

CC	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
KEWIRAUSAHAAN	UMJ 0005	Kewirausahaan	T=2	P=0	5	18-09-2021
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	Rully Mujiastuti, S.Kom., M.MSI Lili Sumarni, S.Iikom, M.Iikom. Wenny Diah Rusanty, SE, M.T.		Dr. Endang Rudiatin, M.Si.			
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-UNIVERSITAS yang dibebankan pada MK					
S	Bertakwa kepada Tuhan 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					
S	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan					
S	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri					
S	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan					
KU	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					
KU	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur.					

KU	Mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis terhadap informasi dan data
KU	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
KU	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
KU	Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (team work), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi
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 mengidentifikasi permasalahan yang terkait IT
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

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. Presentasi proposal menggambarkan kemampuan mahasiswa menguasai prinsip-prinsip dasar kewirausahaan yang meliputi ruang lingkup, nilai-nilai, karakteristik, sikap dan perilaku berwirausaha, serta mampu mempraktekkan cara-cara kewirausahaan.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kontrak kuliah 2. Mengubah mindset, konsep mengapa berwirausaha 3. Perbedaan Entrepreneur dengan entrepreneurship, sociopreneur, technopreneur dan digitalpreneur 4. Berpikir kreatif dan inovatif 5. Ide dan rencana bisnis dengan komponen IT 6. Model Bisnis: bisnis model canvas, blue ocean strategy, matriks eisenhower 7. Memulai bisnis: tahapan produksi 8. Mengenal branding, merk dan logo 9. Melakukan riset pemasaran 10. Pemasaran outbond dan inbound : Membuat promosi melalui imoji, kanva atau aplikasi lain 11. Manajemen keuangan 12. Membuat bisnis plan
Pustaka	Utama :
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prof. Rhenald Kasali, Ph.D, dkk, Modul Kewirausahaan, Bank Mandiri 2. Ismarli Muis, dkk, Modul Kewirausahaan untuk Mahasiswa, Universitas Negeri Makasar 3. Alexander Osterwalder & Yves Pigneur, Business Model Generation, Elex Media Komputindo 4. Thomas W.Zimmerer & Norman M. Scarborough. Kewirausahaan dan Manajemen Usaha Kecil. Edisi 5 Buku 1 dan 2 Salemba Empat. Jakarta : 2008 5. Justin G.longenecker, dkk. Kewirausahaan Manajemen Usaha Kecil. Buku 1 dan 2 Salemba Empat. Jakarta : 2001 6. Coach Dr. Fahmi, Sukses Membangun Bisnis dengan Grounded Strategy, Intelegensia
	Pendukung :

<p>Pustaka</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Joe Tidd and John Bessant, 2015, Innovation and Entrepreneurship Edition: third 2015 Publisher: wiley, ISBN: 978-1-118-99309-5 2. Prof. Rhenald Kasali, Ph.D, Disruption, Gramedia 3. Dewa Eka Prayoga, Jago Jualan, Billionaire Sinergi Corpora 4. Rendy Saputra, Understanding Business, Billionaire Sinergi Corpora 5. Tung Desem Waringin, Marketing Revolution, PT. Gramedia Pustaka Utama 6. Surniandari Atika, Hilda Rachmi, Ahmad Al Kaafi, Amir, 2019, Media On-line Untuk Mendukung Pengembangan Sociopreneur di Era Disruptif, Paradigma, Jurnal Komputer dan Informatika, Universitas BINUS. DOI: 10.31294/p.v20i2, Volume XXI No. 1 Maret 2019 P-ISSN 1410-5063, E-ISSN: 2579-3500 http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma 7. Fowosire, R. A, Idris, O.Y & Opoola ElijahTechnopreneurship: A View of Technology, Innovations and Entrepreneurship Global Journal of Researches in Engineering: F Electrical and Electronics Engineering Volume 17 Issue 7 Version 1.0 International Research Journal Publisher: Global Journals Inc. USA, Online ISSN: 2249-4596 & Print ISSN: 0975-5861 8. Tim Pengembangan Technopreneurs ITS, 2015, Technopreneur, Lembaga Pengembangan, Pendidikan, Kemahasiswaan dan Hubungan Alumni (LP2KH) ITS Surabaya
<p>Dosen Pengampu</p>	
<p>Matakuliah syarat</p>	<p>-</p>

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Hasil kesepakatan kontrak kuliah - Membuat dream book dan portofolio 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penjelasan • Ketepatan alasan Bentuk non-test: Tugas individu : <ul style="list-style-type: none"> - Membuat dream book - Membuat portofolio 	TM : 2 x 50' x 2 BT + BM : 2 x 120' x 2	Live conference / video pembelajaran : 2 x 50' x 2 BT + BM : 2 x 120' x 2	<ul style="list-style-type: none"> • Pemaparan kontrak kuliah dan strategi pembelajaran • Mengubah mindset, dan alasan berwirausaha 	

	mindset dan memiliki alasan untuk berwirausaha						
3-4	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami <i>disruption</i> (perubahan) Mahasiswa mampu berpikir kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> Jenis disruption Daftar konsep diri Ide usaha Persiapan memulai usaha 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam penjelasan Ketepatan alasan <p>Bentuk non-test: Tugas individu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan jenis disruption di sekitar dan pengaruhnya Menyebutkan potensi kelebihan diri sendiri (konsep diri) <p>Tugas kelompok :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan ide usaha dan persiapan untuk memulai usaha 	<p>TM : 2 x 50' x 2</p> <p>BT + BM : 2 x 120' x 2</p>	<p>Live conference / video pembelajaran :</p> <p>2 x 50' x 2</p> <p>BT + BM : 2 x 120' x 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> Konsep disruption Berpikir kreatif Hambatan kreativitas Mengikuti kegiatan kewirausahaan (seminar usaha, komunitas, magang,dll) 	
5	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami konsep dasar entrepreneur, karakter dan 	<ul style="list-style-type: none"> Karakter enterpreuner yang dimiliki Hasil observasi 5 tokoh 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam penjelasan Ketepatan alasan <p>Bentuk non-test:</p>	<p>TM : 2 x 50'</p> <p>BT + BM : 2 x 120'</p>	<p>Live conference / video pembelajaran :</p> <p>2 x 50'</p>	<ul style="list-style-type: none"> Konsep dasar enterpreuner; definisi, karakter, tipe enterpreuner, 	

	tipe enterpreuner	enterpreuner Indonesia dan bidang usahanya	<p>Tugas individu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan karakter enterpreuner yang dimiliki <p>Tugas kelompok :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan contoh jenis enterpreuner • Melakukan observasi terhadap 5 tokoh enterpreneur Indonesia dan bidang usahanya 		BT + BM : 2 x 120'	perbedaan enterpreuner dengan pedagang	
6-7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu berpikir kreatif dan memiliki ide dan rencana bisnis berbasis IT • Mahasiswa mampu memahami jenis-jenis bisnis model dan mampu 	<ul style="list-style-type: none"> • Ide dan rencana bisnis berbasis IT hasil magang, pendampingan atau observasi xpooz • Membuat narasi ide usaha • Bisnis model canvas dengan 9 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam penjelasan • Ketepatan dalam berpikir dan membuat ide bisnis • Ketepatan dalam membuat bmc <p>Bentuk non-test: Tugas kelompok :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat ide 	<p>TM : 2 x 50' x 2</p> <p>BT + BM : 2 x 120' x 2</p>	<p>Live conference / video pembelajaran /mengundang enterpreneur : 2 x 50' x 2</p> <p>BT + BM : 2 x 120' x 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang ide usaha berbasis IT • Mengenal macam-macam bisnis model • Membuat bisnis model canvas • Magang, pendampingan, observasi, sharing session 	

	<p>membuat bisnis model canvas dan matriks eisenhour</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa melakukan magang, pendampingan atau observasi ke xpooz 	komponennya	<p>dan penajaman usaha berbasis IT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan observasi usaha • Membuat <i>review sharing session</i> 				
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester						20%
9	<p>Mahasiswa mampu membuat BOS, Matrix Eisenhower, dan Bisnis Model Great Business Pillar's</p>	<ul style="list-style-type: none"> • BOS • Matrix Eisenhower • Great Business Pillar's 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam penjelasan <p>Bentuk non-test: Tugas :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat BOS • Membuat Matrix Eisenhower, Bisnis Model Great Business Pillar's 	<p>TM : 2 x 50'</p> <p>BT + BM : 2 x 120'</p>	<p>Live conference / video pembelajaran: 2 x 50'</p> <p>BT + BM : 2 x 120'</p>	<p>Membuat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep Blue Ocean Strategy • Konsep Matrix Eisenhower • Konsep Bisnis Model Great Business Pillar's 	
10-11	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu membuat riset pemasaran, 	<ul style="list-style-type: none"> • Riset pemasaran • Hasil strategi, dan taktik pemasaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam penjelasan • Ketepatan dalam menganalisis 	<p>TM : 2 x 50'</p> <p>BT + BM : 2 x 120'</p>	<p>Live conference / video pembelajaran: 2 x 50'</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep riset pemasaran • Membuat kuesioner via 	

	<p>memahami strategi dan taktik pemasaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan dan membuat strategi pemasaran menggunakan 5P+1M (Outbound Marketing) • Mahasiswa mampu melakukan pemasaran dengan menggunakan teknologi informasi (Inbound Marketing) 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil segmentation, targeting dan positioning • Pemasaran online berupa presta shop, imoji, canva atau aplikasi lainnya 	<p>Bentuk non-test: Tugas :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 		<p>BT + BM : 2 x 120'</p>	<p>google form</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep pemasaran tradisional (outbond marketing) • Konsep pemasaran online (inbound marketing) • Praktek membuat pemasaran online 	
12	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu memahami branding serta 	<ul style="list-style-type: none"> • Strategi branding (merk, tagline 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian penjelasan • Ketepatan dan 	<p>TM : 2 x 50' x2</p> <p>BT + BM : 2 x 120' x 2</p>	<p>Live conference / video pembelajaran:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Branding • Tahapan branding • Merancang 	

	strategi branding (merancang merk, tagline dan logo usaha)	dan logo usaha)	kesesuaian implementasi Bentuk non-test: Tugas : • merancang merk, tagline dan logo usaha		2 x 50' x2 BT + BM : 2 x 120' x 2	merk, tagline dan logo	
13	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami tahapan produksi dan packing • Mahasiswa mampu merencanakan dan membuat manajemen keuangan dalam usahanya 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil Tahapan Produksi • Rencana keuangan • Balance sheet dan cash flow 	<ul style="list-style-type: none"> • 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'	<ul style="list-style-type: none"> • Tahapan produksi • Manajemen Keuangan • Balance sheet dan cash flow usaha Contoh aplikasi Si APIK 	
14	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu membuat dan mem-presentasikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Proposal Business plan • Video 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan mempresentasikan • Kesesuaian dengan materi Bentuk non-test:	TM : 2 x 50' BT + BM : 2 x 120'	Live conference / video pembelajaran: 2 x 50'		

	Business Plan-nya dalam bidang IT		Tugas : • Membuat business plan • Presentasi		BT + BM : 2 x 120'		
15	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu membuat dan mempresentasikan <i>Business Plan</i>-nya dalam bidang IT 	<ul style="list-style-type: none"> • Proposal Business plan • Video 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan mempresentasikan • Kesesuaian dengan materi Bentuk non-test: Tugas : <ul style="list-style-type: none"> • 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'	<ul style="list-style-type: none"> • Business plan • Presentasi Business plan 	
16	<ul style="list-style-type: none"> • 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, ketrampilan 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.