

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DISAIN

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

Mata Kuliah	Transformasi Digital Pada Perusahaan dan Masyarakat Urban	Tanggal	: 15 Agustus 2025
Kode MK	SIF 310	Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) -	Semester	: VI
Dosen Pengembang RPS,  (Dr. Rufman Iman Akbar., MKom)	Koordinator Keilmuan,  (Johannes Siregar., M.Ed., Ph.D)	Kepala Program Studi,  (Chaerul Anwar., Skom., M.T.I)	Dekan  (Danto Sukmajati., MSc., Ph.D)



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-SIF-CPL-05	Menguasai analisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	23-SIF-CPMK-052	Mampu menganalisis proses sistem yang berjalan pada organisasi
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)	
	SCPMK-0526	Mampu menjelaskan konsep dasar dari transformasi digital, termasuk definisi, manfaat, dan dampaknya pada perusahaan dan masyarakat urban.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DISAIN

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
	SCPMK-0527	Mampu mengidentifikasi tren dan teknologi digital terkini yang sedang mempengaruhi perusahaan dan masyarakat urban, seperti kecerdasan buatan, Internet of Things (IoT), analitik data, dan komputasi awan dapat digunakan dalam menghadapi tantangan dan menciptakan peluang baru.				
	SCPMK-0528	Mampu menganalisis dampak transformasi digital pada perusahaan, termasuk perubahan pada model bisnis, proses operasional, pengalaman pelanggan, dan strategi pemasaran.				
	SCPMK-0529	Mampu mengembangkan solusi inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital untuk mengatasi tantangan dalam perusahaan dan masyarakat urban.				
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK					
		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK ...	Sub-CPMKn
	CPMK1		√			
CPMK2	√					
CPMK3			√			
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot	
23-SIF-CPL-05	23-SIF-CPMK-052	SCPMK-0526	Mampu menjelaskan konsep dasar dari transformasi digital, termasuk definisi, manfaat, dan dampaknya pada perusahaan dan masyarakat urban	Test dan non test	25%	
		SCPMK-0527	Mampu mengidentifikasi tren dan teknologi digital terkini yang sedang mempengaruhi perusahaan dan masyarakat urban, seperti kecerdasan buatan, Internet of Things (IoT), analitik data, dan komputasi awan dapat	Test dan non test	25%	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
			digunakan dalam menghadapi tantangan dan menciptakan peluang baru.		
		SCPMK-0528	Mampu menganalisis dampak transformasi digital pada perusahaan, termasuk perubahan pada model bisnis, proses operasional, pengalaman pelanggan, dan strategi pemasaran.	Test dan non test	25%
		SCPMK-0529	Mampu mengembangkan solusi inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital untuk mengatasi tantangan dalam perusahaan dan masyarakat urban.	Test dan non test	25%
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah Transformasi Digital Pada Perusahaan dan Masyarakat Urban membahas konsep dasar, manfaat, dan dampak transformasi digital dalam konteks perusahaan dan masyarakat perkotaan. Materi mencakup tren dan teknologi digital terkini seperti kecerdasan buatan, Internet of Things (IoT), analitik data, dan komputasi awan yang mendorong perubahan pada model bisnis, proses operasional, pengalaman pelanggan, serta strategi pemasaran. Selain itu, mata kuliah ini juga menyoroti tantangan dan peluang yang muncul akibat transformasi digital, baik di dunia bisnis maupun dalam kehidupan masyarakat urban, termasuk aspek sosial, ekonomi, dan budaya. Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis proses transformasi digital yang terjadi serta mengembangkan solusi inovatif berbasis teknologi digital untuk meningkatkan daya saing perusahaan dan kualitas hidup masyarakat urban.			
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan					
Pustaka		Utama			

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DISAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	Buku - Westerman, G., Bonnet, D., & McAfee, A. (2018). <i>Leading Digital: Turning Technology into Business Transformation</i>. Harvard Business Review Press. - Rogers, D. L. (2016). <i>The Digital Transformation Playbook: Rethink Your Business for the Digital Age</i>. Columbia University Press. - Marr, B. (2017). <i>Big Data in Practice: How 45 Successful Companies Used Big Data Analytics to Deliver Extraordinary Results</i>. Wiley. - Turban, E., Pollard, C., & Wood, G. (2018). <i>Information Technology for Management: On-Demand Strategies for Performance, Growth and Sustainability</i>. Wiley. - Schmarzo, B. (2020). <i>The Economics of Data, Analytics, and Digital Transformation</i>. Wiley.	
	Pendukung	
	Jurnal - Vial, G. (2019). "Understanding Digital Transformation: A Review and a Research Agenda." <i>Journal of Strategic Information Systems</i>, 28(2), 118–144. - Hess, T., Matt, C., Benlian, A., & Wiesböck, F. (2016). "Options for Formulating a Digital Transformation Strategy." <i>MIS Quarterly Executive</i>, 15(2), 123–139. - Susanti, D., & Darma, G. S. (2019). "Digital Transformation in Business and Society: A Case Study of Indonesia." <i>International Journal of Innovation</i>, 10(7), 48–60. - Verhoef, P. C., et al. (2021). "Digital Transformation: A Multidisciplinary Reflection and Research Agenda." <i>Journal of Business Research</i>, 122, 889–901.	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	Power Point / CANVA	Komputer & Projector
Dosen Pengampu	Dr. Rufman Iman Akbar Eff., Mkom., MM., IPU	
Mata Kuliah Prasyarat	(jika ada)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER													
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	<table> <tr> <th>Komponen Penilaian</th><th>Bobot</th></tr> <tr> <td>Partisipasi diskusi kelas (<i>case method</i>) – aspek afektif</td><td>10%</td></tr> <tr> <td>Presentasi Akhir (<i>problem/project based learning</i>) – aspek psikomotorik</td><td>20%</td></tr> <tr> <td>Tugas - aspek kognitif</td><td>10%</td></tr> <tr> <td>Kuis - aspek kognitif</td><td>10%</td></tr> <tr> <td>Ujian tertulis (UTS / UAS) - aspek kognitif</td><td>50%</td></tr> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Partisipasi diskusi kelas (<i>case method</i>) – aspek afektif	10%	Presentasi Akhir (<i>problem/project based learning</i>) – aspek psikomotorik	20%	Tugas - aspek kognitif	10%	Kuis - aspek kognitif	10%	Ujian tertulis (UTS / UAS) - aspek kognitif	50%
Komponen Penilaian	Bobot												
Partisipasi diskusi kelas (<i>case method</i>) – aspek afektif	10%												
Presentasi Akhir (<i>problem/project based learning</i>) – aspek psikomotorik	20%												
Tugas - aspek kognitif	10%												
Kuis - aspek kognitif	10%												
Ujian tertulis (UTS / UAS) - aspek kognitif	50%												

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
1	Sub CPMK 1: Menjelaskan konsep dasar transformasi digital (definisi, manfaat, dampak)	Mampu mendeskripsikan definisi, manfaat, dan dampak	Kuis, diskusi kelas	Ceramah, diskusi, kuis		[1],[2],[6]	
2	Sub CPMK 1: Menjelaskan ruang lingkup transformasi digital pada perusahaan dan masyarakat urban	Mampu memberikan contoh penerapan transformasi digital	Tugas individu	Ceramah, diskusi, kuis		[1],[3],[7]	
3	Sub CPMK 2: Mengidentifikasi tren digital global dan lokal	Mampu menyebutkan tren digital terbaru	Kuis, laporan ringkas	Ceramah, diskusi, kuis		[2],[4],[9]	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DISAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
4	Sub CPMK 2: Menjelaskan peran teknologi (AI, IoT, Cloud, Big Data)	Mampu menjelaskan contoh penerapan teknologi pada organisasi	Presentasi kelompok		Belajar Mandiri online	[3],[4],[8]	
5	Sub CPMK 3: Menganalisis dampak transformasi digital pada model bisnis	Mampu menguraikan perubahan model bisnis akibat digitalisasi	Studi kasus	Ceramah, diskusi, kuis		[1],[5],[6]	
6	Sub CPMK 3: Menganalisis dampak transformasi digital pada proses operasional	Mampu menilai perubahan alur kerja/operasional	Tugas individu	Ceramah, diskusi, kuis		[3],[7],[9]	
7	Sub CPMK 3: Menganalisis dampak transformasi digital pada pengalaman pelanggan dan strategi pemasaran	Mampu menjelaskan digital marketing dan customer experience	Diskusi, presentasi kelompok	Ceramah, diskusi, kuis		[2],[4],[8]	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	Sub CPMK 2 & 3: Menghubungkan tren teknologi digital dengan perubahan strategi perusahaan	Mampu menganalisis keterkaitan tren teknologi dengan strategi	Tugas esai	Ceramah, diskusi, kuis		[1],[5],[9]	
10	Sub CPMK 4: Mengidentifikasi tantangan transformasi digital di perusahaan	Mampu menjelaskan masalah dan hambatan digitalisasi	Studi kasus	Ceramah, diskusi, kuis		[2],[3],[6]	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
11	Sub CPMK 4: Mengidentifikasi tantangan transformasi digital di masyarakat urban	Mampu mengidentifikasi kesenjangan digital, regulasi, infrastruktur	Laporan individu	Ceramah, diskusi, kuis		[1],[4],[8]	
12	Sub CPMK 4: Menjelaskan dampak sosial, budaya, dan ekonomi dari transformasi digital	Mampu menghubungkan transformasi digital dengan aspek sosial-ekonomi	Esai analisis		Belajar Mandiri online	[3],[6],[7]	
13	Sub CPMK 4: Merancang solusi inovatif berbasis digital untuk perusahaan	Mampu menyusun ide solusi digital inovatif	Proyek kelompok	Ceramah, diskusi, kuis		[2],[5],[9]	
14	Sub CPMK 4: Merancang solusi inovatif berbasis digital untuk masyarakat urban	Mampu menyusun ide solusi digital untuk smart city/layanan publik	Proyek kelompok	Ceramah, diskusi, kuis		[2],[5],[9]	
15	Sub CPMK 4: Menyajikan hasil solusi inovatif yang dikembangkan	Mampu mempresentasikan solusi secara jelas	Presentasi kelompok	Ceramah, diskusi, kuis		[1],[3],[7]	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						