

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	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
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK1	Mahasiswa mampu memahami dan memiliki mindset entrepreneur
	CPMK2	Mahasiswa memahami proses entrepreneurship, konsep bisnis, gambaran perusahaan dan strategi pemasaran
	CPMK3	Mahasiswa mampu memiliki ide kreatif dan inovatif rencana usaha berbasis IT
	CPMK4	Mahasiswa mampu mengenal beberapa model bisnis 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 entrepreneur 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 serta memiliki rencana usaha berbasis IT
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu mengetahui alasan disruption pada sebuah produk, memahami masalah dan memahami jenis-jenis model bisnis 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 <i>inbound marketing</i> (pemasaran konvensional) maupun <i>outbond marketing</i> (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 mempresentasikan dan menjelaskan bisnis plan dari usahanya
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. Menenal 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 :
Pustaka	<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
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 (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(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 mindset dan memiliki alasan untuk berwirausaha 	<ul style="list-style-type: none"> - Hasil kesepakatan kontrak kuliah - Membuat portofolio dan dream book 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penjelasan • Ketepatan alasan Bentuk non-test: Tugas : <ul style="list-style-type: none"> - Membuat portofolio - Membuat dream book 	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 	1%
3	Mahasiswa memahami konsep dasar entrepreneur, karakter dan tipe entrepreneur	<ul style="list-style-type: none"> • Karakter entrepreneur yang dimiliki • Hasil observasi 5 tokoh entrepreneur Indonesia dan bidang usahanya 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam penjelasan • Ketepatan alasan Bentuk non-test: Tugas : <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan karakter entrepreneur yang dimiliki 	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"> • Konsep dasar entrepreneur; definisi, karakter, tipe entrepreneur, perbedaan entrepreneur dengan pedagang 	1%

			<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan contoh jenis enterpreuner • Melakukan observasi terhadap 5 tokoh entrepreneur Indonesia dan bidang usahanya 				
4-5	<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 kelebihan pribadi • Ide usaha • Persiapan memulai usaha 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam penjelasan • Ketepatan alasan <p>Bentuk non-test: Tugas :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan jenis disruption di sekitar dan pengaruhnya • Menyebutkan potensi kelebihan diri sendiri • 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 : 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 seminar usaha 	1.5%

6	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu berpikir kreatif dan memiliki ide bisnis dalam bidang IT 	<ul style="list-style-type: none"> • Ide usaha berdasarkan komponen IT • Membuat narasi ide usaha 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam penjelasan • Ketepatan dalam berpikir dan membuat ide bisnis <p>Bentuk non-test: Tugas kelompok :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat ide dan penajaman usaha dalam bidang IT • Melakukan observasi usaha • Membuat <i>review sharing session</i> • Praktek dengan <i>Xpooz.id</i> 	<p>TM : 2 x 50'</p> <p>BT + BM : 2 x 120'</p>	<p>Live conference / video pembelajaran /mengundang entrepreneur : 2 x 50'</p> <p>BT + BM : 2 x 120'</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep IT dan Komponennya dalam berwirausaha • Merancang ide usaha • Sharing session 	<p>1%</p>
7	<p>Mahasiswa mampu memahami jenis-jenis bisnis model dan mampu membuat bisnis model canvas dan mengenal blue ocean strategy</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bisnis model canvas dengan 9 komponennya • Blue ocean strategy 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam penjelasan • Ketepatan dalam membuat bmc <p>Bentuk non-test: Tugas kelompok :</p>	<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>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui bisnis model : <i>kaizen, bisnis model canvas, benchmarking, business process re-engineering, balanced scorecard,</i> 	<p>8%</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • Membuat bisnis model canvas • Membuat ilustrasi implementasi kaizen dalam rumah atau kantor • Praktek marketing on line dengan <i>Xpooz.id</i> 			<i>blue ocean strategy dan six sygma</i> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat Bisnis model canvas dengan 9 komponen • Literatur riview 	
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester						20%

KETERANGAN

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan UNIVERSITAS (CPL-UNIVERSITAS)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan UNIVERSITAS 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 universitas (CPL-UNIVERSITAS) 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.