

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

**MATA KULIAH
SISTEM TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI AGRIBISNIS
AGB 213**



**PROGRAM STUDI AGRIBISNIS
FAKULTAS PERTANIAN
UNIVERSITAS SYIAH KUALA
2021/2022**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

MATA KULIAH	KODE	BOBOT (SKS)	SEMESTER
Sistem Teknologi Informasi Dan Komunikasi Agribisnis	AGB 213	3 (2-1)	Ganjil 2020/2021
PROGRAM STUDI	KOORDINATOR/TIM	TAHUN AJARAN	JADWAL
Agribisnis	Rahmaddiansyah, S.Si, M.Sc Dr. Ir. Fajri, M.Sc Dr. Agus Nugroho, S.P., M.Com. Zulkarnain, S.Si., M.Si Muhammad Yuzan Wardhana, SP., M.EP. Litna Nurjannah Ginting, S.P., M.Si. Noratun Juliaviani, S.P.,M.Si	SEM GANJIL 2021/2022	Kelas 1 Selasa, 14.00-15.40 R.B.03.08 Kelas 2 Rabu, 14.00-15.40 R.B.03.05 Kelas 3 Selasa, 16.20-18.00 R.B.03.10

I. DESKRIPSI MATA KULIAH:

Matakuliah sistem informasi manajemen ini mempelajari Sistem informasi manajemen secara digital, Enterprise resource planning (ERP), E-Business, teknologi web 2.0 dan Artificial Intelligence. Selain diperkenalkan secara teori mahasiswa juga dilatih untuk memiliki skill untuk memanfaatkan teknologi ERP, E- Business, WEB 2.0 dan Artificial Intelligence.

II. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) PROGRAM STUDI:

A. Rumusan Sikap (S):

1. Kemampuan untuk menginternalisasikan ketakwaan kepada Tuhan YME dengan menjunjung tinggi nilai-nilai moral dan etika.
2. Kemampuan untuk berkontribusi dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dengan menghargai nilai-nilai toleransi, kepedulian dan kepekaan.

B. Rumusan Pengetahuan (P):

1. Memiliki kemampuan berfikir logis, kritis dan sistematis dalam memahami konsep dasar keilmuan dan inovasi pembangunan pertanian terpadu dan berkelanjutan.

-
2. Memiliki kemampuan kewirausahaan dengan menerapkan sistem manajemen teknologi informasi dan komunikasi agribisnis terpadu dan berkelanjutan.

C. Rumusan Ketrampilan Umum (KU):

1. Memiliki kemampuan untuk memperluas jejaring dan mendiseminasikan hasil kajian agribisnis berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
2. Memiliki jiwa kepemimpinan dan profesionalitas dalam operasional manajemen agribisnis yang kreatif dan inovatif.

D. Rumusan Ketrampilan Khusus (KK):

1. Memiliki kemampuan dalam mengidentifikasi, menganalisis, merancang dan mengalokasikan sumberdaya dan faktor produksi secara teknis dan ekonomis di bidang agribisnis.
2. Memiliki kemampuan manajerial dalam menjamin mutu dan mengelola resiko sistem operasi agribisnis, serta evaluasi kinerja bisnis dan komersial.
3. Memiliki kemampuan komunikasi, negosiasi, dan advokasi dalam bidang agribisnis dengan memanfaatkan teknologi informasi

III. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

1. Memahami perubahan digital dari masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang.
2. Mengetahui Sistem Informasi
3. Mampu memanfaatkan sistem Enterprise resource planning
4. Mengetahui E-Business
5. Mampu memanfaatkan aplikasi E-Business
6. Mengetahui teknologi web 2.0
7. Mampu mendesain dan membangun web 2.0
8. Mengetahui Artificial Intelligence
9. Mampu menggunakan teknologi Artificial Intelligence untuk kebutuhan bisnis

IV. MATRIKS KESESUAIAN ANTARA CPL DAN CPMK

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi*								
	S		P		KU		KK		
	1	2	1	2	1	2	1	2	3
1. Memahami perubahan digital dari masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang.		√	√						
2. Mengenal Sistem Informasi		√		√					
3. Mampu memanfaatkan sistem Enterprise resource planning		√		√	√		√	√	
4. Mengenal E-Business		√	√						
5. Mampu memanfaatkan aplikasi E-Business		√		√		√			√
6. Mengenal teknologi web 2.0		√		√					
7. Mampu mendesain dan membangun web 2.0	√	√		√	√				√
8. Mengenal Artificial Intelligence		√		√					
9. Mampu menggunakan teknologi Artificial Intelligence untuk kebutuhan bisnis		√	√		√		√		

V. KRITERIA DAN STANDAR PENILAIAN

Komponen Penilaian*	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Persentase (Weight in Final Grade)	Nilai Minimal Ketercapaian Kinerja Mahasiswa	Standar Penilaian
Aktivitas Partisipatif	1,2,3,4,5,6,7,8	10%	51	A \geq 87; 78 \leq AB $<$ 87; 69 \leq B $<$ 78; 60 \leq BC $<$ 69; 51 \leq C $<$ 60; 41 \leq D $<$ 51; E $<$ 41
Hasil Proyek	3, 5, 7, 9	55%	51	
Tugas Makalah	2, 4, 6, 8	15%	51	

Praktikum	3, 5, 7, 9	10%	51	
Final	2, 4, 6, 8	10%	51	
Total		100%	51	

VI. JADWAL, URAIAN MATERI DAN KEGIATAN PERKULIAHAN

Minggu Ke-	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Strategi Pembelajaran/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Memahami perubahan digital dari masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang	Pendahuluan: Sejarah proses perkembangan sistem digital dan identifikasi empat aliran pembangunan: Sistem Informasi, Aplikasi E-Bisnis, Revolusi Web 2.0 dan kebangkitan Artificial Intelligence;	Metode ceramah, diskusi dan metode pembelajaran kontekstual (Contextual Instruction), yaitu membahas konsep/teori kaitannya dengan situasi nyata atau dalam kehidupan sehari-hari. Diskusi dengan mahasiswa secara individual guna menjawab pertanyaan dosen pada akhir pertemuan.	2 x 50 menit	Diskusi interaktif	a. Mampu menjelaskan perubahan sistem digital b. Mampu membedakan antara Sistem Informasi, Aplikasi E-Bisnis, Revolusi Web 2.0 dan Artificial Intelligence	10%

2-6	Mengenal sistem informasi dan mampu memanfaatkan teknologi Enterprise resource planning (ERP)	Pengenalan sistem informasi., ragam sistem Informasi, dan Teknologi Enterprise resource planning (ERP). Penerapan praktik sistem ERP untuk mengukur kinerja keuangan	Metode ceramah, diskusi dan metode pembelajaran kontekstual (Contextual Instruction), yaitu membahas konsep/teori kaitannya dengan situasi nyata atau dalam kehidupan sehari-hari. Praktik penggunaan aplikasi ERP untuk mengukur kinerja keuangan	2 x 50 menit	Ceramah dan praktikum	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu menjelaskan apa itu sistem informasi, ragam sistem informasi dan sistem ERP b. Mampu mengoperasikan sistem ERP untuk kasus kinerja keuangan 	20%
7-8	Mengenal E-Business dan mampu mengimplementasikan E-Business	Konsep dasar E-Business. Membangun online store, mendesain dan meluncurkan E-commerce Store	Metode ceramah, diskusi dan metode pembelajaran kontekstual (Contextual Instruction), yaitu membahas konsep/teori kaitannya dengan situasi nyata atau dalam kehidupan sehari-hari. Praktik membangun online store, mendesain dan meluncurkan E-commerce Store	2 x 50 menit	Ceramah dan praktikum	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu menjelaskan apa itu E-Business, ragam jenis E-Business dan peralatan membangun E-Business. b. Mampu mendesain, membangun dan meluncurkan E- 	20%

						commerce Store	
9-11	Mengenal teknologi web 2.0. Mampu mendesain dan membangun web 2.0	Konsep dasar teknologi web 2.0. Mendesain dan membangun web 2.0	Metode ceramah, diskusi dan metode pembelajaran kontekstual (Contextual Instruction), yaitu membahas konsep/teori kaitannya dengan situasi nyata atau dalam kehidupan sehari-hari. Praktik mendesain dan membangun web 2.0	2 x 50 menit	Kuliah dan praktikum	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu menjelaskan apa itu teknologi web 2.0.. b. Mampu mendesain, dan membangun web 2.0 	20%
12-15	Mengenal Artificial Intelligence. Mampu menggunakan teknologi Artificial Intelligence untuk kebutuhan bisnis	Konsep dasar Artificial Intelligence. Menyelesaikan masalah dengan Artificial Intelligence	Metode ceramah, diskusi dan metode pembelajaran kontekstual (Contextual Instruction), yaitu membahas konsep/teori kaitannya dengan situasi nyata atau dalam kehidupan sehari-hari. Praktik penggunaan deep learning untuk peramalan	2 x 50 menit	Kuliah dan praktikum	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu menjelaskan apa itu Artificial Intelligence b. Mampu menggunakan deep learning untuk peramalan 	20%

16	Final					Memahami teori, konsep dan praktik teknologi ERP, E-Business, web 2.0, dan Artificial Intelligence	10%
							100%

VII. Materi Praktikum (untuk mata kuliah dengan praktikum)

Minggu Ke	Kegiatan	Metode	Jumlah jam
1	Pengenalan aplikasi ERP	Parktikum Komputer	3
2	Instalasi ERP untuk inranet	Parktikum Komputer	3
3	Instalasi ERP pada server melalui internet	Parktikum Komputer	3
4	Mengenal fitur pada ERP	Parktikum Komputer	3
5	Pengelolaan tugas pada ERP	Parktikum Komputer	3
6	Simulasi pelaksanaan kegiatan pada ERP	Parktikum Komputer	3
7	Pengenalan aplikasi E- Business	Parktikum Komputer	3
8	Instalasi E-Business menggunakan CMS WordPress	Parktikum Komputer	3
9	Mengatur kategori dan menu pada E-Business	Parktikum Komputer	3
10	Mengisi konten E-Business	Parktikum Komputer	3
11	Mengaktifkan modul transaksi dan pengiriman	Parktikum Komputer	3
12	Pengenalan pemogram Phyton	Parktikum Komputer	3
13	Algoritma AI	Parktikum Komputer	3
14	Simulasi penggunaan AI	Parktikum Komputer	3
15	Penyelesaian regresi menggunakan AI	Parktikum Komputer	3
16	Final	Parktikum Komputer	3

VIII. RUBRIK PENILAIAN

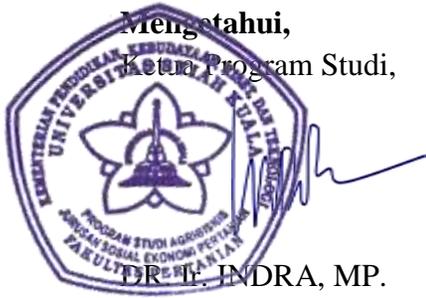
CPMK	Kriteria				
	1	2	3	4	5
1. Memahami perubahan digital dari masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang	Tidak memahami	Memahami sebahagian kecil	Cukup memahami	Memahami	Sangat memahami
2. Mengenal Sistem Informasi	Tidak mengenal	Mengenal sebahagian kecil	Cukup mengenal	Mengenal	Sangat mengenal
3. Mampu memanfaatkan sistem Enterprise resource planning	Tidak mampu	Mampu sedikit	Cukup mampu	Mampu	Sangat Mampu
4. Mengenal E-Business	Tidak mengenal	Mengenal sebahagian kecil	Cukup mengenal	Mengenal	Sangat mengenal
5. Mampu memanfaatkan aplikasi E-Business	Tidak mampu	Mampu sedikit	Cukup mampu	Mampu	Sangat Mampu
6. Mengenal teknologi web 2.0	Tidak mengenal	Mengenal sebahagian kecil	Cukup mengenal	Mengenal	Sangat mengenal

7. Mampu mendesain dan membangun web 2.0	Tidak mampu	Mampu sedikit	Cukup mampu	Mampu	Sangat Mampu
8. Mengenal Artificial Intelligence	Tidak mengenal	Mengenal sebahagian kecil	Cukup mengenal	Mengenal	Sangat mengenal
9. Mampu menggunakan teknologi Artificial Intelligence untuk kebutuhan bisnis	Tidak mampu	Mampu sedikit	Cukup mampu	Mampu	Sangat Mampu

IX. REFERENSI

1. Ashley, K. D. (2017). Artificial intelligence and legal analytics: New tools for law practice in the digital age. In *Artificial Intelligence and Legal Analytics: New Tools for Law Practice in the Digital Age*. <https://doi.org/10.1017/9781316761380>
2. Clifford, J., Cashmore, C., & Lyall, R. (1992). Business Information: Systems and Strategies. In *The Journal of the Operational Research Society* (Vol. 43). <https://doi.org/10.2307/2583160>
3. Funk, T. (2009). *WEB 2.0 AND BEYOND*. London: Greenwood.
4. Sataloff, R. T., Johns, M. M., & Kost, K. M. (2003). *Second-Wave Enterprise Resource Planning Systems*. New York: Cambridge University Press.

X. LEGALITAS



DR. I. INDRA, MP.
NIP. 196309071990021001

Banda Aceh, Februari 2021
Koordinator/ Penanggungjawab,



Rahmaddiansyah, S.Si, M.Sc
NIP. 198201212006041003

**LEMBAR RENCANA TUGAS MAHASISWA
PEMBUATAN TUGAS BERBASIS PROYEK**

MATA KULIAH	KODE	BOBOT (SKS)	SEMESTER
Sistem Teknologi Informasi Dan Komunikasi Agribisnis	AGB 213	3 (2-1)	Ganjil 2020/2021
PROGRAM STUDI	KOORDINATOR/TIM	TAHUN AJARAN	JADWAL
Agribisnis	Rahmaddiansyah, S.Si, M.Sc Dr. Ir. Fajri, M.Sc Dr. Agus Nugroho, S.P., M.Com. Zulkarnain, S.Si., M.Si Muhammad Yuzan Wardhana, SP., M.EP. Litna Nurjannah Ginting, S.P., M.Si. Noratun Juliaviani, S.P.,M.Si	SEM GANJIL 2021/2022	Kelas 1 Selasa, 14.00- 15.40 R.B.03.08 Kelas 2 Rabu, 14.00- 15.40 R.B.03.05 Kelas 3 Selasa, 16.20- 18.00 R.B.03.10

BENTUK TUGAS

Proyek

JUDUL TUGAS

Tugas-1: Mengelola website ERP

Tugas-2: Mendisain dan membangun web 2.0 sesuai ide bisnis

Tugas-3: Mengelola E-Business

Tugas-4: Menyelesaikan model regresi menggunakan AI

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Diisi Sub CPMK dimana Tugas diberikan

1. Mampu mengelola sistem Enterprise resource planning
2. Mampu mendisain dan mengelola web 2.0
3. Mampu mengelola e-business
4. Mampu menyelesaikan masalah model regresi dengan AI

DESKRIPSI TUGAS:

1. Mahasiswa diinstruksikan mengelola ERP dengan prosedur perusahaan tertentu

-
2. Mahasiswa diminta membangun website menggunakan teknologi web 2.0 dengan tema ide bisnis masing-masing
 3. Mahasiswa diminta menyediakan fitur e-business pada website bisnis yang sesuai dengan ide bisnis masing-masing
 4. Mahasiswa diminta mencari data yang besar dari sumber mana saja untuk diselesaikan permasalahan regresinya menggunakan AI
-

METODE Pengerjaan Tugas:

Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan

1. Mengerjakan proyek bersama kelompok
 2. Mengumpulkan tugas
 3. Evaluasi tugas melalui elearning
-

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

a. Obyek Garapan: proyek dikumpulkan berupa link website

b. Bentuk Luaran:

- 1) Aplikasi berbasis web ERP, Web 2.0, E-Business dan AI
 - 2) Dikumpulkan dalam bentuk dokumen bertipe Microsoft word/PDF yang isinya berupa *Link*
-

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

a. Kerjasama (30%),

Setiap anggota kelompok terlihat jelas perannya dalam menyelesaikan proyek.

b. Layout dan konten (30%)

Aplikasi terorganisir dengan baik dan memiliki konten yang menarik.

c. Kinerja Aplikasi (40%),

Setiap fasilitas pada aplikasi berfungsi dengan baik

JADWAL PELAKSANAAN

Perkuliahan, pelaporan, dan evaluasi disesuaikan dengan mengajar pada SIMKUL USK MK Sistem Teknologi Informasi Dan Komunikasi Agribisnis

LAIN-LAIN

Bobot penilaian tugas ini adalah 55% dari 100% penilaian mata kuliah ini

DAFTAR RUJUKAN

Daftar Pustaka atau literatur yang menjadi rujukan penulisan dokumen

- Ashley, K. D. (2017). Artificial intelligence and legal analytics: New tools for law practice in the digital age. In *Artificial Intelligence and Legal Analytics: New Tools for Law Practice in the Digital Age*. <https://doi.org/10.1017/9781316761380>
 - Clifford, J., Cashmore, C., & Lyall, R. (1992). Business Information: Systems and Strategies. In *The Journal of the Operational Research Society* (Vol. 43). <https://doi.org/10.2307/2583160>
 - Funk, T. (2009). *WEB 2.0 AND BEYOND*. London: Greenwood.
 - Sataloff, R. T., Johns, M. M., & Kost, K. M. (2003). *Second-Wave Enterprise Resource Planning Systems*. New York: Cambridge University Press.
-