

	INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA FAKULTAS DESAIN HUKUM DAN PARIWISATA PROGRAM STUDI PARIWISATA		No. Dokumen 4FM-DP40103
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)		
	No. Revisi : 01	Hal : Page 1 of 12	
MATAKULIAH	KODE MK	SEMESTER	BOBOT SKS
Sistem Informasi Digital Pariwisata	PAR23434	Ganjil	4 SKS
Otorisasi/Pengesahaan	Dosen Pengembang RPS  (Dr. Anggalia Wibasuri) NIDN.0214028501	Koordinator Bidang Ilmu (KBK)  (Nia Lefiani,SE.,MM) NIDN. 0208019501	Ketua Program Studi   (Dr. Anggalia Wibasuri) NIDN.0214028501
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sikap: <ol style="list-style-type: none"> 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika. 3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta memiliki semangat nasionalisme dan berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila. 4. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan original orang lain. 5. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. 6. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. 7. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. 8. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. 9. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. 		

	<p>Pengetahuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai konsep teoritis bidang kepariwisataan secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang kepariwisataan secara mendalam. 2. Memahami prinsip-prinsip pengelolaan daya tarik wisata alam, budaya, dan buatan. 3. Memahami prinsip-prinsip pengembangan pariwisata berkelanjutan. 4. Memahami prinsip-prinsip pemasaran pariwisata. 5. Memahami prinsip-prinsip manajemen operasional dalam industri pariwisata. 6. Memahami prinsip-prinsip perancangan dan pelaksanaan paket wisata. 7. Memahami prinsip-prinsip pengelolaan keuangan dan akuntansi dalam industri pariwisata. 8. Memahami prinsip-prinsip riset dan pengembangan dalam bidang pariwisata. <p>Keterampilan Umum:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 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. 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur. 3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni. 4. Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk karya tulis ilmiah atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi. 5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data. 6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya. 7. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya. 8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri. 9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi. 10. Mampu beradaptasi, bekerja sama, berkreasi, berkontribusi, dan berinovasi dalam menerapkan ilmu pengetahuan pada kehidupan bermasyarakat serta mampu berperan sebagai warga dunia yang berwawasan global.
--	---

	<ol style="list-style-type: none"> 11. Mampu menegakkan integritas akademik secara umum dan mencegah terjadinya praktik plagiarisme. 12. Mampu menggunakan teknologi informasi dalam konteks pengembangan keilmuan dan implementasi bidang keahlian. 13. Mampu menggunakan minimal satu bahasa internasional untuk komunikasi lisan dan tulis. <p>Aspek Keterampilan Khusus</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengidentifikasi, menganalisis, mengevaluasi dan memberikan rekomendasi perbaikan efektivitas interaksi antar pemangku kepentingan (pemerintah, masyarakat, dunia usaha dan industri) pada aspek kepariwisataan dalam satu destinasi skala tapak dan usaha skala kecil dan menengah, menggunakan metode analisis dampak, analisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman, serta analisis berbasis hirarki dan kinerja. 2. Mampu mengidentifikasi dan menganalisis faktor-faktor yang berperan dalam efektivitas implementasi kebijakan kementerian yang membidangi kepariwisataan. 3. Mampu meningkatkan kinerja organisasi usaha-usaha bidang kepariwisataan pada skala kecil dan menengah, meliputi kemampuan bidang hospitality, pengembangan profesionalisme penyedia jasa pariwisata, promosi dan pemasaran dan manajemen keuangan.
<p>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep dasar dan peran sistem informasi dalam industri pariwisata. 2. Mengidentifikasi jenis-jenis sistem informasi yang digunakan dalam pengelolaan destinasi. 3. Menganalisis kebutuhan sistem informasi pariwisata berbasis data dan tren teknologi. 4. Menggunakan aplikasi berbasis digital (GIS, dashboard wisata, e-booking) secara fungsional. 5. Mendesain prototipe sistem informasi pariwisata berbasis masalah nyata. 6. Mengembangkan kemampuan kerja tim dan presentasi dalam proyek teknologi pariwisata.

	Korelasi CMPK Terhadap Sub-CPMK						
	Sub CPMK	CPMK					
		1	2	3	4	5	6
Sub-CPMK1	√						
Sub-CPMK2		√					
Sub-CPMK3		√					
Sub-CPMK4			√				
Sub-CPMK5			√				
Sub-CPMK6				√			
Sub-CPMK7				√			
Sub-CPMK9			√				
Sub-CPMK10				√			
Sub-CPMK11			√				
Sub-CPMK12					√		
Sub-CPMK13					√		
Sub-CPMK14					√		
Sub-CPMK15						√	

Deskripsi Singkat Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan pemahaman teoretis dan praktis mengenai sistem informasi dalam konteks industri pariwisata, termasuk struktur, fungsi, dan teknologi penunjangnya. Mahasiswa akan mempelajari penggunaan sistem informasi untuk pengambilan keputusan, pemasaran destinasi, manajemen data wisatawan, hingga desain dan evaluasi aplikasi pariwisata digital. Melalui praktik langsung, mahasiswa akan dilatih menggunakan alat bantu visualisasi data, pemetaan GIS, dan desain prototipe aplikasi wisata berbasis tren teknologi terbaru.

Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Sistem Informasi 2. Sistem Reservasi Online 3. Geographic Information System (GIS) 4. Big Data dan Analisis Data Wisatawan 5. Media Sosial dan Digital Marketing 6. Aplikasi Mobile, AR/VR, Chatbot 7. Smart Tourism & IoT 8. Sistem Informasi untuk Keberlanjutan 9. Perancangan Prototipe Sistem 10. Etika dan Keamanan Data
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buhalis, D. & Amaranggana, A. (2015). Smart Tourism Destinations. Springer. 2. Xiang, Z. & Fesenmaier, D.R. (2017). Analytics in Smart Tourism Design: Concepts and Methods. Springer. 3. Gretzel, U., Sigala, M., Xiang, Z., & Koo, C. (2015). Smart tourism: foundations and developments. Electronic Markets, 25(3). 4. Law, R., Leung, R., & Buhalis, D. (2014). Information Technology Applications in Hospitality and Tourism. Journal of Travel & Tourism Marketing. 5. Kemenparekraf (2022). Transformasi Digital Pariwisata Indonesia. Jakarta: Deputi Bidang Industri dan Investasi.
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	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu memahami pengertian system informasi pariwisata - Mahasiswa mampu mengenali tools digital system informasi pariwisata 	Teori : <ul style="list-style-type: none"> - Pengantar Sistem Informasi Pariwisata Praktik <ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan LMS & tools digital 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Tatap Muka atau Ceramah dan Tanya jawab. 2. Diskusi 	4 x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ujian Tengah semester 2. Tugas Struktur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan pengertian sistem informasi Pariwisata 2. Ketepatan memahami penggunaan LMS dan tools Digital 	7%
2	<ul style="list-style-type: none"> - Mahaiswa mampu memahami komponen sistem informasi Pariwisata - Mahasiswa mampu Menjelaskan sistem informasi destinasi indosensia 	Teori : <ul style="list-style-type: none"> - Komponen Sistem Informasi (Hardware, Software, Data, People, Procedures) Praktik : <ul style="list-style-type: none"> - Identifikasi sistem informasi destinasi Indonesia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Tatap Muka atau Ceramah dan Tanya jawab. 2. Studi kasus, observasi 3. Tugas Observasi 	4 x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ujian Tengah semester 2. Tugas Struktur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan - Komponen Sistem Informasi 2. Ketepatan Identifikasi sistem informasi destinasi Indonesia 	6%

3	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu memahami Jenis Sistem Informasi di Pariwisata: E-booking, CRM, ERP. - Mahasiswa mampu menjelaskan serta menganalisis platform digital yang ada di Indonesia 	<p>Teori :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jenis Sistem Informasi di Pariwisata: E-booking, CRM, ERP <p>Praktik :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analisis platform digital (Traveloka, Agoda, dll) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Tatap Muka atau Ceramah dan Tanya jawab. 2. Simulasi, studi pustaka 	4 x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ujian Tengah semester 2. Tugas Struktur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan jenis sistem informasi pariwisata 2. Ketepatan dalam menganalisis platform digital 	7%
4	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menjelaskan digitalisasi destinasi dan konsep smart tourism, - Serta mahasiswa mampu menggunakan aplikasi maps yang ada 	<p>Teori :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Digitalisasi Destinasi & Konsep Smart Tourism <p>Praktik :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan Google My Maps & Google Earth 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Tatap Muka atau Ceramah dan Tanya jawab. 2. Praktik GIS 	4 x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ujian Tengah semester 2. Tugas Struktur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan Destinasi & Konsep Smart Tourism 2. Ketepatan Penggunaan Google My Maps & Google Earth 	7%

5	<ul style="list-style-type: none"> - Mahaiswa mampu menganalisa big data & Analitik Pariwisata - Mahasiswa mampu mengevaluasi data kunjungan wisatawan 	<p>Teori :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Big Data & Analitik Pariwisata <p>Praktik :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Visualisasi data kunjungan dengan Excel/Google Data Studio 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Tatap Muka atau Ceramah dan Tanya jawab. 2. Simulasi data 	4 x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ujian Tengah semester 2. Tugas Struktur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan Big Data & Analitik Pariwisata 2. Ketepatan simulasi Visualisasi data kunjungan dengan Excel/Google Data Studio 	7%
6	<ul style="list-style-type: none"> - Mahaiswa mampu menganalisa media sosial dan sistem pemasaran digital - Mahasiswa mampu menganalisis kampanye wisata pada media sosial 	<p>Teori :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Media Sosial & Sistem Pemasaran Digital <p>Praktik :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analisis kampanye wisata pada media sosial (Instagram/TikTok) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Tatap Muka atau Ceramah dan Tanya jawab. 2. Analisis Konten 	4 x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ujian Tengah semester 2. Tugas Struktur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan Media Sosial & Sistem Pemasaran Digital 2. Ketepatan memberikan analisis kampanye wisata di social media instagram dan TikTok 	8%

7	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menganalisa mobile tourism App. - Mahasiswa Mampu mereview aplikasi AR wisata 	<p>Teori :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobile Tourism App & AR/VR <p>Praktik :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Review aplikasi AR wisata (ex: TravelAR) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Tatap Muka atau Ceramah dan Tanya jawab 2. Uji coba aplikasi 	4 x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ujian Tengah semester 2. Tugas Struktur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan memahami mobile tourism App 2. ketepatan dalam me-review aplikasi AR Wisata 	8%
8	Ujian Tengah Semester						
9	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu memahami dan menganalisa sistem informasi manajemen destinasi - Mahasiswa mampu mesimulasi pengumpulan dan pengelolaan data pengunjung 	<p>Teori :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistem Informasi untuk Manajemen Destinasi & Visitor Management <p>Praktik :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Simulasi pengumpulan dan pengelolaan data pengunjung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Praktik Simulasi 2. Laporan Data 	4 x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ujian Akhir semester 2. Tugas Struktur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ketepatan menganalis Sistem Informasi untuk Manajemen Destinasi & Visitor Management 2.ketepatan dalam melakukan simulasi dan pengumpulan dan pengolahan data pengunjung 	7%

10	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa menganalisa Sistem Reservasi & Integrasi OTA - Mahasiswa mampu membuat simulasi reservasi di platform OTA 	<p>Teori :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistem Reservasi & Integrasi OTA <p>Praktik :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat simulasi reservasi di platform OTA 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Tatap Muka atau Ceramah dan Tanya jawab. 2. Praktik Langsung 3. Laporan Reservasi 	4 x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ujian Akhir semester 2. Tugas Struktur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan sistem reservasi dan integrasi OTA 2. Ketepatan dalam membuat simulasi reservasi di platform OTA 	6%
11	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menganalisa AI, Chatbot & IoT dalam Layanan Wisata - Mahasiswa mampu mengeksplorasi AI generatif dan chatbot pariwisata 	<p>Teori :</p> <ul style="list-style-type: none"> - AI, Chatbot & IoT dalam Layanan Wisata <p>Praktik :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eksplorasi AI generatif dan chatbot pariwisata 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Tatap Muka atau Ceramah dan Tanya jawab. 2. Simulasi ChatGPT/Wit.ai 	4 x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ujian Akhir semester 2. Tugas Struktur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ketepatan dalam negidentifikasi AI, Chatbot & IoT dalam Layanan 2. ketepatan dalam mengeksplorasi AI generatif dan chatbot Pariwisata 	7%

12	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menjelaskan dan Cybersecurity dan Etika Data Wisatawan - Mahasiswa mampu Praktik membuat kebijakan privasi pengguna aplikasi 	<p>Teori :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cybersecurity dan Etika Data Wisatawan <p>Praktik :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktik membuat kebijakan privasi pengguna aplikasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Tatap Muka atau Ceramah dan Tanya jawab. 2. Simulasi dokumen 	4 x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ujian Akhir semester 2. Tugas Struktur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ketepatan menjelaskan cybersecurity dan etika data wisatawan 2. ketepatan dalam praktik membuat kebijakan privasi penggunaan aplikasi 	7%
13	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menjelaskan dan memahami Sustainability & Sistem Informasi Hijau - Mahasiswa mampu dapat menganalisis Studi sistem info pada desa wisata berkelanjutan 	<p>Teori :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sustainability & Sistem Informasi Hijau <p>Praktik :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studi sistem info pada desa wisata berkelanjutan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Tatap Muka atau Ceramah dan Tanya jawab. 2. Studi lapangan / daring 	4 x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ujian Akhir semester 2. Tugas Struktur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ketepatan dalam memahami sustainability dan system informasi Hijau 2. ketepatan dalam praktik studi system informasi pada desa wisata berkelanjutan 	7%

14	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu memahami menganalisa Desain Prototipe Sistem Informasi Pariwisata - Mahasiswa mampu merancang dan menggunakan canva atau figma 	<p>Teori :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desain Prototipe Sistem Informasi Pariwisata <p>Praktik :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perancangan dengan Canva/Figma (UI/UX dasar) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Draft Proyek 2. Workshop Proyek 	4 x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ujian Akhir semester 2. Tugas Struktur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ketepatan dalam menganalisis desain prototipe sistem informasi pariwisata 2. ketepatan dalam praktek perancangan dengan canva/figma 	8%
15	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menjelaskan protptype system informasi destinasi - Mahasiswa mampu mempresentasi Proyek Akhir 	<p>Teori :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi Proyek Akhir (Prototype Sistem Informasi Destinasi) <p>Praktik :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi Proyek Tim 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentasi hasil Proyek 	4 x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ujian Akhir semester 2. Tugas Struktur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ketepatan dalam mengevaluasi proyek akhir 	8%
16	Ujian Akhir Semester						