

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER



UNIVERSITAS TANJUNGPURA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
JURUSAN IESP
PROGRAM STUDI S1 EKONOMI PEMBANGUNAN

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Rumpun MK	Bobot SKS	Semester	Tgl Penyusunan
EKONOMI DIGITAL		MK. WAJIB	2	2	22 November 2022
Otoritasi/Pengesahan	Dosen Pengembang RPS		Koordinator Rumpun MK		Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan
	Fara Dina, S.E.,M.E				Dr. Erni Panca Kurniasih, S.E.,M.S.i
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - Program Studi yang dibebankan pada MK				
	Sikap (S) : S1 BertaqwakepadaTuhanYang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; S2 Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika; S3 Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkanPancasila; S4 Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa; S5 Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; S6 Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; S7 Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara S8 Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; S9 Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; S10 Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan				

	Keterampilan Umum (KU): KU1 Mampu menerapkan 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; KU2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; KU3 Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritikseni; KU4 Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; KU5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data; KU6 Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya. KU7 Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya; KU8 Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; KU9 Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi Pengetahuan (P): Menguasai konsep teoritis sehingga mampu menerangkan dan menjelaskan konsep Manajemen Investasi dan Pasar Modal serta pengaplikasiannya Keterampilan Khusus (KK): Mampu merumuskan metode-metode analisis investasi dalam pengambilan keputusan
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK PP) 1. Menganalisis komponen-komponen dan kerangka kerja ekonomi digital 2. Menguraikan isu-isu yang hubungan dengan ekonomi digital 3. Menganalisis model bisnis dalam ekonomi digital 4. Merancang model info grafis ekonomi 5. Merancang model aplikasi menulis dan akses jurnal Kemampuan Akhir Tahapan Pembelajaran (KATP) 1. Mahasiswa dapat menganalisis proses kerja dalam ekonomi digital. 2. Mahasiswa dapat merancang pengembangan dan penggunaan ekonomi digital 3. Mahasiswa dapat menganalisis dan merancang model bisnis dalam ekonomi digital.

	4. Mahasiswa dapat membuat info ekonomi dalam info grafis ekonomi 5. Mahasiswa memiliki sikap bekerja sama, tanggung jawab, dan kreatif dalam menyelesaikan tugas.
Deskripsi Mata Kuliah	Ekonomi digital salah satu cabang dari ilmu ekonomi yang berkaitan dengan ilmu teknologi. Ekonomi digital merupakan penggabungan beberapa serta berbagai kegiatan ekonomi dan sosial yang dilakukan orang-orang melalui internet dan teknologi.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran / Pokok Bahasan	1. Proses perkembangan Ekonomi Digital 2. Info Grafis Ekonomi 3. Media Sosial dan Media Komunikasi 4. Aplikasi Design PC dan Android 5. Online Payment System 6. Aplikasi Editing Video 7. Aplikasi Youtube dan Aplikasi Presenter 8. Aplikasi Menulis 9. Akses Jurnal dan Buku
Pustaka	<u>Referensi Wajib:</u> 1. Gregorius Chandra, Fandy Tjiptono, Yanto Chandra, Pemasaran Global : Internasionalisasi dan Internetisasi, Andi Offset, Yogyakarta 2. Ward Hanson, - Principles of Internet Marketing terjemah Pemasaran Internet, Salemba Empat, Jakarta, 2000. <u>Referensi Tambahan:</u> 1. Brian E. Mennecke and Troy J. Strader, Mobile Commerce: Technology, Theory, and Application. Idea Group Publishing, 2003
Media	Software: Microsoft Power point , Adobe Reader Hardware: LCD & Proyektor dan Laptop
Dosen Pengampu	Fara Dina, SE, ME
Mata Kuliah syarat	

Keterangan:

- S : Sikap
- PU : Pengetahuan Umum
- PK : Pengetahuan Khusus
- KU : Keterampilan Umum
- KK : Keterampilan Khusus
- CPL : Capaian Pembelajaran Lulusan

A. Matrik RPS : MK EKONOMI DIGITAL

Pertemuan	Capaian Pembelajaran (CP) Pertemuan	Kemampuan Akhir Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	Metode/Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Kriteria Penilaian (Indikator)	Waktu
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Pertemuan Ke-1: Mahasiswa memahami dan melaksanakan kontrak perkuliahan dan RPS yang diberikan	Mahasiswa memahami gambaran umum perkuliahan dan tata tertib	Pendahuluan, silabus, serta kontak perkuliahan	Ceramah dan diskusi	Mahasiswa diberikan pengarah silabus mata kuliah dan kontrak perkuliahan sebelum masuk dalam pembelajaran	-	1 pertemuan (5%)
2	Pertemuan ke-2: Mampu menganalisis dan mengevaluasi pengertian dan ruang lingkup serta sejarah internet	Mahasiswa mampu menguraikan (C4) , dan menganalisis (C4) ruang lingkup serta sejarah internet	Perkembangan dan Sejarah Internet	Ceramah dan diskusi	Mahasiswa diminta menguraikan, dan menganalisis ruang lingkup serta sejarah internet	Ketepatan dalam menguraikan dan menganalisis sejarah internet	1 pertemuan (5%)
3	Pertemuan ke-3: Mampu menjelaskan konsep dan ruang lingkup serta fungsi Ekonomi Digital	Mahasiswa mampu menguraikan (C4) dan menganalisis (C4) ruang lingkup serta fungsi Ekonomi Digital	Ekonomi Digital dan Teknologi	Ceramah dan diskusi	Mahasiswa diminta menguraikan dan menganalisis ruang lingkup serta fungsi ekonomi digital	Ketepatan dalam menguraikan dan menganalisis ruang lingkup serta fungsi ekonomi digital	1 pertemuan (5%)
4	Pertemuan ke-4 : Mampu membaca dan membuat infografis ekonomi / Ekonografis	Mahasiswa dapat menguraikan (C4) dan membuat (C6) , infografis ekonomi / Ekonografis	Info grafis ekonomi Ekonografis	Ceramah dan PBL, diskusi	Mahasiswa diminta menguraikan dan membuat info grafis (proyek)	Kesesuain info grafis dan topik, tampilan info grafik menarik, akurasi dalam menjawab pertanyaan	1 pertemuan (5%)
5	Pertemuan ke-5 : Mampu menganalisis hasil infografis ekonomi / Ekonografis	Mahasiswa dapat menganalisis (C4) dan mengkritik (C5) , hasil infografis ekonomi / Ekonografis	Info grafis ekonomi Ekonografis : Tirto.ID, Kumparan, Kata Data, BI.go.id, Bps.go.id	Ceramah, CBL, dan diskusi	Mahasiswa mengikuti kuliah dari dosen, Mahasiswa diminta menganalisis dan mengkritik infografis yang telah disediakan dosen (kasus) ,	Akurasi dalam menganalisis infografis, partisipasi dalam diskusi.	1 pertemuan (5%)

					Mahasiswa diskusi dan tanya jawab		
6	Pertemuan ke-6 : Mampu menganalisis dan menelaah media sosial dan media komunikasi	Mahasiswa dapat menelaah (C4) penggunaan media sosial	Media Sosial dan Media Komunikasi • Facebook • Qzone • LinkedIn • Instagram • Twitter • Tumblr • Sina Weibo • V Kontakte • Snapchat	Ceramah dan diskusi	Mahasiswa mengikuti kuliah dari dosen, Mahasiswa diminta menelaah penggunaan media sosial, Mahasiswa diskusi dan tanya jawab	Ketepatan dalam menelaah penggunaan media sosial, partisipasi dalam diskusi	1 pertemuan (5%)
7	Pertemuan ke-7 : Mampu membandingkan beberapa media sosial dan media komunikasi	Mahasiswa dapat membandingkan (C4) diantara beberapa media komunikasi	Media Sosial dan Media Komunikasi 1. Facebook 2. Qzone 3. LinkedIn 4. Instagram 5. Twitter 6. Tumblr 7. Sina Weibo 8. V Kontakte 9. Snapchat	Ceramah dan diskusi	Mahasiswa mengikuti kuliah dari dosen, Mahasiswa diminta membandingkan diantara media sosial yang ada, Mahasiswa diskusi dan tanya jawab	Kemampuan dalam membandingkan penggunaan media sosial, partisipasi dalam diskusi	1 pertemuan (5%)
8	Evaluasi Tengah Semester (Evaluasi Formatif-Evaluasi yang dimaksudkan untuk melakukan <i>improvement</i> proses pembelajaran berdasarkan <i>assessment</i> yang telah dilakukan)						
9	Pertemuan ke-9 : Mampu Menelaah dan memahami Aplikasi design PC	Mahasiswa mampu menguraikan (C4) dan menelaah (C4) aplikasi design PC	Aplikasi design PC 1. Adobe Photoshop 2. GIMP 3. Adobe Illustrator 4. Inkscape 5. CorelDraw 6. Adobe	Ceramah dan diskusi	Mahasiswa mengikuti kuliah dari dosen, Mahasiswa diminta menguraikan dan menelaah mengenai aplikasi design PC, Mahasiswa diskusi dan tanya jawab	Kemampuan dalam menguraikan dan menelaah aplikasi design PC, partisipasi dalam diskusi	1 pertemuan (5%)

			InDesign				
10	Pertemuan ke-9 : Mampu memerinci Aplikasi design pada Android	Mahasiswa mampu memerinci (C4) aplikasi design pada Android	Aplikasi design Android 1. Canva 2. Pixel Art	Ceramah dan diskusi	Mahasiswa mengikuti kuliah dari dosen, Mahasiswa diminta memerinci aplikasi design pada Android, Mahasiswa diskusi dan tanya jawab	Kemampuan dalam memerinci aplikasi design pada Android, partisipasi dalam diskusi	1 pertemuan (5%)
11	Pertemuan ke-11: Mampu menelaah penggunaan Internet Marketing dan E-Commerce	Mahasiswa mampu menelaah (C4) dan menguraikan (C4) sistem internet marketing	1. Internet Marketing (Facebook Ads) 2. E-Commerce	Ceramah dan diskusi	Mahasiswa mengikuti kuliah dari dosen, Mahasiswa diminta menelaah dan menguraikan penggunaan internet marketing dan e-commerce, Mahasiswa diskusi dan tanya jawab	Kemampuan dalam menelaah penggunaan internet marketing, partisipasi dalam diskusi	1 pertemuan (5%)
12	Pertemuan ke-12 : Mampu mengevaluasi penggunaan Online Payment System	Mahasiswa mampu menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5) penggunaan online payment system	Online Payment System	Ceramah, CBL dan diskusi	Mahasiswa mengikuti kuliah dari dosen, Mahasiswa diminta menganalisis dan mengevaluasi penggunaan beberapa online payment system telah disediakan dosen (kasus) , Mahasiswa diskusi dan tanya jawab	Akurasi dalam menganalisis online payment system, partisipasi dalam diskusi.	1 pertemuan (5%)
13	Pertemuan ke-13: Mampu Memahami Aplikasi Editing Video PC serta Android	Mahasiswa mampu menguraikan (C4) dan menelaah (C4) aplikasi editing video pc serta android	Aplikasi Editing Video 1. Filmora 2. Pinacel 3. Kine Master	Ceramah dan diskusi	Mahasiswa mengikuti kuliah dari dosen, Mahasiswa diminta menguraikan dan menelaah mengenai aplikasi editing video pc serta android, Mahasiswa diskusi dan tanya jawab	Kemampuan dalam menguraikan dan menelaah aplikasi editing video pc serta android, partisipasi dalam diskusi	1 pertemuan (5%)

14	Pertemuan ke-14: Mampu mendesain konten dalam aplikasi youtube	Mahasiswa mampu menguraikan (C4) dan mendisain (C6) konten dalam aplikasi youtube	Aplikasi Youtube dan Aplikasi Presenter	Ceramah, PBL dan diskusi	Mahasiswa diminta menguraikan dan membuat konten dalam aplikasi youtube info grafis (proyek)	Kesesuaian konten dan manfaat dari konten yang dibuat, tampilan yang menarik, akurasi dalam menjawab pertanyaan	1 pertemuan (5%)
15	Pertemuan ke-15: Mampu menelaah penggunaan aplikasi menulis dan akses jurnal serta buku.	Mahasiswa mampu menelaah (C4) penggunaan aplikasi menulis	Mahasiswa mengetahui Aplikasi Menulis dan Akses Jurnal dan Buku	Ceramah dan diskusi	Mahasiswa mengikuti kuliah dari dosen, Mahasiswa diminta menguraikan dan menelaah mengenai aplikasi menulis dan akses jurnal serta buku, Mahasiswa diskusi	Kemampuan dalam menguraikan dan menelaah aplikasi menulis, partisipasi dalam diskusi	1 pertemuan (5%)
16	UJIAN AKHIR SEMESTER						

Keterangan :

1. TM: Tatap Muka, BT: Belajar Terstruktur, BM: Belajar Mandiri
2. 1 sks setara dengan 50 menit TM, 60 menit BT, dan 60 menit BM setiap pekan
3. Gardasi Bloom C: Kognitif, A: Afektif, P: Psikomotor

B. Komponen Evaluasi (CP)

Aspek Penilaian	Persentase
Ujian Akhir Semester	40%
Ujian Tengah Semester	30%
Tugas	20%*
Keaktifan Mahasiswa	10%*
Total	100%

Keterangan: * : Nilai akhir merupakan rata-rata dari penilaian pada tiap pertemuan

C. Kriteria Evaluasi

Nilai akhir mahasiswa, akan dikonversi dalam bentuk huruf dengan berpedoman pada tabel berikut ini:

Nilai Angka	Nilai Huruf	Bobot Nilai
80 - 100	A	4,00
76,66 - 79,99	A-	3,75
73,33 - 76,65	B+	3,25

70,00 - 73,32	B	3,00
66,66 - 69,99	B-	2,75
63,33 - 66,65	C+	2,25
60,00 - 63,32	C	2,00
50,00 - 59,99	D	1,00
<50,00	E	0

Diverifikasi oleh :	Diperiksa Oleh:		Disiapkan oleh :
Dekan FEB Untan Dr. Barkah, SE., M.Si.	Kaprodi S1 Ekonomi Pembangunan Dr. Erni Panca Kurniasih, S.E., M.Si.	Koordinator Bid. Ilmu Romi Suradi, SE.I, ME	Dosen Pengampu Fara Dina, SE, ME

PETA CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

CP MK Evaluasi Pembelajaran EKONOMI DIGITAL :

Diharapkan mahasiswa bisa:

- Menganalisis komponen-komponen dan kerangka kerja pemasaran berbasis internet.
- Menguraikan isu-isu yang hubungan dengan Dunia Digital dan konsep *e-marketing*.
- Menganalisis model bisnis di internet, e-CRM, dan pengembangan produk baru berbasis internet.
- Merancang model pengembangan produk baru.
- Merancang model pemasaran berbasis internet.

EVALUASI – UJIAN AKHIR SEMESTER (MINGGU KE-16)