
	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH	BD211405: Ekonomi	
	Semester 1/2 sks Teori	
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah memberikan gambaran umum tentang konsep dasar ekonomi yang dijelaskan dalam lingkup ekonomi mikro dan ekonomi makro		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; (S.3.1);	
2. Keterampilan Umum	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; (KU.1.1);	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai administratif dan manajemen bisnis digital secara luas dan mendalam sesuai dengan hukum dan etika bisnis; (P.1.1);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu mengelola data dan informasi dalam rangka menentukan pilihan serta menawarkan solusi yang paling tepat dan terukur; (KK.3.1);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu menerapkan konsep-konsep ekonomi mikro dan makro (C3, A3, P3)		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep-konsep dasar ekonomi dan penerapannya 2. Konsep pasar 3. Ekonomi sektor publik 4. Perilaku perusahaan dan organisasi industri 5. Data ekonomi makro 6. Perekonomian jangka panjang 7. Perekonomian terbuka 8. Fluktuasi perekonomian jangka pendek 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Principles of microeconomics 8 edition. N. Gregory Mankiw (PMI) 2. Brief principles of Macro Economics 8 edition. N. Gregory Mankiw (BM) 3. Principles of economics 9th edition. N. Gregory Mankiw (PE) 		
Pustaka Pendukung		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211403: Statistik dan Komputasi Bisnis 1
		Semester 1/1 sks Teori + 1 sks Praktik
Deskripsi Mata Kuliah		
<p>Mata kuliah ini membahas dasar-dasar metoda statistik dan komputasi bisnis sebagai pengetahuan dasar tentang matematika, terutama operasi aplikasi dan fungsi (rumus) dalam penggunaannya di alat bantu Microsoft Excel. Pembahasan materi lebih ditekankan pada proses menghitung dan mendemonstrasikan data bisnis dalam bentuk laporan, gambar, diagram dsb.</p>		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; (S.9.1);	
2. Keterampilan Umum	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; (KU.2.1);	
3. Pengetahuan	Menganalisis berbagai konsep metoda analisis data (statistik), dan memvisualisasikan konsep data menjadi gambar (diagram, chart, grafik, peta, dsb), serta menginterpretasi perhitungan/estimasi data bisnis yang benar dan terukur; (P.1.4);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu mengelola data dan informasi dalam rangka menentukan pilihan serta menawarkan solusi yang paling tepat dan terukur; (KK.3.1);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
1. Mampu mengenal, memahami, dan menggunakan alat statistik dasar dengan microsoft excel (C1, C2, C3)		
2. Mampu menghitung, mengintegrasikan, dan menunjukkan data bisnis dengan sintesa informasi dalam bentuk laporan, gambar, diagram, dll; (C3, A4, P3)		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar data dan statistik 2. Formula operator aritmatika dan perbandingan 3. Fungsi teks, statistik, math, & trigonometri 4. Deskriptif statistik dan histogram 5. Desain survei dan penyampelan 6. Indeks kepentingan dan kinerja bisnis (IPA) 7. Menggabungkan, meringkas dan filter data 8. Visualisasi dasar interaktif (peta/spasial, barchart, komparasi dll) 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Herkenhof, Linda (2013), Applied Statistics for Business and Management using Microsoft Excel. Springer: New York. [ASB] 2. Martilla, J.A., and James, J.C. (1977). Importance-performance analysis, Journal of Marketing, Vol. 41, No. 1, pp. 77-79. [Artikel] 		
Pustaka Pendukung		



SILABUS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
Tahun ajaran 2020 - 2025

No. Dok.	:	
Tgl. Terbit	:	22/Agustus/2022
No. Revisi	:	00
Hal	:	2/2

1. Ghazali, Imam (2016), Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS, Badan Universitas Diponegoro. [AAM]
2. Arifin, Johar (2021), Menguasai Microsoft Excel 2019, Elex Media Komputindo [MME]
3. Wicaksono, Yudhy (2021), Belajar Sendiri PivotTable Excel untuk Pemula, Elex Media Komputindo [PTE]


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211404: Akuntansi Bisnis
		Semester 1/3 sks Teori
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah ini mempelajari tentang teori dan konsep dasar akuntansi keuangan yang terdiri dari pencatatan transaksi, siklus akuntansi dan penyusunan laporan keuangan		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; (S.9.1);	
2. Keterampilan Umum	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; (KU.2.1);	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai prinsip dan prosedur dalam investasi keuangan, analisa dan pelaporan data keuangan, analisis valuasi bisnis, dan peramalan keuangan; (P.1.7);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang penilaian suatu perusahaan baik dari operasional dan keuangan; (KK.1.3);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu mengimplementasikan pencatatan transaksi dan penyusunan laporan keuangan perusahaan. (C3, A3, P3)		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akuntansi dan Standard Akuntansi Keuangan 2. Siklus Akuntansi 3. Akuntansi pada Perusahaan 4. Persediaan 5. Kas dan Rekonsiliasi Bank 6. Piutang 7. Kewajiban Lancar dan Penggajian 8. Aset Tetap 9. Aset Takberwujud 10. Laporan Keuangan 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Weygandt, Kimmel, dan Kieso. (2018). Financial Accounting, IFRS Edition, John Wiley & Son, USA. (FA) 2. Kartikahadi. H., Sinaga, R.U., Syamsul. M., Siregar. S.V., Wahyuni. E.T. (2019). Akuntansi Keuangan berdasarkan SAK berbasis IFRS Book 1 dan 2. 2nd edition. IAI. (AK) 3. Reeve, James M., Carl S. Warren, Jonathan E. Duchac, Ersu Tri Wahyuni, Gatot Soepriyanto, Amir Abadi Yusuf, Chaerul D. Djakman. (2008) Principle of Accounting – Indonesia Adaptation. Cengage Learning & Penerbit Salemba Empat [PA] 		
Pustaka Pendukung		





SILABUS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
Tahun ajaran 2020 - 2025

No. Dok.	:	
Tgl. Terbit	:	22/Agustus/2022
No. Revisi	:	00
Hal	:	2/2

--

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH	BD211401: Manajemen dan Organisasi	
	Semester 1/3 sks Teori	
Deskripsi Mata Kuliah		
<p>Mata kuliah ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa terkait efektivitas kegiatan manajerial dalam suatu bisnis (Planning, leading, Organizing, & Controlling). Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan kerangka kerja yang baik dari berbagai disiplin ilmu untuk memahami organisasi dan proses suatu bisnis dalam organisasi. Pemahaman terkait dengan kerangka kerja manajerial dan organisasi yang dimaksud adalah kumpulan berbagai pandangan dari beberapa perspektif kajian disiplin ilmu sosial termasuk psikologi, sosiologi, ekonomi, antropologi dan politik dalam suatu entitas bisnis. Oleh karenanya, mata kuliah ini akan memadukan antara pengetahuan manajerial dan berbagai disiplin ilmu sosial lainnya pada situasi nyata melalui analisis dan diskusi di kelas.</p>		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan; (S.10.1);	
2. Keterampilan Umum	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; (KU.1.1);	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai prinsip manajemen bisnis digital termasuk perencanaan strategis, alokasi sumber daya, pemodelan sumber daya manusia, dan kepemimpinan; (P.1.5);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang dan merumuskan rencana pengembangan bisnis digital dalam bidang pemasaran, keuangan, sumber daya manusia, dan operasional sebagai landasan dalam membuat keputusan manajerial perusahaan. (KK.1.5);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu memahami, menjelaskan, mendiskusikan kerangka kerja terkait efektivitas dan efisiensi dari kegiatan manajerial (Planning, leading, Organizing, & Controlling) diberbagai tingkatan level baik individu, tim/grup, dan organisasi yang berpadu dari berbagai disiplin ilmu sosial dalam organisasi bisnis.(C2, C3, A2, P2)		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Manajemen 2. Ruang lingkup manajemen 3. Pengambilan keputusan, perencanaan, dan strategi 4. Pengorganisasian dan pengontrolan 5. Individual dan grup 6. Komunikasi, pengelolaan konflik dan negosiasi 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Goerge and Jones (2020). Contemporary Management, 11th edition, Singapore: McGraw-Hill Education. Level Makro [CM] 2. Robbins. P & Timothy A. (2017). Organizational Behaviour, 17th edition, Person Education Limited. Level Mikro [OB] 		

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
Pustaka Pendukung		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH	BD211402: Pengantar Bisnis Digital	
	Semester 1/3 sks Teori	
Deskripsi Mata Kuliah		
<p>Mata kuliah ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan konsep dan pemahaman mahasiswa terkait strategi dan aksi yang dibutuhkan dalam pengembangan yang berkelanjutan sebuah entitas bisnis digital dan e-commerce. Serta mengajak mahasiswa untuk memahami perubahan yang terjadi untuk memenuhi kebutuhan organisasi dalam memfasilitasi bisnis digital yang berkelanjutan. Oleh karenanya, mata kuliah ini akan memadukan antara pengetahuan manajerial dan teknologikal (sosial media, mesin pencari dan konten pemasaran) pada situasi nyata melalui analisis dan diskusi di kelas.</p>		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan; (S.10.1);	
2. Keterampilan Umum	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; (KU.1.1);	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai administratif dan manajemen bisnis digital secara luas dan mendalam sesuai dengan hukum dan etika bisnis; (P.1.1);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu membangun kegiatan usaha secara individu maupun berkelompok dengan memanfaatkan teknologi informasi dan analisis data secara efisien dan efektif; (KK.1.2);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
<p>Mahasiswa mampu mengonsepan, memahami serta mendemonstrasikan bisnis berbasis digital dalam persaingan tantangan bisnis secara berkelanjutan, teknologikal dan global. Proses mahasiswa mengonsepan dan memahami diharapkan memunculkan keahlian e-commerce manajerial yang ditujukan untuk mendapatkan keunggulan kompetitif dalam persaingan bisnis, pada akhirnya mahasiswa diajak untuk mendemonstrasikan suatu proyek terkait bisnis digital dan e-commerce manajemen (C2, C3).</p>		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Marketplace analysis, 2. E-environment, 3. Strategi Bisnis Digital, 4. E-procurement, 5. Pemasaran Digital 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
Chaffey, Dave (2015), Digital Business and E-commerce Management 6th, United Kingdom: Pearson Education Limited.		
Pustaka Pendukung		





SILABUS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
Tahun ajaran 2020 - 2025


No. Dok.	:	
Tgl. Terbit	:	22/Agustus/2022
No. Revisi	:	00
Hal	:	2/2


--


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211406: Manajemen Pemasaran
		Semester 2/3 sks Teori
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah manajemen pemasaran ini merupakan mata kuliah wajib yang memberikan pemahaman terkait dasar-dasar dalam manajemen pemasaran produk barang atau jasa. Mata kuliah ini diperlukan sebagai dasar mata kuliah relevan pada semester berikutnya.		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan; (S.10.1);	
2. Keterampilan Umum	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; (KU.1.1);	
3. Pengetahuan	Mengadaptasi konsep teori mengenai prinsip-prinsip manajemen pemasaran 4.0 dan 5.0, termasuk didalamnya strategi dan taktik pemasaran, demonstrasi/promosi produk/jasa, teknik penjualan, dan sistem kontrol penjualan; (P.1.2);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang dan merumuskan rencana pengembangan bisnis digital dalam bidang pemasaran, keuangan, sumber daya manusia, dan operasional sebagai landasan dalam membuat keputusan manajerial perusahaan. (KK.1.5);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep-konsep dasar manajemen pemasaran (C3, A3, P3)		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dan wawasan manajemen pemasaran 2. Hubungan dengan pelanggan 3. Merek 4. Nilai 5. Tanggung jawab pemasar 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
Kotler, Philip and Keller, Kevin lane. Marketing Management Global edition 15th edition. Pearson (MM)		
Pustaka Pendukung		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211410: Akuntansi Manajemen
		Semester 2/3 sks Teori
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah Akuntansi Manajemen memberikan mahasiswa pengetahuan dan keterampilan dalam menyajikan informasi yang relevan untuk manajemen dalam menjalankan fungsi perencanaan, pengendalian dan pengambilan keputusan		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; (S.9.1);	
2. Keterampilan Umum	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; (KU.2.1);	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai prinsip dan prosedur dalam investasi keuangan, analisa dan pelaporan data keuangan, analisis valuasi bisnis, dan peramalan keuangan; (P.1.7);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang dan merumuskan rencana pengembangan bisnis digital dalam bidang pemasaran, keuangan, sumber daya manusia, dan operasional sebagai landasan dalam membuat keputusan manajerial perusahaan. (KK.1.5);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
1. Mahasiswa menguasai konsep dasar tentang akuntansi manajemen		
2. Mahasiswa mampu melakukan perhitungan, penyajian dan analisis tentang informasi akuntansi manajemen		
3. Mahasiswa mampu membuat laporan atau menyusun informasi yang digunakan manajer dalam membuat perencanaan, pengendalian dan pengambilan keputusan		
Bahan Kajian		
Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduction the roll, history, and direction of management accounting 2. Basic management accounting concepts, 3. Activity cost behavior. 4. Activity-Based Product Costing 5. Activity-Based Management, 6. Budgeting for Planning and Control, 7. Standard Costing, 8. Segmented Reporting, Investment Center Evaluation, and Transfer Pricing, 9. Cost-Volume-Profit Analysis. 10. Tactical Decision Making 11. Capital Investment Decisions 12. Inventory Management, 13. The Balance Scorecard 14. Environmental Cost Management 		
Mata Kuliah Prasyarat		
Akuntansi Bisnis (BD211404)		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Hansen. D.R., and M.M Mowen, (2007) Managerial Accounting. 8th edition. South-Westen 2. Garrison, R, H., E., W. Noreen and D.C. Brewer (2008). Managerial Accounting 12th Edition., Mc. Graw Hill 3. Mahal, Isther and Hossain, Md Akram. (2015). Activity-Based Costing – An effective tool for better Management. Research journal of finance and accounting. 6(4). 66-73. 4. Terziev, V., Georgiev, M.,& Andreeva, O. (2020). Balanced scorecard – Analysis of theoretical and applied solution. 62th international scientific conference on economic and social development, 367-376. 		
Pustaka Pendukung		

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211408: Sistem Informasi Akuntansi
		Semester 2/2 sks teori + 1 sks praktik
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah Sistem Informasi Akuntansi memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang pemanfaatan teknologi informasi pada operasional perusahaan yaitu siklus pendapatan, siklus pengeluaran siklus produksi, siklus manajemen sumberdaya dan sistem pelaporan.		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; (S.9.1);	
2. Keterampilan Umum	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; (KU.2.1) mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data; (KU.5.1);	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai prinsip dan prosedur dalam investasi keuangan, analisa dan pelaporan data keuangan, analisis valuasi bisnis, dan peramalan keuangan; (P.1.7);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu mengorganisir proses bisnis digital yang efisien dan efektif dengan memanfaatkan akses data dan teknologi informasi; (KK.3.2);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat:		
1. Memahami tentang pengendalian pada siklus pendapatan, pengeluaran, produksi dan buku besar (C2)		
2. Membuat dan mempraktikkan siklus pendapatan, pengeluaran, produksi dan buku besar dengan menggunakan perangkat lunak (P3)		
Bahan Kajian		
Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar SIA dan ERP 2. System documentation techniques 3. The revenue cycle 4. The expenditure cycle 5. The production cycle 6. The human resources management and payroll cycle 7. General Ledger and Reporting System 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
1. Romney, Marshal & Paul Steinbart. 2018. Accounting Information System. 14th Edition. Pearson Prentice Hall. New Jersey		

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
<p>2. Yani, Ahmad. 2009. Audit Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Komputer. Jurnal Perspektif. 7(2).</p> <p>3. Kurniawan, Yohannes., Luhukay, Devyano., Halim, Titan. 2014. Pengembangan Sistem Informasi Akuntansi Untuk Proses Produksi pada PT XYZ. Jurnal Comtech. 5(1). Pp 224-235</p>		
Pustaka Pendukung		

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH	BD211409: Manajemen Perubahan dan Transformasi Digital Semester 2/2 sks Teori	
Deskripsi Mata Kuliah		
Matakuliah ini didesain untuk membantu mahasiswa memahami esensi dari pengelolaan organisasi dalam pengembangan dan perubahan organisasional maupun proses transformasi digitalisasi. Hal ini merupakan fenomena alami yang pasti akan terjadi sehingga individu, kelompok atau organisasi akan mengalami dan menghadapi. Faktanya, bahwa pengembangan dan perubahan bukan dihindari atau dilawan namun bagaimana pengembangan dan perubahan itu dipandang sebagai potensi yang bisa dimanfaatkan sebagai kekuatan. Maka dari itu, matakuliah ini memberikan pemahaman akan pengelolaan konsep pengembangan dan perubahan yang terjadi bisa memberikan manfaat bagi organisasi termasuk didalamnya adalah individu dan kelompok.		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan; (S.10.1);	
2. Keterampilan Umum	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; (KU.2.1);	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai prinsip manajemen bisnis digital termasuk perencanaan strategis, alokasi sumber daya, pemodelan sumber daya manusia, dan kepemimpinan; (P.1.5);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang dan merumuskan rencana pengembangan bisnis digital dalam bidang pemasaran, keuangan, sumber daya manusia, dan operasional sebagai landasan dalam membuat keputusan manajerial perusahaan. (KK.1.5);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Beberapa capaian pembelajaran dari matakuliah ini, sebagai berikut:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memahami secara mendalam tentang teori dan praktik pengembangan organisasional, manajemen perubahan secara umum, dan digital transformasi secara khusus, dan aspek-aspek yang terkait didalamnya.(C2) 2. Mampu memahami proses pengelolaan perubahan organisasional dan digital transformasi secara terintegrasi dan komprehensif. (C2) 3. Mempersiapkan kapabilitas diri dalam mengelola perubahan dan pengembangan organisasional secara efektif dan efisien. (P1) 		
Bahan Kajian		
Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Proses pengembagnan organisasi 2. Proses intervensi SDM 3. Intervensi Technostructural 4. Strategi perubahan 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cummings, Thomas G, and Christopher G. Worley (2015). Organization Development and Change 10e, Mason: South-Western Cengage Learning (CC). [ODC] 2. Harvard Business Review (2011), On Change Management, Boston: Massashusetts. [HBR] 3. Anderson, Thomas G. and Christopher G. Worley (2015). Beyond change management How to achieve breakthrough result conscious change leadership 2nd edition. Pfeiffer: A Wiley imprint, San Fransisco [BCM]. 4. Ahmed Bounfour (2016). Digital Futures, Digital Transformation, From Lean Production to Acceluction. Springer [DFDT]. (Tematik) 5. Steven M. Stone (2019). Digital Deaf, Why Organization Struggle with digital Transformation. Springer [DD]. (Tematik) 		
Pustaka Pendukung		

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH	BD211407: Sistem Basis Data	
	Semester 2/1 sks Teori + 1 sks Praktik	
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah Sistem Basis Data mengajarkan kepada mahasiswa agar memiliki pemahaman yang kuat mengenai konsep sistem basis data dan memiliki kemampuan membangun sistem basis data sebagai sebuah solusi dalam permasalahan sehari-hari. Pembahasan kuliah ini meliputi: pengenalan database dalam kehidupan sehari-hari, konsep relational table, perbedaan antara database system dan file base system, perkembangan arsitektur database, relational model, pembuatan data base, dan pengolahan data dalam database.		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; (S.9.1);	
2. Keterampilan Umum	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; (KU.2.1);	
3. Pengetahuan	Mengintegrasikan konsep teori literasi data (big data), literasi teknologi (coding & artificial intelligence) dan literasi manusia (komunikasi dan pemikiran desain/design thinking); (P.2.2);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu mengelola data dan informasi dalam rangka menentukan pilihan serta menawarkan solusi yang paling tepat dan terukur; (KK.3.1);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
1. Mahasiswa memahami konsep database yang berisikan tabel-tabel yang saling berelasi. (C2)		
2. Mahasiswa memahami trend perkembangan database saat ini (C2)		
3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi data dan membuat suatu relational model (C2)		
4. Mahasiswa mampu membuat desain dan membangun suatu database. (P3)		
5. Mahasiswa mampu menggunakan data dalam database dan menampilkannya sesuai kebutuhan (P2)		
Bahan Kajian		
Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep basis data 2. Konsep relational table 3. Perkembangan arsitektur database 4. Relational model 5. Pembuatan dan Pengolahan database 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> a. Thomas Connolly and Carolyn Begg, Database systems : a practical approach to design, implementation and management 6th edition, Pearson, England, 2015 b. Ramez Elmasri and Shamkant B. Navathe, Fundamentals of database systems 6th edition, Addison-Wesley, Boston, 2011 		





SILABUS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
Tahun ajaran 2020 - 2025


No. Dok.	:	
Tgl. Terbit	:	22/Agustus/2022
No. Revisi	:	00
Hal	:	2/2


Pustaka Pendukung


--


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211411: Pengembangan UI/UX
		Semester 2/2 sks Teori + 1 sks Praktik
Deskripsi Mata Kuliah		
<p>Ketika membangun suatu aplikasi, aspek perancangan aplikasi kerap diabaikan sehingga hal ini justru berdampak fatal ketika aplikasi dirilis kepada customer atau internal business user suatu organisasi. Oleh karena ini, kegagalan suatu aplikasi saat diterima pada pasar atau digunakan pada internal organisasi (aplikasi tersebut hanya berumur pendek) kerap diakibatkan oleh kurangnya engagement antara pengguna aplikasi (customer) terhadap aplikasi tersebut, misalnya suatu aplikasi terkesan kurang user-friendly bagi penggunanya. Bahkan bagi suatu perusahaan, terutama digital start-up, kasus seperti ini dapat menjadi “bencana serius” bagi perusahaan (digital start-up) tersebut karena mempengaruhi customer retention atau ketahanan pelanggannya ketika menggunakan aplikasi sebagai suatu produk/layanan dari perusahaan (digital start-up) tersebut. Dengan demikian, hal ini sangat penting dipelajari pada Mata Kuliah User Interface & User Experience (UI/UX) agar ketika suatu waktu, mahasiswa yang mengambil mata kuliah ini berencana membangun suatu produk/layanan di organisasi di tempat mahasiswa berkarir kelak atau bahkan membangun digital start-up sendiri, aspek engagement antara pengguna dengan aplikasi yang digunakan oleh pengguna tersebut, tidak luput untuk diperhatikan dalam desain aplikasi sebelum desain aplikasi tersebut dikembangkan atau dibangun secara fisik menjadi suatu aplikasi yang siap untuk dirilis atau digunakan.</p>		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; (S.9.1);	
2. Keterampilan Umum	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; (KU.1.1);	
3. Pengetahuan	Mengimplementasikan konsep teori dan praktik mengenai media produksi, komunikasi, serta teknik dan metode penyebarannya (kanal/media), termasuk cara alternatif untuk menginformasikan dan menghibur melalui tulisan, lisan, maupun media visual; (P.2.3);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang, mengoperasikan dan mengatasi permasalahan terkait penggunaan teknologi informasi yang berbasis sistem informasi dalam pengembangan proses bisnis digital; (KK.2.1) Mampu mendesain strategi kreatif kampanye digital dalam upaya menghasilkan;	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi penunjang proses bisnis dan membuat prototype sebagai layanan suatu organisasi yang kemudian menunjukkan perbaikan pada sisi user experience (UX). (C3, A3, P3)		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sejarah interaksi manusia dan komputer. 2. Human Factors dalam interaksi manusia dan komputer. 3. Interaction Elements. 4. Experimental research & experimental design. 5. Analisis kuantitatif dan kualitatif dalam riset berkaitan dengan interaksi manusia dan komputer. 6. Konsep user experience (UX). 7. UX Design. 8. Prototype Candidate Designs. 		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
9. UX Prototype.		
Mata Kuliah Prasyarat		
Algoritma dan Pemrograman (KU201218)		
Pustaka Utama		
[1] MacKenzie, I. S. 2013. Human-Computer Interaction: An Empirical Research Perspective. Morgan Kauffman. [2] Hartson, R., Pyla, P. 2019. The UX Book: Agile UX Design for a Quality User Experience, 2nd Edition. Morgan Kauffman, Massachussets.		
Pustaka Pendukung		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211417: Perilaku Konsumen
		Semester 3/3 sks Teori
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah memberikan pemahaman lanjutan tentang salah satu topik utama dalam manajemen pemasaran yaitu pada strategi perilaku konsumen. Mahasiswa mempelajari berbagai hal yang mendasari konsumen dalam berperilaku, mulai dari pengaruh eksternal dan internal, pemetaan proses pengambilan keputusan, peran organisasi hingga regulasi dalam pemasaran		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; (S.5.1);	
2. Keterampilan Umum	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; (KU.1.1);	
3. Pengetahuan	Mengadaptasi konsep teori mengenai prinsip-prinsip manajemen pemasaran 4.0 dan 5.0, termasuk didalamnya strategi dan taktik pemasaran, demonstrasi/promosi produk/jasa, teknik penjualan, dan sistem kontrol penjualan; (P.1.2);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu mengelola data dan informasi dalam rangka menentukan pilihan serta menawarkan solusi yang paling tepat dan terukur; (KK.3.1);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu menerapkan konsep perilaku konsumen, melaksanakan studi pada kasus dan hasil penelitian yang relevan, serta membuat mini riset tentang perilaku konsumen (C3, A3, P3)		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar perilaku konsumen 2. Pengaruh eksternal terhadap perilaku konsumen 3. Pengaruh internal terhadap perilaku konsumen 4. Proses pengambilan keputusan konsumen 5. Peran organisasi sebagai konsumen 6. Perilaku konsumen dan regulasi pemasaran 		
Mata Kuliah Prasyarat		
Manajemen Pemasaran (BD211406)		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mothersbaugh and Hawkins, 2016, Consumer Behavior: Building Marketing Strategy 14th edition (CBB) 2. Wayne D. Hoyer, Deborah J. MacInnis, Rik Pieters, Consumer Behavior, 7th Edition (CB) 		
Pustaka Pendukung		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Schiffman and Kanuk. Perilaku Konsumen. Edisi 7 Indeks (PK) 2. Keegan and Green, 2021, Global Marketing 10th edition. Pearson (GM) 		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211412: Statistik dan Komputasi Bisnis 2
		Semester 3/2 sks Teori + 2 sks Praktik
Deskripsi Mata Kuliah		
<p>Mata kuliah ini membahas metode statistik dan komputasi bisnis sebagai pengetahuan dasar tentang statistika, terutama operasi aplikasi dan fungsi (rumus) dalam penggunaannya pada tools SPSS. Pembahasan materi ditekankan pada hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan konstruk penelitian, mulai dari skala pengukuran, metode analisis data, data screening dan transformasi data, uji reliabilitas & validitas konstruk, uji hipotesis, uji asumsi klasik, hingga analisis regresi.</p>		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; (S.9.1);	
2. Keterampilan Umum	<p>Mampu mendesain metodologi penelitian bisnis dengan meriset, menganalisis, menginterpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi; (KU.3.2)</p> <p>mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terh;</p>	
3. Pengetahuan	Menganalisis berbagai konsep metoda analisis data (statistik), dan memvisualisasikan konsep data menjadi gambar (diagram, chart, grafik, peta, dsb), serta menginterpretasi perhitungan/estimasi data bisnis yang benar dan terukur; (P.1.4);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu mengelola data dan informasi dalam rangka menentukan pilihan serta menawarkan solusi yang paling tepat dan terukur; (KK.3.1);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
<p>1) Mampu menyebutkan, membedakan, dan memilih metode analisis data berdasarkan tipe data yang digunakan (C1, A1, P1)</p> <p>2) Mampu menerapkan dan menjelaskan metode analisis data berdasarkan data yang diberikan dengan menggunakan tools pengolahan data statistik (SPSS) (P2,C2)</p> <p>3) Mampu menjelaskan dan menunjukkan hasil analisa seperti uji reliabilitas, validitas, pengujian hipotesis, uji asumsi klasik, dan analisis regresi (C2, P3)</p>		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tipe-tipe Data dan penyajiannya 2. Skala pengukuran dan metode analisis data 3. Data screening dan transformasi data distribusi non normal 4. Uji reliabilitas dan validitas suatu konstruk 5. Probabilitas 6. Estimasi, proporsi 7. Pembuatan hipotesis 8. Pengujian Hipotesis 9. Uji asumsi klasik 10. Analisis Korelasi 		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
11. Analisis Regresi		
Mata Kuliah Prasyarat		
Statistik dan Komputasi Bisnis 1 (BD211403)		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ghazali, Imam (2016), Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS, Badan Universitas Diponegoro. [AAM] 2. Nuryadi, Astuti, Utami, Budiantara (2017), Dasar - Dasar Statistik Penelitian, Sibuku Media [DDS] 3. Sugiyono (2007), Statistika Untuk Penelitian, Alfabeta Bandung [SUP] 4. Kadir (2015), Statistika Terapan, RajaGrafindo Persada [STN] 		
Pustaka Pendukung		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Lind, Marchal, Wathen (2012), Statistical Techniques in Business & Economics 15th edition, McGraw-Hill Irwin [STB] 2. Bowerman, O'Connell, Murphree (2014), Business Statistics in Practice, McGraw-Hill [BSP] 		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH	BD21141: People Management	
	Semester 3/3 sks Teori	
Deskripsi Mata Kuliah		
<p>Matakuliah ini dirancang untuk membahas berbagai isu terkait dengan manajemen sumber daya manusia di tempat kerja. Fokus matakuliah ini adalah pada pembahasan berbagai materi baik secara konseptual atau kontekstual. Berbagai bidang pembahasan dipilih untuk memberikan pemahaman tentang struktur dan fungsi manajemen sumber daya manusia dalam kehidupan organisasional serta sistem, praktik dan kebijakan MSDM yang penting dalam mengelola manusia.</p>		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; (S.9.1);	
2. Keterampilan Umum	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; (KU.1.1);	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai prinsip dan prosedur dalam merekrut personil, seleksi, pelatihan, kompensasi, hubungan pekerja dan negosiasi, serta sistem informasi personil/karyawan; (P.1.6);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang dan merumuskan rencana pengembangan bisnis digital dalam bidang pemasaran, keuangan, sumber daya manusia, dan operasional sebagai landasan dalam membuat keputusan manajerial perusahaan. (KK.1.5);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Ada 3 tujuan pembelajaran utama mata kuliah ini:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memahami dan menjelaskan teori dan praktik keahlian MSDM yang ditujukan untuk mendapatkan keunggulan kompetitif dalam persaingan bisnis. (C2, C3) 2. Mampu untuk mengembangkan cara berfikir kritis (analitis dan integratif) dalam mengorganisasikan berbagai konsep MSDM, sehingga diharapkan dapat menstimulasi dan memberi bekal dasar untuk membantu penelitian dan pemecahan masalah di bidang MSDM. (C2, C4) 3. Mampu mengembangkan ilmu manajemen sumber daya manusia dalam persaingan tantangan bisnis secara berkelanjutan, teknologikal dan global. (P4) 		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang lingkup MSDM, 2. Rekrutmen, penempatan, dan pengelolaan bakat, 3. Pelatihan dan pengembangan, 4. Kompensasi, 5. Pengayaan topik MSDM global. 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dessler, Gary (2020), Human Resource Management 16th, Pearson Education. [HRM] 2. Manuti A, & Palma P.D (2018). Digital HR “a critical management approach to the digitalization of organizations”. Palgrave Macmillan. [DHR] 3. HCM 4.0 (2021), “Peta Jalan Upgrade Sistem Manajemen SDM Masa Depan”, Kagama Human Capital [HCM] 		
Pustaka Pendukung		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211415: Inovasi Bisnis Model
		Semester 3/3 sks Teori
Deskripsi Mata Kuliah		
<p>Mata kuliah inovasi bisnis model akan membahas 5 pilar utama yaitu: Business model Canvas (alat untuk mendiskripsikan, menganalisis, dan mendesain model-model bisnis); Business model Patterns (pola bisnis berdasarkan konsep dari pemikir bisnis terkemuka); Business model Techniques (teknik untuk mendesain model-model bisnis); Business model Strategy (re-interpretasi strategi berdasarkan lensa model bisnis); dan Business model Process (proses generic untuk mendesain model bisnis yang inovatif berdasarkan konsep dan teknik).</p> <p>Mata kuliah ini mendiskusikan tentang bagaimana suatu organisasi i.e. perusahaan menentukan model bisnisnya. Model bisnis berasal dari kata “bisnis” dan “model”. Sebuah bisnis pada dasarnya merupakan penciptaan nilai yang menghasilkan keuntungan. Model merupakan representasi dari realitas. Dengan demikian, model adalah representasi dari logika yang mendasari keberadaan dan pilihan strategis perusahaan untuk menciptakan nilai dalam sebuah rantai nilai (Shafer et al., 2005)</p>		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejujuran, dan kewirausahaan; (S.10.1);	
2. Keterampilan Umum	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; (KU.1.1);	
3. Pengetahuan	Mengintegrasikan konsep teori literasi data (big data), literasi teknologi (coding & artificial intelligence) dan literasi manusia (komunikasi dan pemikiran desain/design thinking); (P.2.2);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang dan merumuskan rencana pengembangan bisnis digital dalam bidang pemasaran, keuangan, sumber daya manusia, dan operasional sebagai landasan dalam membuat keputusan manajerial perusahaan. (KK.1.5) Mampu merumuskan desain bisnis dengan mengg;	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat:		
1. Mengetahui dan memahami arti penting model bisnis bagi suatu organisasi. (C1, C2)		
2. Mengembangkan dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan (entrepreneurial spirit) (C2)		
3. Mampu berfikir secara cerdas, menciptakan value (to create value), mengembangkan atau mentransformasikan organisasi (to transform organization), dan membangun bisnis baru (to build new business). (C2, C6)		
4. Mampu memformulasikan model bisnis baru, mengevaluasi existing business models, mentransformasikan model bisnis, dan mengembangkan model bisnis baru yang inovatif. (C5,C6)		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <p>1. Model bisnis Canva</p>		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
2. Desain pemodelan dan proses inovasi bisnis 3. Evaluasi bisnis model 4. Blue Ocean strategi 5. Design Sprint (mapping- scetch- decide- prototype -testing)		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
1. Pigneur. Y & Osterwalder. A (2010), Business Model Generation, John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey. Canada. [BMG] 2. Johnson M. W, Christensen C, & Kagermann. H (2019), On Business Model Innovation, Harvard Business Review 10 Must Reads, Boston, Massachussets. [HBR] 3. Knapp. J, Zeratsky. J, & Knowitz. B, Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in just Five Days. Google Ventures. [SPRINT]		
Pustaka Pendukung		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211416: Design Thinking
		Semester 3/2 sks Teori
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah ini menawarkan agar mahasiswa dapat terlatih dengan kecakapan berfikir kritis dan rasional dalam mengidentifikasi atau mendefinisikan masalah organisasi serta merumuskan umpan balik berupa tawaran solusi penyelesaian masalah yang kreatif, inovatif, efisien dan efektif.		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan; (S.10.1);	
2. Keterampilan Umum	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; (KU.1.1);	
3. Pengetahuan	Mengintegrasikan konsep teori literasi data (big data), literasi teknologi (coding & artificial intelligence) dan literasi manusia (komunikasi dan pemikiran desain/design thinking); (P.2.2);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merumuskan desain bisnis dengan menggunakan logika dan penalaran dari alternatif solusi, ataupun pendekatan permasalahan yang ditangani; (KK.2.3);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu berfikir desain dengan capaian manfaat sebagai berikut:		
Memberikan kerangka dasar pemikiran yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi, mendefinisikan serta menjelaskan masalah organisasi.(C1, C2)		
Membangun dan menumbuhkan ide-ide kreatif dengan merangsang empati serta daya nalar dalam penggalian solusi-solusi untuk pemecahan masalah organisasi. (P4)		
Mengorganisasi kemampuan kerja sama tim dan curah ide antar anggota organisasi. (A4)		
Menghasilkan dan mengimplementasikan berbagai ide kreatif melalui pemikiran desain. (P3, C3)		
Bahan Kajian		
Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut: 1. Memahami Cara Berfikir Desain, 2. Transformasi Organisasi, 3. Mendesain Masa Depan		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
1. HBR's 10 Must Reads (2020), On Design Thinking, Boston, Massachusetts. [HBR] 2. Michael Lewrick, Patrick Link, Larry Leifer (2018), The design thinking playbook: mindful digital transformation of teams, products, services, business an ecosystem. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey, Canada. [TDTP 2018]		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
<p>3. Michael Lewrick, Patrick Link, Larry Leifer (2020), The design thinking toolbox: a guide to mastering the most popular and valuable innovation methods. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey, Canada. [TDTP 2020]</p> <p>4. Erika Hall (2013), Just Enough Research, A Book Apart.</p>		
Pustaka Pendukung		
<ol style="list-style-type: none"> 1. https://www.thesprintbook.com/the-design-sprint (Referensi SPRINT link Pasca-UTS) 2. https://miro.com/app/dashboard/ (Model Design Canva/Sprint) 3. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.newhaircut.ducoapp&hl=en&gl=US 4. (Duco apps, Panduan Fasilitator) 5. https://www.figma.com/ (Prototype Design) 6. https://www.designkit.org/methods (Panduan Fasilitator Design Thinking) 		

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211413: Pemrograman WEB
		Semester 3/2 sks Teori + 1 sks Praktik
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah ini membahas teknologi web serta pemrograman web termasuk di dalamnya, yaitu HTML & HTML 5, CSS, PHP, Database MySQL, Java Script, Ajax, dan Content Management System.		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; (S.9.1);	
2. Keterampilan Umum	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; (KU.1.1);	
3. Pengetahuan	Mengintegrasikan konsep teori literasi data (big data), literasi teknologi (coding & artificial intelligence) dan literasi manusia (komunikasi dan pemikiran desain/design thinking); (P.2.2);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang, mengoperasikan dan mengatasi permasalahan terkait penggunaan teknologi informasi yang berbasis sistem informasi dalam pengembangan proses bisnis digital; (KK.2.1) Mampu mengelola data dan informasi dalam rangka menentukan pilihan serta m;	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
1. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam pengelolaan sistem informasi dan komunikasi sesuai kebutuhan profesi dan organisasi.		
2. Mahasiswa mengetahui proses komunikasi mulai dari hubungan interpersonal sampai organisasional baik secara tatap muka maupun berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK).		
3. Mahasiswa mengetahui teknik mendisain web, menghasilkan konten atau produk-produk media yang memiliki nilai kreatifitas dan obyektif.		
4. Mahasiswa mengetahui konsep pemrograman (tambahan)		
5. Mahasiswa mengetahui konsep basis data (tambahan)		
Bahan Kajian		
Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar pemrograman web 2. Arsitektur web 3. Web server 4. Struktur page 5. Links dan navigasi 6. Konsep dasar CSS 7. HTML,PHP dan Javascript 8. Database 9. Content Management System 		

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
Mata Kuliah Prasyarat		
Algoritma dan Pemrograman (KU201218)		
Pustaka Utama		
<p>(1) URL : https://www.w3.org/TR/2004/REC-webarch-20041215/</p> <p>(2) Wang, Paul., Katila, Sanda. 2003. An Introduction to Web Design+Programming. Brooks/Cole Book.</p> <p>(3) Thomas A. Powel. 2010. HTML & CSS: The Complete Reference, Fifth Edition. The McGraw-Hill: United States.</p> <p>(4) Duckett, Jon. 2004. Beginning Web Programming with HTML, XHTML, and CSS. Wiley Publishing: Canada.</p> <p>(5) Greenspan, Jay., Bulger, Brad. 2001. MySQL/PHP Database Applications. M & T Books: New York.</p> <p>(6) Bulger, Brad., Greenspan, Jay., Wall David. 2004. MySQL/PHP Database Applications, Second Edition. Wiley Publishing: Indiana.</p> <p>(7) Solichin, Achmad. Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL.</p> <p>(8) Celko, Joe. 1999. Data and Databases: Concept In Practice. Morgan Kaufmann Publishers: San Fransisco, USA.</p> <p>(9) Wildenius, Michael., Axmark, David., MySQL AB. 2003. MySQL Reference Manual Documentation From the Source. O'Reilly Community Press: Swedish.</p> <p>(10) Lerdorf, Rasmus., Tatroe, Kevin., MacIntyre, Peter. 2006. Programming PHP, Second Edition. O'Reilly Media: United States.</p> <p>(11) Holzner, Steven. 2009. Ajax A Beginner's Guide. McGraw-Hill: United States.</p> <p>(12) Deitel, Harvey, Deitel, Paul. Introduction to World Wide Web</p> <p>(13) URL : http://searchsoa.techtarget.com/definition/content-management-system</p> <p>(14) URL : http://www.toptenreviews.com/business/internet/best-content-management-system-software/</p> <p>(15) Bhasin, Shweta. 2003. Web Security Basics. Premier Press: Ohio.</p> <p>(16) Bursztein, Ellie. 2010. Basic Web Security Model</p>		
Pustaka Pendukung		

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211419: Manajemen Rantai Pasokan
		Semester 4/2 sks Teori + 1 sks Praktik
Deskripsi Mata Kuliah		
<p>Business transformations enabled by technology are not a new phenomenon. For decades, advances in manufacturing, distribution, and information technologies have offered opportunities for businesses to reduce costs while improving their products, managing their distribution, and understanding their customers better. Like many business disciplines, supply chain management has hosted a succession of popular theories prompted by industry analyst researchers and forward-thinking leaders that are discussed and sometimes acted upon. Supply chain processes have been greatly affected by digitalisation and it is obvious that the shift from a traditional supply chain to a digital supply chain (DSC). Digital supply chain can be defined as the development of information systems and the adoption of innovative technologies strengthening the integration and the agility of the supply chain and thus improving customer service and sustainable performance of the organisation. Indeed, the DSC will integrate innovative technologies (e.g. Augmented reality, Big Data, Blockchain), focus on customers/consumers, reduce intra and interorganisational Costs and create more value for organisations.</p> <p>This course cover the introduction to digital supply chain, supply chain analytics as integral parts of digital supply chain, and technology trends in digital supply chain.</p>		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; (S.6.1);	
2. Keterampilan Umum	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data; (KU.5.1);	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai prinsip dan prosedur dalam operasionalisasi produk atau jasa, membuat standar operasional prosedur, pengelolaan logistik, manajemen risiko dan rantai pasokan; (P.1.8);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu mengorganisir proses bisnis digital yang efisien dan efektif dengan memanfaatkan akses data dan teknologi informasi; (KK.3.2);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identify problems related to application of digital supply chain management; 2. Analyze the application of digital supply chain management technology ; 3. Developing strategic and effective recommendation and implementation based on digital supply chain management with the use of sophisticated digital technologies; 4. Evaluate impacts of strategies and activities undertook in digital supply chain management based on business ethics both in the local and international contexts through the use of digital technologies. 		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep-konsep dasar logistik dan rantai pasokan 2. Teknik perencanaan dan strategi rantai pasokan 3. Aktifitas-aktifitas dalam rantai pasokan. 		
Mata Kuliah Prasyarat		

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
-		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Thomas Mrozek, Daniel Seitz, Kai-Uwe Gundermann, Matthias Dicke. Digital Supply Chains: A Practitioner's Guide to Successful Digitalization. Campus Verlag, 2020. [MR1] - https://press.uchicago.edu/ucp/books/book/distributed/D/bo71732200.html 2. Rahimi, Iman, et al., Big Data Analytics in Supply Chain Management: Theory and Applications. CRC Press, 2020. [MR2] – https://www.taylorfrancis.com/books/edit/10.1201/9780367816384/big-dataanalytics-supply-chain-management- iman-rahimi-amir-gandomi-simon-james-fong-ali%C3%BClk%C3%BC 3. David B. Kurz, Murugan Anandarajan. Digital Supply Chain Leadership Reshaping Talent and Organizations. Routledge, 2022. [MR3] - https://www.routledge.com/Digital-Supply-Chain-Leadership-Reshaping-Talent-and- Organizations/Kurz-Anandarajan/p/book/9780367263171 4. Tan, P. N., Steinbach, M., Karpatne, A, & Kumar, V. (2019). Introduction to Data Mining. Pearson. [MR4] 		
Pustaka Pendukung		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Shukkla, Sameer, and Albert Wee Kwan Tan. Digital Transformation Of The Supply Chain: A Practical Guide For Executives. World Scientific, 2021. [OR1] - https://www.worldscientific.com/worldscibooks/10.1142/12079 2. Satoru Hayasaka & Rosaria Silipo. KNIME Beginner's Luck; KNIME, 2018 [OR2] – https://www.knime.com/knimepress/beginners-luck 3. Ageron, B., Bentahar, O. and Gunasekaran, A., 2020, July. Digital supply chain: challenges and future directions. In Supply Chain Forum: An International Journal (Vol. 21, No. 3, pp. 133-138). Taylor & Francis. [OR3] 4. Hartley, J. L., & Sawaya, W. J. (2019). Tortoise, not the hare: Digital transformation of supply chain business processes. Business Horizons, 62(6), 707-715. [OR4] https://doi.org/10.1016/j.bushor.2019.07.006 5. Joan Jane Marcet, Rafael Ruiz. (2020). Henkel: A Digital Transformation Journey. IESE Publishing. [OR5] https://store.hbr.org/product/henkel-a-digital-transformation-journey/IES857 6. Haytham Omar. (2022). RA: Data Science and Supply Chain analytics. A-Z with Python. Udemy [OR6] 7. Said Evren Seker. (2019). End to End Data Science Practicum with Knime. Udemy [OR7] 8. Stevenson, William J. Operations management. McGraw-Hill Education, 2018. [OR8] 		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211422: Manajemen Bisnis Proses
		Semester 4/3 sks Teori
Deskripsi Mata Kuliah		
Matakuliah ini menjelaskan tentang komponen dalam melakukan manajemen proses bisnis beserta tools yang biasa digunakan dalam dunia bisnis untuk menggambarkan secara detail terkait proses bisnis yang dijalankan		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan; (S.10.1);	
2. Keterampilan Umum	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; (KU.1.1);	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai prinsip dan prosedur dalam operasionalisasi produk atau jasa, membuat standar operasional prosedur, pengelolaan logistik, manajemen risiko dan rantai pasokan; (P.1.8);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu mengorganisir proses bisnis digital yang efisien dan efektif dengan memanfaatkan akses data dan teknologi informasi; (KK.3.2);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
1. Mahasiswa mampu memberikan penjelasan tentang komponen proses bisnis		
2. Mahasiswa mampu menganalisa bisnis proses manajemen		
3. Mahasiswa mampu menganalisis bisnis proses informasi		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Komponen manajemen proses bisnis 2. Definisi dan ciri-ciri proses bisnis 3. Dokumentasi proses bisnis 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Gaspersz, Vincent., Total Quality Management., Gramedia Pustaka Utama, Jakarta; 2002. 2. Zailani, Suhaiza, Tutik Asrofah and Yudi Fernando, Factors Influencing The Effectiveness of Benchmarking Practice Among Manufacturing Companies in Indonesia, 8th Global Conference on Business & Economics. Italy; 2008. 		
Pustaka Pendukung		



SILABUS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
Tahun ajaran 2020 - 2025

No. Dok.	:	
Tgl. Terbit	:	22/Agustus/2022
No. Revisi	:	00
Hal	:	2/2


--


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH	BD211423: Manajemen produk	
	Semester 4/3 sks Teori	
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah ini dirancang untuk mahasiswa agar dapat merancang dan menghasilkan suatu produk. Perkuliahan dimulai menilai target dengan melihat aspek internal, menentukan dan memvalidasi target pelanggan, mendefinisikan desain produk, merancang dan meluncurkan produk, selanjutnya mahasiswa juga mempelajari teknik iterasi produk, dan mempresentasikan produk mereka pada khalayak umum.		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	S.6.1 Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; S.10.1 Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;	
2. Keterampilan Umum	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; (KU.1.1);	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai prinsip dan prosedur dalam operasionalisasi produk atau jasa, membuat standar operasional prosedur, pengelolaan logistik, manajemen risiko dan rantai pasokan; (P.1.8);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang, mengoperasikan dan mengatasi permasalahan terkait penggunaan teknologi informasi yang berbasis sistem informasi dalam pengembangan proses bisnis digital; (KK.2.1.);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu menciptakan suatu produk dengan memanfaatkan berbagai teknologi digital mulai dari melihat aspek internal tim, menentukan dan memvalidasi target pelanggan, mendefinisikan desain produk, merancang dan meluncurkan produk, selanjutnya mahasiswa juga mempelajari teknik iterasi untuk penyempurnaan produk, dan mempresentasikan produk pada stakeholder (C6, A4, P5)		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menilai peluang internal 2. Menentukan Target Pelanggan 3. Mendefinisikan Desain produk 4. Merancang dan meluncurkan produk 5. Mengukur dan mengiterasi produk 6. Mempresentasikan produk 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
Paul Trott - Innovation Management and New Product Development-Pearson (2020)		
Pustaka Pendukung		





SILABUS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
Tahun ajaran 2020 - 2025


No. Dok.	:	
Tgl. Terbit	:	22/Agustus/2022
No. Revisi	:	00
Hal	:	2/2


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211421: Manajemen Keuangan
		Semester 4/3 sks Teori
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah Akuntansi Manajemen memberikan mahasiswa pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola keuangan perusahaan dengan tujuan memaksimalkan nilai perusahaan		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; (S.9.1);	
2. Keterampilan Umum	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; (KU.2.1);	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai prinsip dan prosedur dalam investasi keuangan, analisa dan pelaporan data keuangan, analisis valuasi bisnis, dan peramalan keuangan; (P.1.7);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang dan merumuskan rencana pengembangan bisnis digital dalam bidang pemasaran, keuangan, sumber daya manusia, dan operasional sebagai landasan dalam membuat keputusan manajerial perusahaan. (KK.1.5);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
1. Mahasiswa mampu menghitung nilai waktu uang		
2. Mahasiswa mampu menghitung rasio keuangan untuk menganalisa laporan keuangan		
3. Mahasiswa mampu memahami tentang pasar keuangan serta risikonya		
Bahan Kajian		
Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar manajemen keuangan 2. Nilai waktu uang 3. Laporan keuangan, arus kas dan pajak 4. Analisis laporan keuangan 5. Pasar dan institusi keuangan 6. Tingkat bunga 7. Obligasi dan valuasinya 8. Risiko dan tingkat pengembalian 9. Saham dan valuasinya 10. Biaya modal 11. Dasar-dasar penganggaran modal 12. Struktur modal dan leverage 13. Perencanaan dan peramalan keuangan 14. Merger dan akuisisi 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
1. Eugene F. Brigham & Joel F. Houston. 2018. Dasar-dasar Manajemen Keuangan 1. E14.		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
<p>Jakarta: Salemba Empat</p> <p>2. Eugene F. Brigham & Joel F. Houston. 2018. Dasar-dasar Manajemen Keuangan 2. E14. Jakarta: Salemba Empat</p> <p>3. Weston, J.F & Copeland, T.E. Managerial finance. The Dryden Press. International edition</p> <p>4. Mosteanu, N.R & Faccia, A. (2020). Digital System and New Challenges of Financial Management – Fintech, XBRL, Blockchain and Cryptocurrencies. Journal of management system. 21(174). pp 159-166.</p> <p>5. Iramani, Rr & Febrian, E. (2005). Financial value added: Suatu paradigma dalam pengukuran kinerja dan nilai tambah perusahaan. Jurnal Akuntansi & Keuangan. 7(1). pp 1-10.</p>		
Pustaka Pendukung		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH	BD211418 : Pemasaran Digital Semester 4/2 sks Teori + 1 sks Praktik	
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa terkait efektivitas kegiatan pemasaran bisnis digital berbasis internet yang dibutuhkan dalam pengembangan bisnis e-commerce baik secara konsep, strategi, maupun aplikatifnya. Oleh karenanya, mata kuliah ini akan memadukan antara pengetahuan pemasaran bisnis dan teknologikal (sosial media, mesin pencari dan platform online) pada situasi nyata melalui analisis dan diskusi di kelas.		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan; (S.10.1);	
2. Keterampilan Umum	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; (KU.1.1);	
3. Pengetahuan	Mengimplementasikan konsep teori dan praktik mengenai media produksi, komunikasi, serta teknik dan metode penyebarannya (kanal/media), termasuk cara alternatif untuk menginformasikan dan menghibur melalui tulisan, lisan, maupun media visual; (P.2.3);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang dan mengoperasikan kinerja semua kampanye pemasaran digital melalui web, SEO/SEM, pemasaran database, email, dan media sosial; (KK.1.5) Mampu mendesain strategi kreatif kampanye digital dalam upaya menghasilkan biaya yang optimal berdasar;	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu memahami konsep, mengetahui strategi dan implementasi praktis pemasaran berbasis digital, sehingga mahasiswa diharapkan memiliki keahlian dalam mengelola atau menjalankan pemasaran bisnis berbasis digital dihubungkan dengan platform daring/internet dalam persaingannya pada kompetisi bisnis global. (C1,C2,C3,P5)		
Bahan Kajian		
Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. ---Analisis pemasaran online pada lingkungan mikro dan makro 2. Strategi konten pemasaran digital 3. Komunikasi pemasaran digital 4. Pemasaran digital B to B dan B to C 5. Riset pemasaran digital 6. Pengembangan desain web dan sosial media 7. Search Engine Optimatisation (SEO) 8. Pengiklanan Online 9. Data analisis digital bisnis. 		
Mata Kuliah Prasyarat		
Manajemen Pemasaran (BD211406)		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Chaffey, D and Ellis-Chadwick, F (2022). Digital Marketing: Strategy, Implementation, and Practice 8th, United Kingdom: Pearson Education Limited. 2. Stokes, Rob (2013). eMarketing: The essential guide to marketing in a digital world 5th, Quirk 		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
Education Pty (Ltd).		
Pustaka Pendukung		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH	BD211420: Pemrograman Aplikasi Perangkat Bergerak Semester 4/2 SKS Teori + 1 Sks Praktik	
Deskripsi Mata Kuliah		
Matakuliah Pemrograman Mobile adalah matakuliah yang mempelajari tentang konsep, teknik pemrograman tahap pertama dalam menguasai dasar-dasar pemrograman mobile terutama pemrograman android. Matakuliah ini mengajarkan mahasiswa mengenai karakteristik perangkat mobile dan mahasiswa mampu mendesain aplikasi dengan user experience dengan baik pada perangkat mobile. • Mahasiswa diharapkan dapat menghayati dan mengamalkan perilaku yang jujur, komunikasi, kritis, dan menghargai sesama		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; (S.3.1);	
2. Keterampilan Umum	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; (KU.1.1);	
3. Pengetahuan	Mengintegrasikan konsep teori literasi data (big data), literasi teknologi (coding & artificial intelligence) dan literasi manusia (komunikasi dan pemikiran desain/design thinking); (P.2.2);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang, mengoperasikan dan mengatasi permasalahan terkait penggunaan teknologi informasi yang berbasis sistem informasi dalam pengembangan proses bisnis digital; (KK.2.1);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep Pemrograman Mobile. 2. Mahasiswa mampu membuat aplikasi sederhana berbasis pemrograman mobile terutama pemrograman android. 3. Mahasiswa Mampu merancang memodelkan, menganalisis perangkat bergerak dengan kreativitas yang baik 4. Mahasiswa Memiliki karakteristik programmer yang baik dengan mampu melaksanakan penugasan dengan baik dan tepat waktu 		
Bahan Kajian		
Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Introduction architecture mobile programming 2. Layout, View, dan resource 3. Activities dan Intent 4. Input Control, Alerts, dan PickerServer Load Balancing and Fault Tolerance. 5. AsyncTask dan AsynsTaskLoader. 6. Braodcast receiver and Notifications 7. API Process. 		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
Mata Kuliah Prasyarat		
Pengembangan UI/UX (BD211411)		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mednieks, Z., Dornin, L., Meike, Z.B. (2012): Programming Android. O'Reilly, Sebastopol. 2. Knudsen, J. (2015): Beginning J2ME: From Novice to Professional. Apress, New York. 3. Yuan, M.J. (2003): Enterprise J2ME: Developing Mobile Java Applications. Prentice Hall, Berlin. 4. Myer, T. (2011): Beginning Phonegap. Wrox, Birmingham. 5. Shotts, K. (2016): Mastering PhoneGap Mobile Application Development. Packt publishing, Birmingham 6. Tim Pelatihan Developer Google (2016): Android Developer Fundamentals Course – Practical. Google Android 7. Tim Pelatihan Developer Google (2016): Android Developer Fundamentals Course – Theoretical. Google Android 		
Pustaka Pendukung		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211425: Pemasaran Digital Lanjutan
		Semester 5/2 sks Teori + 1 sks Praktik
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah pemasaran digital lanjutan membahas berbagai isu dan pendekatan terkini dalam menyelesaikan permasalahan pemasaran digital. Mata kuliah ini juga merupakan kajian lanjutan mata kuliah pemasaran digital dan membahas teknik pemasaran kearah yang lebih strategis.		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; (S.9.1);	
2. Keterampilan Umum	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; (KU.1.1) mampu mengamb;	
3. Pengetahuan	Mengimplementasikan konsep teori dan praktik mengenai media produksi, komunikasi, serta teknik dan metode penyebarannya (kanal/media), termasuk cara alternatif untuk menginformasikan dan menghibur melalui tulisan, lisan, maupun media visual; (P.2.3);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang dan mengoperasikan kinerja semua kampanye pemasaran digital melalui web, SEO/SEM, pemasaran database, email, dan media sosial; (KK.1.5);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu memecahkan permasalahan pemasaran digital, dan memahami berbagai isu terkini pemasaran digital (C4, A3, P3)		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Paid Media 2. Digital Project Management / Planning 3. Earned Media 4. Automation 5. Customer Experience 6. Storytelling 7. Collaborate with external parties 8. Digital PR 		
Mata Kuliah Prasyarat		
Pemasaran Digital (BD211418)		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kingsnorth, Soimon. 2016. Digital Marketing Strategy An Integrated Approach to Online Marketing. Kogan Page (DMS) 2. Shivakumar, Shailesh. 2018. Complete Guide to Digital Project Management. Apress (DPM) 3. Hanlon, Annmarie. 2019. Digital Marketing Strategic Planning & Integration. Sage Pub (DMP) 4. Wright and Snook. 2017. Digital Sense: The Common Sense Approach to Effectively Blending Social (BS) 5. Kotler, Kertajaya, and Setiawan. Marketing. 2021. 5.0 Technology for Humanity. John Wiley & 		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
<p>Sons, Inc (MT) 6. Kotler, Cao, Wang, and Qiao. 2017. Marketing Strategy in the Digital Age. World Scientific Publishing Co. Pte. Ltd. (MS) 7. Diamond, Stephanie. 2019. Digital Marketing all in one. John Wiley & Sons, Inc (DM)</p>		
Pustaka Pendukung		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211426: Valuasi Bisnis
		Semester 5/3 sks Teori
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah Valuasi Bisnis memberikan mahasiswa pengetahuan dan keterampilan untuk menganalisa dan menilai suatu entitas bisnis melalui informasi keuangan dan non keuangan.		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan (S.9.1);	
2. Keterampilan Umum	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data; (KU.5.1);	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai prinsip dan prosedur dalam investasi keuangan, analisa dan pelaporan data keuangan, analisis valuasi bisnis, dan peramalan keuangan; (P.1.7);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang penilaian suatu perusahaan baik dari operasional dan keuangan (KK.1.3);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu menganalisis strategi perusahaan dan laporan keuangan perusahaan sehingga mampu untuk menilai suatu bisnis (C4,C5)		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar valuasi bisnis 2. Metode pasar dan biaya 3. Analisis strategi perusahaan 4. Analisa akuntansi: dasar dan penyesuaian 5. Analisa rasio keuangan 6. Analisa kesulitan keuangan 7. Analisa Forecasting 8. Analisa Prospektif (Teori dan konsep valuasi; implementasi) 9. Analisa sekuritas ekuitas 		
Mata Kuliah Prasyarat		
Akuntansi Bisnis (BD211404)		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Palepu, Khrisna G., Healey, Paul M & Erik Peek. 2019. Business Analysis and Valuation IFRS edition. 5th edition. Cengage Learning 2. Standar Akuntansi Keuangan. Ikatan Akuntan Indonesia (PSAK) 		
Pustaka Pendukung		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sidiq, ahmad., Anggraini, Melani & Agustina, Tri Indah. 2017. "Analisis Kelayakan Bisnis dengan Pendekatan Aspek Finansial (Studi Kasus Perusahaan Mebel di CV. Omah Jati Gallery. Jurnal riset akuntansi manajemen. 6(1). Pp 18-23 2. Sky, Mechelin Dirgahayu & Darmawan, ari. 2017. Analisis Kelayakan Investasi dengan Capital Budgeting terhadap Proyek Battery Shop di PT. Indonesia Airasia. Jurnal administrasi bisnis. 51(2). Pp 32-39 3. Laporan Keuangan Perusahaan 		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH	BD211428: Analisis Data Multivariat	
	Semester 5/2 sks Teori + 1 sks Praktik	
Deskripsi Mata Kuliah		
<p>Mata kuliah ini membahas berbagai metoda statistik untuk data multivariate atau data yang berasal dari multi indikator dan atau analisis yang melibatkan banyak variabel. Pengetahuan dasar tentang matematika, terutama operasi matriks, dan statistika dasar menjadi prasyarat untuk dapat mengikuti perkuliahan ini. Pembahasan materi lebih ditekankan pada penentuan metoda statistik yang tepat untuk menjawab suatu pertanyaan penelitian, dan bukan pada proses menghitung. Namun, untuk dapat menginterpretasikan output perhitungan statistik dengan baik, diperlukan pemahaman tentang bagaimana output tersebut diperoleh, dengan demikian kebiasaan membaca output perhitungan statistik berdasarkan role of thumb harus ditinggalkan.</p>		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; (S.8.1) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;(S.9.1);	
2. Keterampilan Umum	Mampu mendesain metodologi penelitian bisnis dengan meriset, menganalisis, menginterpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi; (KU.3.2);	
3. Pengetahuan	Menganalisis berbagai konsep metoda analisis data (statistik), dan memvisualisasikan konsep data menjadi gambar (diagram, chart, grafik, peta, dsb), serta menginterpretasi perhitungan/estimasi data bisnis yang benar dan terukur; (P.1.4);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu mengelola data dan informasi dalam rangka menentukan pilihan serta menawarkan solusi yang paling tepat dan terukur; (KK.3.1);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memahami, menjelaskan, serta menerapkan konsep analisa data secara multivariat.(C2) 2. Mampu menggunakan serta mengelola data dengan berbagai alat atau metode analisa data secara multivariat. (C3, P5) 3. Mampu mendemonstrasikan output/hasil olahan data statistik secara akurat, presisi, dan transparan.(C4) <p>Mampu menyimpulkan serta memvalidasi data terkait output hasil olahan data secara multivariat. (C5)</p>		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Statistik Dekriptif dan Sampling 2. Multiple Regression dan sistem persamaan 3. Mean, Variance, Covariance comparisons (MANOVA) 4. Logistik regresi 		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
5. Cluster analisis 6. Multidimensional scaling 7. Exploratory factor analysis (EFA) 8. Confirmatory factor analysis (CFA) 9. Sturctural equation modelling (SEM) 10. Mediasi dan moderasi.		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
1. Hair Jr., J.F., Black, W, C.,, Babin, B.J., dan Anderson, R. E. (2019) Multivariate Data Analysis, 8th Edition, Prentice-Hall (HBBA). [MDS] 2. Ghazali, Imam (2016), Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS, Badan Universitas Diponegoro. [AAM] 3. Sholihin, Mahfud, dan Ratmono, Dwi (2020) Analisis SEM-PLS dengan WARP-PLS 7.0, CV Andi Offset. [ASW] 4. Artikel-artikel yang relevan.		
Pustaka Pendukung		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211424: Agile Method
		Semester 5/3 sks Teori
Deskripsi Mata Kuliah		
<p>Mata kuliah ini mempelajari tentang tahapan dalam mengembangkan perangkat lunak secara umum. Mata kuliah ini juga menerapkan pengembangan perangkat lunak menggunakan konsep agile scrum dan menganalisis hasil persyaratan dan prototipe perangkat lunak, baik secara individu maupun berkelompok / Kerjasama tim. Mata kuliah ini menganalisis ide dan inovasi pengembangan perangkat lunak dalam bentuk karya ilmiah</p>		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; (S.6.1);	
2. Keterampilan Umum	<p>mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data; (KU.5.1)</p> <p>mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terh;</p>	
3. Pengetahuan	Mengintegrasikan konsep teori literasi data (big data), literasi teknologi (coding & artificial intelligence) dan literasi manusia (komunikasi dan pemikiran desain/design thinking); (P.2.2);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu mengelola data dan informasi dalam rangka menentukan pilihan serta menawarkan solusi yang paling tepat dan terukur; (KK.3.1);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
1. Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan-tahapan dalam pengembangan perangkat lunak		
2. Mahasiswa mampu menerapkan konsep agile untuk pengembangan perangkat lunak, baik secara individu maupun berkelompok/Kerjasama tim.		
3. Mahasiswa mampu menganalisis ide dan inovasi pengembangan perangkat lunak dalam bentuk karya ilmiah, baik secara individu maupun berkelompok/Kerjasama tim.		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak 2. Proses Perangkat Lunak 3. Pemodelan Sistem dengan Data Flow Diagram dan Unified Modeling Language 4. Pengenalan Pengembangan Perangkat Lunak Agile 5. Persyaratan Agile dan User Story 6. Pemodelan dan Time Boxing pada Pengembangan Agile 7. Pengenalan Agile Project Management DSDM 8. Pengenalan Scrum 9. Peran dan Tahapan Scrum 10. Pengujian Perangkat Lunak 11. Perawatan dan Evolusi Perangkat Lunak 		
Mata Kuliah Prasyarat		
Pemrograman Aplikasi Perangkat Bergerak (BD211420)		
Pustaka Utama		

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
1. Ian Sommerville, 2011, Software Engineering 9th edition, Addison-Wesley 2. Multimatics, Agile Project Management 3. Nader K. Rad & Frank Turley, 2014, Agile Scrum Handbook, Van Haren Publishing		
Pustaka Pendukung		

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH	BD211427: Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligent) Semester 5/3 sks Teori	
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah ini membahas tentang konsep dasar dan prinsi-prinsip kecerdasan buatan, yang meliputi: dasar-dasar kecerdasan buatan, algoritma pencairan (search-based), algoritma berbasis alasan (reason-based), algoritma berbasis pengetahuan (knowledge-based), dan algoritma pembelajaran (learning-based) serta implementasinya dalam memecahkan permasalahan. Pada matakuliah ini, mahasiswa akan mempelajari beberapa topik pada kecerdasan buatan dalam bentuk teori dan Aplikasi dan tugas besar yang akan diberikan di kelas.		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; (S.8) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; (S.9);	
2. Keterampilan Umum	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; (KU.1) Mampu menunjuk;	
3. Pengetahuan	Menguasai konsep teori teknologi informasi untuk pengelolaan bisnis digital; (P.2);	
4. Keterampilan Khusus	Kemampuan mendesain sistem untuk memberikan solusi teknik dalam bidang sistem tenaga, sistem pengaturan, elektronika, telekomunikasi dan sistem komputer dengan mempertimbangkan standar teknis, kesehatan dan keselamatan kerja, kemudahan penerapan, dan apli;	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu menganalisis dan menyelesaikan permasalahan pada sistem dengan menerapkan prinsip kecerdasan buatan (C4, P4, A4)		
Bahan Kajian		
Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian dan Konsep Dasar Kecerdasan Buatan 2. Ruang lingkup kecerdasan buatan pada aplikasi komersial 3. Algoritma Pencarian (search-based) <ol style="list-style-type: none"> a. Uninformed/Blind search b. Informed/Heuristic search 4. Algoritma berbasis alasan (reason-based) <ol style="list-style-type: none"> a. Fuzzy logic 5. Algoritma berbasis pengetahuan (knowledge-based) <ol style="list-style-type: none"> a. Inference propositional logic b. First order logic c. Reasoning under uncertainty d. Expert System 6. Algoritma pembelajaran (learning-based) <ol style="list-style-type: none"> a. Decision Tree Learning b. Jaringan syaraf tiruan (Artificial Neural Network) 		

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
c. Algoritma Genetika		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Russell, S. J., & Norvig, P. (2010). Artificial intelligence: a modern approach. Upper Saddle River: Prentice-Hall. (SM) 2. Ross, Alex , (2016), The Industries of The Future, Renebook. (IF) 3. Suyanto, (2014), Artificial Intelligence (AI) 4. Dreyfus, G., (2004). Neural Networks - Methodology and Applications. New York: Springer. (NN) 5. Passino, K. M. & Yurkovich, S., (1998). Fuzzy Control. Massachusetts: Addison-Wesley Longman Inc. (FC) 6. Mitchell, M., (1996). An Introduction to Genetic Algorithms. Massachusetts: MIT Press. (GA) 		
Pustaka Pendukung		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tutorials Point, 2015. Artificial Intelligence, intelligent systems. (SC) https://www.dcpvhpm.org/E-Content/BCA/BCA-III/artificial_intelligence_tutorial.pdf 2. Yang, X. S., (2010). Engineering Optimization - An Introduction with Metaheuristic Applications. New Jersey: John Wiley & Sons.(EO) 3. https://www.section.io/engineering-education/understanding-search-algorithms-in-ai/ 		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211429: Manajemen Strategi
		Semester 6/3 sks Teori
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah memberikan pemahaman terkait manajemen strategi secara komperhensif		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; (S.3.1);	
2. Keterampilan Umum	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data; (KU.5.1);	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai prinsip manajemen bisnis digital termasuk perencanaan strategis, alokasi sumber daya, pemodelan sumber daya manusia, dan kepemimpinan; (P.1.5);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang dan merumuskan rencana pengembangan bisnis digital dalam bidang pemasaran, keuangan, sumber daya manusia, dan operasional sebagai landasan dalam membuat keputusan manajerial perusahaan. (KK.1.5);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu menerapkan konsep-konsep manajemen strategis (C3, A3, P3)		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. konsep dasar manajemen strategi 2. formulasi strategi 3. Implementasi dan evaluasi strategi 4. Topik utama manajemen strategi 5. Kasus manajemen strategi 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Davis and Davis, 2013, Strategic Management: Concepts And Cases 16th edition (SM) <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Barney and Hesterly. 2019. Strategic Management And Competitive Advantage 6th edition (SC) 		
Pustaka Pendukung		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211430: Manajemen Sosial Media
		Semester 6/2 sks Teori + 1 sks Praktik
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah memberikan pemahaman tentang proses pengelolaan media sosial secara menyeluruh		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; (S.8.1);	
2. Keterampilan Umum	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data; (KU.5.1);	
3. Pengetahuan	Mengimplementasikan konsep teori dan praktik mengenai media produksi, komunikasi, serta teknik dan metode penyebarannya (kanal/media), termasuk cara alternatif untuk menginformasikan dan menghibur melalui tulisan, lisan, maupun media visual; (P.2.3);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang dan mengoperasikan kinerja semua kampanye pemasaran digital melalui web, SEO/SEM, pemasaran database, email, dan media sosial; (KK.1.5) Mampu merumuskan desain bisnis dengan menggunakan logika dan penalaran dari alternatif solusi, ataupun;	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu menyusun rencana pengelolaan media sosial (C6, A4, P3)		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Brand, Product & Audience Research Identification 2. Platform & Tools 3. Strategy & Management 4. Contents & Copywriting 5. Interactions 6. Social media listening & data - sentimen analysis 7. Social Media Campaign & Social Media ads 8. Legal & ethics issue in social media 9. E-recruitment 10. Crowdfunding 		
Mata Kuliah Prasyarat		
Pemasaran Digital Lanjutan (BD211425)		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Amy Van Looy. 2016. Social Media Management: Technologies and Strategies for Creating Business Value (ST) 2. Krasniak, Zimmerman, Ng. 2021. Social Media Marketing All in One 5th edition (SA) 3. Lipschultz. 2020. Social Media Measurement and Management: Entrepreneurial Digital Analytics. Routledge (SE) 		
Pustaka Pendukung		





SILABUS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
Tahun ajaran 2020 - 2025


No. Dok.	:	
Tgl. Terbit	:	22/Agustus/2022
No. Revisi	:	00
Hal	:	2/2


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025		No. Dok. : Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022 No. Revisi : 00 Hal : 2/2
	MATA KULIAH		BD211431: Metodologi Penelitian Bisnis Umum
			Semester 6/2 sks Teori + 2 sks Praktik
	Deskripsi Mata Kuliah		
<p>Matakuliah ini memberi pengetahuan dan melatih mahasiswa agar mampu merancang dan melakukan penelitian ilmiah yang baik. Materi dikhususkan pada penelitian bisnis. Materi matakuliah mencakup: sifat penelitian ilmiah, proses penelitian, etika penelitian, desain penelitian, identifikasi sumber data dan pengumpulan data, serta analisis data dan penyajian hasil penelitian.</p>			
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah			
1. Sikap	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain;		
2. Keterampilan Umum	<p>mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; (KU.2.1)</p> <p>Mampu mendesain metodologi penelitian bisnis dengan meriset, menganalisis, menginterpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi; (KU.3.2);</p>		
3. Pengetahuan	Menganalisis berbagai konsep metoda analisis data (statistik), dan memvisualisasikan konsep data menjadi gambar (diagram, chart, grafik, peta, dsb), serta menginterpretasi perhitungan/estimasi data bisnis yang benar dan terukur; (P.1.4);		
4. Keterampilan Khusus	Mampu mengelola data dan informasi dalam rangka menentukan pilihan serta menawarkan solusi yang paling tepat dan terukur; (KK.3.1);		
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)			
<p>1. Merancang dan melakukan penelitian ilmiah yang baik dan sesuai kaidah ilmiah. (C6)</p> <p>2. Memahami dan menjelaskan berbagai macam aliran penelitian. (C2)</p> <p>3. Mengenali dan menentukan variabel atau konstruk yang penting dan relevan dalam suatu model pada desain penelitian. (C1)</p> <p>4. Mengintrepretasi hasil penelitian dengan benar.(C2)</p>			
Bahan Kajian			
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Riset proses, 2. Riset desain, 3. kuantitatif dan kualitatif, 4. Observasi, 5. Eksperimen, 6. Penyampelan, 7. Survei, 8. Skala pengukuran, 			


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
9. Persiapan data, 10. Pengujian hipotesis, 11. Presentasi laporan riset bisnis.		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
1. Pamela S. Schinler (2022), Business Research Method, 14th ed., New York, Ny: McGraw-Hill. [BRM] 2. Neuman, W. Lawrence (2000), Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches. 4th ed., London: Allyn and Bacon. [SRM]		
Pustaka Pendukung		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211432: Information Security
		Semester 6/2 sks Teori
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah ini memberikan materi-materi terkait dengan dasar keamanan yang harus dimiliki oleh seorang user agar data dan informasi yang dimiliki bisa tetap aman.		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; (S.8.1);	
2. Keterampilan Umum	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; (KU.1.1);	
3. Pengetahuan	Mengimplementasikan konsep teori mengenai literasi dan keamanan data berbasis teknologi informasi; (P.2.1);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang, mengoperasikan dan mengatasi permasalahan terkait penggunaan teknologi informasi yang berbasis sistem informasi dalam pengembangan proses bisnis digital; (KK.2.1);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
1. Mahasiswa mampu memahami konsep dasar keamanan Komputer		
2. Mahasiswa mampu memahami dasar keamanan pada sebuah Sistem Operasi		
3. Mahasiswa mampu memahami cara kerja sebuah virus, anti virus, dan bagaimana melindungi sistem komputer dengan anti virus		
4. Mahasiswa mampu memahami konsep enkripsi data		
5. Mahasiswa mampu memahami materi terkait backup dan recovery data		
5. Mahasiswa mampu memahami bagaimana melindungi data dan informasi dari kejahatan internet		
6. Mahasiswa mampu memahami bagaimana melindungi koneksi jaringan		
7. Mahasiswa mampu memahami bagaimana melakukan transaksi online dengan aman		
8. Mahasiswa mampu memahami bagaimana melakukan komunikasi e-mail dengan aman		
9. Mahasiswa mampu memahami teknik kejahatan social engineering dan pencurian identitas dan bagaimana cara menghindarinya		
10. Mahasiswa mampu memahami bagaimana cara menggunakan sosial media dengan aman		
11. Mahasiswa mampu memahami bagaimana cara menggunakan perangkat mobile dengan aman		
Bahan Kajian		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar keamanan komputer 2. Malware dan antivirus 3. Konsep enkripsi data 4. Prosedur backup dan recovery 5. Melindungi data dan informasi dari kejahatan internet 6. Konfigurasi keamanan jaringan 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi Certified Secure Computer User (CSCU) EC COUNCIL 2. Chuck Easttom, Computer Security Fundamentals Third Edition, Pearson, 2016 		
Pustaka Pendukung		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211433: Kecerdasan Bisnis
		Semester 6/2 sks Teori + 1 sks Praktik
Deskripsi Mata Kuliah		
<p>Mata kuliah Kecerdasan Buatan ini dirancang untuk memberikan gambaran umum tentang konsep, metodologi, teknik, dan alat dalam Kecerdasan Bisnis (BI). Mahasiswa akan belajar bagaimana mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data bisnis serta melakukan visualisasi data untuk membantu dalam pengambilan keputusan bisnis</p>		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	<p>Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; (S.3.1)</p> <p>Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; (S.9.1);</p>	
2. Keterampilan Umum	<p>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; (KU.1.1)</p> <p>Mampu mengkom;</p>	
3. Pengetahuan	<p>Menganalisis berbagai konsep metoda analisis data (statistik), dan memvisualisasikan konsep data menjadi gambar (diagram, chart, grafik, peta, dsb), serta menginterpretasi perhitungan/estimasi data bisnis yang benar dan terukur; (P.1.4)</p> <p>Mengintegrasikan;</p>	
4. Keterampilan Khusus	<p>Mampu mengelola data dan informasi dalam rangka menentukan pilihan serta menawarkan solusi yang paling tepat dan terukur; (KK.3.1);</p>	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
<p>Mahasiswa mampu melakukan tahapan analisis proses bisnis sebagai langkah dalam perencanaan kecerdasan bisnis sebagai solusi bisnis organisasi</p>		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Kecerdasan Bisnis <ol style="list-style-type: none"> a. Definisi dan Sejarah b. Aplikasi dan Manfaat BI c. Peran BI dalam organisasi d. Teknologi dan Alat BI populer (Power BI, Tableau, Looker Studio, dll) e. Dasar-dasar penggunaan dan implementasi alat BI 2. Data dalam Kecerdasan Bisnis <ol style="list-style-type: none"> a. Sumber data dan kualitas data b. Pengelolaan data: Data warehousing (Proses ETL (Extract, Transform, Load), OLAP dan data mining (teknik data mining, aplikasi data mining) 3. Aplikasi BI dalam Bisnis <ol style="list-style-type: none"> a. Studi kasus mengenai penggunaan BI dalam berbagai sektor industri b. Diskusi tentang etika dan privasi dalam BI 		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
<ul style="list-style-type: none"> c. Tantangan dan peluang di masa mendatang untuk BI 4. Pengenalan Power BI <ul style="list-style-type: none"> a. Overview dari Power BI b. Instalasi dan setup Power BI c. Dasar-dasar penggunaan Power BI 5. Menghubungkan Data dengan Power BI <ul style="list-style-type: none"> a. Sumber data dan kualitas data b. Mengimpor data dalam Power BI c. Pengelolaan data di Power BI d. Proses ETL (Extract, Transform, Load) dalam Power BI 6. Visualisasi pada Power BI <ul style="list-style-type: none"> a. Teknik analisis data statistik dengan Power BI b. Prinsip-prinsip Visualisasi Data c. Membuat visualisasi data yang efektif dengan Power BI d. Penggunaan OLAP dalam memvisualisasikan data pada Power BI 7. Pengenalan DAX di Power BI <ul style="list-style-type: none"> a. DAX (Data Analysis Expressions) b. Penggunaan rumus DAX dalam analisis data 8. Dashboards dan Pelaporan dengan Power BI <ul style="list-style-type: none"> a. Membuat dan membagikan dashboards b. Membuat laporan interaktif dengan Power BI 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
<ul style="list-style-type: none"> 1. Swain Scheps, 2008. Business Intelligence for Dummies. Wiley Publishing, Inc [1]. 2. Wilfried Grossmann, Strefanie Rinderle-Ma, 2015. Fundamentals of Business Intelligence. Springer [2]. 3. Jack Hyman, 2022. Microsoft Power BI for Dummies. John Wiley & Sons, Inc [3]. 4. Daniel Jones, 2021. Power BI 3 in 1 Comprehensive Guide of Tips and Tricks To Learn [4]. 5. Greg Deckler, Brett Powell, 2021. Microsoft Power BI Cookbook Second Edition. Packt Publishing [5] 		
Pustaka Pendukung		
<ul style="list-style-type: none"> 1. Modul Analisis Data dengan Power BI Desktop 2. Media Pembelajaran seperti Youtube 		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH	BD211435: Big Data Analytic	
	Semester 7/1 sks Teori + 1 sks Praktik	
Deskripsi Mata Kuliah		
<p>Mata kuliah ini membahas tentang pengertian penelitian mendefinisikan masalah penelitian, merumuskan masalah membuat tujuan, menentukan variabel, merumuskan judul penelitian, menentukan analisis data dan interpretasi data. Demikian pula mahasiswa mampu membuat usulan proposal penelitian dan hasil penelitian berupa karya tulis ilmiah serta mampu membuat tulisan dalam bentuk makalah yang diterbitkan dalam jurnal ilmiah.</p>		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; (S.9.1);	
2. Keterampilan Umum	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data (KU.5.1);	
3. Pengetahuan	Menganalisis berbagai konsep metoda analisis data (statistik), dan memvisualisasikan konsep data menjadi gambar (diagram, chart, grafik, peta, dsb), serta menginterpretasi perhitungan/estimasi data bisnis yang benar dan terukur; (P.1.4);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang, mengoperasikan dan mengatasi permasalahan terkait penggunaan teknologi informasi yang berbasis sistem informasi dalam pengembangan proses bisnis digital; (KK.2.1);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
1. Mahasiswa mampu memahami konsep dasar teori big data collecting dan procesing		
2. Mahasiswa mampu menerapkan data analytic big livecycle dan realtime		
3. Mahasiswa mampu menerapkan Clustering-Reduce Dimentionality		
4. Mahasiswa mampu menerapkan Clustering-Reduce Dimentionality		
5. Supervised and Unsupervised Algoritm		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian, Fenomena kemunculan, Sifat-sifat, Kompleksitas, dan Framework Big data 2. Review pemrograman R, pengenalan tools MapReduce 3. Hadoop, Spark, Koleksi data, Web scraping in R API, HTML dan Selenium 4. Praktik web Scraping 5. Pre-processing data dan visualisasi data 6. Analisis Data Structured, Analisis Data Unstructured, dan Analisis Text 7. Metode Machine Learning untuk Big Data 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Day R.A., 1998. How to write & publish a scientific paper. Oryx Press. Arizona 2. . Gupta, S. 2002. Research Method and statistical Techniques deep and deep pub. Canada 3. Lindsay, D.2011. Scientific Writing=thinking in words. CSIRO Publishing, 		

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
Collingwood, Victoria, Australia.		
Pustaka Pendukung		
1. Ledolter, J. 2013. Data mining and Business Analytics with R. John Wiley & Sons 2. Walkowiak, S. 2016. Big Data Analytics with R: Utilize R to uncover hidden patterns in your Big Data. PACKT Publishing.		

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211436: Hukum dan Etika Bisnis
		Semester 7/2 sks Teori
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah memberikan pemahaman terkait aspek hukum dalam bisnis seperti system hukum yang berlaku, organisasi bisnis, hingga berbagai regulasi dalam bisnis dan penerapan etika dalam bisnis mulai dari konsep, proses, hingga implementasi.		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; (S.7.1);	
2. Keterampilan Umum	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data; (KU.5.1);	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai administratif dan manajemen bisnis digital secara luas dan mendalam sesuai dengan hukum dan etika bisnis; (P.1.1);	
4. Keterampilan Khusus		
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu menerapkan hukum dan etika dalam menjalankan bisnis (C3, A3, P3)		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mekanisme dan sistem hukum yang berlaku (hukum jaminan dan kontrak/perjanjian bisnis) 2. Organisasi bisnis 3. Hak atas kekayaan intelektual (Paten, merek, hak cipta, rahasia dagang) 4. Regulasi hukum dalam bisnis 5. Konsep dan isu terkait etika bisnis 6. Proses pembuatan keputusan etis 7. Implementasi etika bisnis dalam perekonomian global 8. Kasus-kasus etika bisnis 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Hukum Bisnis Untuk Perusahaan. DR. Abdul R Saliman, SH.,MM.. (BL) 2. Business Ethics_ Ethical Decision Making & Cases, 10th Edition. Cengage, Ferrell et al. (BE) 		
Pustaka Pendukung		

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211503: Pitching and Negotiation
		Semester 0/3 sks Teori
Deskripsi Mata Kuliah		
<p>Mata kuliah memberikan pemahaman terkait aspek-aspek strategi dalam bernegosiasi mulai dari konsep dasar negosiasi, proses, pemahaman konteks, hingga praktik-praktik dalam bernegosiasi. Selain itu mahasiswa juga mempelajari teknik pembuatan dan penyampaian dokumen pitchdeck.</p>		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan; (S.10.1);	
2. Keterampilan Umum	<p>mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya; (KU.6.1)</p> <p>Mampu mengkomunikasikan konsep bisnis dan data yang efektif baik secara tertulis maupun lisan; (KU.6.2);</p>	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai prinsip manajemen bisnis digital termasuk perencanaan strategis, alokasi sumber daya, pemodelan sumber daya manusia, dan kepemimpinan; (P.1.5);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu membangun kegiatan usaha secara individu maupun berkelompok dengan memanfaatkan teknologi informasi dan analisis data secara efisien dan efektif; (KK.1.2);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu menghasilkan rencana strategi negosiasi dan pitching (C6, A4, P3)		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar negosiasi dan manajemen konflik 2. Subproses psikologis fundamental dari negosiasi 3. Konteks sosial saat negosiasi 4. Praktik-praktik terbaik dalam negosiasi 5. Pitchdeck 6. Strategi pendukung lanjutan 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Essentials of negotiation 8th edition. Lewicki, Barry, Sauders. Mc Graw Hill Education (EN) 2. Get Your Venture Backed with Persuasive Data Viz: An HBR Collection for Building the Perfect Pitch Deck (PD) 		
Pustaka Pendukung		

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. : _____
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH		BD211501: Manajemen Hubungan Pelanggan
		Semester 0/3 sks Teori
Deskripsi Mata Kuliah		
Mata kuliah memberikan pemahaman terkait strategi manajemen hubungan pelanggan mulai dari konsep dasar hubungan pelanggan, operasional, Teknik analisa pelanggan, hingga implementasi dan manfaat dari manajemen hubungan pelanggan.		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; (S.6.1);	
2. Keterampilan Umum	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data; (KU.5.1) mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam ma;	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai prinsip manajemen bisnis digital termasuk perencanaan strategis, alokasi sumber daya, pemodelan sumber daya manusia, dan kepemimpinan; (P.1.5);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang dan merumuskan rencana pengembangan bisnis digital dalam bidang pemasaran, keuangan, sumber daya manusia, dan operasional sebagai landasan dalam membuat keputusan manajerial perusahaan. (KK.1.5);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu menerapkan strategi hubungan pelanggan (C3, A3, P3)		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar hubungan pelanggan 2. Strategi manajemen hubungan pelanggan 3. Operasional dan teknis dalam mengelola hubungan pelanggan 4. Teknik-teknik analisa pada manajemen hubungan pelanggan 5. Implementasi dan manfaat dari manajemen hubungan pelanggan 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Buttle., Francis and Maklan, Stan. Customer Relationship Management- Concepts and technologies 4th edition (CRMC) 2. Baran Roger J. Galka Robert J. 2016. Customer Relationship Management: The Foundation of Contemporary Marketing Strategy. Second Edition. Routledge (CRMF) 		
Pustaka Pendukung		


	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH	BD211506: Manajemen Risiko Bisnis	
	Semester 0/3 sks Teori	
Deskripsi Mata Kuliah		
<p>Mata Kuliah Manajemen Risiko Bisnis termasuk mata kuliah pilihan yang mempelajari tentang konsep dasar risiko bisnis, proses manajemen risiko dan tata kelola risiko. Selain itu, mata kuliah ini juga membahas tentang arsitektur manajemen risiko, identifikasi manajemen risiko, analisis dan evaluasi manajemen risiko, penanganan risiko, pemantauan dan kaji ulang risiko, dan kontrol internal. Metode pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah tidak hanya ceramah oleh dosen tetapi juga mengajar sesama teman yang diawasi oleh dosen.</p>		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik (S.8);	
2. Keterampilan Umum	<p>Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur (KU.2)</p> <p>Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawab;</p>	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai prinsip dan prosedur dalam manajemen risiko bisnis (P.8);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu merancang dan merumuskan rencana pengembangan bisnis digital dalam bidang pemasaran, keuangan, sumber daya manusia, dan operasional sebagai landasan dalam membuat keputusan manajerial perusahaan. (KK.1.5);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu menguraikan proses manajemen dan penanganan risiko (C4)		
Bahan Kajian		
<p>Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi dan Jenis Risiko (sumber risiko: internal dan eksternal) 2. Manajemen Risiko Perusahaan 3. Proses Manajemen Risiko: Arsitektur Manajemen Risiko 4. Proses Manajemen Risiko: Identifikasi Risiko 5. Proses Manajemen Risiko: Analisis dan Evaluasi Risiko 6. Proses Manajemen Risiko: komunikasi dan konsultasi 7. Proses Manajemen Risiko: konteks dan penilaian risiko 8. Proses Manajemen Risiko: penanganan risiko 9. Proses Manajemen Risiko: pemantauan dan tinjauan risiko 10. Proses Manajemen Risiko: tata kelola risiko 11. Proses Manajemen Risiko: pengendalian risiko bisnis 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
<p>Manajemen Risiko Berbasis SNI ISO 31000 / BSN - Jakarta: Badan Standardisasi Nasional, 2018. Manajemen Risiko Bisnis Era Digital (Teori dan Pendekatan Konseptual). Seval Literindo Kreasi (Penerbit SEVAL), 2023.</p>		
Pustaka Pendukung		



SILABUS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
Tahun ajaran 2020 - 2025

No. Dok.	:	
Tgl. Terbit	:	22/Agustus/2022
No. Revisi	:	00
Hal	:	2/2

Manajemen Risiko Bisnis. Hery, SE., MSi. Jakarta. Grasindo. 2019.

	SILABUS PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL Tahun ajaran 2020 - 2025	No. Dok. :
		Tgl. Terbit : 22/Agustus/2022
		No. Revisi : 00
		Hal : 2/2
MATA KULIAH	BD211505: Kepemimpinan dan Keahlian Interpersonal Semester 0/3 sks Teori	
Deskripsi Mata Kuliah		
Matakuliah ini disajikan kepada mahasiswa dalam rangka memperdalam wawasan dibidang kajian ilmu manajemen bisnis. Secara garis besar ruang lingkup materi perkuliah membahas konsep dan teori dasar kepemimpinan, pengambilan keputusan yang efisien dan efektif, keahlian interpersonal dan strategi dan taktik kepemimpinan.		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah		
1. Sikap	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; (S.6.1);	
2. Keterampilan Umum	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; (KU.2.1);	
3. Pengetahuan	Menguraikan konsep teori mengenai prinsip manajemen bisnis digital termasuk perencanaan strategis, alokasi sumber daya, pemodelan sumber daya manusia, dan kepemimpinan; (P.1.5);	
4. Keterampilan Khusus	Mampu membangun kegiatan usaha secara individu maupun berkelompok dengan memanfaatkan teknologi informasi dan analisis data secara efisien dan efektif; (KK.1.2);	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Mahasiswa mampu menjelaskan dan memahami tentang landasan filosofis dan konsep-konsep dasar kepemimpinan, agar mahasiswa dapat membedakan berbagai tipe, tugas, fungsi dan peranan pemimpin, serta implementasinya dalam kehidupan berorganisasi. Selain itu perkuliahan ini memiliki capaian untuk membekali mahasiswa agar dapat menanamkan keahlian interpersonal diri dengan baik, memahami hakekat pengambilan keputusan, mengetahui berbagai teknik pengambilan keputusan, dan menganalisis keputusan.(C2,C4)		
Bahan Kajian		
Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Teori dan perilaku kepemimpinan, 2. Strategi dan pengambilan keputusan, 3. Power, etika dan taktik kepemimpinan, 4. Kepemimpinan grup dan tim, 5. Kepemimpinan dan keberagaman lintas budaya. 		
Mata Kuliah Prasyarat		
-		
Pustaka Utama		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Gary A. Yukl, William L. Gardner (2020), Leadership in Organizations, global edition 9th. Person Education Limited. 2. HBR's 10 Must Reads, On Leadership. Boston, Massachusetts. (Tematik) 3. HBR's 10 Must Reads, On Making Smart Decisions. Boston, Massachusetts. (Tematik) 		
Pustaka Pendukung		

