



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL

No. Dokumen
4FM-DP40103

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

No. Revisi
00

Hal
1 dari 9

Tanggal Terbit
30 Januari 2025

MATAKULIAH	KODE MK	SEMESTER	BOBOT SKS
Managing Digital Organization	BDG23208	Empat (4)	2
Otorisasi/Pengesahaan	Dosen Pengembang RPS Trufi Murdiani S.T., M.A.	Koordinator Bidang Ilmu (KBK) Trufi Murdiani S.T., M.A.	Ketua Program Studi M. Ariza Eka Yusendra S.P., M.M.
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	CPL-S		
	S-2	Memiliki tanggung jawab, profesionalitas, kepercayaan diri, kematangan emosional dan peka terhadap lingkungan sosial, etika dan kesadaran untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat	
	CPL-KU		
	KU-2	Mampu mengembangkan jaringan kerja, beradaptasi, berkreasi, berkontribusi, mensupervisi, mengevaluasi, dan mengambil keputusan dalam rangka menunjukkan kinerja mandiri dan kelompok untuk menerapkan ilmu pengetahuan pada kehidupan masyarakat	
CPL-P			

	CPL-P2	Mampu menjelaskan konsep dan teori digital marketing terkait dengan analisis produk dan pasar digital, perilaku konsumen digital, strategi menarik pelanggan di bisnis digital, pengembangan konten marketing, penggunaan teknik dan alat pemasaran digital, dan scaleup pasar untuk meningkatkan loyalitas pelanggan digital
	CPL-KK	
	CPL-KK1	Mampu memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan inovasi, model bisnis dan strategi pengembangan bisnis, serta mengidentifikasi kebutuhan sumber daya dalam membangun usaha rintisan
	CPL-KK2	Mampu mengidentifikasi kebutuhan pasar dan mengembangkan produk/aplikasi/platform atau layanan digital yang relevan dan sesuai dengan permintaan pelanggan
	CPL-KK3	Mampu mengimplementasikan digital marketing frameworks untuk mengembangkan solusi produk, menarik pelanggan untuk melakukan pembelian dan meningkatkan branding dan loyalitas konsumen
	CPL-KK5	Mampu mengintegrasikan teknologi digital dalam bidang manajemen keuangan dalam suatu platform digital untuk menghasilkan transaksi keuangan yang lebih aman dan efisien di bidang bisnis digital sesuai dengan regulasi yang ditentukan oleh pemerintah.
Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)	CPMK-1	Mahasiswa mampu menguasai konsep teoritis dan kompetensi dasar tentang managing atau pengelolaan dan organisasi digital
	CPMK-2	Mahasiswa mampu mengelaborasi menjelaskan definisi dan batasan manajemen, menjelaskan tentang digital life, digital business dan aktivitas-aktivitas yang berlangsung secara digital
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang peralihan revolusi industri
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang transformasi digital
	CPMK-5	Mahasiswa mampu mengelola organisasi digital. Dan mahasiswa dapat membedakan perangkat keras, perangkat lunak, tenaga, tata kelola, pangamanan
	CPMK-6	Mahasiswa mampu membedakan proses produksi media dan produksi new media, mampu membedakan produksi konten dengan industri konten
	CPMK-7	Mahasiswa mampu membedakan proses produksi media dan produksi new media, mampu membedakan produksi konten dengan industri konten

	CPMK-8	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tentang konvergensi teknologi digital dan menyikapinya dalam dunia bisnis													
	CPMK-9	Mahasiswa mampu memecahkan tantangan membangun organisasi digital													
	CPMK-10	Mahasiswa dapat menerapkan strategi bisnis di era disrupsi dan mengambil pelajaran dari disrupsi teknologi													
	CPMK-11	Mahasiswa mampu Berkolaborasi dalam mengerjakan proyek membuat konten digital													
	CPMK-12	Mahasiswa mampu memproduksi konten digital													
	CPMK-13	Mahasiswa mampu melakukan pengelolaan grup kelompok digital/bekerja teamwork													
	CPMK-14	Mahasiswa mampu mengelola proses produksi													
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK	Sub-CPMK	CPMK													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	14
	Sub-CPMK-1.1	√													
	Sub-CPMK-1.2	√													
	Sub-CPMK-1.3	√													
	Sub-CPMK-2.1		√												
	Sub-CPMK-2.2		√												
	Sub-CPMK-2.3		√												
	Sub-CPMK-3.1			√											
	Sub-CPMK-3.2			√											
	Sub-CPMK-4.1				√										
	Sub-CPMK-4.2				√										
	Sub-CPMK-5.1					√									
	Sub-CPMK-5.2					√									
	Sub-CPMK-5.3					√									
	Sub-CPMK-6.1						√								
	Sub-CPMK-6.2						√								
	Sub-CPMK-7.1							√							
	Sub-CPMK-7.2							√							
	Sub-CPMK-8.1								√						
	Sub-CPMK-8.2								√						
	Sub-CPMK-9.1									√					
	Sub-CPMK-9.2									√					
Sub-CPMK-9.3									√						
Sub-CPMK-10.1										√					
Sub-CPMK-10.2										√					
Sub-CPMK-11.1											√				

	Sub-CPMK-11.2											√			
	Sub-CPMK-12.1												√		
	Sub-CPMK-12.2												√		
	Sub-CPMK-13.1													√	
	Sub-CPMK-13.2													√	
	Sub-CPMK-14.1														√
Deskripsi Singkat Matakuliah	Matakuliah ini mempelajari tentang pengelolaan perusahaan/organisasi/firm digital maupun usaha-usaha yang berbasis teknologi digital beserta pengelolaan dan proses bertumbuhnya. Dalam matakuliah ini diberikan materi-materi tentang konsep manajemen, definisi dan konsep tentang organisasi digital, digital transformation, production management, market forecasting, tantangan pengelolaan organisasi digital, proses produksi konten digital dan menganalisis insight dari konten digital di beberapa platform media digital yang populer.														
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Managing Digital Organization and Analysis 2. The Needs of Managing 3. The Environment & Transformasi Digital 4. Production management 5. The Challenge of Managing Digital Organization 6. Managing Digital Business In The Disruption Era 7. Manajemen Organisasi 														
Pustaka	<p>Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Christensen, Clayton. The Innovator's Dilemma: When New Technologies Cause Great Firm to Fail. Harvard Business School Press, Boston <p>Pendukung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fouenier, Susan and Lara Lee. 2009. Getting Brand Communities Right. Diunduh dari https://hbr.org/2009/04/getting-brand-communities-right 2. Kartajaya, Hermawan. 2008. New Waves Marketing: The World is Still Round The Market is Already Flat. Gramedia. Jakarta 3. Lester, David. 2012. How They Started Digital. Crimson Publishing. USA 4. Leibtag, Ahava. 2015. The Digital Crown, Winning Content On The Web 5. Saputra, Nopriadi. 2021. Manajemen Perubahan Organisasi Di Era Digital. Bintang Pustaka Madani. Yogyakarta 														

Mata Kuliah Syarat		-					
Minggu ke -	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran (Media dan Sumber Belajar)	Waktu (menit)	Penilaian		
					Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	Mahasiswa/i mampu: 1. Menguasai teori, definisi dan kompetensi utama tentang managing digital organization 2. Dapat melakukan analisis tentang managing atau pengelolaan dan organisasi digital marketing	Introduction to Managing Digital Organization and Analysis	Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi Media : Komputer/laptop dan internet	200 min	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi • Kedalaman analisis kasus Bentuk : <ul style="list-style-type: none"> • Non test, • Case Studies 	Ketepatan Menjelaskan Konsep Manging Digital Organization, indikator kegiatan digital management dan implementasi teknologi digital di bisnis.	2
2	Mahasiswa/i mampu: 1. mampu menjelaskan definisi dan batasan manajemen, menjelaskan tentang digital life, digital business dan aktivitas-aktivitas yang berlangsung secara digital	The Needs of Managing	Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan project Media : Komputer/laptop dan internet	200 min	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi • Implementasi project Bentuk : <ul style="list-style-type: none"> • Asistensi • Project 	Ketepatan Pembuatan Digital activities for organization or business	10
3	Mahasiswa/i mampu: 1. menjelaskan tentang peralihan revolusi industri	The Environment and Transformasi teknologi	Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi Media : Komputer/laptop dan internet	200 min	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi • Kedalaman analisis kasus Bentuk : <ul style="list-style-type: none"> • Non test, • Case Studies 	1. Kebenaran dan ketepatan jawaban, 2. Kebenaran dan ketajaman analisis, 3. Komunikasi yang efektif	10

4	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan tentang transformasi digital 2. Menggunakan berbagai tools online untuk meningkatkan performa organisasi atau bisnis 	Tranformasi Digital	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet dan platform digital</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi • Implementasi <p>Bentuk : Cooperative and collaboration learning dan belajar mandiri</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Kebenaran dan ketajaman analisis, 3. Komunikasi yang efektif 	5
5	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola organisasi digital. 2. Membedakan perangkat keras, perangkat lunak, tenaga, tata kelola, pengamanan 	Konsep Digital Organization	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi • Implementasi platform digital <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Case studu 	<ul style="list-style-type: none"> - Keaktifan diskusi, - Komunikasi yang efektif 	10
6	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. membedakan proses produksi media dan produksi new media, mampu membedakan produksi konten dengan industri konten 	Production Management	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan ptaktikum</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet dan platform AI (gemini & Chat-GPT)</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi • Implementasi platform digital <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Latihan 	<p>Ketersediaan beberapa hasil analisis dan diskusi</p>	10

7	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> membedakan proses produksi media dan produksi new media, mampu membedakan produksi konten dengan industri konten 	Market Forecasting	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan praktikum</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet, Google Apps, WA Business</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi Implementasi praktik <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> Case study 	Ketersediaan market analysis	10
8	Ujian Tengah Semester						
9	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mendesain dan mengaplikasikan berbagai tools dan IOT Mengelaborasi tentang konvergensi teknologi digital dan menyikapinya dalam dunia bisnis 	The Convergence of Digital Technology	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan praktikum</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet, dan AI</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi Implementasi platform digital <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> Exercise 	Penguasaan pengetahuan dan ketarampilan	10
10	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> memecahkan tantangan membangun organisasi digital 	The Challenge of Managing Digital Organization	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet, platform digital dan sosial media</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi Implementasi platform digital <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> Exercise 	Penguasaan pengetahuan dan ketarampilan	9

11	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <p>1. menerapkan strategi bisnis di era disrupsi dan mengambil pelajaran dari disrupsi teknologi</p>	<p>Managing Digital Business In The Disruption Era</p>	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan praktikum</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet, platform search engine google</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi • Implementasi digital platform <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistensi • Latihan 	Penguasaan pengetahuan dan ketarampilan	3
12	<p>Mahasiswa/i dapat:</p> <p>1. Berkolaborasi dalam mengerjakan proyek membuat konten digital</p>	<p>Managing Content Creative Project:</p>	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan praktikum</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet, platform digital youtube</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi • Implementasi platform <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistensi • Latihan 	Penguasaan pengetahuan dan ketarampilan	3
13	<p>Mahasiswa/i dapat:</p> <p>1. memproduksi konten digital</p>	<p>Proses Produksi Konten</p>	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan praktikum</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet, google, AI, capcut</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi • Implementasi platform <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistensi • Latihan 	Ketersediaan konten digital video	3

14	<p>Mahasiswa/i dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> melakukan pengelolaan grup kelompok digital/bekerja teamwork 	<p>Manajemen Organisasi</p>	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet, platform digital Google Search Engine</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi Implementasi digital platform <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> Asistensi LAthihan 	<p>Komunikasi yang efektif dan ketersediaan PPt portofolio</p>	3
15	<p>Mahasiswa/i dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> mengelola proses produksi 	<p>Managing Production - Pengelolaan Produksi</p>	<p>Bentuk: Presentasi Capstone Project</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Presentasi dan Tanya Jawab</p> <p>Media : Komputer/laptop dan internet</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi Implementasi digital platform <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> Asistensi Latihan 	<p>Komunikasi yang baik dan presentasi hasil tugas</p>	12
16	<p>Ujian Akhir Semester</p>						