



<b>MATA KULIAH</b>	<b>: E-BUSINESS</b>
<b>SMT / PROGRAM STUDI</b>	<b>: IV/SISTEM INFORMASI</b>
<b>HARI/ TANGGAL</b>	<b>: RABU-JUMAT, 08-10 APRIL 2026</b>
<b>WAKTU</b>	<b>: 150 MENIT</b>
<b>MODEL UJIAN/SIFAT</b>	<b>: OFFLINE/TERBUKA</b>
<b>DOSEN</b>	<b>: PRASASTI KARUNIA F.A, M.KOM., M.IM</b>
<b>KELAS / PRARALEL</b>	<b>: A/D/E</b>

### **Ketentuan Evaluasi Tengah Semester (ETS)**

#### **A. SKEMA ETS**

ETS dilaksanakan dalam 2 komponen utama:

##### **1. ETS Tulis (Kuis – ILMU2)**

- a. Bentuk: Kuis/tulis melalui ILMU2
- b. Sifat: Offline (dikerjakan di kelas sesuai jadwal kuliah)
- c. Materi: Seluruh materi E-Business yang telah dipelajari dari Minggu 1 – 7
- d. Jadwal:
  - Kelas D: 8 April 2026
  - Kelas A: 9 April 2026
  - Kelas E: 10 April 2026
- e. Waktu: Sesuai jam mata kuliah masing-masing
- f. Tempat: Ruang kelas masing-masing (offline)

##### **2. ETS Lisan (Presentasi Kelompok)**

- a. Bentuk: Presentasi lisan berdasarkan laporan ETS
- b. Metode: Tatap muka di ruang dosen
- c. Sistem: Booking jadwal melalui *Calendly* dosen
- d. Periode Presentasi: 8 – 17 April 2026
- e. Ketentuan:
  - Setiap kelompok WAJIB melakukan booking jadwal
  - Tidak ada penjadwalan manual di luar sistem
  - Keterlambatan hadir = pengurangan nilai

#### **B. KONSULTASI**

- Konsultasi hanya diperbolehkan SEBELUM ETS tulis (kuis) kelas masing-masing
- Setelah kuis berlangsung, tidak ada konsultasi tambahan
- Konsultasi dilakukan sesuai jam yang disediakan dosen



### C. ISI LAPORAN DAN PPT ETS LISAN

1. Tugas 1: Define The Pain
  - a. Deskripsi: Mahasiswa diminta untuk mengidentifikasi dan menganalisis masalah sesuai dengan topik yang dipilih. Masalah ini harus diprioritaskan menggunakan Eisenhower Matrix dan MoSCoW/RICE Framework, dan dianalisis lebih dalam dengan 5 Whys. Lakukan perbaikan dari tugas yang dikumpulkan.
  - b. Output Laporan: Laporan analisis yang mencakup identifikasi masalah, prioritas masalah, dan akar penyebabnya.
  - c. Output PPT: Rangkuman dari hasil analisis masalah dan solusi yang diusulkan secara singkat (max 3 menit)
2. Tugas 2: IT Product Innovation
  - a. Deskripsi: Berdasarkan Tugas 1, mahasiswa akan mengembangkan solusi inovatif untuk masalah yang telah diidentifikasi, mencakup pembuatan Business Model Canvas (BMC), penetapan Objective & Key Results (OKR), dan pemilihan Product Metrics. Lakukan perbaikan dari tugas yang dikumpulkan.
  - b. Output Laporan: Laporan yang mencakup BMC, OKR, dan Product Metrics untuk mengevaluasi keberhasilan solusi.
  - c. Output PPT: Rangkuman dari BMC, OKR, dan metrik yang dipilih, disertai dengan penjelasan tentang bagaimana solusi inovatif akan diimplementasikan secara singkat. (max 3 menit)
3. Tugas 3: User's Research
  - a. Deskripsi: Mahasiswa diminta untuk membuat User Persona, Customer Journey Map (CJM), dan User Flow untuk solusi yang diusulkan dalam Tugas 1 dan Tugas 2.
  - b. Output Laporan: Laporan yang mencakup User Persona, Customer Journey Map, dan User Flow, dengan penjelasan tentang bagaimana elemen-elemen ini mendukung solusi yang diusulkan.
  - c. Output PPT: Rangkuman dari User Persona, CJM, dan User Flow dalam bentuk visual yang jelas dan mudah dipahami. (max 3 menit)
4. Tugas 4: Product Roadmap
  - a. Deskripsi: Mahasiswa diminta mengembangkan Product Roadmap untuk platform yang Anda pilih dalam studi kasus. Anda akan merencanakan pengembangan produk jangka panjang melalui roadmap.
  - b. Output Laporan: Laporan yang mencakup visualisasi timeline dan milestone pengembangan produk periode 1 – 2 tahun, deskripsi singkat visi produk dan inisiatif utama
  - c. Output PPT: Visualisasi product roadmap dan penjelasan singkat (max 3 menit)



5. Tugas 5: MVP

- a. Deskripsi: Mahasiswa diminta Mengembangkan Minimum Viable Product (MVP) pertama dari produk yang sudah direncanakan di Tugas 4, untuk menguji ide utama kepada pengguna awal.
- b. Output Laporan: Laporan yang mencakup daftar fitur MVP, alasan memilih fitur, user flow MVP, prioritas MVP, strategi peluncuran MVP, indikator keberhasilan MVP
- c. Output PPT : Daftar fitur MVP, user flow MVP, prioritas MVP, dan penjelasan singkat strategi. (max. 3 menit)

**D. FORMAT PENGUMPULAN ETS LISAN**

- Laporan analisis yang mencakup Tugas 1 - 5 dengan detail yang komprehensif untuk setiap tugas.
- Berikan deskripsi kontribusi anggota kelompok pada lembar terakhir.
- File berupa PDF dengan format NoGrup\_ETS\_E-Business.pdf
- Buatlah tampilan laporan semenarik mungkin (seperti proposal bisnis atau lomba).
- Pengumpulan cukup 1 saja (perwakilan kelompok).
- **Deadline Pengumpulan: Laporan dan PPT sebelum presentasi sesuai booking**

**E. KETENTUAN ETS LISAN**

- Durasi total: 15 menit / kelompok
- Seluruh anggota WAJIB berpartisipasi

**F. RUBRIK PENILAIAN ETS LISAN**

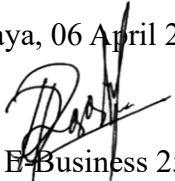
Aspek Penilaian	Bobot (%)	Kriteria Penilaian
<b>Konten dan Keterkaitan</b>	50%	- Menjelaskan masalah, solusi, dan riset pengguna secara komprehensif. - Keterkaitan antara tugas dengan tujuan yang jelas. - Pengerjaan Tugas 1, 2 dan 3.
<b>Kreativitas dan Inovasi</b>	20%	- Solusi yang diajukan dan riset pengguna menunjukkan kreativitas dan pemahaman mendalam.
<b>Analisis dan Evaluasi</b>	15%	- Analisis yang tepat dan penggunaan framework yang sesuai untuk mengukur keberhasilan produk. - Hasil Pengerjaan Tugas 1, 2 dan 3.
<b>Presentasi dan Keterlibatan</b>	15%	- Penyampaian yang jelas, terstruktur, dan menarik. - Keterlibatan aktif semua anggota kelompok. - Ketepatan penggunaan waktu.



**G. CATATAN PENTING**

- ETS terdiri dari:
  - Kuis (individu)
  - Laporan & Presentasi (kelompok)
- Nilai akhir ETS merupakan gabungan dari kedua komponen
- Tidak mengikuti salah satu komponen = nilai ETS tidak lengkap
- Plagiarisme = nilai 0

Surabaya, 06 April 2026

  
TIM E-Business 25/26