# Format Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA** | **Kode Dokumen** |
| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** |
| **MATA KULIAH (MK)** | **KODE** | **Rumpun MK** | **BOBOT (sks)** | **SEMESTER** | **Tgl Penyusunan** |
| **KEWIRAUSAHAAN** |  |  | **T=2** | **P=0** | 5 | 10-09-2021 |
| **OTORISASI** | **Pengembang RPS** | **Koordinator RMK** | **Ketua PRODI** |
| Dr. Endang Rudiatin, M. Si, Lilik Sumarni, S. Sos, M. Si, Rully Mujiastuti, S. Kom., M.MSI | Dr. Endang Rudiatin, M.Si |  |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | **CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**  |  |
| S1 | Bertakwa kepadaTuhan Yang Maha Esa dan sanggup menunjukkan sikap religious |
| S | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila dan wawasan nusantara; |
| S | Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain |
| S5 | Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan |
| S8 | Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri |
| S10 | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan |
| KU1 | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahlian informatika |
| KU2 | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur. |
| K | Mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis terhadap informasi dan data |
| KU6 | Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya  |
| KU8 | Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri |
| KU11 | Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (team work), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi |
| KK1 | Mampu mengidentifikasi permasalahan yang dapat diselesaikan dengan metode di bidang kecerdasan buatan, rekayasa perangkat lunak dan jaringan komputer |
| KK | Mampu mengidentifikasi masalah manajerial dan fungsi organisasi pada level operasional, serta mengambil tindakan solutif yang tepat berdasarkan alternatif yang dikembangkan, dengan menerapkan prinsip- prinsip kewirausahaan yang berakar pada kearifan lokal |
| KK | Mampu memanfaatkan pengembangan iptek untuk menciptakan peluang bisnis |
| KK | Mampu menganalisis lingkungan bisnis |
| PP | Menguasai konsep teori tentang ide-ide bisnis untuk menangkap peluang |
| PP | Menguasai prinsip kepemimpinan dan kewirausahaan dalam berbagai tipe organisasi |
| PP1 | Mempunyai pengetahuan dasar ilmiah dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan permasalahan melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer |
| **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** |  |
| CPMK1 | Mahasiswa mampu memahami dan memiliki mindset enterpreneur |
| CPMK2 | Mahasiswa memahami proses kewirausahaan, konsep bisnis, gambaran perusahaan dan strategi pemasaran  |
| CPMK3 | Mahasiswa mampu memiliki ide kreatif dan rencana usaha berbasis IT |
| CPMK4 | Mahasiswa mampu mengenal beberapa bisnis model dan mampu membuat Bisnis Model Canvas serta matriks eisenhower |
| CPMK5 | Mahasiswa mampu membuat riset pemasaran  |
| CPMK6 | Mahasiswa mampu memahami tahapan proses produksi |
| CPMK7 | Mahasiswa mampu membuat promosi pemasaran online melalui tools pemasaran (imoji, kanva atau aplikasi) |
| CPMK8 | Mahasiswa mampu membuat bisnis plan |
| **Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)** |  |
| Sub-CPMK1 | Mahasiswa mampu memahami dan mempelajari alasan memiliki mindset enterpreneur, mengapa harus berwirausaha dan membuat dream book |
| Sub-CPMK2 | Mahasiswa mampu memahami proses kewirausahaan, konsep bisnis, gambaran perusahaan dan strategi pemasaran  |
| Sub-CPMK3 | Mahasiswa mampu berpikir kreatif dan memahami hambatan kreatifitas serta memiliki rencana usaha berbasis IT |
| Sub-CPMK4 | Mahasiswa mampu mengetahui alasan disruption pada sebuah produk, memahami masalah dan memahami jenis-jenis bisnis model secara umum, serta membuat bisnis model kanvas dan matriks eisenhower secara sederhana |
| Sub-CPMK5 | Mahasiswa mampu membuat riset pemasaran baik melalui kualitatif (misal : observasi,dll) atau menggunakan kuantitatif (misal : google form, dll) |
| Sub-CPMK6 | Mahasiswa mampu memahami dan membuat tahapan proses produksi |
| Sub-CPMK7 | Mahasiswa mampu mengetahui kegunaan merk, logo dan branding dalam suatu produk |
| Sub-CPMK8 | Mahasiswa mampu memahami *inbound marketing* (pemasaran konvensional) maupun *outbond marketing* (pemasaran dengan digital), serta mampu membuat promosi pemasaran online melalui tools pemasaran (imoji, kanva atau aplikasi) |
| Sub-CPMK9 | Mahasiswa mampu membuat rencana keuangan usaha |
| Sub-CPMK10 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mempresentasikan bisnis plan dari usahanya  |
| **Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK** |  |
|  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Sub-CPMK1** | **Sub-CPMK2** | **Sub-CPMK3** | **Sub-CPMK4** | **Sub-CPMK5** | **Sub-CPMK6** | **Sub-CPMK7** | **Sub-CPMK8** | **Sub-CPMK9** | **Sub-CPMK10** |
| S1 | ✓ | ✓ | ✓ |  |  |  |  |  |  | ✓ |
| S |  | ✓ | ✓ |  |  | ✓ |  |  |  |  |
| S | ✓ |  | ✓ | ✓ |  |  |  |  |  |  |
| S5 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |   |  |  |  |  |
| S8 |  |  | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| S10 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| KU1 |  |  | ✓ | ✓ | ✓ |  | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| KU2 |  | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |  |  |  | ✓ | ✓ |
| K |  |  | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |  |  | ✓ |  |
| KU6 |  |  | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |  | ✓ |  |  |
| KU8 |  |  | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |  |  | ✓ | ✓ |
| KU11 |  |  |  |  |  | ✓ |  | ✓ | ✓ | ✓ |
| KK1 |  |  | ✓ |  |  |  |  | ✓ |  |  |
| KK |  | ✓ | ✓ | ✓ |  |  |  |  |  |  |
| KK |  |  | ✓ |  |  |  |  | ✓ |  | ✓ |
| KK |  | ✓ | ✓ |  |  |  |  |  |  |  |
| PP |  | ✓ | ✓ | ✓ |  |  |  |  |  |  |
| PP |  | ✓  |  | ✓ |  | ✓ |  |  |  |  |
| PP1 |  |  |  |  |  | ✓ | ✓ |  |  |  |

 |
| **Deskripsi Singkat MK** | Mata kuliah ini membahas tentang perilaku dan sikap kewirausahaan melalui teori-teori yang mendukung disertai contoh aplikasinya. Dengan pemahaman tersebut diharapkan mahasiswa mampu memiliki jiwa wirausaha yang diimplementasikan dalam rencana usaha atau proposal usaha yang dipresentasikan di akhir perkuliahan. Materi yang diberikan antara lain mengubah mindset, berpikir kreatif, ide dan rencana bisnis, memahami model bisnis, mengetahui tahapan produksi dan strategi pengembangan, mengenal cara branding, manajemen keuangan dan sumber daya hingga melakukan studi kelayakan bisnis, riset dan pemasaran menggunakan tools aplikasi sederhana dan membuat proposal rencana usaha |
| **Bahan Kajian: Materi Pembelajaran** | 1. Kontrak kuliah
2. Mengubah mindset, konsep berwirausaha
3. Berpikir kreatif dan inovatif
4. Ide dan rencana bisnis dengan berbasis IT
5. Model-model Bisnis : bisnis model canvas, blue ocean strategy, matriks eisenhower
6. Memulai bisnis : peluang bisnis, proses produksi, managerial
7. Melakukan riset pemasaran
8. Mengenal branding, merk dan logo
9. Pemasaran outbond dan inbound : Membuat promosi melalui imoji, kanva atau aplikasi lain
10. Manajemen keuangan
11. Membuat Bisnis Plan
 |
| **Pustaka** | **Utama :** |  |
| 1. Prof. Rhenald Kasali, Ph.D, dkk, **Modul Kewirausahaan**, Bank Mandiri
2. Ismarli Muis, dkk, **Modul Kewirausahaan untuk Mahasiswa**, Universitas Negeri Makasar
3. Coach Dr. Fahmi**, Sukses Membangun Bisnis dengan Grounded Strategy**, Intelegensia
4. Alexander Osterwalder & Yves Pigneur, **Business Model Generation**, Elex Media Komputindo
 |
| **Pendukung :** |  |
| 1. Prof. Rhenald Kasali, Ph.D, **Disruption,** Gramedia
2. Dewa Eka Prayoga, **Jago Jualan**, Billionaire Sinergi Corpora
3. Rendy Saputra, **Understanding Business**, Billionaire Sinergi Corpora
4. Tung Desem Waringin, **Marketing Revolution,** PT. Gramedia Pustaka Utama
 |
| **Dosen Pengampu** |  |
| **Matakuliah syarat** | - |
| **Mg Ke-** | **Kemampuan akhir tiap tahapan belajar** **(Sub-CPMK)** | **Penilaian** | **Bantuk Pembelajaran,****Metode Pembelajaran,** **Penugasan Mahasiswa,** **[ Estimasi Waktu]** | **Materi Pembelajaran****[ Pustaka ]** | **Bobot Penilaian (%)** |
| **Indikator** | **Kriteria & Bentuk** | **Luring (*offline*)** | **Daring (*online*)** |
| **(1)** | **(2)** | **(3)** | **(4)** | **(5)** | **(6)** | **(7)** | **(8)** |
| **1-2** | * Mahasiswa memahami dan menyepakati kontrak kuliah; Silabus, tujuan perkuliahan, ruang lingkup materi, struktur nilai, strategi evaluasi perkuliahan serta pustaka yang digunakan
* Mahasiswa memahami mengapa harus mengubah mindset dan memiliki alasan untuk berwirausaha
 | * Hasil kesepakatan kontrak kuliah
* Membuat dream book dan portofolio
 | Kriteria:* Ketepatan penjelasan
* Ketepatan alasan

Bentuk non-test:Tugas individu :* Membuat dream book
* Membuat portofolio
 | TM : 2 x 50’ x 2BT + BM : 2 x 120’ x 2 | Live conference / video pembelajaran : 2 x 50’ x 2BT + BM : 2 x 120’ x 2 | * Pemaparan kontrak kuliah dan strategi pembelajaran
* Mengubah mindset, dan alasan berwirausaha
 | **1%** |
| **3-4** | * Mahasiswa mampu memahami *disruption* (perubahan)
* Mahasiswa mampu berpikir kreatif
 | * Jenis disruption
* Daftar konsep diri
* Ide usaha
* Persiapan memulai usaha
 | * Ketepatan dalam penjelasan
* Ketepatan alasan

Bentuk non-test:Tugas individu :* Menyebutkan jenis disruption di sekitar dan pengaruhnya
* Menyebutkan potensi kelebihan diri sendiri (konsep diri)

Tugas kelompok :* Menyebutkan ide usaha dan persiapan untuk memulaiusaha
 | TM : 2 x 50’ x 2BT + BM : 2 x 120’ x 2 | Live conference / video pembelajaran : 2 x 50’ x 2BT + BM : 2 x 120’ x 2 | * Konsep disruption
* Berpikir kreatif
* Hambatan kreativitas
* Mengikuti kegiatan kewirausahaan (seminar usaha, komunitas, magang,dll)
 | **1.5%** |
| **5** | * Mahasiswa memahami konsep dasar entrepreneur, karakter dan tipe enterpreuner
 | * Karakter enterpreuner yang dimiliki
* Hasil observasi 5 tokoh enterpreuner Indonesia dan bidang usahanya
 | * Ketepatan dalam penjelasan
* Ketepatan alasan

Bentuk non-test:Tugas individu :* Menyebutkan karakter enterpreuner yang dimiliki

Tugas kelompok :* Menyebutkan contoh jenis enterpreuner
* Melakukan observasi terhadap 5 tokoh enterpreneur Indonesia dan bidang usahanya
 | TM : 2 x 50’ BT + BM : 2 x 120’  | Live conference / video pembelajaran : 2 x 50’ BT + BM : 2 x 120’  | * Konsep dasar enterpreneur; definisi, karakter, tipe enterpreuner, perbedaan enterpreuner dengan pedagang
 | **1%** |
| **6-7** | * Mahasiswa mampu berpikir kreatif dan memiliki ide dan rencana bisnis berbasis IT
* Mahasiswa mampu memahami jenis-jenis bisnis model dan mampu membuat bisnis model canvas dan matriks eisenhour
* Mahasiswa melakukan magang, pendampingan atau observasi ke xpooz
 | * Ide dan rencana bisnis berbasis IT hasil magang, pendampingan atau observasi xpooz
* Membuat narasi ide usaha
* Bisnis model canvas dengan 9 komponennya
 | * Ketepatan dalam penjelasan
* Ketepatan dalam berpikir dan membuat ide bisnis
* Ketepatan dalam membuat bmc

Bentuk non-test:Tugas kelompok :* Membuat ide dan penajaman usaha berbasis IT
* Melakukan observasi usaha
* Membuat *riview sharing session*
 | TM : 2 x 50’ x 2BT + BM : 2 x 120’ x 2 | Live conference / video pembelajaran /mengundang enterpreneur : 2 x 50’ x 2BT + BM : 2 x 120’ x 2 | * Merancang ide usaha berbasis IT
* Mengenal macam-macam bisnis model
* Membuat bisnis model canvas
* Magang, pendampingan, observasi, sharing session
 | **9%** |
| **8** | **Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester** | **20%** |
| **9** | Mahasiswa mampu membuat BOS,Matrix Eisenhower, dan Bisnis Model Great Business Pillar’s  | * BOS
* Matrix Eisenhower
* Great Business Pillar’s
 | * Ketepatan dalam penjelasan

Bentuk non-test:Tugas :* Membuat BOS
* Membuat Matrix Eisenhower, Bisnis Model Great Business Pillar’s
 | TM : 2 x 50’ BT + BM : 2 x 120’  | Live conference / video pembelajaran: 2 x 50’ BT + BM : 2 x 120’  | Membuat * Konsep Blue Ocean Strategy
* Konsep Matrix Eisenhower
* Konsep Bisnis Model Great Business Pillar’s
 | **Max 10%** |
| **10-11**  | * Mahasiswa mampu membuat riset pemasaran, memahami strategi dan taktik pemasaran
* Mahasiswa mampu menjelaskan dan membuat strategi pemasaran menggunakan 5P+1M (Outbound Marketing)
* Mahasiswa mampu melakukan pemasaran dengan menggunakan teknologi informasi (Inbound Marketing)
 | * Riset pemasaran
* Hasil strategi, dan taktik pemasaran
* Hasil segmentation, targeting dan positioning
* Pemasaran online berupa presta shop, imoji, kanva atau aplikasi lainnya
 | * Ketepatan dalam penjelasan
* Ketepatan dalam menganalisis

Bentuk non-test:Tugas :* Melakukan observasi atau Membuat riset pemasaran menggunakan google form
* Membuat hasil analisis hasil riset pemasaran
* Membuat strategi, dan taktik pemasaran
* Membuat segmentation, targeting dan positioning
* Membuat promosi pemasaran online berupa presta shop, imoji, canva atau aplikasi lainnya
 | TM : 2 x 50’ BT + BM : 2 x 120’  | Live conference / video pembelajaran: 2 x 50’ BT + BM : 2 x 120’  | * Konsep riset pemasaran
* Membuat kuesioner via google form
* Konsep pemasaran tradisional (outbond marketing)
* Konsep pemasaran online (inbound marketing)
* Praktek membuat pemasaran online
 |  |
| **12** | * Mahasiswa mampu memahami branding serta strategi branding (merancang merk, tagline dan logo usaha)
 | * Strategi branding

(merk, tagline dan logo usaha) | * Ketepatan dan kesesuaian penjelasan
* Ketepatan dan kesesuaian implementasi

Bentuk non-test:Tugas :* merancang merk, tagline dan logo usaha
 | TM : 2 x 50’ x2BT + BM : 2 x 120’ x 2 | Live conference / video pembelajaran: 2 x 50’ x2 BT + BM : 2 x 120’ x 2 | * Branding
* Tahapan branding
* Merancang merk, tagline dan logo
 |  |
| **13** | * Mahasiswa memahami tahapan produksi dan packing
* Mahasiswa mampu merencanakan dan membuat manajemen keuangan dalam usahanya
 | * Hasil Tahapan Produksi
* Rencana keuangan
* Balance sheet dan cash flow
 | * Ketepatan dan kesesuaian dalam menyebutkan
* Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan

Bentuk non-test:Tugas :* Membuat tahapan produksi sesuai jenis produk masing-masing
* Membuat business plan
 | TM : 2 x 50’ BT + BM : 2 x 120’  | Live conference / video pembelajaran: 2 x 50’ BT + BM : 2 x 120’  | **•** Tahapan produksi* Manajemen Keuangan

• Balance sheet dan cash flow usaha Contoh aplikasi Si APIK |  |
| **14** | * Mahasiswa mampu membuat dan mem-presentasikan Business Plan-nya dalam bidang IT
 | • Proposal Business plan• Video | • Kemampuan mempresentasikan• Kesesuaian dengan materiBentuk non-test:Tugas :* Membuat business plan
* Presentasi
 | TM : 2 x 50’ BT + BM : 2 x 120’  | Live conference / video pembelajaran: 2 x 50’ BT + BM : 2 x 120’  |  |  |
| **15** | * Mahasiswa mampu mem-buat dan mempre-sentasikan *Business Plan*-nya dalam bidang IT
 | * Proposal Business plan
* Video
 | * Kemampuan mempresentasikan
* Kesesuaian dengan materi

Bentuk non-test:Tugas :* Membuat business plan
* Presentasi
 | TM : 2 x 50’ BT + BM : 2 x 120’  | Live conference / video pembelajaran: 2 x 50’ BT + BM : 2 x 120’  | * Business plan
* Presentasi Business plan
 |  |
| **16** | **Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester** | **25%** |

**Catatan :**

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampulan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.