggu pembelajaran (satu semester).
10	<b>Kemampuan Akhir yang Diharapkan</b>	:	Ditulis kemampuan akhir = capaian pembelajaran (CP) pada setiap tahapan pembelajaran (bahan kajian/pokok bahasan). Harus secara jelas mendukung CP mata kuliah. Dengan kata lain setiap CP pada bahan kajian atau pokok bahasan harus secara jelas merujuk CP pada level mata kuliah (course). CP bahan kajian/pokok bahasan dapat terdiri dari penguasaan pengetahuan, keterampilan (umum dan/atau khusus) dan/atau sikap.
11	<b>Bahan Kajian</b>	:	Dapat bersumber dari modul pembelajaran dengan pokok dan sub-pokok bahasannya. Bahan kajian disusun bertahap dalam 16 minggu pembelajaran. Kedalaman dan keluasan bahan kajian ditentukan sesuai dengan kemampuan akhir yang diharapkan. Bahan kajian untuk seluruh tahapan pembelajaran dapat disediakan secara online (e-modules) atau sehingga mudah diakses oleh mahasiswa.
12	<b>Strategi / Metode Pembelajaran</b>	:	Untuk mengembangkan CP pada diri mahasiswa dengan bahan kajiannya, diperlukan metode/strategi pembelajaran khusus. Metode pembelajaran dapat dalam bentuk pembelajaran mandiri dengan menyediakan bahan pustaka utama atau tambahan, dan mahasiswa sendiri dapat mencari sumber literatur yang relevan. Tugas terstruktur dapat diberikan seperti literature review (tugas esay), pembelajaran berbasis masalah dan lainnya. Pembelajaran di kelas (tatap muka) dapat berupa pemaparan dosen (ceramah), diskusi kelompok, presentasi, role play, dan lainnya. Metode pembelajaran lainnya dapat berupa praktikum praktik bengkel, praktik di lapang atau studio. Dalam satu tahapan pembelajaran, dapat mengakomodasikan gabungan beberapa metode pembelajaran. Demikian pula dalam satu mata kuliah terdiri dari berbagai macam metode pembelajaran.
14	<b>Alokasi Waktu</b>	:	Alokasi waktu disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran dan disesuaikan dengan Permenristekdikti. Dicantumkan total waktu pada setiap tahapan pembelajaran, jumlah jam atau menit yang dibutuhkan dalam pembelajaran per minggu mencerminkan bobot sks. Contohnya untuk 3 sks (3 x 170 menit=510 menit = 8.5

		jam) dapat terdiri dari : Tatap muka 2 x 50 menit; pembelajaran mandiri 2x 60 menit; pembelajaran / tugas terstruktur 2 x 60 menit; dan praktikum 170 menit.
15	<b>Indikator Capaian</b>	: Dituliskan indikator yang dapat menunjukkan pencapaian kemampuan yang diharapkan meliputi penguasaan pengetahuan (cognitive), keterampilan (psyscomotoric) dan sikap (affective). Unsur kemampuan yang dinilai (secara kualitatif: ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, dan secara kuantitatif : banyaknya kutipan acuan / unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).
16	<b>Instrumen Penilaian</b>	: Sebutkan instrumen penilaian yang digunakan, seperti Quiz (multiple choice, T/F), rubrik holitik, rubrik deskriptif
17	<b>Bobot Penilaian</b>	: disesuaikan dengan waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau terkait dengan besarnya kemampuan terhadap pencapaian kompetensi mata kuliah ini.
18	<b>Pustaka/Literatur</b>	: Cantumkan literatur yang digunakan dalam bentuk jurnal ilmiah, text books, website links dan sumber lainnya

#### **ALOKASI WAKTU**

<b>AKTIVITAS DALAM 1 SKS</b>	<b>TATAP MUKA (TM)</b>	<b>BELAJAR TERSTRUKTUR (BT)</b>	<b>BELAJAR MANDIRI (BM)</b>
Teori	50 menit	60 menit	60 menit
Seminar	100 menit	-	70 menit
Praktikum Laboratorium		170 menit	
Praktik Lapangan atau Kerja Lapangan		240 menit	
Pembimbingan Tugas Akhir (S1, S2, S3)		240 menit	

(Sumber; PERMENRISTEKDIKTI No 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi)