



DOKUMEN KURIKULUM



S1 Bisnis Digital

IDENTITAS KURIKULUM PROGRAM STUDI S1 Bisnis Digital

Nama Program Studi	: S1 Bisnis Digital
Nama Fakultas	: Fakultas Ekonomika dan Bisnis
Jenjang Program Studi	: S1
Gelar Lulusan	: S.Bns
Akreditasi Program Studi (Nasional)	: Baik Sekali
Akreditasi Program Studi (Internasional)	:

Evaluasi Kurikulum dan Tracer Study

Evaluasi Kurikulum

Telaah kurikulum yang dilakukan oleh Tim Pengembang Kurikulum menunjukkan indikasi bahwa terbangun keselarasan (*ink and match*) dari kurikulum yang disiapkan oleh Program Studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa dengan kebutuhan profesi bisnis digital, yaitu menghasilkan lulusan Sarjana Strata Satu Bisnis Digital yang kompeten, beretika dan adaptif dengan perkembangan teknologi informasi. Pembentukan mata kuliah, bahan kajian, dan struktur kurikulum berupaya untuk seimbang mengikuti dinamika perubahan peraturan dan kebijakan kurikulum perguruan tinggi dari pemerintah seperti kompetensi lulusan mengikuti KKN Level 7 dan SN-Dikti, re-orientasi kurikulum menghadapi era-Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, dan terakhir adanya program kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Selain itu, untuk membentuk kompetensi inti Program Studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa pada kurikulumnya juga telah mengadopsi standar kompetensi pembentukan kualifikasi IEEE. Proses Penyusunan Kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa terdiri dari tahap- tahap berikut ini:

Penyusunan Awal Kurikulum

Program studi S1 bisa digital merupakan program studi yang baru didirikan tahun 2020 untuk penyusunan awal kurikulum dilakukan sekaligus dengan penyusunan instrumen program studi baru yaitu diawali dengan penyusunan awal kurikulum oleh tim pengusul. Proses penyusunan dilakukan dengan mempertimbangkan analisa kebutuhan industri, referensi kurikulum asosiasi IEEE, tujuan pendirian prodi, juga profil lulusan yang akandihasilkan sehingga ditemukan beberapa mata kuliah yang dinilai mampu mencapai profil lulusan Prodi S1 Bisnis Digital Unesa. Susunan kurikulum terdiri atas minimal 144 SKS karena jenis programnya adalah sarjana. Bidang keahlian yang terlibat pada prodi ini yaitu gabungan antara manajemen bisnis, teknologi informasi. Pada tahap ini juga dilakukan analisis mengenai mata kuliah penciri program studi yang menggambarkan kemampuan prodi untuk mencapai visi dan misi program studi yaitu mata kuliah *Etika Bisnis Digital* dan juga *Technopreneurship*.

Studi Banding Kurikulum

Pada tahap kedua ini merupakan tahap lanjutan dari penyusunan awal kurikulum yang dilakukan oleh tim pengusul dengan melakukan studi banding kurikulum pada program studi sejenis. Berdasarkan pertimbangan tim maka dilakukan studi banding pada Prodi S1 Bisnis Digital Universitas Padjadjaran dan juga S1 Bisnis Digital Universitas Negeri Medan. Forum Group Discussion dilakukan bersama para koordinator program studi dan dekan universitas terkait. pada tahap ini jelas memberikan kontribusi yang sangat berarti pada program studi S1 Bisnis Digital Unesa. Karena dengan adanya pertimbangan dan analisis dari prodi lain, maka dibutuhkan S1 Bisnis Digital Indonesia dapat memiliki pendiri yang berbeda dibandingkan prodi sejenis lainnya.

Sanctioning Kurikulum

Pada tahap ketiga ini program studi Bisnis Digital Unesa melakukan sanctioning kurikulum dengan mengundang ahli kurikulum untuk memberikan pandangan dan Analisis komprehensif terhadap struktur kurikulum dan juga perangkat kurikulum yang perlu dimiliki oleh prodi. Selain itu pada tahap ini para ahli yang diundang juga memberikan masukan kepada tercapainya visi misi dan profil lulusan prodi yang tertuang pada kurikulum dan juga muatan dari masing-masing mata kuliah. Sanctioning kurikulum dihadiri oleh ahli dari program studi Bisnis Digital IT Telkom Surabaya dan Universitas Padjadjaran. Beberapa masukan yang diperoleh adalah:

- Perlu dibuat visualisasi *course path* yang komunikatif.
- Mengusulkan rasio struktur mata kuliah manajemen bisnis dibanding teknologi informasi adalah 60:40.
- Perlu dimatangkan kembali terkait komposisi mata kuliah yang berbasis manajemen bisnis dan teknologi informasi.
- Mengusulkan rasio mata kuliah 40% manajemen bisnis dan 60% teknologi informasi, sehingga kompetensi lulusannya kuat pada sisi teknologi informasinya.
- Mengusulkan profil lulusan Product Manager dengan kompetensi yang menguasai baik dibidang teknologi informasi maupun bisnis.
- Mata kuliah pilihan belum proporsional, bisa benchmark ke Prodi Bisnis Digital Unpad.

Dari *sanctioning* kurikulum, dirumuskan proporsi mata kuliah prodi bisnis digital adalah 55% manajemen dan 45% teknologi informasi, roadmap kurikulum dan penentuan mata kuliah pilihan yang proporsional untuk masing-masing bidang konsentrasi Technopreneur, Pemasaran Digital dan Konsultan Bisnis Digital.

Penyusunan Akhir Kurikulum

Fase setelah *sanctioning* adalah tim melakukan finalisasi penyusunan akhir buku kurikulum dengan mempertimbangkan masukan para ahli dan *benchmarking* dengan prodi sejenis.

Uji Publik Kurikulum

Setelah draft akhir kurikulum terbentuk, dilakukan uji publik kurikulum dengan mengundang para stakeholder dan mitra kerjasama dari Prodi S1 Bisnis digital yang tujuannya untuk memberikan masukan yang komprehensif mengenai keterkaitan antara dunia kerja dengan dunia pendidikan. Pada tahap ini uji publik kurikulum dihadiri oleh 9 orang perwakilan perusahaan/calon pengguna lulusan (PT INKA, PT Blitaris Solusi Teknologi, PT Algorista Engineering, Tokopedia, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Pelindo Regional 3, PT RSP, PT Digtive Global Media). dan setelah uji kurikulum selesai maka lengkap sudah rangkaian penyusunan buku kurikulum yang kemudian disahkan oleh Dekan Fakultas Ekonomika dan Bisnis FEB Unesa. Hasil dari uji publik kurikulum ini adalah:

1. Perlu dimasukkannya wawasan tentang IP law, patent law dan undang-undang sejenis serta konsekuensi hukumnya secara pidana maupun perdata di mata kuliah Etika Bisnis Digital 1 dan 2.
2. Perlu adanya penjelasan lebih detail mengenai software yang akan digunakan dalam mata kuliah berbasis teknologi informasi yang mudah dan open source sehingga memudahkan mahasiswa untuk menginstall dan mempelajarinya.
3. Mata kuliah Pemasaran Digital dan Bahasa Inggris perlu dimasukkan secara simultan, karena kendala yang sering terjadi di lapangan adalah kurangnya skill analisis maupun pemasar digital dalam bahasa Inggris/asing.
4. Perlu adanya mata kuliah Jaringan/Network karena ada mata kuliah Cloud Computing, Internet of Things, dan Data Security management, untuk dapat memahami mata kuliah tersebut jika tidak mendapat dasar Network.
5. Mata kuliah pemrograman aplikasi mobile perlu dipertimbangkan untuk menggunakan Kotlin/Flutter. Selain itu perlu diberi pemahaman mengenai Basis Data yang digunakan di Perangkat Android (Firebase, SQLite) ataupun iOS dan juga kaidah pengembangan UI/UX.
6. Mata kuliah Cloud Computing seperti juga perlu diberi bahasan mengenai Service Level Agreement agar tidak terlalu teknis. Serta mungkin perlu diberi pengetahuan mengenai administrasi jaringan.
7. Konsep Internet of Things sebenarnya cukup luas, dan teknologi yang digunakan bermacam-macam (Sensor, Robot, Mobile, dll) sehingga rasanya perlu diperjelas lagi tujuan mata kuliah ini dan perannya dalam Bisnis Digital (misal jika ternyata hanya terpaku pada pengembangan mobile bisa digabungkan dengan mata kuliah Pemrograman Aplikasi Mobile).
8. Untuk mata kuliah dengan IT akan lebih baik jika menggunakan metode pembelajaran Project Based Learning agar lebih paham pemanfaatan ilmu yang didapat.

Evaluasi Kurikulum

Fase ini bertujuan untuk melakukan evaluasi secara berkala pada kurikulum yang telah diuji publik. Evaluasi ini dapat berupa perbaikan dan rencana pembelajaran semester dan juga perbaikan capaian pembelajaran mata kuliah yang ada di Prodi S1 bisnis digital Unesa. Evaluasi ini dilakukan rutin setiap 2 bulan dikemas dalam rapat rutin Prodi dan telah tercatat lengkap pada notulen rapat.

Tabel 4. Roadmap Strategi Pengembangan Prodi S1 Bisnis Digital

No	Misi Prodi	Tujuan Misi Prodi	Sasaran Kegiatan Prodi	Strategi Pengembangan Prodi
1	Menyelenggarakan pendidikan dan	Terselenggaranya program pendidikan	Peningkatan kualitas akademik di bidang	1. Peningkatan akses dan mutu calon mahasiswa baru;
	pengembangan ilmu Bisnis Digital	bidang ekonomi dan bisnis yang	ekonomi dan bisnis	2. Pengembangan sumber dan media pembelajaran;
	yang berbasis etika	berkualitas dan		3. Pengembangan kurikulum berbasis
	bisnis	berdaya saing		Output Base Education (OBE);

				4. Peningkatan penjaminan mutu program studi;
				5. Pengembangan kelas internasional;
				6. Pengembangan kewirausahaan mahasiswa.
				7. Perbaikan rasio dosen mahasiswa.
2	Menyelenggarakan penelitian di bidang Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis	Meningkatnya kuantitas, kualitas dan inovasi penelitian bidang Bisnis Digital berbasis etika ekonomi dan bisnis	Peningkatan kualitas riset yang berkontribusi dalam pengembangan IPTEKS	1. Menyusun, mengembangkan dan mengimplementasikan roadmap penelitian 2. Pengembangan penelitian multi disiplin; 3. Inisiasi kerjasama penelitian dalam dan luar negeri; 4. Peningkatan jumlah publikasi dalam jurnal nasional dan internasional; 5. Peningkatan kualitas publikasi dan jumlah sitasi; 6. Menyusun roadmap pengembangan penerbitan jurnal nasional dan internasional; 7. Pengembangan kerjasama dengan lembaga internasional dibidang riset;
3	Menyelenggarakan pengabdian pada masyarakat yang berbasis Bisnis Digital yang dengan etika bisnis	Terwujudnya pengabdian kepada masyarakat yang berbasis Bisnis Digital dengan etika ekonomi dan bisnis.	Terlaksananya pengabdian kepada masyarakat yang berkualitas dan bermanfaat dalam meningkatkan	1. Menyusun roadmap pengabdian kepada masyarakat; 2. Peningkatan jumlah kegiatan pengabdian pada masyarakat; 3. Pengembangan entrepreneurship di masyarakat 4. Pengembangan kegiatan tindak

			kesejahteraan masyarakat	lanjut ipteks dan sosial yang berdaya guna;
4	Menyelenggarakan tata kelola prodi yang sesuai dengan prinsip good university governance.	Terselenggaranya tata kelola organisasi yang efektif, efisien dan berintegritas.	Terlaksananya tata kelola, sistem penjaminan mutu, serta jejaring kerjasama dengan stakeholder di dalam maupun luar negeri.	1. Peningkatan kualitas dan kuantitas daya tampung program studi; 2. Pengembangan laboratorium pembelajaran; 3. Peningkatan income generating dari kerjasama; 4. Pengembangan kualitas Akreditasi Nasional dan Internasional; 5. Peningkatan daya saing di tingkat nasional; 6. Peningkatan kerjasama internasional untuk pendidikan dalam bentuk lecturer and/or student exchange, atau program lain yang relevan untuk mendapatkan rekognisi internasional; 7. Peningkatan dana dari Corporate Social Responsibility (CSR) perusahaan BUMN/swasta."
5	Meningkatkan daya saing mahasiswa dan lulusan yang	Meningkatnya lulusan yang memiliki jiwa kepemimpinan dan	Meningkatnya daya saing lulusan di dunia kerja	1. Peningkatan kualitas kegiatan keorganisasian, bakat minat, kerohanian dan penalaran; 2. Pengembangan startup mahasiswa;

	memiliki jiwa	kewirausahaan		3. Peningkatan inovasi dan kreativitas
	kepemimpinan-	berbasis Bisnis		mahasiswa;
	kewirausahaan	Digital.		4. Peningkatan prestasi mahasiswa di
	berbasis Bisnis			tingkat nasional dan internasional;
	Digital			5. Peningkatan mahasiswa penerima
				beasiswa
				6. Peningkatan sarana dan prasarana
				kemahasiswaan
				7. Pengembangan karir mahasiswa;
				8. Partisipasi alumni dalam kegiatan
				kemahasiswaan.

Sumber: Rencana Strategis Prodi Bisnis Digital 2021-2024

Tabel 4. Roadmap Strategi Pengembangan Prodi S1 Bisnis Digital

No	Misi Prodi	Tujuan Misi Prodi	Sasaran Kegiatan Prodi	Strategi Pengembangan Prodi
1	Menyelenggarakan pendidikan dan pengembangan ilmu Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis	Terselenggaranya program pendidikan bidang ekonomi dan bisnis yang berkualitas dan berdaya saing	Peningkatan kualitas akademik di bidang ekonomi dan bisnis	1. Peningkatan akses dan mutu calon mahasiswa baru; 2. Pengembangan sumber dan media pembelajaran; 3. Pengembangan kurikulum berbasis Output Base Education (OBE); 4. Peningkatan penjaminan mutu program studi; 5. Pengembangan kelas internasional; 6. Pengembangan kewirausahaan mahasiswa. 7. Perbaikan rasio dosen mahasiswa.
2	Menyelenggarakan penelitian di bidang Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis	Meningkatnya kuantitas, kualitas dan inovasi penelitian bidang Bisnis Digital berbasis etika ekonomi dan bisnis	Peningkatan kualitas riset yang berkontribusi dalam pengembangan IPTEKS	1. Menyusun, mengembangkan dan mengimplementasikan roadmap penelitian 2. Pengembangan penelitian multi disiplin; 3. Inisiasi kerjasama penelitian dalam dan luar negeri; 4. Peningkatan jumlah publikasi dalam jurnal nasional dan internasional; 5. Peningkatan kualitas publikasi dan jumlah sitasi; 6. Menyusun roadmap pengembangan penerbitan jurnal nasional dan internasional; 7. Pengembangan kerjasama dengan lembaga internasional dibidang riset;
3	Menyelenggarakan pengabdian pada masyarakat yang berbasis Bisnis Digital yang dengan etika bisnis	Terwujudnya pengabdian kepada masyarakat yang berbasis Bisnis Digital dengan etika ekonomi dan bisnis.	Terlaksananya pengabdian kepada masyarakat yang berkualitas dan bermanfaat dalam meningkatkan	1. Menyusun roadmap pengabdian kepada masyarakat; 2. Peningkatan jumlah kegiatan pengabdian pada masyarakat; 3. Pengembangan entrepreneurship di masyarakat 4. Pengembangan kegiatan tindak
			kesejahteraan masyarakat	lanjut lpteks dan sosial yang berdaya guna;

4	Menyelenggarakan	Terselenggaranya	Terlaksananya tata	1. Peningkatan kualitas dan kuantitas
	tata kelola prodi	tata kelola organisasi	kelola, sistem	daya tampung program studi;
	yang sesuai	yang efektif, efisien	penjaminan mutu, serta	2. Pengembangan laboratorium
	dengan prinsip	dan berintegritas.	jejaring kerjasama	pembelajaran;
	good university		dengan stakeholder di	3. Peningkatan income generating dari
	governance.		dalam maupun luar	kerjasama;
			negeri.	4. Pengembangan kualitas Akreditasi
				Nasional dan Internasional;
				5. Peningkatan daya saing di tingkat
				nasional;
				6. Peningkatan kerjasama internasional
				untuk pendidikan dalam bentuk
				lecturer and/or student exchange, atau
				program lain yang relevan untuk
			mendapatkan rekognisi internasional;	
			7. Peningkatan dana dari Corporate	
			Social Responsibility (CSR)	
			perusahaan BUMN/swasta."	
5	Meningkatkan	Meningkatnya	Meningkatnya daya	1. Peningkatan kualitas kegiatan
	daya saing	lulusan yang	saing lulusan di dunia	keorganisasian, bakat minat,
	mahasiswa dan	memiliki jiwa	kerja	kerohanian dan penalaran;
	lulusan yang	kepemimpinan dan		2. Pengembangan startup mahasiswa;
	memiliki jiwa	kewirausahaan		3. Peningkatan inovasi dan kreativitas
	kepemimpinan-	berbasis Bisnis		mahasiswa;
	kewirausahaan	Digital.		4. Peningkatan prestasi mahasiswa di
	berbasis Bisnis			tingkat nasional dan internasional;
	Digital			5. Peningkatan mahasiswa penerima
				beasiswa
				6. Peningkatan sarana dan prasarana
				kemahasiswaan
				7. Pengembangan karir mahasiswa;
				8. Partisipasi alumni dalam kegiatan
			kemahasiswaan.	

Sumber: Rencana Strategis Prodi Bisnis Digital 2021-2024

1. Profil Lulusan & Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Tujuan Program Studi S1 Bisnis Digital adalah menghasilkan lulusan yang berprofesi sebagai akuntan pemula, auditor pemula, konsultan pemula, wirausahawan, dan profesional pemasaran digital yang memiliki kompetensi sebagai berikut:

1. PEO.1: Mampu menerapkan konsep dan teori manajemen dalam bidang kewirausahaan digital, analisis bisnis digital dan pemasaran digital untuk menyelesaikan permasalahan dalam pekerjaannya.
2. PEO.2: Mampu mengembangkan diri melalui pendidikan formal maupun informal di bidang bisnis digital.
3. PEO.3: Mampu mengimplementasikan etika bisnis, keterampilan manajerial, teknologi informasi dan kewirausahaan dalam praktik profesinya.

Profil Lulusan

Tabel 5. Profil Lulusan dan deskripsinya

No	Profil Lulusan (PL)	Deskripsi Profil Lulusan	Kemampuan yang diperlukan dari profil lulusan
PL1	Wirausahawanmuda bisnis digital	Lulusan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi mutakhir untuk dioptimalkan sebagai basis dalam mengembangkan pengembangan usaha.	<ul style="list-style-type: none"> • Lean & Agile • User Experience • User Research • Creative Design • Design Thinking • Innovation Management • Service Design • Data analytic • Data management • Data visualisation

PL2	Konsultan bisnis digital	Lulusan mampu mengidentifikasi masalah dan menemukan solusi berdasar atas data-data agar manajemen organisasi/institusi/lembaga di bidang bisnis digital dapat beroperasi dengan lebih efisien dan efektif, serta dapat mengembangkan bisnisnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Innovation Management • Integrated System • Software Requirement System • Resource Management • Business Modeling • Partnership Initiation <ul style="list-style-type: none"> • Partnership Management & Governance • Prototyping • Data analytic • Data management • Data visualisation
PL3	Profesional pemasaran digital	Lulusan mampu mengevaluasi teknologi, aplikasi, dan <i>trend</i> IT yang sedang berkembang serta memberikan pemikiran dan perspektif untuk mengadopsi teknik pemasaran online yang tepat.	<ul style="list-style-type: none"> • Content Strategy & Planning • Content Management • Digital Content Editorial • Media Research <ul style="list-style-type: none"> • Integrated Marketing Communication • Personalization • Data analytic • Data management • Data visualisation

Evaluasi Kurikulum

Untuk Tracer Study akan dilakukan semenjak lulusan prodi nanti dihasilkan, yang hasilnya akan digunakan sebagai evaluasi dan pengukuran dari kemampuan lulusan untuk perbaikan kurikulum kedepannya.

Landasan Perancangan dan Pengembangan Kurikulum

Landasan Kurikulum

Universitas Value

Mewujudkan karakter Idaman Jelita yang meliputi: Iman, Cerdas, Jujur, Peduli, dan Tangguh. Nilai tersebut menjadi ciri khas yang ditanamkan untuk mewujudkan "Growing with Character".

Landasan Filosofi

Penyusunan kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital berlandaskan pada:

1. Pancasila
2. Undang-Undang Dasar 1945

Penyusunan kurikulum ini berlandaskan dan merefleksikan nilai-nilai luhur yang terdapat pada Pancasila dan UUD 1945.

Landasan Sosiologis

Penentuan dasar penyusunan kurikulum, memperhatikan kebutuhan sosiologis sebagai berikut:

- Nilai – nilai moral yang tumbuh dalam masyarakat dan membentuk sikap dan karakter masing-masing peserta didik harus tetap terjaga dan terasah sehingga membentuk potensi pendidikan yang berprestasi dan bersifat toleran-multikultural.
- Responsifitas terhadap perkembangan teknologi informasi yang masif.
- Perkembangan dan pergeseran implementasi keilmuan di bidang Bisnis Digital.

Landasan Historis

Di Jawa Timur, program studi S1 Bisnis Digital murni belum dibuka oleh Perguruan Tinggi Negeri (PTN), sedangkan Jawa Timur, khususnya Surabaya adalah salah satu pusat manufaktur, ritel dan UMKM terbesar di Indonesia yang mulai beralih ke platform digital. Hal inilah yang menjadi faktor pendorong dirumuskannya kebutuhan program studi bisnis digital di UNESA. Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 197/E/0/2021 Tentang Izin Pembukaan Program Studi Bisnis Digital Program Sarjana Pada Universitas Negeri Surabaya Di Kota Surabaya resmi dibuka. Penyelenggaraan Program Studi S1 Bisnis Digital dimulai pada angkatan 2021 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi No. 197/E/0/2021 tentang Izin Pelaksanaan Program Studi di Universitas Negeri Surabaya. Jejak penyusunan kurikulum mengalami perubahan dan pergeseran disesuaikan dengan peraturan dan berlaku. Saat ini penyusunan kurikulum berorientasi Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI). Selain itu kurikulum juga merujuk pada ACM (Association Computing Machinery) Curricula 2020. Penyusunan kurikulum juga memperhatikan perkembangan teknologi di era *industry 4.0* dan *society 5.0*. Selama kurun waktu 5 tahun berikutnya, terdapat soft dan hard skills yang dibutuhkan era Revolusi Industri 5.0 yaitu kreativitas dan inovasi sebagai soft skills; dan cloud computing, blockchain, UX Design, analisis bisnis berbasis big data, digital marketing, manajemen start-up dan kewirausahaan digital sebagai hard skills. Kurikulum prodi bisnis digital mengakomodasi required skills profesi analis data, analis fintech, technopreneur (wirasahawan digital), manajer pemasaran digital, manajer pengembangan bisnis, dan konsultan bisnis digital ke dalam mata kuliahnya. Sehingga Prodi bisnis digital UNESA diharapkan dapat menjadi sarjana terapan yang siap pakai dalam mendukung ekonomi digital di sektor manufaktur, ritel dan UMKM di kawasan Indonesia Timur pada khususnya dan Indonesia pada umumnya. Dari penjelasan tersebut, maka penyusunan kurikulum menerapkan konsep *humanistik-teknologis*. Kurikulum teknologis menekankan pada kompetensi dengan adaptasi teknologi sedangkan kurikulum humanistik mewujudkan pengembangan masing-masing potensi pembelajar dengan tetap memperhatikan nilai moral dan karakter.

Landasan Hukum

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586);
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Manajemen dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
5. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional pendidikan Tinggi.
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, Tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020, Tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi;
10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2020, Tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran PTN, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin PTS;
11. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 Tahun 2014, Tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Dan Sertifikat Profesi Pendidikan Tinggi;
12. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 Tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
13. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 197/E/0/2021
14. Kebijakan Akademik Universitas Negeri Surabaya (Unesa) Kode Dokumen Nomor: 01/01.UNV/KA/2014, yang selanjutnya direvisi menjadi Kebijakan Akademik Universitas Negeri Surabaya Tahun 2016 yang berisi tentang arah kebijakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat Unesa. Salah satu arah kebijakan di bidang pendidikan, yaitu: "Mengembangkan dan mengimplementasikan kurikulum berbasis kompetensi yang mengacu kepada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) yang dirumuskan bersama pemangku kepentingan (*stakeholder*) mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan intelektual, praktikal, managerial, kepemimpinan, etika, dan tata krama".
15. Keputusan Rektor Universitas Negeri Surabaya Nomor 466/UN38/HK/DT/2016 tentang Pedoman Pengembangan Kurikulum KKN dan SN-Dikti Program Studi di Universitas Negeri Surabaya.

Perumusan CPL

Perumusan capaian pembelajaran lulusan (*learning outcome*) program studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa dibentuk dari empat aspek yaitu, kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, kompetensi umum dan kompetensi khusus. Penjelasan rinci kompetensi tersebut dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 6. Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi

No	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sumber acuan

CPL1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya	CPL Universitas
CPL 2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan	CPL Universitas
CPL 3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan	CPL Universitas
CPL 4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.	CPL Universitas
CPL 5	Mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh.	ACM
CPL 6	Mampu beradaptasi terhadap konteks permasalahan bisnis digital yang dihadapi dengan baik.	ACM
CPL 7	Mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif.	ACM
CPL 8	Mampu mengembangkan keilmuan di bidang bisnis digital dengan tepat.	ACM
CPL 9	Mampu mengembangkan bisnis digital berdasarkan entrepreneurial leadership secara berkelanjutan.	ACM
CPL 10	Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif.	ACM
CPL 11	Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat.	ACM

Matrik hubungan CPL dengan Profil Lulusan

- PEO.1: Mampu menerapkan konsep dan teori manajemen dalam bidang kewirausahaan digital, analisis bisnis digital dan pemasaran digital untuk menyelesaikan permasalahan dalam pekerjaannya.
- PEO.2: Mampu mengembangkan diri melalui pendidikan formal maupun informal di bidang bisnis digital.
- PEO.3: Mampu mengimplementasikan etika bisnis, keterampilan manajerial, teknologi informasi dan kewirausahaan dalam praktik profesinya.

Tabel 7. Matrik hubungan Profil & CPL Prodi

No	CPL Prodi	PEO1	PEO2	PEO3
1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya			v
2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan	v		
3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan	v		
4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.	v	v	v
5	Mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh.	v	v	v
6	Mampu beradaptasi terhadap konteks permasalahan bisnis digital yang dihadapi dengan baik.	v	v	v
7	Mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif.	v	v	v
8	Mampu mengembangkan keilmuan di bidang bisnis digital dengan tepat.	v	v	v
9	Mampu mengembangkan bisnis digital berdasarkan entrepreneurial leadership secara berkelanjutan.	v	v	v
10	Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif.	v	v	v
11	Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat.	v	v	v

Rumusan Visi, Misi, Tujuan, dan Nilai Dasar

Visi Program Studi

- Menjadi Prodi yang Berdaya Saing Global, Inovatif, dan Beretika Bisnis di Indonesia tahun 2026

Misi Program Studi

- Menyelenggarakan pendidikan dan pengembangan ilmu Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis;
- Menyelenggarakan penelitian di bidang Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis;
- Menyelenggarakan pengabdian pada masyarakat yang berbasis Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis;
- Menyelenggarakan tata kelola prodi yang sesuai dengan prinsip good university governance;
- Membangun kerja sama dengan stakeholder di dalam negeri dan luar negeri.

Tujuan Program Studi

- Terselenggaranya program pendidikan bidang ekonomi dan bisnis yang berkualitas dan berdaya saing.
- Meningkatnya kuantitas, kualitas dan inovasi penelitian bidang Bisnis Digital berbasis etika ekonomi dan bisnis
- Terwujudnya pengabdian kepada masyarakat bidang ekonomi dan bisnis.
- Terselenggaranya tata kelola organisasi yang efektif, efisien dan berintegritas.
- Meningkatnya lulusan yang memiliki penguatan pelaksanaan tridharma yang sesuai dengan kebutuhan stakeholder

Nilai Dasar

- Kepemimpinan Wirausaha (Entrepreneurial Leadership). Mendorong semangat inisiatif, keberanian mengambil keputusan yang terukur berbasis data, serta penciptaan nilai tambah (value creation) yang inovatif dalam setiap pemecahan masalah bisnis.
- Integritas dan Etika Digital (Integrity & Digital Ethics). Menjunjung tinggi transparansi, kejujuran, keadilan, dan kepatuhan penuh terhadap regulasi privasi data maupun standar etika global dalam setiap praktik akademik dan pengelolaan bisnis
- Inovasi dan Kelincahan (Innovation & Agility). Berkomitmen untuk terus berpikir kritis, kreatif, dan adaptif (agile) dalam merespons disrupsi teknologi serta dinamika pasar digital yang bergerak sangat cepat.
- Keberlanjutan (Sustainability). Bertanggung jawab dalam merancang dan mengimplementasikan teknologi dan strategi bisnis yang tidak hanya mengejar profit, tetapi juga memberikan dampak positif jangka panjang bagi sosial, ekonomi, dan lingkungan.
- Sinergi Inklusif (Inclusive Synergy). Mengedepankan semangat kolaborasi multidisiplin, pertukaran pengetahuan lintas batas (global minded), dan inklusivitas untuk mencapai keunggulan bersama di kancah internasional.

Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

No	Kategori	Kode	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)
1		CPL 1.A	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya
		CPL 1.B	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan

CPL 1.C	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
CPL 1.D	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
CPL 1.E	Mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh
CPL 1.F	Mampu beradaptasi terhadap konteks permasalahan bisnis digital yang dihadapi dengan baik
CPL 1.G	Mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif
CPL 1.H	Mampu mengembangkan keilmuan di bidang bisnis digital dengan tepat
CPL 1.I	Mampu mengembangkan bisnis digital berdasarkan entrepreneurial leadership secara berkelanjutan
CPL 1.J	Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif
CPL 1.K	Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat

Syarat kompetensi dan/atau kualifikasi calon mahasiswa

Syarat kompetensi dan/atau kualifikasi calon mahasiswa

1. Warga Negara Indonesia (WNI) yang memiliki Nomor Induk Kependudukan (NIK) dan warga negara asing yang memiliki paspor.
2. Siswa SMA/MA/SMK/ sederajat calon lulusantiga tahun terakhir dengan umur maksimal 25 tahun per tanggal seleksi.
3. Memiliki prestasi akademik dan memenuhi persyaratan yang ditentukan oleh Unesa;
4. memiliki NISN dan terdaftar di PDSS

Penetapan Bahan Kajian

Bahan Kajian

Gambaran *Body of Knowledge* (BoK)

Bisnis digital merupakan program studi yang mempelajari ilmu manajemen dan teknologi, oleh karena itu *body of knowledge* dari program studi ini disesuaikan dengan standar APBISDI sebagai organisasi yang menaungi seluruh program studi bisnis digital pada perguruan tinggi negeri dan swasta dan ACM Curricula tahun 2020. Bisnis digital terdiri dari elemen *body of knowledge* yang meliputi:

1. Bidang Ilmu Manajemen
2. Bidang Ilmu Teknologi Informasi
3. Bidang Ilmu Sistem Informasi

Tabel 8. Bahan kajian berdasarkan CPL Prodi

No	CPL Prodi	Bahan Kajian
CPL1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya	Etika bisnis
CPL2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan	<ul style="list-style-type: none"> Project Negotiation Technopreneurship E-commerce
CPL3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan	<ul style="list-style-type: none"> Etika bisnis Project Negotiation Technopreneurship E-commerce Customer relationship management
CPL4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.	<ul style="list-style-type: none"> Project Negotiation E-commerce Pemasaran digital Basis data Pemrograman multi-platform
CPL5	Mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh.	<ul style="list-style-type: none"> Etika bisnis Project Negotiation Technopreneurship E-commerce Customer relationship management Basis data Pemrograman multi-platform Manajemen proyek Desain dan inovasi Pemasaran digital Business Analyst Business intelligence Basis data
CPL6	Mampu beradaptasi terhadap konteks permasalahan bisnis digital yang dihadapi dengan baik.	Technopreneurship
CPL7	Mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif.	<ul style="list-style-type: none"> E-commerce Technopreneurship
CPL8	Mampu mengembangkan keilmuan di bidang bisnis digital dengan tepat.	Customer relationship management
CPL9	Mampu mengembangkan bisnis digital berdasarkan entrepreneurial leadership secara berkelanjutan.	Technopreneurship
CPL10	Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif.	<ul style="list-style-type: none"> Manajemen proyek Desain dan inovasi Pemasaran digital
CPL11	Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat.	<ul style="list-style-type: none"> Business Analyst Business intelligence Basis data Pemrograman multi-platform

1. Deskripsi Bahan Kajian

Tabel 9. Bahan Kajian (BK)

Kode	Bahan Kajian (BK)	Deskripsi Bahan Kajian
BK1	Project negotiation	Mengembangkan keterampilan presentasi yang dikembangkan dengan berfokus pada tantangan unik yang dihadapi pengusaha saat mengkomunikasikan rencanabisnis mereka kepada investor. Mahasiswa mengembangkan <i>pitch deck</i> mereka dan belajar untuk secara ringkas mengkomunikasikan deskripsi bisnis start-up mereka, proposisi nilai, peluang pasar, dan potensi pendapatan.
BK2	Technopreneurship	Mengembangkan usaha mandiri di bidang teknologi.

BK3	Manajemen proyek	Melakukan identifikasi dokumen pengembangan proyek, melakukan analisis studi kelayakan awal, mengembangkan project charter, mengembangkan rencanapengelolaan proyek, mengarahkan dan mengelola pekerjaan proyek, mengarahkan dan mengelola pekerjaan proyek, melakukan pengendalian perubahan secara terintegrasi dan menyerahkan proyek.
BK4	Enterprise Resource planning	Mempelajari mengenai konsep dasar, fungsi, penerapan, dan manajemen rantaipasokan dengan pendekatan teknologi Enterprise Resource Planning pada organisasi.
BK5	Business Analyst	Mempelajari bagaimana memimpin tim digital dalam menyelesaikan permasalahan kompleks serta mampu menerjemahkan dan memimpin dalam menghubungkan antara kebutuhan, keinginan, dan harapan terhadap dari pelanggan dan bisnis.
BK6	Business intelligence	Mengeksplorasi sistem informasi dan intelijen bisnis yang digunakan untuk menyediakan profesional bisnis dengan kemampuan untuk melakukan analisis operasi bisnis dan kinerja untuk pengambilan keputusan di lingkungan bisnis yang dinamis.
BK7	Basis data	Mengelola suatu basis data dan menjalankan operasi terhadap data yang diminta banyak pengguna.
BK8	Pemrograman multi-platform	Mempelajari tentang proses menulis, menguji dan memperbaiki, dan memelihara kode untuk membangun program komputer yang dapat digunakan di sistem operasi manapun.
BK9	Desain dan inovasi	Mempelajari rekayasa antarmuka pengguna adalah desain untuk komputer, peralatan, mesin, perangkat komunikasi mobile, aplikasi perangkat lunak, dan situs web yang berfokus pada pengalaman pengguna dan interaksi.
BK10	Pemasaran digital	Memasarkan dan membranding produk dengan menggunakan media sosial, Search Engine Optimization (SEO), Search Engine Marketing, Social Media, Content Marketing, Email Marketing, Video Marketing, menganalisa setiap kebutuhan, memvisualisasikan data ke bentuk gambar serta menentukan strategi untuk meningkatkan penjualan.
BK11	Customer relationship management	Mempelajari sistem informasi yang terintegrasi yang digunakan untuk merencanakan, menjadwalkan, dan mengendalikan aktivitas-aktivitas pra- penjualan dan pasca-penjualan dalam sebuah organisasi.
BK12	E-commerce	Mempelajari proses penyebaran, penjualan, pembelian serta pemasaran barang atau jasa yang menggunakan sistem elektronik seperti internet, TV atau jaringan teknologi lainnya.
BK13	Etika bisnis	Mempelajari tata cara ideal pengaturan dan pengelolaan bisnis yang memperhatikan normal serta moralitas yang berlaku secara universal di dalam aktivitas bisnis digital.

Pembentukan Mata Kuliah (MK) dan Penentuan Bobot sks

1. Pembentukan Mata Kuliah dan Penentuan bobot sks

Mata kuliah dibentuk berdasarkan Capaian Pembelajaran (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah dan bahan kajian yang sesuai dengan CPL tsb. Pembentukannya dapat mengikuti pola matrik sebagai berikut:

Tabel 10. Pembentukan Mata Kuliah

Kode	Bahan kajian	Sub bahan kajian	Mata kuliah
BK1	Project negotiation	Membahas tentang konsep bisnis secara umum dalam era global dengan risk dan return bisnis yang harus dihadapi pelaku bisnis, jenis usaha dan bentuk-bentuk Badan Usaha, Rencana Bisnis dan lingkungan bisnis yang dapat dijabarkan dalam swot analisis, konsep Etika Bisnis dan Tanggungjawab Sosial dari para pelaku bisnis, konsep manajemen dan organisasi serta aspek bisnis dalam bidang pemasaran, operasional, sumberdaya manusia dan keuangan yang selanjutnya dirangkai dalam sistem informasi manajemen.	Pengantar Bisnis Digital
		Mengkaji konsep dasar manajemen terkait dengan gambaran umum manajemen. Perkembangan teori manajemen, lingkungan eksternal organisasi, fungsi manajemen dan pengambilan keputusan, fungsi pengorganisasian dan perubahan organisasi, motivasi, kepemimpinan dan komunikasi serta fungsi pengawasan dan sistem informasi. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah berfariasi, diskusi dan observasi.	Pengantar Manajemen
		Mengembangkan pemahaman wawasan, ruang lingkup berbagai konsep kepemimpinan strategis. Konsep strategi kepemimpinan diperlukan karena studi dalam studi strategi manajemen pengetahuan juga menganalisis pengetahuan tentang praktikal.	Kepemimpinan stratejik
		Membentuk dan menumbuhkan pengetahuan mengenai fungsi manajemen proyek sistem informasi, dari sudut pandang penggunaan mulai dari persiapan, perencanaan, pelaksanaan, pengendalian dan pengakhiran suatu proyek. Diharapkan mahasiswa dapat memanfaatkan dan mengembangkan teknik-teknik manajemen proyek sistem informasi sehingga pemahaman yang dimiliki dapat menjadi landasan dalam perancangan dan pengembangan sistem informasi.	Manajemen proyek bisnis digital
		Tujuan mata kuliah ini adalah untuk mengembangkan keterampilan presentasi yang dikembangkan dengan berfokus pada tantangan unik yang dihadapi pengusaha saat mengkomunikasikan rencana bisnis mereka kepada investor. Mahasiswa mengembangkan <i>pitch deck</i> mereka dan belajar untuk secara ringkas mengkomunikasikan deskripsi bisnis start-up mereka, proposisi nilai, peluang pasar, dan potensi pendapatan. Mahasiswa akan menerima	Project Negotiation

		pembinaan dari pengusaha sukses, dan akan memiliki kesempatan untuk menyampaikan ide bisnis mereka kepada investor.	
		Memperkenalkan pemikiran desain dan penerapannya untuk mengembangkan produk, layanan, dan organisasi bisnis baru. Design Thinking adalah pendekatan interdisipliner yang berpusat pada manusia terhadap inovasi. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain, metodologi dan kerangka kerja, dan menerapkannya melalui latihan dan proyek. Mata kuliah ini dibagi menjadi empat aspek utama, semuanya saling berhubungan tetapi juga kami tekankan secara terpisah: (1) metodologi desain (misalnya proses desain, penelitian etnografi, brainstorming, pemikiran integratif, perandesain, komposisi tim), (2) "hal" yang akan dirancang (misalnya, produk, layanan, atau bisnis itu sendiri), misalnya model bisnis), (3) sikap dan perilaku manusia (terhadap desain), dan (4) konteks desain.	Design thinking & inovasi
		Membekali mahasiswa pada keterampilan dan komponen bahasa pada level dasar (pre- intermediate). Matakuliah ini juga memperkenalkan tes terstandarisasi yang memuat latihan keterampilan membaca (reading skills), menyimak (listening comprehension) dan tata bahasa dan kosakata (structure and vocabulary) yang diarahkan untuk persiapan test bahasa inggris standar Internasional. Semua kegiatan perkuliahan akan disajikan dengan cara ceramah dan diskusi.	Bahasa Inggris
BK2	Technopreneurship	Membahas tentang fungsi pengelolaan Sumber Daya Manusia dalam organisasi mulai dari proses perencanaan, pengorganisasian, pengaktualisasian, dan pengendalian SDM dalam organisasi. Mata kuliah ini mengkaji prosesSDM mulai dari proses SDM yang meliputi analisis jabatan, seleksi, rekrutmen, penempatan, pelatihan dan pengembangan, hingga proses pasca kerja. Metode pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan pendekatan diskusi agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. HRM membahas prosesHR yang dilaksanakan secara holistik oleh suatu organisasi karena HRM merupakan tahapan yang tidak dapat dipisahkan. Output pembelajarannya adalah mahasiswa dapat melakukan tahapan pengadaan SDM mulai dari proses analisis kebutuhan hingga pensiun.	Manajemen SDM & Organisasi
		Membahas tentang konsep dan ruang lingkup manajemen operasi, baik yang berkaitan dengan alat maupun manusia, dengan berbagai metode optimasi mulai dari pendirian dan peneluan lokasi produksi, peramalan produksi, perencanaan kebutuhan bahan baku dan persediaan, tata letak (layout), perancangan kerja, pengendalian mutu, dan pemeliharaan.	Manajemen operasi

		Apikasi pembelajarannya melalui analisis contoh-contoh kasus di kelas. Perkuliahan dilaksanakan dengan sistem analisis studi kasus, ceramah, diskusi, tugas, dan refleksi.	
		Konsep dasar manajemen keuangan perusahaan terkait dengan pengembangan manajemen keuangan, tanggung jawab manajer keuangan, analisis laporan keuangan, lingkungan keuangan, analisis nilai waktu uang, model penilaian obligasi dan saham, analisis biaya modal, teknik penganggaran modal, modal penganggaran, analisis arus kas proyek, dan pengelolaan keuangan daerah. Metode pembelajaran yang sering digunakan adalah Metode Diskusi Kelompok, yaitu diskusi tentang suatu masalah pengelolaan keuangan dalam rangka mempersiapkan diri sebagai pekerja di perusahaan dan sebagai wirausaha.	Manajemen keuangan
		Mahasiswa akan belajar tentang masa depan kewirausahaan dan perdagangan yang diaktifkan secara digital, dengan merancang dan meluncurkan bisnis digital sendiri. Mata kuliah ini memungkinkan mahasiswa menguji ide bisnisnya sendiri tanpa pengalaman teknis sebelumnya.	Technopreneurshop
		Simulasi Bisnis adalah mata kuliah bisnis praktis dan integratif yang mengharuskan tim siswa untuk mengoperasikan bisnis start-up yang disimulasikan. Bertindak sebagai dewan direksi, mahasiswa menetapkan arah bagi perusahaan untuk membangun bisnis dengan membuat keputusan terkait strategi, keuangan, pasar, operasi, kepegawaian, dan inovasi. Ini bertujuan untuk mendorong pengambilan keputusan interdisipliner dalam lingkungan yang tidak pasti dan untuk mempersiapkan siswa untuk masalah dan masalah bekerja di dunia yang berubah dan tidak pasti. Tujuan dari mata kuliah ini adalah untuk menyediakan lingkungan belajar pengalaman dimana konektivitas dari berbagai fungsi dalam bisnis dibuat eksplisit.	Simulasi bisnis digital
		Memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang platform crowdfunding sebagai model keuangan Internet yang sedang berkembang, dan bagaimana peluang crowdfunding bagi calon wirausahawan untuk mengatasi masalah pendanaan, pemasaran, dan distribusi. Mata kuliah dapat membantu mahasiswa mengembangkan pemahaman yang lebih baik dan sistematis tentang cara mengumpulkan dana, menunjukkan permintaan, dan terlibat dalam pemasaran. Oleh karena itu, pendidikan crowdfunding dapat membantu siswa siap menghadapi sifat pekerjaan kewirausahaan kontemporer yang terus berkembang.	Digital crowdfunding
BK3	Manajemen Proyek	Mata kuliah ini berisi tentang konsep dasar manajemen keuangan perusahaan terkait dengan pengembangan manajemen keuangan, tanggung	Manajemen keuangan

		jawab manajer keuangan, analisis laporan keuangan, lingkungan keuangan, analisis nilai waktu uang, model penilaian obligasi dan saham, analisis biaya modal, teknik penganggaran modal, modal penganggaran, analisis arus kas proyek, dan pengelolaan keuangan daerah.	
		Mahasiswa akan belajar tentang masa depan kewirausahaan dan perdagangan yang diaktifkan secara digital, dengan merancang dan meluncurkan bisnis digital sendiri. Mata kuliah ini memungkinkan mahasiswa menguji ide bisnisnya sendiri tanpa pengalaman teknis sebelumnya.	Technopreneurship
		Mata kuliah ini mempersiapkan mahasiswa dalam merancang prototipe berbasis IOT dengan konsep Arduino Simulation Environment, Sensor & Actuators dengan Arduino, Basic Networking, IoT Protocols dan Cloud Platform untuk IOT.	Internet of things
		Matakuliah ini memberi gambaran tentang risiko sebagai bagian dari kehidupan baik dalam bermasyarakat maupun di perusahaan yang dapat dikelola. Manajemen risiko meliputi identifikasi atas risiko yang ada, mengukur beratnya risiko, penanganan risiko dengan pendekatan/strategi tertentu, dan penyusunan <i>risk register</i> dengan benar.	Manajemen risiko
		Mengajarkan tentang jenis-jenis analisis dan teknik desain untuk bisnis digital, khususnya manajemen pengalaman pelanggan melalui desain antarmuka pengguna untuk platform desktop dan seluler.	Analisis desain sistem bisnis digital
		Mempersiapkan mahasiswa untuk berpartisipasi secara efektif dan memimpin dalam lingkungan Agile. Agile secara signifikan mengubah peran pelaku bisnis dalam memimpin dan mengelola proyek dan membutuhkan peran kepemimpinan bisnis yang jauh lebih aktif untuk memandu arah proyek yang sedang berjalan.	Agile business
BK4	Enterprise Resource planning	Memberikan kajian yang berisi pemahaman tentang peran sistem informasi dalam mengubah bisnis global, sistem bisnis elektronik (E-Business), sumber daya komputasi dan komunikasi, dan perlindungan sistem informasi, aplikasi sistem informasi, sistem pendukung pengambilan keputusan, sumber daya dalam mengelola teknologi informasi sebagai dasar pertimbangan mengelola bisnis dengan tepat. Disamping itu, mata kuliah ini juga membantu dalam membuat manajemen basis data dengan mudah dalam organisasi bisnis.	Sistem informasi manajemen
		Mempelajari dan memahami mengenai konsep sistem basis data dan kemampuan membangun sistem basis data sebagai sebuah solusi dalam permasalahan bisnis. Pembahasan kuliah ini meliputi: Pengenalan database, konsep relational table, perbedaan antara database system, file base system, database management system, Entity	Sistem basis data

		Relationship Database, Conceptual Data Modelling, Physical Data Modelling, pembuatan data base, dan pengolahan data dalam database.	
		Membahas dan mempelajari mengenai konsep dasar, fungsi, teknologi, penerapan, dan siklus hidup Enterprise Resource Planning pada organisasi. Mahasiswa juga mempelajari mengenai proses bisnis dalam organisasi, modul-modul dan penggunaan yang terdapat dalam sistem ERP.	Enterprise Resource Planning
BK5	Business Analysis	Mengkaji konsep dasar ekonomi mikro dan makro dalam menganalisis perekonomian dan kebijakan pemerintah dibidang ekonomi yang didalamnya terdapat materi tentang perilaku konsumen, perilaku produsen, penetapan harga oleh pemerintah, keseimbangan ekonomi dua sektor, keseimbangan ekonomi tiga sektor, keseimbangan ekonomi terbuka.	Pengantar teori ekonomi
		Membahas tentang konsep bisnis secara umum dalam era global dengan risk dan return bisnis yang harus dihadapi pelaku bisnis, jenis usaha dan bentuk-bentuk Badan Usaha, Rencana Bisnis dan lingkungan bisnis yang dapat dijabarkan dalam swot analisis, konsep Etika Bisnis dan Tanggungjawab Sosial dari para pelaku bisnis, konsep manajemen dan organisasi serta aspek bisnis dalam bidang pemasaran, operasional, sumberdaya manusia dan keuangan yang selanjutnya dirangkai dalam sistem informasi manajemen.	Pengantar bisnis digital
		Mengkaji mahasiswa tentang konsep dan praktik tentang berbagai alat, konsep, dan teknologi yang digunakan dalam analisis big data, dasar-dasar pemrograman dan struktur data dasar.	Big data analytics
BK6	Business intelligence	Mengkaji konsep dasar statistika bisnis, populasi & sampel, probabilitas, penyajian data deskriptif, analisis data inferensial dan pengujian hipotesa untuk penelitian bisnis. Metode pembelajaran yang sering digunakan adalah ceramah dan diskusi, serta CBL (case based learning).	Statistik Bisnis
		Mengeksplorasi bagaimana sistem informasi bisnis dan intelijen bisnis digunakan untuk menyediakan profesional bisnis dengan kemampuan untuk melakukan analisis operasi bisnis dan kinerja untuk pengambilan keputusan yang ditingkatkan. Mata kuliah ini akan diperkenalkan dengan konsep, proses, dan teknologi terkini dalam intelijen bisnis dan analitik bisnis, dan akan dilengkapi untuk menggunakan analitik yang dipilih, untuk menginterpretasikan solusi untuk masalah terkait bisnis, dan untuk memberikan saran bisnis yang relevan.	Business intelligence
		Kecerdasan buatan (AI) adalah bidang penelitian yang mempelajari bagaimana mewujudkan	Artificial intelligence

		perilaku manusia yang cerdas di komputer. Topik utama dalam mata kuliah AI meliputi: pemecahan masalah, penalaran, perencanaan, natural language programming, computer vision, pemrograman otomatis, dan machine learning.	
--	--	---	--

BK7	Basis data	Memberikan kajian yang berisi pemahaman tentang peran sistem informasi dalam mengubah bisnis global. sistem bisnis elektronik (E- Business), sumber daya komputasi dan komunikasi, dan perlindungan sistem informasi, aplikasi sistem informasi, sistem pendukung pengambilan keputusan, sumber daya dalam mengelola teknologi informasi sebagai dasar pertimbangan mengelola bisnis dengan tepat. Disamping itu, mata kuliah ini juga membantu dalam membuat manajemen basis data dengan mudah dalam organisasi bisnis.	Sistem Informasi Manajemen
		Memberikan pengertian arus informasi dan entitas dalam sistem akuntansi, fungsi dan proses pengolahan data dalam menghasilkan informasi, serta prosedur yang terdapat dalam sistem informasi akuntansi yang berfungsi menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh pihak manajemen dalam pengambilan keputusan.	Sistem Informasi Akuntansi
		Mempelajari dan memahami mengenai konsep sistem basis data dan kemampuan membangun sistem basis data sebagai sebuah solusi dalam permasalahan bisnis. Pembahasan kuliah ini meliputi: Pengenalan database, konsep relasional table, perbedaan antara database system, file base system, database management system, Entity Relationship Database, Conceptual Data Modelling, Physical Data Modelling, Pembuatan database, dan pengolahan data dalam database.	Sistem Basis Data
		Memberikan pengetahuan terpadu dan mendasar tentang bidang luas jaringan komputer. Selain itu, dunia kerja Jaringan Komputer yang mudah dipahami dan sangat relevan diperkenalkan dalam Pendekatan top down. Pengantar intranet dan server intranet dan browser, jaringan dan server jaringan, LAN/WAN, teknologi internetworking, model referensi OSI untuk protokol jaringan, CSMA/CD, implementasi TCP/IP.	Cloud computing
BK8	Pemrograman multi-platform	Mengkaji komponen-komponen dan fungsi teknologi informasi, serta perannya dalam organisasi; mampu mengidentifikasi teknologi informasi yang memungkinkan bentuk-bentuk baru komunikasi; kolaborasi, dan kemitraan yang dapat diterapkan oleh organisasi; mahasiswa dapat menyikapi permasalahan bisnis organisasi di lingkungan nasional & global yang dapat diselesaikan dengan bantuan teknologi informasi.	Dasar teknologi informasi
		Membahas teknologi web serta pemrograman web termasuk di dalamnya, yaitu HTML & HTML 5, CSS, PHP, Database MySQL, Java Script, Ajax, dan Content Management System.	Pemrograman website

		Dalam perkuliahan ini dibahas tentang pembangunan aplikasi pada perangkat mobile. Aplikasi mobile yang dibangun nantinya akan dioperasikan pada sistem operasi mobile android. Pembahasan pembangunan aplikasi android dimulai dari instalasi perangkat pembangunan, pemrograman android, sampai pada pembuatan file distribusi yang berekstensi *.apk (Android Application Package) serta penjualan aplikasi pada Google Play Store.	Pemrograman aplikasi mobile
		Mengkaji proses yang melibatkan pengumpulan dan penilaian bukti-bukti untuk menilai apakah sistem komputer dapat mengamankan asset, memelihara integritas data, mendorong pencapaian tujuan organisasi secara efektif, serta menggunakan sumber daya secara efisien.	Audit TI
BK9	Desain dan inovasi	Memperkenalkan pemikiran desain dan penerapannya untuk mengembangkan produk, layanan, dan organisasi bisnis baru. Design Thinking adalah pendekatan interdisipliner yang berpusat pada manusia terhadap inovasi. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain, metodologi dan kerangka kerja, dan menerapkannya melalui latihan dan proyek. Mata kuliah ini dibagi menjadi empat aspek utama, semuanya saling berhubungan tetapi juga kami tekankan secara terpisah: (1) metodologi desain (misalnya proses desain, penelitian etnografi, brainstorming, pemikiran integratif, perandesain, komposisi tim), (2) "hal" yang akan dirancang (misalnya, produk, layanan, atau bisnis itu sendiri) , misalnya model bisnis), (3) sikap dan perilaku manusia (terhadap desain), dan (4) konteks desain.	Design thinking & inovasi
		Mengajarkan tentang jenis-jenis analisis dan teknik desain untuk bisnis digital, khususnya manajemen pengalaman pelanggan melalui desain antarmuka pengguna untuk platform desktop dan seluler.	Analisis Desain Sistem Bisnis Digital
		Mempersiapkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa Bisnis Digital sebagai UI/UX Designer untuk membantu tim produk dalam mengimplementasikan ide dan solusi dari suatu masalah ke dalam produk digital dalam bentuk visualisasi. UI/UX Designer dibutuhkan untuk mendesain User Experience dan User Interface dari hasil riset serta feedback pengguna hingga membuat prototype.	UI/UX Design
BK10	Pemasaran digital	Membahas tentang konsep bisnis secara umum dalam era global dengan risk dan return bisnis yang harus dihadapi pelaku bisnis, jenis usaha dan bentuk-bentuk Badan Usaha, Rencana Bisnis dan lingkungan bisnis yang dapat dijabarkan dalam SWOT analisis, konsep Etika Bisnis dan	Pengantar bisnis digital

		Tanggungjawab Sosial dari para pelaku bisnis, konsep manajemen dan organisasi serta aspek bisnis dalam bidang pemasaran, operasional, sumberdaya manusia dan keuangan yang selanjutnya dirangkai dalam sistem informasi manajemen.	
		Mengkaji konsep pemasaran digital sebagai bagian dari seperangkat konsep dan teori yang lebih besar dalam disiplin pemasaran dengan mengoptimalkan teknologi digital interaktif seperti Internet, podcast, dan e-commerce. Mata kuliah ini mencakup pengetahuan dan keterampilan terapan tentang intelegensi pasar, konten pemasaran, media pemasaran untuk bisnis digital, periklanan digital, manajemen reputasi online perusahaan digital dan evaluasi pemasaran digital.	Pemasaran digital
		Perkuliahan ini dirancang agar mahasiswa mampu mempelajari landasan hukum penggunaan teknologi informasi secara bijak dan etis. Namun dalam perkuliahan ini juga terdapat praktik teknik penyerangan data agar dapat memahami secara komprehensif mengenai pengelolaan keamanan data. Matakuliah ini disampaikan dalam bentuk diskusi, case-based learning, dan bermain peran. Setelah menempuh mata kuliah manajemen keamanan data, mahasiswa diharapkan menyelami peran sebagai peretas data sehingga dapat dijadikan lesson learned agar lebih berhati-hati dalam membagikan data dalam suatu organisasi.	Data security management
		Mata kuliah Riset Pemasaran diberikan kepada mahasiswa S1 Bisnis Digital konsentrasi pemasaran digital tingkat akhir untuk mendalami lebih lanjut metodologi dan teknik-teknik dalam melakukan penelitian bidang pemasaran. Melalui mata kuliah ini mahasiswa akan belajar peran riset pemasaran dalam pengambilan keputusan manajemen, merumuskan permasalahan menjadi suatu desain penelitian, mendesain instrumen pengumpulan data, mengumpulkan dan menyiapkan data, melakukan analisis data menggunakan berbagai teknik statistik, hingga menuliskan dan menyajikan hasil analisis data dalam suatu tulisan ilmiah.	Riset pemasaran
BK11	Customer relationship management	Membahas tentang konsep bisnis secara umum dalam era global dengan risk dan return bisnis yang harus dihadapi pelaku bisnis, jenis usaha dan bentuk-bentuk Badan Usaha, Rencana Bisnis dan lingkungan bisnis yang dapat dijabarkan dalam swot analisis, konsep Etika Bisnis dan	Pengantar bisnis digital

		Tanggung jawab Sosial dari para pelaku bisnis, konsep manajemen dan organisasi serta aspek bisnis dalam bidang pemasaran, operasional, sumberdaya manusia dan keuangan yang selanjutnya dirangkai dalam sistem informasi manajemen.	
		Mengkaji konsep pemasaran digital sebagai bagian dari seperangkat konsep dan teori yang lebih besar dalam disiplin pemasaran dengan mengoptimalkan teknologi digital interaktif seperti internet, podcast, dan e-commerce. Mata kuliah ini mencakup pengetahuan dan keterampilan terapan tentang intelegensi pasar, konten pemasaran, media pemasaran untuk bisnis digital, periklanan digital, manajemen reputasi online perusahaan digital dan evaluasi pemasaran digital.	Pemasaran digital
		Memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam menemukan, memasarkan, menjual, dan melayani pelanggan secara cerdas. Konsep CRM digunakan oleh perusahaan, dan lembaga publik untuk mengelola hubungan mereka dengan pelanggan dan pemangku kepentingan. Teknologi yang mendukung tujuan bisnis ini mencakup pengumpulan, penyimpanan, dan analisis informasi pelanggan, vendor, mitra, dan proses internal. Implementasi CRM meliputi Penjualan, Pemasaran dan Layanan Pelanggan, Pelatihan, Pengembangan Profesional, Manajemen Kinerja, Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Kompensasi.	Customer relationship management

BK12	E-commerce	Membahas tentang konsep bisnis secara umum dalam era global dengan risk dan return bisnis yang harus dihadapi pelaku bisnis, jenis usaha dan bentuk-bentuk Badan Usaha, Rencana Bisnis dan lingkungan bisnis yang dapat dijabarkan dalam swot analisis, konsep Etika Bisnis dan Tanggungjawab Sosial dari para pelaku bisnis, konsep manajemen dan organisasi serta aspek bisnis dalam bidang pemasaran, operasional, sumberdaya manusia dan keuangan yang selanjutnya dirangkai dalam sistem informasi manajemen.	Pengantar bisnis digital
		Mengkaji konsep pemasaran digital sebagai bagian dari seperangkat konsep dan teori yang lebih besar dalam disiplin pemasaran dengan mengoptimalkan teknologi digital interaktif seperti Internet, podcast, dan e-commerce. Mata kuliah ini mencakup pengetahuan dan keterampilan terapan tentang intelegensi pasar, konten pemasaran, media pemasaran untuk bisnis	Pemasaran digital
		digital, periklanan digital, manajemen reputasi online perusahaan digital dan evaluasi pemasaran digital.	
		Mempersiapkan pengetahuan dan mahasiswa Bisnis Digital sebagai UI/UX Designer untuk membantu tim produk dalam mengimplementasikan ide dan solusi dari suatu masalah ke dalam produk digital dalam bentuk visualisasi. UI/UX Designer dibutuhkan untuk mendesain User Experience dan User Interface dari hasil riset serta feedback pengguna hingga membuat prototype.	UI/UX Design
		Mengkaji konsep dan teori dasar yang melandasi berkembangnya e-commerce di industri, mengerti komponen-komponen yang terdapat didalam sebuah sistem e-commerce, memperoleh gambaran mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan untuk membangun sebuah sistem e-commerce, dan dapat melakukan eksperimen kecil membangun sebuah prototipe sistem e-commerce sederhana.	E-Commerce
BK13	Etika bisnis digital	Mengkaji cara-cara di mana perbedaan budaya berdampak pada proses melakukan bisnis dan mengelola secara internasional. Berbagai kerangka konseptual dikembangkan, termasuk model mental dan skema sebagai sumber perbedaan budaya dan kesulitan dalam mengelola interaksi antar budaya. Menggunakan bukti dan praktik bisnis, kursus ini mengeksplorasi sifat budaya dan bagaimana perbedaan budaya berdampak pada interaksi interpersonal, interaksi antarkelompok dan pengelolaan tenaga kerja multi-budaya (termasuk ekspatriat). Mata kuliah ini menganalisis praktik manajemen dan negosiasi dalam konteks lintas budaya internasional, dan tantangan mengelola hubungan bisnis internasional dianalisis secara kritis.	Cross-cultural management
		Perkuliahan ini dirancang agar mahasiswa mampu mempelajari landasan hukum penggunaan teknologi informasi secara bijak dan etis. Namun dalam perkuliahan ini juga terdapat praktik teknik penyerangan data agar dapat memahami secara komprehensif mengenai pengelolaan keamanan data. Matakuliah ini disampaikan dalam bentuk diskusi, case-based learning, dan bermain peran. Setelah menempuh mata kuliah manajemen keamanan data, mahasiswa diharapkan menyelami peran sebagai peretas data sehingga dapat dijadikan lesson learned agar lebih berhati-hati dalam membagikan data dalam suatu organisasi.	Data security management
			Etika Bisnis Digital I
		Mengkaji empat fokus: Etika bisnis dan teori normatif, Etika bisnis dan disiplin bisnis, Isu dalam etika bisnis, dan Studi kasus dalam etika bisnis. Dengan mengembangkan alat analisis, mahasiswa akan dapat menganalisis dan mengevaluasi masalah dan teori dalam bidang etika bisnis. Kemampuan untuk menilai secara kritis isu-isu bisnis dari sudut pandang etika dilakukan dengan analisis teks dan studi kasus.	Etika Bisnis Digital II

2. Berdasarkan Semester

Tabel 3. Mata kuliah 2

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah (in English)	SKS	SKS	Total SKS	Wajib	Pilihan	Semester	Keterangan
Semester I						24				
1	612090303	Pendidikan Pancasila	<i>Pancasila</i>	2	-	2	√		1	-
2	1000002018	Bahasa Indonesia	<i>Bahasa</i>	2	-	2	√		1	-
3	1000002047	Pendidikan Jasmani dan Kebugaran	<i>Physical Education and Health</i>	2	-	2	√		1	-
4	6120903007	Bahasa Inggris	<i>English</i>	3	-	3	√		1	-
5	6120903003	Statistik Bisnis	<i>Business Statistics</i>	3	-	3	√		1	-
6	6120903004	Dasar Teknologi Informasi	<i>Introduction to Information Technology</i>	3	-	3	√		1	-
7	6120903005	Pengantar Teori Ekonomi	<i>Introduction to Economics Theory</i>	3	-	3	√		1	-
8	6120903006	Pengantar Akuntansi	<i>Introduction to Accounting</i>	3	-	3	√		1	-
9	6120903001	Pengantar Bisnis Digital	<i>Introduction to Digital Business</i>	3	-	3	√		1	-
Semester II						21				
1	1000002033	Pendidikan Kewarganegaraan	<i>Civics Education</i>	2	-	2	√		2	-
2	1000002026	Pendidikan Agama	<i>Religion</i>	2	-	2	√		2	-
3	1000002046	Literasi Digital	<i>Digital Literacy</i>	2	-	2	√		2	-
4	6120903008	Pengantar Manajemen	<i>Introduction to Management</i>	3	-	3	√		2	-

5	6120903011	Manajemen SDM dan Organisasi	<i>Human Resource Management & Organization</i>	3	-	3	√		2	-
6	6120903011	Sistem Informasi Manajemen	<i>Management Information System</i>	1	2	3	√		2	
7	6120903010	Sistem Informasi Akuntansi	<i>Accounting Information System</i>	1	2	3	√		2	-
8	6120903030	Algoritma Pemrograman	<i>Programming Algorhythm</i>	-	3	3	√		2	-
Semester III						21				
1	6120906015	Pemrograman Web	<i>Web Programming</i>	-	3	3	√		3	-
2	6120906018	Pemasaran Digital	<i>Digital Marketing</i>	1	2	3	√		3	-
3	6120906014	Cross-cultural management	<i>Cross-cultural Management</i>	3	-	3	√		3	-
4	6120906019	Manajemen Operasi	<i>Operational Management</i>	3	-	3	√		3	-
5	6120906013	Manajemen Keuangan	<i>Financial Management</i>	3	-	3	√		3	-
6	6120906017	Design Thinking & Inovasi	<i>Design Thinking & Innovation</i>	1	2	3	√		3	-
7	6120906016	Sistem Basis Data	<i>Database System</i>	-	3	3	√		3	
Semester IV						21				-
1	6120906022	Technopreneurship/Kewirausahaan	<i>Technopreneurship/Entrepreneurship</i>	1	2	3	√		4	-
2	6120906016	E-Commerce	<i>E-Commerce</i>	3	-	3	√		4	-
3	6120906023	Analisis & Desain Sistem Bisnis Digital	<i>Analysis and Design of Digital Business System</i>	3	-	3			4	-
4	6120903020	Etika Bisnis Digital I	<i>Digital Business Ethics I</i>	3	-	3	√		4	-
5	6120903027	Financial Technology	<i>Financial Technology</i>	2	1	3	√		4	-
6	6120903029	Pemrograman Aplikasi Mobile	<i>Mobile Application Programming</i>	-	3	3	√		4	-
7*	6120903028	Project Negotiation* (i)	<i>Project Negotiation* (i)</i>	3	-	3		√	4	-
7**	6120903026	Data Security Management** (i)	<i>Data Security Management** (i)</i>	3	-	3		√	4	-
7***	6120903025	Internet of Things (IoT)*** (i)	<i>Internet of Things (IoT)*** (i)</i>	1	2	3		√	4	Mahasiswa telah menempuh Dasar Teknologi Informasi
Semester V						20				
1	6120903032	Customer Relationship Management (m)	<i>Customer Relationship Management</i>	2	3	5	√		5	-
2	6120903033	Business Intelligence (m)	<i>Business Intelligence</i>	2	2	4	√		5	-
3	6120903034	Data Analytics (m)	<i>Data Analytics</i>	2	2	4	√		5	-
4	6120903031	UI/UX Design(m)	<i>UI/UX Design</i>	2	3	5	√		5	-
5	6120903035	Cloud Computing (m)	<i>Cloud Computing</i>	1	1	2	√		5	-
Semester VI						20				
1	6120906037	Etika Bisnis Digital II (k)	<i>Digital Business Ethics II</i>	2	-	2	√		6	-
2	6120903040	Kepemimpinan Strategik (k)	<i>Strategic Leadership</i>	3	-	3	√		6	-
3	6120903041	Manajemen Risiko (k)	<i>Digital Business Intelligence</i>	3	-	3	√		6	-
4	6120903039	Monitoring Bisnis Digital (k)	<i>Digital Business Ethics II</i>	1	2	3	√		6	-
5	6120906038	Simulasi Bisnis Digital (k)	<i>Digital Business Simulation</i>	-	3	3	√		6	-
6	6120903050	Proyek Independen-Pengevaluasian Program (k)	<i>Independent Project-Program Evaluation</i>	3	-	3	√		6	-
7	6120903046	Proyek Independen-Perancangan Program (k)	<i>Independent Project-Program Design</i>	3	-	3	√		6	-

Semester VII						18				
1	6120903053	Enterprise Resource Planning	Enterprise Resource Planning	1	2	3	√		7	-
2	6120903054	Digital Crowdfunding	Digital Crowdfunding	2	1	3	√		7	-
3	6120903056	Seminar Bisnis Digital	Digital Business Seminar	2	-	3	√		7	-
4	6120903060	Manajemen Proyek Bisnis Digital	Management of Digital Business Project	3	-	3	√		7	-
5*	6120903061	Green Business* (ii)	Green Business* (ii)	3	-	3		√	7	-
6*	6120903055	Agile Business* (ii)	Agile Business* (ii)	3	-	3		√	7	-
5**	6120903062	Social Media Marketing** (ii)	Social Media** (ii)	2	1	3		√	7	-
6**	6120906059	Riset Pemasaran** (ii)	Marketing Research** (ii)	2	1	3		√	7	-
5***	6120906057	Audit TI*** (ii)	Information Technology Audit*** (ii)	2	1	3		√	7	-
6***	6120906058	Artificial Intelligence*** (ii)	Artificial Intelligence*** (ii)	2	1	3		√	7	-
Semester VIII						4				
1	6120904063	Tugas Akhir	Thesis	-	4	4	√		8	Mahasiswa telah lulus Seminar Bisnis Digital dengan nilai minimum C.
Total SKS prodi = 149 sks										

Catatan:

Mahasiswa harus mengambil 9 SKS mata kuliah pilihan dari 27 SKS mata kuliah pilihan yang tersedia sesuai konsentrasi.

*Mata Kuliah Pilihan Kekhususan Pemasaran

** Mata Kuliah Pilihan Kekhususan Technopreneurship

*** Mata Kuliah Pilihan Kekhususan Konsultan Bisnis Digital

(m) Mata Kuliah yang terintegrasi dalam Kegiatan Magang (Structured Form)

(k) Mata Kuliah yang terintegrasi dalam Kegiatan KKN (Structured Form)

1. PENGATURAN MENGENAI BEBAN BELAJAR DAN KELULUSAN

Pada struktur kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital FE Unesa, mata kuliah yang wajib ditempuh adalah sejumlah 140 SKS, sedangkan mata kuliah pilihan h ditempuh sejumlah 9SKS dari 27 SKS mata kuliah pilihan. Kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital FE Unesa terdiri atas tiga kekhususan, di antaranya adalah Technopreneur Konsultan Bisnis Digital, dan Pemasaran Digital

Mahasiswa yang menempuh mata kuliah konversi Magang/PKL yang kegiatan pembelajarannya dilakukan di luar prodi selama 1 semester adalah:

Tabel 4. Mata kuliah diluar prodi

No	Mata kuliah	SKS
1	Customer Relationship Management (m)	5
2	Business Intelligence (m)	4
3	Data Analytics (m)	4
4	UI/UX Design(m)	5
5	Cloud Computing (m)	2
	Jumlah SKS	20

Untuk mata kuliah konversi Studi Independen/KKN/Pertukaran Mahasiswa selama 1 semester adalah:

Tabel 5. Mata Kuliah Konversi Studi Independen/KKN/Pertukaran Mahasiswa

No	Mata kuliah	SKS
1	Etika Bisnis Digital II (k)	2
2	Kepemimpinan Strategik (k)	3
3	Manajemen Risiko (k)	3
4	Monitoring Bisnis Digital (k)	3
5	Simulasi Bisnis Digital (k)	3
6	Proyek Independen-Pengevaluasian Program (k)	3
7	Proyek Independen-Perancangan Program (k)	3
	Jumlah SKS	20

Paket Matakuliah Pilihan Konsentrasi Prodi

Paket Pemasaran Digital / Konsentrasi Profesional Pemasaran Digital

Tabel 6. Mata kuliah Konsentrasi

No	Mata kuliah	Semester	SKS
1	Data security management	4	3
2	Social Media Marketing	7	3

3	Marketing/Riset pemasaran	7	3
	Total		9

Paket Technopreneurship / Konsentrasi Kewirausahaan Digital

Tabel 7. Mata kuliah Paket Kewirausahaan Digital

No	Mata kuliah	Semester	SKS
1	Project Negotiation	4	3
2	Green Business	7	3
3	Agile Business	7	3
	Total		9

Paket Konsultan Bisnis Digital / Konsentrasi Konsultan Bisnis Digital

Tabel 8. Mata kuliah Paket Konsultan Bisnis Digital

No	Mata kuliah	Semester	SKS
1	Internet of Things (IoT)	4	3
3	Audit TI	7	3
3	Artificial Intelligence	7	3
	Total		9

Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan di Prodi S1 Bisnis Digital terdiri atas pembelajaran berbasis proyek dan studi kasus, juga metode pembelajaran konvensional. Kedua metode pembelajaran tersebut dalam implementasinya dikolaborasi dengan metode pembelajaran diskusi, simulasi, praktik, observasi, dan kuliah, sedangkan untuk metode pembelajaran konvensional diarahkan pada *Blended Learning*.

Modalitas Pembelajaran

Pembelajaran dilakukan secara luring dan daring. Media pembelajaran daring memanfaatkan LMS Unesa. Dokumentasi proses jaminan pembelajaran juga terekam di Sistem Infor Akademik Siakadu yang memuat jadwal perkuliahan, presensi, RPS, jurnal perkuliahan, nilai mahasiswa, kemajuan belajar mahasiswa, perkuliahan daring.

Penilaian hasil belajar

Capaian Pembelajaran diukur dengan menggunakan OBE, yang terdiri dari partisipasi, tugas, Quiz, UTS, dan UAS dengan bobot dihitung setiap minggunya. Tidak penilaian formatif dan sumatif dilakukan dengan penilaian akhir, namun sesuai per capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK).

Rencana Implementasi Hak Belajar di Luar Prodi

Mahasiswa Unesa wajib mengikuti kegiatan merdeka belajar di Unesa melalui SK Rektor No.3 Tahun 2021 tentang Pelaksanaan Program Merdeka belajar dan Pengakuan dan Komitmen Matakuliah di Universitas Negeri Surabaya, pada pasal 4 huruf f disebutkan bahwa Magang wajib bagi mahasiswa program sarjana, program sarjana non-pendidikan, dan program sarjana Terapan. Kegiatan belajar mandiri dilaksanakan selama 2 semester (40 sks). Bentuk-bentuk kegiatan merdeka belajar seperti: Pertukaran Mahasiswa, Magang, Kegiatan Wirausaha, Kan Mengajar, Studi Independen, Proyek Desa, IISMA. Program Layanan sejalan dengan visi Program Studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa. Pertukaran Mahasiswa mempertimbangkan luar negeri, kerjasama dan hasil sinkronisasi antara program studi S1 Bisnis Digital dengan program studi yang lain di Unesa; dan program studi di luar Unesa, dengan dokumen kurikulum untuk setiap kerjasama.

Tata cara penerimaan mahasiswa pada berbagai tahapan kurikulum

Penerimaan mahasiswa pada Program Studi S1 Bisnis Digital Fakultas Ekonomika dan Bisnis (FEB) Universitas Negeri Surabaya (UNESA) dikelola secara terpusat oleh Satuan Ac UNESA dengan mematuhi Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) dan Pedoman Akademik UNESA. Untuk mendukung fleksibilitas kurikulum dan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), tata cara penerimaan mahasiswa pada berbagai tahapan kurikulum dilakukan melalui skema berikut:

1. Penerimaan Mahasiswa Baru Jalur Reguler (Masuk di Semester 1)

Penerimaan untuk lulusan SMA/SMK/MA sederajat yang akan mengikuti kurikulum secara penuh mulai dari Semester 1. Seleksi dikelola secara nasional dan mandiri melalui tiga jalur utar

- **SNBP (Seleksi Nasional Berdasarkan Prestasi):** Seleksi berbasis nilai rapor dan prestasi akademik/non-akademik.
- **SNBT (Seleksi Nasional Berdasarkan Tes):** Seleksi berbasis hasil Ujian Tulis Berbasis Komputer (UTBK).
- **SPMB Mandiri UNESA:** Seleksi lokal yang diselenggarakan oleh UNESA, baik melalui tes tulis, prestasi khusus, maupun kemitraan.

Mahasiswa yang diterima melalui ketiga jalur ini langsung teregistrasi untuk mengambil paket mata kuliah dasar di Semester 1.

2. Penerimaan Jalur Lintas Jalur / Alih Jenjang (Masuk di Semester Lanjut)

Jalur ini diperuntukkan bagi calon mahasiswa lulusan Diploma 3 (D3) serumpun (seperti D3 Manajemen Informatika, D3 Administrasi Bisnis, dll.) yang ingin melanjutkan studi ke jenjang Bisnis Digital.

- **Tahapan Kurikulum:** Calon mahasiswa mengikuti seleksi administrasi dan tes kesetaraan. Tim Kurikulum Prodi S1 Bisnis Digital kemudian melakukan pemetaan (konversi/ekuivalensi) transkrip nilai D3 asal dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) S1 Bisnis Digital. Mahasiswa lintas jalur umumnya tidak memulai dari semester 1, melainkan langsung menempa di semester 5 atau sesuai dengan jumlah SKS yang diakui (minimal sisa beban studi yang harus ditempuh adalah sekitar 40-50 SKS).

Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum

Pada struktur kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa, Mahasiswa dinyatakan lulus apabila telah menempuh minimal 144 SKS dengan komposisi: mata kuliah yang ditempuh adalah sejumlah 109 SKS, sedangkan mata kuliah pilihan harus ditempuh sejumlah 9 SKS dari 27 SKS mata kuliah pilihan. Kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa terdiri atas tiga kehususan, di antaranya adalah Kewirausahaan Digital, Konsultan Bisnis Digital, dan Pemasaran Digital.

Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) pelaksanaan kurikulum dilakukan melalui Audit Mutu Internal (AMI), meliputi audit kurikulum, monev pembelajaran, dan audit capaian kinerja prodi studi. Hasil audit selanjutnya dibahas dalam Rapat Tinjauan Manajemen (RTM)

DESKRIPSI MATAKULIAH PROGRAM STUDI S1 Bisnis Digital

6120903004 Dasar Teknologi Informasi

Dosen : ACHMAD FITRO
ANITA SAFITRI
DANA AZIZAH RAHMAT
Anita Safitri, M. Kom.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu secara mandiri menjelaskan dan mengklasifikasi komponen-komponen dan fungsi teknologi informasi, serta perannya dalam organisasi dan bisnis. [C3] [A3].
- Mahasiswa mampu secara mandiri dan bertanggung jawab menganalisis penerapan teknologi informasi saat ini dan kemungkinan bentuk-bentuk baru komunikasi, kolaborasi, dan kemitraan yang dapat diterapkan oleh organisasi dan bisnis. [C4] [A3].
- Mahasiswa mampu secara mandiri menerapkan dan mendayagunakan teknologi informasi, serta perannya dalam organisasi dan bisnis. [C3] [A3]

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini menerapkan case based study. Kegiatan dalam perkuliahan ini akan dilakukan secara mandiri dan juga berkelompok dengan metode Discovery learning dan Group discussion agar dapat membiasakan mahasiswa untuk tanggap terhadap perkembangan teknologi informasi dan terlibat aktif menyampaikan gagasan pendayagunaan dan pengembangan teknologi sistem informasi. This course implements case based study. Activities in this lecture will be carried out independently and also in groups using the Discovery learning and group discussion methods so that they can train students to be responsive to developments in information technology and to be actively involved in conveying ideas for the utilization and development of information system technology.

Referensi Utama

- Edi Noersasongko, Pulung Nurtantio Andono, T. Sutojo. 2019. Pengantar Teknologi Informasi. Penerbit Andi.
- Richardus Eko Indrajit. 2017. Sistem dan Teknologi Informasi. Preinexus

Referensi Pendukung

- Modul Praktikum
- Husin, N., Fazlurrahman, H., & Dhenabayu, R. (2024). Sistem e-learning pada mata pelajaran matematika untuk SMP berbasis web. Jurnal Esensi Infokom, 8(2). <https://doi.org/10.55886/infakom.v8i2.929>

6120903006 Pengantar Akuntansi

Dosen : VIVI PRATIWI
NOVITA APRILIA
Vivi Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu membuat laporan keuangan perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur secara benar berdasarkan data yang disediakan dengan menggunakan aplikasi komputer.
- Mahasiswa mampu menjelaskan teori-teori Akuntansi dengan benar
- Mahasiswa mampu menunjukkan karakter cerdas, teliti, jujur dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini membahas siklus akuntansi dalam dunia bisnis (Perusahaan Jasa, Perusahaan Dagang, dan Perusahaan Manufaktur) yang menghasilkan laporan keuangan berbasis SAK yang berlaku.

Referensi Utama

- IAI. 2015. Standar Akuntansi Keuangan. Penerbit Salemba Empat Jakarta.
- Warren, Carl S; Reeve, James M; and Jonathan E Duchac. 2020. Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia. Jakarta: Penerbit Salemba.

6120903001 Pengantar Bisnis Digital

Dosen : NADIA NUR THAHIRRAH
MUHAMMAD FAJAR WAHYUDI RAHMAN
Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menelaah dengan baik teori-teori bisnis digital.
- Mahasiswa mampu mengetahui pengetahuan untuk membantu menavigasi organisasi menuju bisnis digital.
- Mahasiswa mampu merumuskan rencana bisnis digital secara komprehensif berdasarkan prinsip entrepreneurial leadership yang menjunjung konsep etika bisnis.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa bisnis digital dengan beberapa pengetahuan untuk membantu menavigasi organisasi menuju bisnis digital. Mata kuliah ini mengidentifikasi dan meninjau keputusan manajemen dalam bisnis digital. Mata kuliah ini menggunakan pendekatan integratif yang mengacu pada pendekatan dan model baru termasuk sistem informasi, strategi, pemasaran, keuangan, manajemen rantai pasokan, manajemen operasi, dan manajemen sumber daya manusia.

Referensi Utama

- Dave Chaffey. 2015. Digital Business and E-Commerce Management. New York: Pearson
- Suryana & Yoga Perdana. 2020. Bisnis Digital: Cara Mudah Bisnis di Era Industri 4.0. Salemba

Referensi Pendukung

- Rahman, M. F. W., Peerzadah, S. A., Durman, T. Y. & Widiyanto, S. (2025). Game on for innovation: a cross-country study on how eSports drive knowledge sharing and innovative behavior. *Global Knowledge, Memory and Communication*, Vol. ahead-of-print No. ahead-of-print, 1-20.
- Kistyanto, A., Rahman, M. F. W., Budiono, B., Indawati, N., Ramadhani, B. Y. A., & Nihaya, I. U. (2025). Digital social capital on career success in digital natives and digital immigrant employees. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 103(2), 761-772.
- Kautsar, A., Rahman, M.F.W., Kharisma, F. & Fazlurrahman, H. (2024). *Pengantar Bisnis Digital*. Surabaya: Unesa University Press. ISBN: 978-602-4497-08-8.
- Wijayati, D. T., Rahman, Z., Fahrullah, A., Rahman, M. F. W., Arifah, I. D. C., & Kautsar, A. (2022). A study of artificial intelligence on employee performance and work engagement: the moderating role of change leadership. *International Journal of Manpower*, 43(2), 486-512.

6120903005 Pengantar Teori ekonomi

Dosen : DHIYAN SEPTA WIHARA
HAFID KHOLIDI HADI
AMIRUSHOLIHIN
Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu mengintegrasikan kegiatan ekonomi dan permasalahan ekonomi dengan tepat
- Mahasiswa mampu menelaah dengan benar konsep-konsep teori ekonomi mikro
- Mahasiswa mampu menelaah dengan benar konsep-konsep ekonomi makro
- Mahasiswa mampu menunjukkan karakter cerdas, teliti, dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran pengantar teori ekonomi

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi tentang konsep dasar ekonomi mikro dan makro dalam menganalisis perekonomian dan kebijaksanaan pemerintah di bidang ekonomi yang di dalamnya terdapat materi tentang perilaku konsumen, perilaku produsen, penetapan harga pemerintah, keseimbangan ekonomi dua sektor, keseimbangan ekonomi tiga sektor, keseimbangan ekonomi terbuka. Metode pembelajaran yang digunakan adalah simulasi dengan mencoba menyimulasikan peran baik sebagai pemerintah, konsumen dan produsen dalam mengambil dan menganalisis kebijakan pemerintah di bidang ekonomi, analisis studi kasus, diskusi, tugas proyek, dan refleksi.

Referensi Utama

- Baye, M. R. (2010). *Managerial Economics and Business Strategy (7 Edition)*. McGraw-Hill/Irwin: Americas, New York.
- Mankiw, G. (1994). *Macro-Economics*. New York: Worth Publishers.

6120903030 Algoritma Pemrograman

Dosen : RISKA DHENABAYU
ANITA SAFITRI
Anita Safitri, M. Kom.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- C2. Mahasiswa mampu memahami konsep algoritma dan pemrograman. C2. Students are able to understand the concept of algorithms and programming.
- C3. Mahasiswa mampu merancang algoritma yang tepat untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan notasi algoritmik. C3. Students are able to design the right algorithm to solve problems using algorithmic notation.
- C3 Mahasiswa mampu mengaplikasikan algoritma dalam pemrograman. C3. Students are able to apply an algorithm to a program
- Menerapkan algoritma dasar dalam pemecahan masalah bisnis digital (C3)
- Menganalisis dan memodifikasi algoritma untuk meningkatkan efisiensi dalam konteks bisnis digital (C4)
- Menerapkan teknik pemrograman untuk mengembangkan aplikasi bisnis digital yang efisien (C3)
- Mengevaluasi dan memilih algoritma yang sesuai untuk implementasi fitur-fitur baru dalam proyek bisnis digital (C5)
- Menerapkan algoritma untuk analisis data dalam bisnis digital, memungkinkan pengambilan keputusan yang lebih baik (C3)
- Menganalisis dan mengintegrasikan algoritma dalam sistem yang ada untuk meningkatkan kinerja bisnis digital (C4)

Deskripsi Matakuliah

Mata Kuliah ini menggunakan metode PJBL (Project Based Learning). Membahas tentang teori, konsep dan praktik tentang pemrograman dasar. Materi yang dipelajari mencakup Pengenalan algoritma, notasi algoritmik, struktur logika pemrograman berupa sekuensial, seleksi, perulangan, mengenal metode searching dan sorting serta memecahkan permasalahan menggunakan algoritma pemrograman. This course uses the PJBL (Project Based Learning) method. This course discusses the theory, concepts, and practice of basic programming. The material studied includes an introduction to algorithms, algorithmic notation, programming logic structures in the form of sequential, selection, iterative, familiar with searching and sorting methods and solving problems using programming algorithms.

Referensi Utama

- Kadir, Abdul. (2019). *Logika Pemrograman Python*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Raharjo, Budi. (2019). *Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi*. Bandung: Informatika.

Referensi Pendukung

- PROJECT BASED LEARNING ALGORITMA PEMROGRAMAN UNTUK BISNIS DIGITAL MEMANFAATKAN TEKNOLOGI METAVERSE ROBLOX DAN ANVIL PYTHON
- Husin, N., Fazlurrahman, H., & Dhenabayu, R. (2024). Sistem e-learning pada mata pelajaran matematika untuk SMP berbasis web. *Jurnal Esensi Infokom*, 8(2). <https://doi.org/10.55886/infakom.v8i2.929>

6120902045 Manajemen Pengantar

Dosen : RATH AMELIA
MUHAMMAD FACHMI
NADIA NUR THAHIRRAH
Dr Muhammad Fachmi, S.E., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mampu menjelaskan secara tepat teori-teori manajemen
- Mampu menunjukkan keterkaitan peran dan fungsi manajemen dalam organisasi secara tepat
- Mampu menunjukkan karakter cerdas, mandiri dan jujur di dalam kegiatan pembelajaran manajemen pengantar

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini mengkaji konsep dasar manajemen terkait dengan gambaran umum ilmu manajemen. Perkembangan teori manajemen, lingkungan eksternal organisasi, fungsi manajemen dan pengambilan keputusan, fungsi pengorganisasian dan perubahan organisasi, motivasi, kepemimpinan dan komunikasi serta fungsi pengawasan dan sistem informasi.

Referensi Utama

- Jones, Gareth., & George, Jennifer. 2018. Contemporary Management 10th Edition. New York. Mc Graw Hill Education.
- Chaffey, D., Edmundson-Bird, D., & Hemphill, T. 2019. Digital business and e-commerce management . Pearson UK.
- David R. Anderson, Dennis J. Sweeney, et al. 2018. An Introduction to Management Science: Quantitative Approach 15th Edition. Cengage Learning.
- Robbins, S. P. & Coulter, M. 2012. Management (Eleventh Edition), Pearson Education Limited.

Referensi Pendukung

- Wijayati, D. T., Rahman, Z., Rahman, M. F. W., Arifah, I. D. C., & Kautsar, A. (2022). A study of artificial intelligence on employee performance and work engagement: the moderating role of change leadership. *International Journal of Manpower*, 43(2), 486-512.
- Rahman, M. F. W., Kistyanto, A., & Surjanti, J. (2022). Does cyberloafing and person-organization fit affect employee performance? The mediating role of innovative work behavior. *Global Business and Organizational Excellence*, 41(5), 44-64.
- Kistyanto, A., Rahman, M. F. W., Adhar Wisandiko, F., & Setyawati, E. E. P. (2022). Cultural intelligence increase student's innovative behavior in higher education: the mediating role of interpersonal trust. *International Journal of Educational Management*, 36(4), 419-440.
- Wijayati, D. T., Fazlurrahman, H., Hadi, H. K., & Arifah, I. D. C. (2021). The effect of entrepreneurship education on entrepreneurial intention through planned behavioural control, subjective norm, and entrepreneurial attitude. *Journal of Global Entrepreneurship Research*, 11(1), 505-518.

6120903011 Manajemen Sumber Daya Manusia dan Organisasi

Dosen : DEWIE TRI WIJAYATI WARDOYO
HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN
HAFID KHOLIDI HADI
MUHAMMAD FAJAR WAHYUDI RAHMAN
Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menjelaskan manajemen SDM dan organisasi dengan tepat
- Mahasiswa mampu menelaah aktivitas-aktivitas manajemen SDM dalam suatu organisasi dengan jelas
- Mahasiswa mampu menunjukkan karakter cerdas, mandiri, jujur, peduli dan tangguh di dalam kegiatan pembelajaran manajemen SDM
- Mahasiswa mampu mengaitkan teori dan praktik manajemen SDM dalam organisasi

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) dan Organisasi membahas tentang fungsi pengelolaan Sumber Daya Manusia dalam organisasi mulai dari proses perencanaan, pengorganisasian, pengaktualisasian, dan pengendalian SDM dalam organisasi. Mata kuliah ini mengkaji proses SDM yang meliputi seleksi, rekrutmen, penempatan, analisis jabatan, pelatihan dan pengembangan, kompensasi, budaya organisasi, hingga proses pasca kerja. Mata kuliah MSDM dan Organisasi membahas tentang proses SDM yang dilaksanakan secara holistik oleh suatu organisasi karena MSDM merupakan tahapan yang tidak dapat dipisahkan. Output pembelajarannya adalah mahasiswa dapat melakukan tahapan pengadaan SDM dalam organisasi mulai dari proses analisis kebutuhan hingga pensiun. Model Pembelajaran pada Matakuliah MSDM dan Organisasi ini yaitu Case Method.

Referensi Utama

- Mathis, R. L., & Jackson, J. H. (2008). Human resource management, Twelfth Edition, Thomson/South-Western.
- Robbins, S. P. & Judge, T. A. (2018). Essentials of Organizational Behavior Global Edition, Pearson Education Limited.
- Dessler, G. (2020). Human Resource Management Sixteenth Edition, Pearson Education, Inc.

Referensi Pendukung

- Rahman, M. F. W., Kistyanto, A., & Surjanti, J. (2022). Does cyberloafing and person-organization fit affect employee performance? The mediating role of innovative work behavior. *Global Business and Organizational Excellence*, 41(5), 44-64.
- Wijayati, D. T., Rahman, Z., Rahman, M. F. W., Arifah, I. D. C., & Kautsar, A. (2022). A study of artificial intelligence on employee performance and work engagement: the moderating role of change leadership. *International Journal of Manpower*, 43(2), 486-512.
- Na-Nan, K., Chairasit, K., & Pukkeeree, P. (2018). Factor analysis-validated comprehensive employee job performance scale. *International Journal of Quality & Reliability Management*, 35(10), 2436-2449.
- Ghazi, K. M., El-Said, O., Salem, I. E., & Smith, M. (2023). Does performance appraisal legitimacy predict employee sabotage and innovative behaviors? The mediating role of performance appraisal satisfaction. *Tourism Management Perspectives*, 47(1), 1-14.
- Koopmans, L., Bernaards, C. M., Hildebrandt, V. H., De Vet, H. C., & Van der Beek, A. J. (2014). Construct validity of the individual work performance questionnaire. *Journal of Occupational and Environmental Medicine*, 56(3), 331-337.
- Agyen-Gyasi, K., & Boateng, M. S. (2015). Performance appraisal systems in academic and research libraries in Ghana: a survey. *Library Review*, 64(1/2), 58-81.

6120903088 MATEMATIKA LOGIKA

Dosen : HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN
MUHAMMAD FEBRILIAN DWI SYAHPUTRA
Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar logika matematika (proposisi, tabel kebenaran, dan inferensi logika) untuk menyelesaikan permasalahan sederhana dalam konteks bisnis digital.
- Mahasiswa mampu menerapkan teori himpunan dan operasi dasar pada himpunan untuk mendukung analisis permasalahan bisnis sederhana.
- Mahasiswa mampu menggunakan representasi matriks, relasi, dan fungsi untuk memodelkan permasalahan logika matematika sederhana.
- Mahasiswa mampu menganalisis langkah-langkah induksi matematika untuk menjelaskan kebenaran suatu proposisi secara sistematis.
- Mahasiswa mampu menerapkan notasi algoritma sederhana untuk menjelaskan alur penyelesaian masalah logis dalam konteks bisnis digital.
- Mahasiswa mampu menerapkan konsep deret angka untuk mengidentifikasi pola dan kecenderungan perhitungan sederhana.
- Mahasiswa mampu menganalisis penggunaan konsep permutasi, kombinasi, dan peluang dalam pemodelan penyelesaian masalah pengambilan keputusan.
- Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar aljabar Boolean untuk merepresentasikan aturan logika dan keputusan dalam sistem digital.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah Logika Matematika memberikan dasar-dasar pemahaman logika dan struktur matematika yang penting untuk analisis dan pemecahan masalah dalam berbagai bidang, termasuk bisnis digital. Materi yang dibahas mencakup logika proposisi dan predikat, teori himpunan, matriks, relasi dan fungsi, induksi matematika, kombinasi, serta peluang. Mata kuliah ini dirancang untuk membangun kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis, serta kemampuan menerapkan konsep-konsep tersebut dalam pengambilan keputusan berbasis data. Melalui kombinasi teori dan aplikasi, mahasiswa akan mengembangkan keterampilan yang relevan untuk mendukung karier di era digital.

Referensi Utama

- Munir, R. (2014). Matematika Diskrit Revisi Kelima. Bandung: Informatika.

Referensi Pendukung

- Lipschutz, S & Lipson, M. (2021). Schaum's Outline of Discrete Mathematics, Fourth Edition (Schaum's Outlines). McGraw Hill

6120903010 Sistem Informasi Akuntansi

Dosen : IKA DYAH CANDRA ARIFAH
LOGGAR BHILAWA
RENNY SARI DEWI
Renny Sari Dewi, S. Kom., M. Kom.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Memahami sistem kerja infomasi akuntansi dan fungsinya dalam suatu organisasi bisnis;
- Memahami pengaplikasian teknologi informasi dalam menyusun sistem informasi organisasi;
- Memahami prinsip-prinsip pengendalian internal
- Memahami berbagai entitas yang berkaitan dalam penyusunan informasi di suatu organisasi yang di aplikasikan pada masing-masing siklus akuntansi
- Memahami berbagai siklus umum transaksi
- Menggunakan alat perancangan sistem untuk mendeskripsikan sebuah sistem informasi akuntansi

Deskripsi Matakuliah

Penggunaan sistem pengolahan data akuntansi merupakan sesuatu yang mutlak bagi lulusan bisnis digital. Koordinasi yang harmonis antara pemahaman manusia, hardware, software, dan pendekatan akuntansi sangat dibutuhkan. Metode yang digunakan dalam perkuliahan adalah penyamaan persepsi akuntansi secara teoritis lalu dilanjutkan dengan implementasi penggunaan sistem informasi akuntansi secara praktis untuk mendukung proses pengambilan keputusan manajemen suatu organisasi.

Referensi Utama

- Dull, Richard B. , Ulric J. Gelinis, JR. ,Patrick R. Wheeler. 2018. Accounting Information Systems. Edisi 11. United States of America.
- triani Ni Nyoman Alit, Yanthi, Merlyana Dwindi, Putra Ricky Eka. 2017. Praktikum Sistem Informasi Akuntansi. 2017. Jakarta: Salemba Empat.

Referensi Pendukung

- Kautsar, A., Fazlurrahman, H., Amelia, R., Dewi, R. S., Wihara, D. S., & Fitro, A. (2025). Penguatan keuangan sederhana dan kontrol kualitas pada UMKM makanan dan minuman. *Abimanyu: Journal of Community Engagement*, 6(1), 56–63. <https://doi.org/10.26740/abi.v6n1.p56-63>

6120906017 design thinking & inovasi

Dosen : IKA DYAH CANDRA ARIFAH
MUHAMMAD FEBRILIAN DWI SYAHPUTRA
Ika Diyah Candra Arifah, S.E., M.Com.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Memahami nilai inovasi untuk organisasi, perekonomian dan masyarakat
- Menerapkan inovasi dan proses inovasi di dalam organisasi
- Memahami hubungan antara inovasi, design thinking dan kewirausahaan
- Menerapkan tahapan proses design thinking ke dalam proyek inovasi
- Menghasilkan keputusan strategis di bidang desain dan inovasi berdasarkan analisis informasi dan data, dan memberikan petunjuk dalam memilih

Deskripsi Matakuliah

This course introduces design thinking and its application to developing new products, services and business organizations. Design Thinking is an interdisciplinary, human-centered approach to innovation. Design Thinking aims to help large and small companies (e.g. startups) to change and innovate. The design thinking practiced in this course partly follows the IDEO approach which combines creative thinking and logical or rational thinking, and involves a process consisting of empathy, ideas and prototypes. Students will learn design principles, methodologies and frameworks, and apply them through exercises and projects. The course is divided into four main aspects, all of which are interconnected but which we also emphasize separately: (1) design methodology (e.g. design process, ethnographic research, brainstorming, integrative thinking, design roles, team composition), (2) "things" that will be designed (for example, the product, service, or business itself), for example the business model), (3) human attitudes and behavior (towards design), and (4) the design context. Design context refers to the broader emerging context for design and business, in particular, society (including different cultures, user personas and physical environments). Learning will be primarily experiential - through case analysis, group exercises, and team projects. Prototypes using easily accessible materials will be expected and guest speakers with practical experience in Design Thinking may also be invited to support learning.

Referensi Utama

1. Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber
2. Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness
3. Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Uflacker, M. (2019). InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design

6120906013 manajemen keuangan

Dosen : ALFIN MAULANA
ACHMAD KAUTSAR
FIRA NURAFINI
Achmad Kautsar, S.E., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menunjukkan karakter jujur, bertanggungjawab, peduli, dan mandiri di dalam kegiatan kerja manajemen keuangan pada perusahaan maupun sebagai entrepreneur. Students are able to show honest, responsible, caring, and independent characters in financial management work activities at companies and as entrepreneurs.
- Mahasiswa mampu mengaitkan dengan benar konsep dasar manajemen keuangan dengan IPTEKS dan informasi keuangan. Students are able to properly relate the basic concepts of financial management with science and technology and financial information.
- Mahasiswa mampu menghasilkan keputusan strategis dengan baik berdasarkan analisis informasi dan data keuangan. Students are able to make strategic decisions well based on analysis of financial information and data.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi konsep dasar pengelolaan keuangan perusahaan terkait dengan perkembangan pengelolaan keuangan, tanggung jawab manajer keuangan, analisis laporan keuangan, lingkungan keuangan, analisis nilai waktu dari uang, model penilaian obligasi dan saham, analisis biaya modal, teknik penganggaran modal, penganggaran modal, analisis arus kas proyek, dan pengelolaan keuangan daerah. Metode pembelajaran yang sering digunakan adalah Metode Diskusi Kelompok dan case study yaitu pembahasan suatu masalah manajemen keuangan guna menyiapkan diri sebagai pekerja pada perusahaan maupun sebagai entrepreneur oleh sejumlah anggota kelompok untuk mencapai suatu kesepakatan. This course contains basic concepts of corporate financial management related to the development of financial management, financial manager responsibilities, financial statement analysis, financial environment, time value analysis of money, bond and stock valuation models, capital cost analysis, capital budgeting techniques, capital budgeting, analysis project cash flow, and regional financial management. The learning method that is often used is the Group Discussion Method and case study, i.e. the discussion of a financial management problem to prepare themselves as workers in the company or as entrepreneurs by several group members to reach an agreement.

Referensi Utama

- Brigham, Eugene F.; and Houston, Joel F. 2019. Fundamentals Of Financial Management, 15th Edition. Cengage Learning : Boston.
- Deol. 2017. Fundamentals of Financial Management 1st Edition, Kindle Edition. Atlantic Publishers and Distributors Pvt Ltd.
- James C. Van Horne, John M. Wachowicz. 2008. Fundamentals of financial Management 13th ed. Pearson Education Limited : Prentice-Hall, Inc.

Referensi Pendukung

- Purwohandoko, et.al., 2014. Dasar-Dasar Manajemen Keuangan. Surabaya: UNIPRESS.

6120902065 Manajemen Operasional

Dosen : HAFID KHOLIDI HADI
DANA AZIZAH RAHMAT
Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menjelaskan konsep manajemen operasi
- Mampu menjelaskan dan menganalisis, serta menentukan lokasi pabrik/cabang
- Mahasiswa mampu menganalisis kegiatan operasi perusahaan untuk keputusan-keputusan operasi dengan tepat
- Mampu membuat perencanaan kebutuhan bahan baku (Material Requirement Planning)
- Mampu menganalisis perencanaan persediaan bahan baku
- Mampu menganalisis tata letak fasilitas produksi
- Mampu menganalisis perancangan kerja
- Mampu menganalisis masalah secara bertanggung jawab, jujur, dan beretika dengan menerapkan pengendalian mutu statistik
- Mampu menjelaskan mengenai pemeliharaan dan reliabilitas peralatan

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini membahas tentang konsep dan ruang lingkup manajemen operasi, baik yang berkaitan dengan alat maupun manusia, dengan berbagai metode optimasi mulai dari pendirian dan penentuan lokasi produksi, peramalan produksi, perencanaan kebutuhan bahan baaku dan persediaan, tata letak (layout), perancangan kerja, pengendalian mutu, dan pemeliharaan. Aplikasi pembelajarannya melalui analisis contoh-contoh kasus di kelas. Perkuliahan dilaksanakan dengan sistem analisis studi kasus, ceramah, diskusi, tugas, dan refleksi.

Referensi Utama

- 1. David Barnes. 2018. Operations Management. Australia: Macmillan International Higher Education
- 2. Joel D. Wisner, Keah-Choon Tan, G. Keong Leong. 2012. Principles of Supply Chain Management. Third edition. Cengage Learning, South-Western.
- 3. Nigel Slack, Alistair Brandon-Jones, Robert Johnston. 2013. Operations Management. Seventh edition. Pearson-books.

Referensi Pendukung

- Jay Heizer dan Barry Render, 2011. Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education.
- S. Anil Kumar dan N. Suresh, 2009. Operations Management. New Delhi: New Age International.

6120906018 pemasaran digital
Dosen : RATIH AMELIA
MUHAMMAD FACHMI
NADIA NUR THAHIRRAH
FRESHIA KHARISMA
Dr Muhammad Fachmi, S.E., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- C2. Mahasiswa menjelaskan pengetahuan pemasaran digital untuk situasi bisnis di lingkungan lokal dan global.
- C3-A4. Mahasiswa menyusun laporan hasil analisis kinerja pemasaran digital dalam situasi bisnis, dan memecahkan solusi yang tepat dan dapat dibenarkan, serta mengembangkan dan mengevaluasi rencana pemasaran digital yang efektif.
- C6. Mahasiswa secara efektif merancang platform dan media pemasaran digital untuk bisnis
- P5. Mahasiswa mampu mengkoordinasikan keputusan pemasaran digital berdasarkan pertimbangan sosial, lingkungan dan etika.
- A2. Mahasiswa dapat berpartisipasi secara kolaboratif dalam kerja tim dan presentasi strategi dan evaluasi pemasaran digital.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini memahami dan mempraktekkan konsep pemasaran digital sebagai bagian dari seperangkat konsep dan teori yang lebih besar dalam disiplin pemasaran dengan mengoptimalkan teknologi digital interaktif seperti Internet, podcast, dan e-commerce. Mata kuliah ini mencakup pengetahuan dan keterampilan terapan tentang intelegensi pasar, konten pemasaran, media pemasaran untuk bisnis digital, periklanan digital, manajemen reputasi online perusahaan digital dan evaluasi pemasaran digital.

Referensi Utama

- Dave Chaffey & Fiona Ellis-Chadwick. (2019). Digital Marketing 7th Edition. Pearson.
- Chuck Hemann & Ken Burbary. (2018). Digital Marketing Analytics (Making Sense of Consumer Data in Digital World). Pearson.
- Philip Kotler, Hermawan Kartajaya & Iwan Setiawan. (2017). Marketing 4.0 (Moving from Traditional to Digital). Wiley.

6120906015 pemrograman website
Dosen : ACHMAD FITRO
ANITA SAFITRI
MUHAMMAD FEBRILIAN DWI SYAHPUTRA
Anita Safitri, M. Kom.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menjelaskan struktur dasar pemrograman web dengan HTML, CSS, dan PHP dalam konteks pengembangan website [CPL-4]
- Mahasiswa mampu menerapkan keterampilan pemrograman dasar untuk membangun halaman web statis dan dinamis untuk menunjang bisnis [CPL-7]
- Mahasiswa mampu menggunakan CMS WordPress untuk mengelola, menyesuaikan, dan mengkostumisasi website.
- Mahasiswa mampu menghasilkan proyek akhir berupa website yang dapat digunakan untuk mendukung kebutuhan bisnis digital

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah Pemrograman Website memberikan keterampilan praktis kepada mahasiswa dalam membangun dan mengembangkan website berbasis project-based learning. Mahasiswa akan mempelajari dasar-dasar pemrograman web menggunakan HTML, CSS, dan PHP untuk membangun website dinamis sederhana. Selain itu, mahasiswa juga diperkenalkan pada pengelolaan website menggunakan Content Management System (CMS) WordPress sebagai salah satu platform populer dalam dunia bisnis digital. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu merancang, mengimplementasikan, dan mempublikasikan website sesuai kebutuhan bisnis maupun personal. Kegiatan pembelajaran berfokus pada praktik langsung, berbasis proyek individu maupun kelompok, sehingga mahasiswa dapat menghasilkan produk nyata berupa website fungsional.

Referensi Utama

- Larry Sanchez. 2019. Web Programming with HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript, JQuery, PHP, and MySQL Second Edition: Amazon Digital Services LLC - KDP Print US
- Budi Raharjo. 2018. Modul Pemrograman Web: HTML, PHP, & MySQL/MariaDB. Penerbit: Modula
- Dewi, Renny S. 2022. Modul Praktikum Pemrograman Web - Penggunaan RAD Tools Untuk Pengembangan Web Cepat. Internal Use - FEB Unesa

Referensi Pendukung

- Panduan Instalasi dan konfigurasi XAMPP: <https://www.apachefriends.org/download.html>
- Wordpress End-user Support: <https://wordpress.org/support/>

6120903101 Basis Data
Dosen : NANANG HOESEN HIDROES ABBRORI
RISKA DHENABAYU
ACHMAD FITRO
MUHAMMAD FEBRILIAN DWI SYAHPUTRA
Achmad Fitro, S.Kom., M.Kom.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa dapat menerapkan konsep basis data dalam pengembangan sistem informasi untuk bisnis digital (C3)
- Mahasiswa dapat menganalisis kebutuhan sistem informasi dan merancang basis data yang sesuai untuk mendukung keputusan bisnis (C4)
- Mahasiswa dapat mengevaluasi dan memilih teknologi basis data yang tepat untuk berbagai kebutuhan aplikasi bisnis digital (C5)
- Mahasiswa dapat menciptakan desain basis data yang inovatif yang mendukung skalabilitas dan keamanan dalam aplikasi bisnis (C6)
- Mahasiswa dapat menerapkan prinsip etika dalam pengelolaan data dan privasi pengguna (C3)
- Mahasiswa dapat menganalisis dan mengoptimalkan kinerja query dalam basis data untuk meningkatkan efisiensi operasional bisnis (C4)
- Mahasiswa dapat mengevaluasi risiko keamanan data dan menerapkan strategi mitigasi yang sesuai dalam basis data (C5)
- Mahasiswa dapat menciptakan solusi basis data yang adaptif terhadap perubahan kebutuhan bisnis dan teknologi (C6)
- Mahasiswa dapat menerapkan teknik normalisasi untuk mendesain basis data yang efisien dan bebas dari redundansi data (C3)
- Mahasiswa dapat menganalisis dan mengintegrasikan basis data dalam lingkungan cloud untuk mendukung bisnis digital yang skalabel (C4)

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah Basis Data pada program studi Bisnis Digital bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep dasar basis data, perancangan basis data, dan pengelolaan basis data. Mahasiswa akan mempelajari tentang model data, bahasa SQL, normalisasi, serta implementasi basis data menggunakan perangkat lunak manajemen basis data. Ruang lingkup mata kuliah mencakup konsep dasar basis data, perancangan basis data relasional, pemodelan data, bahasa SQL, normalisasi, dan implementasi basis data menggunakan perangkat lunak manajemen basis data seperti MySQL atau Oracle.

Referensi Utama

6120903009 Sistem Informasi Manajemen

Dosen : RATIH AMELIA
ACHMAD KAUTSAR
DANANG ARY DEWANGGA
Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menjelaskan secara detail peran sistem informasi sebagai dasar pertimbangan mengelola bisnis global.
- Mahasiswa mampu mengklasifikasikan dengan tepat sumber daya komputasi dan komunikasi.
- Mahasiswa mampu menguraikan dengan jelas perlindungan sistem informasi sebagai dasar pertimbangan sikap berbisnis yang etis dan bertanggung jawab
- Mahasiswa mampu menunjukkan karakter iman, mandiri, cerdas, jujur, peduli, dan tangguh (idaman jelita) dalam pengambilan keputusan bisnis
- Mahasiswa mampu merancang basis data sederhana dengan Microsoft Access sesuai dengan data kasus yang diberikan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah sistem informasi manajemen memberikankajian yang berisi pemahaman tentang peran sistem informasi dalam mengubah bisnis global, sistem bisnis elektronik (E-Business), sumber dayakomputasi dan komunikasi, dan perlindungan sistem informasi, aplikasi sisteminformasi, sistem pendukung pengambilan keputusan, sumber daya dalam mengelolateknologi informasi sebagai dasar pertimbangan mengelola bisnis dengan tepat.Disamping itu, mata kuliah ini juga membantu dalam membuat manajemen basis data dengan mudah dalam organisasi bisnis. Metode pembelajaran yang digunakan adalah perpaduan antara metode pembelajaran langsung, pembelajaran kooperatif, diskusi kelompok, praktik dan drill yangmana disesuaikan dengan masing-masing pokok bahasan dalam setiap kali pertemuan.

Management information systems course provides a study that contains an understanding of the role of information systems in changing global business, electronic business systems (E-Business), computing and communication resources, and information system protection, information system applications, decision support systems, resources in managing information technology as a basis for proper business management considerations. Besides that, this course also helps in making database management easy in business organizations. The learning method used is a combination of direct learning methods, cooperative learning, group discussions, practice and drill, which are adapted to each subject in each meeting.

Referensi Utama

- Laudon, Kenneth C., Laudon, Jane P. 2015. Sistem Informasi Manajemen. Edisi 13. Salemba Empat. Jakarta
- McLeod, Raymond. 2008. Sistem Informasi Manajemen. Edisi 10. Jakarta : Salemba Empat
- O'Brien. 2014. Sistem Informasi Manajemen. Edisi 9. Jakarta : Salemba Empat
- Scott, George M., 2010, Prinsip-Prinsip Sistem Informasi Manajemen, Edisi Bahasa Indonesia, PT. Rajawali Pers: Jakarta

6120906014 cross cultural management

Dosen : DHIYAN SEPTA WIHARA
DIKI PUTRA SETIANTO
Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menjelaskan konsep manajemen lintas budaya
- Mahasiswa mampu mengidentifikasi isu-isu kunci yang diangkat oleh kasus bisnis internasional dalam manajemen lintas budaya
- Mahasiswa mampu mengidentifikasi, menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan informasi yang mencerminkan format negosiasi dan manajemen dan dalam konteks lintas budaya
- Mahasiswa mampu mengoordinasikan dan mengomunikasikan hasil proyek dan studi kasus secara efektif dalam struktur pembelajaran berbasis masalah

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji cara-cara di mana perbedaan budaya berdampak pada proses melakukan bisnis dan mengelola secara internasional. Berbagai kerangka konseptual dikembangkan, termasuk model mental dan skema sebagai sumber perbedaan budaya dan kesulitan dalam mengelola interaksi antar budaya. Menggunakan bukti dan praktik bisnis, kursus ini mengeksplorasi sifat budaya dan bagaimana perbedaan budaya berdampak pada interaksi interpersonal, interaksi antarkelompok dan pengelolaan tenaga kerja multi-budaya (termasuk ekspatriat). Mata kuliah ini menganalisis praktik manajemen dan negosiasi dalam konteks lintas budaya internasional, dan tantangan mengelola hubungan bisnis internasional dianalisis secara kritis. Topik meliputi sifat dan dimensi budaya, isu-isu yang berkaitan dengan pemecahan masalah lintas budaya, dinamika tim multi-budaya, mengelola tim global dan kepemimpinan lintas budaya. Bagaimana budaya berdampak pada pengambilan keputusan manajerial masalah tanggung jawab etika dan sosial dieksplorasi. Mata kuliah menggunakan case study atau studi kasus.

Referensi Utama

- Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). *Cross-cultural management: Essential concepts*. Sage Publications.
- Jack, G., & Westwood, R. (2009). *International and cross-cultural management studies: A postcolonial reading*. Springer.
- Geert Hofstede, Gert Jan Hofstede, and Michael Minkov (2010). *Cultures and Organizations. Software of the mind*. McGraw-Hill Companies.

Referensi Pendukung

- Martin J. Gannon and Karen L. Newman. (2017). *The Blackwell Handbook of Cross-Cultural Management*. Blackwell Publishers Inc
- Kistyanto, A., Rahman, M. F. W., Adhar Wisandiko, F., & Setyawati, E. E. P. (2022). Cultural intelligence increase student's innovative behavior in higher education: the mediating role of interpersonal trust. *International Journal of Educational Management*, 36(4), 419-440.

6120903026 Data Security Management

Dosen : RATH AMELIA
MUHAMMAD FACHMI
RENNY SARI DEWI
Dr Muhammad Fachmi, S.E., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, kebijakan, dan kaitan keamanan data terhadap penggunaan TI [C2, P2]
- Mahasiswa mampu memberikan studi kasus dan penjelasan tentang kerangka kerja atau standar internasional yang terkait dengan perlindungan data konsumen [C3, A2]
- Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik penyerangan data melalui media teknologi informasi [C3, P3, A2]
- Mahasiswa mampu menyikapi dengan bijak pasca penyerangan data secara etis [C3, P2, A3]

Deskripsi Matakuliah

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang makin pesat, maka afeksi dan psikomotorik mahasiswa perlu diberikan wawasan terkait isu global, kerangka kerja, hingga standar nasional/internasional yang bertujuan untuk pengamanan data. Perkuliahan ini dirancang agar mahasiswa mampu mempelajari landasan hukum penggunaan teknologi informasi secara bijak dan etis. Namun dalam perkuliahan ini juga terdapat praktik teknik penyerangan data agar dapat memahami secara komprehensif mengenai pengelolaan keamanan data. Matakuliah ini disampaikan dalam bentuk diskusi, case-based learning, dan bermain peran. Setelah menempuh mata kuliah manajemen keamanan data, mahasiswa diharapkan menyelami peran sebagai peretas data sehingga dapat dijadikan lesson learned agar lebih berhati-hati dalam membagikan data dalam suatu organisasi. (As science and technology develop more rapidly, affective and psychomotor students need to be given insight regarding global issues, frameworks, and national/international standards to secure data. This course is designed so that students can learn the legal basis for the wise and ethical use of information technology. However, in this lecture, there is also the practice of data attack techniques to understand data security management comprehensively. This course is delivered through discussions, case-based learning, and role-playing. After taking the data security management course, students are expected to explore the role of data hackers so that lessons learned can be used to be more careful in sharing data within the organization.)

Referensi Utama

- Chopra, A. and Chaudhary, M. *Implementing an Information Security Management System, Security Management Based on ISO 27001 Guidelines*. 2020
- ISO/IEC 27001:2013 *Information Security Management*
- Framework COBIT 2019

Referensi Pendukung

- Modul Praktikum Data Security Management

6120902067 DESAIN DAN ANALISIS SISTEM

Dosen : RENNY SARI DEWI
AUDIKA BRIANTARI ZAEN
Renny Sari Dewi, S. Kom., M. Kom.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menjelaskan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak [C2, A2] | Students are able to explain software requirement specification [C2, A2]
- Mahasiswa mampu mendefinisikan kebutuhan tingkat tinggi dan kandidat domain [C3, A2] | Students are able to define high-level requirement and domain candidate [C2, A2]
- Mahasiswa mampu menganalisis dan mengelicitasi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak [C3, P2, A2] | Students are able to analyze and to elicit software requirement specification [C3, P2, A2]
- Mahasiswa mampu membuat rancangan diagram unified modelling language (UML) sesuai kebutuhan perangkat lunak [C4, P3, A2] | Students are capable to design software specification using UML diagram [C4, P3, A2]

Deskripsi Matakuliah

Salah satu tahapan yang krusial dalam pengembangan perangkat lunak ialah rekayasa kebutuhan. Kesuksesan proyek pengembangan perangkat lunak dicapai ketika kebutuhan stakeholder dapat terpenuhi sesuai apa yang dijanjikan oleh pengembang. Maka dalam proses awal pengembangan perangkat lunak, mahasiswa perlu pemahaman mengenai rekayasa sistem dan perangkat lunak, metode dalam menggali kebutuhan stakeholder, teknik dalam menganalisis, dan pendekatan dalam mendokumentasikan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak. Kegiatan dalam perkuliahan ini akan dilakukan dengan metode pembelajaran mandiri dan berkelompok agar dapat melatih mahasiswa ketika nantinya terlibat langsung dalam proyek pengembangan perangkat lunak. (One of the crucial stages in software development is requirements engineering. The success of a software development project is achieved when stakeholder needs can be fulfilled according to what was promised by the developer. So, in the initial process of software development, students need an understanding of system and software engineering, methods for exploring stakeholder needs, techniques for analyzing, and approaches for documenting software requirements specifications. Activities in this lecture will be carried out using independent and group learning methods so that they can train students when they are directly involved in software development projects.)

Referensi Utama

- Roger S Pressman and Bruce R. Maxim. 2014. Software Engineering: A Practitioners Approach (8th edition).
- Ivar Jacobson. 2012. Use Case version 2.
- IEEE. 1998. IEEE 1362-1998 - Concept of Operations (ConOps) Document.
- Slide Presentasi Tim Dosen

6120906023 Etika Bisnis Digital I

Dosen : RATH AMELIA
HAFID KHOLIDI HADI
FRESHA KHARISMA
Fresha Kharisma, S.E., M.SM.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mampu menguasai konsep-konsep dan teori-teori etika bisnis serta mampu mengambil keputusan etis yang terkait dengan pemahaman etika bisnis digital.
- Mampu mengerti dan memahami tentang isu-isu etika bisnis digital yang mendorong pengembangan dari kerangka kerja akuntabilitas tata kelola yang bermunculan, dan penanganan secara efektif.
- Mampu mengerti dan memahami tentang isu-isu etika teknologi informasi.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini adalah matakuliah terpenting di Prodi S1 Bisnis Digital karena termaktub pada VISI Program Studi. Matakuliah ini yang memadukan materi etika bisnis dan etika teknologi sehingga mahasiswa mampu memahami hakekat etika, teori etika, kode etik dalam bisnis digital, prinsip-prinsip GCG dan kaitan etika bisnis digital, prinsip-prinsip CSR dan kaitan etika bisnis digital, masalah etis selama proses desain, mediasi teknologi, moralisasi teknologi, tanggung jawab dan hukum, distribusi tanggung jawab dan desain teknologi, etika lingkungan, etika insinyur dan keberlanjutan.

Referensi Utama

- Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. Ethics, Technology, And Engineering An Introduction. A John Wiley & Sons, Ltd., Publication

Referensi Pendukung

- Ilham Fahmi. 2021. Etika Bisnis (Teori, Kasus, dan Solusi) - cetakan kelima. Bandung: Alfabeta
- Tri Hendro Sigit. 2012. Etika Bisnis Modern. Yogyakarta: Upp Stim Ypkn.
- Sukrisno Agoes. 2011. Etika Bisnis Dan Profesi. Jakarta: Salemba Empat.
- Sony Keraf. 1998. Etika Bisnis. Yogyakarta: Kanisius

6120903021 financial technology

Dosen : NADIA ASANDIMITRA HARYONO
ACHMAD KAUTSAR
Achmad Kautsar, S.E., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- (C2) Memahami ekosistem perbankan dan keuangan serta peran konsumen dalam membentuk industri keuangan 5.0. (C2) Understanding the banking and financial ecosystem and the role of consumers in shaping the financial industry 5.0.
- (C2) Memahami lanskap dan infrastruktur FinTech dan menjelaskan peran bank dan penyedia layanan keuangan dalam membentuk dan menanggapi inovasi dan gangguan. (C2) Understand the FinTech landscape and infrastructure and explain the role of banks and financial service providers in shaping and responding to innovation and disruption
- (C3) Mengevaluasi pengetahuan yang relevan untuk membuat alat analisis strategis untuk mengidentifikasi keadaan segmen FinTech di masa depan
- (A5) Mengorganisasikan ide-ide FinTech dengan memahami kekuatan di balik perubahan teknologi dalam industri keuangan. (A5) Organizing FinTech ideas by understanding the forces behind technological change in the financial industry.
- (P5) Menghasilkan proposal perumusan ide FinTech yang realistis. (P5) Generate realistic FinTech idea formulation proposals.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini membahas implikasi kemajuan teknologi terhadap keadaan industri keuangan saat ini dan masa depan. Tujuannya adalah untuk memicu proses pemikiran disrupsi teknologi dan inovasi serta untuk menegakkan anggapan bahwa perubahan struktural terkini di seluruh industri keuangan memberikan spektrum peluang internal dan eksternal yang berharga. Studi kasus yang akan dieksplorasi meliputi mata uang digital (bitcoin), penyelesaian (blockchain), lindung nilai sebagai manajemen resiko, perdagangan dan penasihat keuangan dalam FinTech.

Referensi Utama

- Susanne Chishty. 2016. The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries. WILEY.
- Parag Y Arjunwankar. 2018. Fintech: The Technology Driving Disruption in Financial Services Industry. Taylor-Francis.

Referensi Pendukung

- Kautsar, A., Fazlurrahman, H., Amelia, R., Dewi, R. S., Wihara, D. S., & Fitro, A. (2025). Penguatan keuangan sederhana dan kontrol kualitas pada UMKM makanan dan minuman. *Abimanyu: Journal of Community Engagement*, 6(1), 56–63. <https://doi.org/10.26740/abi.v6n1.p56-63>

6120903025 Internet of Things

Dosen : RISKHA DHENABAYU
RAKHA ASYROFI
Rakha Asyrofi, S.ST., M.Kom.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep Internet of Things
- Mahasiswa mampu menjelaskan dan memberikan contoh aplikasi Internet of Things
- Mahasiswa mampu mengimplementasikan Internet of Things dalam suatu studi kasus permasalahan di sekitar

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini membahas tentang Sejarah, Arsitektur IT, Resource Management, IoT Data Management and Analytics Communication Protocols, Internet of Things Application, Security, Identity Management and Authentication, Privacy, Standardization and Regulatory Limitations. The course covers topics on the History, IT Architecture, Resource Management, IoT Data Management and Analytics, Communication Protocols, Internet of Things Applications, Security, Identity Management and Authentication, Privacy, Standardization, and Regulatory Limitations.

Referensi Utama

1. B. Rajkumar, D.A.Vahid (2016). *Internet of Things - Principles and Paradigms*. Cambridge: Morgan Kaufmann
2. G.C. Hillar. (2017). *MQTT Essentials - A Lightweight IoT Protocol*. Pack Publishing
3. S. Ciraini, G. Ferrari, M. Picone, L. Veltri (2019). *Internet of Things: Architectures, Protocols and Standards*. Wiley

Referensi Pendukung

- Modul Praktikum IoT Bisnis Digital

6120903028 Project Negotiation

Dosen : HAFID KHOLIDI HADI
DIKI PUTRA SETIANTO
DANA AZIZAH RAHMAT
Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mampu memahami tentang negosiasi dan merancang proses serta tahapan negosiasi untuk masalah memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian periklanan, didasarkan pada pemikiran logis, inovatif dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri. Able to understand negotiations and design processes and stages of negotiations for solving work problems with the nature and context appropriate to the field of advertising expertise, based on logical, innovative thinking and being responsible for the results independently
- mampu melakukan negosiasi dengan kasus yang telah dirancang sebelum untuk dapat menyelesaikan masalah dalam pekerjaan. able to negotiate with cases that have been designed beforehand to be able to solve problems in work
- Mampu memahami komunikasi dalam presentasi dan memahami serta menguasai cara mengenal audiens dan meyakinkan audiens dengan menunjukkan sikap tanggung jawab di bidang keahliannya. Able to understand communication in presentations and understand and master how to know the audience and convince the audience by showing a responsible attitude in their area of expertise.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini membahas materi untuk mempersiapkan mahasiswa sebagai pemakalah yang mampu mempresentasikan ide dan gagasannya secara baik dan efektif, serta mampu melakukan kegiatan negosiasi terbaik di dunia pekerjaannya di masa depan. This course discusses material to prepare students as speakers who are able to present their ideas well and effectively, and are able to carry out the best negotiation activities in the world of work in the future.

Referensi Utama

- Fisher, R., & Ury, W. (1981). *Getting to yes: negotiating agreement without giving in*. Boston, Houghton Mifflin.
- Carnegie, Dale, 1888-1955. (2009). *How to win friends and influence people*. New York :Simon & Schuster
- Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). *Essentials of Negotiation*. Sixth edition. Mc Graw Hill Education
- Noer, Muhammad. (2012). *Presentasi Memukau: Bagaimana Menciptakan Presentasi Luar Biasa*.

Referensi Pendukung

- Purwanto, Djoko. (2006). *Komunikasi Bisnis*. Edisi Ketiga. Erlangga: Jakarta.
- Presentasi Yang Sukses dalam Sepekan. (2002). Malcolm Peel, Mega Poin. Kesaint Blanc: Bekasi.
- Presentasi Bisnis. (2002). George J Kops. Andi Offset: Yogyakarta.

6120903003 Statistik Bisnis

Dosen : DANANG ARY DEWANGGA
DANA AZIZAH RAHMAT

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu mengintegrasikan konsep dan teknologi informasi yang sesuai untuk mengelola penelitian bisnis, memecahkan masalah dan mengambil keputusan strategis dalam bidang bisnis digital
- Mahasiswa mampu menganalisis menggunakan metode statistika deskriptif dan inferensial dengan bantuan software olah data statistik
- Mampu mengolah dan menganalisis data bisnis menggunakan teknologi informasi dan perangkat lunak statistik (misalnya SPSS) secara efektif dan akurat.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini membahas konsep dan peran statistika dalam pengambilan keputusan bisnis berbasis data, meliputi pengolahan dan penyajian data, populasi dan sampel, probabilitas, serta ukuran pemusatan dan penyebaran data. Selain itu, mata kuliah ini mencakup analisis statistika inferensial, estimasi, interval kepercayaan, dan pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian bisnis dan ekonomi. Mahasiswa juga dibekali keterampilan menerapkan metode statistika menggunakan perangkat lunak statistik, seperti SPSS, serta pengenalan metode statistika multivariat untuk analisis data bisnis.

Referensi Utama

- Newbold, P., Carlson, W. L., & Thorne, B. M. (2009). *Statistics for business and economics* (7th ed., Global ed.). Pearson Education.
- Utami, V. W. S. L. R. (2019). *The master book of SPSS*. Anak Hebat Indonesia.
- Rahadi, D. R. (2023). *Partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM)*. Lentera Ilmu Madani.

Referensi Pendukung

- Anderson, D. R., Sweeney, D. J., Williams, T. A., Camm, J. D., & Cochran, J. J. (2018). *Statistics for business and economics* (13th ed., revised). Cengage Learning.
- STATISTIKA BISNIS. (2021). Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, 7(1), 1-217. <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/261>

6120906022 Technopreneurship

Dosen : HAFID KHOLIDI HADI
NADIA NUR THAHIRRAH
Nadia Nur Thahirrah, S.E., M.SM.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- C2. Mahasiswa mampu menginterpretasikan secara jelas teori dasar kewirausahaan
- C6. Mahasiswa mampu membuat business plan secara tepat
- P3. Mahasiswa mampu mempraktikkan kegiatan bisnis berdasarkan business plan yang sudah dibuat.
- A5. Mahasiswa mampu menunjukkan karakter Iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli dan tangguh di dalam kegiatan pembelajaran Kewirausahaan

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini meliputi pembahasan konsep kewirausahaan dalam usaha menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan yaitu kemampuan memotivasi diri agar mampu menangkap peluang usaha, menciptakan jasa, produksi, pemasaran, komitmen dan manajemen, serta mampu meningkatkan ketrampilan pemecahan masalah dalam usaha. Perkuliahan dilaksanakan dengan sistem diskusi, tugas proyek, dan refleksi.

Referensi Utama

- Osterwalder, Alexander dan Yves Pigneur., 2014. *Business Model Generation*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo
- Hendro. M.M. 2011. *Dasar-dasar Kewirausahaan*. Jakarta: Erlangga
- Leonardus Saiman.2009. *Kewirausahaan, Teori, Praktik dan Kasus kasus*. Salemba Empat
- Robert T Kyiuosaki. 2004. *Rich Dad, Poor Dad*. Jakarta: PT SUN
- Pedoman PKM 2016. Direktorat jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan. Jakarta: Kemenristekdikti

Referensi Pendukung

- Tim Kewirausahaan Unesa. 2016. *Kewirausahaan*. UNIPRESS. Surabaya
- Tim Kewirausahaan FE Unesa 2015. *Kewirausahaan*. UNIPRESS. Surabaya

6120903068 ANALISIS & IMPLEMENTASI BISNIS

Dosen :

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menganalisis model bisnis digital dan memahami dampaknya terhadap nilai bisnis dan keunggulan kompetitif dalam kegiatan program MBKM
- Mahasiswa mampu merancang strategi dan pembimbingan bisnis digital yang inovatif berdasarkan analisis pasar, kebutuhan, dan potensi digital dalam kegiatan program MBKM
- Mahasiswa mampu mengimplementasikan strategi bisnis digital di lokasi KKN dan memberikan solusi praktis yang dapat diadaptasi oleh komunitas lokal
- Mahasiswa mampu mengevaluasi efektivitas strategi bisnis digital yang diimplementasikan dalam kegiatan program MBKM

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah "Analisis dan Implementasi Bisnis" pada program studi Bisnis Digital bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada mahasiswa dalam menganalisis serta menerapkan strategi bisnis digital di dunia nyata. Melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) serta program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) maka fokus dari mata kuliah ini adalah memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai konsep-konsep dasar bisnis digital, analisis model bisnis dalam konteks program KKN MBKM, serta penerapan dan evaluasi strategi bisnis di lapangan. Mahasiswa akan diawali dengan mempelajari konsep dasar bisnis digital dan melakukan analisis terhadap model bisnis yang sesuai dengan kebutuhan di lokasi kegiatan. Selanjutnya, mereka akan terlibat dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) MKBM yang memberi kesempatan untuk mengimplementasikan strategi bisnis digital yang telah disusun, serta melakukan pemantauan dan evaluasi secara rutin guna memastikan strategi tersebut efektif dan memberikan dampak positif.

Referensi Utama

- 1. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers*. Wiley
- 2. Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2016). *Digital Marketing: Strategy, Implementation & Practice*. Pearson
- 3. Wibowo, Agus. (2021). *Analisis Bisnis untuk Manajer*. Yayasan Prima Agus Teknik.

6120902100 ASISTENSI MENGAJAR - EVALUASI

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

6120902099 ASISTENSI MENGAJAR - PERENCANAAN

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

6120903089 Business Cloud Design

Dosen :

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- CPMK1 Mahasiswa mampu menjelaskan, membentuk pendapat dan mendeferensiasikan mengenai Konsep Dasar Cloud Computing.
- CPMK2 Mahasiswa mampu menelaah, mengevaluasi dan membangun Arsitektur dan Sumber daya Cloud
- CPMK3 Mahasiswa mampu menganalisis dan memberikan pertimbangan mengenai pengelolaan Cloud Computing

Deskripsi Matakuliah

Mata Kuliah ini membahas dan mempelajari tentang teori dan konsep dasar cloud computing, arsitektur komputing, implementasi dari cloud computing, konsep IAAS, SAAS dan PAAS, tren perkembangan cloud computing, konsep pengamanan layanan cloud computing, mengelola pemanfaatan cloud computing.

Referensi Utama

- Rittinghouse , John. Cloud Computing : Management, Implementation and Security. Boca Raton, FL, USA: Taylor & Francis

Referensi Pendukung

- Jamil, M, dkk. 2016. Cloud Computing: Teori dan Aplikasi. Indonesia: Deepublish.
- Afrianto, Dedy. 2017. The power of Own Cloud. : Andi Publishing
- Surianarayanan , Chelliah. 2019. Essentials of Cloud Computing. Switzerland: Springer Nature Switzerland AG.
- Borko Furht, Armando Escalante, 2010. Handbook of Cloud Computing: Springer

6120903040 Kepemimpinan Strategik

Dosen : HUUJATULLAH FAZLURRAHMAN
HAFID KHOLIDI HADI
MUHAMMAD FAJAR WAHYUDI RAHMAN
Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menjelaskan teori kepemimpinan strategik dengan tepat
- Mahasiswa mampu membuat keputusan strategis berdasarkan analisis informasi dalam organisasi dengan tepat
- Mahasiswa mampu menunjukkan karakter Iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli dan tangguh di dalam kegiatan pembelajaran kepemimpinan strategik
- Mahasiswa mampu menelaah secara strategis dalam berbagai situasi kompetitif
- Mahasiswa mampu menelaah tantangan-tantangan kompetitif baik domestik maupun global dengan jelas

Deskripsi Matakuliah

Merupakan mata kuliah yang mempelajari pengertian serta pemahaman wawasan, ruang lingkup berbagai konsep-konsep kepemimpinan strategi. Konsep leadership strategi ini diperlukan sebagai studi dalam mempelajari pengetahuan manajemen strategi Juga mempelajari pengetahuan praktis

Referensi Utama

- Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi. Surabaya: Eramedia Publisher
- Hynes G.E. 2016. Managerial Communication: Strategies And Applicants. United States of America: SAGE
- Irham Fahmi. 2013. Manajemen kepemimpinan. Alfa beta. Bandung

Referensi Pendukung

- Richard L Hughes, Katherine Colarelli Beatty. 2005. Becoming a strategic leader. Published by Jossey-Bass. A Wiley. San Fransisco
- Pearce & robinson, strategic management, formulation , implementation and control. Mc Graw Hill, 2000.
- Annie McKee. 2012. Management A Focus on Leaders. Pearson Education: Pretince Hall

6120902098 MAGANG - PENGEVALUASIAN PROGRAM

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

6120902097 MAGANG - PERANCANGAN PROGRAM

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

6120904096 MODUL NUSANTARA

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

6120903039 Monitoring Bisnis Digital

Dosen : HUUJATULLAH FAZLURRAHMAN
HAFID KHOLIDI HADI
AHMAD KURNIAWAN
Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menganalisis situasi Unit Pemantauan Digital pada Usaha Bisnis di dalam Kuliah kerja Nyata
- Mahasiswa mampu melakukan implementasi digitalisasi pada unit usaha pada Kuliah Kerja Nyata.
- Mahasiswa mampu merancang antar muka dan experience pengguna dalam proses pemantauan digitalisasi
- Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan analisis alternatif solusi digital demi meningkatkan tingkat daya saing bisnis
- Mahasiswa mampu menganalisa strategi pemantauan digital dalam implementasi bisnis yang berkelanjutan

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji bagaimana penerapan digitalisasi pada proses pemantauan bisnis dalam unit usaha desa (BUMDES, UMKM Desa, dll) sehingga nantinya bisa memberikan peningkatan tingkat daya saing bisnis yang ada atau bahkan juga bisnis usaha yang baru berbasis digital. Digitalisasi ini nantinya akan dibuat berbentuk simulasi bisnis digital berbasis unit bisnis yang sudah ada, dengan kajian – kajian identifikasi proses bisnis dan indikatornya sehingga bisa memberikan nilai manfaat yang lebih pada unit usaha desa tersebut.

Referensi Utama

- 1. Aagard, Annabeth. Digital Business Models – Transformation and Innovation, 2019, Aarhus University
- 2. Park, Yong Jin. Surveillance - A Key Idea for Business and Society, 2021, Michigan Press University.
- 3. Musnaini. Digital Business, 2020, Pena Persada.

6120903091 PROYEK DI DESA - EVALUASI, PELAPORAN, DAN DISEMINASI HASIL KEGIATAN

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

6120903090 PROYEK DI DESA - PERENCANAAN PROGRAM

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

6120902093 PROYEK INDEPENDEN - PENGEVALUASIAN PROGRAM

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

6120902092 PROYEK INDEPENDEN - PERANCANGAN PROGRAM

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

6120906038 Simulasi Bisnis Digital

Dosen : NANANG HOESEN HIDROES ABBRORI
RATIH AMELIA
RISKA DHENABAYU
Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Lulusan mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh.
- Mahasiswa mampu melakukan implementasi digitalisasi pada unit usaha pada Kuliah Kerja Nyata. 2. Students are able to implement digitalization in business units during Community Service Program.
- Mahasiswa mampu merancang antar muka dan experience pengguna dalam proses digitalisasi unit usaha 3. Students are able to design user interfaces and experiences in the process of digitizing business units
- Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan online advertising dan SEO dalam implementasi bisnis digital. 4. Students are able to analyze the needs of online advertising and SEO in implementing digital business.
- Mahasiswa mampu menganalisa strategi customer dalam implementasi bisnis digital pada unit usaha 5. Students are able to analyze customer strategies in implementing digital business in business units

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji bagaimana penerapan digitalisasi pada proses bisnis dalam unit mitra sehingga nantinya bisa memberikan peningkatan bisnis yang ada atau bahkan juga bisnis usaha yang baru berbasis digital. Digitalisasi ini nantinya akan dibuat berbentuk simulasi bisnis digital berbasis unit bisnis yang sudah ada, dengan kajian – kajian identifikasi proses bisnis dan indikatornya sehingga bisa memberikan nilai manfaat yang lebih pada unit usaha desa tersebut.

Referensi Utama

- 1. Solomons, Dionne. eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).
- 2. Charlesworth, Alan. Digital Marketing, A Practical Approach, 3rd Edition, 2018, Routledge.
- 3. Kotler, Philip. Marketing 4.0, Moving from Traditional to Digital, 2017, Wiley.

6120902095 WIRUSAHA MERDEKA - PENGEMBANGAN LAPORAN

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

6120902094 WIRUSAHA MERDEKA - PERANCANGAN PROGRAM

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

6120902074 ANALISIS DATA OPERASIONAL

Dosen :

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Menganalisis data operasional organisasi mitra untuk mengidentifikasi permasalahan kinerja proses bisnis
- Mengolah dan menyajikan data operasional sebagai dasar evaluasi kinerja operasional
- Menyusun rekomendasi keputusan operasional berbasis data sesuai konteks organisasi mitra
- Menunjukkan sikap profesional, tanggung jawab, dan kerja kolaboratif selama kegiatan Mobilitas Akademik

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah Analisis Data Operasional merupakan mata kuliah konversi Mobilitas Akademik yang dirancang untuk membekali mahasiswa dengan kemampuan menganalisis data operasional yang dihasilkan dari aktivitas organisasi mitra. Mata kuliah ini menekankan pemahaman konteks operasional, analisis kinerja proses bisnis, serta penyusunan insight dan rekomendasi keputusan operasional berbasis data. Proses pembelajaran dilakukan melalui ceramah, pembimbingan reflektif, dan pemaparan hasil analisis yang diperoleh mahasiswa selama kegiatan Mobilitas Akademik.

Referensi Utama

- Provost, F., & Fawcett, T. (2013). *Data Science for Business*.
- Turban, E. et al. (2018). *Decision Support and Business Intelligence Systems*.
- Marr, B. (2016). *Big Data in Practice*.

Referensi Pendukung

- Kharisma, F., Arifah, I. D. C., Abrori, N. H. H., Hadi, H. K., Fachmi, M., & Gi, C. (2024). Improving customer engagement of food and beverage small and medium enterprises (MSMEs) through e-commerce and content marketing training. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 7(8), 4038–4045. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i08-46>

6120903073 BUSINESS & DATA INTELLIGENCE

Dosen :

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mampu memilih dan melakukan aktivitas Data Analytics yang sesuai dengan konteks masalah bisnis yang dihadapi
- Mahasiswa mampu memahami dasar, fungsi dan manfaat analisis data dengan mengidentifikasi dan memilih item kuesioner penelitian yang sesuai dan bereputasi serta membuat tabulasi data pada MS. Excel.
- Mahasiswa mampu menganalisis data dan menginterpretasikan hasil analisis data menggunakan Orange Data Mining untuk proses pengambilan keputusan dalam bisnis
- Mahasiswa mampu menganalisis data dan menginterpretasikan hasil analisis data menggunakan Partial Least Square Structural Equation Modeling (PLS-SEM) untuk proses pengambilan keputusan dalam bisnis.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini terintegrasi dalam magang MBKM. Mata kuliah Data Analytics lebih banyak menekankan kepada pemberian materi yang memberikan pemahaman tentang pemilihan teknik analisis data yang umumnya digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pengambilan keputusan dalam bisnis. Program yang digunakan adalah MS Excel, Orange Data Mining, AMOS, dan Smart-PLS 3/4, baik dibidang keuangan, pemasaran maupun di bidang sumber daya manusia. Program tersebut digunakan untuk menyelesaikan masalah bisnis menggunakan fungsi logika, perencanaan keuangan, strategi pemasaran, perencanaan SDM berdasarkan hasil output yang sudah dilakukan proses olah data dan interpretasi data. Berdasarkan analisis data yang komperhensif akan bermanfaat sesuai konsentrasi pemasaran digital, technopreneur, dan konsultan bisnis digital.

Referensi Utama

- Garson, G. D. (2016). *Partial least squares: Regression & structural equation models* (2016th ed.). G. David Garson and Statistical Associates Publishing.
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Partial least squares: Konsep, teknik dan aplikasi menggunakan SmartPLS 3.0* (untuk penelitian empiris) (2nd ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegor
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach* (Seventh). John Wiley & Sons.

Referensi Pendukung

- Hair, J. F., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2011). PLS-SEM: Indeed a silver bullet. *Journal of Marketing theory and Practice*, 19(2), 139-152.
- Rahman, M. F. W., Safitri, A., Dhenabayu, R., Thahirrah, N. N., & Pratama, T. Y. (2024). Improving public purchase interest in MSMEs: The role of packaging design and product photos. *International Journal of Multidisciplinary and Multicultural Understanding (IJMMU)*, 11(11). <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v11i11.6257>

6120904069 DESAIN UI/UX

Dosen :

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa memahami konsep UI/UX Design.
- Mahasiswa mampu menganalisa desain UI/UX menggunakan framework UI/UX.
- Mahasiswa menyusun laporan analisa dan desain sistem/website/aplikasi

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memfasilitasi mahasiswa untuk menguasai konsep, teori dan teknik dalam perancangan pengalaman pengguna atau User Experience UI/UX Design dan mampu mengimplementasikan perancangan UI/UX Design dari pengembangan suatu aplikasi produk digital khususnya aplikasi berbasis web dan mobile. This course facilitates students to master concepts, theories and techniques in designing user experiences or User Experience UI/UX Design and being able to implement UI/UX Design designs from the development of a digital product application, especially web- and mobile-based applications..

Referensi Utama

- [1] Deacon, P. B. (2020). UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.
- [2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd.

6120902072 IMPLEMENTASI CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT

Dosen :

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menganalisis teori customer relationship management dari sudut pandang pelanggan dan organisasi. . Students analyze the theory of customer relationship management from the perspective of customers and organizations.
- Mahasiswa mampu menganalisis Customer Acquisition Matrix di perusahaan Students are able to analyze the Customer Acquisition Matrix in companies
- Mahasiswa mampu menganalisis Customer Activities di perusahaan Students are able to analyze the Customer Activities in companies
- Mahasiswa mampu menganalisis Customer-Based Value Strategy di perusahaan Students are able to analyze the Customer-Based Value Strategy in companies

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji CRM sebagai strategi bisnis yang mengintegrasikan proses internal dan jaringan eksternal untuk menciptakan dan memberikan nilai bagi pelanggan sasaran dan bagi organisasi. Mata kuliah ini akan mengambil pandangan 'pemasaran' yang lebih luas dari sekedar merancang sebuah produk, mengiklankan, menetapkan harga dan mendistribusikannya kepada konsumen. Mata kuliah berbasis case study ini mengkaji peran pemangku kepentingan, seperti staf internal, pemasok, dan kelompok berpengaruh, dalam membentuk hubungan dengan pelanggan.

Referensi Utama

- 1. Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). Customer relationship management. Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2006, 2012, 2018. .
- 2. Knox, S., Payne, A., Ryals, L., Maklan, S., & Peppard, J. (2007). Customer relationship management. Routledge
- 3. Buttle, F. (2004). Customer relationship management. Routledge.

6120903070 IMPLEMENTASI ETIKA BISNIS DIGITAL

Dosen :

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mampu menerapkan teori etika bisnis digital pada masyarakat
- Mampu etika bisnis digital pada Badan Usaha di tempat kegiatan
- Pengukuran etika bisnis digital di lingkungan masyarakat

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini adalah mata kuliah terpenting di Bisnis Digital karena termaktub pada Visi Program Studi, dimana mata kuliah ini yang memadukan materi etika bisnis dan etika dalam penggunaan teknologi, sehingga mahasiswa mampu memahami hakekat etika, teori etika, kode etik dalam bisnis digital, prinsip-prinsip GCG dan kaitan etika bisnis digital, prinsip-prinsip CSR dan kaitan etika bisnis digital, kinerja organisasi bisnis, masalah etis selama proses desain, mediasi teknologi, moralisasi teknologi, tanggung jawab dan hukum, distribusi tanggung jawab dan desain teknologi, etika lingkungan, etika insinyur dan keberlanjutan.

Referensi Utama

- Ibo Van De Poel, And Lambèr Royackers. 2011. Ethics, Technology, And Engineering An Introduction. A John Wiley & Sons, Ltd., Publication

Referensi Pendukung

- Ilham Fahmi. 2021. Etika Bisnis (Teori, Kasus, dan Solusi) - cetakan kelima. Bandung: Alfabeta
- Tri Hendro Sigit. 2012. Etika Bisnis Modern. Yogyakarta: Upp Stim Ypkn
- Sukrisno Agoes. 2011. Etika Bisnis Dan Profesi. Jakarta: Salemba Empat

6120902071 MANAJERIAL RESIKO BISNIS

Dosen :

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menguraikan penerapan manajemen risiko di organisasi dengan baik.
- Mahasiswa mampu membuat risk register dengan benar.
- Mahasiswa mampu menunjukkan karakter cerdas, mandiri, jujur, peduli dan tangguh di dalam kegiatan pembelajaran manajemen risiko.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah berbasis project ini memberi gambaran tentang risiko sebagai bagian dari kehidupan baik dalam bermasyarakat maupun di perusahaan yang dapat dikelola. Manajemen risiko meliputi identifikasi atas risiko yang ada, mengukur beratnya risiko, penanganan risiko dengan pendekatan/strategi tertentu, dan penyusunan risk register dengan benar. Metode pembelajaran yang digunakan meliputi presentasi, diskusi, dan pemberian tugas dengan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya menggunakan contextual teaching learnig (CTL) dilanjutkan refleksi.

Referensi Utama

1. Crovini, Chiara, 2019. Risk Management in Small and Medium Enterprises, 1st edition. Italy: Routledge-Giappichelli Studies in Business and Management
2. Hanafi, Mamduh M. 2014, Manajemen Risiko, Edisi Kedua, UPP STIM YKPN
3. Rustam, Bambang Rianto. 2017. Manajemen Risiko (Prinsip, Penerapan dan Penelitian). Salemba Empat.

Referensi Pendukung

6120903055 AGILE BUSINESS

Dosen : DHIYAN SEPTA WIHARA
HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN
HAFID KHOLIDI HADI
MUHAMMAD FACHMI
Dr Muhammad Fachmi, S.E., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- C2. Memahami konsep dan prinsip dasar agile business management
- C4. Menganalisis kebutuhan penerapan agile dalam konteks bisnis
- C3. Menerapkan kerangka kerja agile dalam perencanaan dan eksekusi strategi bisnis
- P4. Membangun sistem pengukuran kinerja yang agile dan adaptif
- C6. Mengembangkan budaya organisasi yang mendukung agile business

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini membahas penerapan prinsip dan praktik agile dalam manajemen bisnis untuk meningkatkan fleksibilitas, kecepatan, dan efektivitas organisasi dalam menghadapi perubahan lingkungan bisnis yang cepat di era digital. Mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep agile business, kerangka kerja agile, serta penerapannya dalam perencanaan strategis, eksekusi strategi, dan pengambilan keputusan bisnis.

Referensi Utama

Referensi Pendukung

- a. Denning, S. (2018). The Age of Agile: How Smart Companies Are Transforming the Way Work Gets Done. AMACOM.
- b. Rigby, D. K., Sutherland, J., & Noble, A. (2018). Agile at Scale. Harvard Business Review, 96(3), 88-96.
- c. Ghezzi, A., & Cavallo, A. (2020). Agile business model innovation in digital entrepreneurship: Lean startup approaches. Journal of Business Research, 110, 519-537.
- d. Doz, Y. L., Kosonen, M., & Virtanen, P. (2018). Strategically agile government. In Global Encyclopedia of Public Administration, Public Policy, and Governance (pp. 1-8). Springer, Cham.
- e. Teece, D., Peteraf, M., & Leih, S. (2016). Dynamic capabilities and organizational agility: Risk, uncertainty, and strategy in the innovation economy. California Management Review, 58(4), 13-35.
- f. Kale, E., Aknar, A., & Başar, Ö. (2019). Absorptive capacity and firm performance: The mediating role of strategic agility. International Journal of Hospitality Management, 78, 276-283.
- g. Battistella, C., De Toni, A. F., De Zan, G., & Pessot, E. (2017). Cultivating business model agility through focused capabilities: A multiple case study. Journal of Business Research, 73, 65-82.
- h. Clauss, T., Abebe, M., Tangpong, C., & Hock, M. (2019). Strategic agility, business model innovation, and firm performance: An empirical investigation. IEEE Transactions on Engineering Management, 68(3), 767-784.
- i. Ravichandran, T. (2018). Exploring the relationships between IT competence, innovation capacity and organizational agility. The Journal of Strategic Information Systems, 27(1), 22-42.
- j. Sambamurthy, V., Bharadwaj, A., & Grover, V. (2003). Shaping agility through digital options: Reconceptualizing the role of information technology in contemporary firms. MIS Quarterly, 27(2), 237-263.
- k. Alan Sarsby (2012). A Useful Guide to SWOT Analysis. Published by Pansophix Online. Sterling House, 10 Wheatcroft Business Park., Landmere Lane, Edwalton, , Nottingham, NG12 4DG, ISBN 978-1-906460-89-1

6120903104 AI-Driven Business Solutions

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

Referensi Pendukung

- Rahman, M. F. W., Safitri, A., Dhenabayu, R., Thahirah, N. N., & Pratama, T. Y. (2024). Improving public purchase interest in MSMEs: The role of packaging design and product photos. International Journal of Multidisciplinary and Multicultural Understanding (IJMMU), 11(11). <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v11i11.6257>

6120903079 BEHAVIORAL DIGITAL MARKETING

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

6120903087 BIG DATA ANALYTIC

Dosen : RISKA DHENABAYU
ANITA SAFITRI
Anita Safitri, M. Kom.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, karakteristik, dan peran Big Data dalam konteks bisnis digital.
- Mahasiswa mampu menggunakan tools analitik (Google BigQuery dan Tableau) untuk melakukan pengolahan dan analisis data sederhana.
- Mahasiswa mampu menganalisis dan merancang visualisasi data serta dashboard yang komunikatif untuk mendukung pengambilan keputusan bisnis.
- Mahasiswa mampu mengevaluasi hasil analisis Big Data dan mengkomunikasikan insight bisnis dengan memperhatikan aspek etis dan privasi data.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah Big Data Analytics membahas konsep, teknologi, dan metode analisis data skala besar dalam konteks bisnis digital. Mahasiswa diperkenalkan pada karakteristik big data, ekosistem big data (data lake, NoSQL, Hadoop, Spark), serta teknik analisis deskriptif dan prediktif sederhana. Pembelajaran menekankan pada penerapan praktis melalui penggunaan Google BigQuery untuk pengolahan data dan Tableau Public untuk visualisasi serta penyusunan dashboard analitik. Selain itu, mahasiswa juga mendapat pengenalan penggunaan Google Colab sebagai pengayaan untuk analisis data menggunakan Python. Pada akhir perkuliahan, mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep big data, menggunakan tools analitik untuk menghasilkan insight bisnis, serta mengevaluasi hasil analisis big data sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang berbasis data, dengan memperhatikan aspek etika, privasi, dan regulasi data.

Referensi Utama

6120902076 **BISNIS DIGITAL SCIENTIFIC WRITING**
Dosen : IKA DYAH CANDRA ARIFAH
HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN
ACHMAD KAUTSAR
MUHAMMAD FAJAR WAHYUDI RAHMAN
Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Memahami dasar penulisan ilmiah, struktur dan jenis artikel ilmiah, pemahaman mendalam mengenai prosiding dan jurnal ilmiah, penerbit ilmiah dan indeks bereputasi
- Mengimplementasikan proses mengkomunikasikan karya ilmiah yang baku dan sesuai pedoman penulisan, terhindar dari tingginya nilai kemiripan naskah dan penulisan gaya pustaka yang sesuai guna dapat menerbitkan artikel ilmiahnya pada prosiding internasional bereputasi, jurnal nasional bereputasi atau jurnal internasional bereputasi

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini dimaksudkan untuk memahami dasar penulisan ilmiah, struktur dan jenis artikel ilmiah, pemahaman mendalam mengenai prosiding dan jurnal ilmiah, penerbit ilmiah dan indeks bereputasi. Selain itu, mahasiswa diharapkan dapat mengimplementasikan proses mengkomunikasikan karya ilmiah yang baku dan sesuai pedoman penulisan, terhindar dari tingginya nilai kemiripan naskah dan penulisan gaya pustaka yang sesuai guna dapat menerbitkan artikel ilmiahnya pada prosiding internasional bereputasi, jurnal nasional bereputasi atau jurnal internasional bereputasi.

Referensi Utama

- Coffin, C., Curry, M. J., Goodman, S., Hewings, A., Lillis, T., & Swann, J. (2005). Teaching academic writing: A toolkit for higher education. Routledge.
- Kirub, A. (2014). Essentials of scientific writing. Farmer's Research Group II (FRGII) Project of JICA.
- Lim, W. M. (2022). The art of writing for premier journals. Global Business and Organizational Excellence, 41(6), 5-10. <https://doi.org/10.1002/joe.22178>
- Lim, W. M. (2022). The art of revising for premier journals. Global Business and Organizational Excellence, 42(1), 5-9. <https://doi.org/10.1002/joe.22184>
- Lim, W. M. (2022). Choosing a good research topic for premier journals. Global Business and Organizational Excellence, 42(2), 5-8. <https://doi.org/10.1002/joe.22187>
- Oviedo-García, M. Á. (2021). Journal citation reports and the definition of a predatory journal: The case of the Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). Research Evaluation, 30(3), 405-419. <https://doi.org/10.1093/reseval/rvab020>
- Ristekdikti. (2019). Pedoman Operasional Penilaian Angka Kredit Kenaikan Jabatan Akademik Pangkat Dosen. Direktorat Jenderal Sumber Daya IPTEK dan Dikti Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Jakarta, Indonesia. https://ldikti12.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2019/03/PO-PAK-2019_MULAI-BERLAKU-APRIL-2019.pdf

Referensi Pendukung

- Ahmad (2021). Karya Tulis Ilmiah: Pengertian, Fungsi, Struktur dan Contoh KTI. Gramedia.com. <https://www.gramedia.com/literasi/karya-tulis-ilmiah/>
- Dirjendikti. (2012). Surat Edaran Wajib Publikasi Karya Ilmiah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Jakarta, Indonesia. https://ldikti8.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2019/02/Edaran_Dirjen_Dikti_152_E_T_2012_Publikasi_Karya_Il ilmiah.pdf
- Dirjendiktiristek (2024). Panduan Penggunaan Generative Artificial Intelligence (GenAI) Pada Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. Direktorat Pembelajaran Dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset Dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi.
- Emerald. (2024). Autor guidelines, article classification, Emerald Insight. https://www.emeraldgrouppublishing.com/journal/ijem?distinct_id=00311de9-fc43-48f3-a5f8-793f2a17ed18&_ga=2.19219003.244856563.1657477413-599362397.1647503923
- Lane, Chloe (2024). How to use the QS World University Rankings by Subject. Topuniversities.com, Leicestershire, Inggris. <https://www.topuniversities.com/subject-rankings/methodology>

6120903077 **DIGITAL ADVERTISING**
Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

Referensi Pendukung

- Rahman, M. F. W., Safitri, A., Dhenabayu, R., Thahirrah, N. N., & Pratama, T. Y. (2024). Improving public purchase interest in MSMEs: The role of packaging design and product photos. *International Journal of Multidisciplinary and Multicultural Understanding (IJMMU)*, 11(11). <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v11i11.6257>

6120903078 DIGITAL CONTENT CREATIVE

Dosen : RATH AMELIA
MUHAMMAD FACHMI
NADIA NUR THAHIRRAH
Dr Muhammad Fachmi, S.E., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar, prinsip desain visual, copywriting, dan storytelling digital dalam perancangan konten kreatif sesuai karakter audiens dan platform digital.
- Mahasiswa mampu menganalisis tren pasar digital, perilaku audiens, serta karakteristik platform media sosial sebagai dasar perumusan strategi konten digital.
- Mahasiswa mampu menggunakan tools digital dan teknologi berbasis AI untuk mendukung proses ideasi, produksi, dan optimasi konten digital secara efektif dan etis
- Mahasiswa mampu mengevaluasi kualitas, etika, dan performa konten digital berdasarkan standar industri, regulasi, serta data analytics media sosial.
- Mahasiswa mampu merancang, memproduksi, dan mempresentasikan project konten media sosial terintegrasi yang bernilai kreatif, aplikatif, dan berorientasi pada tujuan bisnis digital.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah Digital Content Creative membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam menciptakan serta memasarkan konten digital kreatif, baik untuk personal branding maupun kebutuhan bisnis. Mahasiswa akan mengembangkan portofolio, mengaplikasikan tools digital & AI. Melalui pendekatan project-based, mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan karya digital yang relevan dengan kebutuhan industri dan memiliki nilai jual di pasar global.

Referensi Utama

- Pulizzi, J., & Barrett, B. (2023). *Epic Content Marketing* (2nd ed.). McGraw-Hill
- Handley, A. (2022). *Everybody Writes* (2nd ed.). Wiley.
- Bly, R. W. (2020). *The Copywriter's Handbook* (4th ed.). St. Martin's Griffin
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2021). *Lean UX* (3rd ed.). O'Reilly Media.
- Hughes, S. (2022). *The Digital Video Editing Handbook*. Routledge.
- Meinzer, K. (2022). *So You Want to Start a Podcast*. William Morrow.
- elsey, T. (2023). *Generative AI for Business*. Apress.
- Kotler, P., Kartajaya, H., & Setiawan, I. (2021). *Marketing 5.0: Technology for humanity*. John Wiley & Sons.
- Lessig, L. (2021). *Free Culture: The Nature and Future of Creativity*. Penguin
- Moon, J. (2019). *Learning Journals: A Handbook for Reflective Practice and Professional*
- Kharisma, F., Amalia, R., Candra Arifah, I.D., Thahirrah, N.N. (2024). *Live Streaming on Marketplace: User Experience, Credibility, Parasocial Interaction Toward Purchase Intention*. 2th International Conference on Cyber and IT Service Management Citsm 2024 Open source preview.

Referensi Pendukung

- Meinzer, K. (2022). *So You Want to Start a Podcast*. William Morrow.

6120903054 DIGITAL CROWDFUNDING

Dosen : MUHAMMAD FACHMI
ACHMAD KAUTSAR
Dr Muhammad Fachmi, S.E., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- C6. Mahasiswa mampu memahami perkembangan teori dan praktik digital crowdfunding
- P5. Mahasiswa mampu melakukan review artikel ilmiah crowdfunding memanfaatkan teknologi informasi secara jujur dan bertanggung jawab
- P5. Mahasiswa mampu menunjukkan karakter tangguh, teliti, beretika dan bertanggung jawab di dalam kegiatan pembelajaran Crowdfunding.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah Digital Crowdfunding dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang dasar hingga Kemajuan dalam Penelitian dan Praktek Crowdfunding, Sejarah Crowdfunding dalam Konteks Pasar Keuangan Modern, Model, Strategi, dan Pilihan Crowdfunding, Status Global Industri Crowdfunding, Lending Crowdfunding: Prinsip dan Perkembangan Pasar, Equity Crowdfunding: Prinsip dan Perilaku Investor, Pertimbangan Etis dalam Crowdfunding, Aspek Hukum Equity Crowdfunding, Peran Lembaga dalam Equity Crowdfunding, dan Perlindungan Data dan Privasi pada Equity Crowdfunding. Selain itu, mata kuliah ini juga membahas bagaimana teknologi dan internet telah merevolusi cara individu dan organisasi mengumpulkan dana untuk proyek atau bisnis mereka. Mahasiswa akan mempelajari strategi yang efektif untuk menjalankan kampanye crowdfunding, termasuk perencanaan kampanye, promosi, dan analisis pasar. Selain aspek teoritis, mata kuliah ini juga akan memberikan pengalaman praktis melalui review artikel terkait. Dengan mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu merancang dan meluncurkan kampanye crowdfunding yang efektif dan inovatif, serta memahami tantangan dan peluang yang ada dalam ekosistem crowdfunding digital.

Referensi Utama

- 1. Rotem Shneor, Liang Zhao, Bjorn-Tore Flaten. 2014. *Advances in Crowdfunding Research and Practice*. This Palgrave Macmillan: Switzerland. <https://uiis.usk.ac.id/oer/files/original/ee6e8a735cf3f01df0ea440e4844b693.pdf>
- 2. Fithriatus Shalihah, M. Habibi Miftakhul Marwa, M. Farid Alwajidi, Uni Tsulasi Putri, Deslaely Putranti. 2022. *Equity Crowdfunding di Indonesia*. UAD PRESS: Yogyakarta. <https://eprints.uad.ac.id/34388/2/Equity%20Crowdfunding%20di%20Indonesia.pdf>

6120903082 DIGITAL SOCIAL CAPITAL

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

6120903083 DIGITAL SOCIAL ENTREPRENEURSHIP
Dosen : HUUJATULLAH FAZLURRAHMAN
HAFID KHOLIDI HADI
DANA AZIZAH RAHMAT
Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar dari social entrepreneurship, ruang lingkup dan peran dalam pembangunan yang berkelanjutan
- Mahasiswa mampu menganalisis peluang usaha berbasis digital untuk menyelesaikan masalah sosial
- Mahasiswa mampu merancang model bisnis digital untuk usaha sosial dengan pendekatan business model canvas
- Mahasiswa mampu menyusun prototipe usaha digital dan mengkomunikasikan ide secara efektif dan etis kepada pengguna

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini mempelajari tentang sosial entrepreneurship berbasis digital yakni aktivitas kewirausahaan yang dilakukan, bukan hanya untuk mengejar keuntungan, namun juga sebagai solusi dari permasalahan sosial yang belum mampu diselesaikan. Kemudian solusi dari permasalahan itu salah satunya adalah berbasis digital. Inovasi dalam hal social entrepreneurship diharapkan mampu mengubah struktur sosial masyarakat kedalam tatanan baru yang lebih komperhensif dengan digital. sehingga mahasiswa dituntut untuk mampu menggali permasalahan sosial didalam masyarakat tersebut untuk carikan solusinya berbasis digital yang dapat menguntungkan masyarakat itu sendiri.

Referensi Utama

- Yunus, Muhammad dan Weber, karl (2010) : Building social business : the new kind of capitalism that serves humanity's most pressing needs. ISBN 978-1-58648-824-6 Published in the United States by PublicAffairs™,

Referensi Pendukung

- Erdisna et al (2023) : Digital Entrepreneurship 4.0 , SBN: 978-623-179-308-9 PENERBIT INSAN CENDEKIA MANDIRI (PT. INSAN CENDEKIA MANDIRI GROUP)
- Suyono, Hadi (2023) : Konsep dan Implementasi Pendekatan Psikologi Sosial & Komunitas SOCIAL ENTREPRENEURSHIP , ISBN: 978-623-183-036-4, Jejak Pustaka
- Utomo, Budi Sulistyio dkk (2024) : Pemasaran Digital (Strategi dan Taktik), ISBN : 978-623-09-8408-2, PT. Sanskara Karya Internasional
- Nasrudin, Dindin dkk (2025) : Kewirausahaan Sosial (Memberi solusi untuk masalah sosial), ISBN : 978-634-221-839-6, EUREKA MEDIA AKSARA

6120903020 E-Commerce
Dosen : RATIH AMELIA
RISKA DHENABAYU
HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN
Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menjelaskan konsep e-business dan e-commerce
- Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi dan kegunaan e-commerce
- Mahasiswa mampu membandingkan proses bisnis dan model bisnis e-commerce
- Mahasiswa mampu membuat strategi pemasaran digital untuk toko online di e-commerce
- Mahasiswa membuat toko online di e-commerce marketplace
- Mahasiswa mengoperasikan kegiatan perdagangan digital (e-commerce)

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengajarkan bagaimana melakukan bisnis online dan bagaimana mengelola masalah teknologi yang terkait dengan pembangunan situs web perdagangan elektronik. Mahasiswa akan mempelajari bagaimana penerapan teknologi dapat melibatkan pemegang kartu, pedagang, penerbit, gateway pembayaran, dan pihak lain dalam transaksi elektronik. Mata kuliah ini menyajikan konsep dan keterampilan untuk penggunaan strategis e-commerce dan teknologi informasi terkait dari tiga perspektif: bisnis ke konsumen (B2C), bisnis-ke-bisnis (B2B), dan intra-organisasi dan peran e-commerce dalam mengubah struktur seluruh industri, dan bagaimana pengaruhnya terhadap proses bisnis termasuk transaksi elektronik, rantai pasokan, pengambilan keputusan dan kinerja organisasi. This course teaches how to do business online and how to manage the technology issues associated with building an e-commerce website. Students will learn how the application of technology can involve cardholders, merchants, issuers, payment gateways, and other parties in electronic transactions. This course presents concepts and skills for the strategic use of e-commerce and related information technology from three perspectives: business-to-consumer (B2C), business-to-business (B2B), and intra-organizational and the role of e-commerce in changing the entire structure industry, and how it affects business processes including electronic transactions, supply chains, decision making and organizational performance.

Referensi Utama

- Dave Chaffey. (2015). Digital Business and E-Commerce Management. Pearson
- Carol Guercio Traver and Kenneth C. Laudon.(2019). E-Commerce 2019: Business, Technology and Society, eBook, Global Edition
- Chusnu Syarif Diah Kusuma,dkk (2024). E-commerce sebuah pengantar bisnis digital. Eureka Media Aksara
- Artikel ilmiah dan industry report yang relevan

Referensi Pendukung

- Li, F., Frederick, S., & Gereffi, G. (2019). E-commerce and industrial upgrading in the Chinese apparel value chain. Journal of Contemporary Asia, 49(1), 24-53.

6120903053 Enterprise Resource Planning
Dosen : ACHMAD FITRO
ANITA SAFITRI
Anita Safitri, M. Kom.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu memahami pentingnya enterprise resource planning
- Mahasiswa mampu merencanakan penerapan perangkat lunak enterprise resource planning
- Mahasiswa mampu bekerjasama, berpikir kreatif dan analitis dalam rangka untuk memenangkan persaingan bisnis organisasi

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah Enterprise Resources Planning (ERP) atau Perencanaan Sumber Daya Perusahaan (PSDP) merupakan mata kuliah berbasis case based studi dimana mempelajari mengenai paket perangkat lunak pendukung yang memenuhi kebutuhan keseluruhan aktivitas perusahaan, dari sudut pandang proses bisnis. Pada mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu memahami, merencanakan penerapan, bekerjasama, berpikir kreatif dan analitis dalam merancang penerapan ERP pada suatu organisasi/perusahaan/bisnis. ERP merupakan suatu sistem perencanaan dan penjadwalan dengan alat bantu komputer yang mencakup fungsi penjualan, pembelian, produksi, akuntansi dan keuangan, penggajian, sumber daya manusia dan kapasitas mesin, dsb. Aplikasi ERP menjadi tulang punggung perusahaan untuk mendukung efektivitas pengambilan keputusan. Aplikasi ERP memiliki peran yang strategis untuk kepentingan persaingan bisnis.

Referensi Utama

- Motiwalla, L.F. and Thompson, J., 2012. Enterprise systems for management. Boston, MA: Pearson.

Referensi Pendukung

- Parulian, O.S. Functional Odoo ERP Untuk Merancang Solusi Bisnis: Belajar Dasar ERP Menggunakan Odoo Versi 16. Onesinus Saut Parulian, 2023. <https://books.google.co.id/books?id=8K7YEAAQBAJ>.

6120903086 GAME DEVELOPMENT

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

6120903081 INNOVATION AND SUSTAINABLE BUSINESS

Dosen : DHIYAN SEPTA WIHARA
HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN
Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu memahami konsep dan prinsip dasar inovasi dan bisnis berkelanjutan.
- Mahasiswa mampu menganalisis tantangan dan peluang penerapan inovasi dalam bisnis berkelanjutan melalui studi kasus nyata
- Mahasiswa mampu merancang solusi inovatif berbasis sustainability pada kasus bisnis nyata.
- Mahasiswa mampu mengevaluasi dan merefleksikan dampak inovasi terhadap keberlanjutan bisnis.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang konsep bisnis berkelanjutan dan bagaimana menerapkan inovasi untuk mencapai keberlanjutan dalam bisnis. dalam matakuliah ini mahasiswa akan belajar bagaimana sebuah perusahaan atau entitas usaha berupaya mempertahankan diri ditengah persaingan bisnis yang penuh dengan ketidakpastian. perusahaan tersebut tentunya tidak hanya mempertahankan diri namun dalam jangka panjang tentu ingin menggerakkan saya saing dengan menggali potensi yang ada. dan salah satu upaya tersebut dilakukan melalui inovasi bagi dari sisi produk maupun pelayanan dengan berbagai variasinya.

Referensi Utama

- Sven Pastoors et al (2017) Towards Sustainable Innovation. A five step approach to sustainable change © Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.

Referensi Pendukung

- Nursanti, et al (2024) Ekonomi Digital : Tantangan dan Peluang di Era Revolusi Industri 5.0 dan Metaverse. by Takaza Innovatix Labs All Right Reserved. ISBN : 978-623-8677-60-3
- Makhlof, et al (2025) Create sustainable competitive advantage and improve sustainable performance by implementing lean and green manufacturing practices: an empirical study on German manufacturing SMEs. International Journal of Productivity and Performance Management. © Emerald Publishing Limited e-ISSN: 1758-6658 DOI 10.1108/IJPPM-05-2024-0298

6120903103 IT Governance and Audit

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

6120903060 MANAJEMEN PROYEK BISNIS DIGITAL

Dosen : DHIYAN SEPTA WIHARA
RENNY SARI DEWI
Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menguasai konsep dan kerangka kerja berdasarkan praktik terbaik manajemen proyek bisnis digital
- Mahasiswa mampu merencanakan proyek bisnis digital
- Mahasiswa mampu mengeksekusi rencana proyek bisnis digital
- Mahasiswa mampu mengendalikan proyek bisnis digital
- Mahasiswa mampu menjalankan proyek bisnis digital dalam sebuah tim

Deskripsi Matakuliah

Manajemen proyek dalam konteks bisnis digital merupakan perpaduan antara penguatan unsur teknologi informasi dengan manajemen bisnis dalam menyelesaikan sebuah proyek dalam organisasi. Terdapat 10 area pengetahuan yang harus dipahami oleh mahasiswa agar proyek bisnis digital dapat dikelola dengan optimal. Setelah menempuh perkuliahan manajemen proyek bisnis digital, mahasiswa diharapkan mampu menyelesaikan problematika atau kasus terkait dengan pengelolaan proyek bisnis digital sesuai dengan keilmuan.

Referensi Utama

- Project Management Institute. 2017. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) Sixth Edition. Pennsylvania.

Referensi Pendukung

- Slide presentasi tim dosen

6120903105 Marketing Research

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

6120903066 METODOLOGI PENELITIAN

Dosen : IKA DYAH CANDRA ARIFAH

RISKA DHENABAYU
MUHAMMAD FACHMI
ACHMAD KAUTSAR
MUHAMMAD FAJAR WAHYUDI RAHMAN
AUDIKA BRIANTARI ZAEN
Dr Muhammad Fachmi, S.E., M.M.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menguraikan perkembangan teori-teori bisnis digital mutakhir secara komprehensif
- Mahasiswa mampu mengaitkan artikel-artikel yang sesuai dengan topik riset yang dipilih
- Mahasiswa mampu membuat pra proposal skripsi sesuai pedoman
- Mahasiswa mampu menunjukkan karakter jujur dan kritis dalam menyampaikan informasi dan menyusun artikel ilmiah baik yang bersumber buku maupun hasil penelitian

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini membahas tentang bagaimana mengkonstruksikan konsep dasar penelitian, masalah, variabel, kerangka teori, hipotesis, rancangan penelitian, populasi, sampel, teknik sampling, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data menurut pendekatan kuantitatif, kualitatif dan berbasis teknologi atau digitalisasi guna penyusunan proposal dan penelitian Tugas Akhir. Aplikasi pembelajarannya di kelas melalui analisis contoh-contoh artikel penelitian bidang pemasaran digital, technopreneur, dan konsultan bisnis digital, diutamakan berskala internasional dan bereputasi. Perkuliahan dilaksanakan dengan ceramah, diskusi, tugas presentasi, dan refleksi.

Referensi Utama

- Creswell, J.W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. 4rd Edition. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). Research methods for business: A skill-building approach (7th ed). John Wiley & Sons.
- Wieringa, R. J. (2014). Design science methodology for information systems and software engineering. Springer.
- Kaggle & UCI Repository (Sumber dataset publik untuk eksplorasi penelitian berbasis data).
- Provost, F., & Fawcett, T. (2013). Data Science for Business: What You Need to Know About Data Mining and Data-Analytic Thinking. O'Reilly Media.
- Wohlin, C., Runeson, P., Höst, M., Ohlsson, M.C., Regnell, B., & Wesslén, A. (2012). Experimentation in Software Engineering. Springer.
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). Artificial Intelligence: A Modern Approach (4th ed.). Pearson.

Referensi Pendukung

- Lim, W. M. (2022). The art of writing for premier journals. Global Business and Organizational Excellence, 41(6), 5-10. <https://doi.org/10.1002/joe.22178>
- Lim, W. M. (2022). The art of revising for premier journals. Global Business and Organizational Excellence, 42(1), 5-9. <https://doi.org/10.1002/joe.22184>
- Lim, W. M. (2022). Choosing a good research topic for premier journals. Global Business and Organizational Excellence, 42(2), 5-8. <https://doi.org/10.1002/joe.22187>

6120903029 PEMROGRAMAN APLIKASI MOBILE

Dosen : ACHMAD FITRO

MUHAMMAD FEBRILIAN DWI SYAHPUTRA
Achmad Fitro, S.Kom., M.Kom.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Menguasai pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah aplikasi / perangkat yang mempunyai fungsi-fungsi yang kompleks dan tergabung dalam sebuah kesatuan system.
- Mahasiswa mampu mengembangkan aplikasi mobile dan publikasi ke Google Play.
- Menguasai teknik integrasi dan pengujian aplikasi mobile baik dalam mode stand alone, client-server dan interfacing dengan perangkat keras lainnya.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah project based learning yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan konseptual dan implementatif pengembangan aplikasi mobile dan interaksinya dengan web service untuk mengembangkan aplikasi mobile skala personal dan enterprise berbasis android dan menggunakan bahasa pemrograman Java.

Referensi Utama

1. Official Android Developer Documentation <http://developer.android.com/>.
2. Esposito, Dino, Architecting Mobile Solutions for the Enterprise, 2012, O'Reilly Media.
3. Iversen, Jakob & Eierman, Michael, Learning Mobile App Development A Hands-on Guide to Building Apps with iOS and Android , 2014, Pearson Education.
4. Meier, Reto, Professional Android 4 Application Development, 2012, John Wiley and Sons.
5. McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.

Referensi Pendukung

- Modul Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile
- Husin, N., Fazlurrahman, H., & Dhenabayu, R. (2024). Sistem e-learning pada mata pelajaran matematika untuk SMP berbasis web. Jurnal Esensi Infokom, 8(2). <https://doi.org/10.55886/infakom.v8i2.929>

6120903102 Prompt AI for Business

Dosen : NANANG HOESEN HIDROES ABBRORI
RISKA DHENABAYU
Dr. Nanang Hoesen Hidroes Abbrori, S.T., M.T.I.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Memahami prinsip dasar dan fungsi AI generatif
- Mampu membuat prompt yang efektif dan kontekstual
- Membangun portofolio prompt untuk kebutuhan bisnis

Deskripsi Matakuliah

Teknik membuat prompt efektif untuk AI tools ChatGPT, Midjourney, Gemini, dll. Eksperimen pembuatan konten otomatis: copywriting, laporan, strategi. Proyek: Membuat AI Prompt Portfolio untuk kebutuhan bisnis. Outcome: Mahir memanfaatkan AI berbasis prompt untuk efisiensi dan inovasi.

Referensi Utama

- OpenAI Documentation (2024). ChatGPT Prompt Engineering Guide
- Google (2024). Gemini AI Prompting Handbook

Referensi Pendukung

- Salgado, J. (2023). Mastering Midjourney for Business Creatives

6120903084 SME AND STARTUP BUSINESS

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama

6120903062 SOCIAL MEDIA MARKETING

Dosen : RATIH AMELIA
IKA DYAH CANDRA ARIFAH
NADIA NUR THAHIRRAH
FRESHA KHARISMA
Fresha Kharisma, S.E., M.SM.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS untuk menyelesaikan masalah serta mampu beradaptasi dengan perkembangan media sosial
- Menguasai konsep teoritis bidang teknologi-teknologi media digital secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang perkembangan teknologi media sosial, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural
- Mahasiswa dapat menjelaskan tentang media sosial dan customer engagement
- Mahasiswa dapat mempraktekkan pemasaran digital melalui berbagai platform media sosial
- Mahasiswa dapat mengerjakan karya copywriting secara individu di media sosial untuk pemasaran produk/jasa perusahaan
- Mahasiswa dapat bekerja dengan tim untuk merancang strategi pemasaran digital dan iklan melalui sosial media dalam jangka panjang
- Mahasiswa dapat mengevaluasi keberhasilan pemasaran sosial media dengan social media marketing analytics

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah social media marketing dirancang untuk mengajarkan mahasiswa cara menggunakan platform media sosial secara efektif untuk mencapai tujuan pemasaran. Mata kuliah berbasis project ini mencakup berbagai topik, termasuk Dasar-Dasar Platform media sosial; Pembuatan Konten Pemasaran Media Sosial; Pengembangan Strategi pemasaran media sosial yang selaras dengan tujuan bisnis secara keseluruhan; Periklanan di media sosial; Analisis dan Pelaporan dan Manajemen Komunitas untuk terlibat dengan audiens perusahaan, menangani pertanyaan pelanggan, dan mengelola reputasi online.

Referensi Utama

- Evans, Dave dan McKee, Jake. (2010). Social Media Marketing: The Next Generation of Business Engagement. Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing, Inc.
- Heggde, Githa, And G. Shainesh. 2019. Social Media Marketing: Emerging Concepts And Applications
- Zarella, D. (2010). The Social Media Marketing Book. Canada: O'Reilly Media, Inc.
- Social Media Marketing (The Next Generation of Business Engagement).2014. Dave Evans & Jake McKee. Wiley Publishings, Inc

Referensi Pendukung

- David Meerman Scott. 2020. The New Rules of Marketing & PR: How to Use Content Marketing, Podcasting, Social Media, AI, Live Video, and Newsjacking to Reach Buyers Directly
- Artikel jurnal Elsevier/Emerald

6120903080 STRATEGIC DIGITAL MARKETING

Dosen :

Deskripsi Matakuliah

Referensi Utama



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Dasar Teknologi Informasi	6120903004	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=1	ECTS=4.77	1	31 Maret 2021
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Anita Safitri, S.Kom., M.Kom.		Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M.			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
CPL 1.A	1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;						
CPL 1.B	2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;						
CPL 1.C	3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;						
CPL 1.D	4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;						
CPL 1.E	5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;						
CPL 1.F	6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;						
CPL 1.G	7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;						
CPL 1.H	8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;						
	2. Keterampilan Umum						
CPL 2.A	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;						
CPL 2.B	2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;						
CPL 2.C	3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;						
CPL 2.D	5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;						
CPL 2.E	7. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;						
CPL 2.F	8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan						
CPL 2.G	9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.						
CPL 2.H	10. Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat.						
CPL 2.I	11. Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan profesional.						
	3. Keterampilan Khusus						
CPL 3.A	1. Mampu menerapkan manajemen bisnis digital dengan dukungan teknologi informasi;						
CPL 3.B	2. Mampu menyusun, menyajikan, dan mengevaluasi sistem dan aplikasi perangkat lunak yang digunakan dalam proses bisnis digital.						
CPL 3.C	4. Mampu menerapkan Kode Etik dan Kerangka Keamanan Informasi yang berlaku dengan dukungan teknologi informasi;						
	4. Pengetahuan						
CPL 4.A	1. Mampu menganalisis dan menerapkan konsep teoritis dan praktis tentang berbagai teori dalam Bisnis Digital, Kewirausahaan Digital, Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Desain Sistem, Pemasaran Digital dan Intelegensi Bisnis.						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mahasiswa mampu secara mandiri menjelaskan dan mengklasifikasi komponen-komponen dan fungsi teknologi informasi, serta perannya dalam organisasi dan bisnis. [C3] [A3].						
CPMK 1.A	Mampu memahami dan mengklasifikasikan komponen, fungsi sumber daya, dan aktivitas penggunaan teknologi informasi.						
CPMK 1.B	Mampu memahami dan menjelaskan jaringan, topologi jaringan, dan tipe arsitektur jaringan						
CPMK 1.C	Mampu memahami dan mengklasifikasikan lapisan-lapisan (layer) teknologi informasi.						
	2. Mahasiswa mampu secara mandiri dan bertanggung jawab menganalisis penerapan teknologi informasi saat ini dan kemungkinan bentuk-bentuk baru komunikasi, kolaborasi, dan kemitraan yang dapat diterapkan oleh organisasi dan bisnis. [C4] [A3].						
CPMK 2.A	Mampu memahami tantangan dan isu global dalam penerapan teknologi informasi.						
CPMK 2.B	Mampu menganalisis penerapan dan pemanfaatan teknologi informasi pada organisasi dan bisnis.						
	3. Mahasiswa mampu secara mandiri menerapkan dan mendayagunakan teknologi informasi, serta perannya dalam organisasi dan bisnis. [C3] [A3]						
CPMK 3.A	Mampu mempraktikkan penerapan teknologi informasi dalam menyelesaikan permasalahan organisasi dan bisnis.						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
Sub-CPMK1	Mampu memahami dan mengklasifikasikan komponen, fungsi sumber daya, dan aktivitas penggunaan teknologi informasi.						
Sub-CPMK2	Mampu memahami dan mengklasifikasikan komponen, fungsi sumber daya, dan aktivitas penggunaan teknologi informasi.						
Sub-CPMK3	Mampu memahami dan menjelaskan jaringan, topologi jaringan, dan tipe arsitektur jaringan						
Sub-CPMK4	Mampu menganalisis penerapan dan pemanfaatan teknologi informasi pada organisasi dan bisnis.						
Sub-CPMK5	Mampu memahami tantangan dan isu global dalam penerapan teknologi informasi.						
Sub-CPMK6	Mampu memahami dan mengklasifikasikan lapisan-lapisan (layer) teknologi informasi.						
Sub-CPMK7	Mampu memahami dan mengklasifikasikan lapisan-lapisan (layer) teknologi informasi.						
Sub-CPMK8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester. Mid Term Exam.						
Sub-CPMK9	Mampu mempraktikkan penerapan teknologi informasi dalam menyelesaikan permasalahan organisasi dan bisnis.						
Sub-CPMK10	Mampu mempraktikkan penerapan teknologi informasi dalam menyelesaikan permasalahan organisasi dan bisnis.						
Sub-CPMK11	Mampu mempraktikkan penerapan teknologi informasi dalam menyelesaikan permasalahan organisasi dan bisnis.						
Sub-CPMK12	Mampu mempraktikkan penerapan teknologi informasi dalam menyelesaikan permasalahan organisasi dan bisnis.						
Sub-CPMK13	Mampu menganalisis penerapan dan pemanfaatan teknologi informasi pada organisasi dan bisnis.						
Sub-CPMK14	Mampu memahami siklus hidup pengembangan perangkat lunak						
Sub-CPMK15	Mampu memahami tantangan dan isu global dalam penerapan teknologi informasi.						
Sub-CPMK16	Mampu menganalisis penerapan dan pemanfaatan teknologi informasi pada organisasi dan bisnis.						
Sub-CPMK17	Mampu memahami tantangan dan isu global dalam penerapan teknologi informasi.						
Sub-CPMK18	Mampu menganalisis penerapan dan pemanfaatan teknologi informasi pada organisasi dan bisnis.						
Sub-CPMK19	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester. Final Exam						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini menerapkan case based study. Kegiatan dalam perkuliahan ini akan dilakukan secara mandiri dan juga berkelompok dengan metode Discovery learning dan Group discussion agar dapat membiasakan mahasiswa untuk tanggap terhadap perkembangan teknologi informasi dan terlibat aktif menyampaikan gagasan penerapan teknologi sistem informasi. This course implements case based study. Activities in this lecture will be carried out independently and also in groups using the Discovery learning and group discussion methods so that they can train students to be responsive to developments in information technology and to be actively involved in conveying ideas for the utilization and development of information system technology.						
Pustaka	Utama : 1. Edi Noersasongko, Pulung Nurtantio Andono, T. Sutojo. 2019. Pengantar Teknologi Informasi. Penerbit Andi. 2. Richardus Eko Indrajit. 2017. Sistem dan Teknologi Informasi. Preinexus Pendukung : 1. Modul Praktikum 2. Husin, N., Fazlurrahman, H., & Dhenabayu, R. (2024). Sistem e-learning pada mata pelajaran matematika untuk SMP berbasis web. Jurnal Esensi Infokom, 8(2). https://doi.org/10.55886/infokom.v8i2.929						

Dosen Pengampu		ACHMAD FITRO ANITA SAFITRI DANA AZIZAH RAHMAT Achmad Fitro, S.Kom., M.Kom. Achmad Fitro, S.Kom., M.Kom. Anita Safitri, M. Kom. Anita Safitri, M. Kom.					
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	Mampu memahami dan mengklasifikasikan komponen, fungsi sumber daya, dan aktivitas penggunaan teknologi informasi.	1.1.1 Mahasiswa mampu menjelaskan gambaran umum dasar-dasar teknologi informasi 2.1.2 Mahasiswa mampu menjelaskan komponen teknologi informasi 3.2.1 Mahasiswa mampu menjelaskan sumber daya teknologi informasi dan aktivitasnya 4.2.2 Mahasiswa mampu menjelaskan penerapan teknologi informasi dalam organisasi dan bisnis 5.2.3 Mahasiswa mampu menjelaskan dan membedakan pengertian dan penerapan teknologi informasi dan sistem informasi pada organisasi dan bisnis	Kriteria: ketepatan dan kesesuaian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, penyingkapan dan pembelajaran kooperatif (discovery & cooperative learning), case study 3 X 50		Materi: Konsep Teknologi Informasi; meliputi komponen, sumber daya, dan aktivitasnya Pustaka: <i>Edi Noersasongko, Pulung Nurtantio Andono, T. Sutojo. 2019. Pengantar Teknologi Informasi. Penerbit Andi.</i>	5%
2	Mampu memahami dan mengklasifikasikan komponen, fungsi sumber daya, dan aktivitas penggunaan teknologi informasi.	1.1.1 Mahasiswa mampu memahami gambaran umum dasar-dasar teknologi informasi. 2.1.2 Mahasiswa mampu menjelaskan komponen teknologi informasi 3.2.1 Mahasiswa mampu menjelaskan sumber daya teknologi informasi dan aktivitasnya 4.2.2 Mahasiswa mampu menjelaskan penerapan teknologi informasi dalam organisasi dan bisnis 5.2.3 Mahasiswa mampu menjelaskan dan membedakan pengertian dan penerapan teknologi informasi dan sistem informasi pada organisasi dan bisnis	Kriteria: ketepatan dan kesesuaian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, penyingkapan dan pembelajaran kooperatif (discovery & cooperative learning), case study. 3 X 50		Materi: Konsep Teknologi Informasi; meliputi komponen, sumber daya, dan aktivitasnya Pustaka: <i>Edi Noersasongko, Pulung Nurtantio Andono, T. Sutojo. 2019. Pengantar Teknologi Informasi. Penerbit Andi.</i>	5%
3	Mampu memahami dan menjelaskan jaringan, topologi jaringan, dan tipe arsitektur jaringan	1.3.1 Mampu menjelaskan pengertian dan cara kerja jaringan komputer 2.3.2 Mampu menjelaskan dan membedakan macam-macam topologi jaringan 3.3.3 Mampu menjelaskan dan membedakan tipe arsitektur jaringan	Kriteria: ketepatan dan kesesuaian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, penyingkapan dan pembelajaran kooperatif (discovery & cooperative learning), case study. 3 X 50		Materi: Pendayagunaan Teknologi Informasi Pustaka: <i>Richardus Eko Indrajit. 2017. Sistem dan Teknologi Informasi. Preinexus</i>	5%
4	Mampu menganalisis penerapan dan pemanfaatan teknologi informasi pada organisasi dan bisnis.	1.4.1 Mampu menuliskan kembali contoh-contoh penerapan teknologi informasi yang menyelesaikan permasalahan organisasi dan bisnis. 2.4.2 Mampu menjelaskan teknologi hardware dan software kekinian beserta fungsinya. 3.4.3 Mampu membuat daftar kelemahan dan kelebihan teknologi informasi bagi organisasi dan bisnis.	Kriteria: ketepatan dan kesesuaian Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Ceramah, post test. 3 X 50		Materi: Pendayagunaan Teknologi Informasi Pustaka: <i>Richardus Eko Indrajit. 2017. Sistem dan Teknologi Informasi. Preinexus</i>	10%

5	Mampu memahami tantangan dan isu global dalam penerapan teknologi informasi.	1.5.1 Mampu menjelaskan kembali jenis-jenis ancaman di dunia siber. 2.5.2 Mampu menjelaskan keamanan data berdasarkan penerapan teknologi informasi.	Kriteria: ketepatan, kesesuaian dan penguasaan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, penyingkapan dan pembelajaran kooperatif (discovery & cooperative learning), Presentasi. 3 X 50		Materi: Tantangan dalam Penerapan Teknologi Informasi Pustaka: <i>Edi Noersasongko, Pulung Nurtantio Andono, T. Sutojo. 2019. Pengantar Teknologi Informasi. Penerbit Andi.</i> Materi: Ancaman dalam penerapan teknologi informasi Pustaka: <i>Richardus Eko Indrajit. 2017. Sistem dan Teknologi Informasi. Preinexus</i>	5%
6	Mampu memahami dan mengklasifikasikan lapisan-lapisan (layer) teknologi informasi.	1.6.1 Mampu mengidentifikasi lapisan teknologi informasi yang sering digunakan dalam keseharian. 2.6.2 Mampu menjelaskan lapisan perangkat lunak. 3.7.1 Mampu menjelaskan lapisan jaringan. 4.7.2 Mampu menjelaskan lapisan data.	Kriteria: ketepatan, kesesuaian dan penguasaan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, penyingkapan dan pembelajaran kooperatif (discovery & cooperative learning), presentasi. 3 X 50		Materi: Lapisan-lapisan Teknologi Informasi Pustaka: <i>Edi Noersasongko, Pulung Nurtantio Andono, T. Sutojo. 2019. Pengantar Teknologi Informasi. Penerbit Andi.</i> Materi: Lapisan-lapisan Teknologi Informasi Pustaka: <i>Richardus Eko Indrajit. 2017. Sistem dan Teknologi Informasi. Preinexus</i>	5%
7	Mampu memahami dan mengklasifikasikan lapisan-lapisan (layer) teknologi informasi.	1.6.1 Mampu mengidentifikasi lapisan teknologi informasi yang sering digunakan dalam keseharian. 2.6.2 Mampu menjelaskan lapisan perangkat lunak. 3.7.1 Mampu menjelaskan lapisan jaringan. 4.7.2 Mampu menjelaskan lapisan data.	Kriteria: ketepatan, kesesuaian dan penguasaan. Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Ceramah, penyingkapan dan pembelajaran kooperatif (discovery & cooperative learning), presentasi, membuat resume pembelajaran pertemuan 1-7. 3 X 50		Materi: Lapisan-lapisan Teknologi Informasi Pustaka: <i>Edi Noersasongko, Pulung Nurtantio Andono, T. Sutojo. 2019. Pengantar Teknologi Informasi. Penerbit Andi.</i> Materi: Lapisan-lapisan Teknologi Informasi Pustaka: <i>Richardus Eko Indrajit. 2017. Sistem dan Teknologi Informasi. Preinexus</i>	15%
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester. Mid Term Exam.	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester. Mid Term Exam.	Kriteria: Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester. Mid Term Exam. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester. Mid Term Exam. 2 X 50		Materi: Konsep Teknologi Informasi; meliputi komponen, sumber daya, dan aktivitasnya Pustaka: <i>Edi Noersasongko, Pulung Nurtantio Andono, T. Sutojo. 2019. Pengantar Teknologi Informasi. Penerbit Andi.</i> Materi: Mampu memahami dan mengklasifikasikan komponen, fungsi sumber daya, dan aktivitas penggunaan teknologi informasi. Pustaka: <i>Richardus Eko Indrajit. 2017. Sistem dan Teknologi Informasi. Preinexus</i>	0%
9	Mampu mempraktikkan penerapan teknologi informasi dalam menyelesaikan permasalahan organisasi dan bisnis.	1.9.1 Mampu mempraktikkan penggunaan software pengolah kata dengan baik. 9.1 Able to practice the use of word processing software properly. 2.10.1 Mampu mempraktikkan penggunaan program pengolah angka dengan baik. 10.1 Able to practice the use of number processing programs properly 3.11.1 Mampu mempraktikkan penggunaan program penyajian visualisasi dengan baik. 11.1 Able to practice the use of visualization presentation programs properly.	Kriteria: ketepatan, kesesuaian dan penguasaan. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Praktikum 1: Membuat laporan praktikum Ms Word Praktikum 2: Membuat laporan praktikum Ms Excel Praktikum 3: Membuat video praktikum Ms Powerpoints 3 X 50		Materi: Modul Praktikum Microsoft Words Pustaka: <i>Modul Praktikum</i>	5%

10	Mampu mempraktikkan penerapan teknologi informasi dalam menyelesaikan permasalahan organisasi dan bisnis.	1.9.1 Mampu mempraktikkan penggunaan software pengolah kata dengan baik. 9.1 Able to practice the use of word processing software properly. 2.10.1 Mampu mempraktikkan penggunaan program pengolah angka dengan baik. 10.1 Able to practice the use of number processing programs properly 3.11.1 Mampu mempraktikkan penggunaan program penyajian visualisasi dengan baik. 11.1 Able to practice the use of visualization presentation programs properly.	Kriteria: ketepatan, kesesuaian dan penguasaan. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Praktikum 1: Membuat laporan praktikum Ms Word Praktikum 2: Membuat laporan praktikum Ms Excel Praktikum 3: Membuat video praktikum Ms Powerpoints 3 X 50		Materi: Modul Praktikum Microsoft Excel Pustaka: Modul Praktikum	5%
11	Mampu mempraktikkan penerapan teknologi informasi dalam menyelesaikan permasalahan organisasi dan bisnis.	1.9.1 Mampu mempraktikkan penggunaan software pengolah kata dengan baik. 9.1 Able to practice the use of word processing software properly. 2.10.1 Mampu mempraktikkan penggunaan program pengolah angka dengan baik. 10.1 Able to practice the use of number processing programs properly 3.11.1 Mampu mempraktikkan penggunaan program penyajian visualisasi dengan baik. 11.1 Able to practice the use of visualization presentation programs properly.	Kriteria: ketepatan, kesesuaian dan penguasaan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Praktikum 1: Membuat laporan praktikum Ms Word Praktikum 2: Membuat laporan praktikum Ms Excel Praktikum 3: Membuat video praktikum Ms Powerpoints 3 X 50		Materi: Modul Praktikum Microsoft Power Point Pustaka: Modul Praktikum	10%
12	1.Mampu mempraktikkan penerapan teknologi informasi dalam menyelesaikan permasalahan organisasi dan bisnis. 2.Mampu menganalisis penerapan dan pemanfaatan teknologi informasi pada organisasi dan bisnis.	1.12.1 Mampu memahami bahasa pemrograman dasar (contoh: C, Java, PHP, Python, atau lainnya). 13.1 Able to understand basic programming languages (example: C, Java, PHP, Python, or others) 2.12.2. Mampu menjelaskan kembali tantangan dan isu global di dunia teknologi informasi terkait penerapan teknologi terkini seperti Basis Data dan Sistem Informasi pada Organisasi dan Bisnis.	Kriteria: ketepatan dan kesesuaian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Praktikum 4: Mengaplikasikan bahasa pemrograman sederhana. 3 X 50		Materi: Modul Praktikum Pengenalan Python Pustaka: Modul Praktikum	5%
13	Mampu memahami siklus hidup pengembangan perangkat lunak	13.1. Mampu menjelaskan kembali siklus pengembangan perangkat lunak.	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, case study, presentasi 3 X 50		Materi: Praktik penerapan teknologi informasi Pustaka: <i>Edi Noersasongko, Pulung Nurtantio Andono, T. Sutojo. 2019. Pengantar Teknologi Informasi. Penerbit Andi.</i>	5%
14	1.Mampu memahami tantangan dan isu global dalam penerapan teknologi informasi. 2.Mampu menganalisis penerapan dan pemanfaatan teknologi informasi pada organisasi dan bisnis.	14.1. Mampu menjelaskan kembali tantangan dan isu global di dunia teknologi informasi terkait penerapan teknologi terkini seperti Artificial Intelligence dan Machine Learning pada Organisasi dan Bisnis.	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, case study, presentasi 3 X 50		Materi: Praktik terbaik dalam penerapan teknologi informasi Pustaka: <i>Edi Noersasongko, Pulung Nurtantio Andono, T. Sutojo. 2019. Pengantar Teknologi Informasi. Penerbit Andi.</i>	5%
15	1.Mampu memahami tantangan dan isu global dalam penerapan teknologi informasi. 2.Mampu menganalisis penerapan dan pemanfaatan teknologi informasi pada organisasi dan bisnis.	15.1. Mampu menjelaskan kembali tantangan dan isu global di dunia teknologi informasi terkait penerapan teknologi terkini seperti Cloud Computing pada Organisasi dan Bisnis.	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, case study, presentasi 3 X 50		Materi: Praktik terbaik dalam penerapan teknologi informasi Pustaka: <i>Edi Noersasongko, Pulung Nurtantio Andono, T. Sutojo. 2019. Pengantar Teknologi Informasi. Penerbit Andi.</i>	15%

16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester. Final Exam	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester	Kriteria: Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester. Final Exam 2 X 50		Materi: Mampu memahami dan mengklasifikasikan komponen, fungsi sumber daya, dan aktivitas penggunaan teknologi informasi. Pustaka: <i>Edi Noersasongko, Pulung Nurtantio Andono, T. Sutojo. 2019. Pengantar Teknologi Informasi. Penerbit Andi.</i>	0%
----	--	--	--	--	--	--	----

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktivitas Partisipatif	60%
2.	Penilaian Portofolio	25%
3.	Penilaian Praktikum	15%
		100%

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 studinya 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. Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.**



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pengantar Akuntansi	6120903006		T=3	P=0	ECTS=4.77	1	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS Trias Madanika Kusumaningrum S.E., SPd, MM		Koordinator RMK Achmad Kautsar S.E., MM			Koordinator Program Studi HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
CPL 1.A	2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;						
CPL 1.B	9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan						
	2. Keterampilan Umum						
CPL 2.A	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;						
CPL 2.B	2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;						
CPL 2.C	3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;						
CPL 2.D	5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;						
CPL 2.E	7. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;						
	3. Keterampilan Khusus						
CPL 3.A	1. Mampu menerapkan manajemen bisnis digital dengan dukungan teknologi informasi;						
	4. Pengetahuan						
CPL 4.A	2. Mampu menganalisis dan menerapkan prinsip dasar tentang berbagai teori ilmu Ekonomi; Manajemen dan Fungsi Organisasi; dan Etika Bisnis.						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mahasiswa mampu membuat laporan keuangan perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur secara benar berdasarkan data yang disediakan dengan menggunakan aplikasi komputer.						
	2. Mahasiswa mampu menjelaskan teori-teori Akuntansi dengan benar						
	3. Mahasiswa mampu menunjukkan karakter cerdas, teliti, jujur dan bertanggungjawab.						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menganalisis konsep pengantar akuntansi dan perusahaan					
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menganalisis siklus akuntansi entitas jasa					
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menganalisis siklus akuntansi entitas jasa					
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menganalisis siklus akuntansi entitas jasa					
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu menganalisis siklus akuntansi entitas dagang					
	Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menganalisis siklus akuntansi entitas dagang					
	Sub-CPMK7	Mampu menyusun Jurnal Penutup					
	Sub-CPMK8	Ujian Tengah Semester					
	Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu menganalisis pengendalian internal dan kas					
	Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu menganalisis akun piutang					
	Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu menganalisis akun persediaan					
	Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu menganalisis akun aset tetap dan aset tak berwujud					
	Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu menganalisis investasi dan akuntansi nilai wajar perusahaan					
	Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu menganalisis akun liabilitas lancar dan penggajian					
	Sub-CPMK15	Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus terkait akun piutang, akun persediaan, akun aset tetap dan aset tak berwujud, investasi dan akuntansi nilai wajar perusahaan, dan akun liabilitas lancar dan penggajian					
	Sub-CPMK16	UAS					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas siklus akuntansi dalam dunia bisnis (Perusahaan Jasa, Perusahaan Dagang, dan Perusahaan Manufaktur) yang menghasilkan laporan keuangan berbasis SAK yang berlaku.						
Pustaka	Utama :						
		1. IAI. 2015. Standar Akuntansi Keuangan. Penerbit Salemba Empat Jakarta. 2. Warren, Carl S; Reeve, James M; and Jonathan E Duchac. 2020. Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia. Jakarta: Penerbit Salemba.					
	Pendukung :						
Dosen Pengampu	VIVI PRATIWI NOVITA APRILIA Vivi Pratiwi, S.Pd., M.Pd. Vivi Pratiwi, S.Pd., M.Pd.						
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	Mahasiswa mampu menganalisis konsep pengantar akuntansi dan perusahaan	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menganalisis sifat dasar Perusahaan dan akuntansi Mahasiswa mampu menjelaskan integritas, objektivitas, dan etika dalam bisnis Mahasiswa mampu menjelaskan standar akuntansi keuangan Indonesia Mahasiswa mampu menjelaskan International Financing Reporting Standard (IFRS) Mampu menganalisis persamaan akuntansi Mahasiswa mampu menganalisis transaksi bisnis dan persamaan akuntansi Mahasiswa mampu mengidentifikasi laporan keuangan perusahaan 	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	case based, Kuliah, Tugas Mandiri 3 X 50		<p>Materi: 1. konsep bisnis dan akuntansi, 2. Internet of Things, Big Data, Business Process Automation (BPA), Blockchain/Distributed Ledger, Artificial Intelligence, Cloud Computing</p> <p>Pustaka: Warren, Carl S; Reeve, James M; and Jonathan E Duchac. 2020. <i>Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia</i>. Jakarta: Penerbit Salemba.</p>	2%
2	Mahasiswa mampu menganalisis siklus akuntansi entitas jasa	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menganalisis akun untuk mencatat transaksi entitas jasa Mahasiswa mampu menyusun ayat jurnal berpasangan Mahasiswa mampu memindahbukukan ayat jurnal (posting) ke dalam akun Mahasiswa mampu menyusun neraca saldo entitas jasa Mahasiswa mampu menganalisis karakteristik proses penyesuaian entitas jasa Mahasiswa mampu menyusun ayat jurnal yang memerlukan penyesuaian Mahasiswa mampu menyusun neraca saldo disesuaikan entitas jasa 	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	case based, Kuliah, Penugasan 3 X 50		<p>Materi: Siklus Akuntansi dan penggunaan akun untuk mencatat transaksi</p> <p>Pustaka: Warren, Carl S; Reeve, James M; and Jonathan E Duchac. 2020. <i>Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia</i>. Jakarta: Penerbit Salemba.</p>	3%
3	Mahasiswa mampu menganalisis siklus akuntansi entitas jasa	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menyusun laporan laba rugi entitas jasa Mahasiswa mampu menyusun laporan perubahan ekuitas entitas jasa Mahasiswa mampu menyusun laporan posisi keuangan entitas jasa Mahasiswa mampu menyusun jurnal penutup entitas jasa 	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	case based, Kuliah, Penugasan 3 X 50		<p>Materi: Double entry Accounting Systems</p> <p>Pustaka: Warren, Carl S; Reeve, James M; and Jonathan E Duchac. 2020. <i>Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia</i>. Jakarta: Penerbit Salemba.</p>	2%
4	Mahasiswa mampu menganalisis siklus akuntansi entitas jasa	Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus siklus akuntansi entitas jasa	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	case based, Kuliah, Penugasan 3 X 50		<p>Materi: menyusun neraca saldo</p> <p>Pustaka: Warren, Carl S; Reeve, James M; and Jonathan E Duchac. 2020. <i>Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia</i>. Jakarta: Penerbit Salemba.</p>	3%
5	Mahasiswa mampu menganalisis siklus akuntansi entitas dagang	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menganalisis karakteristik entitas dagang Mahasiswa mampu menganalisis akun untuk mencatat transaksi entitas dagang Mahasiswa mampu menyusun ayat jurnal berpasangan Mahasiswa mampu memindahbukukan ayat jurnal (posting) ke dalam akun Mahasiswa mampu menyusun neraca saldo entitas dagang Mahasiswa mampu menganalisis karakteristik proses penyesuaian entitas dagang Mahasiswa mampu menyusun ayat jurnal yang memerlukan penyesuaian entitas dagang Mahasiswa mampu menyusun neraca saldo disesuaikan entitas dagang 	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Kuliah, Tugas Mandiri 3 X 50		<p>Materi: kertas kerja, penyusunan laporan keuangan dan jurnal penutup Untuk Perusahaan Dagang</p> <p>Pustaka: Warren, Carl S; Reeve, James M; and Jonathan E Duchac. 2020. <i>Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia</i>. Jakarta: Penerbit Salemba.</p>	5%
6	Mahasiswa mampu menganalisis siklus akuntansi entitas dagang	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menyusun laporan laba rugi entitas dagang Mahasiswa mampu menyusun laporan perubahan ekuitas entitas dagang Mahasiswa mampu menyusun laporan posisi keuangan entitas dagang Mahasiswa mampu menyusun jurnal penutup entitas dagang 	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Kuliah, Tugas Mandiri 3 X 50		<p>Materi: penyusunan laporan keuangan dan jurnal penutup Untuk Perusahaan Dagang</p> <p>Pustaka: Warren, Carl S; Reeve, James M; and Jonathan E Duchac. 2020. <i>Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia</i>. Jakarta: Penerbit Salemba.</p>	5%

7	Mampu menyusun Jurnal Penutup	Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus siklus akuntansi entitas dagang	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	case based, Kuliah, Tugas Mandiri (BM 3X50") 3 X 50		Materi: Jurnal Penutup Pustaka: Warren, Carl S; Reeve, James M; and Jonathan E Duchac. 2020. <i>Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia</i> . Jakarta: Penerbit Salemba.	5%
8	Ujian Tengah Semester	Ujian Tengah Semester	Kriteria: Nilai Maksimal 100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Ujian Tengah Semester 3 X 50		Materi: UTS Pustaka:	20%
9	Mahasiswa mampu menganalisis pengendalian internal dan kas	1.Mahasiswa mampu menjelaskan tujuan dan unsur-unsur pengendalian internal 2.Mahasiswa mampu mengimplementasikan pengendalian internal terhadap kas 3.Mahasiswa mampu menganalisis rekonsiliasi bank dalam pengendalian kas 4.Mahasiswa mampu menganalisis dana kas untuk keperluan khusus 5.Mahasiswa mampu menganalisis pelaporan kas dan setara kas dalam laporan keuangan	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Kuliah (TM 3 X 50")Tutorial (PT 3X50")Tugas Mandiri (BM 3X50")Implementasi Internet of Things 3 X 50		Materi: 1. Siklus Akuntansi dan penggunaan akun untuk mencatat transaksi, 2. Double entry Accounting Systems, 3. posting, 4. menyusun neraca saldo (Akuntansi Entitas Dagang) Pustaka: Warren, Carl S; Reeve, James M; and Jonathan E Duchac. 2020. <i>Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia</i> . Jakarta: Penerbit Salemba.	2%
10	Mahasiswa mampu menganalisis akun piutang	1.Mahasiswa mampu menjelaskan penggolongan piutang usaha secara umum 2.Mahasiswa mampu membedakan karakteristik dan akuntansi untuk piutang tak tertagih 3.Mahasiswa mampu menganalisis metode akuntansi penghapusan langsung untuk piutang tak tertagih 4.Mahasiswa mampu menganalisis sifat, karakteristik, dan akuntansi untuk wesel tagih 5.Mahasiswa mampu menganalisis pelaporan piutang di laporan posisi keuangan 6.Mahasiswa mampu menganalisis penggunaan perputaran piutang usaha dalam mengevaluasi efisiensi penagihan piutang suatu perusahaan	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	case based, Kuliah, Tugas Mandiri 3 X 50		Materi: Double entry Accounting Systems Pustaka: Warren, Carl S; Reeve, James M; and Jonathan E Duchac. 2020. <i>Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia</i> . Jakarta: Penerbit Salemba.	3%
11	Mahasiswa mampu menganalisis akun persediaan	1.Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya pengendalian dalam persediaan 2.Mahasiswa mampu menganalisis tiga asumsi arus biaya persediaan 3.Mahasiswa mampu menganalisis biaya persediaan dalam sistem persediaan perpetual 4.Mahasiswa mampu menganalisis biaya persediaan dalam sistem persediaan periodic 5.Mahasiswa mampu membandingkan dan membedakan dua metode perhitungan biaya persediaan 6.Mahasiswa mampu menganalisis akun persediaan dalam laporan keuangan	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	case based, Kuliah, Tugas Mandiri 3 X 50		Materi: Jurnal Penyesuaian dan menyelesaikan Kertas Kerja untuk membuat Laporan Keuangan laporan keuangan dan jurnal penutup (Akuntansi Entitas Dagang) Pustaka: Warren, Carl S; Reeve, James M; and Jonathan E Duchac. 2020. <i>Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia</i> . Jakarta: Penerbit Salemba.	2%

12	Mahasiswa mampu menganalisis akun aset tetap dan aset tak berwujud	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan, menggolongkan, dan menghitung biaya aset tetap Mahasiswa mampu menghitung penyusutan, menggunakan metode garis lurus, metode unit produksi, dan metode saldo menurun ganda Mahasiswa mampu menyusun ayat jurnal untuk pelepasan aset tetap Mahasiswa mampu menghitung depresiasi dan membuat ayat jurnalnya Mahasiswa mampu mengimplementasikan akuntansi untuk aset takberwujud seperti hak paten, hak cipta, dan goodwill Mahasiswa mampu menganalisis beban penyusutan dilaporkan di laporan laba rugi dan menyusun laporan posisi keuangan yang mencakup aset tetap dan aset tak berwujud 	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	case based, Kuliah, Tugas Mandiri 3 X 50		Materi: menyusun Laporan Keuangan Pustaka: Warren, Carl S; Reeve, James M; and Jonathan E Duchac. 2020. <i>Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia</i> . Jakarta: Penerbit Salemba.	3%
13	Mahasiswa mampu menganalisis investasi dan akuntansi nilai wajar perusahaan	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya perusahaan berinvestasi pada sekuritas utang dan kepemilikan Mahasiswa mampu menganalisis akuntansi untuk investasi utang Mahasiswa mampu menganalisis akuntansi untuk investasi ekuitas Mahasiswa mampu menganalisis penilaian dan pelaporan investasi pada laporan keuangan Mahasiswa mampu menganalisis akuntansi nilai wajar dan implikasinya untuk masa depan Mahasiswa mampu menganalisis perhitungan dividend yield 	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	case based, Kuliah, Tugas Mandiri 3 X 50		Materi: jurnal penutup Pustaka: Warren, Carl S; Reeve, James M; and Jonathan E Duchac. 2020. <i>Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia</i> . Jakarta: Penerbit Salemba.	5%
14	Mahasiswa mampu menganalisis akun liabilitas lancar dan penggajian	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu membedakan dan memberikan contoh utang lancar yang berelasi pada utang usaha, porsi lancar dari utang jangka panjang, dan wesel bayar Mahasiswa mampu menghitung kewajiban pemberi kerja atas gaji, termasuk kewajiban yang timbul dari penghasilan karyawan maupun potongan dari penghasilan Mahasiswa mampu menghitung sistem akuntansi untuk penggajian yang menggunakan register gaji, catatan penghasilan karyawan, dan jurnal umum Mahasiswa mampu menyusun ayat jurnal untuk tunjangan karyawan, termasuk cuti berbayar perusahaan dan uang pensiun Mahasiswa mampu menganalisis perlakuan akuntansi untuk liabilitas diestimasi dan liabilitas kontinjensi serta membuat ayat jurnal untuk garansi produk 	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	case based, Kuliah, Tugas Mandiri 3 X 50		Materi: Menyusun Laporan Keuangan Pustaka: Warren, Carl S; Reeve, James M; and Jonathan E Duchac. 2020. <i>Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia</i> . Jakarta: Penerbit Salemba.	5%
15	Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus terkait akun piutang, akun persediaan, akun aset tetap dan aset tak berwujud, investasi dan akuntansi nilai wajar perusahaan, dan akun liabilitas lancar dan penggajian	Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus terkait akun piutang, akun persediaan, akun aset tetap dan aset tak berwujud, investasi dan akuntansi nilai wajar perusahaan, dan akun liabilitas lancar dan penggajian	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	case based, Kuliah, Tugas Mandiri 3 X 50		Materi: Menyusun jurnal penutup Pustaka: Warren, Carl S; Reeve, James M; and Jonathan E Duchac. 2020. <i>Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia</i> . Jakarta: Penerbit Salemba.	5%
16	UAS	UAS	Kriteria: Nilai Maksimal 100 Bentuk Penilaian : Tes	UAS		Materi: UAS Pustaka:	30%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	51%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	9%
3.	Tes	40%
		100%

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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pengantar Bisnis Digital	6120903001	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	1	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M.		Achmad Kautsar, S.E., M.M.			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
CPL 1.A	2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;						
CPL 1.B	3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;						
CPL 1.C	6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;						
CPL 1.D	9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan						
CPL 1.E	10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.						
	2. Keterampilan Umum						
CPL 2.A	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;						
CPL 2.B	2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;						
CPL 2.C	3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;						
CPL 2.D	5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;						
CPL 2.E	6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;						
CPL 2.F	7. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;						
CPL 2.G	11. Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan profesional.						
	3. Keterampilan Khusus						
	4. Pengetahuan						
CPL 4.A	2. Mampu menganalisis dan menerapkan prinsip dasar tentang berbagai teori ilmu Ekonomi; Manajemen dan Fungsi Organisasi; dan Etika Bisnis.						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mahasiswa mampu menelaah dengan baik teori-teori bisnis digital.						
CPMK 1.A	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik lingkungan bisnis.						
CPMK 1.B	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik kepemilikan bisnis dan wirausaha.						
CPMK 1.C	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik manajemen dan organisasi.						
CPMK 1.D	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik sumber daya manusia dan pemasaran.						
	2. Mahasiswa mampu mengetahui pengetahuan untuk membantu menavigasi organisasi menuju bisnis digital.						
CPMK 2.A	Mahasiswa mampu merumuskan rencana bisnis secara komprehensif.						
	3. Mahasiswa mampu merumuskan rencana bisnis digital secara komprehensif berdasarkan prinsip entrepreneurial leadership yang menjunjung konsep etika bisnis.						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik bisnis digital dan e-commerce						
Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menelaah marketplace analysis untuk e-commerce						
Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik infrastruktur bisnis digital						
Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik strategi bisnis digital						
Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik etika bisnis digital						
Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik manajemen perubahan dalam bisnis digital						
Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik e-environment dalam bisnis digital						
Sub-CPMK8	Dapat Mengerjakan Ujian Tengah Semester						
Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik manajemen supply chain bisnis digital						
Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik manajemen supply chain bisnis digital						
Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik pemasaran dan customer relationship management bisnis digital						
Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik pemasaran dan customer relationship management bisnis digital						
Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu menelaah aspek keuangan bisnis digital						
Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu melakukan analisis desain bisnis digital						
Sub-CPMK15	Mahasiswa mampu mempresentasikan rencana bisnis digital						
Sub-CPMK16	Dapat Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa bisnis digital dengan beberapa pengetahuan untuk membantu menavigasi organisasi menuju bisnis digital. Mata kuliah ini mengidentifikasi dan meninjau keputusan manajemen dalam bisnis digital. Mata kuliah ini menggunakan pendekatan integratif yang mengacu pada pendekatan dan model baru termasuk sistem informasi, strategi, pemasaran, keuangan, manajemen rantai pasokan, manajemen operasi, dan manajemen sumber daya manusia.						
Pustaka	Utama : 1. Dave Chaffey. 2015. Digital Business and E-Commerce Management. New York: Pearson 2. Suryana & Yoga Perdana. 2020. Bisnis Digital: Cara Mudah Bisnis di Era Industri 4.0. Salemba Pendukung : 1. Rahman, M. F. W., Peerzadah, S. A., Durman, T. Y. & Widiyanto, S. (2025). Game on for innovation: a cross-country study on how eSports drive knowledge sharing and innovative behavior. Global Knowledge, Memory and Communication, Vol. ahead-of-print No. ahead-of-print, 1-20. 2. Kistyanto, A., Rahman, M. F. W., Budiono, B., Indawati, N., Ramadhani, B. Y. A., & Nihaya, I. U. (2025). Digital social capital on career success in digital natives and digital immigrant employees. Journal of Theoretical and Applied Information Technology, 103(2), 761-772. 3. Kautsar, A., Rahman, M.F.W., Kharisma, F. & Fazlurrahman, H. (2024). Pengantar Bisnis Digital. Surabaya: Unesa University Press. ISBN: 978-602-4497-08-8. 4. Wijayati, D. T., Rahman, Z., Fahrullah, A., Rahman, M. F. W., Arifah, I. D. C., & Kautsar, A. (2022). A study of artificial intelligence on employee performance and work engagement: the moderating role of change leadership. International Journal of Manpower, 43(2), 486-512.						
Dosen Pengampu	NADIA NUR THAHIRRAH MUHAMMAD FAJAR WAHYUDI RAHMAN Nadia Nur Thahirrah, S.E., M.S.M. Nadia Nur Thahirrah, S.E., M.S.M. Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M. Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik bisnis digital dan e-commerce	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menelaah pengertian bisnis digital dan e-commerce 2. Ketepatan membedakan bisnis digital dengan bisnis konvensional 3. Ketepatan dalam menelaah bentuk-bentuk kepemilikan bisnis digital 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Introduction to digital business and e-commerce Pustaka: Dave Chaffey. 2015. <i>Digital Business and E-Commerce Management</i> . New York: Pearson	5%
2	Mahasiswa mampu menelaah marketplace analysis untuk e-commerce	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menelaah tentang e-commerce, marketplace, dan online shop 2. Ketepatan membedakan seputar e-commerce, marketplace, dan online shop 3. Ketepatan menjelaskan contoh dan studi kasus mengenai e-commerce, marketplace, dan online shop 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Marketplace analysis for e-commerce Pustaka: Dave Chaffey. 2015. <i>Digital Business and E-Commerce Management</i> . New York: Pearson	5%
3	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik infrastruktur bisnis digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menelaah pengertian infrastruktur bisnis digital 2. Ketepatan menelaah elemen infrastruktur bisnis digital 3. Ketepatan menelaah fungsi layanan web (web services), cloud computing dan service-oriented architecture (SOA) 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Managing digital business infrastructure Pustaka: Dave Chaffey. 2015. <i>Digital Business and E-Commerce Management</i> . New York: Pearson	5%
4	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik strategi bisnis digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menelaah pengertian dan tahapan strategi bisnis digital 2. Ketepatan menelaah strategi saluran digital (digital channel strategies) 3. Ketepatan menelaah analisis strategis dengan SWOT 4. Ketepatan menelaah strategi bisnis digital untuk usaha kecil dan menengah/SMEs 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Digital business strategy Pustaka: Dave Chaffey. 2015. <i>Digital Business and E-Commerce Management</i> . New York: Pearson	5%
5	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik etika bisnis digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menelaah prinsip-prinsip etika bisnis digital 2. Ketepatan menelaah bentuk-bentuk dari digital business social responsibility 3. Ketepatan menjelaskan contoh dan studi kasus prinsip-prinsip etika bisnis digital dan digital business social responsibility 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Business ethic Pustaka: Dave Chaffey. 2015. <i>Digital Business and E-Commerce Management</i> . New York: Pearson	5%
6	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik manajemen perubahan dalam bisnis digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menelaah tantangan transformasi bisnis digital 2. Ketepatan menelaah berbagai jenis perubahan dalam bisnis 3. Ketepatan menelaah dalam merencanakan perubahan 4. Kesesuaian persyaratan sumber daya manusia dan merevisi struktur organisasi 5. Penguasaan terhadap pendekatan untuk mengelola perubahan dengan fokus pada aspek manajemen pengetahuan 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Change management Pustaka: Dave Chaffey. 2015. <i>Digital Business and E-Commerce Management</i> . New York: Pearson	10%
7	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik e-environment dalam bisnis digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menelaah lingkungan makro menggunakan kerangka SLEPT 2. Ketepatan menelaah lingkungan dan green issues terkait penggunaan internet 3. Ketepatan menelaah e-government 4. Ketepatan menelaah inovasi teknologi dan penilaian teknologi 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: E-Environment Pustaka: Dave Chaffey. 2015. <i>Digital Business and E-Commerce Management</i> . New York: Pearson	10%

8	Dapat Mengerjakan Ujian Tengah Semester	Mampu Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester	Kriteria: Mampu Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester Bentuk Penilaian : Tes	Mengerjakan Ujian Tengah Semester 2 X 50	Mengerjakan Ujian Tengah Semester 2 X 50	Materi: Pertemuan 1-7 Pustaka: <i>Dave Chaffey. 2015. Digital Business and E-Commerce Management. New York: Pearson</i>	5%
9	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik manajemen supply chain bisnis digital	1. Ketepatan menelaah pengertian supply chain management 2. Ketepatan menelaah model supply chain management di B2B 3. Ketepatan menelaah value chain di bisnis digital 4. Ketepatan menelaah e-SCM	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom Meeting/Google Meeting	Materi: Supply chain management Pustaka: <i>Dave Chaffey. 2015. Digital Business and E-Commerce Management. New York: Pearson</i>	2%
10	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik manajemen supply chain bisnis digital	1. Ketepatan menelaah pengertian supply chain management 2. Ketepatan menelaah model supply chain management di B2B 3. Ketepatan menelaah value chain di bisnis digital 4. Ketepatan menelaah e-SCM	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom Meeting/Google Meeting 3 X 50	Materi: E-procurement Pustaka: <i>Dave Chaffey. 2019. Digital Business and E-Commerce Management. New York: Pearson</i> Materi: Supply chain management Pustaka: <i>Dave Chaffey. 2015. Digital Business and E-Commerce Management. New York: Pearson</i> Materi: E-procurement Pustaka: <i>Dave Chaffey. 2015. Digital Business and E-Commerce Management. New York: Pearson</i>	3%
11	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik pemasaran dan customer relationship management bisnis digital	1. Ketepatan menjelaskan apa itu e-CRM? 2. Ketepatan menelaah strategi pemasaran digital 3. Ketepatan menelaah aktivitas pemasaran pada customer relationship management 4. Ketepatan menelaah benefit dari customer relationship management	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom Meeting/Google Meeting 3 X 50	Materi: Customer relationship management Pustaka: <i>Dave Chaffey. 2015. Digital Business and E-Commerce Management. New York: Pearson</i>	2%
12	Mahasiswa mampu menelaah dengan baik pemasaran dan customer relationship management bisnis digital	1. Ketepatan menelaah customer engagement strategy 2. Ketepatan menilai efektivitas komunikasi pemasaran 3. Ketepatan fokus pada media sosial dan strategi CRM sosial 4. Ketepatan mengidentifikasi solusi teknologi untuk CRM	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom Meeting/Google Meeting 3 X 50	Materi: Customer relationship management Pustaka: <i>Dave Chaffey. 2019. Digital Business and E-Commerce Management. New York: Pearson</i> Materi: Customer relationship management Pustaka: <i>Dave Chaffey. 2015. Digital Business and E-Commerce Management. New York: Pearson</i>	3%
13	Mahasiswa mampu menelaah aspek keuangan bisnis digital	1. Ketepatan menelaah aspek keuangan bisnis digital 2. Ketepatan menelaah proses pencatatan hingga pelaporan keuangan bisnis digital	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom Meeting/Google Meeting 3 X 50	Materi: Aspek Keuangan dalam bisnis Pustaka: <i>Suryana & Yoga Perdana. 2020. Bisnis Digital: Cara Mudah Bisnis di Era Industri 4.0. Salemba</i> Materi: Financial aspect Pustaka: <i>Dave Chaffey. 2015. Digital Business and E-Commerce Management. New York: Pearson</i>	10%
14	Mahasiswa mampu melakukan analisis desain bisnis digital	1. Ketepatan menelaah aspek desain bisnis digital 2. Ketepatan menelaah process modelling dan data modelling 3. Ketepatan menelaah user-centered design dan manajemen pengalaman pelanggan 4. Ketepatan menelaah security design	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom Meeting/Google Meeting 3 X 50	Materi: Business design Pustaka: <i>Dave Chaffey. 2015. Digital Business and E-Commerce Management. New York: Pearson</i>	10%

15	Mahasiswa mampu mempresentasikan rencana bisnis digital	1. Ketepatan memahami business model canvas dalam bisnis digital 2. Ketepatan menyusun rencana bisnis digital berdasar business model canvas	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom Meeting/Google Meeting 3 X 50	Materi: Business model canvas Pustaka: Kautsar, A., Rahman, M.F.W., Kharisma, F. & Fazlurrahman, H. (2024). <i>Pengantar Bisnis Digital. Surabaya: Unesa University Press. ISBN: 978-602-4497-08-8.</i>	15%
16	Dapat Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester	Mampu Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester	Kriteria: Mampu Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester Bentuk Penilaian : Tes	Mengerjakan Ujian Akhir Semester 2 X 50	Mengerjakan Ujian Akhir Semester 2 X 50	Materi: Pertemuan 9-15 Pustaka: Dave Chaffey, 2015. <i>Digital Business and E-Commerce Management. New York: Pearson</i>	5%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	65%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	25%
3.	Tes	10%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion Learning, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan	
Pengantar Teori ekonomi	6120903005	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	1	16 Agustus 2024	
OTORISASI		Pengembang RPS	Koordinator RMK			Koordinator Program Studi		
		Fresha Kharisma, S.E., M.SM.	Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM.			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN		
Model Pembelajaran	Case Study							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	1. Sikap							
	CPL 1.A	Lulusan mampu beradaptasi terhadap konteks permasalahan bisnis digital yang dihadapi dengan baik.						
	2. Keterampilan Umum							
	3. Keterampilan Khusus							
	4. Pengetahuan							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	1. Mahasiswa mampu mengintegrasikan kegiatan ekonomi dan permasalahan ekonomi dengan tepat							
	CPMK 1.A	Memahami Konsep Dasar Ekonomi Makro dan Mikro						
	2. Mahasiswa mampu menelaah dengan benar konsep-konsep teori ekonomi mikro							
	CPMK 2.A	Memahami Konsep Permintaan dan Penawaran serta aplikasinya dalam kehidupan Sehari-hari						
	3. Mahasiswa mampu menelaah dengan benar konsep-konsep ekonomi mikro							
	CPMK 3.A	Menelaah Mekanisme Pembentukan Harga di Pasar, Koefisien Elastisitas,						
	4. Mahasiswa mampu menunjukkan karakter cerdas, teliti, dan tanggung dalam kegiatan pembelajaran pengantar teori ekonomi							
	CPMK 4.A	Menelaah konsep konsumsi, tabungan, dan investasi						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)							
	Sub-CPMK1	Memahami konsep dasar ekonomi makro dan mikro						
	Sub-CPMK2	Memahami konsep permintaan dan penawaran serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari						
	Sub-CPMK3	Memahami konsep permintaan dan penawaran serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari						
	Sub-CPMK4	Memahami konsep mekanisme pembentukan harga di pasar, koefisien elastisitas, dan penetapan harga oleh pemerintah						
	Sub-CPMK5	Memahami konsep mekanisme pembentukan harga di pasar, koefisien elastisitas, dan penetapan harga oleh pemerintah						
	Sub-CPMK6	Memahami dan menganalisis perilaku konsumen individual						
	Sub-CPMK7	Memahami dan menganalisis perilaku produsen individual						
	Sub-CPMK8	Dapat Mengerjakan Ujian Tengah Semester						
	Sub-CPMK9	Memahami peta konsep teori ekonomi makro						
	Sub-CPMK10	Mengintegrasikan konsep pendapatan nasional, pendapatan per-kapita, dan struktur perekonomian						
	Sub-CPMK11	Mengintegrasikan konsep pendapatan nasional, pendapatan per-kapita, dan struktur perekonomian						
	Sub-CPMK12	Menelaah konsep konsumsi, tabungan, dan investasi						
	Sub-CPMK13	Mampu mendeskripsikan perekonomian dua sektor						
	Sub-CPMK14	Mampu mendeskripsikan perekonomian tiga sektor						
	Sub-CPMK15	Mampu mendeskripsikan perekonomian empat sektor						
	Sub-CPMK16	Dapat Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester						
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini berisi tentang konsep dasar ekonomi mikro dan makro dalam menganalisis perekonomian dan kebijaksanaan pemerintah di bidang ekonomi yang di dalamnya terdapat materi tentang perilaku konsumen, perilaku produsen, penetapan harga pemerintah, keseimbangan ekonomi dua sektor, keseimbangan ekonomi tiga sektor, keseimbangan ekonomi terbuka. Metode pembelajaran yang digunakan adalah simulasi dengan mencoba menyimulasikan peran baik sebagai pemerintah, konsumen dan produsen dalam mengambil dan menganalisis kebijakan pemerintah di bidang ekonomi, analisis studi kasus, diskusi, tugas proyek, dan refleksi.							
Pustaka	Utama : 1. Baye, M. R. (2010). Managerial Economics and Business Strategy (7 Edition). McGraw-Hill/Irwin: Americas, New York. 2. Mankiw, G. (1994). Macro-Economics. New York: Worth Publishers.							
	Pendukung :							
Dosen Pengampu	DHIYAN SEPTA WIHARA HAFID KHOLIDI HADI AMIRUSHOLIHIN Amirusholihin, M.Sc. Amirusholihin, M.Sc. Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M. Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M.							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Memahami konsep dasar ekonomi makro dan mikro	1. Menjelaskan cakupan dan metode ilmu 2. Menjelaskan permasalahan ekonomi 3. Menjelaskan kegiatan ekonomi 4. Mengaplikasikan dan menganalisis kegiatan produksi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Konsep Dasar Ekonomi Makro dan Mikro Pustaka: Baye, M. R. (2010). Managerial Economics and Business Strategy (7 Edition). McGraw-Hill/Irwin: Americas, New York.	5%	
2	Memahami konsep permintaan dan penawaran serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari	1. Menjelaskan konsep permintaan dan penawaran 2. Menjelaskan hukum permintaan dan penawaran 3. Menjelaskan faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Konsep permintaan dan penawaran Pustaka: Baye, M. R. (2010). Managerial Economics and Business Strategy (7 Edition). McGraw-Hill/Irwin: Americas, New York.	5%	

3	Memahami konsep permintaan dan penawaran serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari	1. Mengerjakan dan Menjelaskan Tabel/Skala Permintaan dan Penawaran 2. Menjelaskan dan Mengambarkan Kurva Permintaan dan Penawaran 3. Menjelaskan Fungsi Permintaan dan Penawaran	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Konsep permintaan dan penawaran Pustaka: Baye, M. R. (2010). <i>Managerial Economics and Business Strategy (7 Edition)</i> . McGraw-Hill/Irwin: Americas, New York.	5%
4	Memahami konsep mekanisme pembentukan harga di pasar, koefisien elastisitas, dan penetapan harga oleh pemerintah	1. Menelaah mekanisme pembentukan harga di pasar 2. Mekanisme pembentukan harga pada keadaan ceteris paribus	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Mekanisme pembentukan harga di pasar, koefisien elastisitas, dan penetapan harga oleh pemerintah Pustaka: Mankiw, G. (1994). <i>Macroeconomics</i> . New York: Worth Publishers.	5%
5	Memahami konsep mekanisme pembentukan harga di pasar, koefisien elastisitas, dan penetapan harga oleh pemerintah	1. Menjelaskan koefisien elastisitas 2. Menjelaskan kebijaksanaan penetapan harga oleh pemerintah	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Mekanisme pembentukan harga di pasar, koefisien elastisitas, dan penetapan harga oleh pemerintah Pustaka: Mankiw, G. (1994). <i>Macroeconomics</i> . New York: Worth Publishers.	5%
6	Memahami dan menganalisis perilaku konsumen individual	1. Teori konsumen ordinal 2. Teori konsumen kardinal	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Perilaku konsumen individual Pustaka: Mankiw, G. (1994). <i>Macroeconomics</i> . New York: Worth Publishers.	5%
7	Memahami dan menganalisis perilaku produsen individual	Menjelaskan teori produksi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Perilaku produsen individual Pustaka: Mankiw, G. (1994). <i>Macroeconomics</i> . New York: Worth Publishers.	5%
8	Dapat Mengerjakan Ujian Tengah Semester	Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Tes	Ujian Tengah Semester 3 X 50	Ujian Tengah Semester 3 X 50	Materi: Pertemuan 1-7 Pustaka: Baye, M. R. (2010). <i>Managerial Economics and Business Strategy (7 Edition)</i> . McGraw-Hill/Irwin: Americas, New York. Materi: Pertemuan 1-7 Pustaka: Mankiw, G. (1994). <i>Macroeconomics</i> . New York: Worth Publishers.	10%
9	Memahami peta konsep teori ekonomi makro	1. Menjelaskan pengertian ekonomi makro 2. Mengidentifikasi ruang lingkup kajian ekonomi makro 3. Menjelaskan alat analisis teori ekonomi makro 4. Mengidentifikasi perbedaan antara teori ekonomi makro dan teori ekonomi mikro	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Konsep teori ekonomi makro Pustaka: Mankiw, G. (1994). <i>Macroeconomics</i> . New York: Worth Publishers.	5%

10	Mengintegrasikan konsep pendapatan nasional, pendapatan per-kapita, dan struktur perekonomian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian pendapatan nasional 2. Mengidentifikasi komponen perhitungan pendapatan nasional menurut pendekatan produksi, pengeluaran dan penerimaan 3. Menghitung pendapatan nasional dengan menggunakan pendekatan produksi, pengeluaran dan penerimaan 4. Mengidentifikasi sifat perhitungan pendapatan nasional 5. Mengidentifikasi manfaat perhitungan GDP 6. Membedakan GDP dan GNP 7. Menelaah konsep NNP, NNI, PI, dan DI 8. Mengitung GNP, NNP, NNI, PI, dan DI 9. Membedakan GDP riil dan GDP nominal 10. Menghitung GDP deflator 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	<p>Materi: Pendapatan nasional, pendapatan per-kapita, dan struktur perekonomian</p> <p>Pustaka: Mankiw, G. (1994). <i>Macroeconomics</i>. New York: Worth Publishers.</p>	5%
11	Mengintegrasikan konsep pendapatan nasional, pendapatan per-kapita, dan struktur perekonomian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian pendapatan per-kapita 2. Menghitung pendapatan per-kapita 3. Menganalisis pendapatan nasional Indonesia 4. Mengidentifikasi struktur ekonomi Indonesia 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	<p>Materi: Pendapatan nasional, pendapatan per-kapita, dan struktur perekonomian</p> <p>Pustaka: Mankiw, G. (1994). <i>Macroeconomics</i>. New York: Worth Publishers.</p>	5%
12	Menelaah konsep konsumsi, tabungan, dan investasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian konsumsi 2. Menelaah faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi 3. Merumuskan fungsi konsumsi 4. Membedakan APC dan MPC 5. Menghitung fungsi konsumsi 6. Menggambar kurva 7. Membedakan APS dan MPS 8. Menghitung fungsi tabungan 9. Menggambar kurva tabungan 10. Menjelaskan keterkaitan antara MPC dan MPS 11. Menjelaskan pengertian investasi 12. Mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi investasi 13. Merumuskan dan menghitung fungsi investasi 14. Menggambar kurva permintaan investasi 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	<p>Materi: Konsep konsumsi, tabungan, dan investasi</p> <p>Pustaka: Mankiw, G. (1994). <i>Macroeconomics</i>. New York: Worth Publishers.</p>	5%
13	Mampu mendeskripsikan perekonomian dua sektor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menelaah pelaku ekonomi perekonomian dua sektor 2. Menelaah peran pelaku ekonomi perekonomian 2 sektor 3. Menguraikan circular flow perekonomian 2 sektor 4. Menjelaskan keseimbangan perekonomian dua sektor 5. Menghitung pendapatan nasional keseimbangan dua sektor 6. Menggambar kurva keseimbangan pendapatan nasional dua sektor 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	<p>Materi: Perekonomian dua sektor</p> <p>Pustaka: Mankiw, G. (1994). <i>Macroeconomics</i>. New York: Worth Publishers.</p>	5%

14	Mampu mendeskripsikan perekonomian tiga sektor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menelaah pelaku ekonomi perekonomian tiga sektor 2. Menelaah peran pemerintah dalam perekonomian 3. Menjelaskan pengertian, komponen, dan fungsi APBN 4. Menguraikan circular flow perekonomian 3 sektor 5. Menjelaskan keseimbangan perekonomian tiga sektor 6. Menghitung pendapatan nasional keseimbangan tiga sektor 7. Menggambar kurva keseimbangan pendapatan nasional tiga sektor 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Perekonomian tiga sektor Pustaka: Mankiw, G. (1994). <i>Macroeconomics</i> . New York: Worth Publishers.	5%
15	Mampu mendeskripsikan perekonomian empat sektor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menelaah tentang sistem dan pelaku perekonomian terbuka 2. Menelaah pengertian, faktor penyebab, manfaat dan kebijakan perdagangan internasional 3. Menguraikan circular flow perekonomian empat sektor 4. Menjelaskan keseimbangan perekonomian empat sektor 5. Menghitung pendapatan nasional keseimbangan empat sektor 6. Menggambar kurva keseimbangan pendapatan nasional empat sektor 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Perekonomian empat sektor Pustaka: Mankiw, G. (1994). <i>Macroeconomics</i> . New York: Worth Publishers.	5%
16	Dapat Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester	Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Tes	Ujian Akhir Semester 3 X 50	Ujian Akhir Semester	Materi: Pertemuan 9-15 Pustaka: Baye, M. R. (2010). <i>Managerial Economics and Business Strategy (7 Edition)</i> . McGraw-Hill/Irwin: Americas, New York. Materi: Pertemuan 9-15 Pustaka: Mankiw, G. (1994). <i>Macroeconomics</i> . New York: Worth Publishers.	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	50%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	20%
3.	Tes	30%
		100%

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.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Algoritma Pemrograman	6120903030	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=0	P=2	ECTS=3.18	2	30 November 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Anita Safitri, S.Kom., M.Kom., Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M.		Anita Safitri, S.Kom., M.Kom.			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	CPL 1.A	Lulusan mampu beradaptasi terhadap konteks permasalahan bisnis digital yang dihadapi dengan baik.					
	CPL 1.B	Lulusan mampu mengembangkan keilmuan bisnis digital dengan tepat					
	2. Keterampilan Umum						
	CPL 2.A	Lulusan mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif					
	3. Keterampilan Khusus						
	CPL 3.A	Lulusan mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat					
	4. Pengetahuan						
	CPL 4.A	Lulusan mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. C2. Mahasiswa mampu memahami konsep algoritma dan pemrograman. C2. Students are able to understand the concept of algorithms and programming.						
	CPMK 1.A	Memahami konsep dan dasar-dasar algoritma dan pemrograman. Understand the concepts and basics of algorithms and programming					
	CPMK 1.B	Mampu memahami struktur logika pemrograman sekuensial, seleksi, dan pengulangan. Able to understand the logical structure of sequential programming, selection, and repetition.					
	CPMK 1.C	Mampu memahami metode-metode searching. Able to understand searching methods.					
	CPMK 1.D	Mampu memahami metode-metode sorting. Able to understand sorting methods.					
	2. C3. Mahasiswa mampu merancang algoritma yang tepat untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan notasi algoritmik. C3. Students are able to design the right algorithm to solve problems using algorithmic notation.						
	CPMK 2.A	Mampu menyusun algoritma menggunakan notasi algoritmik (deskriptif/flowchart/pseudocode). Able to develop algorithms using algorithmic notation (descriptive/flowchart/pseudocode).					
	3. C3 Mahasiswa mampu mengaplikasikan algoritma dalam pemrograman. C3. Students are able to apply an algorithm to a program						
	CPMK 3.A	Mampu membuat variabel dan menggunakan fungsi. Able to create variables and use functions.					
	CPMK 3.B	Mampu mengaplikasikan proses I/O, membaca, menulis dan menampilkan data ke dalam file teks. Able to apply I/O processes, read, write and display data into text files.					
	CPMK 3.C	Mampu membuat List, Dictionary, Tuple dan Set. Able to create List, Dictionary, Tuple and Set.					
	CPMK 3.D	Mampu mengaplikasikan pemrograman GUI. Able to apply GUI programming.					
	4. Menerapkan algoritma dasar dalam pemecahan masalah bisnis digital (C3)						
	5. Menganalisis dan memodifikasi algoritma untuk meningkatkan efisiensi dalam konteks bisnis digital (C4)						
	6. Menerapkan teknik pemrograman untuk mengembangkan aplikasi bisnis digital yang efisien (C3)						
	7. Mengevaluasi dan memilih algoritma yang sesuai untuk implementasi fitur-fitur baru dalam proyek bisnis digital (C5)						
	8. Menerapkan algoritma untuk analisis data dalam bisnis digital, memungkinkan pengambilan keputusan yang lebih baik (C3)						
	9. Menganalisis dan mengintegrasikan algoritma dalam sistem yang ada untuk meningkatkan kinerja bisnis digital (C4)						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Mahasiswa memahami dasar-dasar algoritma dan pemrograman. Student understand the basics of algorithms and programming					
	Sub-CPMK2	Mempelajari dan memahami penulisan notasi algoritmik Learn and understand writing algorithmic notation					
	Sub-CPMK3	Mampu memahami jenis-jenis tipe data dan operator, mengenal Variabel dan Fungsi, Input/Output dan File. Able to understand the types of data types and operators, Variables and Functions, Input/Output and Files.					
	Sub-CPMK4	Mampu memahami jenis-jenis tipe data dan operator, mengenal Variabel dan Fungsi, Input/Output dan File. Able to understand the types of data types and operators, Variables and Functions, Input/Output and Files.					
	Sub-CPMK5	Mampu memahami struktur logika dalam pemrograman sekuensial, seleksi dan pengulangan serta menerapkan dalam pseudocode atau bahasa pemrograman. Able to understand logical structures in sequential programming, selection, and looping					
	Sub-CPMK6	Mampu memahami struktur logika dalam pemrograman sekuensial, seleksi dan pengulangan serta menerapkan dalam pseudocode atau bahasa pemrograman. Able to understand logical structures in sequential programming, selection, and looping					
	Sub-CPMK7	Mampu memahami struktur logika dalam pemrograman sekuensial, seleksi dan pengulangan serta menerapkan dalam pseudocode atau bahasa pemrograman. Able to understand logical structures in sequential programming, selection, and looping					
	Sub-CPMK8	Ujian Tengah Semester Mid Term Exam					
	Sub-CPMK9	Mampu memahami dan membuat Fungsi , List, Dictionary, Tuple dan Set. Mampu membuat Kelas dan Objek. Able to understand List, Dictionary, Tuple and Set. Able to develop Classes and Objects.Able to develop Function.					
	Sub-CPMK10	Mampu memahami dan membuat Fungsi , List, Dictionary, Tuple dan Set. Mampu membuat Kelas dan Objek. Able to understand List, Dictionary, Tuple and Set. Able to develop Classes and Objects.Able to develop Function.					
	Sub-CPMK11	Mampu memahami dan membuat Fungsi , List, Dictionary, Tuple dan Set. Mampu membuat Kelas dan Objek. Able to understand List, Dictionary, Tuple and Set. Able to develop Classes and Objects.Able to develop Function.					
	Sub-CPMK12	Mampu memahami dan mengaplikasikan konsep GUI pada Python dan merancang GUI sederhana					
	Sub-CPMK13	Mampu memahami dan mengaplikasikan konsep GUI pada Python dan merancang GUI sederhana					
	Sub-CPMK14	Mampu memahami dan mengaplikasikan konsep Searching dan Sorting pada Pemrograman					
	Sub-CPMK15	Mahasiswa mampu mempresentasikan progress project pembuatan aplikasi berbasis GUI menggunakan Python					
	Sub-CPMK16	Ujian Akhir Semester					
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah ini menggunakan metode PJB (Project Based Learning). Membahas tentang teori, konsep dan praktik tentang pemrograman dasar. Materi yang dipelajari mencakup Pengenalan algoritma, notasi algoritmik, struktur logika pemrograman berupa sekuensial, seleksi, pengulangan, mengenal metode searching dan sorting serta memecahkan permasalahan menggunakan algoritma pemrograman. This course uses the PJB (Project Based Learning) method. This course discusses the theory, concepts, and practice of basic programming. The material studied includes an introduction to algorithms, algorithmic notation, programming logic structures in the form of sequential, selection, iterative, familiar with searching and sorting methods and solving problems using programming algorithms.						
Pustaka	Utama : 1. Kadir, Abdul. (2019). Logika Pemrograman Python. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 2. Raharjo, Budi. (2019). Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi. Bandung: Informatika.						
	Pendukung : 1. PROJECT BASED LEARNING ALGORITMA PEMROGRAMAN UNTUK BISNIS DIGITAL MEMANFAATKAN TEKNOLOGI METAVERSE ROBLOX DAN ANVIL PYTHON 2. Husin, N., Fazlurrahman, H., & Dhenabayu, R. (2024). Sistem e-learning pada mata pelajaran matematika untuk SMP berbasis web. Jurnal Esensi Infokom, 8(2). https://doi.org/10.55886/infakom.v8i2.929						
Dosen Pengampu	RISKA DHENABAYU ANITA SAFITRI Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M. Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M. Anita Safitri, M. Kom. Anita Safitri, M. Kom.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa memahami dasar-dasar algoritma dan pemrograman. Student understand the basics of algorithms and programming	1.1.1. Mahasiswa mampu memahami perbedaan algoritma dan program. 1.1 Students are able to understand the difference between algorithms and programs 2.1.2. Mahasiswa mampu memahami macam-macam bentuk penulisan algoritma. 1.2 Students are able to understand various forms of writing algorithms. 3.1.3. Mahasiswa mampu memahami siklus pembuatan program. 1.3 Students are able to understand the programming cycle.	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, Diskusi 3x50	Synchronous Discussion Google Classroom (diskusi) (discussion) Google Meet (kuliah) (lecture) Vilearn Unesa (diskusi) (discussion) [PB: 1x(3x50'')] Tugas 1: Membaca dan mempelajari mengenai dasar-dasar algoritma dan pemrograman Assignment 1: Read and learn about the basics of algorithms and programming [PT KM: (1 1)x(3x60'')] 3x50	Materi: Logika pemrograman Python Pustaka: Kadir, Abdul. (2019). Logika Pemrograman Python. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Materi: Pemrograman Python Pustaka: Raharjo, Budi. (2019). Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi. Bandung: Informatika.	5%
2	Mempelajari dan memahami penulisan notasi algoritmik Learn and understand writing algorithmic notation	1.2.1. Mampu menulis algoritma dalam bentuk deskriptif 2.2.2. Mampu menulis algoritma dalam bentuk diagram alir 3.2.3. Mampu menulis algoritma dalam bentuk pseudo code	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Diskusi 3x50	Synchronous Discussion Google Classroom (diskusi) (discussion) Google Meet (kuliah) (lecture) Vilearn Unesa (diskusi) (discussion) [PB: 1x(3x50'')] Tugas 2: Menulis algoritma dalam bentuk deskriptif, diagram alir, dan pseudo code. Assignment 2: Write algorithms in descriptive form, flow charts, and pseudo code. [PT KM: (1 1)x(3x50'')] 3x50	Materi: Logika pemrograman Python Pustaka: Kadir, Abdul. (2019). Logika Pemrograman Python. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Materi: pemrograman Python Pustaka: Raharjo, Budi. (2019). Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi. Bandung: Informatika.	5%
3	Mampu memahami jenis-jenis tipe data dan operator, mengenal Variabel dan Fungsi, Input/Output dan File. Able to understand the types of data types and operators, Variables and Functions, Input/Output and Files.	1.3.1. Mampu mengenal dan memahami jenis-jenis tipe data 2.3.2. Mampu mengenal dan memahami jenis-jenis operator 3.3.3 Mampu mengenal dan memahami konsep variabel 4.4.1 Mampu mengenal dan memahami konsep fungsi dan prosedur 5.4.2 Mampu mengenal dan memahami konsep input/output dan file	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	diskusi, ceramah, praktikum 3x50	Synchronous Discussion Google Classroom (diskusi) (discussion) Google Meet (kuliah) (lecture) Vilearn Unesa (diskusi) (discussion) [PB: 2x(3x50'')] Post Test 1 Materi pertemuan 1 s/d 4 [PT KM: (2 1)x(3x50'')] 3x50	Materi: Logika pemrograman Python Pustaka: Kadir, Abdul. (2019). Logika Pemrograman Python. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Materi: Pemrograman Python Pustaka: Raharjo, Budi. (2019). Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi. Bandung: Informatika.	5%
4	Mampu memahami jenis-jenis tipe data dan operator, mengenal Variabel dan Fungsi, Input/Output dan File. Able to understand the types of data types and operators, Variables and Functions, Input/Output and Files.	1.3.1. Mampu mengenal dan memahami jenis-jenis tipe data 2.3.2. Mampu mengenal dan memahami jenis-jenis operator 3.3.3 Mampu mengenal dan memahami konsep variabel 4.4.1 Mampu mengenal dan memahami konsep fungsi dan prosedur 5.4.2 Mampu mengenal dan memahami konsep input/output dan file	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	diskusi, ceramah, praktikum 3x50	Synchronous Discussion Google Classroom (diskusi) (discussion) Google Meet (kuliah) (lecture) Vilearn Unesa (diskusi) (discussion) [PB: 2x(3x50'')] Post Test 1 Materi pertemuan 1 s/d 4 [PT KM: (2 1)x(3x50'')] 3x50	Materi: Logika pemrograman Python Pustaka: Kadir, Abdul. (2019). Logika Pemrograman Python. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Materi: Pemrograman Python Pustaka: Raharjo, Budi. (2019). Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi. Bandung: Informatika.	5%
5	Mampu memahami struktur logika dalam pemrograman sekuensial, seleksi dan pengulangan serta menerapkan dalam pseudocode atau bahasa pemrograman. Able to understand logical structures in sequential programming, selection, and looping	1.5.1. Mampu mengenal dan memahami struktur logika pemrograman sekuensial 2.6.1 Mampu mengenal dan memahami struktur logika dalam pemrograman seleksi 3.7.1 Mampu mengenal dan memahami struktur logika dalam pemrograman pengulangan	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktikum 3x50		Materi: Logika pemrograman Python Pustaka: Kadir, Abdul. (2019). Logika Pemrograman Python. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Materi: Pemrograman Python Pustaka: Raharjo, Budi. (2019). Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi. Bandung: Informatika.	10%

6	Mampu memahami struktur logika dalam pemrograman sekuensial, seleksi dan pengulangan serta menerapkan dalam pseudocode atau bahasa pemrograman. Able to understand logical structures in sequential programming, selection, and looping	1.5.1. Mampu mengenal dan memahami struktur logika pemrograman sekuensial 2.6.1 Mampu mengenal dan memahami struktur logika dalam pemrograman seleksi 3.7.1 Mampu mengenal dan memahami struktur logika dalam pemrograman pengulangan	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktikum 3x50		Materi: Logika pemrograman Python Pustaka: Kadir, Abdul. (2019). Logika Pemrograman Python. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Materi: Pemrograman Python Pustaka: Raharjo, Budi. (2019). Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi. Bandung: Informatika.	10%
7	Mampu memahami struktur logika dalam pemrograman sekuensial, seleksi dan pengulangan serta menerapkan dalam pseudocode atau bahasa pemrograman. Able to understand logical structures in sequential programming, selection, and looping	1.5.1. Mampu mengenal dan memahami struktur logika pemrograman sekuensial 2.6.1 Mampu mengenal dan memahami struktur logika dalam pemrograman seleksi 3.7.1 Mampu mengenal dan memahami struktur logika dalam pemrograman pengulangan	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktikum 3x50	3x50	Materi: Logika pemrograman Python Pustaka: Kadir, Abdul. (2019). Logika Pemrograman Python. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Materi: Pemrograman Python Pustaka: Raharjo, Budi. (2019). Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi. Bandung: Informatika.	10%
8	Ujian Tengah Semester Mid Term Exam	Ujian Tengah Semester	Kriteria: Rubrik Holistik bentuk tes (UTS)	Ujian Tengah Semester 90	Ujian Tengah Semester Secara Online 90	Materi: Logika pemrograman Python Pustaka: Kadir, Abdul. (2019). Logika Pemrograman Python. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Materi: Pemrograman Python Pustaka: Raharjo, Budi. (2019). Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi. Bandung: Informatika.	0%
9	Mampu memahami dan membuat Fungsi , List, Dictionary, Turple dan Set. Mampu membuat Kelas dan Objek. Able to understand List, Dictionary, Turple and Set. Able to develop Classes and Objects. Able to develop Function.	9.1 Mampu memahami dan membentuk fungsi	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Praktikum 3x50	Synchronous Discussion Google Classroom (diskusi) (discussion) Google Meet (kuliah) (lecture) Vilearn Unesa (diskusi) (discussion). [PB: 3x(3x50*)] Tugas 4: Laporan praktikum mengenai pembentukan fungsi, aplikasi list, dictionary, turple dan set, pembentukan kelas dan obyek. Assignment 4: Practicum report on function formation, list application, dictionary, turple and set, class and object formation. [PT KM: (3 3)x(3x60*)] 3x50	Materi: Logika pemrograman Python Pustaka: Kadir, Abdul. (2019). Logika Pemrograman Python. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Materi: Pemrograman Python Pustaka: Raharjo, Budi. (2019). Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi. Bandung: Informatika.	5%
10	Mampu memahami dan membuat Fungsi , List, Dictionary, Turple dan Set. Mampu membuat Kelas dan Objek. Able to understand List, Dictionary, Turple and Set. Able to develop Classes and Objects. Able to develop Function.	10.1 Mampu memahami dan mengaplikasikan List dan Turple	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Praktikum 3x50	Synchronous Discussion Google Classroom (diskusi) (discussion) Google Meet (kuliah) (lecture) Vilearn Unesa (diskusi) (discussion). [PB: 3x(3x50*)] Tugas 4: Laporan praktikum mengenai pembentukan fungsi, aplikasi list, dictionary, turple dan set, pembentukan kelas dan obyek. Assignment 4: Practicum report on function formation, list application, dictionary, turple and set, class and object formation. [PT KM: (3 3)x(3x60*)] 3x50	Materi: Logika pemrograman Python Pustaka: Kadir, Abdul. (2019). Logika Pemrograman Python. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Materi: Pemrograman Python Pustaka: Raharjo, Budi. (2019). Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi. Bandung: Informatika.	5%

11	Mampu memahami dan membuat Fungsi, List, Dictionary, Tuple dan Set. Mampu membuat Kelas dan Objek. Able to understand List, Dictionary, Tuple and Set. Able to develop Classes and Objects. Able to develop Function.	11.1 Mampu memahami dan mengaplikasikan Set dan Dictionary	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Praktikum 3x50	Synchronous Discussion Google Classroom (diskusi) (discussion) Google Meet (kuliah) (lecture) Vilearn Unesa (diskusi) (discussion). [PB: 3x(3x50'')] Tugas 4: Laporan praktikum mengenai pembentukan fungsi, aplikasi list, dictionary, tuple dan set, pembentukan kelas dan obyek. Assignment 4: Practicum report on function formation, list application, dictionary, tuple and set, class and object formation. [PT KM: (3 3)x(3x60'')] 3x50	Materi: Logika pemrograman Python Pustaka: Kadir, Abdul. (2019). Logika Pemrograman Python. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Materi: Pemrograman Python Pustaka: Raharjo, Budi. (2019). Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi. Bandung: Informatika.	5%
12	Mampu memahami dan mengaplikasikan konsep GUI pada Python dan merancang GUI sederhana	1.12.1 Mahasiswa memahami pengertian, fungsi dan cara kerja GUI 2.12.2 Mahasiswa memahami kelebihan, kekurangan, serta contoh GUI 3.12.3 Mahasiswa menerapkan pemrograman GUI sederhana	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, Diskusi, Presentasi 3 X 50		Materi: Logika pemrograman Python Pustaka: Kadir, Abdul. (2019). Logika Pemrograman Python. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Materi: Pemrograman Python Pustaka: Raharjo, Budi. (2019). Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi. Bandung: Informatika.	5%
13	Mampu memahami dan mengaplikasikan konsep GUI pada Python dan merancang GUI sederhana	13.1 Mampu memahami dan mengaplikasikan konsep GUI pada Python Serta merancang GUI sederhana untuk mendukung bisnis	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Diskusi, Praktikum 3x50		Materi: Logika pemrograman Python Pustaka: Kadir, Abdul. (2019). Logika Pemrograman Python. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Materi: Pemrograman Python Pustaka: Raharjo, Budi. (2019). Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi. Bandung: Informatika.	10%
14	Mampu memahami dan mengaplikasikan konsep Searching dan Sorting pada Pemrograman	1.14.1 Mampu memahami konsep searching 2.14.2 Mampu memahami konsep sorting 3.14.3 Mampu mengaplikasikan konsep searching atau sorting	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, Diskusi, Praktikum 3x50		Materi: Logika pemrograman Python Pustaka: Kadir, Abdul. (2019). Logika Pemrograman Python. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Materi: Pemrograman Python Pustaka: Raharjo, Budi. (2019). Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi. Bandung: Informatika.	10%
15	Mahasiswa mampu mempresentasikan progress project pembuatan aplikasi berbasis GUI menggunakan Python	15.1 Presentasi Progress Project mencakup kajian bisnis dan desain aplikasi	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Diskusi, Praktikum 3x50		Materi: Logika pemrograman Python Pustaka: Kadir, Abdul. (2019). Logika Pemrograman Python. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Materi: Pemrograman Python Pustaka: Raharjo, Budi. (2019). Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi. Bandung: Informatika.	10%

16	Ujian Akhir Semester	Rubrik holistik bentuk non-tes	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi Final Project 90	Presentasi Final Project Secara Online 90	Materi: Logika pemrograman Python Pustaka: <i>Kadir, Abdul. (2019). Logika Pemrograman Python. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.</i> Materi: Pemrograman Python Pustaka: <i>Raharjo, Budi. (2019). Kumpulan Solusi Pemrograman Python Edisi Revisi. Bandung: Informatika.</i>	0%
----	----------------------	--------------------------------	---	--------------------------------	--	--	----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	22.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	63.33%
3.	Penilaian Praktikum	1.67%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	12.5%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Manajemen Pengantar	6120902045	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	2	1 Februari 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Dr. Rath Amelia, S.E., M.M.		Fresha Kharisma, S.E., M.SM.			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	CPL 1.A	1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;					
	CPL 1.B	2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;					
	CPL 1.C	3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;					
	CPL 1.D	4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;					
	CPL 1.E	5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;					
	CPL 1.F	6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;					
	CPL 1.G	7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;					
	CPL 1.H	8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;					
	CPL 1.I	9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan					
	CPL 1.J	10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.					
	2. Keterampilan Umum						
	CPL 2.A	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;					
	CPL 2.B	2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;					
	CPL 2.C	3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;					
	CPL 2.D	4. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;					
	CPL 2.E	5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;					
	CPL 2.F	6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;					
	CPL 2.G	7. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;					
	CPL 2.H	8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan					
	CPL 2.I	9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.					
	3. Keterampilan Khusus						
	CPL 3.A	1. Mampu menerapkan manajemen bisnis digital dengan dukungan teknologi informasi;					
	CPL 3.B	2. Mampu menyusun, menyajikan, dan mengevaluasi sistem dan aplikasi perangkat lunak yang digunakan dalam proses bisnis digital.					
	CPL 3.C	3. Mampu merancang sistem informasi manajemen dan basis data untuk mengevaluasi pengendalian internal berbasis teknologi informasi.					
	CPL 3.D	4. Mampu menerapkan Kode Etik dan Kerangka Keamanan Informasi yang berlaku dengan dukungan teknologi informasi;					
	CPL 3.E	5. Mampu merancang dan melaksanakan penelitian di bidang manajemen bisnis, teknologi informasi dan sistem informasi manajemen dan mengkomunikasikan hasilnya					
	4. Pengetahuan						
	CPL 4.A	1. Mampu menganalisis dan menerapkan konsep teoritis dan praktis tentang berbagai teori dalam Bisnis Digital, Kewirausahaan Digital, Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Desain Sistem, Pemasaran Digital dan Intelegensi Bisnis.					
	CPL 4.B	2. Mampu menganalisis dan menerapkan prinsip dasar tentang berbagai teori ilmu Ekonomi; Manajemen dan Fungsi Organisasi; dan Etika Bisnis.					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mampu menjelaskan secara tepat teori-teori manajemen						
	CPMK 1.A	Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian manajemen					
	CPMK 1.B	Mahasiswa dapat memahami lingkungan bisnis					
	CPMK 1.C	Mahasiswa dapat menjelaskan globalisasi bisnis dan lingkungan internasional					
	CPMK 1.D	Mahasiswa dapat memaparkan arti perencanaan, fungsi perencanaan, proses perencanaan, faktor-faktor dalam perencanaan;					
	CPMK 1.E	Mahasiswa dapat memahami cara pengambilan keputusan yang efektif					
	2. Mampu menunjukkan keterkaitan peran dan fungsi manajemen dalam organisasi secara tepat						
	CPMK 2.A	Mahasiswa dapat memahami cara pengambilan keputusan yang efektif					
	CPMK 2.B	Mahasiswa dapat memahami perumusan organisasi					
	CPMK 2.C	Mahasiswa dapat memahami pengelolaan SDM					
	CPMK 2.D	Mahasiswa mampu memahami perubahan organisasi					
	3. Mampu menunjukkan karakter cerdas, mandiri dan jujur di dalam kegiatan pembelajaran manajemen pengantar						
	CPMK 3.A	Merumuskan pelaksanaan / leading perusahaan					
	CPMK 3.B	Mahasiswa memahami kepemimpinan					
	CPMK 3.C	Mahasiswa dapat memahami komunikasi					
	CPMK 3.D	Mahasiswa mampu memahami pengendalian atau pengawasan perusahaan					
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Dapat menjelaskan pengertian manajemen					
	Sub-CPMK2	Dapat menjelaskan perkembangan teori management					
	Sub-CPMK3	Dapat memahami tentang lingkungan bisnis					
	Sub-CPMK4	Dapat menjelaskan globalisasi bisnis, tanggung jawab sosial dan etika bisnis					
	Sub-CPMK5	Dapat mengelola perubahan dan inovasi					
	Sub-CPMK6	Dapat memaparkan arti perencanaan, fungsi perencanaan, proses perencanaan, faktor-faktor dalam perencanaan					
	Sub-CPMK7	Dapat memahami cara pengambilan keputusan yang efektif					
	Sub-CPMK8	Dapat Mengerjakan Ujian Tengah Semester					
	Sub-CPMK9	Mahasiswa dapat memahami perumusan organisasi					
	Sub-CPMK10	Dapat memahami pengelolaan sumber daya manusia					
	Sub-CPMK11	Dapat memahami perilaku individu dan organisasi					
	Sub-CPMK12	Dapat memahami tentang memotivasi karyawan					
	Sub-CPMK13	Dapat memahami tentang memimpin individu dan kelompok					
	Sub-CPMK14	Mahasiswa dapat memahami tentang komunikasi					
	Sub-CPMK15	Mahasiswa mampu memahami pengendalian atau pengawasan perusahaan					
	Sub-CPMK16	Dapat Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester					
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini mengkaji konsep dasar manajemen terkait dengan gambaran umum ilmu manajemen. Perkembangan teori manajemen, lingkungan eksternal organisasi, fungsi manajemen dan pengambilan keputusan, fungsi pengorganisasian dan perubahan organisasi, motivasi, kepemimpinan dan komunikasi serta fungsi pengawasan dan sistem informasi.						

Pustaka	Utama :						
	<ol style="list-style-type: none"> Jones, Gareth., & George, Jennifer. 2018. Contemporary Management 10th Edition. New York. Mc Graw Hill Education. Chaffey, D., Edmundson-Bird, D., & Hemphill, T. 2019. Digital business and e-commerce management . Pearson UK. David R. Anderson, Dennis J. Sweeney, et al. 2018. An Introduction to Management Science: Quantitative Approach 15th Edition. Cengage Learning. Robbins, S. P. & Coulter, M. 2012. Management (Eleventh Edition), Pearson Education Limited. 						
Dosen Pengampu	Pendukung :						
	<ol style="list-style-type: none"> Wijayati, D. T., Rahman, Z., Rahman, M. F. W., Arifah, I. D. C., & Kautsar, A. (2022). A study of artificial intelligence on employee performance and work engagement: the moderating role of change leadership. International Journal of Manpower, 43(2), 486-512. Rahman, M. F. W., Kistyanto, A., & Surjanti, J. (2022). Does cyberloafing and person-organization fit affect employee performance? The mediating role of innovative work behavior. Global Business and Organizational Excellence, 41(5), 44-64. Kistyanto, A., Rahman, M. F. W., Adhar Wisandiko, F., & Setyawati, E. E. P. (2022). Cultural intelligence increase student's innovative behavior in higher education: the mediating role of interpersonal trust. International Journal of Educational Management, 36(4), 419-440. Wijayati, D. T., Fazlurrahman, H., Hadi, H. K., & Arifah, I. D. C. (2021). The effect of entrepreneurship education on entrepreneurial intention through planned behavioural control, subjective norm, and entrepreneurial attitude. Journal of Global Entrepreneurship Research, 11(1), 505-518. 						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Dapat menjelaskan pengertian manajemen	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan definisi dan sejarah manajemen Mampu menjelaskan mengapa manajemen dibutuhkan Mampu menjelaskan manajemen sebagai ilmu dan seni Mampu menjelaskan apa itu manajer dan tipe-tipe dari manajer Mampu menjelaskan tingkat dan keterampilan manajer 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Pengantar Manajemen Pustaka: Jones, Gareth., & George, Jennifer. 2018. Contemporary Management 10th Edition. New York. Mc Graw Hill Education.	5%
2	Dapat menjelaskan perkembangan teori management	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan mengapa mempelajari teori manajemen Mampu menjelaskan perkembangan teori-teori manajemen Mampu memahami konteks manajemen dalam hal kendala dan tantangan 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Perkembangan Teori Manajemen Pustaka: Jones, Gareth., & George, Jennifer. 2018. Contemporary Management 10th Edition. New York. Mc Graw Hill Education.	5%
3	Dapat memahami tentang lingkungan bisnis	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan tentang lingkungan bisnis Mampu menjelaskan karakteristik lingkungan bisnis Mampu menjelaskan pentingnya mempelajari lingkungan bisnis Mampu menganalisa lingkungan mikro dan lingkungan makro dalam bisnis 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Lingkungan Bisnis Pustaka: Robbins, S. P. & Coulter, M. 2012. Management (Eleventh Edition), Pearson Education Limited.	5%
4	Dapat menjelaskan globalisasi bisnis, tanggung jawab sosial dan etika bisnis	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan tentang globalisasi bisnis Mampu menjelaskan berbagai jenis organisasi internasional Mampu menjelaskan pengelolaan tanggung jawab sosial dan etika bisnis 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Masalah Manajerial Integratif Pustaka: Robbins, S. P. & Coulter, M. 2012. Management (Eleventh Edition), Pearson Education Limited.	5%
5	Dapat mengelola perubahan dan inovasi	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan proses perubahan Mampu menjelaskan jenis perubahan organisasi Mampu mengelola resistensi terhadap perubahan Mampu menjelaskan isu kontemporer dalam mengelola perubahan Mampu menumbuhkan kreatifitas dan inovasi 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan; Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Mengelola Perubahan dan Inovasi Pustaka: Robbins, S. P. & Coulter, M. 2012. Management (Eleventh Edition), Pearson Education Limited.	10%
6	Dapat memaparkan arti perencanaan, fungsi perencanaan, proses perencanaan, faktor-faktor dalam perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan gambaran umum perencanaan Mampu menjelaskan proses perencanaan formal Mampu menjelaskan perkembangan konsep strategi Mampu menjelaskan tingkatan strategi 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Fungsi Perencanaan Pustaka: Jones, Gareth., & George, Jennifer. 2018. Contemporary Management 10th Edition. New York. Mc Graw Hill Education. Materi: Fungsi Perencanaan Pustaka: Robbins, S. P. & Coulter, M. 2012. Management (Eleventh Edition), Pearson Education Limited.	5%

7	Dapat memahami cara pengambilan keputusan yang efektif	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu menjelaskan pencarian masalah dan peluang 2.Mampu menjelaskan model rasional pembuatan keputusan 3.Mampu menjelaskan pengembangan efektivitas pembuatan keputusan dan pemecahan masalah 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet; 3 X 50	Materi: Pengambilan Keputusan Pustaka: Jones, Gareth., & George, Jennifer. 2018. <i>Contemporary Management 10th Edition</i> . New York. Mc Graw Hill Education. Materi: Pengambilan Keputusan Pustaka: Robbins, S. P. & Coutler, M. 2012. <i>Management (Eleventh Edition)</i> . Pearson Education Limited.	15%
8	Dapat Mengerjakan Ujian Tengah Semester	Mampu Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Tes	Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester 2 X 50	Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester 2 X 50	Materi: Pertemuan 1-7 Pustaka: Jones, Gareth., & George, Jennifer. 2018. <i>Contemporary Management 10th Edition</i> . New York. Mc Graw Hill Education. Materi: Pertemuan 1-7 Pustaka: Robbins, S. P. & Coutler, M. 2012. <i>Management (Eleventh Edition)</i> . Pearson Education Limited.	0%
9	Mahasiswa dapat memahami perumusan organisasi	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu menjelaskan tentang struktur organisasi 2.Mampu menjelaskan jenis desain organisasi 3.Mampu menjelaskan kontrol dalam organisasi 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Pengorganisasian dan Pengendalian Pustaka: Jones, Gareth., & George, Jennifer. 2018. <i>Contemporary Management 10th Edition</i> . New York. Mc Graw Hill Education. Materi: Pengorganisasian Pustaka: Robbins, S. P. & Coutler, M. 2012. <i>Management (Eleventh Edition)</i> . Pearson Education Limited.	5%
10	Dapat memahami pengelolaan sumber daya manusia	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu menjelaskan proses manajemen sumber daya manusia 2.Mampu mengidentifikasi dan memilih karyawan yang kompeten 3.Mampu memberikan karyawan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan 4.Mampu mempertahankan karyawan yang kompeten dan berkinerja tinggi 5.Mampu menjelaskan pengelolaan karir 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Manajemen Sumber Daya Manusia Pustaka: Jones, Gareth., & George, Jennifer. 2018. <i>Contemporary Management 10th Edition</i> . New York. Mc Graw Hill Education. Materi: Manajemen Sumber Daya Manusia Pustaka: Robbins, S. P. & Coutler, M. 2012. <i>Management (Eleventh Edition)</i> . Pearson Education Limited.	5%
11	Dapat memahami perilaku individu dan organisasi	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu mempelajari fokus dan tujuan perilaku organisasi 2.Mampu memahami tentang kepribadian 3.Mampu memahami tentang persepsi 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Perilaku Individu dan Organisasi Pustaka: Robbins, S. P. & Coutler, M. 2012. <i>Management (Eleventh Edition)</i> . Pearson Education Limited.	5%
12	Dapat memahami tentang memotivasi karyawan	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu menjelaskan apa itu motivasi 2.Mampu menjelaskan teori-teori motivasi 3.Mampu menjelaskan masalah terkini dalam motivasi 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Motivasi Pustaka: Jones, Gareth., & George, Jennifer. 2018. <i>Contemporary Management 10th Edition</i> . New York. Mc Graw Hill Education. Materi: Memotivasi Karyawan Pustaka: Robbins, S. P. & Coutler, M. 2012. <i>Management (Eleventh Edition)</i> . Pearson Education Limited.	2%

13	Dapat memahami tentang memimpin individu dan kelompok	1.Mampu menjelaskan definisi pemimpin dan kepemimpinan 2.Mampu menjelaskan teori kepemimpinan 3.Mampu menjelaskan pandangan tentang kepemimpinan 4.Mampu menjelaskan tentang masalah kepemimpinan 5.Mampu menjelaskan tentang grup dan kelompok 6.Mampu menjelaskan grup dan tim yang efektif	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Memimpin Individu dan Kelompok Pustaka: Jones, Gareth., & George, Jennifer. 2018. <i>Contemporary Management 10th Edition</i> . New York. Mc Graw Hill Education. Materi: Mengelola tim dan kepemimpinan Pustaka: Robbins, S. P. & Coutler, M. 2012. <i>Management (Eleventh Edition)</i> , Pearson Education Limited.	3%
14	Mahasiswa dapat memahami tentang komunikasi	1.Mampu menjelaskan pentingnya komunikasi 2.Mampu menjelaskan komunikasi antar personal 3.Mampu menjelaskan hambatan komunikasi antar personal 4.Mampu menjelaskan proses komunikasi yang efektif dalam organisasi 5.Mampu menjelaskan proses negosiasi dalam mengelola konflik	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Mengelola Proses Organisasi Kritis Pustaka: Jones, Gareth., & George, Jennifer. 2018. <i>Contemporary Management 10th Edition</i> . New York. Mc Graw Hill Education. Materi: Komunikasi Pustaka: Robbins, S. P. & Coutler, M. 2012. <i>Management (Eleventh Edition)</i> , Pearson Education Limited.	15%
15	Mahasiswa mampu memahami tentang pengendalian atau pengawasan perusahaan	1.Mampu menjelaskan definisi pengendalian 2.Mampu menjelaskan tipe- tipe metode pengendalian dan pendesainan sistem pengendalian 3.Mampu menjelaskan metode pengendalian keuangan/anggaran, tipe-tipe anggaran, dan proses auditing 4.Mampu menjelaskan pengendalian manajemen operasi organisasi produksi dan pelayanan, sistem operasi dan pengendalian kualitas 5.Mampu menjelaskan manajemen sistem informasi dan pengendalian serta pendesainan CB MIS	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet; 3 X 50	Materi: Pengendalian Pustaka: Jones, Gareth., & George, Jennifer. 2018. <i>Contemporary Management 10th Edition</i> . New York. Mc Graw Hill Education. Materi: Pengendalian Pustaka: Robbins, S. P. & Coutler, M. 2012. <i>Management (Eleventh Edition)</i> , Pearson Education Limited.	15%
16	Dapat Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester	Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Tes	Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester 2 X 50	Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester 2 X 50	Materi: Pertemuan 9-15 Pustaka: Jones, Gareth., & George, Jennifer. 2018. <i>Contemporary Management 10th Edition</i> . New York. Mc Graw Hill Education. Materi: Pertemuan 9-15 Pustaka: Robbins, S. P. & Coutler, M. 2012. <i>Management (Eleventh Edition)</i> , Pearson Education Limited.	0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	68.5%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	31.5%
		100%

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.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Manajemen Sumber Daya Manusia dan Organisasi	6120903011	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	2	1 Februari 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M.		Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM.			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap CPL 1.A 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; CPL 1.B 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; CPL 1.C 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; CPL 1.D 4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa; CPL 1.E 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; CPL 1.F 6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; CPL 1.G 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; CPL 1.H 8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; CPL 1.I 9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan CPL 1.J 10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.						
2. Keterampilan Umum							
CPL 2.A 1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;							
CPL 2.B 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;							
CPL 2.C 3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;							
CPL 2.D 4. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;							
CPL 2.E 5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;							
CPL 2.F 6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;							
CPL 2.G 7. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;							
CPL 2.H 8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan							
CPL 2.I 9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.							
3. Keterampilan Khusus							
CPL 3.A 1. Mampu menerapkan manajemen bisnis digital dengan dukungan teknologi informasi;							
CPL 3.B 2. Mampu menyusun, menyajikan, dan mengevaluasi sistem dan aplikasi perangkat lunak yang digunakan dalam proses bisnis digital.							
CPL 3.C 3. Mampu merancang sistem informasi manajemen dan basis data untuk mengevaluasi pengendalian internal berbasis teknologi informasi.							
CPL 3.D 4. Mampu menerapkan Kode Etik dan Kerangka Keamanan Informasi yang berlaku dengan dukungan teknologi informasi;							
CPL 3.E 5. Mampu merancang dan melaksanakan penelitian di bidang manajemen bisnis, teknologi informasi dan sistem informasi manajemen dan mengkomunikasikan hasilnya							
4. Pengetahuan							
CPL 4.A 1. Mampu menganalisis dan menerapkan konsep teoritis dan praktis tentang berbagai teori dalam Bisnis Digital, Kewirausahaan Digital, Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Desain Sistem, Pemasaran Digital dan Intelegensi Bisnis.							
CPL 4.B 2. Mampu menganalisis dan menerapkan prinsip dasar tentang berbagai teori ilmu Ekonomi; Manajemen dan Fungsi Organisasi; dan Etika Bisnis.							
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
1. Mahasiswa mampu menjelaskan manajemen SDM dan organisasi dengan tepat							
2. Mahasiswa mampu menelaah aktivitas-aktivitas manajemen SDM dalam suatu organisasi dengan jelas							
3. Mahasiswa mampu menunjukkan karakter cerdas, mandiri, jujur, peduli dan tangguh di dalam kegiatan pembelajaran manajemen SDM							
4. Mahasiswa mampu mengaitkan teori dan praktik manajemen SDM dalam organisasi							
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)							
Sub-CPMK1 Dapat memahami konsep dan tantangan manajemen sumber daya manusia							
Sub-CPMK2 Dapat memahami analisis pekerjaan, perencanaan dan prediksi kebutuhan sumber daya manusia							
Sub-CPMK3 Dapat memahami dan menjelaskan konsep rekrutmen, proses seleksi, orientasi dan penempatan kerja							
Sub-CPMK4 Dapat memahami pengertian, manfaat, dan pelaksanaan pelatihan dan pengembangan							
Sub-CPMK5 Dapat memahami konsep dan teknik penilaian kinerja dalam organisasi							
Sub-CPMK6 Dapat memahami konsep penggajian dan mengidentifikasi komponen kompensasi							
Sub-CPMK7 Dapat memahami pengertian, manfaat, dan pelaksanaan perencanaan dan pengembangan karir							
Sub-CPMK8 Dapat Mengerjakan Ujian Tengah Semester							
Sub-CPMK9 Dapat memahami konsep dasar perilaku organisasi dan keberagaman dalam organisasi							
Sub-CPMK10 Dapat mengidentifikasi emosi, suasana hati, kepribadian dan nilai-nilai dalam organisasi							
Sub-CPMK11 Dapat memahami persepsi dan pengambilan keputusan individu							
Sub-CPMK12 Dapat memahami dasar-dasar dan perilaku kelompok serta pemahaman tentang tim kerja							
Sub-CPMK13 Dapat mengidentifikasi konflik dan menentukan strategi negosiasi yang efektif							
Sub-CPMK14 Dapat memahami konsep kepemimpinan, kekuasaan, dan politik dalam organisasi							
Sub-CPMK15 Dapat memahami jenis-jenis, struktur dan desain dalam organisasi							
Sub-CPMK16 Dapat Mengerjakan Ujian Akhir Semester							
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) dan Organisasi membahas tentang fungsi pengelolaan Sumber Daya Manusia dalam organisasi mulai dari proses perencanaan, pengorganisasian, pengaktualisasian, dan pengendalian SDM dalam organisasi. Mata kuliah ini mengkaji proses SDM yang meliputi seleksi, rekrutmen, penempatan, analisis jabatan, pelatihan dan pengembangan, kompensasi, budaya organisasi, hingga proses pasca kerja. Mata kuliah MSDM dan Organisasi membahas tentang proses SDM yang dilaksanakan secara holistik oleh suatu organisasi karena MSDM merupakan tahapan yang tidak dapat dipisahkan. Output pembelajarannya adalah mahasiswa dapat melakukan tahapan pengadaan SDM dalam organisasi mulai dari proses analisis kebutuhan hingga pensuin. Model Pembelajaran pada Matakuliah MSDM dan Organisasi ini yaitu Case Method.						
Pustaka	Utama :						
	1. Mathis, R. L., & Jackson, J. H. (2008). Human resource management, Twelfth Edition, Thomson/South-Western. 2. Robbins, S. P. & Judge, T. A. (2018). Essentials of Organizational Behavior Global Edition, Pearson Education Limited. 3. Dessler, G. (2020). Human Resource Management Sixteenth Edition, Pearson Education, Inc.						
	Pendukung :						

	<ol style="list-style-type: none"> Rahman, M. F. W., Kistyanto, A., & Surjanti, J. (2022). Does cyberloafing and person-organization fit affect employee performance? The mediating role of innovative work behavior. <i>Global Business and Organizational Excellence</i>, 41(5), 44-64. Wijayati, D. T., Rahman, Z., Rahman, M. F. W., Arifah, I. D. C., & Kautsar, A. (2022). A study of artificial intelligence on employee performance and work engagement: the moderating role of change leadership. <i>International Journal of Manpower</i>, 43(2), 486-512. Na-Nan, K., Chairasit, K., & Pukkeeree, P. (2018). Factor analysis-validated comprehensive employee job performance scale. <i>International Journal of Quality & Reliability Management</i>, 35(10), 2436-2449. Ghazi, K. M., El-Said, O., Salem, I. E., & Smith, M. (2023). Does performance appraisal legitimacy predict employee sabotage and innovative behaviors? The mediating role of performance appraisal satisfaction. <i>Tourism Management Perspectives</i>, 47(1), 1-14. Koopmans, L., Bernaards, C. M., Hildebrandt, V. H., De Vet, H. C., & Van der Beek, A. J. (2014). Construct validity of the individual work performance questionnaire. <i>Journal of Occupational and Environmental Medicine</i>, 56(3), 331-337. Agyen-Gyasi, K., & Boateng, M. S. (2015). Performance appraisal systems in academic and research libraries in Ghana: a survey. <i>Library Review</i>, 64(1/2), 58-81. 						
Dosen Pengampu	DEWIE TRI WIJAYATI WARDOYO HUJAJATULLAH FAZLURRAHMAN HAFID KHOLIDI HADI MUHAMMAD FAJAR WAHYUDI RAHMAN Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. Prof. Dr. Dewie Tri Wijayati Wardoyo, M.Si. Prof. Dr. Dewie Tri Wijayati Wardoyo, M.Si. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M. Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Dapat memahami konsep dan tantangan manajemen sumber daya manusia	<ol style="list-style-type: none"> Mampu mendefinisikan apa itu manajemen sumber daya manusia Mampu menjelaskan evolusi dan aktivitas manajemen sumber daya manusia Mampu menggambarkan manajemen sumber daya manusia saat ini dan masa depan Mampu menjelaskan tantangan persaingan global pada manajemen sumber daya manusia 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meeting 3 X 50	Materi: Managing Human Resources in Organizations Pustaka: <i>Mathis, R. L., & Jackson, J. H. (2008). Human resource management, Twelfth Edition, Thomson/South-Western.</i> Materi: Introduction to Human Resource Management Pustaka: <i>Dessler, G. (2020). Human Resource Management Sixteenth Edition, Pearson Education, Inc.</i>	5%
2	Dapat memahami analisis pekerjaan, perencanaan dan prediksi kebutuhan sumber daya manusia	<ol style="list-style-type: none"> Mampu mendefinisikan analisis pekerjaan Mampu menjelaskan aspek-aspek posisi yang dianalisa Mampu menjelaskan teknik dan hasil analisis jabatan pada pekerjaan Mampu mendefinisikan perencanaan sumber daya manusia Mampu menjelaskan peramalan penawaran dan permintaan sumber daya manusia Mampu menjelaskan teknik dan model peramalan permintaan sumber daya manusia 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meeting 3X 50	Materi: Analisis pekerjaan, perencanaan dan prediksi kebutuhan sumber daya manusia Pustaka: <i>Mathis, R. L., & Jackson, J. H. (2008). Human resource management, Twelfth Edition, Thomson/South-Western.</i>	5%
3	Dapat memahami dan menjelaskan konsep rekrutmen, proses seleksi, orientasi dan penempatan kerja	<ol style="list-style-type: none"> Mampu mendefinisikan dan menjelaskan sumber dan proses rekrutmen Mampu menjelaskan tahapan dan kendala proses seleksi Mampu mendefinisikan apa itu orientasi Mampu menjelaskan materi program - program orientasi Mampu menjelaskan keputusan penempatan kerja 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meeting 3 X 50	Materi: Konsep rekrutmen, proses seleksi, orientasi dan penempatan kerja Pustaka: <i>Dessler, G. (2020). Human Resource Management Sixteenth Edition, Pearson Education, Inc.</i>	5%

4	Dapat memahami pengertian, manfaat, dan pelaksanaan pelatihan dan pengembangan	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu menjelaskan konsep dasar pelatihan dan pengembangan SDM, termasuk perbedaan antara training dan employee development dalam konteks organisasi 2.Mampu menguraikan manfaat strategis pelatihan dan pengembangan bagi organisasi dan karyawan, khususnya dalam meningkatkan kinerja, adaptasi budaya, dan kesiapan perubahan 3.Mampu menjelaskan proses onboarding dan socialization sebagai bagian awal dari pelatihan karyawan dalam memahami budaya dan nilai organisasi 4.Mampu mengidentifikasi tahapan sosialisasi karyawan (pre-arrival, encounter, metamorphosis) dalam proses pembelajaran budaya organisasi 5.Mampu menjelaskan tahapan desain pelatihan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) sebagai kerangka pelaksanaan pelatihan yang sistematis 6.Mampu mengidentifikasi berbagai metode pelatihan karyawan, baik on-the-job training maupun off-the-job training, serta kesesuaiannya dengan tujuan pelatihan 7.Mampu menjelaskan metode evaluasi efektivitas pelatihan, termasuk evaluasi berbasis kinerja dan model evaluasi pelatihan (misalnya Kirkpatrick) 8.Mampu menjelaskan tujuan dan metode pengembangan karyawan, termasuk perannya dalam pengembangan karier, organisasi pembelajar (learning organization), dan pengembangan organisasi 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meeting 3 X 50	Materi: Pelatihan dan pengembangan Pustaka: Dessler, G. (2020). <i>Human Resource Management Sixteenth Edition</i> , Pearson Education, Inc.	5%
5	Dapat memahami konsep dan teknik penilaian kinerja dalam organisasi	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu mendefinisikan penilaian kinerja 2.Mampu dasar, proses, tujuan dan standart penilaian kinerja 3.Mampu menjelaskan alat pengukuran penilaian kinerja 4.Mampu menjelaskan untuk mengatasi permasalahan saat penilaian kinerja 5.Mampu menjelaskan proses manajemen mutu dalam penilaian kinerja 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meeting 3 X 50	Materi: Konsep dan teknik penilaian kinerja dalam organisasi Pustaka: Dessler, G. (2020). <i>Human Resource Management Sixteenth Edition</i> , Pearson Education, Inc.	10%
6	Dapat memahami konsep penggajian dan mengidentifikasi komponen kompensasi	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu mendefinisikan apa itu kompensasi 2.Mampu mengidentifikasi komponen kompensasi finansial dan non finansial 3.Mampu menjelaskan masalah manajemen kompensasi 4.Mampu mengoperasikan penggunaan teknologi untuk menentukan sistem kompensasi 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meeting 3 X 50	Materi: Compensation Pustaka: Dessler, G. (2020). <i>Human Resource Management Sixteenth Edition</i> , Pearson Education, Inc.	10%
7	Dapat memahami pengertian, manfaat, dan pelaksanaan perencanaan dan pengembangan karir	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu mendefinisikan tentang karir 2.Mampu mendefinisikan perencanaan karir 3.Mampu menjelaskan implementasi perencanaan karir 4.Mampu mendefinisikan pengembangan karir 5.Mampu menjelaskan implementasi pengembangan karir 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meeting 3 X 50	Materi: Managing Careers and Retention Pustaka: Dessler, G. (2020). <i>Human Resource Management Sixteenth Edition</i> , Pearson Education, Inc.	10%

8	Dapat Mengerjakan Ujian Tengah Semester	Mampu Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Tes	Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester 2 X 50	Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester 2 X 50	Materi: Pertemuan 1-7 Pustaka: Dessler, G. (2020). <i>Human Resource Management Sixteenth Edition</i> , Pearson Education, Inc.	0%
9	Dapat memahami konsep dasar perilaku organisasi dan keberagaman dalam organisasi	1.Mampu menjelaskan konsep dan ruang lingkup perilaku organisasi serta relevansinya terhadap kinerja dan efektivitas organisasi bisnis digital 2.Mampu menjelaskan peran pendekatan sistematis dalam menganalisis perilaku individu dan kelompok dibandingkan pendekatan intuitif 3.Mampu mengidentifikasi kontribusi disiplin ilmu perilaku (psikologi, psikologi sosial, sosiologi, dan antropologi) dalam memahami perilaku kerja 4.Mampu menjelaskan keterbatasan prinsip absolut dalam perilaku organisasi, dengan mempertimbangkan konteks teknologi, individu, dan dinamika organisasi digital 5.Mampu menganalisis perilaku individu dan kelompok berdasarkan tiga level analisis perilaku organisasi (individu, kelompok, dan organisasi) 6.Mampu menganalisis dampak diskriminasi dan stereotip terhadap perilaku kerja, kolaborasi tim, dan kinerja organisasi 7.Mampu mengidentifikasi peran karakteristik biografis, perbedaan individu, serta kemampuan intelektual dan fisik dalam konteks kerja digital 8.Mampu menjelaskan strategi pengelolaan keberagaman yang efektif untuk mendukung inovasi, kolaborasi, dan keberlanjutan organisasi bisnis digital	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting dan google meeting 3 X 50	Materi: Konsep dasar perilaku organisasi dan keberagaman dalam organisasi Pustaka: Robbins, S. P. & Judge, T. A. (2018). <i>Essentials of Organizational Behavior Global Edition</i> , Pearson Education Limited.	5%
10	Dapat mengidentifikasi emosi, suasana hati, kepribadian dan nilai-nilai dalam organisasi	1.Mampu membedakan emosi dan mood serta menjelaskan sumber-sumber utama emosi dan mood dalam konteks kerja 2.Mampu menganalisis dampak emotional labor terhadap sikap, kesejahteraan, dan kinerja karyawan 3.Mampu menjelaskan affective events theory dan emotional intelligence serta implikasinya terhadap perilaku kerja 4.Mampu menjelaskan strategi emotion regulation dan penerapannya pada isu-isu perilaku organisasi 5.Mampu menganalisis perbedaan person–job fit dan person–organization fit dalam menjelaskan perilaku dan kinerja individu 6.Mampu menjelaskan konsep kepribadian, cara pengukurannya, serta faktor pembentuknya, termasuk peran situasi 7.Mampu menganalisis kelebihan dan keterbatasan kerangka kepribadian utama (MBTI, Big Five, dan Dark Triad) 8.Mampu menganalisis peran nilai individu dan budaya melalui perbandingan terminal–instrumental values serta kerangka Hofstede dan GLOBE	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting dan google meeting 3 X 50	Materi: Emosi, suasana hati, kepribadian dan nilai-nilai dalam organisasi Pustaka: Robbins, S. P. & Judge, T. A. (2018). <i>Essentials of Organizational Behavior Global Edition</i> , Pearson Education Limited.	5%

11	Dapat memahami persepsi dan pengambilan keputusan individu	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu menganalisis faktor-faktor persepsi dan attribution theory dalam menilai perilaku individu dan kelompok di organisasi 2.Mampu menjelaskan keterkaitan persepsi dengan pengambilan keputusan serta perbedaan model keputusan rasional, bounded rationality, dan intuisi 3.Mampu menganalisis pengaruh perbedaan individu, kendala organisasi, dan kriteria etis terhadap kualitas pengambilan keputusan 4.Mampu menjelaskan proses kreativitas tiga tahap serta relevansinya terhadap inovasi dan pemecahan masalah dalam bisnis digital 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting dan google meeting 3 X 50	Materi: Persepsi dan pengambilan keputusan individu Pustaka: Robbins, S. P. & Judge, T. A. (2018). <i>Essentials of Organizational Behavior Global Edition</i> , Pearson Education Limited.	5%
12	Dapat memahami dasar-dasar dan perilaku kelompok serta pemahaman tentang tim kerja	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu membedakan berbagai jenis kelompok kerja dalam organisasi 2.Mampu menjelaskan model perkembangan kelompok punctuated equilibrium dan implikasinya terhadap kinerja 3.Mampu menganalisis perubahan peran (roles) individu dalam berbagai situasi kerja 4.Mampu menganalisis pengaruh norma kelompok terhadap perilaku individu 5.Mampu menganalisis pengaruh status dan ukuran kelompok terhadap kinerja kelompok 6.Mampu menjelaskan integrasi kohesivitas dan keberagaman untuk meningkatkan efektivitas kelompok 7.Mampu menganalisis kekuatan dan kelemahan pengambilan keputusan kelompok 8.Mampu menganalisis efektivitas tim kerja, meliputi perbedaan kelompok dan tim, tipe tim, karakteristik tim efektif, pembentukan team players, serta penentuan penggunaan tim atau individu 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting dan google meeting 3 X 50	Materi: Dasar-dasar dan perilaku kelompok serta pemahaman tentang tim kerja Pustaka: Robbins, S. P. & Judge, T. A. (2018). <i>Essentials of Organizational Behavior Global Edition</i> , Pearson Education Limited.	5%
13	Dapat mengidentifikasi konflik dan menentukan strategi negosiasi yang efektif	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu mendefinisikan konflik dan negosiasi 2.Mampu membedakan berbagai pandangan tentang konflik 3.Mampu membedakan fungsi, hubungan, dan proses konflik 4.Mampu menentukan strategi penanganan konflik 5.Mampu menentukan strategi bernegosiasi yang efektif 6.Mampu mendeskripsikan proses negosiasi 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting dan google meeting 3 X 50	Materi: Konflik dan menentukan strategi negosiasi yang efektif Pustaka: Robbins, S. P. & Judge, T. A. (2018). <i>Essentials of Organizational Behavior Global Edition</i> , Pearson Education Limited.	10%

14	Dapat memahami konsep kepemimpinan, kekuasaan, dan politik dalam organisasi	<p>1. Mampu menganalisis kesimpulan utama teori sifat dan teori perilaku kepemimpinan, termasuk keterbatasannya</p> <p>2. Mampu membandingkan teori kepemimpinan kontinjensi dalam menjelaskan efektivitas kepemimpinan pada situasi yang berbeda</p> <p>3. Mampu menganalisis teori kepemimpinan kontemporer serta keterkaitannya dengan teori kepemimpinan klasik</p> <p>4. Mampu menganalisis peran pemimpin dalam membangun organisasi yang etis, termasuk penciptaan iklim kerja yang positif</p> <p>5. Mampu menjelaskan peran kepercayaan (trust) dan mentoring dalam meningkatkan dampak positif kepemimpinan</p> <p>6. Mampu menganalisis perbedaan kepemimpinan dan kekuasaan, termasuk basis kekuasaan formal dan personal</p> <p>7. Mampu menganalisis peran ketergantungan, taktik pengaruh, serta penyalahgunaan kekuasaan dan dampaknya bagi individu dan organisasi</p> <p>8. Mampu menganalisis dinamika politik organisasi, meliputi penyebab, konsekuensi, dan implikasi etis perilaku politik</p>	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting dan google meeting 3 X 50	<p>Materi: Konsep kepemimpinan, kekuasaan, dan politik dalam organisasi</p> <p>Pustaka: Dessler, G. (2020). <i>Human Resource Management Sixteenth Edition</i>, Pearson Education, Inc.</p>	10%
15	Dapat memahami jenis-jenis, struktur dan desain dalam organisasi	<p>1. Mampu menjelaskan konsep struktur organisasi dan elemen-elemen utamanya (work specialization, departmentalization, chain of command)</p> <p>2. Mampu menjelaskan peran span of control, sentralisasi–desentralisasi, dan formalisasi dalam pengelolaan organisasi</p> <p>3. Mampu membedakan berbagai desain struktur organisasi (simple structure, bureaucracy, matrix, virtual, dan team-based structure)</p> <p>4. Mampu menganalisis hubungan antara desain organisasi dan perilaku karyawan, termasuk otonomi, komunikasi, dan kinerja</p> <p>5. Mampu menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi perbedaan desain organisasi (strategi, ukuran organisasi, teknologi, dan lingkungan)</p> <p>6. Mampu menganalisis kesesuaian desain organisasi dalam mendukung efektivitas organisasi dan konteks bisnis digital</p>	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting dan google meeting 3 X 50	<p>Materi: Struktur dan desain dalam organisasi</p> <p>Pustaka: Robbins, S. P. & Judge, T. A. (2018). <i>Essentials of Organizational Behavior Global Edition</i>, Pearson Education Limited.</p>	10%
16	Dapat Mengerjakan Ujian Akhir Semester	Mampu Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Tes</p>	Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester 2 X 50	Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester 2 X 50	<p>Materi: Pertemuan 9-15</p> <p>Pustaka: Robbins, S. P. & Judge, T. A. (2018). <i>Essentials of Organizational Behavior Global Edition</i>, Pearson Education Limited.</p>	0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	80%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	20%
		100%

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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
MATEMATIKA LOGIKA	6120903088	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	2	28 Januari 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Anita Safitri, S.Kom., M.Kom.				HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	

Model Pembelajaran	Case Study
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

1. Sikap	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
1. Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar logika matematika (proposisi, tabel kebenaran, dan inferensi logika) untuk menyelesaikan permasalahan sederhana dalam konteks bisnis digital.	
2. Mahasiswa mampu menerapkan teori himpunan dan operasi dasar pada himpunan untuk mendukung analisis permasalahan bisnis sederhana.	
3. Mahasiswa mampu menggunakan representasi matriks, relasi, dan fungsi untuk memodelkan permasalahan logika matematika sederhana.	
4. Mahasiswa mampu menganalisis langkah-langkah induksi matematika untuk menjelaskan kebenaran suatu proposisi secara sistematis.	
5. Mahasiswa mampu menerapkan notasi algoritma sederhana untuk menjelaskan alur penyelesaian masalah logis dalam konteks bisnis digital.	
6. Mahasiswa mampu menerapkan konsep deret angka untuk mengidentifikasi pola dan kecenderungan perhitungan sederhana.	
7. Mahasiswa mampu menganalisis penggunaan konsep permutasi, kombinasi, dan peluang dalam pemodelan penyelesaian masalah pengambilan keputusan.	
8. Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar aljabar Boolean untuk merepresentasikan aturan logika dan keputusan dalam sistem digital.	
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar logika dan proposisi, serta menyusun dan mengevaluasi nilai kebenaran proposisi tunggal dan majemuk dalam konteks permasalahan sederhana.
Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menganalisis validitas argumen logis menggunakan hukum-hukum logika dan menyusun kesimpulan yang logis dari serangkaian proposisi.
Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu merepresentasikan dan mengoperasikan himpunan, serta menggunakan konsep himpunan untuk memodelkan permasalahan diskrit sederhana.
Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu merepresentasikan relasi dan fungsi, serta membedakan relasi yang merupakan fungsi dan bukan fungsi.
Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar matriks dan bilangan bulat, serta menggunakannya sebagai alat representasi struktur dan relasi data.
Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip induksi matematika untuk membuktikan kebenaran pernyataan matematis sederhana.
Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu menunjukkan penguasaan konsep logika dan struktur diskrit melalui penyelesaian soal ujian secara komprehensif.
Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu merefleksikan pemahaman, kesulitan, dan strategi belajar yang dialami selama proses pembelajaran Matematika Logika pada materi awal, serta mengidentifikasi keterkaitan konsep logika dengan konteks pembelajaran selanjutnya.
Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu menganalisis pola dan menyelesaikan permasalahan deret aritmatika dan geometri, serta menggunakan deret untuk estimasi dan prediksi sederhana.
Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu menerapkan kaidah menghitung dan prinsip inklusi-eksklusi untuk menentukan banyaknya kemungkinan dalam permasalahan diskrit.
Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu membedakan dan menerapkan permutasi serta kombinasi dalam penyelesaian masalah penghitungan dan pengambilan keputusan berbasis pilihan.
Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu menentukan ruang sampel dan menghitung peluang kejadian sederhana, serta mengintegrasikan konsep deret dan kombinatorik dalam analisis peluang.
Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar dan hukum-hukum Aljabar Boolean, serta merepresentasikan aturan logika keputusan dalam bentuk ekspresi Boolean.
Sub-CPMK14	Mahasiswa memahami fungsi aljabar boolean
Sub-CPMK15	Mahasiswa mampu menyusun notasi algoritma sederhana berbasis logika, serta mengaplikasikan penalaran logis dan matematis untuk memodelkan solusi permasalahan nyata di bidang bisnis digital.
Sub-CPMK16	Mahasiswa mampu mengintegrasikan konsep logika, struktur diskrit, peluang, dan logika sistem untuk menyelesaikan permasalahan.

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Logika Matematika memberikan dasar-dasar pemahaman logika dan struktur matematika yang penting untuk analisis dan pemecahan masalah dalam berbagai bidang, termasuk bisnis digital. Materi yang dibahas mencakup logika proposisi dan predikat, teori himpunan, matriks, relasi dan fungsi, induksi matematika, kombinasi, serta peluang. Mata kuliah ini dirancang untuk membangun kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis, serta kemampuan menerapkan konsep-konsep tersebut dalam pengambilan keputusan berbasis data. Melalui kombinasi teori dan aplikasi, mahasiswa akan mengembangkan keterampilan yang relevan untuk mendukung karier di era digital.
-----------------------------	--

Pustaka	Utama :
	1. Munir, R. (2014). Matematika Diskrit Revisi Kelima . Bandung: Informatika.
	Pendukung :
	1. Lipschutz, S & Lipson, M. (2021). Schaum's Outline of Discrete Mathematics, Fourth Edition (Schaum's Outlines). McGraw Hill

Dosen Pengampu	HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN MUHAMMAD FEBRIAN DWI SYAHPUTRA Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA.
-----------------------	--

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penguasaan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar logika dan proposisi, serta menyusun dan mengevaluasi nilai kebenaran proposisi tunggal dan majemuk dalam konteks permasalahan sederhana.	1. Menjelaskan pengertian proposisi dan non-proposisi dengan tepat 2. Menentukan nilai kebenaran proposisi tunggal 3. Menyusun tabel kebenaran sederhana	Kriteria: latihan soal, diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi interaktif, latihan soal 150		Materi: logika, logika proposisi dan tabel kebenaran Pustaka: Munir, R. (2014). Matematika Diskrit Revisi Kelima . Bandung: Informatika.	4%
2	Mahasiswa mampu menganalisis validitas argumen logis menggunakan hukum-hukum logika dan menyusun kesimpulan yang logis dari serangkaian proposisi.	1. Mengidentifikasi bentuk argumen logis 2. Menerapkan hukum logika secara tepat	Kriteria: Tugas individu, latihan soal, diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, studi kasus, latihan soal 150		Materi: hukum-hukum logika proposisi dan argumen Pustaka: Munir, R. (2014). Matematika Diskrit Revisi Kelima . Bandung: Informatika.	4%
3	Mahasiswa mampu merepresentasikan dan mengoperasikan himpunan, serta menggunakan konsep himpunan untuk memodelkan permasalahan diskrit sederhana.	1. Menuliskan himpunan dalam berbagai representasi 2. Melakukan operasi dasar himpunan (u, n, komplemen) 3. Memodelkan masalah sederhana menggunakan diagram himpunan	Kriteria: latihan soal, diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, studi kasus, latihan soal 150		Materi: himpunan, prinsip-prinsip himpunan Pustaka: Munir, R. (2014). Matematika Diskrit Revisi Kelima . Bandung: Informatika.	4%

4	Mahasiswa mampu merepresentasikan relasi dan fungsi, serta membedakan relasi yang merupakan fungsi dan bukan fungsi.	1. Menentukan relasi dan fungsi dari suatu himpunan 2. Menyajikan fungsi dalam tabel, diagram, atau notasi	Kriteria: Latihan soal, diskusi Bentuk Penilaian : Tes	Ceramah, studi kasus, latihan soal 150		Materi: relasi, fungsi, matriks Pustaka: Munir, R. (2014). Matematika Diskrit Revisi Kelima . Bandung: Informatika.	10%
5	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar matriks dan bilangan bulat, serta menggunakannya sebagai alat representasi struktur dan relasi data.	1. Menjelaskan pengertian dan bentuk dasar matriks 2. Mengidentifikasi sifat dasar bilangan bulat dan pembagi 3. Menggunakan matriks atau bilangan bulat untuk merepresentasikan hubungan sederhana	Kriteria: latihan soal, diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, studi kasus, latihan soal 150		Materi: operasi aritmatika matriks Pustaka: Munir, R. (2014). Matematika Diskrit Revisi Kelima . Bandung: Informatika.	4%
6	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip induksi matematika untuk membuktikan kebenaran pernyataan matematis sederhana.	1. Menjelaskan langkah-langkah induksi matematika 2. Menggunakan induksi untuk membuktikan pernyataan sederhana 3. Menunjukkan keterkaitan induksi dengan pola bilangan	Kriteria: latihan soal, diskusi, tugas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Ceramah, studi kasus, latihan soal 150		Materi: induksi, prinsip induksi Pustaka: Munir, R. (2014). Matematika Diskrit Revisi Kelima . Bandung: Informatika.	9%
7	Mahasiswa mampu menunjukkan penguasaan konsep logika dan struktur diskrit melalui penyelesaian soal ujian secara komprehensif.	1. Ketepatan konsep dalam penyelesaian soal 2. Kemampuan penalaran logis dan matematis 3. Konsistensi dan kerapian langkah penyelesaian	Kriteria: Latihan soal, diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Ceramah, studi kasus, latihan soal 150		Materi: notasi algoritma, sifat-sifat pembagi Pustaka: Munir, R. (2014). Matematika Diskrit Revisi Kelima . Bandung: Informatika.	15%
8	Mahasiswa mampu merefleksikan pemahaman, kesulitan, dan strategi belajar yang dialami selama proses pembelajaran Matematika Logika pada materi awal, serta mengidentifikasi keterkaitan konsep logika dengan konteks pembelajaran selanjutnya.	1. Mahasiswa mampu mengungkapkan kembali konsep yang telah dipelajari secara ringkas 2. Mahasiswa mengidentifikasi bagian materi yang sudah dipahami dan yang masih sulit	Kriteria: Keterlibatan mahasiswa dalam proses evaluasi diri pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		Ujian Tengah Semester 90	Materi: seluruh materi minggu ke 1-7 Pustaka: Munir, R. (2014). Matematika Diskrit Revisi Kelima . Bandung: Informatika.	0%
9	Mahasiswa mampu menganalisis pola dan menyelesaikan permasalahan deret aritmatika dan geometri, serta menggunakan deret untuk estimasi dan prediksi sederhana.	1. Mengidentifikasi jenis deret dengan tepat 2. Menghitung suku ke-n dan jumlah suku deret 3. Menyelesaikan soal deret dalam konteks sederhana	Kriteria: Latihan soal, diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, studi kasus, latihan soal 150		Materi: deret angka Pustaka: Munir, R. (2014). Matematika Diskrit Revisi Kelima . Bandung: Informatika.	4%
10	Mahasiswa mampu menerapkan kaidah menghitung dan prinsip inklusi-eksklusi untuk menentukan banyaknya kemungkinan dalam permasalahan diskrit.	1. Menerapkan kaidah menghitung secara tepat 2. Menggunakan prinsip inklusi-eksklusi pada kasus sederhana	Kriteria: Latihan soal, diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, studi kasus, latihan soal 150		Materi: prinsip inklusi, prinsip eksklusi Pustaka: Munir, R. (2014). Matematika Diskrit Revisi Kelima . Bandung: Informatika.	4%
11	Mahasiswa mampu membedakan dan menerapkan permutasi serta kombinasi dalam penyelesaian masalah penghitungan dan pengambilan keputusan berbasis pilihan.	1. Membedakan permasalahan permutasi dan kombinasi 2. Menghitung permutasi dan kombinasi dengan benar 3. Menyelesaikan soal kontekstual berbasis kombinatorik	Kriteria: Latihan soal, diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, studi kasus, latihan soal 150		Materi: Kombinasi: konsep dasar, rumus, aplikasi Pustaka:	4%
12	Mahasiswa mampu menentukan ruang sampel suatu kejadian dan menghitung peluang kejadian sederhana, serta mengintegrasikan konsep deret dan kombinatorik dalam analisis peluang.	1. Menentukan ruang sampel suatu kejadian 2. Menghitung peluang kejadian sederhana dengan tepat	Kriteria: latihan soal, diskusi, quiz Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, studi kasus, latihan soal		Materi: Peluang: ruang sampel, probabilitas sederhana Pustaka: Munir, R. (2014). Matematika Diskrit Revisi Kelima . Bandung: Informatika.	10%
13	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar dan hukum-hukum Aljabar Boolean, serta merepresentasikan aturan logika keputusan dalam bentuk ekspresi Boolean.	1. Menjelaskan konsep dasar Aljabar Boolean 2. Menuliskan ekspresi Boolean dari pernyataan logika	Kriteria: Latihan soal, diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, tes, studi kasus, latihan soal 150		Materi: Prinsip, ekspresi hukum-hukum Pustaka: Munir, R. (2014). Matematika Diskrit Revisi Kelima . Bandung: Informatika.	4%
14	Mahasiswa memahami fungsi aljabar boolean	1. Menentukan nilai kebenaran fungsi Boolean 2. Menyederhanakan fungsi Boolean sederhana 3. Menjelaskan penerapan fungsi Boolean dalam sistem digital	Kriteria: Latihan soal, diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, studi kasus, latihan soal 150		Materi: fungsi aljabar boolean Pustaka: Munir, R. (2014). Matematika Diskrit Revisi Kelima . Bandung: Informatika.	4%
15	Mahasiswa mampu menyusun notasi algoritma sederhana berbasis logika, serta mengaplikasikan penalaran logis dan matematis untuk memodelkan solusi permasalahan nyata di bidang bisnis digital.	1. Menyusun langkah algoritmik secara runtut 2. Menggunakan logika dan kondisi (IF-THEN) secara tepat	Kriteria: Latihan soal, diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, studi kasus, latihan soal 150		Materi: analisis logika, aplikasi dunia nyata Pustaka: Munir, R. (2014). Matematika Diskrit Revisi Kelima . Bandung: Informatika.	5%

16	Mahasiswa mampu mengintegrasikan konsep logika, struktur diskrit, peluang, dan logika sistem untuk menyelesaikan permasalahan.	1. Ketepatan konsep dan perhitungan 2. Kemampuan penalaran logis dan sistematis	Kriteria: Jawaban benar Bentuk Penilaian : Tes	Ujian Akhir Semester 100		Materi: seluruh materi minggu ke 1-15 Pustaka: Munir, R. (2014). <i>Matematika Diskrit Revisi Kelima</i> . Bandung: Informatika.	15%
----	--	--	---	-----------------------------	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktivitas Partisipatif	63%
2.	Penilaian Portofolio	4.5%
3.	Tes	32.5%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Sistem Informasi Akuntansi	6120903010		T=1	P=2	ECTS=4.77	4	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	loggar Bhilawa		Danang Ary Dewangga			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	CPL 1.A	Lulusan mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif					
	2. Keterampilan Umum						
	CPL 2.A	Lulusan mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif					
	3. Keterampilan Khusus						
	CPL 3.A	Lulusan mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat					
	4. Pengetahuan						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Memahami sistem kerja informasi akuntansi dan fungsinya dalam suatu organisasi bisnis;						
	2. Memahami pengaplikasian teknologi informasi dalam menyusun sistem informasi organisasi;						
	3. Memahami prinsip-prinsip pengendalian internal						
	4. Memahami berbagai entitas yang berkaitan dalam penyusunan informasi di suatu organisasi yang di aplikasikan pada masing-masing siklus akuntansi						
	5. Memahami berbagai siklus umum transaksi						
	6. Menggunakan alat perancangan sistem untuk mendeskripsikan sebuah sistem informasi akuntansi						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Melakukan arus informasi utama dalam lingkungan bisnis antara audit eksternal, audit internal, dan audit TI					
	Sub-CPMK2	Menjelaskan Pemrosesan Transaksi					
	Sub-CPMK3	Menjelaskan hubungan etika, penipuan dan pengendalian					
	Sub-CPMK4	Merancang siklus pendapatan					
	Sub-CPMK5	Merancang siklus pengeluaran bagian I: Prosedur Pembelian dan Pengeluaran Kas					
	Sub-CPMK6	Merancang siklus pengeluaran bagian II: Prosedur Pemrosesan Penggajian dan Aktiva Tetap					
	Sub-CPMK7	Merancang siklus konversi					
	Sub-CPMK8	Ujian Tengah Semester (UTS)					
	Sub-CPMK9	Pembahasan kasus sistem perkuliahan					
	Sub-CPMK10	Pembahasan kasus siklus pendapatan dan penagihan kas					
	Sub-CPMK11	Pembahasan kasus siklus penjualan					
	Sub-CPMK12	Pembahasan kasus siklus pembelian dan pengeluaran kas					
	Sub-CPMK13	Pembahasan kasus siklus penggajian					
	Sub-CPMK14	Pembahasan kasus siklus aktiva tetap					
	Sub-CPMK15	Pembahasan kasus siklus konversi					
	Sub-CPMK16	Ujian Akhir Semester (UAS)					
Deskripsi Singkat MK	Penggunaan sistem pengolahan data akuntansi merupakan sesuatu yang mutlak bagi lulusan bisnis digital. Koordinasi yang harmonis antara pemahaman manusia, hardware, software, dan pendekatan akuntansi sangat dibutuhkan. Metode yang digunakan dalam perkuliahan adalah penyamaan persepsi akuntansi secara teoritis lalu dilanjutkan dengan implementasi penggunaan sistem informasi akuntansi secara praktis untuk mendukung proses pengambilan keputusan manajemen suatu organisasi.						
Pustaka	Utama :						
	1. Dull, Richard B., Ulric J. Gelinas, JR., Patrick R. Wheeler. 2018. Accounting Information Systems. Edisi 11. United States of America.						
	2. triani Ni Nyoman Alit, Yanthi, Merlyana Dwindi, Putra Ricky Eka. 2017. Praktikum Sistem Informasi Akuntansi. 2017. Jakarta: Salemba Empat.						
	Pendukung :						
	1. Kautsar, A., Fazlurrahman, H., Amelia, R., Dewi, R. S., Wihara, D. S., & Fitro, A. (2025). Penguatan keuangan sederhana dan kontrol kualitas pada UMKM makanan dan minuman. Abimanyu: Journal of Community Engagement, 6(1), 56–63. https://doi.org/10.26740/abi.v6n1.p56-63						
Dosen Pengampu	IKA DYAH CANDRA ARIFAH LOGGAR BHILAWA RENNY SARI DEWI Ika Diyah Candra Arifah, S.E., M.Com. Ika Diyah Candra Arifah, S.E., M.Com. Loggar Bhilawa, S.E., M.Si., Ak. Loggar Bhilawa, S.E., M.Si., Ak. Renny Sari Dewi, S. Kom., M. Kom. Renny Sari Dewi, S. Kom., M. Kom.						
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	Melakukan arus informasi utama dalam lingkungan bisnis antara audit eksternal, audit internal, dan audit TI	1.- Mengidentifikasi arus informasi dalam lingkungan bisnis 2.- Menjelaskan fungsi manajemen dan akuntansi 3.- Menyusun model REA dan sistem ERP 4.- Menghubungkan Akuntn sebagai pengguna, desainer, dan auditor	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Kriteria: Rubrik deskriptif Ketepatan mendeskripsikan dan menjelaskan materi. Bentuk non-test: Lembar Penugasan 3 X 50		Materi: arus informasi utama dalam lingkungan bisnis antara audit eksternal, audit internal, dan audit TI Pustaka: Dull, Richard B., Ulric J. Gelinas, JR., Patrick R. Wheeler. 2018. Accounting Information Systems. Edisi 11. United States of America.	5%

2	Menjelaskan Pemrosesan Transaksi	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Mengidentifikasi konsep dasar siklus transaksi, pengeluaran, pendapatan dan konversi 2.- Menjelaskan tujuan setiap jenis catatan akuntansi yang digunakan dalam siklus transaksi 3.- Menggambar diagram arus data dan diagram relasi entitas 4.- Membedakan sistem batch dan real-time 	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Kriteria: Rubrik deskriptif Ketepatan mendeskripsikan dan menjelaskan materi. Bentuk non-tes: Lembar Penugasan 3 X 50</p>		<p>Materi: proses transaksi</p> <p>Pustaka: Dull, Richard B. , Ulric J. Gelinas, JR. ,Patrick R. Wheeler. 2018. Accounting Information Systems. Edisi 11. United States of America.</p>	5%
3	Menjelaskan hubungan etika, penipuan dan pengendalian	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Menjelaskan bagaimana perusahaan menangani isu mengenai etika 2.- Mengidentifikasi faktor yang membentuk penipuan 3.- Menganalisis kerugian akibat penipuan berdasarkan posisi dalam perusahaan 4.- Menjelaskan konsep dan prosedur pengendalian internal 	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Kriteria: Rubrik deskriptif Ketepatan mendeskripsikan dan menjelaskan materi. Bentuk non-tes: Lembar Penugasan 3 X 50</p>		<p>Materi: hubungan etika, penipuan dan pengendalian</p> <p>Pustaka: Dull, Richard B. , Ulric J. Gelinas, JR. ,Patrick R. Wheeler. 2018. Accounting Information Systems. Edisi 11. United States of America.</p>	8%
4	Merancang siklus pendapatan	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Menjelaskan fungsi logis dari siklus pendapatan 2.- Menggambarkan prosedur manual sistem penjualan 3.- Menggambarkan proses back order 4.- Mengidentifikasi aktivitas pengendalian yang khusus digunakan dalam siklus pendapatan 5.- Menyusun keunggulan dari sistem otomatisasi 6.- Menggambarkan prosedur pemrosesan transaksi 	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Kriteria: Rubrik deskriptif Ketepatan mendeskripsikan dan menjelaskan materi. Bentuk non-tes: Lembar Penugasan 3 X 50</p>		<p>Materi: siklus pendapatan</p> <p>Pustaka: Dull, Richard B. , Ulric J. Gelinas, JR. ,Patrick R. Wheeler. 2018. Accounting Information Systems. Edisi 11. United States of America.</p>	8%
5	Merancang siklus pengeluaran bagian I: Prosedur Pembelian dan Pengeluaran Kas	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Menjelaskan aktivitas pembelian dan pengeluaran kas 2.- Menggambarkan sistem pengeluaran kas secara batch 3.- Mengidentifikasi pengendalian internal utama dalam siklus pengeluaran kas yang sesuai dengan COSO (The Committee of Sponsoring Organizations) 4.- Menyusun rekayasa ulang sistem pembelian/pengeluaran dengan real-time dan pengimplementasiannya 5.- Menjelaskan perbedaan utama kkegiatan manual dan otomatisasi dalam sistem batch 	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian tugas Ketepatan mendeskripsikan dan menjelaskan materi. Bentuk non-tes: Lembar Penugasan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Kriteria: Rubrik deskriptif Ketepatan mendeskripsikan dan menjelaskan materi. Bentuk non-tes: Lembar Penugasan 3 X 50</p>		<p>Materi: Prosedur Pembelian dan Pengeluaran Kas</p> <p>Pustaka: Dull, Richard B. , Ulric J. Gelinas, JR. ,Patrick R. Wheeler. 2018. Accounting Information Systems. Edisi 11. United States of America.</p> <p>Materi: Prosedur Pembelian dan Pengeluaran Kas</p> <p>Pustaka: Dull, Richard B. , Ulric J. Gelinas, JR. ,Patrick R. Wheeler. 2018. Accounting Information Systems. Edisi 11. United States of America.</p>	8%
6	Merancang siklus pengeluaran bagian II: Prosedur Pemrosesan Penggajian dan Aktiva Tetap	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Menjelaskan proses penggajian dari DFD sampai bagan alir yang merinci prosedur sistem manual 2.- Menjelaskan proses penggajian secara Batch, implikasi pengendalian sampai rekayasa ulang sistem penggajian 3.- Menyusun proses logika umum dari sistem aktiva tetap, yang melibatkan bagian akuisisi, pemeliharaan aktiva, dan penghapusan aktiva 	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian tugas Ketepatan mendeskripsikan dan menjelaskan materi. Bentuk non-tes: Lembar Penugasan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Kriteria: Rubrik deskriptif Ketepatan mendeskripsikan dan menjelaskan materi. Bentuk non-tes: Lembar Penugasan 3 X 50</p>		<p>Materi: Prosedur Pemrosesan Penggajian dan Aktiva Tetap</p> <p>Pustaka: Dull, Richard B. , Ulric J. Gelinas, JR. ,Patrick R. Wheeler. 2018. Accounting Information Systems. Edisi 11. United States of America.</p>	8%
7	Merancang siklus konversi	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Menjelaskan sistem proses produksi Batch, dan model EOQ 2.- Menjelaskan subsistem akuntansi biaya dalam siklus konversi yang terjadi dalam proses produksi 3.- Menjelaskan alasan dasar kualitas sangat penting bagi produsen kelas dunia. 4.- Mengidentifikasi enam golongan aktivitas pengendalian internal 5.- Menjelaskan inti dari lingkungan produksi yang berfungsi dengan baik 6.- Menggunakan CIM , CNC, CAM, CAD, MRP II, ERP, EDI. 	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Kriteria: Rubrik deskriptif Ketepatan mendeskripsikan dan menjelaskan materi. Bentuk non-tes: Lembar Penugasan 3 X 50</p>		<p>Materi: siklus konversi</p> <p>Pustaka: Dull, Richard B. , Ulric J. Gelinas, JR. ,Patrick R. Wheeler. 2018. Accounting Information Systems. Edisi 11. United States of America.</p>	8%
8	Ujian Tengah Semester (UTS)	Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknologi informasi dalam menyusun sistem informasi organisasi;	<p>Kriteria: Rubrik holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja, Tes</p>	3 X 50		<p>Materi: SIA untuk beberapa siklus akuntansi</p> <p>Pustaka: Dull, Richard B. , Ulric J. Gelinas, JR. ,Patrick R. Wheeler. 2018. Accounting Information Systems. Edisi 11. United States of America.</p>	0%

9	Pembahasan kasus sistem perkuliahan	Penerapan teori pada kasus sistem perkuliahan	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Kriteria: Ketepatan mendeskripsikan, menjelaskan dan menyelesaikan kasus. Bentuk non-test: Kasus 3 X 50		Materi: kasus sistem perkuliahan Pustaka: <i>triani Ni Nyoman Alit, Yanthi, Merlyana Dwind, Putra Ricky Eka. 2017. Praktikum Sistem Informasi Akuntansi. 2017. Jakarta: Salemba Empat.</i>	5%
10	Pembahasan kasus siklus pendapatan dan penagihan kas	Penerapan teori pada kasus yang ada di dunia bisnis siklus pendapatan dan penagihan kas	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian tugas Ketepatan mendeskripsikan dan menjelaskan materi. Bentuk non-test: studi kasus Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Kriteria: Ketepatan mendeskripsikan, menjelaskan dan menyelesaikan kasus. Bentuk non-test: Kasus 3 X 50		Materi: siklus pendapatan dan penagihan kas Pustaka: <i>Dull, Richard B., Ulric J. Gelinas, JR., Patrick R. Wheeler. 2018. Accounting Information Systems. Edisi 11. United States of America.</i>	5%
11	Pembahasan kasus siklus penjualan	Penerapan teori pada kasus yang ada di dunia bisnis siklus penjualan.	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian tugas Ketepatan mendeskripsikan dan menjelaskan materi. Bentuk non-test: studi kasus Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Kriteria: Ketepatan mendeskripsikan, menjelaskan dan menyelesaikan kasus. Bentuk non-test: Kasus 3 X 50		Materi: erori pada kasus yang ada di dunia bisnis siklus penjualan. Pustaka: <i>triani Ni Nyoman Alit, Yanthi, Merlyana Dwind, Putra Ricky Eka. 2017. Praktikum Sistem Informasi Akuntansi. 2017. Jakarta: Salemba Empat.</i>	8%
12	Pembahasan kasus siklus pembelian dan pengeluaran kas	Penerapan teori pada kasus yang ada di dunia bisnis siklus pembelian dan pengeluaran kas	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian tugas Ketepatan mendeskripsikan dan menjelaskan materi. Bentuk non-test: studi kasus Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Kriteria: Ketepatan mendeskripsikan, menjelaskan dan menyelesaikan kasus. Bentuk non-test: Kasus 3 X 50		Materi: kasus siklus pembelian dan pengeluaran kas Pustaka: <i>triani Ni Nyoman Alit, Yanthi, Merlyana Dwind, Putra Ricky Eka. 2017. Praktikum Sistem Informasi Akuntansi. 2017. Jakarta: Salemba Empat.</i>	8%
13	Pembahasan kasus siklus penggajian	Menganalisis teori yang berkaitan dengan kasus siklus Penggajian	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian tugas Ketepatan mendeskripsikan dan menjelaskan materi. Bentuk non-test: studi kasus Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Kriteria: Ketepatan mendeskripsikan, menjelaskan dan menyelesaikan kasus. Bentuk non-test: Kasus 3 X 50		Materi: teori yang berkaitan dengan kasus siklus Penggajian Pustaka: <i>triani Ni Nyoman Alit, Yanthi, Merlyana Dwind, Putra Ricky Eka. 2017. Praktikum Sistem Informasi Akuntansi. 2017. Jakarta: Salemba Empat.</i>	8%
14	Pembahasan kasus siklus aktiva tetap	Menganalisis teori yang berkaitan dengan kasus siklus Aktiva Tetap	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian tugas Ketepatan mendeskripsikan dan menjelaskan materi. Bentuk non-test: studi kasus Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Kriteria: Ketepatan mendeskripsikan, menjelaskan dan menyelesaikan kasus. Bentuk non-test: Kasus 3 X 50		Materi: kasus siklus aktiva tetap Pustaka: <i>triani Ni Nyoman Alit, Yanthi, Merlyana Dwind, Putra Ricky Eka. 2017. Praktikum Sistem Informasi Akuntansi. 2017. Jakarta: Salemba Empat.</i>	8%
15	Pembahasan kasus siklus konversi	Menganalisis teori yang berkaitan dengan kasus siklus Konversi	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Kriteria: Ketepatan mendeskripsikan, menjelaskan dan menyelesaikan kasus. Bentuk non-test: Kasus 3 X 50		Materi: kasus siklus konversi Pustaka: <i>triani Ni Nyoman Alit, Yanthi, Merlyana Dwind, Putra Ricky Eka. 2017. Praktikum Sistem Informasi Akuntansi. 2017. Jakarta: Salemba Empat.</i>	8%
16	Ujian Akhir Semester (UAS)	Mahasiswa mampu menyelesaikan pertanyaan yang berhubungan dengan penerapan SIA dalam beberapa siklus akuntansi	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Tes	3 X 50		Materi: praktikum SIA Pustaka: <i>triani Ni Nyoman Alit, Yanthi, Merlyana Dwind, Putra Ricky Eka. 2017. Praktikum Sistem Informasi Akuntansi. 2017. Jakarta: Salemba Empat.</i>	0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	74%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	22%
3.	Tes	4%
		100%

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.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
design thinking & inovasi	6120906017	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=0	P=3	ECTS=4.77	3	6 Juni 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Ika Diyah Candra A. S.E, M.Com.; Riska Dhenabayu, S.Kom.,M.M.		Ika Diyah Candra A. S.E, M.Com			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
CPL 1.A	3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;						
CPL 1.B	6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;						
CPL 1.C	9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan						
CPL 1.D	10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.						
	2. Keterampilan Umum						
CPL 2.A	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;						
CPL 2.B	2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;						
CPL 2.C	3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;						
CPL 2.D	5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;						
CPL 2.E	6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;						
CPL 2.F	7. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;						
CPL 2.G	8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan						
CPL 2.H	10. Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat.						
	3. Keterampilan Khusus						
CPL 3.A	1. Mampu menerapkan manajemen bisnis digital dengan dukungan teknologi informasi;						
CPL 3.B	2. Mampu menyusun, menyajikan, dan mengevaluasi sistem dan aplikasi perangkat lunak yang digunakan dalam proses bisnis digital.						
CPL 3.C	5. Mampu merancang dan melaksanakan penelitian di bidang manajemen bisnis, teknologi informasi dan sistem informasi manajemen dan mengkomunikasikan hasilnya						
	4. Pengetahuan						
CPL 4.A	1. Mampu menganalisis dan menerapkan konsep teoritis dan praktis tentang berbagai teori dalam Bisnis Digital, Kewirausahaan Digital, Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Desain Sistem, Pemasaran Digital dan Intelegensi Bisnis.						
CPL 4.B	2. Mampu menganalisis dan menerapkan prinsip dasar tentang berbagai teori ilmu Ekonomi; Manajemen dan Fungsi Organisasi; dan Etika Bisnis.						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Memahami nilai inovasi untuk organisasi, perekonomian dan masyarakat						
	2. Menerapkan inovasi dan proses inovasi di dalam organisasi						
	3. Memahami hubungan antara inovasi, design thinking dan kewirausahaan						
	4. Menerapkan tahapan proses design thinking ke dalam proyek inovasi						
	5. Menghasilkan keputusan strategis di bidang desain dan inovasi berdasarkan analisis informasi dan data, dan memberikan petunjuk dalam memilih						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
Sub-CPMK1	Memahami konsep dasar design thinking						
Sub-CPMK2	Menjelaskan Tahap Design Thinking: Define and Research						
Sub-CPMK3	Mengorganisasikan Tahap Design Thinking: Define and Research						
Sub-CPMK4	Mengorganisasikan Tahap Design Thinking: Define and Research						
Sub-CPMK5	Memahami Etika Desain						
Sub-CPMK6	Memahami Etika Desain						
Sub-CPMK7	Menganalisis user centric design						
Sub-CPMK8	Menerapkan Business Idea Preparation or Business Re-design Canvas						
Sub-CPMK9	Mengaplikasikan Graphic Design Software						
Sub-CPMK10	Mengaplikasikan Graphic Design Software						
Sub-CPMK11	Menciptakan high fidelity wireframe dan mock up desain						
Sub-CPMK12	Menciptakan live prototype yang dapat diuji langsung oleh pengguna untuk simulasi penggunaan nyata.						
Sub-CPMK13	Menciptakan live prototype yang dapat diuji langsung oleh pengguna untuk simulasi penggunaan nyata.						
Sub-CPMK14	Menciptakan Prototipe Interaktif untuk Solusi Inovasi Bisnis Menggunakan Metode Design Thinking						
Sub-CPMK15	Mampu mendiseminasikan hasil desain produk/layanan digital						
Sub-CPMK16	Mampu mendiseminasikan hasil desain produk/layanan digital						
Deskripsi Singkat MK	This course introduces design thinking and its application to developing new products, services and business organizations. Design Thinking is an interdisciplinary, human-centered approach to innovation. Design Thinking aims to help large and small companies (e.g. startups) to change and innovate. The design thinking practiced in this course partly follows the IDEO approach which combines creative thinking and logical or rational thinking, and involves a process consisting of empathy, ideas and prototypes. Students will learn design principles, methodologies and frameworks, and apply them through exercises and projects. The course is divided into four main aspects, all of which are interconnected but which we also emphasize separately: (1) design methodology (e.g. design process, ethnographic research, brainstorming, integrative thinking, design roles, team composition), (2) "things" that will be designed (for example, the product, service, or business itself), for example the business model), (3) human attitudes and behavior (towards design), and (4) the design context. Design context refers to the broader emerging context for design and business, in particular, society (including different cultures, user personas and physical environments). Learning will be primarily experiential - through case analysis, group exercises, and team projects. Prototypes using easily accessible materials will be expected and guest speakers with practical experience in Design Thinking may also be invited to support learning.						
Pustaka	Utama : 1. Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber 2. Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness 3. Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Uflacker, M. (2019). InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design Pendukung :						
Dosen Pengampu	IKA DYAH CANDRA ARIFAH MUHAMMAD FEBRILIAN DWI SYAHPUTRA Ika Diyah Candra Arifah, S.E., M.Com. Ika Diyah Candra Arifah, S.E., M.Com.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Memahami konsep dasar design thinking	<p>1.1.1 Explain the meaning of design thinking and innovation</p> <p>2.1.2 State the benefits of design thinking for business innovation</p> <p>3.1.3 Explain the stages of the design process</p> <p>4.1.4 Distinguish the differences between each stage of the design process</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Presentasi materi, Diskusi, dan Tanya jawab 3x50		<p>Materi: 1. Design thinking dan inovasi 2. Manfaat Design Thinking 3. Tahapan Desain: Define, Research, Ideate, Prototype, Select, Implement, Learn 4. Perbedaan masing-masing tahapan desain.</p> <p>Pustaka: 1. Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</p> <p>Materi: 1. Design thinking dan inovasi 2. Manfaat Design Thinking</p> <p>Pustaka: 2. Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</p>	2%
2	Menjelaskan Tahap Design Thinking: Define and Research	<p>1.2.1 Menjelaskan proses (identifying drivers)</p> <p>2.2.2 Melakukan pengumpulan data (Information gathering)</p> <p>3.3.1 Memahami pengelompokan target riset desain (Target groups)</p> <p>4.3.2 Memahami tahapan pengumpulan sampel dan tanggapan (Samples and Feedback)</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Presentasi materi, Diskusi, dan Tanya jawab 3x50		<p>Materi: 1. Identifikasi design drivers 2. Pengumpulan data riset desain 3. Target riset desain 4. Identifikasi sampel dan tanggapan untuk riset desain</p> <p>Pustaka: 1. Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</p> <p>Materi: 1. Identifikasi design drivers 2. Pengumpulan data riset desain 3. Target riset desain 4. Identifikasi sampel dan tanggapan untuk riset desain</p> <p>Pustaka: 2. Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</p>	2%
3	Mengorganisasikan Tahap Design Thinking: Define and Research	<p>1.1. Pembagian peran dan struktur tim</p> <p>2.2. Kemampuan koordinasi tim (komunikasi efektif, rapat terjadwal, keputusan kolektif)</p> <p>3.3. Dokumen desain bisnis mempunyai sistematika jelas, analisis kuat, desain produk relevan</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Presentasi materi, Diskusi, dan Tanya jawab 3x50		<p>Materi: 1. Identifikasi design drivers 2. Pengumpulan data riset desain 3. Target riset desain 4. Identifikasi sampel dan tanggapan untuk riset desain</p> <p>Pustaka: 1. Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</p> <p>Materi: 1. Identifikasi design drivers 2. Pengumpulan data riset desain 3. Target riset desain 4. Identifikasi sampel dan tanggapan untuk riset desain</p> <p>Pustaka: 2. Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</p> <p>Materi: Tahap Design Thinking: Define and Research</p> <p>Pustaka: 1. Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</p>	4%

4	Mengorganisasikan Tahap Design Thinking: Define and Research	<p>1.1. Pembagian peran dan struktur tim</p> <p>2.2. Kemampuan koordinasi tim (komunikasi efektif, rapat terjadwal, keputusan kolektif)</p> <p>3.3. Dokumen desain bisnis mempunyai sistematika jelas, analisis kuat, desain produk relevan</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Presentasi materi, Diskusi, dan Tanya jawab 3x50		<p>Materi: 1. Identifikasi design drivers 2. Pengumpulan data riset desain 3. Target riset desain 4. Identifikasi sampel dan tanggapan untuk riset desain</p> <p>Pustaka: 1. <i>Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</i></p> <p>Materi: 1. Identifikasi design drivers 2. Pengumpulan data riset desain 3. Target riset desain 4. Identifikasi sampel dan tanggapan untuk riset desain</p> <p>Pustaka: 2. <i>Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</i></p> <p>Materi: Tahap Design Thinking: Define and Research</p> <p>Pustaka: 1. <i>Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</i></p>	4%
5	Memahami Etika Desain	<p>1.1. Pemahaman konsep dan elemen dasar etika desain</p> <p>2.2. Pemahaman aplikasi etika desain</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Presentasi materi, Diskusi, dan Tanya jawab 3x50	Tugas: analisa studi kasus	<p>Materi: 1. Teori tentang etika desain 2. Teori tentang elemen etika desain 3. Studi kasus etika desain dalam praktik bisnis riil</p> <p>Pustaka: 1. <i>Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</i></p> <p>Materi: 3. Studi kasus etika desain dalam praktik bisnis riil</p> <p>Pustaka: 2. <i>Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</i></p>	2%
6	Memahami Etika Desain	<p>1.1. Pemahaman konsep dan elemen dasar etika desain</p> <p>2.2. Pemahaman aplikasi etika desain</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Presentasi materi, Diskusi, dan Tanya jawab 3x50	Tugas: analisa studi kasus	<p>Materi: 1. Teori tentang etika desain 2. Teori tentang elemen etika desain 3. Studi kasus etika desain dalam praktik bisnis riil</p> <p>Pustaka: 1. <i>Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</i></p> <p>Materi: 3. Studi kasus etika desain dalam praktik bisnis riil</p> <p>Pustaka: 2. <i>Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</i></p>	2%

7	Menganalisis user centric design	<p>1.1. Kualitas persona detail yang berbasis data dan relevan</p> <p>2.2. Analisis user task dan sesuai kebutuhan pengguna</p> <p>3.3. Penyusunan User Content Matrix logis dan mendukung task</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Presentasi materi, Diskusi, dan Tanya jawab 3x50		<p>Materi: 1. Konsep UX Design 2. Tahapan UX Design 3. User persona 4. User task matrix 5. User content matrix</p> <p>Pustaka: 1. Christian Mueller-Roterberg. 2018. <i>Handbook of Design Thinking: Innovation Ratgeber</i></p> <p>Materi: 1. Konsep UX Design 3. User persona</p> <p>Pustaka: 2. Brown, T., & Katz, B. (2019). <i>Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091)</i>. HarperBusiness</p> <p>Materi: 3. User persona 4. User task matrix 5. User content matrix</p> <p>Pustaka: 3. Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Ullacker, M. (2019). <i>InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design</i></p>	8%
8	Menerapkan Business Idea Preparation or Business Re-design Canvas	<p>1. Merancang tahapan desain pengalaman</p> <p>2. Mengidentifikasi user persona</p> <p>3. Merancang user task matrix</p> <p>4. Merancang user content matrix</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum</p>	Presentasi materi, Diskusi, dan Tanya jawab 3x50	Ceramah online (PPT, video Youtube) Diskusi online 3x50	<p>Materi: 1. Konsep UX Design 2. Tahapan UX Design 3. User persona 4. User task matrix 5. User content matrix</p> <p>Pustaka: 1. Christian Mueller-Roterberg. 2018. <i>Handbook of Design Thinking: Innovation Ratgeber</i></p> <p>Materi: 1. Konsep UX Design 3. User persona</p> <p>Pustaka: 2. Brown, T., & Katz, B. (2019). <i>Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091)</i>. HarperBusiness</p> <p>Materi: 3. User persona 4. User task matrix 5. User content matrix</p> <p>Pustaka: 3. Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Ullacker, M. (2019). <i>InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design</i></p>	8%
9	Mengaplikasikan Graphic Design Software	<p>1.9.1 Menjelaskan fungsi graphic design software pada desain prod/layanan digital</p> <p>2.10.1 Mengaplikasikan graphic design software untuk desain produk/layanan digital</p>	<p>Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Ceramah (PPT, Video Youtube) Diskusi, tanya jawab Praktikum Canva dan FIGMA</p> <p>Tugas Project: Merancang UI dengan FIGMA dan atau Canva 3x50</p>	<p>Ceramah online (PPT, Video Youtube) Diskusi online Praktikum Canva dan FIGMA</p> <p>Tugas Project: Merancang UI dengan FIGMA dan atau Canva 3x50</p>	<p>Materi: 1 Fungsi graphic design software pada perancangan UI dan UX (Canva, FIGMA) 2. Praktek mengaplikasikan graphic design software untuk menrancang UI dan UX (Canva, FIGMA)</p> <p>Pustaka: 3. Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Ullacker, M. (2019). <i>InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design</i></p>	6%

10	Mengaplikasikan Graphic Design Software	1.9.1 Menjelaskan fungsi graphic design software pada desain produk/layanan digital 2.10.1 Mengaplikasikan graphic design software untuk desain produk/layanan digital	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Ceramah (PPT, Video Youtube) Diskusi, tanya jawab Praktikum Canva dan FIGMA Tugas Project: Merancang UI dengan FIGMA dan atau Canva 3x50	Ceramah online (PPT, Video Youtube) Diskusi online Praktikum Canva dan FIGMA Tugas Project: Merancang UI dengan FIGMA dan atau Canva 3x50	Materi: 1 Fungsi graphic design software pada perancangan UI dan UX (Canva, FIGMA) 2. Praktek mengaplikasikan graphic design software untuk merancang UI dan UX (Canva, FIGMA) Pustaka: 3. <i>Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Ullacker, M. (2019). InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design</i>	7%
11	Menciptakan high fidelity wireframe dan mock up desain	1.11.1 Mendeskripsikan ketepatan desain (appropriation) 2.11.2 Mendeskripsikan metafora visual dalam desain 3.11.3 Mendeskripsikan personifikasi desain 4.11.4 Mendeskripsikan bahasa efektif dalam desain 5.11.5 Mendeskripsikan analisa bentuk, warna, tanda dan proporsi desain	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah (PPT, Video Youtube) Diskusi, tanya jawab 3x50	Ceramah online Diskusi online 3x50	Materi: 1. Teori ketepatan desain (appropriation) 2. Teori metafora visual dalam desain 3. Panduan personifikasi desain 4. Tipe bahasa efektif dalam desain 5. Panduan analisa bentuk, warna, tanda dan proporsi desain Pustaka: 1. <i>Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</i>	4%
12	Menciptakan live prototype yang dapat diuji langsung oleh pengguna untuk simulasi penggunaan nyata.	1.12.1 Mendeskripsikan tahapan pengembangan desain menjadi prototype 2.13.1 Menerapkan tahapan prototyping ke proyek desain khususnya desain produk/layanan digital	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pemaparan materi (PPT, Youtube) Diskusi, tanya jawab Praktek mengembangkan desain UI/UX menjadi prototype menggunakan FIGMA Tugas Project: Mengembangkan desain UI/UX menjadi prototype produk/layanan digital 3x50	Ceramah online Diskusi online Praktek mengembangkan desain UI/UX menjadi prototype menggunakan FIGMA Tugas Project: Mengembangkan desain UI/UX menjadi prototype produk/layanan digital 3x50	Materi: 1. Jenis-jenis prototype Pustaka: 2. <i>Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</i> Materi: 2. Pengembangan desain menjadi prototype Pustaka: 3. <i>Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Ullacker, M. (2019). InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design</i>	5%
13	Menciptakan live prototype yang dapat diuji langsung oleh pengguna untuk simulasi penggunaan nyata.	1.12.1 Mendeskripsikan tahapan pengembangan desain menjadi prototype 2.13.1 Menerapkan tahapan prototyping ke proyek desain khususnya desain produk/layanan digital	Kriteria: 1.Rubrik holistik bentuk non-tes 2.Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pemaparan materi (PPT, Youtube) Diskusi, tanya jawab Praktek mengembangkan desain UI/UX menjadi prototype menggunakan FIGMA Tugas Project: Mengembangkan desain UI/UX menjadi prototype produk/layanan digital 3x50	Ceramah online Diskusi online Praktek mengembangkan desain UI/UX menjadi prototype menggunakan FIGMA Tugas Project: Mengembangkan desain UI/UX menjadi prototype produk/layanan digital 3x50	Materi: 1. Jenis-jenis prototype Pustaka: 2. <i>Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</i> Materi: 2. Pengembangan desain menjadi prototype Pustaka: 3. <i>Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Ullacker, M. (2019). InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design</i>	5%
14	Menciptakan Prototipe Interaktif untuk Solusi Inovasi Bisnis Menggunakan Metode Design Thinking	1.14.1 Membuat format desain untuk design project 2.14.2 Menyusun rancangan material desain 3.14.3 Memahami tahapan penyelesaian desain 4.14.4 Memahami cara membuat rancangan media untuk promosi desain 5.14.5 Mendeskripsikan skala proyek desain	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pemaparan materi (PPT, Video Youtube) Diskusi, tanya jawab Tugas project: Membuat rencana implementasi desain produk/layanan digital 3x50	Ceramah online Diskusi online 3x50	Materi: 1. Panduan Skala desain 2. Strategi Kontinuitas Desain 3. Format Desain 4. Material Desain 5. Penyelesaian Desain (Finishing) 6. Rancangan media untuk promosi desain Pustaka: 1. <i>Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</i>	5%

15	Mampu mendiseminasikan hasil desain produk/layanan digital	15.1 Melakukan diseminasi atau pameran karya desain produk/layanan digital	Kriteria: 1.15.1 Mahasiswa melakukan diseminasi atau pameran karya desain produk/layanan digital 2.15.1 Mahasiswa melakukan diseminasi atau pameran karya desain produk/layanan digital Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diseminasi (berupa pemaparan pada seminar, konferensi ilmiah atau pameran) hasil karya desain produk/layanan digital 3x50		Materi: Design Thinking and Innovation Pustaka: 3. <i>Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Uffacker, M. (2019). InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design</i>	18%
16	Mampu mendiseminasikan hasil desain produk/layanan digital	15.1 Melakukan diseminasi atau pameran karya desain produk/layanan digital	Kriteria: 1. Rubrik holistik bentuk tes 2. Rubrik holistik bentuk tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diseminasi (berupa pemaparan pada seminar, konferensi ilmiah atau pameran) hasil karya desain produk/layanan digital 3x50		Materi: Design Thinking and Innovation Pustaka: 3. <i>Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Uffacker, M. (2019). InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design</i>	18%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	34.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50.5%
3.	Penilaian Portofolio	2.67%
4.	Penilaian Praktikum	6.33%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	6%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
manajemen keuangan	6120906013	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=0	P=0	ECTS=0	3	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Achmad Kautsar, S.E., M.M		Ika Diyah Candra Arifah, S.E., M.Com			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	

Model Pembelajaran	Case Study
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK
1. Sikap	
CPL 1.A	1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
CPL 1.B	2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
CPL 1.C	6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
CPL 1.D	7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
CPL 1.E	9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan
2. Keterampilan Umum	
CPL 2.A	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
CPL 2.B	2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
CPL 2.C	3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
CPL 2.D	5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
CPL 2.E	6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
CPL 2.F	7. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
CPL 2.G	11. Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan profesional.
3. Keterampilan Khusus	
CPL 3.A	1. Mampu menerapkan manajemen bisnis digital dengan dukungan teknologi informasi;
4. Pengetahuan	
CPL 4.A	2. Mampu menganalisis dan menerapkan prinsip dasar tentang berbagai teori ilmu Ekonomi; Manajemen dan Fungsi Organisasi; dan Etika Bisnis.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
1. Mahasiswa mampu menunjukkan karakter jujur, bertanggungjawab, peduli, dan mandiri di dalam kegiatan kerja manajemen keuangan pada perusahaan maupun sebagai entrepreneur. Students are able to show honest, responsible, caring, and independent characters in financial management work activities at companies and as entrepreneurs.	
2. Mahasiswa mampu mengaitkan dengan benar konsep dasar manajemen keuangan dengan IPTEKS dan informasi keuangan. Students are able to properly relate the basic concepts of financial management with science and technology and financial information.	
3. Mahasiswa mampu menghasilkan keputusan strategis dengan baik berdasarkan analisis informasi dan data keuangan. Students are able to make strategic decisions well based on analysis of financial information and data.	
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
Sub-CPMK1	Merumuskan gambaran umum pengelolaan keuangan di perusahaan. Students are able to explain an overview of financial management in the company.
Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis lingkungan keuangan. Students are able to explain and analyze the financial environment.
Sub-CPMK3	Mampu mengidentifikasi bentuk laporan keuangan perusahaan manufaktur, Jasa, dan Perbankan. Students are able to identify the form of financial statements for manufacturing, service and banking companies.
Sub-CPMK4	Mampu menghitung kinerja keuangan perusahaan menggunakan rasio keuangan. Students are able to calculate the company's financial performance using financial ratios.
Sub-CPMK5	Mampu menganalisis rasio keuangan menggunakan Analisis time series dan rata-rata Industri. Students are able to analyze financial ratios using time series analysis and industry averages.
Sub-CPMK6	Mampu menghitung time value of money. Students are able to calculate the time value of money.
Sub-CPMK7	Mampu menganalisis time value of money. Able to analyze the time value of money
Sub-CPMK8	Ujian Tengah Semester/Midterm Exam
Sub-CPMK9	Menganalisis Valuation model. Students are able to analyze the Valuation model - Bonds
Sub-CPMK10	Mampu menganalisis model penilaian saham. Students are able to analyze the Stock Valuation model
Sub-CPMK11	Menganalisis the cost of capital. Students are able to calculate the cost of capital
Sub-CPMK12	Menganalisis the cost of capital. Analyzing the cost of capital
Sub-CPMK13	Menganalisis Arus Kas Proyek. Students are able to analyze Project Cash Flow
Sub-CPMK14	Menghitung penganggaran modal. Students are able to calculate and analyze capital budgeting
Sub-CPMK15	Menghitung penganggaran modal. Students are able to calculate and analyze capital budgeting
Sub-CPMK16	Ujian Akhir Semester/Final Exam

Deskripsi Singkat MK
Matakuliah ini berisi konsep dasar pengelolaan keuangan perusahaan terkait dengan perkembangan pengelolaan keuangan, tanggung jawab manajer keuangan, analisis laporan keuangan, lingkungan keuangan, analisis nilai waktu dari uang, model penilaian obligasi dan saham, analisis biaya modal, teknik penganggaran modal, analisis arus kas proyek, dan pengelolaan keuangan daerah. Metode pembelajaran yang sering digunakan adalah Metode Diskusi Kelompok dan case study yaitu pembahasan suatu masalah manajemen keuangan guna menyiapkan diri sebagai pekerja pada perusahaan maupun sebagai entrepreneur oleh sejumlah anggota kelompok untuk mencapai suatu kesepakatan. This course contains basic concepts of corporate financial management related to the development of financial management, financial manager responsibilities, financial statement analysis, financial environment, time value analysis of money, bond and stock valuation models, capital cost analysis, capital budgeting techniques, capital budgeting, analysis project cash flow, and regional financial management. The learning method that is often used is the Group Discussion Method and case study, i.e. the discussion of a financial management problem to prepare themselves as workers in the company or as entrepreneurs by several group members to reach an agreement.

Pustaka	Utama :
	1. Brigham, Eugene F.; and Houston, Joel F. 2019. Fundamentals Of Financial Management, 15th Edition. Cengage Learning : Boston. 2. Deol. 2017. Fundamentals of Financial Management 1st Edition, Kindle Edition. Atlantic Publishers and Distributors Pvt Ltd. 3. James C. Van Horne, John M. Wachowicz. 2008. Fundamentals of financial Management 13th ed. Pearson Education Limited : Prentice-Hall, Inc.
	Pendukung :
	1. Purwohandoko, et al., 2014. Dasar-Dasar Manajemen Keuangan. Surabaya: UNIPRESS.

Dosen Pengampu	ALFIN MAULANA ACHMAD KAUTSAR FIRA NURAFINI Fira Nurafini, S.EI., M.SEI. Fira Nurafini, S.EI., M.SEI. Dr. Alfin Maulana, S.EI., M.SEI. Dr. Alfin Maulana, S.EI., M.SEI. Achmad Kautsar, S.E., M.M. Achmad Kautsar, S.E., M.M.
----------------	--

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	Merumuskan gambaran umum pengelolaan keuangan di perusahaan. Students are able to explain an overview of financial management in the company.	1.Mampu menggambarkan peluang karier di keuangan, Able to explain career opportunities in finance 2.Mampu menganalisis perkembangan pengelolaan keuangan, Able to describe financial management 3.Mampu memahami tanggung jawab manajer sebagai bagian dari etika bisnis dan etika profesi, Able to understand the responsibilities of ethical managers (business and profession)	Kriteria: Criteria: Holistic rubric. Non-test form: Summarize the lecture material Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Membaca literatur dan mendengarkan penjelasan pembelajar. Membaca literatur dan diskusi teman sejawat, Read literature and listen to lecturer explanations, Read literature and peer discussions 3 X 50		Materi: Overview of Financial Management in The Company. Pustaka: 1. Brigham, Eugene F.; and Houston, Joel F. 2019. <i>Fundamentals Of Financial Management, 15th Edition. Cengage Learning : Boston.</i>	4%
2	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis lingkungan keuangan. Students are able to explain and analyze the financial environment.	1.Mengetahui jenis pasar keuangan, Able to explain the types of financial markets 2.Mengetahui lembaga keuangan, Able to mention financial institutions. 3.Mampu menganalisis pasar saham, biaya uang, dan pajak, Able to explain stock market relationships, cost of money, and taxes.	Kriteria: Criteria: Holistic rubric Non-test form: Summarize the lecture material Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Membaca literatur dan diskusi teman sejawat, Read literature and peer discussions 3 X 50		Materi: Analyzing the Financial Environment Pustaka: 1. Brigham, Eugene F.; and Houston, Joel F. 2019. <i>Fundamentals Of Financial Management, 15th Edition. Cengage Learning : Boston.</i>	4%
3	Mampu mengidentifikasi bentuk laporan keuangan perusahaan manufaktur, Jasa, dan Perbankan, Students are able to identify the form of financial statements for manufacturing, service and banking companies.	1.Mampu mengidentifikasi laporan keuangan perusahaan manufaktur, Able to identify manufacturing company financial reports 2.Mampu mengidentifikasi laporan keuangan perusahaan jasa, Able to identify the financial statements of service companies 3.Mampu mengidentifikasi laporan keuangan perusahaan perbankan, Able to identify banking company financial reports	Kriteria: Criteria: Holistic rubric Non-test form: Identification of financial statements. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah Diskusi, Discussion Lectures 3 X 50		Materi: Financial Statements For Manufacturing, Service And Banking Companies Pustaka: 1. Brigham, Eugene F.; and Houston, Joel F. 2019. <i>Fundamentals Of Financial Management, 15th Edition. Cengage Learning : Boston.</i>	8%
4	Mampu menghitung kinerja keuangan perusahaan menggunakan rasio keuangan. Students are able to calculate the company's financial performance using financial ratios.	1.Mampu menghitung rasio Likuiditas, Able to calculate Liquidity ratio 2.Mampu menghitung rasio Leverage, Able to calculate Leverage ratio 3.Mampu menghitung rasio Aktivitas, Able to calculate Activity ratio 4.Mampu menghitung rasio Profitabilitas, Able to calculate Profitability ratio 5.Mampu menghitung rasio Pasar, Able to calculate Market ratio	Kriteria: Criteria: Holistic rubric Non-test form: Calculating financial performance Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah Demonstrasi (menghitung rasio) Diskusi, Lecture Demonstration (calculating ratios) Discussion 3 X 50		Materi: Calculating The Company's Financial Performance Using Financial Ratios. Pustaka: 1. Brigham, Eugene F.; and Houston, Joel F. 2019. <i>Fundamentals Of Financial Management, 15th Edition. Cengage Learning : Boston.</i>	8%
5	Mampu menganalisis rasio keuangan menggunakan Analisis time series dan rata-rata Industri. Students are able to analyze financial ratios using time series analysis and Industry averages.	1.Mampu menghitung rasio Likuiditas, Able to calculate Liquidity ratio 2.Mampu menghitung rasio Leverage, Able to calculate Leverage ratio 3.Mampu menghitung rasio Aktivitas, Able to calculate Activity ratio 4.Mampu menghitung rasio Profitabilitas, Able to calculate Profitability ratio 5.Mampu menghitung rasio Pasar, Able to calculate Market ratio	Kriteria: Criteria: Holistic rubric Non-test form: Financial performance analysis. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah Case Based Learning Diskusi, Lecture Case Based Learning Discussion 3 X 50		Materi: Financial Ratios Using Time Series Analysis and Industry Averages Pustaka: 1. Brigham, Eugene F.; and Houston, Joel F. 2019. <i>Fundamentals Of Financial Management, 15th Edition. Cengage Learning : Boston.</i>	8%

6	Mampu menghitung time value of money, Students are able to calculate the time value of money.	Mampu menghitung dan menganalisis Future dan Present value, Able to calculate and analyze Future and Present value	Kriteria: Criteria: Holistic rubric Non-test form: Calculating the time value of money Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah Demonstrasi (menghitung TVM) dan Diskusi, Demonstration Lectures (calculating TVM) and Discussions 3 X 50		Materi: Time Value of Money Pustaka: 1. <i>Brigham, Eugene F.; and Houston, Joel F. 2019. Fundamentals Of Financial Management, 15th Edition. Cengage Learning : Boston.</i> Materi: Time Value of Money Pustaka: 2. <i>Deol. 2017. Fundamentals of Financial Management 1st Edition, Kindle Edition. Atlantic Publishers and Distributors Pvt Ltd.</i>	8%
7	Mampu menganalisis time value of money. Able to analyze the time value of money	Mampu menghitung dan menganalisis annuity, Able to calculate and analyze annuities	Kriteria: Criteria: Holistic rubric Non-test form: Calculating annuities. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah Case Based Learning Diskusi, Lecture Case Based Learning Discussion 3 X 50		Materi: Time Value of Money and Annuities Pustaka: 1. <i>Brigham, Eugene F.; and Houston, Joel F. 2019. Fundamentals Of Financial Management, 15th Edition. Cengage Learning : Boston.</i> Materi: Time Value of Money and Annuities Pustaka: 2. <i>Deol. 2017. Fundamentals of Financial Management 1st Edition, Kindle Edition. Atlantic Publishers and Distributors Pvt Ltd.</i>	8%
8	Ujian Tengah Semester/Midterm Exam	Ujian Tengah Semester/Midterm Exam	Kriteria: rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Mengerjakan Soal UTS 2 X 50		Materi: analisis laporan keuangan perusahaan Pustaka: <i>Deol. 2017. Fundamentals of Financial Management 1st Edition, Kindle Edition. Atlantic Publishers and Distributors Pvt Ltd.</i>	2%
9	Menganalisis Valuation model, Students are able to analyze the Valuation model - Bonds	1. Mampu menyebutkan karakteristik obligasi, Be able to mention the characteristics of the bond 2. Mampu Menghitung Nilai Obligasi, Able to Calculate Bond Value	Kriteria: Criteria: Holistic rubric Non-test form: Computes the bond-model valuation. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Membaca literatur dan mendengarkan penjelasan pembelajar, Membaca literatur, menghitung contoh kasus, dan diskusi teman sejawat, Reading literature and listening to lecturers' explanations, reading literature, calculating case examples, and peer discussions 3 X 50		Materi: Bond Valuation Pustaka: 1. <i>Brigham, Eugene F.; and Houston, Joel F. 2019. Fundamentals Of Financial Management, 15th Edition. Cengage Learning : Boston.</i> Materi: Bond Valuation Pustaka: 2. <i>Deol. 2017. Fundamentals of Financial Management 1st Edition, Kindle Edition. Atlantic Publishers and Distributors Pvt Ltd.</i>	4%
10	Mampu menganalisis model penilaian saham, Students are able to analyze the Stock Valuation model	1. Mampu menghitung valuasi saham biasa, Able to calculate common stock valuation 2. Mampu menghitung valuasi saham preferen, Able to calculate preferred stock valuation	Kriteria: Criteria: Holistic rubric Non-test form: Calculate common stock valuation and preferred stock valuation. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Membaca literatur dan mendengarkan penjelasan pembelajar, Membaca literatur, menghitung contoh kasus, dan diskusi teman sejawat, Reading literature and listening to lecturers' explanations, reading literature, calculating case examples, and peer discussions 3 X 50		Materi: Bond Valuation Pustaka: 1. <i>Brigham, Eugene F.; and Houston, Joel F. 2019. Fundamentals Of Financial Management, 15th Edition. Cengage Learning : Boston.</i> Materi: Bond Valuation Pustaka: 2. <i>Deol. 2017. Fundamentals of Financial Management 1st Edition, Kindle Edition. Atlantic Publishers and Distributors Pvt Ltd.</i>	4%

11	Menganalisis the cost of capital. Students are able to calculate the cost of capital	<p>1. Mampu menghitung dan menganalisis biaya modal perusahaan khususnya biaya hutang. Able to calculate the company's capital cost</p> <p>2. Mampu menghitung dan menganalisis biaya modal perusahaan khususnya biaya modal sendiri. Able to analyze the company's capital costs</p> <p>3. Mampu menghitung dan menganalisis biaya modal perusahaan khususnya WACC. Able to calculate and analyze the company's capital costs, especially WACC</p>	<p>Kriteria: Criteria: Holistic rubric Non-test form: Calculate the company's cost of capital</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Membaca literatur, menghitung contoh kasus, dan diskusi teman sejawat. Reading literature, calculating case examples, and peer discussions 3 X 50		<p>Materi: Cost of Capital Pustaka: 1. Brigham, Eugene F.; and Houston, Joel F. 2019. <i>Fundamentals Of Financial Management, 15th Edition.</i> Cengage Learning : Boston.</p> <p>Materi: Cost of Capital Pustaka: 2. Deol. 2017. <i>Fundamentals of Financial Management 1st Edition, Kindle Edition.</i> Atlantic Publishers and Distributors Pvt Ltd.</p>	4%
12	Menganalisis the cost of capital. Analyzing the cost of capital	<p>1. Mampu menghitung dan menganalisis biaya modal perusahaan khususnya biaya hutang. Able to calculate the company's capital cost</p> <p>2. Mampu menghitung dan menganalisis biaya modal perusahaan khususnya biaya modal sendiri. Able to analyze the company's capital costs</p> <p>3. Mampu menghitung dan menganalisis biaya modal perusahaan khususnya WACC. Able to calculate and analyze the company's capital costs, especially WACC</p>	<p>Kriteria: Criteria: Holistic rubric Non-test form: Calculate the company's cost of capital</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Membaca literatur, menghitung contoh kasus, dan diskusi teman sejawat. Reading literature, calculating case examples, and peer discussions 3 X 50		<p>Materi: Cost of Capital Pustaka: 1. Brigham, Eugene F.; and Houston, Joel F. 2019. <i>Fundamentals Of Financial Management, 15th Edition.</i> Cengage Learning : Boston.</p> <p>Materi: Cost of Capital Pustaka: 2. Deol. 2017. <i>Fundamentals of Financial Management 1st Edition, Kindle Edition.</i> Atlantic Publishers and Distributors Pvt Ltd.</p>	4%
13	Menganalisis Arus Kas Proyek. Students are able to analyze Project Cash Flow	<p>1. Mampu memprediksi arus kas. Able to predict cash flow</p> <p>2. Mengetahui faktor-faktor arus kas proyek. Able to determine project cash flow factors</p> <p>3. Mampu menganalisis arus kas proyek. Able to analyze project cash flow</p>	<p>Kriteria: Criteria: Holistic rubric Non-test form: Calculate project cash flow costs.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah Case based Learning Diskusi, Lecture Case based Learning Discussion 3 X 50		<p>Materi: Free Cash Flow Pustaka: 1. Brigham, Eugene F.; and Houston, Joel F. 2019. <i>Fundamentals Of Financial Management, 15th Edition.</i> Cengage Learning : Boston.</p> <p>Materi: Free Cash Flow Pustaka: 2. Deol. 2017. <i>Fundamentals of Financial Management 1st Edition, Kindle Edition.</i> Atlantic Publishers and Distributors Pvt Ltd.</p> <p>Materi: Free Cash Flow Pustaka: 3. James C. Van Home, John M. Wachowicz. 2008. <i>Fundamentals of financial Management 13th ed.</i> Pearson Education Limited : Prentice-Hall, Inc.</p> <p>Materi: Free Cash Flow Pustaka: 1. Purwohandoko, et.al., 2014. <i>Dasar-Dasar Manajemen Keuangan.</i> Surabaya: UNIPRESS.</p>	10%

14	Menghitung penganggaran modal, Students are able to calculate and analyze capital budgeting	<p>1.Mampu menghitung Payback Period, Able to calculate Payback Period</p> <p>2.Mampu menghitung Discounted Payback Period, Able to calculate Discounted Payback Period</p> <p>3.Mampu menghitung Net Present Value, Able to calculate Net Present Value</p> <p>4.Mampu menghitung Internal Rate of Return, Able to calculate the Internal Rate of Return</p> <p>5.Mampu menghitung Modified IRR, Able to calculate Modified IRR</p>	<p>Kriteria: Criteria: Holistic rubric Non-test form: calculate capital budgeting</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah Demonstrasi (menghitung Penganggaran Modal) Diskusi, Demonstration Lecture (calculating Capital Budgeting) Discussion 3 X 50	<p>Materi: Capital Budgeting Pustaka: 1. <i>Brigham, Eugene F.; and Houston, Joel F. 2019. Fundamentals Of Financial Management, 15th Edition. Cengage Learning : Boston.</i></p> <p>Materi: Capital Budgeting Pustaka: 2. <i>Deol. 2017. Fundamentals of Financial Management 1st Edition, Kindle Edition. Atlantic Publishers and Distributors Pvt Ltd.</i></p> <p>Materi: Capital Budgeting Pustaka: 3. <i>James C. Van Horne, John M. Wachowicz. 2008. Fundamentals of financial Management 13th ed. Pearson Education Limited : Prentice-Hall, Inc.</i></p> <p>Materi: Capital Budgeting Pustaka: 1. <i>Purwohandoko, et.al., 2014. Dasar-Dasar Manajemen Keuangan. Surabaya: UNIPRESS.</i></p>	10%
15	Menghitung penganggaran modal, Students are able to calculate and analyze capital budgeting	<p>1.Mampu menghitung Payback Period, Able to calculate Payback Period</p> <p>2.Mampu menghitung Discounted Payback Period, Able to calculate Discounted Payback Period</p> <p>3.Mampu menghitung Net Present Value, Able to calculate Net Present Value</p> <p>4.Mampu menghitung Internal Rate of Return, Able to calculate the Internal Rate of Return</p> <p>5.Mampu menghitung Modified IRR, Able to calculate Modified IRR</p>	<p>Kriteria: Criteria: Holistic rubric Non-test form: calculate capital budgeting</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah Demonstrasi (menghitung Penganggaran Modal) Diskusi, Demonstration Lecture (calculating Capital Budgeting) Discussion 3 X 50	<p>Materi: Capital Budgeting Pustaka: 1. <i>Brigham, Eugene F.; and Houston, Joel F. 2019. Fundamentals Of Financial Management, 15th Edition. Cengage Learning : Boston.</i></p> <p>Materi: Capital Budgeting Pustaka: 2. <i>Deol. 2017. Fundamentals of Financial Management 1st Edition, Kindle Edition. Atlantic Publishers and Distributors Pvt Ltd.</i></p> <p>Materi: Capital Budgeting Pustaka: 3. <i>James C. Van Horne, John M. Wachowicz. 2008. Fundamentals of financial Management 13th ed. Pearson Education Limited : Prentice-Hall, Inc.</i></p> <p>Materi: Capital Budgeting Pustaka: 1. <i>Purwohandoko, et.al., 2014. Dasar-Dasar Manajemen Keuangan. Surabaya: UNIPRESS.</i></p>	10%
16	Ujian Akhir Semester/Final Exam	Ujian Akhir Semester/Final Exam	<p>Kriteria: rubrik holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes</p>	Mengerjakan Soal UAS 2 X 50	<p>Materi: capital budgeting, project cash flow, valuation model Pustaka:</p> <p>Materi: capital budgeting, valuation model Pustaka: <i>Brigham, Eugene F.; and Houston, Joel F. 2019. Fundamentals Of Financial Management, 15th Edition. Cengage Learning : Boston.</i></p>	4%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	69.67%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	11.67%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	15.67%
4.	Tes	3%
		100%

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 studinya 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.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Manajemen Operasional	6120902065		T=2	P=0	ECTS=3.18	3	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi				
	Fresha kharisma,S.E.,M.SM.	Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM.	HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN				

Model Pembelajaran	Case Study
---------------------------	------------

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK
	1. Sikap
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
	1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep manajemen operasi
	2. Mampu menjelaskan dan menganalisis, serta menentukan lokasi pabrik/cabang
	3. Mahasiswa mampu menganalisis kegiatan operasi perusahaan untuk keputusan-keputusan operasi dengan tepat
	4. Mampu membuat perencanaan kebutuhan bahan baku (Material Requirement Planning)
	5. Mampu menganalisis perencanaan persediaan bahan baku
	6. Mampu menganalisis tata letak fasilitas produksi
	7. Mampu menganalisis perancangan kerja
	8. Mampu menganalisis masalah secara bertanggung jawab, jujur, dan beretika dengan menerapkan pengendalian mutu statistik
	9. Mampu menjelaskan mengenai pemeliharaan dan reliabilitas peralatan
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)
	Sub-CPMK1 Mampu menjelaskan pengertian, perkembangan dan arti penting manajemen operasi dalam berbagai jenis organisasi, terutama perusahaan manufaktur
	Sub-CPMK2 Mampu menjelaskan dan menganalisis, serta menentukan lokasi pabrik/cabang
	Sub-CPMK3 Mampu membuat perencanaan produksi berdasarkan peramalan produksi
	Sub-CPMK4 Mampu membuat perencanaan kebutuhan bahan baku (Material Requirement Planning)
	Sub-CPMK5 Mampu membuat perencanaan kebutuhan bahan baku (Material Requirement Planning)
	Sub-CPMK6 Mampu menganalisis perencanaan persediaan bahan baku
	Sub-CPMK7 Mampu menganalisis perencanaan persediaan bahan baku
	Sub-CPMK8 Ujian tengah semester
	Sub-CPMK9 Mampu menganalisis tata letak fasilitas produksi
	Sub-CPMK10 Mampu menganalisis tata letak fasilitas produksi
	Sub-CPMK11 Mampu menganalisis perancangan kerja
	Sub-CPMK12 Mampu menganalisis perancangan kerja
	Sub-CPMK13 Mampu menganalisis masalah secara bertanggung jawab, jujur, dan beretika dengan menerapkan pengendalian mutu statistik
	Sub-CPMK14 Mampu menganalisis masalah secara bertanggung jawab, jujur, dan beretika dengan menerapkan pengendalian mutu statistik
	Sub-CPMK15 Mampu menjelaskan mengenai pemeliharaan dan reliabilitas peralatan
	Sub-CPMK16 Ujian Akhir semester

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang konsep dan ruang lingkup manajemen operasi, baik yang berkaitan dengan alat maupun manusia, dengan berbagai metode optimasi mulai dari pendirian dan penentuan lokasi produksi, peramalan produksi, perencanaan kebutuhan bahan baku dan persediaan, tata letak (layout), perancangan kerja, pengendalian mutu, dan pemeliharaan. Aplikasi pembelajarannya melalui analisis contoh-contoh kasus di kelas. Perkuliahan dilaksanakan dengan sistem analisis studi kasus, ceramah, diskusi, tugas, dan refleksi.
-----------------------------	--

Pustaka	Utama :
	<ol style="list-style-type: none"> 1. David Barnes. 2018. Operations Management. Australia: Macmillan International Higher Education 2. Joel D. Wisner, Keah-Choon Tan, G. Keong Leong. 2012. Principles of Supply Chain Management. Third edition. Cengage Learning.South-Western. 3. Nigel Slack, Alistair Brandon-Jones, Robert Johnston, 2013. Operations Management. Seventh edition. Pearson-books.
	Pendukung :
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jay Heizer dan Barry Render. 2011. Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education. 2. S. Anil Kumar dan N. Suresh, 2009. Operations Management. New Delhi: New Age International.

Dosen Pengampu	HAFID KHOLIDI HADI DANA AZIZAH RAHMAT Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM.
-----------------------	--

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	Mampu menjelaskan pengertian, perkembangan dan arti penting manajemen operasi dalam berbagai jenis organisasi, terutama perusahaan manufaktur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mendiskusikan pengertian dan peran manajemen operasi dalam berbagai organisasi 2. Mampu memahami perkembangan manajemen operasi 3. Mampu menjelaskan manfaat penerapan manajemen operasi dalam berbagai jenis organisasi 	<p>Kriteria: Nilai sempurna jika menjawab dengan benar</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Metode ceramah dan diskusi (Case Method) 2X 50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 2 X 50	<p>Materi: Mampu menjelaskan pengertian, perkembangan dan arti penting manajemen operasi dalam berbagai jenis organisasi, terutama perusahaan manufaktur</p> <p>Pustaka: Jay Heizer dan Barry Render, 2011. Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education.</p>	2%

2	Mampu menjelaskan dan menganalisis, serta menentukan lokasi pabrik/cabang	<p>1.Mampu menjelaskan faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam menentukan lokasi pabrik</p> <p>2.Mampu menjelaskan penentuan pabrik dengan metode ranking procedure (metode kualitatif)</p> <p>3.Mampu menjelaskan penentuan pabrik dengan metode center of gravity (metode kuantitatif)</p> <p>4.Mampu menjelaskan penentuan pabrik dengan metode brown-gibson</p>	<p>Kriteria: Nilai sempurna jika menjawab dengan benar</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Metode ceramah dan presentasi (case method) 2 X 50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 2 X 50	<p>Materi: menentukan lokasi pabrik/cabang</p> <p>Pustaka: Jay Heizer dan Barry Render, 2011. <i>Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education.</i></p> <p>Materi: determine the location</p> <p>Pustaka: 1. David Barnes. 2018. <i>Operations Management. Australia: Macmillan International Higher Education</i></p>	2%
3	Mampu membuat perencanaan produksi berdasarkan peramalan produksi	<p>1.Mampu mengaplikasikan metode-metode peramalan time series dalam merencanakan produksi</p> <p>2.Mampu mengaplikasikan metode-metode peramalan regresi dan korelasi dalam merencanakan produksi</p>	<p>Kriteria: Nilai sempurna jika menjawab dengan benar</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Metode Ceramah dan Pemberian Tugas (case method) 2 X 50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 2 X 50	<p>Materi: perencanaan produksi berdasarkan peramalan produksi</p> <p>Pustaka: Jay Heizer dan Barry Render, 2011. <i>Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education.</i></p> <p>Materi: production planning based on production forecasting</p> <p>Pustaka: 1. David Barnes. 2018. <i>Operations Management. Australia: Macmillan International Higher Education</i></p> <p>Materi: production planning based forecasting</p> <p>Pustaka: 3. Nigel Slack, Alistair Brandon-Jones, Robert Johnston, 2013. <i>Operations Management. Seventh edition. Pearson-books.</i></p>	2%
4	Mampu membuat perencanaan kebutuhan bahan baku (Material Requirement Planning)	<p>1.Mampu menyusun Jadwal Induk Produksi untuk produk tunggal</p> <p>2.Mampu menyusun Jadwal Induk Produksi untuk produk multiple</p>	<p>Kriteria: Nilai sempurna jika menjawab dengan benar</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Metode Ceramah dan Pemberian Tugas (Case Method) 2 X 50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 2 X 50	<p>Materi: Material Requirement Plannin</p> <p>Pustaka: Jay Heizer dan Barry Render, 2011. <i>Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education.</i></p> <p>Materi: Material Requirement Planning</p> <p>Pustaka: 1. David Barnes. 2018. <i>Operations Management. Australia: Macmillan International Higher Education</i></p> <p>Materi: Material Requirement Planning</p> <p>Pustaka: 3. Nigel Slack, Alistair Brandon-Jones, Robert Johnston, 2013. <i>Operations Management. Seventh edition. Pearson-books.</i></p>	5%

5	Mampu membuat perencanaan kebutuhan bahan baku (Material Requirement Planning)	1.Mampu menyusun Jadwal Induk Produksi untuk produk tunggal 2.Mampu menyusun Jadwal Induk Produksi untuk produk multiple	Kriteria: Nilai sempurna jika menjawab dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Ceramah dan presentasi (Case Method) 2 X 50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 2 X 50	Materi: Material Requirement Plannin Pustaka: Jay Heizer dan Barry Render, 2011. <i>Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education.</i> Materi: Material Requirement Planing Pustaka: 1. David Barnes. 2018. <i>Operations Management. Australia: Macmillan International Higher Education</i> Materi: Material Requirement Planing Pustaka: 3. Nigel Slack, Alistair Brandon-Jones, Robert Johnston, 2013. <i>Operations Management. Seventh edition. Pearson-books.</i>	5%
6	Mampu menganalisis perencanaan persediaan bahan baku	1.Mampu menjelaskan biaya-biaya yang timbul sebagai akibat adanya persediaan 2.Mampu menjelaskan pengendalian persediaan yang bersifat deterministik	Kriteria: Nilai sempurna jika menjawab dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Ceramah dan pemberian tugas (Case Method) 2 X 50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 2 X 50	Materi: perencanaan persediaan bahan baku Pustaka: Jay Heizer dan Barry Render, 2011. <i>Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education.</i> Materi: raw material inventory planning Pustaka: 2. Joel D. Wisner, Keah-Choon Tan, G. Keong Leong. 2012. <i>Principles of Supply Chain Management. Third edition. Cengage Learning, South-Western.</i> Materi: material inventory planning Pustaka: 1. David Barnes. 2018. <i>Operations Management. Australia: Macmillan International Higher Education</i>	5%
7	Mampu menganalisis perencanaan persediaan bahan baku	Mampu menjelaskan pengendalian persediaan dalam kaitannya dengan diskon	Kriteria: Nilai sempurna jika menjawab dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Ceramah dan Pemberian Tugas 2 X 50	Metode Ceramah (case Study) ZOOM	Materi: perencanaan persediaan bahan baku Pustaka: Jay Heizer dan Barry Render, 2011. <i>Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education.</i>	5%
8	Ujian tengah semester	-	Kriteria: - Bentuk Penilaian : Tes	Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester 2 X 50	Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester 2 X 50	Materi: Ujian Tengah Semester Pustaka: Jay Heizer dan Barry Render, 2011. <i>Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education.</i>	10%
9	Mampu menganalisis tata letak fasilitas produksi	1.Mampu menjelaskan konsep dasar dan peran strategis penentuan tata letak dalam proses produksi 2.Mampu menjelaskan tipe tata letak: tata letak berdasarkan posisi tetap dan tata letak berorientasi proses	Kriteria: Nilai sempurna jika menjawab dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Metode Ceramah dan Presentasi (Case Method) 2 X 50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 2 X 50	Materi: tata letak fasilitas produksi Pustaka: Jay Heizer dan Barry Render, 2011. <i>Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education.</i> Materi: production layout Pustaka: 1. David Barnes. 2018. <i>Operations Management. Australia: Macmillan International Higher Education</i> Materi: layout Pustaka: 3. Nigel Slack, Alistair Brandon-Jones, Robert Johnston, 2013. <i>Operations Management. Seventh edition. Pearson-books.</i>	2%

10	Mampu menganalisis tata letak fasilitas produksi	1.Mampu menjelaskan konsep dasar dan peran strategis penentuan tata letak dalam proses produksi 2.Mampu menjelaskan tipe tata letak: tata letak berdasarkan posisi tetap dan tata letak berorientasi proses	Kriteria: Nilai sempurna jika menjawab dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Metode Ceramah dan Presentasi (Case Method) 2 X 50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 2 X 50	Materi: tata letak fasilitas produksi Pustaka: Jay Heizer dan Barry Render, 2011. <i>Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education.</i> Materi: production layout Pustaka: 1. David Barnes. 2018. <i>Operations Management. Australia: Macmillan International Higher Education</i> Materi: layout Pustaka: 3. Nigel Slack, Alistair Brandon-Jones, Robert Johnston, 2013. <i>Operations Management. Seventh edition. Pearson-books.</i>	5%
11	Mampu menganalisis perancangan kerja	1.Mampu menjelaskan Elemen Desain Pekerjaan (Job Design): Analisis Pekerjaan (Job Analysis), Kualifikasi Karyawan Yang Diperlukan, dan Lingkungan Kerja Yang Diperlukan 2.Mampu menjelaskan tentang metode Analisis Pekerjaan: Process Flowchart	Kriteria: Nilai sempurna jika menjawab dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Ceramah dan presentasi (Case Method) 2 X 50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 2 X 50	Materi: perancangan kerja Pustaka: Jay Heizer dan Barry Render, 2011. <i>Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education.</i> Materi: work design Pustaka: 1. David Barnes. 2018. <i>Operations Management. Australia: Macmillan International Higher Education</i> Materi: work design Pustaka: 3. Nigel Slack, Alistair Brandon-Jones, Robert Johnston, 2013. <i>Operations Management. Seventh edition. Pearson-books.</i>	2%
12	Mampu menganalisis perancangan kerja	1.Mampu menjelaskan Elemen Desain Pekerjaan (Job Design): Analisis Pekerjaan (Job Analysis), Kualifikasi Karyawan Yang Diperlukan, dan Lingkungan Kerja Yang Diperlukan 2.Mampu menjelaskan tentang metode Analisis Pekerjaan: Process Flowchart	Kriteria: Nilai sempurna jika menjawab dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Metode Ceramah dan presentasi (Case Method) 2 X 50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 2 X 50	Materi: perancangan kerja Pustaka: Jay Heizer dan Barry Render, 2011. <i>Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education.</i> Materi: work design Pustaka: 1. David Barnes. 2018. <i>Operations Management. Australia: Macmillan International Higher Education</i> Materi: work design Pustaka: 3. Nigel Slack, Alistair Brandon-Jones, Robert Johnston, 2013. <i>Operations Management. Seventh edition. Pearson-books.</i>	5%
13	Mampu menganalisis masalah secara bertanggung jawab, jujur, dan beretika dengan menerapkan pengendalian mutu statistik	1.Mampu menjelaskan mengenai jenis data dan diagram penyebab masalah dengan digram pareto, diagram sebab akibat, histogram 2.Mampu melakukan analisis dalam pengendalian mutu dengan control chart (X-Bar, R, U, P Chart)	Kriteria: Nilai sempurna jika menjawab dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Metode Ceramah dan presentasi (Case Method) 2 X 50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 2 X 50	Materi: pengendalian Pustaka: Jay Heizer dan Barry Render, 2011. <i>Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education.</i> Materi: statistical quality control Pustaka: 1. David Barnes. 2018. <i>Operations Management. Australia: Macmillan International Higher Education</i> Materi: quality control Pustaka: 3. Nigel Slack, Alistair Brandon-Jones, Robert Johnston, 2013. <i>Operations Management. Seventh edition. Pearson-books.</i>	10%

14	Mampu menganalisis masalah secara bertanggung jawab, jujur, dan beretika dengan menerapkan pengendalian mutu statistik	1. Mampu menjelaskan mengenai jenis data dan diagram penyebab masalah dengan diagram pareto, diagram sebab akibat, histogram 2. Mampu melakukan analisis dalam pengendalian mutu dengan control chart (X-Bar, R, U, P Chart)	Kriteria: Nilai sempurna jika menjawab dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Metode Ceramah dan presentasi (Case Method) 2 X 50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 2 X 50	Materi: pengendalian Pustaka: Jay Heizer dan Barry Render, 2011. <i>Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education.</i> Materi: statistical quality control Pustaka: 1. David Barnes, 2018. <i>Operations Management. Australia: Macmillan International Higher Education</i> Materi: quality control Pustaka: 3. Nigel Slack, Alistair Brandon-Jones, Robert Johnston, 2013. <i>Operations Management. Seventh edition. Pearson-books.</i>	10%
15	Mampu menjelaskan mengenai pemeliharaan dan reliabilitas peralatan	1. Mampu menjelaskan pentingnya pemeliharaan dalam menunjang proses produksi 2. Mampu menjelaskan pentingnya reliabilitas peralatan dalam menunjang proses produksi	Kriteria: Nilai sempurna jika menjawab dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Metode Ceramah dan Diskusi 2 X 50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 2 X 50	Materi: pemeliharaan dan reliabilitas peralatan Pustaka: Jay Heizer dan Barry Render, 2011. <i>Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education.</i> Materi: equipment maintenance and reliability Pustaka: 1. David Barnes, 2018. <i>Operations Management. Australia: Macmillan International Higher Education</i> Materi: equipment maintenance and reliability Pustaka: 3. Nigel Slack, Alistair Brandon-Jones, Robert Johnston, 2013. <i>Operations Management. Seventh edition. Pearson-books.</i>	10%
16	Ujian Akhir semester	Mampu untuk mengerjakan Tes	Kriteria: Tes Bentuk Penilaian : Tes	Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester 2 X 50	Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester 2 X 50	Materi: Ujian Akhir Semester Pustaka: Jay Heizer dan Barry Render, 2011. <i>Operations Management, Tenth Edition. New Jersey: Pearson Education.</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	55.5%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	14.5%
3.	Tes	30%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
pemasaran digital	6120906018	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=0	P=3	ECTS=4.77	3	13 Juni 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Kordinator RMK			Kordinator Program Studi	
	Ika Diyah Candra Arifah S.E., M. Com, CMA		Ika Diyah Candra Arifah S.E., M. Com, CMA			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	<p>1. Sikap</p> <p>CPL 1.A 9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan</p> <p>2. Keterampilan Umum</p> <p>CPL 2.A 1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;</p> <p>CPL 2.B 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;</p> <p>CPL 2.C 5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</p> <p>CPL 2.D 6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;</p> <p>CPL 2.E 7. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;</p> <p>CPL 2.F 8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan</p> <p>CPL 2.G 10. Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat.</p> <p>CPL 2.H 11. Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan profesional.</p> <p>3. Keterampilan Khusus</p> <p>CPL 3.A 1. Mampu menerapkan manajemen bisnis digital dengan dukungan teknologi informasi;</p> <p>CPL 3.B 2. Mampu menyusun, menyajikan, dan mengevaluasi sistem dan aplikasi perangkat lunak yang digunakan dalam proses bisnis digital.</p> <p>4. Pengetahuan</p> <p>CPL 4.A 1. Mampu menganalisis dan menerapkan konsep teoritis dan praktis tentang berbagai teori dalam Bisnis Digital, Kewirausahaan Digital, Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Desain Sistem, Pemasaran Digital dan Intelegensi Bisnis.</p> <p>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</p> <p>1. C2. Mahasiswa menjelaskan pengetahuan pemasaran digital untuk situasi bisnis di lingkungan lokal dan global.</p> <p>CPMK 1.A Mahasiswa dapat menjelaskan konsep, definisi dan area pemasaran digital.</p> <p>2. C3-A4. Mahasiswa menyusun laporan hasil analisis kinerja pemasaran digital dalam situasi bisnis, dan memecahkan solusi yang tepat dan dapat dibenarkan, serta mengembangkan dan mengevaluasi rencana pemasaran digital yang efektif.</p> <p>CPMK 2.A Mahasiswa dapat menyusun perencanaan dan penyusunan website pemasaran.</p> <p>CPMK 2.B Mahasiswa dapat memahami Optimisasi search engine dan pemasaran search engine.</p> <p>CPMK 2.C Mahasiswa dapat memahami dan menyusun pemasaran melalui sosial media.</p> <p>CPMK 2.D Mahasiswa dapat menyusun strategi konten pemasaran.</p> <p>CPMK 2.E Mahasiswa dapat menginterpretasikan analitika website pemasaran.</p> <p>CPMK 2.F Mahasiswa dapat menyusun perencanaan media digital dan periklanan.</p> <p>3. C6. Mahasiswa secara efektif merancang platform dan media pemasaran digital untuk bisnis</p> <p>CPMK 3.A Mahasiswa dapat menerapkan pemasaran melalui e-mail.</p> <p>CPMK 3.B Mahasiswa dapat menjelaskan Online Reputation Management (ORM).</p> <p>4. P5. Mahasiswa mampu mengkoordinasikan keputusan pemasaran digital berdasarkan pertimbangan sosial, lingkungan dan etika.</p> <p>CPMK 4.A Mahasiswa dapat menginterpretasikan analitika website pemasaran.</p> <p>CPMK 4.B Mahasiswa dapat memahami Adsense, Blogging dan Affiliate Marketing.</p> <p>5. A2. Mahasiswa dapat berpartisipasi secara kolaboratif dalam kerja tim dan presentasi strategi dan evaluasi pemasaran digital.</p> <p>CPMK 5.A Mahasiswa dapat menyusun manajemen pemasaran e-commerce berbasis mobile.</p> <p>CPMK 5.B Mahasiswa dapat menerapkan pelaporan dan evaluasi pelaksanaan pemasaran digital.</p> <p>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</p> <p>Sub-CPMK1 Mahasiswa dapat menjelaskan konsep, definisi dan area pemasaran digital.</p> <p>Sub-CPMK2 Mahasiswa dapat merancang perencanaan dan penyusunan website pemasaran.</p> <p>Sub-CPMK3 3.1 Mahasiswa dapat memahami perbedaan Search Engine Marketing dan Search Engine Optimization.</p> <p>Sub-CPMK4 3.2 Mahasiswa dapat merancang Search Engine Optimization di dalam website pemasaran digital dengan: memahami tujuan pemasaran digital dan target audiens, riset keywords dengan Google Trend, Semrush, Ubersuggest, optimasi on dan off page SEO, dan pembuatan konten berkualitas dengan konsep AIDA atau E-E-A-T (Experience, Expertise, Authoritativeness, Trustworthiness).</p> <p>Sub-CPMK5 Mahasiswa dapat memahami pengertian, jenis-jenis dan strategi Social Media Marketing (SMM).</p> <p>Sub-CPMK6 Mahasiswa dapat memahami pengertian, jenis-jenis dan strategi Social Media Marketing (SMM).</p> <p>Sub-CPMK7 6.1 Mahasiswa dapat memahami konsep purchase funnel dan key performance metrics dalam analitika website pemasaran (acquisition, engagement dan conversion).</p> <p>Sub-CPMK8 6.2. Mahasiswa dapat menganalisis key performance metrics di Google Analytics pada Demo Account.</p> <p>Sub-CPMK9 6.1 Mahasiswa dapat memahami konsep purchase funnel dan key performance metrics dalam analitika website pemasaran (acquisition, engagement dan conversion).</p> <p>Sub-CPMK10 6.2. Mahasiswa dapat menganalisis key performance metrics di Google Analytics pada Demo Account.</p> <p>Sub-CPMK11 Mahasiswa dapat menginterpretasikan analitika website pemasaran.</p> <p>Sub-CPMK12 9.1 Mahasiswa memahami digital advertisement di bisnis digital.</p> <p>Sub-CPMK13 9.2 Mahasiswa dapat merencanakan digital advertising dalam bentuk podcast dan long video marketing sebagai project akhir semester.</p> <p>Sub-CPMK14 10.1 Mahasiswa memahami tentang jenis-jenis e-mail marketing.</p> <p>Sub-CPMK15 10.2 Mahasiswa menyusun salah satu jenis dari e-mail marketing untuk tujuan promosi produk/jasa.</p> <p>Sub-CPMK16 11.1 Mahasiswa memahami tentang mobile marketing.</p> <p>Sub-CPMK17 11.2 Mahasiswa mengevaluasi kinerja mobile marketing di e-commerce.</p> <p>Sub-CPMK18 12. 1 Mahasiswa memahami konsep Online Reputation Management.</p> <p>Sub-CPMK19 12.2 Mahasiswa memecahkan kasus brand transgression dengan pendekatan Online Reputation Management.</p> <p>Sub-CPMK20 Mahasiswa dapat memahami Adsense, Blogging dan Affiliate Marketing.</p> <p>Sub-CPMK21 14.1 Mahasiswa memahami tentang Video marketing, automation, influencer & podcast untuk promosi produk/jasa.</p> <p>Sub-CPMK22 14.2 Mahasiswa menciptakan video marketing atau podcast untuk promosi produk/jasa.</p> <p>Sub-CPMK23 14.1 Mahasiswa memahami tentang Video marketing, automation, influencer & podcast untuk promosi produk/jasa.</p> <p>Sub-CPMK24 14.2 Mahasiswa menciptakan video marketing atau podcast untuk promosi produk/jasa.</p> <p>Sub-CPMK25 14.1 Mahasiswa memahami tentang Video marketing, automation, influencer & podcast untuk promosi produk/jasa.</p> <p>Sub-CPMK26 14.2 Mahasiswa menciptakan video marketing atau podcast untuk promosi produk/jasa.</p>						
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini memahami dan mempraktekkan konsep pemasaran digital sebagai bagian dari seperangkat konsep dan teori yang lebih besar dalam disiplin pemasaran dengan mengoptimalkan teknologi digital interaktif seperti Internet, podcast, dan e-commerce. Mata kuliah ini mencakup pengetahuan dan keterampilan terapan tentang intelegensi pasar, konten pemasaran, media pemasaran untuk bisnis digital, periklanan digital, manajemen reputasi online perusahaan digital dan evaluasi pemasaran digital.						
Pustaka	Utama :						

1. Dave Chaffey & Fiona Ellis-Chadwick. (2019). Digital Marketing 7th Edition. Pearson.
2. Chuck Hemann & Ken Burbary. (2018). Digital Marketing Analytics (Making Sense of Consumer Data in Digital World). Pearson.
3. Philip Kotler, Hermawan Kartajaya & Iwan Setiawan. (2017). Marketing 4.0 (Moving from Traditional to Digital). Wiley.

Pendukung :

Dosen Pengampu

RATIH AMELIA
MUHAMMAD FACHMI
NADIA NUR THAHIRRAH
FRESHA KHARISMA
Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M.
Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M.
Nadia Nur Thahirrah, S.E., M.SM.
Nadia Nur Thahirrah, S.E., M.SM.
Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M.
Fresha Kharisma, S.E., M.SM.
Fresha Kharisma, S.E., M.SM.
Dr Muhammad Fachmi, S.E., M.M.
Dr Muhammad Fachmi, S.E., M.M.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep, definisi dan area pemasaran digital.	1.1.1. Definisi pemasaran digital dan mengapa pemasaran digital dibutuhkan dalam bisnis. 2.1.2. Area pemasaran digital, strategi pemasaran digital dan perencanaan strategi pemasaran digital.	Kriteria: 1.1.1. Mahasiswa mampu menjelaskan definisi pemasaran digital dan mengapa pemasaran digital dibutuhkan dalam bisnis. 2.1.2. Mahasiswa mampu menjelaskan area pemasaran digital, strategi pemasaran digital dan perencanaan strategi pemasaran digital. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi, analisis kasus 3 X 50		Materi: Strategi Pemasaran Digital Pustaka: Dave Chaffey & Fiona Ellis-Chadwick. (2019). Digital Marketing 7th Edition. Pearson. Materi: Strategi Pemasaran Digital 4.0 Pustaka: Philip Kotler, Hermawan Kartajaya & Iwan Setiawan. (2017). Marketing 4.0 (Moving from Traditional to Digital). Wiley.	3%
2	Mahasiswa dapat merancang perencanaan dan penyusunan website pemasaran.	1.2.1. Menjelaskan: - Perencanaan website pemasaran - Elemen website pemasaran - Jenis-jenis desain dan interface website 2.2.2 Menyusun: - Perencanaan website pemasaran - Merancang desain website pemasaran	Kriteria: 1.2.1. Mahasiswa mampu merencanakan pembuatan website pemasaran sesuai elemen website untuk penjualan dan CRM. 2.2.2 Mahasiswa mampu merancang website pemasaran untuk penjualan dan CRM bisnis digital. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	ceramah, tanya jawab, dan presentasi 3 X 50		Materi: Strategi Pemasaran Digital Pustaka: Dave Chaffey & Fiona Ellis-Chadwick. (2019). Digital Marketing 7th Edition. Pearson. Materi: Strategi Pemasaran Digital 4.0 Pustaka: Philip Kotler, Hermawan Kartajaya & Iwan Setiawan. (2017). Marketing 4.0 (Moving from Traditional to Digital). Wiley.	3%
3	1.3.1 Mahasiswa dapat memahami perbedaan Search Engine Marketing dan Search Engine Optimization. 2.3.2 Mahasiswa dapat merancang Search Engine Optimization di dalam website pemasaran digital dengan: memahami tujuan pemasaran digital dan target audiens, riset keywords dengan Google Trend, Semrush, Ubersuggest, optimasi on dan off page SEO, dan pembuatan konten berkualitas dengan konsep AIDA atau E-E-A-T (Experience, Expertise, Authoritativeness, Trustworthiness).	1.3.1 Hasil analisis perbedaan Search Engine Marketing dan Search Engine Optimization. 2.3.2 Rancangan Search Engine Optimization di dalam website pemasaran digital dengan: memahami tujuan pemasaran digital dan target audiens, riset keywords dengan Google Trend, Semrush, Ubersuggest, optimasi on dan off page SEO, dan pembuatan konten berkualitas dengan konsep AIDA atau E-E-A-T (Experience, Expertise, Authoritativeness, Trustworthiness).	Kriteria: 1.3.1 Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan Search Engine Marketing dan Search Engine Optimization. 2.3.2 Mahasiswa mampu merancang Search Engine Optimization di dalam website pemasaran digital dengan: memahami tujuan pemasaran digital dan target audiens, riset keywords dengan Google Trend, Semrush, Ubersuggest, optimasi on dan off page SEO, dan pembuatan konten berkualitas dengan konsep AIDA atau E-E-A-T (Experience, Expertise, Authoritativeness, Trustworthiness). Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Diskusi, penugasan membuat konten untuk Search Engine Optimization di dalam website pemasaran digital yang disusun secara kelompok dengan obyek bisnis existing yang bebas dari multisektor. 3 X 50		Materi: Strategi Pemasaran Digital Pustaka: Dave Chaffey & Fiona Ellis-Chadwick. (2019). Digital Marketing 7th Edition. Pearson.	3%
4	Mahasiswa dapat memahami pengertian, jenis-jenis dan strategi Social Media Marketing (SMM).	1.4.1. Pemahaman tentang konsep pemasaran melalui sosial media, jenis dan strategi Social Media Marketing (SMM). 2.4.2 Konten berupa poster, short video dan short article yang terintegrasi dengan website pemasaran digital dan social media.	Kriteria: 1.4.1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep pemasaran melalui sosial media, jenis dan strategi Social Media Marketing (SMM). 2.4.2 Mahasiswa mampu merancang berupa poster, short video dan short article yang terintegrasi dengan website pemasaran digital dan social media. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	ceramah, diskusi, praktik menulis konten berupa poster, short video dan short article yang diintegrasikan dengan website pemasaran digital dan social media. 3 X 50		Materi: Strategi Pemasaran Pustaka: Dave Chaffey & Fiona Ellis-Chadwick. (2019). Digital Marketing 7th Edition. Pearson.	3%

5	Mahasiswa dapat memahami pengertian, jenis-jenis dan strategi Social Media Marketing (SMM).	1.4.1. Pemahaman tentang konsep pemasaran melalui sosial media, jenis dan strategi Social Media Marketing (SMM). 2.4.2 Konten berupa poster, short video dan short article yang terintegrasi dengan website pemasaran digital dan social media.	Kriteria: 1.4.1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep pemasaran melalui sosial media, jenis dan strategi Social Media Marketing (SMM). 2.4.2 Mahasiswa mampu merancang berupa poster, short video dan short article yang terintegrasi dengan website pemasaran digital dan social media. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	ceramah, diskusi, praktik menulis konten berupa poster, short video dan short article yang diintegrasikan dengan website pemasaran digital dan social media. 3 X 50		Materi: Strategi Pemasaran Pustaka: <i>Dave Chaffey & Fiona Ellis-Chadwick. (2019). Digital Marketing 7th Edition. Pearson.</i>	3%
6	1.6.1 Mahasiswa dapat memahami konsep purchase funnel dan key performance metrics dalam analitika website pemasaran (acquisition, engagement dan conversion). 2.62. Mahasiswa dapat menganalisis key performance metrics di Google Analytics pada Demo Account.	1.6.1. Pemahaman konsep purchase funnel, interface Google Analytics, key performance metrics website/aplikasi dengan Google Analytics. 2.6.2 Hasil analisis key performance metrics (Acquisition, Engagement dan Monetization) di Google Analytics pada Demo Account.	Kriteria: 1. 6.1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep purchase funnel, interface Google Analytics, key performance metrics website/aplikasi dengan Google Analytics. 2.6.2 Mahasiswa mampu menganalisis key performance metrics (Acquisition, Engagement dan Monetization) di Google Analytics pada Demo Account. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	cerah, diskusi, simulasi, dan menyusun hasil analisis key performance metrics di Google Analytics Demo Account. 3 X 50		Materi: Marketing Analytics Pustaka: <i>Chuck Hemann & Ken Burbary. (2018). Digital Marketing Analytics (Making Sense of Consumer Data in Digital World). Pearson.</i>	3%
7	1.6.1 Mahasiswa dapat memahami konsep purchase funnel dan key performance metrics dalam analitika website pemasaran (acquisition, engagement dan conversion). 2.62. Mahasiswa dapat menganalisis key performance metrics di Google Analytics pada Demo Account.	1.6.1. Pemahaman konsep purchase funnel, interface Google Analytics, key performance metrics website/aplikasi dengan Google Analytics. 2.6.2 Hasil analisis key performance metrics (Acquisition, Engagement dan Monetization) di Google Analytics pada Demo Account.	Kriteria: 1. 6.1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep purchase funnel, interface Google Analytics, key performance metrics website/aplikasi dengan Google Analytics. 2.6.2 Mahasiswa mampu menganalisis key performance metrics (Acquisition, Engagement dan Monetization) di Google Analytics pada Demo Account. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	cerah, diskusi, simulasi, dan menyusun hasil analisis key performance metrics di Google Analytics Demo Account. 3 X 50		Materi: Marketing Analytics Pustaka: <i>Chuck Hemann & Ken Burbary. (2018). Digital Marketing Analytics (Making Sense of Consumer Data in Digital World). Pearson.</i>	3%
8	Mahasiswa dapat menginterpretasikan analitika website pemasaran.	8.1 Cipta website yang mempunyai kinerja fungsional desain yang konsisten (Fitur keranjang belanja, checkout, dan pembayaran berjalan baik); terhubung dengan CRM, email marketing, atau media sosial; optimasi SEO (Meta title, meta description, URL, dan tag heading), mengakomodasi interaksi dan komunikasi pelanggan (tersedia live chat, email, atau formulir kontak).	Kriteria: 8.1 Mahasiswa mampu menciptakan website yang mempunyai kinerja fungsional desain yang konsisten (Fitur keranjang belanja, checkout, dan pembayaran berjalan baik); terhubung dengan CRM, email marketing, atau media sosial; optimasi SEO (Meta title, meta description, URL, dan tag heading), mengakomodasi interaksi dan komunikasi pelanggan (tersedia live chat, email, atau formulir kontak). Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	pengumpulan proyek tengah semester 3 X 50		Materi: Strategi Pemasaran Digital Pustaka: <i>Dave Chaffey & Fiona Ellis-Chadwick. (2019). Digital Marketing 7th Edition. Pearson.</i> Materi: Marketing Analytic Pustaka: <i>Chuck Hemann & Ken Burbary. (2018). Digital Marketing Analytics (Making Sense of Consumer Data in Digital World). Pearson.</i> Materi: Strategi Pemasaran Digital 4.0 Pustaka: <i>Philip Kotler, Hermawan Kartajaya & Iwan Setiawan. (2017). Marketing 4.0 (Moving from Traditional to Digital). Wiley.</i>	20%
9	1.9.1 Mahasiswa memahami digital advertisement di bisnis digital. 2.9.2 Mahasiswa dapat merencanakan digital advertising dalam bentuk podcast dan long video marketing sebagai project akhir semester.	1.9. 1 Pemahaman tentang jenis-jenis digital advertisement untuk promosi bisnis digital. 2.9.2 Perencanaan Strategi Digital Advertising dan Perencanaan Produksi dan Naskah (Script & Storyboard).	Kriteria: 9.1 Mahasiswa mampu menyusun perencanaan Strategi Digital Advertising (Tujuan kampanye jelas dan terukur (awareness, engagement, conversion, Sasaran audiens ditentukan berdasarkan segmentasi yang relevan. Platform distribusi (YouTube, Spotify) dipilih sesuai target pasar) dan Perencanaan Produksi dan Naskah (Script & Storyboard) (Struktur episode/video tersusun sistematis, Naskah sesuai dengan pesan iklan dan karakter audiens. Storyboard menggambarkan alur dan visualisasi konten dengan jelas) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, dan praktik		Materi: Strategi Pemasaran Digital Pustaka: <i>Dave Chaffey & Fiona Ellis-Chadwick. (2019). Digital Marketing 7th Edition. Pearson.</i>	3%
10	1.10.1 Mahasiswa memahami tentang jenis-jenis e-mail marketing. 2.10.2 Mahasiswa menyusun salah satu jenis dari e-mail marketing untuk tujuan promosi produk/jasa.	1.10.1. Pemahaman tentang pengertian dan bentuk pemasaran e-mail, Manfaat pemasaran e-mail, Key metrics pemasaran e-mail 2.10.2 E-mail marketing dengan target audiens yang telah terdefiniskan untuk mempromosikan produk/jasa.	Kriteria: 1.10.1 Mahasiswa mampu menjelaskan tentang pengertian dan bentuk pemasaran e-mail, Manfaat pemasaran e-mail, Key metrics pemasaran e-mail 2.10.2 Mahasiswa mampu menyusun E-mail marketing dengan target audiens yang telah terdefiniskan untuk mempromosikan produk/jasa. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	ceramah, diskusi, praktik menyusun salah satu jenis dari e-mail marketing untuk tujuan promosi produk/jasa.		Materi: Menyusun manajemen pemasaran e-commerce berbasis mobile Pustaka: <i>Dave Chaffey & Fiona Ellis-Chadwick. (2019). Digital Marketing 7th Edition. Pearson.</i>	3%

11	<p>1.11.1 Mahasiswa memahami tentang mobile marketing.</p> <p>2.11.2 Mahasiswa mengevaluasi kinerja mobile marketing di e-commerce.</p>	<p>1.11.1 Pemahaman konsep mobile marketing.</p> <p>2.11.2 Analisis strategi mobile marketing e-commerce.</p> <p>3.11.3 Evaluasi kinerja mobile marketing e-commerce.</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.11.1 Mahasiswa mampu menjelaskan konsep mobile marketing (definisi, fungsi, dan peran mobile marketing dalam e-commerce; elemen utama (SMS marketing, mobile apps, push notification, location-based marketing, dsb); perbedaan antara mobile marketing dan digital marketing konvensional).</p> <p>2.11.2 Mahasiswa mampu menganalisis strategi mobile marketing di e-commerce (strategi mobile marketing yang digunakan oleh platform e-commerce tertentu (mis. Shopee, Tokopedia, Lazada); Menganalisis relevansi strategi dengan perilaku konsumen mobile; Menilai kesesuaian strategi dengan tujuan pemasaran).</p> <p>3.11.3 Mahasiswa mampu mengevaluasi metrik kinerja seperti CTR (Click Through Rate), Conversion Rate, Retention Rate, dan App Engagement pada mobile marketing e-commerce dan memberikan rekomendasi perbaikan berbasis data.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	ceramah-diskusi studi kasus		<p>Materi: Mahasiswa dapat menjelaskan ORM</p> <p>Pustaka: Dave Chaffey & Fiona Ellis-Chadwick. (2019). <i>Digital Marketing 7th Edition</i>. Pearson.</p>	3%
12	<p>1.12.1 Mahasiswa memahami konsep Online Reputation Management.</p> <p>2.12.2 Mahasiswa memecahkan kasus brand transgression dengan pendekatan Online Reputation Management.</p>	<p>1.12.1 Pemahaman konsep Online Reputation Management.</p> <p>2.12.2 Rekomendasi solusi kasus brand transgression dengan pendekatan Online Reputation Management.</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.12.1 Mahasiswa mampu menjelaskan konsep Online Reputation Management.</p> <p>2.12.2 Mahasiswa mampu memecahkan solusi kasus brand transgression dengan pendekatan Online Reputation Management.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	ceramah-diskusi studi kasus		<p>Materi: Strategi Pemasaran Digital</p> <p>Pustaka: Dave Chaffey & Fiona Ellis-Chadwick. (2019). <i>Digital Marketing 7th Edition</i>. Pearson.</p>	3%
13	<p>Mahasiswa dapat memahami Adsense, Blogging dan Affiliate Marketing.</p>	<p>13.1 Pemahaman tentang Adsense, Blogging dan Affiliate Marketing.</p>	<p>Kriteria:</p> <p>13.1 Mahasiswa mampu mendefinisikan, mengidentifikasi, dan mengklasifikasi jenis-jenis dan manfaat dari Adsense, Blogging dan Affiliate Marketing untuk promosi produk/jasa.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, kuliah, diskusi.		<p>Materi: Strategi Pemasaran Digital</p> <p>Pustaka: Dave Chaffey & Fiona Ellis-Chadwick. (2019). <i>Digital Marketing 7th Edition</i>. Pearson.</p>	7%
14	<p>1.14.1 Mahasiswa memahami tentang Video marketing, automation, influencer & podcast untuk promosi produk/jasa.</p> <p>2.14.2 Mahasiswa menciptakan video marketing atau podcast untuk promosi produk/jasa.</p>	<p>1.14.1 Pemahaman tentang Video marketing, automation, influencer & podcast untuk promosi produk/jasa.</p> <p>2.14.2 Naskah, Struktur, dan Alur Cerita; dan Branding dan Pesan Pemasaran di dalam video marketing atau podcast promosi produk/jasa.</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.14.1 Mahasiswa mampu menjelaskan penulisan skrip dan eksekusi video serta cara memasarkannya, menggunakan platform yang tepat, menyusun strategy konten video yang akan menghasilkan kesadaran merk positif, elemen penting dalam video menjadi viral</p> <p>2.14.2 Mahasiswa mampu menciptakan video marketing/podcast yang memiliki alur yang logis dan menarik selama 30 menit, transisi antarbagian halus (pembukaan, isi, penutup), naskah dan dialog relevan dengan pesan promosi dan merek; dan, pesan utama merek tersampaikan dengan jelas dan konsisten, elemen branding (logo, warna, slogan, nilai merek) digunakan efektif, terdapat call to action (CTA) yang menarik dan sesuai tujuan kampanye.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, praktik menciptakan video marketing atau podcast untuk promosi produk/jasa.		<p>Materi: Strategi Pemasaran Digital</p> <p>Pustaka: Dave Chaffey & Fiona Ellis-Chadwick. (2019). <i>Digital Marketing 7th Edition</i>. Pearson.</p>	20%
15	<p>1.14.1 Mahasiswa memahami tentang Video marketing, automation, influencer & podcast untuk promosi produk/jasa.</p> <p>2.14.2 Mahasiswa menciptakan video marketing atau podcast untuk promosi produk/jasa.</p>	<p>1.14.1 Pemahaman tentang Video marketing, automation, influencer & podcast untuk promosi produk/jasa.</p> <p>2.14.2 Naskah, Struktur, dan Alur Cerita; dan Branding dan Pesan Pemasaran di dalam video marketing atau podcast promosi produk/jasa.</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.14.1 Mahasiswa mampu menjelaskan penulisan skrip dan eksekusi video serta cara memasarkannya, menggunakan platform yang tepat, menyusun strategy konten video yang akan menghasilkan kesadaran merk positif, elemen penting dalam video menjadi viral</p> <p>2.14.2 Mahasiswa mampu menciptakan video marketing/podcast yang memiliki alur yang logis dan menarik selama 30 menit, transisi antarbagian halus (pembukaan, isi, penutup), naskah dan dialog relevan dengan pesan promosi dan merek; dan, pesan utama merek tersampaikan dengan jelas dan konsisten, elemen branding (logo, warna, slogan, nilai merek) digunakan efektif, terdapat call to action (CTA) yang menarik dan sesuai tujuan kampanye.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, praktik menciptakan video marketing atau podcast untuk promosi produk/jasa.		<p>Materi: Strategi Pemasaran Digital</p> <p>Pustaka: Dave Chaffey & Fiona Ellis-Chadwick. (2019). <i>Digital Marketing 7th Edition</i>. Pearson.</p>	10%

16	1.14.1 Mahasiswa memahami tentang Video marketing, automation, influencer & podcast untuk promosi produk/jasa. 2.14.2 Mahasiswa menciptakan video marketing atau podcast untuk promosi produk/jasa.	1.14.1 Pemahaman tentang Video marketing, automation, influencer & podcast untuk promosi produk/jasa. 2.14.2 Naskah, Struktur, dan Alur Cerita; dan Branding dan Pesan Pemasaran di dalam video marketing atau podcast promosi produk/jasa.	Kriteria: 1.14.1 Mahasiswa mampu menjelaskan penulisan skrip dan eksekusi video serta cara memasarkannya, menggunakan platform yang tepat, menyusun strategy konten video yang akan menghasilkan kesadaran merk positif, elemen penting dalam video menjadi viral 2.14.2 Mahasiswa mampu menciptakan video marketing/podcast yang memiliki alur yang logis dan menarik selama 30 menit, transisi antarbagian halus (pembukaan, isi, penutup), naskah dan dialog relevan dengan pesan promosi dan merek; dan, pesan utama merek tersampaikan dengan jelas dan konsisten, elemen branding (logo, warna, slogan, nilai merek) digunakan efektif, terdapat call to action (CTA) yang menarik dan sesuai tujuan kampanye. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, praktik menciptakan video marketing atau podcast untuk promosi produk/jasa.		Materi: Strategi Pemasaran Digital Pustaka: <i>Dave Chaffey & Fiona Ellis-Chadwick. (2019). Digital Marketing 7th Edition. Pearson.</i>	10%
----	--	--	--	---	--	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	18%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	56,5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	25,5%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
pemrograman website	6120906015	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=0	P=3	ECTS=4.77	3	1 Agustus 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Anita Safitri		Riska Dhenabayu			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	CPL 1.A	Lulusan mampu mengembangkan keilmuan bisnis digital dengan tepat					
	2. Keterampilan Umum						
	CPL 2.A	Lulusan mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif					
	3. Keterampilan Khusus						
	CPL 3.A	Lulusan mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat					
	4. Pengetahuan						
	CPL 4.A	Lulusan mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mahasiswa mampu menjelaskan struktur dasar pemrograman web dengan HTML, CSS, dan PHP dalam konteks pengembangan website [CPL-4]						
	CPMK 1.A	Mahasiswa mampu memahami konsep, bentuk, dan tools pengembangan website Students are able to understand concepts, forms, and website development tools					
	CPMK 1.B	Mahasiswa mampu menjelaskan kembali komponen dan struktur syntax HTML dan PHP Students are able to re-explain the components and structures of HTML and PHP syntax					
	2. Mahasiswa mampu menerapkan keterampilan pemrograman dasar untuk membangun halaman web statis dan dinamis untuk menunjang bisnis [CPL-7]						
	CPMK 2.A	Mahasiswa mampu menjelaskan kembali komponen dan struktur syntax HTML dan PHP Students are able to re-explain the components and structures of HTML and PHP syntax					
	CPMK 2.B	Mahasiswa mampu mempraktikkan kode pemrograman PHP dengan bantuan text editor tools Students are able to practice PHP programming code with the help of text editor tools					
	3. Mahasiswa mampu menggunakan CMS WordPress untuk mengelola, menyesuaikan, dan mengkostumisasi website.						
	CPMK 3.A	Mahasiswa mampu mengkostumisasi Content Management System (CMS) dengan plugin dan widget Students are able to customize the Content Management System (CMS) framework with plugins and widgets					
	CPMK 3.B	Mahasiswa mampu membuat website sederhana untuk menyelesaikan permasalahan bisnis/organisasi Students are able to create simple websites to solve business/organisation problems					
	CPMK 3.C	Mahasiswa mampu memigrasikan web hasil kustomisasi local hingga dapat diakses via internet Students are able to migrate the local customized web to become accessed via the internet					
	4. Mahasiswa mampu menghasilkan proyek akhir berupa website yang dapat digunakan untuk mendukung kebutuhan bisnis digital						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Mahasiswa memahami konsep dasar website environment (hubungan webserver, browser, file HTML/CSS/PHP) dan mampu menginstal website environment.					
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar SDLC untuk pengembangan website dan membuat halaman web sederhana dengan elemen HTML dasar.					
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menggunakan CSS untuk memperindah tampilan halaman web.					
	Sub-CPMK4	Mahasiswa memahami sintaks dasar PHP (variabel, tipe data, operator, kontrol alur).					
	Sub-CPMK5	Mahasiswa memahami sintaks dasar PHP (variabel, tipe data, operator, kontrol alur).					
	Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu membuat form input (text, number, radio, checkbox, file upload/image) dengan PHP.					
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu membuat website sederhana berbasis HTML, CSS, PHP untuk kebutuhan bisnis dasar.					
	Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi dan refleksi dari proyek mini yang dibuat.					
	Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu mengkostumisasi Content Management System (CMS) dengan plugin dan widget Students are able to customize the Content Management System (CMS) framework with plugins and widgets					
	Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu mengkostumisasi Content Management System (CMS) dengan plugin dan widget Students are able to customize the Content Management System (CMS) framework with plugins and widgets					
	Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu membuat website sederhana untuk menyelesaikan permasalahan bisnis/ organisasi Students are able to create simple websites to solve business/ organization problems					
	Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu membuat website sederhana untuk menyelesaikan permasalahan bisnis/ organisasi Students are able to create simple websites to solve business/ organization problems					
	Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu memigrasikan web hasil kustomisasi local hingga dapat diakses via internet Students are able to migrate the local customized web to become accessed via the internet					
	Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu memigrasikan web hasil kustomisasi local hingga dapat diakses via internet Students are able to migrate the local customized web to become accessed via the internet					
	Sub-CPMK15	Mahasiswa mampu memigrasikan web hasil kustomisasi local hingga dapat diakses via internet Students are able to migrate the local customized web to become accessed via the internet					
	Sub-CPMK16	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan hasil kustomisasi CMS sesuai dengan kebutuhan klien					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Pemrograman Website memberikan keterampilan praktis kepada mahasiswa dalam membangun dan mengembangkan website berbasis project-based learning. Mahasiswa akan mempelajari dasar-dasar pemrograman web menggunakan HTML, CSS, dan PHP untuk membangun website dinamis sederhana. Selain itu, mahasiswa juga diperkenalkan pada pengelolaan website menggunakan Content Management System (CMS) WordPress sebagai salah satu platform populer dalam dunia bisnis digital. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu merancang, mengimplementasikan, dan mempublikasikan website sesuai kebutuhan bisnis maupun personal. Kegiatan pembelajaran berfokus pada praktik langsung, berbasis proyek individu maupun kelompok, sehingga mahasiswa dapat menghasilkan produk nyata berupa website fungsional.						
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> Larry Sanchez. 2019. Web Programming with HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript, JQuery, PHP, and MySQL Second Edition: Amazon Digital Services LLC - KDP Print US Budi Raharjo. 2018. Modul Pemrograman Web: HTML, PHP, & MySQL/MariaDB. Penerbit: Modula Dewi, Renny S. 2022. Modul Praktikum Pemrograman Web - Penggunaan RAD Tools Untuk Pengembangan Web Cepat. Internal Use - FEB Unesa <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> Panduan Instalasi dan konfigurasi XAMPP: https://www.apachefriends.org/download.html Wordpress End-user Support: https://wordpress.org/support/ 						
Dosen Pengampu	ACHMAD FITRO ANITA SAFITRI MUHAMMAD FEBRIAN DWI SYAHPUTRA Achmad Fitro, S.Kom., M.Kom. Achmad Fitro, S.Kom., M.Kom. Anita Safitri, M. Kom. Anita Safitri, M. Kom.						
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	Mahasiswa memahami konsep dasar website environment (hubungan webserver, browser, file HTML/CSS/PHP) dan mampu menginstal website environment.	1.Mahasiswa mampu menjelaskan peran webserver dalam website environment. 2.Mahasiswa mampu menginstal website environment 3.Mahasiswa dapat menjalankan file HTML sederhana di localhost.	Kriteria: Rubrik holistik: non-test Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah interaktif, Demonstrasi, Latihan/Praktik langsung 3x50	Ceramah interaktif, Demonstrasi, Latihan/Praktik langsung 3x50	Materi: Pemrograman Web Pustaka: Larry Sanchez. 2019. <i>Web Programming with HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript, JQuery, PHP, and MySQL Second Edition: Amazon Digital Services LLC - KDP Print US</i> Materi: Pemrograman Web Pustaka: Budi Raharjo. 2018. <i>Modul Pemrograman Web: HTML, PHP, & MySQL/MariaDB. Penerbit: Modula</i>	2%
2	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar SDLC untuk pengembangan website dan membuat halaman web sederhana dengan elemen HTML dasar.	1.Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan SDLC (planning, analysis, design, implementation, testing/evaluation) secara ringkas. 2.Mahasiswa mampu membuat struktur dokumen HTML yang valid. 3.Mahasiswa mampu menggunakan elemen dasar HTML (teks, link, gambar, list, tabel). 4.Mahasiswa mampu menampilkan halaman web sederhana di browser.	Kriteria: Rubrik holistik: non-test Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, Demonstrasi, Latihan/Praktik langsung 3x50	Ceramah, Demonstrasi, Latihan/Praktik langsung 3x50	Materi: Pemrograman Web Pustaka: Larry Sanchez. 2019. <i>Web Programming with HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript, JQuery, PHP, and MySQL Second Edition: Amazon Digital Services LLC - KDP Print US</i> Materi: Pemrograman Web Pustaka: Budi Raharjo. 2018. <i>Modul Pemrograman Web: HTML, PHP, & MySQL/MariaDB. Penerbit: Modula</i> Materi: Pemrograman Web Pustaka: Dewi, Renny S. 2022. <i>Modul Praktikum Pemrograman Web - Penggunaan RAD Tools Untuk Pengembangan Web Cepat. Internal Use - FEB Unesa</i>	3%
3	Mahasiswa mampu menggunakan CSS untuk memperindah tampilan halaman web.	1.Mahasiswa mampu menerapkan CSS baik inline, internal, maupun eksternal. 2.Mahasiswa mampu menggunakan properti dasar (warna, font, background, layout). 3.Mahasiswa mampu menghasilkan tampilan halaman yang menarik dan terstruktur.	Kriteria: Test Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Ceramah, Demonstrasi, Latihan/Praktik langsung, Test 3x50	Ceramah, Demonstrasi, Latihan/Praktik langsung, Test 3 x 50	Materi: Pemrograman Web Pustaka: Larry Sanchez. 2019. <i>Web Programming with HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript, JQuery, PHP, and MySQL Second Edition: Amazon Digital Services LLC - KDP Print US</i> Materi: Pemrograman Web Pustaka: Budi Raharjo. 2018. <i>Modul Pemrograman Web: HTML, PHP, & MySQL/MariaDB. Penerbit: Modula</i>	15%
4	Mahasiswa memahami sintaks dasar PHP (variabel, tipe data, operator, kontrol alur).	1.Mahasiswa mampu menulis kode PHP tanpa error. 2.Mahasiswa mampu menggunakan variabel dan struktur kontrol sesuai kasus.	Kriteria: Rubrik holistik: non-test Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah interaktif, Demonstrasi, Latihan/Praktik langsung 3x50	Ceramah interaktif, Demonstrasi, Latihan/Praktik langsung 3x50	Materi: Pemrograman Web Pustaka: Larry Sanchez. 2019. <i>Web Programming with HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript, JQuery, PHP, and MySQL Second Edition: Amazon Digital Services LLC - KDP Print US</i> Materi: Pemrograman Web Pustaka: Dewi, Renny S. 2022. <i>Modul Praktikum Pemrograman Web - Penggunaan RAD Tools Untuk Pengembangan Web Cepat. Internal Use - FEB Unesa</i> Materi: Dokumentasi Wordpress Pustaka: Wordpress End-user Support: https://wordpress.org/...	3%
5	Mahasiswa memahami sintaks dasar PHP (variabel, tipe data, operator, kontrol alur).	1.Mahasiswa mampu menulis kode PHP tanpa error. 2.Mahasiswa mampu menggunakan variabel dan struktur kontrol sesuai kasus.	Kriteria: Rubrik holistik: non-test	Ceramah interaktif, Demonstrasi, Latihan/Praktik langsung 3x50	Ceramah interaktif, Demonstrasi, Latihan/Praktik langsung 3x50	Materi: Pemrograman Web Pustaka: Larry Sanchez. 2019. <i>Web Programming with HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript, JQuery, PHP, and MySQL Second Edition: Amazon Digital Services LLC - KDP Print US</i> Materi: Pemrograman Web Pustaka: Dewi, Renny S. 2022. <i>Modul Praktikum Pemrograman Web - Penggunaan RAD Tools Untuk Pengembangan Web Cepat. Internal Use - FEB Unesa</i> Materi: Dokumentasi Wordpress Pustaka: Wordpress End-user Support: https://wordpress.org/...	3%
6	Mahasiswa mampu membuat form input (text, number, radio, checkbox, file upload/image) dengan PHP.	1.Mahasiswa mampu membuat form yang dapat menerima input dengan benar. 2.Mahasiswa mampu melakukan validasi sederhana pada input. 3.Mahasiswa mampu menampilkan kembali/memproses data sesuai tujuan.	Kriteria: Rubrik holistik: non-test Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, Demonstrasi, Latihan/Praktik langsung 3x50	Ceramah, Demonstrasi, Latihan/Praktik langsung 3x50	Materi: Pemrograman Web Pustaka: Budi Raharjo. 2018. <i>Modul Pemrograman Web: HTML, PHP, & MySQL/MariaDB. Penerbit: Modula</i> Materi: Pemrograman Web Pustaka: Dewi, Renny S. 2022. <i>Modul Praktikum Pemrograman Web - Penggunaan RAD Tools Untuk Pengembangan Web Cepat. Internal Use - FEB Unesa</i>	4%

7	Mahasiswa mampu membuat website sederhana berbasis HTML, CSS, PHP untuk kebutuhan bisnis dasar.	1. Mahasiswa mampu membuat website untuk kebutuhan bisnis dasar. 2. Mahasiswa mampu mengintegrasikan HTML, CSS, dan PHP dalam satu website. 3. Mahasiswa mampu menjalankan website di localhost.	Kriteria: Rubrik Holistic: non-test Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Presentasi proyek 3x50	Presentasi proyek 3x50	Materi: Pemrograman Web Pustaka: Budi Raharjo. 2018. Modul Pemrograman Web: HTML, PHP, & MySQL/MariaDB. Penerbit: Modula Materi: Pemrograman Web Pustaka: Dewi, Renny S. 2022. Modul Praktikum Pemrograman Web - Penggunaan RAD Tools Untuk Pengembangan Web Cepat. Internal Use - FEB Unesa Materi: Dokumentasi Wordpress Pustaka: Wordpress End-user Support: https://wordpress.org/.....	15%
8	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi dan refleksi dari proyek mini yang dibuat.	1. Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi tiap bagian website. 2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi kekuatan & kelemahan websitenya.	Kriteria: Rubrik holistik: non-test Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Reflective Learning 3x50	Reflective Learning 3x50	Materi: Pemrograman Web Pustaka: Dewi, Renny S. 2022. Modul Praktikum Pemrograman Web - Penggunaan RAD Tools Untuk Pengembangan Web Cepat. Internal Use - FEB Unesa Materi: Dokumentasi Wordpress Pustaka: Wordpress End-user Support: https://wordpress.org/...	3%
9	Mahasiswa mampu mengkustomisasi Content Management System (CMS) dengan plugin dan widget Students are able to customize the Content Management System (CMS) framework with plugins and widgets	1.9.1 Mahasiswa mampu melakukan instalasi CMS dengan benar pada webserver 9.1 Students are able to properly install CMS on the webserver 2.9.2 Mahasiswa mampu mendefinisikan fitur-fitur pada CMS 9.2 Students are able to define features in CMS framework	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi, Ceramah, Praktik komputer 3x50	Diskusi, Ceramah, Praktik komputer 3x50	Materi: Pemrograman Web Pustaka: Budi Raharjo. 2018. Modul Pemrograman Web: HTML, PHP, & MySQL/MariaDB. Penerbit: Modula Materi: XAMPP dan CMS Wordpress Pustaka: Panduan Instalasi dan konfigurasi XAMPP: https://www.apachefriends.org/...	2%
10	Mahasiswa mampu mengkustomisasi Content Management System (CMS) dengan plugin dan widget Students are able to customize the Content Management System (CMS) framework with plugins and widgets	1.10.1 Mahasiswa mampu menjelaskan pemilihan tema, plugin, dan widget 10.1 Students are able to explain the selection of themes, plugins, and widgets 2.10.2 Mahasiswa mampu mempraktikkan kustomisasi CMS dengan pemilihan tema, plugin, dan widget tertentu. 10.2 Students are able to customize CMS framework by selecting certain themes, plugins, and widgets.	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi, Ceramah, Praktik komputer 3x50	Diskusi, Ceramah, Praktik komputer 3x50	Materi: Dokumentasi Wordpress Pustaka: Wordpress End-user Support: https://wordpress.org/... Materi: Tema, plugin, widget Pustaka: Panduan Instalasi dan konfigurasi XAMPP: https://www.apachefriends.org/...	2%
11	Mahasiswa mampu membuat website sederhana untuk menyelesaikan permasalahan bisnis/ organisasi Students are able to create simple websites to solve business/ organization problems	1.11.1 Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan pengguna 11.1 Students are able to analyze user needs 2.11.2 Mahasiswa mampu merancang antarmuka website (personal blog atau profil perusahaan) 11.2 Students are able to design website interfaces (personal blog or company profile)	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi, Ceramah, Praktik komputer 3x50	Diskusi, Ceramah, Praktik komputer 3x50	Materi: Pemrograman Web Pustaka: Budi Raharjo. 2018. Modul Pemrograman Web: HTML, PHP, & MySQL/MariaDB. Penerbit: Modula Materi: Pemrograman Web Pustaka: Dewi, Renny S. 2022. Modul Praktikum Pemrograman Web - Penggunaan RAD Tools Untuk Pengembangan Web Cepat. Internal Use - FEB Unesa Materi: Dokumentasi Wordpress Pustaka: Wordpress End-user Support: https://wordpress.org/...	4%
12	Mahasiswa mampu membuat website sederhana untuk menyelesaikan permasalahan bisnis/ organisasi Students are able to create simple websites to solve business/ organization problems	1.12.1 Mahasiswa mampu berkomunikasi dengan pengguna untuk menyampaikan rancangan website hasil kustomisasi CMS 12.1 Students are able to communicate with users to convey the design of the CMS customized website 2.12.2 Mahasiswa mampu mengkustomisasi CMS dengan pemilihan tema, plugin dan widget sesuai kebutuhan pengguna 12.2 Students are able to customize the CMS by selecting themes, plugins and widgets according to user needs	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi, Ceramah, Praktik komputer 3x50	Diskusi, Ceramah, Praktik komputer 3x50	Materi: Dokumentasi Wordpress Pustaka: Wordpress End-user Support: https://wordpress.org/...	4%
13	Mahasiswa mampu memigrasikan web hasil kustomisasi local hingga dapat diakses via internet Students are able to migrate the local customized web to become accessed via the internet	13.1 Mahasiswa mampu mempraktikkan fitur keamanan (login, logout, captcha, privilege access) 13.1 Students are able to practice security features (login, logout, captcha, privilege access)	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Diskusi, Ceramah, Praktik komputer 3x50	Diskusi, Ceramah, Praktik komputer 3x50	Materi: Dokumentasi Wordpress Pustaka: Wordpress End-user Support: https://wordpress.org/...	15%

14	Mahasiswa mampu memigrasikan web hasil kustomisasi local hingga dapat diakses via internet Students are able to migrate the local customized web to become accessed via the internet	14.1 Mahasiswa mampu menambahkan fitur tambahan yang menunjang internasionalisasi website (dwi-bahasa) 14.1 Students are able to add additional features that support website internationalization (bi-lingual)	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi, Ceramah, Praktikum komputer 3x50	Diskusi, Ceramah, Praktikum komputer 3x50	Materi: Pemrograman Web Pustaka: Budi Raharjo. 2018. Modul Pemrograman Web: HTML, PHP, & MySQL/MariaDB. Penerbit: Modula Materi: Pemrograman Web Pustaka: Dewi, Renny S. 2022. Modul Praktikum Pemrograman Web - Penggunaan RAD Tools Untuk Pengembangan Web Cepat. Internal Use - FEB Unesa Materi: Dokumentasi Wordpress Pustaka: Wordpress End-user Support: https://wordpress.org/...	4%
15	Mahasiswa mampu memigrasikan web hasil kustomisasi local hingga dapat diakses via internet Students are able to migrate the local customized web to become accessed via the internet	15.1 Mahasiswa mampu menjelaskan penyelesaian proyek pengembangan website kepada stakeholder 15.1 Students are able to pitch the completion of website development projects to stakeholders	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi, Ceramah, Praktikum komputer 3x50	Diskusi, Ceramah, Praktikum komputer 3x50	Materi: Pemrograman Web Pustaka: Budi Raharjo. 2018. Modul Pemrograman Web: HTML, PHP, & MySQL/MariaDB. Penerbit: Modula Materi: Pemrograman Web Pustaka: Dewi, Renny S. 2022. Modul Praktikum Pemrograman Web - Penggunaan RAD Tools Untuk Pengembangan Web Cepat. Internal Use - FEB Unesa Materi: Dokumentasi Wordpress Pustaka: Wordpress End-user Support: https://wordpress.org/...	4%
16	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan hasil kustomisasi CMS sesuai dengan kebutuhan klien	16.1 Mahasiswa mampu menjelaskan fitur-fitur kustomisasi CMS / Students are able to explain CMS customization features.	Kriteria: Ketepatan dalam mendemonstrasikan fitur pada website via internet/Accuracy in demonstrating features on a website via the internet Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demo website 3x50	Demo website 3x50	Materi: Wordpress customization Pustaka: Wordpress End-user Support: https://wordpress.org/...	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	26%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	43,75%
3.	Penilaian Praktikum	11,25%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	8,75%
5.	Tes	10,25%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Basis Data	6120903101		T=3	P=0	ECTS=4.77	3	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	anita savitri		anita savitri			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	

Model Pembelajaran	Project Based Learning
Capaian Pembelajaran (CP)	<p>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</p> <p>1. Sikap</p> <p>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</p> <ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa dapat menerapkan konsep basis data dalam pengembangan sistem informasi untuk bisnis digital (C3) Mahasiswa dapat menganalisis kebutuhan sistem informasi dan merancang basis data yang sesuai untuk mendukung keputusan bisnis (C4) Mahasiswa dapat mengevaluasi dan memilih teknologi basis data yang tepat untuk berbagai kebutuhan aplikasi bisnis digital (C5) Mahasiswa dapat menciptakan desain basis data yang inovatif yang mendukung skalabilitas dan keamanan dalam aplikasi bisnis (C6) Mahasiswa dapat menerapkan prinsip etika dalam pengelolaan data dan privasi pengguna (C3) Mahasiswa dapat menganalisis dan mengoptimalkan kinerja query dalam basis data untuk meningkatkan efisiensi operasional bisnis (C4) Mahasiswa dapat mengevaluasi risiko keamanan data dan menerapkan strategi mitigasi yang sesuai dalam basis data (C5) Mahasiswa dapat menciptakan solusi basis data yang adaptif terhadap perubahan kebutuhan bisnis dan teknologi (C6) Mahasiswa dapat menerapkan teknik normalisasi untuk mendesain basis data yang efisien dan bebas dari redundansi data (C3) Mahasiswa dapat menganalisis dan mengintegrasikan basis data dalam lingkungan cloud untuk mendukung bisnis digital yang skalabel (C4) <p>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</p> <p>Sub-CPMK1 Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan konsep basis data dalam pengembangan sistem informasi untuk mendukung bisnis digital.</p> <p>Sub-CPMK2 Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan konsep basis data dalam pengembangan sistem informasi untuk mendukung bisnis digital.</p> <p>Sub-CPMK3 Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis kebutuhan sistem informasi, merancang basis data yang sesuai, dan memahami hubungan antara keputusan bisnis dengan sistem informasi dan basis data.</p> <p>Sub-CPMK4 Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis kebutuhan sistem informasi, merancang basis data yang sesuai, dan memahami hubungan antara keputusan bisnis dengan sistem informasi dan basis data.</p> <p>Sub-CPMK5 Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan desain basis data yang inovatif yang mendukung skalabilitas dan keamanan dalam aplikasi bisnis.</p> <p>Sub-CPMK6 Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan desain basis data yang inovatif yang mendukung skalabilitas dan keamanan dalam aplikasi bisnis.</p> <p>Sub-CPMK7 Mahasiswa dapat menerapkan prinsip etika dalam pengelolaan data dan privasi pengguna.</p> <p>Sub-CPMK8 Mahasiswa dapat menerapkan prinsip etika dalam pengelolaan data dan privasi pengguna.</p> <p>Sub-CPMK9 Mahasiswa mampu menerapkan prinsip etika dalam pengelolaan data dan privasi pengguna.</p> <p>Sub-CPMK10 Mahasiswa mampu menerapkan prinsip etika dalam pengelolaan data dan privasi pengguna.</p> <p>Sub-CPMK11 Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis query dalam basis data, mengidentifikasi masalah kinerja, dan mengimplementasikan strategi optimasi untuk meningkatkan efisiensi operasional bisnis.</p> <p>Sub-CPMK12 Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis query dalam basis data, mengidentifikasi masalah kinerja, dan mengimplementasikan strategi optimasi untuk meningkatkan efisiensi operasional bisnis.</p> <p>Sub-CPMK13 Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan solusi basis data yang adaptif terhadap perubahan kebutuhan bisnis dan teknologi.</p> <p>Sub-CPMK14 Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teknik normalisasi untuk mendesain basis data yang efisien dan bebas dari redundansi data.</p> <p>Sub-CPMK15 Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengintegrasikan basis data dalam lingkungan cloud untuk mendukung bisnis digital yang skalabel.</p> <p>Sub-CPMK16 Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengintegrasikan basis data dalam lingkungan cloud untuk mendukung bisnis digital yang skalabel.</p>
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah Basis Data pada program studi Bisnis Digital bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep dasar basis data, perancangan basis data, dan pengelolaan basis data. Mahasiswa akan mempelajari tentang model data, bahasa SQL, normalisasi, serta implementasi basis data menggunakan perangkat lunak manajemen basis data. Ruang lingkup mata kuliah mencakup konsep dasar basis data, perancangan basis data relasional, pemodelan data, bahasa SQL, normalisasi, dan implementasi basis data menggunakan perangkat lunak manajemen basis data seperti MySQL atau Oracle.
Pustaka	<p>Utama :</p> <p>Pendukung :</p>
Dosen Pengampu	<p>NANANG HOESEN HIDROES ABBRORI RISKA DHENABAYU ACHMAD FITRO MUHAMMAD FEBRIAN DWI SYAHPUTRA Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M. Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M. Dr. Nanang Hoesen Hidroes Abbrori, S.T., M.T.I. Dr. Nanang Hoesen Hidroes Abbrori, S.T., M.T.I. Achmad Fitro, S.Kom., M.Kom. Achmad Fitro, S.Kom., M.Kom.</p>

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan konsep basis data dalam pengembangan sistem informasi untuk mendukung bisnis digital.	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan model basis data untuk sistem informasi bisnis digital Implementasi basis data dalam proyek bisnis digital Analisis kebutuhan basis data untuk bisnis digital 	<p>Kriteria: holistik non tes</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pembelajaran berbasis proyek.	Pengembangan model basis data untuk bisnis digital, Analisis kebutuhan basis data untuk bisnis digital	<p>Materi: Konsep dasar basis data, Model data, Normalisasi data, Implementasi basis data dalam sistem informasi</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
2	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan konsep basis data dalam pengembangan sistem informasi untuk mendukung bisnis digital.	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan model basis data untuk sistem informasi bisnis digital Implementasi basis data dalam proyek bisnis digital Analisis kebutuhan basis data untuk bisnis digital 	<p>Kriteria: holistik non tes</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pembelajaran berbasis proyek.	Pengembangan model basis data untuk bisnis digital, Analisis kebutuhan basis data untuk bisnis digital	<p>Materi: Konsep dasar basis data, Model data, Normalisasi data, Implementasi basis data dalam sistem informasi</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%

3	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis kebutuhan sistem informasi, merancang basis data yang sesuai, dan memahami hubungan antara keputusan bisnis dengan sistem informasi dan basis data.	1. Analisis kebutuhan sistem informasi dilakukan dengan baik 2. Basis data yang dirancang mendukung keputusan bisnis 3. Kemampuan menjelaskan hubungan antara sistem informasi dan keputusan bisnis	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis masalah, diskusi kelompok, dan studi kasus.	Diskusi kelompok daring tentang studi kasus analisis kebutuhan sistem informasi, Mengembangkan model basis data untuk kasus keputusan bisnis yang diberikan	Materi: Proses analisis kebutuhan sistem informasi, Perancangan basis data untuk keputusan bisnis, Hubungan antara sistem informasi dan keputusan bisnis Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
4	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis kebutuhan sistem informasi, merancang basis data yang sesuai, dan memahami hubungan antara keputusan bisnis dengan sistem informasi dan basis data.	1. Analisis kebutuhan sistem informasi dilakukan dengan baik 2. Basis data yang dirancang mendukung keputusan bisnis 3. Kemampuan menjelaskan hubungan antara sistem informasi dan keputusan bisnis	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis masalah, diskusi kelompok, dan studi kasus.	Diskusi kelompok daring tentang studi kasus analisis kebutuhan sistem informasi, Mengembangkan model basis data untuk kasus keputusan bisnis yang diberikan	Materi: Proses analisis kebutuhan sistem informasi, Perancangan basis data untuk keputusan bisnis, Hubungan antara sistem informasi dan keputusan bisnis Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
5	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan desain basis data yang inovatif yang mendukung skalabilitas dan keamanan dalam aplikasi bisnis.	1. Desain basis data mendukung skalabilitas aplikasi bisnis 2. Desain basis data mendukung keamanan aplikasi bisnis	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Pengembangan desain basis data inovatif untuk studi kasus aplikasi bisnis	Materi: Konsep desain basis data untuk skalabilitas, Strategi keamanan dalam desain basis data, Studi kasus desain basis data inovatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
6	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan desain basis data yang inovatif yang mendukung skalabilitas dan keamanan dalam aplikasi bisnis.	1. Desain basis data mendukung skalabilitas aplikasi bisnis 2. Desain basis data mendukung keamanan aplikasi bisnis	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Pengembangan desain basis data inovatif untuk studi kasus aplikasi bisnis	Materi: Konsep desain basis data untuk skalabilitas, Strategi keamanan dalam desain basis data, Studi kasus desain basis data inovatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
7	Mahasiswa dapat menerapkan prinsip etika dalam pengelolaan data dan privasi pengguna.	1. Penerapan prinsip etika dalam pengelolaan data 2. Penerapan prinsip etika dalam privasi pengguna	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi, studi kasus, role play.	Diskusi daring tentang dilema etika dalam pengelolaan data	Materi: Pengertian prinsip etika dalam pengelolaan data, Pentingnya menjaga privasi pengguna, Teknik menerapkan prinsip etika dalam pengelolaan data Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
8	Mahasiswa dapat menerapkan prinsip etika dalam pengelolaan data dan privasi pengguna.	1. Penerapan prinsip etika dalam pengelolaan data 2. Penerapan prinsip etika dalam privasi pengguna	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi, studi kasus, role play.	Diskusi daring tentang dilema etika dalam pengelolaan data	Materi: Pengertian prinsip etika dalam pengelolaan data, Pentingnya menjaga privasi pengguna, Teknik menerapkan prinsip etika dalam pengelolaan data Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	15%
9	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip etika dalam pengelolaan data dan privasi pengguna.	1. Penerapan prinsip etika dalam pengelolaan data 2. Penerapan prinsip etika dalam privasi pengguna	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Diskusi, studi kasus, dan simulasi.	Diskusi daring tentang studi kasus etika dalam pengelolaan data	Materi: Pengertian Etika dalam Pengelolaan Data, Prinsip-prinsip Etika dalam Privasi Pengguna, Studi Kasus Etika dalam Pengelolaan Data Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
10	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip etika dalam pengelolaan data dan privasi pengguna.	1. Penerapan prinsip etika dalam pengelolaan data 2. Penerapan prinsip etika dalam privasi pengguna	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Diskusi, studi kasus, dan simulasi.	Diskusi daring tentang studi kasus etika dalam pengelolaan data	Materi: Pengertian Etika dalam Pengelolaan Data, Prinsip-prinsip Etika dalam Privasi Pengguna, Studi Kasus Etika dalam Pengelolaan Data Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
11	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis query dalam basis data, mengidentifikasi masalah kinerja, dan mengimplementasikan strategi optimasi untuk meningkatkan efisiensi operasional bisnis.	1. Analisis query basis data 2. Implementasi strategi optimasi query 3. Peningkatan efisiensi operasional bisnis	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Pembelajaran berbasis masalah, diskusi interaktif, dan studi kasus.	Pengoptimalan query basis data menggunakan studi kasus yang diberikan. Mahasiswa diminta untuk menganalisis query yang diberikan, mengidentifikasi masalah kinerja, dan mengusulkan strategi optimasi yang tepat.	Materi: Pengenalan optimasi query, Teknik indexing, Pemahaman query execution plan, Strategi optimasi query Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
12	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis query dalam basis data, mengidentifikasi masalah kinerja, dan mengimplementasikan strategi optimasi untuk meningkatkan efisiensi operasional bisnis.	1. Analisis query basis data 2. Implementasi strategi optimasi query 3. Peningkatan efisiensi operasional bisnis	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis masalah, diskusi interaktif, dan studi kasus.	Pengoptimalan query basis data menggunakan studi kasus yang diberikan. Mahasiswa diminta untuk menganalisis query yang diberikan, mengidentifikasi masalah kinerja, dan mengusulkan strategi optimasi yang tepat.	Materi: Pengenalan optimasi query, Teknik indexing, Pemahaman query execution plan, Strategi optimasi query Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
13	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan solusi basis data yang adaptif terhadap perubahan kebutuhan bisnis dan teknologi.	1. Desain basis data adaptif 2. Implementasi solusi basis data yang adaptif	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Pembuatan proyek desain basis data adaptif	Materi: Konsep desain basis data adaptif, Strategi implementasi solusi basis data adaptif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

14	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teknik normalisasi untuk mendasar basis data yang efisien dan bebas dari redundansi data.	1.Pemahaman konsep normalisasi basis data 2.Kemampuan menerapkan normalisasi pada studi kasus 3.Kemampuan mengidentifikasi dan mengatasi redundansi data	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Pembelajaran berbasis masalah.	Pengembangan studi kasus normalisasi basis data	Materi: Konsep normalisasi basis data, Tujuan normalisasi, Proses normalisasi, Studi kasus normalisasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
15	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengintegrasikan basis data dalam lingkungan cloud untuk mendukung bisnis digital yang skalabel.	1.Integrasi Basis Data dalam Cloud 2.Analisis Basis Data untuk Bisnis Digital Skalabel	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi Online tentang Implementasi Integrasi Basis Data Cloud, Penugasan Proyek Implementasi Basis Data untuk Bisnis Digital	Materi: Konsep Integrasi Basis Data dalam Cloud, Strategi Analisis Basis Data untuk Bisnis Digital Skalabel Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
16	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengintegrasikan basis data dalam lingkungan cloud untuk mendukung bisnis digital yang skalabel.	1.Analisis integrasi basis data dalam cloud 2.Penerapan basis data untuk bisnis digital 3.Skalabilitas basis data dalam lingkungan cloud	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Pembelajaran berbasis proyek.		Materi: Konsep integrasi basis data dalam cloud, Teknologi cloud untuk bisnis digital, Manajemen data skalabel Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	33.75%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	58.75%
3.	Penilaian Portofolio	6.25%
4.	Tes	1.25%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Sistem Informasi Manajemen	6120903009	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1	P=2	ECTS=4.77	2	1 Februari 2021
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Ika Diyah Candra Arifah S.E., M. Com, CMA, Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M., Achmad Kautsar, S.E., M.M.		Achmad Kautsar, S.E., M.M.			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	CPL 1.A	6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;					
	CPL 1.B	8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;					
	2. Keterampilan Umum						
	CPL 2.A	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;					
	CPL 2.B	5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;					
	CPL 2.C	10. Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat.					
	3. Keterampilan Khusus						
	CPL 3.A	1. Mampu menerapkan manajemen bisnis digital dengan dukungan teknologi informasi;					
	CPL 3.B	2. Mampu menyusun, menyajikan, dan mengevaluasi sistem dan aplikasi perangkat lunak yang digunakan dalam proses bisnis digital.					
	4. Pengetahuan						
	CPL 4.A	1. Mampu menganalisis dan menerapkan konsep teoritis dan praktis tentang berbagai teori dalam Bisnis Digital, Kewirausahaan Digital, Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Desain Sistem, Pemasaran Digital dan Inteligensi Bisnis.					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mahasiswa mampu menjelaskan secara detail peran sistem informasi sebagai dasar pertimbangan mengelola bisnis global.						
	2. Mahasiswa mampu mengklasifikasikan dengan tepat sumber daya komputasi dan komunikasi.						
	3. Mahasiswa mampu menguraikan dengan jelas perlindungan sistem informasi sebagai dasar pertimbangan sikap berbisnis yang etis dan bertanggung jawab						
	4. Mahasiswa mampu menunjukkan karakter iman, mandiri, cerdas, jujur, peduli, dan tangguh (idaman jelita) dalam pengambilan keputusan bisnis						
	5. Mahasiswa mampu merancang basis data sederhana dengan Microsoft Access sesuai dengan data kasus yang diberikan.						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Mampu memahami peran sistem informasi dalam bisnis global Able to understand the role of information systems in global business.					
	Sub-CPMK2	Mampu memahami sistem bisnis elektronik (E-Business)Able to understand electronic business systems (E-Business)					
	Sub-CPMK3	Mampu mengetahui dan memahami Sumber daya Komputasi dan KomunikasiAble to know and understand Computing and Communication Resources					
	Sub-CPMK4	Mampu mengetahui perlindungan sistem informasi Able to know information system protection					
	Sub-CPMK5	Mampu memahami aplikasi sistem informasi Able to understand information system applications					
	Sub-CPMK6	Mampu memahami aplikasi sistem informasi Able to understand information system applications					
	Sub-CPMK7	Mampu memahami sistem pendukung pengambilan keputusan Able to understand decision-making support systems					
	Sub-CPMK8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester Midterm Exam					
	Sub-CPMK9	Mampu memahami bagaimana sumber daya yang dapat membantu dalam mengelola TI Able to understand how resources can help in managing IT					
	Sub-CPMK10	Mampu memahami dan membuat basis data dengan Microsoft AccesAble to understand and create databases with Microsoft Access					
	Sub-CPMK11	Mampu membuat laporan basis dataAble to create database reports					
	Sub-CPMK12	Mampu membuat laporan basis dataAble to create database reports					
	Sub-CPMK13	Mampu membuat laporan basis dataAble to create database reports					
	Sub-CPMK14	Mampu membuat laporan basis dataAble to create database reports					
	Sub-CPMK15	Mampu membuat laporan basis dataAble to create database reports					
	Sub-CPMK16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester Final Semester Examination					
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah sistem informasi manajemen memberikankajian yang berisi pemahaman tentang peran sistem informasi dalam mengubah bisnis global, sistem bisnis elektronik (E-Business), sumber daya komputasi dan komunikasi, dan perlindungan sistem informasi, aplikasi sistem informasi, sistem pendukung pengambilan keputusan, sumber daya dalam mengelola teknologi informasi sebagai dasar pertimbangan mengelola bisnis dengan tepat. Disamping itu, mata kuliah ini juga membantu dalam membuat manajemen basis data dengan mudah dalam organisasi bisnis. Metode pembelajaran yang digunakan adalah perpaduan antara metode pembelajaran langsung, pembelajaran kooperatif, diskusi kelompok, praktik dan drill yang mana disesuaikan dengan masing-masing pokok bahasan dalam setiap kali pertemuan. Management information systems course provides a study that contains an understanding of the role of information systems in changing global business, electronic business systems (E-Business), computing and communication resources, and information system protection, information system applications, decision support systems, resources in managing information technology as a basis for proper business management considerations. Besides that, this course also helps in making database management easy in business organizations. The learning method used is a combination of direct learning methods, cooperative learning, group discussions, practice and drill, which are adapted to each subject in each meeting.						
Pustaka	Utama : <ol style="list-style-type: none"> Laudon, Kenneth C., Laudon, Jane P. 2015. Sistem Informasi Manajemen. Edisi 13. Salemba Empat. Jakarta Mc Leod, Raymond. 2008. Sistem Informasi Manajemen. Edisi 10. Jakarta : Salemba Empat O'Brien. 2014. Sistem Informasi Manajemen. Edisi 9. Jakarta : Salemba Empat Scott, George M., 2010, Prinsip-Prinsip Sistem Informasi Manajemen, Edisi Bahasa Indonesia, PT. Rajawali Pers: Jakarta Pendukung :						
Dosen Pengampu	RATIH AMELIA ACHMAD KAUTSAR DANANG ARY DEWANGGA Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M. Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M. Achmad Kautsar, S.E., M.M. Achmad Kautsar, S.E., M.M. Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mampu memahami peran sistem informasi dalam bisnis global Able to understand the role of information systems in global business.	1.1. Mampu menjelaskan peran sistem informasi dalam mengubah bisnis dan hubungannya dengan globalisasi 1.2. Mampu menjelaskan pentingnya sistem informasi melalui diskusi 1.3. Mampu menjelaskan tentang sistem informasi, cara kerjanya, manajemen, organisasi dan komponen teknologinya 1.4. Mampu menyebutkan cabang ilmu yang digunakan untuk mempelajari sistem informasi & kontribusinya dalam memahami sistem informasi 1.1. Able to explain the role of information systems in changing business and its relationship to globalization. 1.2. Able to explain the importance of information systems through discussion. 1.3. Able to explain information systems, how they work, management, organization, and technology components. 1.4. Able to name the branch of science used to study information systems & their contribution to understanding information systems	Kriteria: rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Meringkas Materi Kuliah ; diskusiCriteria: Holistic Rubric Technique: Summarizing Lecture Materials; discussion 3 X 50		Materi: Peran Sistem Informasi Pustaka: <i>Laudon, Kenneth C., Laudon, Jane P. 2015. Sistem Informasi Manajemen. Edisi 13. Salemba Empat. Jakarta</i>	5%
2	Mampu memahami sistem bisnis elektronik (E-Business) Able to understand electronic business systems (E-Business)	2.1. Mampu menjelaskan definisi proses bisnis dan hubungannya dengan sistem informasi 2.2. Mampu menjelaskan cara sistem melayani kelompok manajemen yang berbeda 2.3. Mampu menjelaskan cara sistem yang saling menghubungkan perusahaan untuk meningkatkan kinerja organisasi bisnis 2.4. ampu menjelaskan pentingnya sistem untuk kolaborasi, bisnis jejaring social dan teknologi yang digunakan 2.5. Mampu menyebutkan peran dan fungsi sistem informasi 2.1. Able to explain the definition of business processes and their relationship with information systems 2.2. Be able to explain how the system serves different management groups 2.3. Able to explain how systems that connect companies to improve the performance of business organizations 2.4. Able to explain the importance of systems for collaboration, social networking business, and the technology used 2.5. Able to mention the role and function of information system	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Meringkas Materi Kuliah ; diskusiCriteria: Holistic Rubric Technique: Summarizing Lecture Materials; discussion 3 X 50		Materi: Fungsi bisnis sistem informasi Pustaka: <i>Laudon, Kenneth C., Laudon, Jane P. 2015. Sistem Informasi Manajemen. Edisi 13. Salemba Empat. Jakarta</i>	5%
3	Mampu mengetahui dan memahami Sumber daya Komputasi dan Komunikasi Able to know and understand Computing and Communication Resources	3.1. Mampu menyebutkan macam-macam komponen komputer 3.2. Mampu menyebutkan alat-alat komputasi pribadi 3.3. Mampu menyebutkan sumber daya input dan output 3.4. Mampu menjelaskan berbagai strategi jaringan komputer 3.5. Mampu membedakan komunikasi melalui sistem telepon umum & jaringan 3.6. Mampu membedakan intranet, ekstranet, dan internet 3.1. Able to name various computer components. 3.2. Able to name personal computing tools. 3.3. Able to name input and output resources. 3.4. Able to explain various computer network strategies. 3.5. Able to differentiate communication through public telephone system & network. 3.6. Able to distinguish intranet, extranet, and Internet.	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Meringkas Materi Kuliah ; diskusiCriteria: Holistic Rubric Technique: Summarizing Lecture Materials; discussion 3 X 50		Materi: Komponen jaringan komputer Pustaka: <i>O'Brien. 2014. Sistem Informasi Manajemen. Edisi 9. Jakarta : Salemba Empat</i>	5%

4	Mampu mengetahui perlindungan sistem informasi Able to know information system protection	<p>4.1. Mampu menjelaskan kerentanan dan perwujudan sistem.4.2. Mampu menyebutkan hukum dan peraturan dalam keamanan dan pengendalian sistem informasi.4.3. Mampu menyebutkan komponen kerangka organisasi untuk keamanan dan pengendalian sistem informasi.4.4. Mampu menyebutkan teknologi dan sarana untuk melindungi sumber-sumber informasi melalui diskusi.4.5. Mampu menjelaskan penerapan etika dalam teknologi informasi.4.1. Able to explain system vulnerabilities and abuses.4.2. Able to mention laws and regulations in information system security and control.4.3. Able to name the components of the organizational framework for information system security and control.4.4. Able to mention technology and means to protect information sources through discussion.4.5. Able to explain the application of ethics in information technology.</p>	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Meringkas Materi Kuliah ; diskusi Criteria: Holistic Rubric Technique: Summarizing Lecture Materials; discussion 3 X 50</p>		<p>Materi: Etika penggunaan teknologi informasi Pustaka: Laudon, Kenneth C., Laudon, Jane P. 2015. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 13. Salemba Empat, Jakarta</p>	5%
5	Mampu memahami aplikasi sistem informasi Able to understand information system applications	<p>5.1. Mampu mengembangkan sistem informasi yang efektif.5.2. Mampu menjelaskan proses-proses sistem pemrosesan transaksi.5.3. Mampu menjelaskan sistem informasi organisasi dikembangkan untuk area bisnis dan tingkat organisasi.6.1. Mampu mencontohkan arsitektur sistem informasi pemasaran, sumber daya manusia, manufaktur, dan keuangan dari berbagai jenis perusahaan.6.2. Mampu mencontohkan arsitektur sistem informasi eksekutif dari berbagai jenis perusahaan.5.1. Able to develop an effective information system.5.2. Able to explain transaction processing system processes.5.3. Able to explain organizational information systems developed for business areas and organizational levels.6.1. Able to exemplify the architecture of marketing information systems, human resources, manufacturing, and finance from various type of companies.6.2. Able to exemplify executive information system architecture from various types of companies.</p>	<p>Kriteria: rubrik holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Meringkas Materi Kuliah ; diskusi Criteria: Holistic Rubric Technique: Summarizing Lecture Materials; discussion 3 X 50</p>		<p>Materi: Aplikasi Sistem Informasi Pustaka: O'Brien. 2014. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 9, Jakarta : Salemba Empat</p> <p>Materi: Pengembangan sistem informasi Pustaka: Scott, George M., 2010, Prinsip-Prinsip Sistem Informasi Manajemen, Edisi Bahasa Indonesia, PT. Rajawali Pers: Jakarta</p>	5%
6	Mampu memahami aplikasi sistem informasi Able to understand information system applications	<p>5.1. Mampu mengembangkan sistem informasi yang efektif.5.2. Mampu menjelaskan proses-proses sistem pemrosesan transaksi.5.3. Mampu menjelaskan sistem informasi organisasi dikembangkan untuk area bisnis dan tingkat organisasi.6.1. Mampu mencontohkan arsitektur sistem informasi pemasaran, sumber daya manusia, manufaktur, dan keuangan dari berbagai jenis perusahaan.6.2. Mampu mencontohkan arsitektur sistem informasi eksekutif dari berbagai jenis perusahaan.5.1. Able to develop an effective information system.5.2. Able to explain transaction processing system processes.5.3. Able to explain organizational information systems developed for business areas and organizational levels.6.1. Able to exemplify the architecture of marketing information systems, human resources, manufacturing, and finance from various type of companies.6.2. Able to exemplify executive information system architecture from various types of companies.</p>	<p>Kriteria: rubrik holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Meringkas Materi Kuliah ; diskusi Criteria: Holistic Rubric Technique: Summarizing Lecture Materials; discussion 3 X 50</p>		<p>Materi: Aplikasi Sistem Informasi Pustaka: O'Brien. 2014. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 9, Jakarta : Salemba Empat</p> <p>Materi: Pengembangan sistem informasi Pustaka: Scott, George M., 2010, Prinsip-Prinsip Sistem Informasi Manajemen, Edisi Bahasa Indonesia, PT. Rajawali Pers: Jakarta</p>	5%

7	Mampu memahami sistem pendukung pengambilan keputusan Able to understand decision-making support systems	7.1. Mampu membedakan jenis-jenis dan proses pengambilan keputusan secara runtut7.2. Mampu menjelaskan pentingnya sistem informasi mendukung aktivitas pengambilan keputusan7.3. Mampu menjelaskan cara intelijen bisnis dan analisis bisnis membantu mendukung pengambilan keputusan7.4. Mampu menjelaskan peran sistem informasi membantu orang-orang yang bekerja dalam kelompok untuk mengambil keputusan yang efisien7.1. Able to distinguish the types and the decision-making process in a coherent manner.7.2. Able to explain the importance of information systems to support decision-making activities.7.3. Be able to explain how business intelligence and business analysis help support decision-making.7.4. Be able to explain the role of information systems in helping people who work in groups to make efficient decisions.	Kriteria: rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Meringkas Materi Kuliah ; diskusiCriteria: Holistic Rubric Technique: Summarizing Lecture Materials; discussion 3 X 50	Materi: Pengambilan keputusan Pustaka: Laudon, Kenneth C., Laudon, Jane P. 2015. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 13. Salemba Empat, Jakarta Materi: jelas perlindungan sistem informasi Pustaka: O'Brien. 2014. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 9. Jakarta : Salemba Empat Materi: jelas perlindungan sistem informasi Pustaka: O'Brien. 2014. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 9. Jakarta : Salemba Empat	5%
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester Midterm Exam	Mahasiswa mampu mengklasifikasikan dengan tepat sumber daya komputasi dan komunikasi dan mampu menguraikan dengan jelas perlindungan sistem informasi sebagai dasar pertimbangan sikap berbisnis yang etis dan bertanggung jawab	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Tes	Mengerjakan soal UTS 2 X 50	Materi: sumber daya komputasi dan komunikasi Pustaka: Laudon, Kenneth C., Laudon, Jane P. 2015. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 13. Salemba Empat, Jakarta	15%
9	Mampu memahami bagaimana sumber daya yang dapat membantu dalam mengelola TI Able to understand how resources can help in managing IT	9.1. Mampu menyebutkan sumber daya yang dapat membantu mengelola TI melalui diskusi2. Mampu menyebutkan sumber-sumber dalam membeli software atau mendapatkan secara gratis untuk menjaga keamanan computer9.3. Mampu menjelaskan pentingnya E-mail9.1. Able to name resources that can help manage IT through discussion9.2. Able to mention sources in buying software or getting it for free to maintain computer security9.3. Able to explain the importance of E-mail	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Meringkas Materi Kuliah ; diskusiCriteria: Holistic Rubric Technique: Summarizing Lecture Materials; discussion 3 X 50	Materi: Manajemen Pengelolaan TI Pustaka: Laudon, Kenneth C., Laudon, Jane P. 2015. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 13. Salemba Empat, Jakarta Materi: Tata kelola Sistem Informasi Pustaka: O'Brien. 2014. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 9. Jakarta : Salemba Empat	15%
10	Mampu memahami dan membuat basis data dengan Microsoft AccesAble to understand and create databases with Microsoft Access	10.1. Mampu menjelaskan data base dan Microsoft access10.2. Mampu membuat tabel basis data secara mandiri10.3. Mampu membuat query basis data secara mandiri10.1. Able to explain database and Microsoft access10.2. Able to create database tables independently10.3. Able to make database queries independently	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Meringkas Materi KuliahCriteria: Holistic Rubric Technique: Summarizing Lecture Materials; discussion 3 X 50	Materi: Microsoft access Pustaka: Laudon, Kenneth C., Laudon, Jane P. 2015. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 13. Salemba Empat, Jakarta Materi: Basis data Microsoft access Pustaka: O'Brien. 2014. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 9. Jakarta : Salemba Empat	5%
11	Mampu membuat laporan basis dataAble to create database reports	11.1. Mampu membuat fungsi tabel secara mandiri12.1. Mampu membuat dan mengolah query basis data secara mandiri13.1. Mampu mengoperasikan relationship secara mandiri14.1. Mampu membuat form dan mengoperasikan formula secara mandiri15.1. Mampu mengintegrasikan menu-menu dalam membuat basis data secara mandiri11.1. Able to create table functions independently12.1. Able to create and process database queries independently13.1. Able to operate relationship independently14.1. Able to create forms and operate formulas independently15.1. Able to integrate menus in	Kriteria: rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Menyusun laporan basis data secara mandiri Criteria: Holistic Rubric Technique: Summarizing Lecture Materials; discussion 3 X 50	Materi: Pembuatan basis data Pustaka: Laudon, Kenneth C., Laudon, Jane P. 2015. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 13. Salemba Empat, Jakarta Materi: pembuatan laporan Pustaka: O'Brien. 2014. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 9. Jakarta : Salemba Empat Materi: Interpretasi laporan dari basis data Pustaka: Scott, George M., 2010, Prinsip-Prinsip Sistem Informasi Manajemen, Edisi Bahasa Indonesia, PT. Rajawali Pers: Jakarta	5%

12	Mampu membuat laporan basis data Able to create database reports	11.1. Mampu membuat fungsi tabel secara mandiri 12.1. Mampu membuat dan mengolah query basis data secara mandiri 13.1. Mampu mengoperasikan relationship secara mandiri 14.1. Mampu membuat form dan mengoperasikan formula secara mandiri 15.1. Mampu mengintegrasikan menu-menu dalam membuat basis data secara mandiri 11.1. Able to create table functions independently 12.1. Able to create and process database queries independently 13.1. Able to operate relationship independently 14.1. Able to create forms and operate formulas independently 15.1. Able to integrate menus in	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Menyusun laporan basis data secara mandiri Criteria: Holistic Rubric Technique: Summarizing Lecture Materials; discussion 3 X 50		Materi: Pembuatan basis data Pustaka: Laudon, Kenneth C., Laudon, Jane P. 2015. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 13. Salemba Empat, Jakarta Materi: pembuatan laporan Pustaka: O'Brien. 2014. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 9. Jakarta : Salemba Empat Materi: Interpretasi laporan dari basis data Pustaka: Scott, George M., 2010, Prinsip-Prinsip Sistem Informasi Manajemen, Edisi Bahasa Indonesia, PT. Rajawali Pers: Jakarta	5%
13	Mampu membuat laporan basis data Able to create database reports	11.1. Mampu membuat fungsi tabel secara mandiri 12.1. Mampu membuat dan mengolah query basis data secara mandiri 13.1. Mampu mengoperasikan relationship secara mandiri 14.1. Mampu membuat form dan mengoperasikan formula secara mandiri 15.1. Mampu mengintegrasikan menu-menu dalam membuat basis data secara mandiri 11.1. Able to create table functions independently 12.1. Able to create and process database queries independently 13.1. Able to operate relationship independently 14.1. Able to create forms and operate formulas independently 15.1. Able to integrate menus in	Kriteria: rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Menyusun laporan basis data secara mandiri Criteria: Holistic Rubric Technique: Summarizing Lecture Materials; discussion 3 X 50		Materi: Pembuatan basis data Pustaka: Laudon, Kenneth C., Laudon, Jane P. 2015. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 13. Salemba Empat, Jakarta Materi: pembuatan laporan Pustaka: O'Brien. 2014. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 9. Jakarta : Salemba Empat Materi: Interpretasi laporan dari basis data Pustaka: Scott, George M., 2010, Prinsip-Prinsip Sistem Informasi Manajemen, Edisi Bahasa Indonesia, PT. Rajawali Pers: Jakarta	5%
14	Mampu membuat laporan basis data Able to create database reports	11.1. Mampu membuat fungsi tabel secara mandiri 12.1. Mampu membuat dan mengolah query basis data secara mandiri 13.1. Mampu mengoperasikan relationship secara mandiri 14.1. Mampu membuat form dan mengoperasikan formula secara mandiri 15.1. Mampu mengintegrasikan menu-menu dalam membuat basis data secara mandiri 11.1. Able to create table functions independently 12.1. Able to create and process database queries independently 13.1. Able to operate relationship independently 14.1. Able to create forms and operate formulas independently 15.1. Able to integrate menus in	Kriteria: rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Menyusun laporan basis data secara mandiri Criteria: Holistic Rubric Technique: Summarizing Lecture Materials; discussion 3 X 50		Materi: Pembuatan basis data Pustaka: Laudon, Kenneth C., Laudon, Jane P. 2015. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 13. Salemba Empat, Jakarta Materi: pembuatan laporan Pustaka: O'Brien. 2014. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 9. Jakarta : Salemba Empat Materi: Interpretasi laporan dari basis data Pustaka: Scott, George M., 2010, Prinsip-Prinsip Sistem Informasi Manajemen, Edisi Bahasa Indonesia, PT. Rajawali Pers: Jakarta	5%

15	Mampu membuat laporan basis data Able to create database reports	11.1. Mampu membuat fungsi tabel secara mandiri 12.1. Mampu membuat dan mengolah query basis data secara mandiri 13.1. Mampu mengoperasikan relationship secara mandiri 14.1. Mampu membuat form dan mengoperasikan formula secara mandiri 15.1. Mampu mengintegrasikan menu-menu dalam membuat basis data secara mandiri 1.1. Able to create table functions independently 2.1. Able to create and process database queries independently 3.1. Able to operate relationship independently 4.1. Able to create forms and operate formulas independently 5.1. Able to integrate menus in	Kriteria: rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Menyusun laporan basis data secara mandiri Criteria: Holistic Rubric Technique: Summarizing Lecture Materials; discussion 3 X 50		Materi: Pembuatan basis data Pustaka: Laudon, Kenneth C., Laudon, Jane P. 2015. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 13. Salemba Empat, Jakarta Materi: pembuatan laporan Pustaka: O'Brien. 2014. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 9. Jakarta : Salemba Empat Materi: Interpretasi laporan dari basis data Pustaka: Scott, George M., 2010, Prinsip-Prinsip Sistem Informasi Manajemen, Edisi Bahasa Indonesia, PT. Rajawali Pers: Jakarta	5%
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester Final Semester Examination	Mahasiswa mampu merancang basis data sederhana dengan Microsoft Access sesuai dengan data kasus yang diberikan	Kriteria: rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Mengerjakan soal UAS 2 X 50		Materi: rancang basis data sederhana dengan Microsoft Access Pustaka: O'Brien. 2014. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 9. Jakarta : Salemba Empat	5%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	20%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	52,5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	10%
4.	Tes	17,5%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah persentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan	
cross cultural management	6120906014	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=0	P=0	ECTS=0	3	12 Agustus 2024	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi		
	Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M.		Hafid Kholidi hadi S.E., M.SM			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN		
Model Pembelajaran	Case Study							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	1. Sikap							
	CPL 1.A	3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;						
	CPL 1.B	5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;						
	2. Keterampilan Umum							
	CPL 2.A	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;						
	CPL 2.B	3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;						
	CPL 2.C	5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;						
	3. Keterampilan Khusus							
	CPL 3.A	1. Mampu menerapkan manajemen bisnis digital dengan dukungan teknologi informasi;						
	4. Pengetahuan							
	CPL 4.A	1. Mampu menganalisis dan menerapkan konsep teoritis dan praktis tentang berbagai teori dalam Bisnis Digital, Kewirausahaan Digital, Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Desain Sistem, Pemasaran Digital dan Intelektual Bisnis.						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep manajemen lintas budaya							
	CPMK 1.A	Dapat memahami teori manajemen lintas budaya						
	CPMK 1.B	Dapat mengidentifikasi perbedaan budaya perusahaan dan budaya nasional						
	CPMK 1.C	Dapat mengembangkan kepekaan diri terhadap budaya						
	2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi isu-isu kunci yang diangkat oleh kasus bisnis internasional dalam manajemen lintas budaya							
	CPMK 2.A	Dapat memahami perbedaan budaya dalam dimensi gender						
	CPMK 2.B	Dapat memecahkan masalah yang muncul ketika budaya yang berbeda muncul dalam bisnis internasional						
	CPMK 2.C	Dapat melakukan penilaian dan analisis terhadap konteks budaya						
	3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi, menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan informasi yang mencerminkan format negosiasi dan manajemen dan dalam konteks lintas budaya							
	CPMK 3.A	Dapat berkomunikasi secara efektif lintas budaya						
	CPMK 3.B	Dapat memahami bagaimana membangun dan memelihara budaya organisasi						
	CPMK 3.C	Dapat mengidentifikasi konflik dan menentukan strategi negosiasi yang diperlukan						
	4. Mahasiswa mampu mengoordinasikan dan mengomunikasikan hasil proyek dan studi kasus secara efektif dalam struktur pembelajaran berbasis masalah							
	CPMK 4.A	Dapat menjabarkan konstruksi budaya dalam negosiasi						
	CPMK 4.B	Dapat memahami struktur budaya dan organisasi						
	CPMK 4.C	Dapat memahami evolusi budaya						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)							
	Sub-CPMK1	Mampu mendeskripsikan konsep budaya						
	Sub-CPMK2	Mampu mendeskripsikan konsep budaya						
	Sub-CPMK3	Mampu mendeskripsikan kerangka kerja untuk manajemen lintas budaya						
	Sub-CPMK4	Mampu mendeskripsikan kerangka kerja untuk manajemen lintas budaya						
	Sub-CPMK5	Mampu menjelaskan tentang strategi, struktur, dan hubungan inter-organizational						
	Sub-CPMK6	Mampu menjelaskan tentang strategi, struktur, dan hubungan inter-organizational						
	Sub-CPMK7	Mampu menjelaskan tentang strategy, struktur, dan hubungan inter-organizational						
	Sub-CPMK8	Ujian Tengah Semester						
	Sub-CPMK9	Mampu menjelaskan pengelolaan sumber daya manusia lintas budaya						
	Sub-CPMK10	Mampu menjelaskan pengelolaan sumber daya manusia lintas budaya						
	Sub-CPMK11	Mampu menganalisis aspek motivasi, penghargaan, dan kepemimpinan lintas budaya						
	Sub-CPMK12	Mampu menganalisis aspek motivasi, penghargaan, dan kepemimpinan lintas budaya						
	Sub-CPMK13	Mampu menjabarkan interpersonal proses dalam lintas budaya						
	Sub-CPMK14	Mampu menjabarkan interpersonal proses dalam lintas budaya						
	Sub-CPMK15	Mampu menjelaskan budaya dan nilai perusahaan dalam lintas budaya						
	Sub-CPMK16	Ujian Akhir semester						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji cara-cara di mana perbedaan budaya berdampak pada proses melakukan bisnis dan mengelola secara internasional. Berbagai kerangka konseptual dikembangkan, termasuk model mental dan skema sebagai sumber perbedaan budaya dan kesulitan dalam mengelola interaksi antar budaya. Menggunakan bukti dan praktik bisnis, kursus ini mengeksplorasi sifat budaya dan bagaimana perbedaan budaya berdampak pada interaksi interpersonal, interaksi antarkelompok dan pengelolaan tenaga kerja multi-budaya (termasuk ekspatriat). Mata kuliah ini menganalisis praktik manajemen dan negosiasi dalam konteks lintas budaya internasional, dan tantangan mengelola hubungan bisnis internasional dianalisis secara kritis. Topik meliputi sifat dan dimensi budaya, isu-isu yang berkaitan dengan pemecahan masalah lintas budaya, dinamika tim multi-budaya, mengelola tim global dan kepemimpinan lintas budaya. Bagaimana budaya berdampak pada pengambilan keputusan manajerial masalah tanggung jawab etika dan sosial dieksplorasi. mata kuliah menggunakan case study atau studi kasus.							
Pustaka	Utama :							
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). Cross-cultural management: Essential concepts. Sage Publications. 2. Jack, G. & Westwood, R. (2009). International and cross-cultural management studies: A postcolonial reading. Springer. 3. Geert Hofstede, Gert Jan Hofstede, and Michael Minkov (2010). Cultures and Organizations. Software of the mind. McGraw-Hill Companies. 							
Pustaka	Pendukung :							
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Martin J. Gannon and Karen L. Newman. (2017). The Blackwell Handbook of Cross-Cultural Management. Blackwell Publishers Inc 2. Kistiyanto, A., Rahman, M. F. W., Adhar Wisandiko, F., & Setyawati, E. E. P. (2022). Cultural intelligence increase student's innovative behavior in higher education: the mediating role of interpersonal trust. International Journal of Educational Management, 36(4), 419-440. 							
Dosen Pengampu	DHIYAN SEPTA WIHARA DIKI PUTRA SETIANTO Diki Putra Setianto, S.M., M.Sc. Diki Putra Setianto, S.M., M.Sc. Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M. Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M.							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian			Bantuan 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	Mampu mendeskripsikan konsep budaya	1.Mampu mendeskripsikan tentang simbol 2.Mampu mendeskripsikan tentang nilai 3.Mampu mendeskripsikan unsur budaya 4.Mampu mendeskripsikan konsep budaya 5.Mampu menjelaskan keragaman budaya	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi (Case Method) 3x50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 3x50	Materi: Teori dan konsep budaya Pustaka: Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). <i>Cross-cultural management: Essential concepts.</i> Sage Publications.	3%
2	Mampu mendeskripsikan konsep budaya	1.Mampu mendeskripsikan tentang simbol 2.Mampu mendeskripsikan tentang nilai 3.Mampu mendeskripsikan unsur budaya 4.Mampu mendeskripsikan konsep budaya 5.Mampu menjelaskan keragaman budaya	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi (Case Method) 3x50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 3x50	Materi: Teori dan konsep budaya Pustaka: Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). <i>Cross-cultural management: Essential concepts.</i> Sage Publications.	2%
3	Mampu mendeskripsikan kerangka kerja untuk manajemen lintas budaya	1.Mampu menjelaskan budaya nasional 2.Mampu menjelaskan budaya individu dan kelompok 3.Mampu menjelaskan budaya organisasi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi (Case Method) 3x50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 3x50	Materi: Teori kerangka kerja untuk manajemen lintas budaya Pustaka: Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). <i>Cross-cultural management: Essential concepts.</i> Sage Publications.	3%
4	Mampu mendeskripsikan kerangka kerja untuk manajemen lintas budaya	1.Mampu menjelaskan budaya nasional 2.Mampu menjelaskan budaya individu dan kelompok 3.Mampu menjelaskan budaya organisasi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi (Case Method) 3x50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 3x50	Materi: teori kerangka kerja untuk manajemen lintas budaya Pustaka: Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). <i>Cross-cultural management: Essential concepts.</i> Sage Publications.	2%
5	Mampu menjelaskan tentang strategi, struktur, dan hubungan inter-organizational	1.Mampu menjelaskan proses identifikasi risiko 2.Mampu menjelaskan tentang budaya, institusi, dan alternatif pilihan strategi bisnis 3.Mampu menjelaskan tentang peluang dan tantangan 4.Mampu menjelaskan strategi perusahaan internasional joint venture 5.Mampu menghubungkan antara strategi dan struktur dalam perusahaan MNC	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi (Case Method) 3x5	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 3x5	Materi: Strategi, struktur, dan hubungan inter-organizational Pustaka: Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). <i>Cross-cultural management: Essential concepts.</i> Sage Publications.	5%
6	Mampu menjelaskan tentang strategi, struktur, dan hubungan inter-organizational	1.Mampu menjelaskan proses identifikasi risiko 2.Mampu menjelaskan tentang budaya, institusi, dan alternatif pilihan strategi bisnis 3.Mampu menjelaskan tentang peluang dan tantangan 4.Mampu menjelaskan strategi perusahaan internasional joint venture 5.Mampu menghubungkan antara strategi dan struktur dalam perusahaan MNC	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi (Case Method) 3x5	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 3x5	Materi: Strategi, struktur, dan hubungan inter-organizational Pustaka: Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). <i>Cross-cultural management: Essential concepts.</i> Sage Publications.	5%
7	Mampu menjelaskan tentang strategi, struktur, dan hubungan inter-organizational	1.Mampu menjelaskan proses identifikasi risiko 2.Mampu menjelaskan tentang budaya, institusi, dan alternatif pilihan strategi bisnis 3.Mampu menjelaskan tentang peluang dan tantangan 4.Mampu menjelaskan strategi perusahaan internasional joint venture 5.Mampu menghubungkan antara strategi dan struktur dalam perusahaan MNC	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi (Case Method) 3x5	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 3x5	Materi: Strategi, struktur, dan hubungan inter-organizational Pustaka: Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). <i>Cross-cultural management: Essential concepts.</i> Sage Publications.	5%
8	Ujian Tengah Semester	Mampu Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester	Kriteria: Ujian Tengah Semester Bentuk Penilaian : Tes	Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester 2x50	Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester 2x50	Materi: Pertemuan 1-7 Pustaka: Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). <i>Cross-cultural management: Essential concepts.</i> Sage Publications.	15%

9	Mampu menjelaskan pengelolaan sumber daya manusia lintas budaya	1.Mampu menjelaskan praktik sumberdaya manusia dalam perusahaan multinasional 2.Mampu menjelaskan penetapan tujuan, pengukuran kinerja, dan umpan balik 3.Mampu menjelaskan pengembangan karyawan dan kebijakan ekspatriate	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi (Case Method) 3x50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 3x50	Materi: Pengelolaan sumberdaya manusia lintas budaya Pustaka: Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). <i>Cross-cultural management: Essential concepts.</i> Sage Publications.	5%
10	Mampu menjelaskan pengelolaan sumber daya manusia lintas budaya	1.Mampu menjelaskan praktik sumberdaya manusia dalam perusahaan multinasional 2.Mampu menjelaskan penetapan tujuan, pengukuran kinerja, dan umpan balik 3.Mampu menjelaskan pengembangan karyawan dan kebijakan ekspatriate	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi (Case Method) 3x50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 3x50	Materi: Pengelolaan sumberdaya manusia lintas budaya Pustaka: Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). <i>Cross-cultural management: Essential concepts.</i> Sage Publications.	5%
11	Mampu menganalisis aspek motivasi, penghargaan, dan kepemimpinan lintas budaya	1.Mampu menjelaskan budaya, motivasi, dan perilaku kerja 2.Mampu menjelaskan kepemimpinan lintas budaya 3.Mampu menjelaskan aspek gender dalam kepemimpinan global	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi (Case Method) 3x50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 3x50	Materi: Teori motivasi, penghargaan, dan kepemimpinan lintas budaya Pustaka: Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). <i>Cross-cultural management: Essential concepts.</i> Sage Publications.	5%
12	Mampu menganalisis aspek motivasi, penghargaan, dan kepemimpinan lintas budaya	1.Mampu menjelaskan budaya, motivasi, dan perilaku kerja 2.Mampu menjelaskan kepemimpinan lintas budaya 3.Mampu menjelaskan aspek gender dalam kepemimpinan global	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi (Case Method) 3x50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 3x50	Materi: Teori motivasi, penghargaan, dan kepemimpinan lintas budaya Pustaka: Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). <i>Cross-cultural management: Essential concepts.</i> Sage Publications.	5%
13	Mampu menjabarkan interpersonal proses dalam lintas budaya	1.Mampu menjelaskan teori identitas structural 2.Mampu menjabarkan komunikasi lintas budaya 3.Mampu menjabarkan konstruksi budaya pada negosiasi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi (Case Method) 3x50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 3x50	Materi: Teori interpersonal proses dalam lintas budaya Pustaka: Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). <i>Cross-cultural management: Essential concepts.</i> Sage Publications.	5%
14	Mampu menjabarkan interpersonal proses dalam lintas budaya	1.Mampu menjelaskan teori identitas structural 2.Mampu menjabarkan komunikasi lintas budaya 3.Mampu menjabarkan konstruksi budaya pada negosiasi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi (Case Method) 3x50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 3x50	Materi: Teori interpersonal proses dalam lintas budaya Pustaka: Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). <i>Cross-cultural management: Essential concepts.</i> Sage Publications.	5%
15	Mampu menjelaskan budaya dan nilai perusahaan dalam lintas budaya	1.Mampu menjelaskan budaya dan image perusahaan 2.Mampu menjelaskan kepercayaan dalam hubungan lintas budaya 3.Mampu menjelaskan etika bisnis lintas budaya	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi (Case Method) 3x50	Zoom meeting atau google meet (Case Method) 3x50	Materi: Teori budaya dan nilai perusahaan dalam lintas budaya Pustaka: Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). <i>Cross-cultural management: Essential concepts.</i> Sage Publications.	5%
16	Ujian Akhir semester	Mampu Mengerjakan Ujian Akhir Semester	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Tes	Mengerjakan Ujian Akhir Semester 2x50	Mengerjakan Ujian Akhir Semester 2x50	Materi: Pertemuan 9-15 Pustaka: Thomas, D. C., & Peterson, M. F. (2016). <i>Cross-cultural management: Essential concepts.</i> Sage Publications.	25%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	60%
2.	Tes	40%
		100%

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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai acuan atau tolak ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Data Security Management	6120903026	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=0	P=0	ECTS=0	4	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Renny Sari Dewi S.Kom., M.Kom		Ika Diyah Candra Arifah S.E., M.Com, CMA			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	<p>1. Sikap</p> <p>CPL 1.A 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;</p> <p>CPL 1.B 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;</p> <p>CPL 1.C 8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;</p> <p>CPL 1.D 9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan</p> <p>2. Keterampilan Umum</p> <p>CPL 2.A 1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;</p> <p>CPL 2.B 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;</p> <p>CPL 2.C 3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;</p> <p>CPL 2.D 5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</p> <p>CPL 2.E 7. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;</p> <p>CPL 2.F 9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.</p> <p>CPL 2.G 11. Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan profesional.</p> <p>3. Keterampilan Khusus</p> <p>CPL 3.A 1. Mampu menerapkan manajemen bisnis digital dengan dukungan teknologi informasi;</p> <p>CPL 3.B 4. Mampu menerapkan Kode Etik dan Kerangka Keamanan Informasi yang berlaku dengan dukungan teknologi informasi;</p> <p>CPL 3.C 5. Mampu merancang dan melaksanakan penelitian di bidang manajemen bisnis, teknologi informasi dan sistem informasi manajemen dan mengkomunikasikan hasilnya</p> <p>4. Pengetahuan</p> <p>CPL 4.A 1. Mampu menganalisis dan menerapkan konsep teoritis dan praktis tentang berbagai teori dalam Bisnis Digital, Kewirausahaan Digital, Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Desain Sistem, Pemasaran Digital dan Intelejensi Bisnis.</p> <p>CPL 4.B 2. Mampu menganalisis dan menerapkan prinsip dasar tentang berbagai teori ilmu Ekonomi; Manajemen dan Fungsi Organisasi; dan Etika Bisnis.</p>						
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, kebijakan, dan kaitan keamanan data terhadap penggunaan TI [C2, P2]							
CPMK 1.A	Mahasiswa mampu memahami konsep tentang manajemen keamanan data/informasi						
CPMK 1.B	Mahasiswa mampu menjelaskan kebijakan/regulasi yang terkait dengan perlindungan data konsumen						
CPMK 1.C	Mahasiswa mampu menjelaskan penggunaan teknologi informasi secara etis beserta studi kasus yang terkait kebocoran data konsumen						
2. Mahasiswa mampu memberikan studi kasus dan penjelasan tentang kerangka kerja atau standar internasional yang terkait dengan perlindungan data konsumen [C3, A2]							
CPMK 2.A	Mahasiswa mampu menjelaskan penggunaan teknologi informasi secara etis beserta studi kasus yang terkait kebocoran data konsumen						
CPMK 2.B	Mahasiswa mampu menjelaskan kerangka kerja atau standar nasional/internasional yang berkaitan dengan perlindungan data konsumen						
3. Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik penyerangan data melalui media teknologi informasi [C3, P3, A2]							
CPMK 3.A	Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik-teknik penyerangan data konsumen melalui perangkat lunak						
CPMK 3.B	Mahasiswa mampu menyebutkan kelemahan perangkat lunak yang menjadi penyebab kebocoran data						
4. Mahasiswa mampu menyikapi dengan bijak pasca penyerangan data secara etis [C3, P2, A3]							
CPMK 4.A	Mahasiswa mampu menyebutkan kelemahan perangkat lunak yang menjadi penyebab kebocoran data						
CPMK 4.B	Mahasiswa mampu menyikapi penggunaan teknologi informasi dengan bijak, etis, dan efisien untuk mencegah terjadinya kebocoran data						
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)							
Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu memahami konsep tentang manajemen keamanan data/ informasi						
Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menjelaskan kebijakan/ regulasi yang terkait dengan perlindungan data konsumen						
Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menjelaskan penggunaan teknologi informasi secara etis beserta studi kasus yang terkait kebocoran data konsumen						
Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menjelaskan kerangka kerja atau standar nasional/internasional yang berkaitan dengan perlindungan data konsumen						
Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu menjelaskan kerangka kerja atau standar nasional/internasional yang berkaitan dengan perlindungan data konsumen Students can explain national/international frameworks or standards related to consumer data protection						
Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menjelaskan kerangka kerja atau standar nasional/internasional yang berkaitan dengan perlindungan data konsumen						
Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu menjelaskan kerangka kerja atau standar nasional/internasional yang berkaitan dengan perlindungan data konsumen Students can explain national/international frameworks or standards related to consumer data protection						
Sub-CPMK8	Ujian tengah semester						
Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik-teknik penyerangan data konsumen melalui perangkat lunak						
Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik-teknik penyerangan data konsumen melalui perangkat lunak						
Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik-teknik penyerangan data konsumen melalui perangkat lunak						
Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik-teknik penyerangan data konsumen melalui perangkat lunak						
Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu menyebutkan kelemahan perangkat lunak yang menjadi penyebab kebocoran data						
Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu menyebutkan kelemahan perangkat lunak yang menjadi penyebab kebocoran data						
Sub-CPMK15	Mahasiswa mampu menyikapi penggunaan teknologi informasi dengan bijak, etis, dan efisien untuk mencegah terjadinya kebocoran data						
Sub-CPMK16	Mahasiswa mampu menyikapi penggunaan teknologi informasi dengan bijak, etis, dan efisien untuk mencegah terjadinya kebocoran data						
Deskripsi Singkat MK	Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang makin pesat, maka afeksi dan psikomotorik mahasiswa perlu diberikan wawasan terkait isu global, kerangka kerja, hingga standar nasional/internasional yang bertujuan untuk pengamanan data. Perkuliahan ini dirancang agar mahasiswa mampu mempelajari landasan hukum penggunaan teknologi informasi secara bijak dan etis. Namun dalam perkuliahan ini juga terdapat praktik teknik penyerangan data agar dapat memahami secara komprehensif mengenai pengelolaan keamanan data. Matakuliah ini disampaikan dalam bentuk diskusi, case-based learning, dan bermain peran. Setelah menempuh mata kuliah manajemen keamanan data, mahasiswa diharapkan menyelami peran sebagai peretas data sehingga dapat dijadikan lesson learned agar lebih berhati-hati dalam membagikan data dalam suatu organisasi. (As science and technology develop more rapidly, affective and psychomotor students need to be given insight regarding global issues, frameworks, and national/international standards to secure data. This course is designed so that students can learn the legal basis for the wise and ethical use of information technology. However, in this lecture, there is also the practice of data attack techniques to understand data security management comprehensively. This course is delivered through discussions, case-based learning, and role-playing. After taking the data security management course, students are expected to explore the role of data hackers so that lessons learned can be used to be more careful in sharing data within the organization.)						
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> Chopra, A. and Chaudhary, M. Implementing an Information Security Management System, Security Management Based on ISO 27001 Guidelines. 2020 ISO/IEC 27001:2013 Information Security Management Framework COBIT 2019 <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> Modul Praktikum Data Security Management 						

Dosen Pengampu		RATIH AMELIA MUHAMMAD FACHMI RENNY SARI DEWI Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M. Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M. Renny Sari Dewi, S. Kom., M. Kom. Renny Sari Dewi, S. Kom., M. Kom. Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M. Dr. Muhammad Fachmi, S.E., M.M. Dr. Muhammad Fachmi, S.E., M.M.					
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	Mahasiswa mampu memahami konsep tentang manajemen keamanan data/ informasi	1.1.1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep manajemen keamanan data/ informasi 2.1.2. Mahasiswa mengenal keterkaitan antara manajemen keamanan data dengan manajemen risiko 3.1.3. Mahasiswa mampu membedakan keamanan data dan proteksi data	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Discovery learning, diskusi 3 X 50	Discovery learning, diskusi 3 X 50	Materi: Konsep Manajemen Risiko Pustaka: Chopra, A, and Chaudhary, M. <i>Implementing an Information Security Management System, Security Management Based on ISO 27001 Guidelines. 2020</i>	2%
2	Mahasiswa mampu menjelaskan kebijakan/ regulasi yang terkait dengan perlindungan data konsumen	1.2.1. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang hukum dan etika dalam manajemen keamanan data 2.2.2. Mahasiswa mengenal UU 27 tahun 2022 tentang perlindungan data pribadi (UU PDP)	Kriteria: 5 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Discovery learning, diskusi 3 X 50	Discovery learning, diskusi 3 X 50	Materi: Hukum dan etika manajemen sekuritas data Pustaka: Chopra, A, and Chaudhary, M. <i>Implementing an Information Security Management System, Security Management Based on ISO 27001 Guidelines. 2020</i>	2%
3	Mahasiswa mampu menjelaskan penggunaan teknologi informasi secara etis beserta studi kasus yang terkait kebocoran data konsumen	1.3.1. Mahasiswa mampu merangkum kajian literatur terkait manajemen keamanan data konsumen 2.3.2. Mahasiswa mampu menjelaskan adanya kasus kebocoran data 3.3.3. Mahasiswa mampu memberikan solusi atas permasalahan keamanan data	Kriteria: 2 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Discovery & Cooperative learning, case-based learning 3 X 50	Discovery & Cooperative learning, case-based learning 3 X 50	Materi: Konsep Manajemen Sekuritas Data/Informasi Pustaka: ISO/IEC 27001:2013 <i>Information Security Management</i>	2%
4	Mahasiswa mampu menjelaskan kerangka kerja atau standar nasional/internasional yang berkaitan dengan perlindungan data konsumen	4.1. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang kerangka kerja ISO/IEC 27001	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Discovery & Cooperative learning, case-based learning 3 X 50	Discovery & Cooperative learning, case-based learning 3 X 50	Materi: kerangka kerja manajemen sekuritas Pustaka: ISO/IEC 27001:2013 <i>Information Security Management</i>	3%
5	Mahasiswa mampu menjelaskan kerangka kerja atau standar nasional/internasional yang berkaitan dengan perlindungan data konsumen Students can explain national/international frameworks or standards related to consumer data protection	5.1 Mahasiswa mampu menganalisis implementasi ISO/IEC 27001	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Discovery & Cooperative learning, case-based learning 3 X 50	Discovery & Cooperative learning, case-based learning	Materi: ISO/IEC 27001 Pustaka: ISO/IEC 27001:2013 <i>Information Security Management</i>	7%
6	Mahasiswa mampu menjelaskan kerangka kerja atau standar nasional/internasional yang berkaitan dengan perlindungan data konsumen	6.1 Mahasiswa mampu menjelaskan kerangka kerja Control Objective for Information Technology (COBIT)	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Discovery & Cooperative learning, case-based learning 3 X 50	Discovery & Cooperative learning, case-based learning	Materi: COBIT 2019 Pustaka: <i>Framework COBIT 2019</i>	7%
7	Mahasiswa mampu menjelaskan kerangka kerja atau standar nasional/internasional yang berkaitan dengan perlindungan data konsumen Students can explain national/international frameworks or standards related to consumer data protection	7.1 Mahasiswa mampu menganalisis penerapan kerangka kerja Control Objective for Information Technology (COBIT)	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Discovery & Cooperative learning, case-based learning 3 X 50	Discovery & Cooperative learning, case-based learning 3 X 50	Materi: COBIT 2019 Pustaka: <i>Framework COBIT 2019</i>	10%
8	Ujian tengah semester	Mahasiswa mampu menjawab dengan benar dan teliti dari kompilasi materi perkuliahan 1-7	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Tes tulis 3 X 50	Tes tulis 3 x 50	Materi: Konsep Manajemen Sekuritas Pustaka: Chopra, A, and Chaudhary, M. <i>Implementing an Information Security Management System, Security Management Based on ISO 27001 Guidelines. 2020</i> Materi: Pembahasan kasus 1 Pustaka: ISO/IEC 27001:2013 <i>Information Security Management</i> Materi: Pembahasan kasus 2 Pustaka: <i>Framework COBIT 2019</i>	15%

9	Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik-teknik penyerangan data konsumen melalui perangkat lunak	1.9.1 Mahasiswa mampu memahami bentuk-bentuk penyerangan terhadap perangkat lunak 2.9.2 Mahasiswa mampu memetakan kelebihan dan kekurangan tools penyerangan perangkat lunak/ media sosial	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Praktik komputer, simulasi perangkat lunak 3 X 50	Praktik komputer, simulasi perangkat lunak 3 x 50	Materi: Pengantar dan petunjuk umum praktikum Pustaka: Modul Praktikum Data Security Management	3%
10	Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik-teknik penyerangan data konsumen melalui perangkat lunak	10.1 Mahasiswa mampu mempraktikkan tools penyerangan dengan metode SQL Injection	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Praktik komputer, simulasi perangkat lunak 3 X 50	Praktik komputer, simulasi perangkat lunak 3 x 50	Materi: SQL injecton Pustaka: Modul Praktikum Data Security Management	3%
11	Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik-teknik penyerangan data konsumen melalui perangkat lunak	11.1 Mahasiswa mampu mempraktikkan tools penyerangan dengan metode Phishing atau Sniffing	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Praktik komputer, simulasi perangkat lunak 3 X 50	Praktik komputer, simulasi perangkat lunak 3 x 50	Materi: Phishing Pustaka: Modul Praktikum Data Security Management	3%
12	Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik-teknik penyerangan data konsumen melalui perangkat lunak	12.1 Mahasiswa mampu mempraktikkan tools penyerangan dengan metode Spoofing	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik komputer, simulasi perangkat lunak 3 X 50	Praktik komputer, simulasi perangkat lunak 3 x 50	Materi: Spoofing Pustaka: Modul Praktikum Data Security Management	7%
13	Mahasiswa mampu menyebutkan kelemahan perangkat lunak yang menjadi penyebab kebocoran data	13.1 Mahasiswa mampu mengenali bentuk-bentuk hak akses (permission) dalam hal berbagi berkas (file sharing)	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	3 X 50		Materi: hak akses (permission) dalam hal berbagi berkas (file sharing) Pustaka: Modul Praktikum Data Security Management	7%
14	Mahasiswa mampu menyebutkan kelemahan perangkat lunak yang menjadi penyebab kebocoran data	14.1 Mahasiswa mampu mengkaji kelemahan perangkat lunak yang rawan peretasan/penyerangan	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi 3 X 50	Ceramah, diskusi 3 x 50	Materi: File Sharing Pustaka: Modul Praktikum Data Security Management	7%
15	Mahasiswa mampu menyikapi penggunaan teknologi informasi dengan bijak, etis, dan efisien untuk mencegah terjadinya kebocoran data	1.15.1 Mahasiswa mampu membuat kajian ilmiah mengenai teknik pencegahan kebocoran data secara bijak dan etis 2.15.2 Mahasiswa mampu menunjukkan sikap bijak dan etis dalam praktik social engineering yang banyak merugikan masyarakat	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi 3 X 50	Ceramah, diskusi 3 x 50	Materi: Metode pencegahan kebocoran data Pustaka: Modul Praktikum Data Security Management	7%
16	Mahasiswa mampu menyikapi penggunaan teknologi informasi dengan bijak, etis, dan efisien untuk mencegah terjadinya kebocoran data	16.1 Mahasiswa mampu menunjukkan sikap bijak dan etis dalam praktik social engineering yang banyak merugikan masyarakat	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Tes	Tes tulis 3 X 50	Tes tulis 3 x 50	Materi: Social engineering Pustaka: Modul Praktikum Data Security Management	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	62%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	15.5%
3.	Tes	22.5%
		100%

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 studinya 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.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
DESAIN DAN ANALISIS SISTEM	6120902067		T=2	P=0	ECTS=3.18	4	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
CPL 1.A	Lulusan mampu mengembangkan keilmuan bisnis digital dengan tepat						
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
1. Mahasiswa mampu menjelaskan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak [C2, A2] Students are able to explain software requirement specification [C2, A2]							
CPMK 1.A	Mahasiswa mampu memahami konsep analisis kebutuhan perangkat lunak berbasis kerangka kerja Students are able to understand concept of software requirement analysis using framework						
2. Mahasiswa mampu mendefinisikan kebutuhan tingkat tinggi dan kandidat domain [C3, A2] Students are able to define high-level requirement and domain candidate [C2, A2]							
CPMK 2.A	Mahasiswa mampu mendefinisikan kebutuhan sistem tingkat tinggi dan objek domain Students are able to define a high-level requirement system and domain objects						
CPMK 2.B	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional berdasarkan cerita pengguna Students are able to analyze functional and non-functional requirement based on user stories						
3. Mahasiswa mampu menganalisis dan mengelicitasi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak [C3, P2, A2] Students are able to analyze and to elicit software requirement specification [C3, P2, A2]							
CPMK 3.A	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional berdasarkan cerita pengguna Students are able to analyze functional and non-functional requirement based on user stories						
CPMK 3.B	Mahasiswa mampu menyusun scenario/narasi kasus penggunaan dari kebutuhan fungsional sistem Students are able to compose use case narratives based on functional requirement system						
4. Mahasiswa mampu membuat rancangan diagram unified modelling language (UML) sesuai kebutuhan perangkat lunak [C4, P3, A2] Students are capable to design software specification using UML diagram [C4, P3, A2]							
CPMK 4.A	Mahasiswa mampu membuat desain sistem menggunakan diagram UML seperti Use Case Diagram, Sequence Diagram, dan Activity Diagram. Students are able to create UML diagram such use case diagrams, sequence diagrams, and activity diagrams.						
CPMK 4.B	Mahasiswa mampu membuat analisis dan desain sistem berdasarkan ide bisnis secara kohesif dan komprehensif Students are able to create system analysis and design based on business idea cohesively and comprehensive						
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)							
Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu memahami konsep analisis kebutuhan perangkat lunak berbasis kerangka kerja [C2, A2] Students are able to understand concept of software requirement analysis using framework [C2, A2]						
Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu mendefinisikan kebutuhan sistem tingkat tinggi dan objek domain [C2, A2] Students are able to define a high-level requirement system and domain objects [C2, A2]						
Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan fungsional berdasarkan cerita pengguna [C3, A2] Students are able to analyze functional requirement based on user stories [C3, A2]						
Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional berdasarkan cerita pengguna [C3, A2] Students are able to analyze functional and non-functional requirement based on user stories [C3, A2]						
Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu menyusun skenario dan narasi kasus penggunaan dari kebutuhan fungsional sistem [C3, A2, P2] Students are able to compose scenario and use case narratives based on functional requirement system [C3, A2, P2]						
Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menyusun scenario/ narasi kasus penggunaan dari kebutuhan fungsional sistem [C3, A2, P2] Students are able to compose use case narratives based on functional requirement system [C3, A2, P2]						
Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu menyusun scenario/ narasi kasus penggunaan dari kebutuhan fungsional sistem [C3, A2, P2] Students are able to compose use case narratives based on functional requirement system [C3, A2, P2]						
Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu mempresentasikan keterkaitan antara high-level requirement, kebutuhan fungsional, hingga narasi use case dengan komprehensif [C3, P2, A3] Students are able to present the correlation between highlevel requirement, functional requirements, to use case narratives comprehensively [C3, P2, A3]						
Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu membuat desain sistem menggunakan diagram UML seperti Use Case Diagram, Sequence Diagram, dan Activity Diagram [C4, P2, A2] Students are able to create UML diagram such use case diagrams, sequence diagrams, and activity diagrams [C4, P2, A2]						
Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu membuat desain sistem menggunakan diagram UML seperti Use Case Diagram, Sequence Diagram, dan Activity Diagram [C4, P2, A2] Students are able to create UML diagram such use case diagrams, sequence diagrams, and activity diagrams [C4, P2, A2]						
Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu membuat desain sistem menggunakan diagram UML seperti Use Case Diagram, Sequence Diagram, dan Activity Diagram [C4, P2, A2] Students are able to create UML diagram such use case diagrams, sequence diagrams, and activity diagrams [C4, P2, A2]						
Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu membuat analisis dan desain sistem berdasarkan ide bisnis secara kohesif dan komprehensif [C4, P3, A2] Students are able to create system analysis and design based on business idea cohesively and comprehensively [C4, P3, A2]						
Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu membuat analisis dan desain sistem berdasarkan ide bisnis secara kohesif dan komprehensif [C4, P3, A2] Students are able to create system analysis and design based on business idea cohesively and comprehensively [C4, P3, A2]						
Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu membuat analisis dan desain sistem berdasarkan ide bisnis secara kohesif dan komprehensif [C4, P3, A2] Students are able to create system analysis and design based on business idea cohesively and comprehensively [C4, P3, A2]						
Sub-CPMK15	Mahasiswa mampu membuat analisis dan desain sistem berdasarkan ide bisnis secara kohesif dan komprehensif [C4, P3, A2] Students are able to create system analysis and design based on business idea cohesively and comprehensively [C4, P3, A2]						
Sub-CPMK16	Mahasiswa mampu mempresentasikan dokumen konsep operasi yang utuh suatu ide sistem bisnis digital berdasarkan framework tertentu [C4, A3, P3] Students are capable to present the IEEE Concept of operations document property [C4, A3, P3]						
Deskripsi Singkat MK	Salah satu tahapan yang krusial dalam pengembangan perangkat lunak ialah rekayasa kebutuhan. Kesuksesan proyek pengembangan perangkat lunak dicapai ketika kebutuhan stakeholder dapat terpenuhi sesuai apa yang dijanjikan oleh pengembang. Maka dalam proses awal pengembangan perangkat lunak, mahasiswa perlu pemahaman mengenai rekayasa sistem dan perangkat lunak, metode dalam mengali kebutuhan stakeholder, teknik dalam menganalisis, dan pendekatan dalam mendokumentasikan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak. Kegiatan dalam perkuliahan ini akan dilakukan dengan metode pembelajaran mandiri dan berkelompok agar dapat melatih mahasiswa ketika nantinya terlibat langsung dalam proyek pengembangan perangkat lunak. (One of the crucial stages in software development is requirements engineering. The success of a software development project is achieved when stakeholder needs can be fulfilled according to what was promised by the developer. So, in the initial process of software development, students need an understanding of system and software engineering, methods for exploring stakeholder needs, techniques for analyzing, and approaches for documenting software requirements specifications. Activities in this lecture will be carried out using independent and group learning methods so that they can train students when they are directly involved in software development projects.)						
Pustaka	Utama : 1. Roger S Pressman and Bruce R. Maxim. 2014. Software Engineering: A Practitioners Approach (8th edition). 2. Ivar Jacobson. 2012. Use Case version 2. 3. IEEE. 1998. IEEE 1362-1998 - Concept of Operations (ConOps) Document. 4. Slide Presentasi Tim Dosen Pendukung :						
Dosen Pengampu	RENNY SARI DEWI AUDIKA BRIANTARI ZAEN Renny Sari Dewi, S. Kom., M. Kom. Renny Sari Dewi, S. Kom., M. Kom.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa mampu memahami konsep analisis kebutuhan perangkat lunak berbasis kerangka kerja [C2, A2] Students are able to understand concept of software requirement analysis using framework [C2, A2]	1.1. Mahasiswa mampu memunculkan ide sistem bisnis digital yang sesuai dengan revolusi industri 4.0	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Bentuk non-tes: Tanya jawab interaktif Non-test form: Interactive Q&A 3 X 50	Bentuk non-tes: Tanya jawab interaktif Non-test form: Interactive Q&A 3 X 50	Materi: Framework IEEE ConOps Pustaka: IEEE. 1998. IEEE 1362-1998 - Concept of Operations (ConOps) Document.	5%

2	Mahasiswa mampu mendefinisikan kebutuhan sistem tingkat tinggi dan objek domain [C2, A2] Students are able to define a high-level requirement system and domain objects [C2, A2]	1.2.1 Mahasiswa mampu menjelaskan kebutuhan tingkat tinggi dari cerita pengguna 2.2.2. Mahasiswa mampu menjelaskan kebutuhan tingkat tinggi dari cerita pengguna	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Bentuk non-tes:Tanya jawab interaktif Non-test form:Interactive Q&A 3 X 50	Bentuk non-tes:Tanya jawab interaktif Non-test form:Interactive Q&A 3 X 50	Materi: Deskripsi Scope and Document Referenced Pustaka: <i>IEEE. 1998. IEEE 1362-1998 - Concept of Operations (ConOps) Document.</i>	5%
3	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan fungsional berdasarkan cerita pengguna [C3, A2] Students are able to analyze functional requirement based on user stories [C3, A2]	1.3.1. Mahasiswa mampu menjelaskan kebutuhan fungsional sistem 2.3.2. Mahasiswa mampu menyebutkan beberapa kebutuhan fungsional yang mendukung proses bisnis dari sistem bisnis digital yang akan dikembangkan	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah Discovery & Cooperative learning 3 X 50	Ceramah Discovery & Cooperative learning 3 X 50	Materi: High-level Requirement dan Domain Object Pustaka: <i>IEEE. 1998. IEEE 1362-1998 - Concept of Operations (ConOps) Document.</i>	5%
4	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional berdasarkan cerita pengguna [C3, A2] Students are able to analyze functional and non-functional requirement based on user stories [C3, A2]	1.4.1. Mahasiswa mampu menjelaskan kebutuhan non fungsional sistem 2.4.2. Mahasiswa mampu menyebutkan beberapa kebutuhan non fungsional yang mendukung proses bisnis dari sistem bisnis digital yang akan dikembangkan	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan Simulasi Discovery & Cooperative learning, Simulation-based learning 3 X 50	Ceramah dan Simulasi Discovery & Cooperative learning, Simulation-based learning 3 X 50	Materi: Kebutuhan Fungsional Pustaka: <i>IEEE. 1998. IEEE 1362-1998 - Concept of Operations (ConOps) Document.</i> Materi: Kebutuhan Fungsional Pustaka: <i>Slide Presentasi Tim Dosen</i>	5%
5	Mahasiswa mampu menyusun skenario dan narasi kasus penggunaan dari kebutuhan fungsional sistem [C3, A2, P2] Students are able to compose scenario and use case narratives based on functional requirement system [C3, A2, P2]	1.5.1 Mahasiswa mampu menjelaskan kebutuhan non-fungsional sistem 2.5.2 Mahasiswa mampu menyebutkan kebutuhan non-fungsional pokok yang mendukung lingkungan sistem bisnis digital yang akan dikembangkan	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Simulasi Discovery & Cooperative learning, Simulation-based learning 3 X 50	Ceramah dan Simulasi Discovery & Cooperative learning, Simulation-based learning 3 x 50	Materi: Kebutuhan Non-Fungsional Non-functional requirement Pustaka: <i>IEEE. 1998. IEEE 1362-1998 - Concept of Operations (ConOps) Document.</i> Materi: Kebutuhan Non-Fungsional Pustaka: <i>Slide Presentasi Tim Dosen</i>	5%
6	Mahasiswa mampu menyusun skenario/narasi kasus penggunaan dari kebutuhan fungsional sistem [C3, A2, P2] Students are able to compose use case narratives based on functional requirement system [C3, A2, P2]	1.6.1 Mahasiswa mampu menjelaskan komponen dan struktur scenario use case 2.6.2 Mahasiswa mampu menuliskan use case sesuai dengan kaidah yang tepat	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Simulasi Discovery & Cooperative learning, Simulation-based learning 3 X 50	Ceramah dan Simulasi Discovery & Cooperative learning, Simulation-based learning 3 x 50	Materi: Narasi Kasus Penggunaan Use Case Narrative Pustaka: <i>IEEE. 1998. IEEE 1362-1998 - Concept of Operations (ConOps) Document.</i> Materi: Use Case Narrative Pustaka: <i>Ivar Jacobson. 2012. Use Case version 2.</i>	5%
7	Mahasiswa mampu menyusun skenario/narasi kasus penggunaan dari kebutuhan fungsional sistem [C3, A2, P2] Students are able to compose use case narratives based on functional requirement system [C3, A2, P2]	7.1 Mahasiswa mampu menyusun narasi use case yang selaras dengan kebutuhan fungsional sistem	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Simulasi Discovery & Cooperative learning, Simulation-based learning 3 X 50	Ceramah dan Simulasi Discovery & Cooperative learning, Simulation-based learning 3 x 50	Materi: Deskripsi Proposed Systems Pustaka: <i>IEEE. 1998. IEEE 1362-1998 - Concept of Operations (ConOps) Document.</i>	5%
8	Mahasiswa mampu mempresentasikan keterkaitan antara high-level requirement, kebutuhan fungsional, hingga narasi use case dengan komprehensif [C3, P2, A3] Students are able to present the correlation between highlevel requirement, functional requirements, to use case narratives comprehensively [C3, P2, A3]	Kesesuaian portofolio berdasarkan studi kasus	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Evaluasi Tengah Semester (UTS) 3 X 50	Evaluasi Tengah Semester (UTS) 3 X 50	Materi: Presentasi Dokumen IEEE ConOps Pustaka: <i>IEEE. 1998. IEEE 1362-1998 - Concept of Operations (ConOps) Document.</i>	15%
9	Mahasiswa mampu membuat desain sistem menggunakan diagram UML seperti Use Case Diagram, Sequence Diagram, dan Activity Diagram [C4, P2, A2] Students are able to create UML diagram such use case diagrams, sequence diagrams, and activity diagrams [C4, P2, A2]	9.1 Mahasiswa mampu membuat diagram use case berdasarkan skenario use case	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Project simulation 3 X 50	Project simulation 3 X 50	Materi: Use Case Diagram Pustaka: <i>Roger S Pressman and Bruce R. Maxim. 2014. Software Engineering: A Practitioners Approach (8th edition).</i>	5%

10	Mahasiswa mampu membuat desain sistem menggunakan diagram UML seperti Use Case Diagram, Sequence Diagram, dan Activity Diagram [C4, P2, A2] Students are able to create UML diagram such use case diagrams, sequence diagrams, and activity diagrams [C4, P2, A2]	10.1 Mahasiswa mampu membuat sequence diagram berdasarkan skenario use case	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Project simulation 3 X 50	Project simulation 3 X 50	Materi: Sequence Diagram Pustaka: Roger S Pressman and Bruce R. Maxim. 2014. <i>Software Engineering: A Practitioners Approach (8th edition)</i> .	5%
11	Mahasiswa mampu membuat desain sistem menggunakan diagram UML seperti Use Case Diagram, Sequence Diagram, dan Activity Diagram [C4, P2, A2] Students are able to create UML diagram such use case diagrams, sequence diagrams, and activity diagrams [C4, P2, A2]	11.1 Mahasiswa mampu membuat diagram aktivitas dari proses bisnis manual diubah menjadi sistem	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Project simulation 3 X 50	Project simulation 3 X 50	Materi: Sequence Diagram Pustaka: Roger S Pressman and Bruce R. Maxim. 2014. <i>Software Engineering: A Practitioners Approach (8th edition)</i> .	5%
12	Mahasiswa mampu membuat analisis dan desain sistem berdasarkan ide bisnis secara kohesif dan komprehensif [C4, P3, A2] Students are able to create system analysis and design based on business idea cohesively and comprehensively [C4, P3, A2]	12.1 Mahasiswa mampu mendeskripsikan sistem yang ada saat ini	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Project simulation 3 X 50	Project simulation 3 x 50	Materi: Operational Scenario Pustaka: IEEE. 1998. <i>IEEE 1362-1998 - Concept of Operations (ConOps) Document</i> .	5%
13	Mahasiswa mampu membuat analisis dan desain sistem berdasarkan ide bisnis secara kohesif dan komprehensif [C4, P3, A2] Students are able to create system analysis and design based on business idea cohesively and comprehensively [C4, P3, A2]	13.1 Mahasiswa mampu membuat justifikasi perubahan menuju sistem bisnis digital	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Case-based method 3 X 50	Case-based method 3 x 50	Materi: Justifikasi Perubahan Pustaka: IEEE. 1998. <i>IEEE 1362-1998 - Concept of Operations (ConOps) Document</i> .	5%
14	Mahasiswa mampu membuat analisis dan desain sistem berdasarkan ide bisnis secara kohesif dan komprehensif [C4, P3, A2] Students are able to create system analysis and design based on business idea cohesively and comprehensively [C4, P3, A2]	14.1 Mahasiswa mampu membuat konsep operasional sistem bisnis digital hingga menganalisis potensi dampak yang dihasilkan di masa mendatang 14.1 Students are able to create an operation concept of proposed system and analyze the impact for future digital business	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project simulation 3 X 50	Project simulation 3 X 50	Materi: Description of Proposed System Pustaka: IEEE. 1998. <i>IEEE 1362-1998 - Concept of Operations (ConOps) Document</i> .	5%
15	Mahasiswa mampu membuat analisis dan desain sistem berdasarkan ide bisnis secara kohesif dan komprehensif [C4, P3, A2] Students are able to create system analysis and design based on business idea cohesively and comprehensively [C4, P3, A2]	15.1 Mahasiswa mampu melengkapi dokumen konsep operasi IEEE 15.1 Students are able to complete IEEE ConOps document	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project simulation 3 X 50	Project simulation 3 x 50	Materi: Kompilasi Buku IEEE ConOps Pustaka: IEEE. 1998. <i>IEEE 1362-1998 - Concept of Operations (ConOps) Document</i> .	5%
16	Mahasiswa mampu mempresentasikan dokumen konsep operasi yang utuh suatu ide sistem bisnis digital berdasarkan framework tertentu [C4, A3, P3] Students are capable to present the IEEE Concept of operations document properly [C4, A3, P3]	Ketepatan dalam presentasi/demo penyelesaian kasus berbasis framework	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Evaluasi Akhir Semester (Demo project) 3 X 50	Evaluasi Akhir Semester (Demo project) 3 x 50	Materi: Dokumen ConOps lengkap Pustaka: IEEE. 1998. <i>IEEE 1362-1998 - Concept of Operations (ConOps) Document</i> .	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	65%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	20%
3.	Tes	15%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah persentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Etika Bisnis Digital I	6120906023		T=0	P=0	ECTS=0	4	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Achmad Kautsar, S.E., M.M.				HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
CPL 1.A	Lulusan mampu beradaptasi terhadap konteks permasalahan bisnis digital yang dihadapi dengan baik.						
CPL 1.B	Lulusan mampu mengembangkan keilmuan bisnis digital dengan tepat						
	2. Keterampilan Umum						
CPL 2.A	Lulusan mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif						
	3. Keterampilan Khusus						
	4. Pengetahuan						
CPL 4.A	Lulusan mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mampu menguasai konsep-konsep dan teori-teori etika bisnis serta mampu mengambil keputusan etis yang terkait dengan pemahaman etika bisnis digital.						
	2. Mampu mengerti dan memahami tentang isu-isu etika bisnis digital yang mendorong pengembangan dari kerangka kerja akuntabilitas tata kelola yang bermunculan, dan penanganan secara efektif.						
	3. Mampu mengerti dan memahami tentang isu-isu etika teknologi informasi.						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
Sub-CPMK1	Merumuskan gambaran umum Etika Bisnis						
Sub-CPMK2	Menganalisis perkembangan teori etika bisnis						
Sub-CPMK3	Menganalisis perkembangan teori etika bisnis						
Sub-CPMK4	Prinsip dan kode etik dalam bisnis digital						
Sub-CPMK5	Prinsip dan kode etik dalam bisnis digital						
Sub-CPMK6	Penerapan Good Corporate Governance						
Sub-CPMK7	Penerapan Corporate Social Responsibility						
Sub-CPMK8	Ujian Tengah Semester						
Sub-CPMK9	Pertanyaan etis pada desain teknologi						
Sub-CPMK10	Membentuk desain etika dalam teknologi						
Sub-CPMK11	Membentuk desain etika dalam teknologi						
Sub-CPMK12	Distribusi Tanggung Jawab dalam Teknologi Digital						
Sub-CPMK13	Distribusi tanggung jawab dalam teknologi digital						
Sub-CPMK14	Keberlanjutan, etika, dan teknologi						
Sub-CPMK15	Keberlanjutan, etika, dan teknologi						
Sub-CPMK16	Ujian Akhir Semester						
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini adalah matakuliah terpenting di Prodi S1 Bisnis Digital karena termaktub pada VISI Program Studi. Matakuliah ini yang memadukan materi etika bisnis dan etika teknologi sehingga mahasiswa mampu memahami hakekat etika, teori etika, kode etik dalam bisnis digital, prinsip-prinsip GCG dan kaitan etika bisnis digital, prinsip-prinsip CSR dan kaitan etika bisnis digital, masalah etis selama proses desain, mediasi teknologi, moralisasi teknologi, tanggung jawab dan hukum, distribusi tanggung jawab dan desain teknologi, etika lingkungan, etika insinyur dan keberlanjutan.						
Pustaka	Utama :						
	1. Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. Ethics, Technology, And Engineering An Introduction. A John Wiley & Sons, Ltd., Publication						
	Pendukung :						
	1. Ilham Fahmi. 2021. Etika Bisnis (Teori, Kasus, dan Solusi) - cetakan kelima. Bandung: Alfabeta						
	2. Tri Hendro Sigit. 2012. Etika Bisnis Modern. Yogyakarta: Upp Stim Ypkn.						
	3. Sukrisno Agoes. 2011. Etika Bisnis Dan Profesi. Jakarta: Salemba Empat.						
	4. Sony Keraf. 1998. Etika Bisnis. Yogyakarta: Kanisius						
Dosen Pengampu	RATIH AMELIA HAFID KHOLIDI HADI FRESHA KHARISMA Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M. Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M. Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M. Fresha Kharisma, S.E., M.SM. Fresha Kharisma, S.E., M.SM.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)	(7)	(8)
1	Merumuskan gambaran umum Etika Bisnis	1. Mampu memahami hakekat etika 2. Mampu mengetahui hubungan agama, etika, dan nilai	Kriteria: Bentuk non-tes, Meringkas materi kuliah Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan Presentasi 3x50	Zoom Meeting 3x50	Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ilham Fahmi. 2021. Etika Bisnis (Teori, Kasus, dan Solusi) - cetakan kelima. Bandung: Alfabeta Materi: Dasar Etika Bisnis Pustaka: Sukrisno Agoes. 2019. Etika Bisnis Dan Profesi. Jakarta: Salemba Empat. Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. Ethics, Technology, And Engineering An Introduction. A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	3%

2	Menganalisis perkembangan teori etika bisnis	1.Mampu mengetahui teori etika utilitarianism 2.Mampu mengetahui teori etika kantuan theory	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3x50	Zoom Meeting 3x50	Materi: Ethic Theory Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication Materi: Teori Etika Bisnis Pustaka: Ilham Fahmi. 2021. <i>Etika Bisnis (Teori, Kasus, dan Solusi)</i> - cetakan kelima. Bandung: Alfabeta Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	5%
3	Menganalisis perkembangan teori etika bisnis	1.Mampu mengetahui teori etika virtue ethics 2.Mampu mengetahui teori etika care ethics	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Ceramah dan presentasi 3x50	Zoom Meeting 3x50	Materi: Ethic Theory Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication Materi: Teori Etika Bisnis Pustaka: Ilham Fahmi. 2021. <i>Etika Bisnis (Teori, Kasus, dan Solusi)</i> - cetakan kelima. Bandung: Alfabeta Materi: Teori Etika Bisnis Pustaka: Sony Keraf. 1998. <i>Etika Bisnis</i> . Yogyakarta: Kanisius Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	5%
4	Prinsip dan kode etik dalam bisnis digital	1.Mampu memahami kode etik perusahaan 2.Mampu memahami kode etik profesi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3x50	Zoom Meeting 3x50	Materi: Kode Etik Profesi Pustaka: Sukrisno Agoes. 2019. <i>Etika Bisnis Dan Profesi</i> . Jakarta: Salemba Empat. Materi: Kode Etik Profesi Modern Pustaka: Tri Hendro Sigit. 2012. <i>Etika Bisnis Modern</i> . Yogyakarta: Upp Stim Ypkn. Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	5%

5	Prinsip dan kode etik dalam bisnis digital	Memahami kemungkinan dan keterbatasan kode etik dalam bisnis digital	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3x150	Zoom Meeting 3x50	Materi: CODE of Conduct Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	4%
6	Penerapan Good Corporate Governance	Mengetahui prinsip-prinsip GCG dan kaitan etika bisnis digital	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3x50	Zoom Meeting 3x50	Materi: ETIKA BISNIS DAN KONSEP GOOD CORPORATE GOVERNANCE Pustaka: Ilham Fahmi. 2021. <i>Etika Bisnis (Teori, Kasus, dan Solusi)</i> - cetakan kelima. Bandung: Alfabeta Materi: GCG kaitannya dengan Etika Bisnis Pustaka: Sukrisno Agoes. 2019. <i>Etika Bisnis Dan Profesi</i> . Jakarta: Salemba Empat. Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	5%
7	Penerapan Corporate Social Responsibility	Mengetahui prinsip-prinsip GCG dan kaitan etika bisnis digital	Kriteria: Presentasi Case Study CSR Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3x50	Zoom Meeting 3x50	Materi: ETIKA BISNIS DAN CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY (CSR) Pustaka: Ilham Fahmi. 2021. <i>Etika Bisnis (Teori, Kasus, dan Solusi)</i> - cetakan kelima. Bandung: Alfabeta Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	5%
8	Ujian Tengah Semester	Mampu Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester	Kriteria: Ujian Tengah Semester Bentuk Penilaian : Tes	Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester 3x50	Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester 3x50	Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	12%
9	Pertanyaan etis pada desain teknologi	Masalah etis selama proses desain	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3x50	Zoom Meeting 3x50	Materi: Ethical Issues During the Design Process Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	5%

10	Membentuk desain etika dalam teknologi	1. Etika sebagai masalah penting di industri 2. Mediasi teknologi dalam etika bisnis	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3x50	Zoom Meeting 3x50	Materi: Ethics as a Matter of Things and Technological Mediation Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Roykkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Roykkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	5%
11	Membentuk desain etika dalam teknologi	1. Moralisasi teknologi 2. Merancang mediasi teknologi dalam etika bisnis	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3x50	Zoom Meeting 3x50	Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Roykkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	5%
12	Distribusi Tanggung Jawab dalam Teknologi Digital	1. Masalah banyak pihak dalam penyelesaian kasus etika bisnis 2. Tanggung jawab dan hukum	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3x50	Zoom Meeting 3x50	Materi: The Problem of Many Hands, Responsibility and the Law Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Roykkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Roykkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	4%
13	Distribusi tanggung jawab dalam teknologi digital	1. Tanggung jawab etika dalam organisasi 2. Distribusi tanggung jawab dan desain teknologi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3x50	Zoom Meeting 3x50	Materi: Responsibility in Organizations; Responsibility Distributions and Technological Designs Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Roykkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Roykkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	3%

14	Keberlanjutan, etika, dan teknologi	Etika lingkungan dan masalah lingkungan	Kriteria: 5 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3x50	Zoom Meeting 3x50	Materi: Environmental Ethics, Sustainable Development Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication Materi: ETIKA BISNIS DAN PENRUSAKAN LINGKUNGAN Pustaka: Ilham Fahmi. 2021. <i>Etika Bisnis (Teori, Kasus, dan Solusi)</i> - cetakan kelima. Bandung: Alfabeta Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	5%
15	Keberlanjutan, etika, dan teknologi	Mewujudkan masyarakat berkelanjutan berbasis etika bisnis digital	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Ceramah dan presentasi 3x50	Zoom Meeting 3x50	Materi: Can a Sustainable Society be Realized?, Engineers and Sustainability Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	15%
16	Ujian Akhir Semester	Mampu Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester	Kriteria: Mampu Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester Bentuk Penilaian : Tes	Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester 3x50	Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester 3x50	Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	14%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	64%
2.	Tes	36%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
financial technology	6120903021	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=0	P=0	ECTS=0	4	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Ika Diyah Candra Arifah S.E., M.Com, CMA		Achmad Kausar, S.E., M.M			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
CPL 1.A	1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;						
CPL 1.B	2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;						
CPL 1.C	3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;						
CPL 1.D	4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;						
CPL 1.E	6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;						
CPL 1.F	7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;						
CPL 1.G	9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan						
CPL 1.H	10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.						
	2. Keterampilan Umum						
CPL 2.A	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;						
CPL 2.B	2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;						
CPL 2.C	3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;						
CPL 2.D	5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;						
	3. Keterampilan Khusus						
CPL 3.A	1. Mampu menerapkan manajemen bisnis digital dengan dukungan teknologi informasi;						
CPL 3.B	4. Mampu menerapkan Kode Etik dan Kerangka Keamanan Informasi yang berlaku dengan dukungan teknologi informasi;						
CPL 3.C	5. Mampu merancang dan melaksanakan penelitian di bidang manajemen bisnis, teknologi informasi dan sistem informasi manajemen dan mengkomunikasikan hasilnya						
	4. Pengetahuan						
CPL 4.A	2. Mampu menganalisis dan menerapkan prinsip dasar tentang berbagai teori ilmu Ekonomi; Manajemen dan Fungsi Organisasi; dan Etika Bisnis.						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. (C2) Memahami ekosistem perbankan dan keuangan serta peran konsumen dalam membentuk industri keuangan 5.0. C2) Understanding the banking and financial ecosystem and the role of consumers in shaping the financial industry 5.0.						
	2. (C2) Memahami lanskap dan infrastruktur FinTech dan menjelaskan peran bank dan penyedia layanan keuangan dalam membentuk dan menanggapi inovasi dan gangguan. C2) Understand the FinTech landscape and infrastructure and explain the role of banks and financial service providers in shaping and responding to innovation and disruption						
	3. (C3) Mengevaluasi pengetahuan yang relevan untuk membuat alat analisis strategis untuk mengidentifikasi keadaan segmen FinTech di masa depan						
	4. (A5) Mengorganisasikan ide-ide FinTech dengan memahami kekuatan di balik perubahan teknologi dalam industri keuangan. (A5) Organizing FinTech ideas by understanding the forces behind technological change in the financial industry.						
	5. (P5) Menghasilkan proposal perumusan ide FinTech yang realistis. (P5) Generate realistic FinTech idea formulation proposals.						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
Sub-CPMK1	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar FinTech. Students can understand the basic concepts of FinTech						
Sub-CPMK2	Mahasiswa dapat Memahami Tema Utama Dalam Fintech Students can understand FinTech Themes						
Sub-CPMK3	Mahasiswa dapat Memahami Jaringan FinTech. Students can understand FinTech Hubs						
Sub-CPMK4	Mahasiswa dapat Menjelaskan Bagaimana kondisi pasar dan Dampak Sosial Fintech di Negara Berkembang. Students can explain Emerging Markets and Social Impact						
Sub-CPMK5	Mahasiswa dapat Menjelaskan Solusi-Solusi yang diberikan FinTech pada layanan keuangan. Students can explain Solutions provided by FinTech in financial services						
Sub-CPMK6	Mahasiswa dapat Memahami FinTech di dalam ekosistem perbankan. Students can understand FinTech in the banking ecosystem						
Sub-CPMK7	Mahasiswa dapat Menjelaskan tentang konsep dan skema cryptocurrencies dan blockchain dalam FinTech. Students can explain the concepts and schemes of cryptocurrencies and blockchain in FinTech						
Sub-CPMK8	Ujian Tengah Semester/Midterm Exam						
Sub-CPMK9	Mahasiswa dapat Memahami tentang perkembangan regulasi FinTech di Indonesia. Students can understand the development of FinTech regulations in Indonesia						
Sub-CPMK10	Mahasiswa dapat Menjelaskan solusi FinTech untuk perkembangan bisnis usaha kecil dan menengah (SME). Students can explain FinTech solutions for small and medium enterprise (SME) business development						
Sub-CPMK11	Mahasiswa dapat Menjelaskan solusi FinTech untuk perkembangan bisnis usaha kecil dan menengah (SME). Students can explain FinTech solutions for small and medium enterprise (SME) business development						
Sub-CPMK12	Mahasiswa dapat Merancang pitching Fintech untuk pengumpulan dana dari target pasar (crowdfunding). Students can design a Fintech pitch to collect funds from the target market (crowdfunding)						
Sub-CPMK13	Mahasiswa dapat Merancang pitching Fintech untuk pengumpulan dana dari target pasar (crowdfunding). Students can design a Fintech pitch to collect funds from the target market (crowdfunding)						
Sub-CPMK14	Mahasiswa dapat Menjelaskan peran Big Data, Analytics dan Artificial Intelligence dalam FinTech. Students can explain the role of Big Data, Analytics and Artificial Intelligence in FinTech						
Sub-CPMK15	Mahasiswa dapat Memahami manajemen resiko FinTech. Students can understand FinTech risk management						
Sub-CPMK16	Ujian Akhir Semester/Final Exam						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas implikasi kemajuan teknologi terhadap keadaan industri keuangan saat ini dan masa depan. Tujuannya adalah untuk memicu proses pemikiran disruptif teknologi dan inovasi serta untuk menegaskan anggapan bahwa perubahan struktural terkini di seluruh industri keuangan memberikan spektrum peluang internal dan eksternal yang berharga. Studi kasus yang akan dieksplorasi meliputi mata uang digital (bitcoin), penyelesaian (blockchain), lindung nilai sebagai manajemen resiko, perdagangan dan penasehat keuangan dalam FinTech.						
Pustaka	Utama : 1. Susanne Chishti. 2016. The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries. WILEY. 2. Parag Y Arjunwankar. 2018. Fintech: The Technology Driving Disruption in Financial Services Industry. Taylor-Francis.						
	Pendukung : 1. Kautsar, A., Fazlurrahman, H., Amelia, R., Dewi, R. S., Wihara, D. S., & Fitro, A. (2025). Penguatan keuangan sederhana dan kontrol kualitas pada UMKM makanan dan minuman. Abimanyu: Journal of Community Engagement, 6(1), 56–63. https://doi.org/10.26740/abim.v6n1.p56-63						
Dosen Pengampu	NADIA ASANDIMITRA HARYONO ACHMAD KAUTSAR Dr. Nadia Asandimitra Haryono, S.E., M.M. Dr. Nadia Asandimitra Haryono, S.E., M.M. Achmad Kautsar, S.E., M.M. Achmad Kautsar, S.E., M.M.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar FinTech. Students can understand the basic concepts of FinTech	<p>1. Menyebutkan factor – factor penyebab evolusi industri layanan keuangan di era ekonomi digital, Mention the factors that cause the evolution of the financial services industry in the digital economy era</p> <p>2. Menjelaskan perbedaan FinTech dengan layanan keuangan konvensional Menjelaskan kemunculan FinTech dalam layanan pembayaran, peminjaman dan manajemen aset, Explain the differences between FinTech and conventional financial services. Explain the emergence of FinTech in payment, lending and asset management services</p>	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Meringkas materi kuliah Technique: non-test form: Summarize topics material</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes</p>	Membaca literatur dan mendengarkan penjelasan pembelajaran. Membaca literatur dan diskusi teman sejawat, Read literature and listen to lecturer explanations. Read literature and peer discussions 3 X 50		<p>Materi: The Basic Concepts of FinTech Pustaka: Susanne Chishti. 2016. <i>The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries.</i> WILEY.</p> <p>Materi: The Basic Concepts of FinTech Pustaka: Parag Y Arjunwankar. 2018. <i>Fintech: The Technology Driving Disruption in Financial Services Industry.</i> Taylor-Francis.</p>	5%
2	Mahasiswa dapat Memahami Tema Utama Dalam Fintech Students can understand FinTech Themes	<p>1. Mengetahui apakah Bank Perlu Kolaborasi atau Bersaing?. Banks Need to Think Collaboration Rather Than Competition</p> <p>2. Mengetahui bagaimana Kunci Kepatuhan Global. Global Compliance is Key</p> <p>3. Mengetahui mekanisme Pemberian Pinjaman di Abad 21. Lending (Capital) in the 21st Century</p> <p>4. Mengetahui bagaimana Inovasi FinTech dan Kartu Identitas Digital. The Next Big Innovation in FinTech – Identity</p> <p>5. Mengetahui bagaimana Tech Giants Bank yang 'Bukan' Bank. Tech Giants Becoming Non-Bank Banks</p> <p>6. Mengetahui bagaimana Pengalaman Pengguna Fintech Menjadi sebuah Pilihan. User Experience (UX) in FinTech</p>	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menganalisis inovasi salah satu Fintech di Indonesia Technique: Analyzing the innovation of one of the Fintech in Indonesia</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Membaca literatur dan mendengarkan penjelasan pembelajar. Membaca literatur dan diskusi teman sejawat, Read literature and listen to lecturer explanations. Read literature and peer discussions 3 X 50		<p>Materi: Technological Innovation and Disruption in FinTech Pustaka: Parag Y Arjunwankar. 2018. <i>Fintech: The Technology Driving Disruption in Financial Services Industry.</i> Taylor-Francis.</p> <p>Materi: 2. FinTech Themes Pustaka: Susanne Chishti. 2016. <i>The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries.</i> WILEY.</p>	5%
3	Mahasiswa dapat Memahami Jaringan FinTech. Students can understand FinTech Hubs	<p>1. Mengetahui bagaimana Memelihara Komunitas FinTech Baru - Nurturing New FinTech Communities</p> <p>2. Mengetahui seberapa berkembangnya Fintech di Perancis - La (French) FinTech Connection</p> <p>3. Mengetahui seberapa berkembangnya Ekosistem FinTech Terpadu di Belanda - The Journey Towards an Integrated FinTech Ecosystem – The Netherlands</p> <p>4. Mengetahui bagaimana Luksemburg menjadi 'Calon' Hub FinTech Masa depan - Luxembourg, a Future FinTech Hub?</p> <p>5. Mengetahui bagaimana Austria sebagai FinTech Hub No. 1 dalam Pembayaran Seluler - Vienna as the No. 1 FinTech Hub in Mobile Payments?</p> <p>6. Mengetahui bagaimana Ekosistem FinTech India - India's FinTech Ecosystem</p> <p>7. Mengetahui bagaimana FinTech Hub di Singapura dan Asia Tenggara - Singapore, the FinTech Hub for Southeast Asia</p> <p>8. Mengetahui bagaimana Ekosistem Fintech Indonesia - Fintech Hubs in Indonesia</p>	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menganalisis Ekosistem Fintech Indonesia Technique: Analyzing the Ecosystem Fintech in Indonesia</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Membaca literatur dan mendengarkan penjelasan pembelajar. Membaca literatur dan diskusi teman sejawat, Read literature and listen to lecturer explanations. Read literature and peer discussions 3 X 50		<p>Materi: Technological Innovation and Disruption in FinTech Pustaka: Parag Y Arjunwankar. 2018. <i>Fintech: The Technology Driving Disruption in Financial Services Industry.</i> Taylor-Francis.</p> <p>Materi: 3. FinTech Hubs Pustaka: Susanne Chishti. 2016. <i>The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries.</i> WILEY.</p>	5%

4	Mahasiswa dapat Menjelaskan Bagaimana kondisi pasar dan Dampak Sosial Fintech di Negara Berkembang. Students can explain Emerging Markets and Social Impact	<ol style="list-style-type: none"> Mengetahui bahwa FinTech menjadi Mesin Mini Yang Serba Bisa - FinTech: The Not So Little Engine That Can Mengetahui bagaimana Diskriminasi Warga Miskin dalam Perbankan - Why Am I Not Gonna Be Able to Enter a Bank? Mengetahui bagaimana Kebangkitan Negara-Negara Sisa Pasca-PD II dalam Fintech - The Rise of the Rest in FinTech Model Perbankan Via Ponsel Cerdas, Fintech dan Pendidikan - Smartphones, FinTech, and Education Helping the Unbanked 	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menganalisis studi kasus tentang perkembangan fintech di negara berkembang Technique: non-test form, Analyze case studies on fintech in development country</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah Materi dan Diskusi. Material Lectures and Discussion 3 X 50		<p>Materi: FinTech Infrastructure Pustaka: Parag Y Arjunwankar. 2018. <i>Fintech: The Technologi Driving Disruption in Financial Services Industry.</i> Taylor-Francis.</p> <p>Materi: 4. Emerging Markets and Social Impact Pustaka: Susanne Chishtii. 2016. <i>The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries.</i> WILEY.</p>	7%
5	Mahasiswa dapat Menjelaskan Solusi-Solusi yang diberikan FinTech pada layanan keuangan. Students can explain Solutions provided by FinTech in financial services	<ol style="list-style-type: none"> Masa Depan Rantai Pasokan B2B Dalam Menghargai Kesepakatan - Rewiring the Deal : The Path Forward for B2B Supply Chains MPembayaran dan Inovasi Point of Sales (POS) - Payments and Point of Sales (POS) Innovation Algoritma Prediktif - Membangun Solusi Perbankan Online yang Inovatif - Predictive Algorithms Building Innovative Online Banking Solutions Big Data - Landasan Sistem Kepatuhan Peraturan - Big Data is the Cornerstone of Regulatory Compliance Systems Solusi FinTech dalam Optimasi Kontrak yang Kompleks - FinTech Solutions in Complex Contracts Optimization Biometrik Perilaku : Era Baru Keamanan - Behavioural Biometrics : A New Era of Security 	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menganalisis studi kasus tentang Solusi yang ditawarkan FinTech Technique: non-test form, Analyze case studies on fintech solutions</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes</p>	Ceramah Materi dan Diskusi. Material Lectures and Discussion 3 X 50		<p>Materi: FinTech Infrastructure Pustaka: Parag Y Arjunwankar. 2018. <i>Fintech: The Technologi Driving Disruption in Financial Services Industry.</i> Taylor-Francis.</p> <p>Materi: FinTech Solutions Pustaka: Susanne Chishtii. 2016. <i>The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries.</i> WILEY.</p>	8%
6	Mahasiswa dapat Memahami FinTech di dalam ekosistem perbankan. Students can understand FinTech in the banking ecosystem	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan faktor-faktor yang menyebabkan bank mempunyai platform FinTech. Explain the factors that cause banks to have a FinTech platform Menjelaskan manfaat dan kelebihan FinTech perbankan. Explain the benefits and advantages of banking FinTech Menjelaskan fitur dan prospek FinTech perbankan. Describe the features and prospects of banking FinTech 	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menganalisis studi kasus tentang infrastruktur fintech Technique: non-test form, Analyze case studies on fintech infrastructure</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes</p>	Ceramah Materi dan Diskusi. Material Lectures and Discussion 3X50		<p>Materi: Fintech in Banking Ecosystem Pustaka: Susanne Chishtii. 2016. <i>The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries.</i> WILEY.</p> <p>Materi: Fintech in Banking Ecosystem Pustaka: Parag Y Arjunwankar. 2018. <i>Fintech: The Technologi Driving Disruption in Financial Services Industry.</i> Taylor-Francis.</p>	10%
7	Mahasiswa dapat Menjelaskan tentang konsep dan skema cryptocurrencies dan blockchain dalam FinTech. Students can explain the concepts and schemes of cryptocurrencies and blockchain in FinTech	<ol style="list-style-type: none"> Memahami pengertian dan jenis-jenis cryptocurrencis (bitcoin, altcoin, ethereum). Understanding the meaning and types of cryptocurrencis (bitcoin, altcoin, ethereum) Memahami pengertian, model dan manfaat blockchain bagi Fintech. Understanding the meaning, models and benefits of blockchain for Fintech 	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menganalisis perkembangan cryptocurrencies dan blockchain Technique: non-test form, Analyzing the development of cryptocurrencies and blockchain</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes</p>	Ceramah Materi dan Diskusi. Material Lectures and Discussion 3 X 50		<p>Materi: Concept and Scheme of Cryptocurrencies Pustaka: Susanne Chishtii. 2016. <i>The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries.</i> WILEY.</p> <p>Materi: Concept and Scheme of Cryptocurrencies Pustaka: Parag Y Arjunwankar. 2018. <i>Fintech: The Technologi Driving Disruption in Financial Services Industry.</i> Taylor-Francis.</p>	10%

8	Ujian Tengah Semester/Midterm Exam	Mahasiswa mampu mengerjakan soal UTS sesuai dengan CPMK dari pertemuan 1-3	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Tes	Mengerjakan Soal UTS 3 X 50		Materi: konsep financial technology dan implementasinya di Indonesia Pustaka: <i>Susanne Chishti. 2016. The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries. WILEY.</i>	0%
9	Mahasiswa dapat Memahami tentang perkembangan regulasi FinTech di Indonesia. Students can understand the development of FinTech regulations in Indonesia	1. Memahami berbagai badan pengatur dan pengatur yang memiliki kewenangan hukum dan pengawasan terhadap Bank dan FinTech. Understand the various regulatory and regulatory bodies that have statutory and supervisory powers over Banks and FinTechs. 2. Memahami peran FinTech dalam inklusi keuangan di Indonesia. Understand the role of FinTech in financial inclusion in Indonesia	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes. Menganalisis peran fintech bagi inklusi keuangan di Indonesia Technique: non-test form, Analyze the role of fintech for financial inclusion in Indonesia Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah Materi dan Diskusi. Material Lectures and Discussion 3 X 50		Materi: FinTech Regulations Pustaka: <i>Susanne Chishti. 2016. The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries. WILEY.</i> Materi: FinTech Regulations Pustaka: <i>Parag Y Arjunwankar. 2018. Fintech: The Technologi Driving Disruption in Financial Services Industry. Taylor-Francis.</i>	5%
10	Mahasiswa dapat Menjelaskan solusi FinTech untuk perkembangan bisnis usaha kecil dan menengah (SME). Students can explain FinTech solutions for small and medium enterprise (SME) business development	1. Memahami jenis layanan FinTech untuk pembiayaan bisnis usaha kecil dan menengah (SME). Understand the types of FinTech services for financing small and medium enterprises (SME) businesses 2. Mempraktikkan pengorganisasian crowdfunding event di FinTech. Practice organizing crowdfunding events in FinTech	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes. Mempraktikkan crowdfunding untuk mendanai proyek bisnis startup. Practicing crowdfunding to fund startup business projects. Teknik: bentuk non-tes, Kompilasi dan sajikan. Technique: non-test form, Compile and present Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah Materi dan Diskusi. Material Lectures and Discussion 3 X 50		Materi: FinTech Solutions for Small and Medium Enterprise (SME) Business Development Pustaka: <i>Susanne Chishti. 2016. The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries. WILEY.</i> Materi: FinTech Solutions for Small and Medium Enterprise (SME) Business Development Pustaka: <i>Parag Y Arjunwankar. 2018. Fintech: The Technologi Driving Disruption in Financial Services Industry. Taylor-Francis.</i>	5%
11	Mahasiswa dapat Menjelaskan solusi FinTech untuk perkembangan bisnis usaha kecil dan menengah (SME). Students can explain FinTech solutions for small and medium enterprise (SME) business development	1. Memahami jenis layanan FinTech untuk pembiayaan bisnis usaha kecil dan menengah (SME). Understand the types of FinTech services for financing small and medium enterprises (SME) businesses 2. Mempraktikkan pengorganisasian crowdfunding event di FinTech. Practice organizing crowdfunding events in FinTech	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes. Mempraktikkan crowdfunding untuk mendanai proyek bisnis startup. Practicing crowdfunding to fund startup business projects. Teknik: bentuk non-tes, Kompilasi dan sajikan. Technique: non-test form, Compile and present Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah Case Based Learning, Diskusi, dan Praktik. Case Based Learning Lectures, Discussions, and Practices 3 X 50		Materi: FinTech Solutions for Small and Medium Enterprise (SME) Business Development Pustaka: <i>Susanne Chishti. 2016. The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries. WILEY.</i> Materi: FinTech Solutions for Small and Medium Enterprise (SME) Business Development Pustaka: <i>Parag Y Arjunwankar. 2018. Fintech: The Technologi Driving Disruption in Financial Services Industry. Taylor-Francis.</i>	5%

12	Mahasiswa dapat Merancang pitching Fintech untuk pengumpulan dana dari target pasar (crowdfunding). Students can design a Fintech pitch to collect funds from the target market (crowdfunding)	1. Memahami Idea pitching plan untuk start up Fintech, Understand the pitching plan idea for Fintech start-ups 2. Memahami proses Inkubasi start up Fintech, Understanding the Fintech start-up Incubation process	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun idea pitching plan untuk rancangan start up fintech Technique: non-test form, Develop pitching plan ideas for fintech start-up designs Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Practices 3 X 50		Materi: Fintech Pitch and Crowdfunding Pustaka: Susanne Chishtii. 2016. <i>The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries.</i> WILEY. Materi: Fintech Pitch and Crowdfunding Pustaka: Parag Y Arjunwankar. 2018. <i>Fintech: The Technology Driving Disruption in Financial Services Industry.</i> Taylor-Francis.	5%
13	Mahasiswa dapat Merancang pitching Fintech untuk pengumpulan dana dari target pasar (crowdfunding). Students can design a Fintech pitch to collect funds from the target market (crowdfunding)	1. Memahami Idea pitching plan untuk start up Fintech, Understand the pitching plan idea for Fintech start-ups 2. Memahami proses Inkubasi start up Fintech, Understanding the Fintech start-up Incubation process	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun idea pitching plan untuk rancangan start up fintech Technique: non-test form, Develop pitching plan ideas for fintech start-up designs Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Discussion & Practices 3 X 50		Materi: Fintech Pitch and Crowdfunding Pustaka: Susanne Chishtii. 2016. <i>The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries.</i> WILEY. Materi: Fintech Pitch and Crowdfunding Pustaka: Parag Y Arjunwankar. 2018. <i>Fintech: The Technology Driving Disruption in Financial Services Industry.</i> Taylor-Francis.	10%
14	Mahasiswa dapat Menjelaskan peran Big Data, Analytics dan Artificial Intelligence dalam FinTech. Students can explain the role of Big Data, Analytics and Artificial Intelligence in FinTech	1. Mengidentifikasi fungsi Big Data, Analytics dan AI dalam Credit Scoring. Identify the functions of Big Data, Analytics and AI in Credit Scoring 2. Mengidentifikasi fungsi Big Data, Analytics dan AI untuk Informasi Just-In-Time bagi investor. Identify Big Data, Analytics and AI functions for Just-In-Time Information for investors 3. Menjelaskan fungsi Big Data, Analytics dan AI dalam transparent lending dan consumer debt recovery. Explaining the functions of Big Data, Analytics dan AI in transparent lending and consumer debt recovery	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menganalisis studi kasus big data pada credit scoring perbankan Technique: non-test form: Analyzing big data case studies on banking credit scoring Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah Case Based Learning dan Diskusi. Case Based Learning Lectures and Discussions 3 X 50		Materi: The Role of Big Data, Analytics and Artificial Intelligence in FinTech Pustaka: Susanne Chishtii. 2016. <i>The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries.</i> WILEY. Materi: The Role of Big Data, Analytics and Artificial Intelligence in FinTech Pustaka: Parag Y Arjunwankar. 2018. <i>Fintech: The Technology Driving Disruption in Financial Services Industry.</i> Taylor-Francis.	10%
15	Mahasiswa dapat Memahami manajemen resiko FinTech. Students can understand FinTech risk management	1. Memahami resiko teknologi (IT dan keamanan aplikasi). Understand technology risks (IT and application security) 2. Memahami resiko keuangan FinTech. Understand FinTech financial risks 3. Memahami Enterprise Risk Management (ERM) FinTech. Understanding Enterprise Risk Management (ERM) FinTech	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun ERM plan untuk studi kasus fintech Technique: non-test form Develop an ERM plan for fintech case studies Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah Case Based Learning, Diskusi, dan Praktikum. Case Based Learning Lectures, Discussions, and Practices 3 X 50		Materi: FinTech Risk Management Pustaka: Susanne Chishtii. 2016. <i>The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries.</i> WILEY. Materi: FinTech Risk Management Pustaka: Parag Y Arjunwankar. 2018. <i>Fintech: The Technology Driving Disruption in Financial Services Industry.</i> Taylor-Francis.	10%
16	Ujian Akhir Semester/Final Exam	Mahasiswa mampu menyusun laporan tentang rencana pitchdeck crowdfunding project berbasis fintech	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Mengerjakan Soal UAS 2 X 50		Materi: pitch deck tentang business plan crowdfunding project berbasis financial technology Pustaka: Parag Y Arjunwankar. 2018. <i>Fintech: The Technology Driving Disruption in Financial Services Industry.</i> Taylor-Francis.	0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
----	----------	------------

1.	Aktifitas Partisipatif	60.17%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	21.67%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	1.67%
4.	Tes	16.5%
		100%

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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Internet of Things	6120903025	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=0	P=2	ECTS=3.18	4	8 Februari 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Dr. Nanang Hoesen H. A., S.T., M.T.I		Riska Dhenabayu, S.Kom.,M.M.			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	CPL 1.A	Lulusan mampu beradaptasi terhadap konteks permasalahan bisnis digital yang dihadapi dengan baik.					
	CPL 1.B	Lulusan mampu mengembangkan keilmuan bisnis digital dengan tepat					
	2. Keterampilan Umum						
	CPL 2.A	Lulusan mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif					
	3. Keterampilan Khusus						
	CPL 3.A	Lulusan mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat					
	4. Pengetahuan						
	CPL 4.A	Lulusan mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep Internet of Things						
	CPMK 1.A	Memahami state-of-the-art dari IoT					
	2. Mahasiswa mampu menjelaskan dan memberikan contoh aplikasi Internet of Things						
	CPMK 2.A	Memahami aplikasi-aplikasi IoT dan Arsitektur IoT					
	3. Mahasiswa mampu mengimplementasikan Internet of Things dalam suatu studi kasus permasalahan di sekitar						
	CPMK 3.A	Memahami teknologi berbasis IoT yang mengarah penyelesaian tantangan yang ada saat ini					
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Mahasiswa dapat memahami konsep tentang ekosistem IoT					
	Sub-CPMK2	Mahasiswa dapat memahami konsep tentang arsitektur IoT					
	Sub-CPMK3	Mahasiswa dapat memahami tentang framework pemrograman untuk Internet of Things					
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mengetahui sebuah data sensor					
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mengetahui sebuah data sensor					
	Sub-CPMK6	Mahasiswa mengetahui tentang web server arduino					
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mengerti tentang Security dan Privacy pada IoT					
	Sub-CPMK8	Ujian Tengah Semester					
	Sub-CPMK9	Mahasiswa bisa menjelaskan tentang Wifi dan Bluetooth pada Arduino pada Android					
Sub-CPMK10	Mahasiswa memahami Project IoT Pemantauan Kebocoran Gas						
Sub-CPMK11	Mahasiswa memahami Project IoT Pemantauan Kebocoran Gas						
Sub-CPMK12	Mahasiswa memahami Project IoT Robot Sederhana berbasis IoT						
Sub-CPMK13	Mahasiswa memahami Project IoT Robot Sederhana berbasis IoT						
Sub-CPMK14	Mahasiswa membuat Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan						
Sub-CPMK15	Mahasiswa membuat Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan						
Sub-CPMK16	Ujian Akhir Semester						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang Sejarah, Arsitektur IT, Resource Management, IoT Data Management and Analytics Communication Protocols, Internet of Things Application, Security, Identity Management and Authentication, Privacy, Standardization and Regulatory Limitations. The course covers topics on the History, IT Architecture, Resource Management, IoT Data Management and Analytics, Communication Protocols, Internet of Things Applications, Security, Identity Management and Authentication, Privacy, Standardization, and Regulatory Limitations.						
Pustaka	Utama :						
	<ol style="list-style-type: none"> 1. B. Rajkumar, D.A.Vahid (2016). Internet of Things - Principles and Paradigms. Cambridge: Morgan Kaufmann 2. G.C. Hillar. (2017). MQTT Essentials - A Lightweight IoT Protocol. Pack Publishing 3. S. Cirani, G. Ferrari, M. Picone, L. Veltri (2019). Internet of Things: Architectures, Protocols and Standards. Wiley 						
	Pendukung :						
	1. Modul Praktikum IoT Bisnis Digital						
Dosen Pengampu	RISKA DHENABAYU RAKHA ASYROFI Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M. Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M. Rakha Asyofi, S.ST., M.Kom. Rakha Asyofi, S.ST., M.Kom.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa dapat memahami konsep tentang ekosistem IoT	1.1 Mampu memahami tentang konsep sebuah ekosistem IoT	<p>Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Kuliah: • Ceramah • Diskusi • Latihan soal [TM: 2x(3x50)]</p> <p>Tugas: presentasi • setiap pertemuan mewajibkan 1 kelompok (3 orang) untuk presentasi • durasi 15 menit • konten: aplikasi materi kuliah (yang sedang dibahas) dalam bidang IPTEK/ ICT. [BT BM: (1 1)x2x(2X60)] 3x50</p>	<p>Kuliah: • Ceramah online • Diskusi online • Latihan soal mandiri [TM: 2x(3x50)]</p> <p>Tugas: presentasi online • setiap pertemuan mewajibkan 1 kelompok (3 orang) untuk presentasi • durasi 15 menit • konten: aplikasi materi kuliah (yang sedang dibahas) dalam bidang IPTEK/ ICT. [BT BM: (1 1)x2x(2X60)] 3x50</p>	<p>Materi: 1. Definisi Internet of Things 2. Arsitektur IoT 3. Manajemen Sumber Daya 4. Manajemen Data 5. Protokol Komunikasi</p> <p>Pustaka: 1. B. Rajkumar, D.A.Vahid (2016). <i>Internet of Things - Principles and Paradigms</i>. Cambridge: Morgan Kaufmann</p> <p>Materi: 5. Protokol Komunikasi</p> <p>Pustaka: 2. G.C. Hillar. (2017). <i>MQTT Essentials - A Lightweight IoT Protocol</i>. Pack Publishing</p> <p>Materi: 2. Arsitektur IoT 5. Protokol Komunikasi</p> <p>Pustaka: 3. S. Ciraini, G. Ferrari, M. Picone, L. Veltri (2019). <i>Internet of Things: Architectures, Protocols and Standards</i>. Wiley</p>	2%
2	Mahasiswa dapat memahami konsep tentang arsitektur IoT	2.1 Mampu memahami tentang konsep sebuah arsitektur IoT	<p>Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Kuliah: • Ceramah • Diskusi • Latihan soal [TM: 2x(3x50)]</p> <p>Tugas: presentasi • setiap pertemuan mewajibkan 1 kelompok (3 orang) untuk presentasi • durasi 15 menit • konten: aplikasi materi kuliah (yang sedang dibahas) dalam bidang IPTEK/ ICT. [BT BM: (1 1)x2x(2X60)] 3x50</p>	<p>Kuliah: • Ceramah online • Diskusi online • Latihan soal mandiri [TM: 2x(3x50)]</p> <p>Tugas: presentasi online • setiap pertemuan mewajibkan 1 kelompok (3 orang) untuk presentasi online • durasi 15 menit • konten: aplikasi materi kuliah (yang sedang dibahas) dalam bidang IPTEK/ ICT. [BT BM: (1 1)x2x(2X60)] 3x50</p>	<p>Materi: Konsep tentang arsitektur IoT</p> <p>Pustaka: 3. S. Ciraini, G. Ferrari, M. Picone, L. Veltri (2019). <i>Internet of Things: Architectures, Protocols and Standards</i>. Wiley</p>	2%
3	Mahasiswa dapat memahami tentang framework pemrograman untuk internet of Things	1.3.1. Mampu memahami mengenai pemrograman dasar untuk Arduino pada Internet of Things 2.3.2. Mengenal add on dan operasi dasar untuk arduino pada IoT	<p>Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum</p>	<p>Kuliah: • Ceramah • Diskusi • Latihan soal [TM: 2x(3x50)]</p> <p>Tugas: presentasi online • setiap pertemuan mewajibkan 1 kelompok (3 orang) untuk presentasi • durasi 15 menit • konten: aplikasi materi kuliah (yang sedang dibahas) dalam bidang IPTEK/ ICT. [BT BM: (1 1)x2x(2X60)] 3x50</p>	<p>Kuliah: • Ceramah online • Diskusi online • Latihan soal mandiri [TM: 2x(3x50)]</p> <p>Tugas: presentasi online • setiap pertemuan mewajibkan 1 kelompok (3 orang) untuk presentasi online • durasi 15 menit • konten: aplikasi materi kuliah (yang sedang dibahas) dalam bidang IPTEK/ ICT. [BT BM: (1 1)x2x(2X60)] 3x50</p>	<p>Materi: 1. Pemrograman dasar untuk Arduino pada Internet of Things 2. Add on Arduino untuk Internet of Things 3. Operasi dasar Arduino pada Internet of Things</p> <p>Pustaka: 1. B. Rajkumar, D.A.Vahid (2016). <i>Internet of Things - Principles and Paradigms</i>. Cambridge: Morgan Kaufmann</p>	5%
4	Mahasiswa mengetahui sebuah data sensor	1.4. Mengetahui tentang data sensor pada IoT 2.5. Operasi dasar sensor pada Arduino di IoT	<p>Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Kuliah: • Ceramah • Diskusi • Praktikum [TM: 2x(3x50)]</p> <p>Tugas: presentasi • setiap pertemuan mewajibkan 1 kelompok (3 orang) untuk presentasi online • durasi 15 menit • konten: aplikasi materi kuliah (yang sedang dibahas) dalam bidang IPTEK/ ICT. [BT BM: (1 1)x2x(2X60)] 3x50</p>	<p>Kuliah: • Ceramah online • Diskusi online • Praktikum mandiri [TM: 2x(3x50)]</p> <p>Tugas: presentasi online • setiap pertemuan mewajibkan 1 kelompok (3 orang) untuk presentasi online • durasi 15 menit • konten: aplikasi materi kuliah (yang sedang dibahas) dalam bidang IPTEK/ ICT. [BT BM: (1 1)x2x(2X60)] 3x50</p>	<p>Materi: 1. Definisi tentang data sensor pada IoT 2. Praktik dasar sensor Arduino pada IoT</p> <p>Pustaka: 1. B. Rajkumar, D.A.Vahid (2016). <i>Internet of Things - Principles and Paradigms</i>. Cambridge: Morgan Kaufmann</p>	3%
5	Mahasiswa mengetahui sebuah data sensor	1.4. Mengetahui tentang data sensor pada IoT 2.5. Operasi dasar sensor pada Arduino di IoT	<p>Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum</p>	<p>Kuliah: • Ceramah • Diskusi • Praktikum [TM: 2x(3x50)]</p> <p>Tugas: presentasi • setiap pertemuan mewajibkan 1 kelompok (3 orang) untuk presentasi online • durasi 15 menit • konten: aplikasi materi kuliah (yang sedang dibahas) dalam bidang IPTEK/ ICT. [BT BM: (1 1)x2x(2X60)] 3x50</p>	<p>Kuliah: • Ceramah online • Diskusi online • Praktikum mandiri [TM: 2x(3x50)]</p> <p>Tugas: presentasi online • setiap pertemuan mewajibkan 1 kelompok (3 orang) untuk presentasi online • durasi 15 menit • konten: aplikasi materi kuliah (yang sedang dibahas) dalam bidang IPTEK/ ICT. [BT BM: (1 1)x2x(2X60)] 3x50</p>	<p>Materi: 1. Definisi tentang data sensor pada IoT 2. Praktik dasar sensor Arduino pada IoT</p> <p>Pustaka: 1. B. Rajkumar, D.A.Vahid (2016). <i>Internet of Things - Principles and Paradigms</i>. Cambridge: Morgan Kaufmann</p>	7%

6	Mahasiswa mengetahui tentang web server arduino	6.1. Mengetahui apa yang dimaksud dengan web server Arduino untuk IoT	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Kuliah: • Ceramah • Diskusi • Praktikum [TM: 1x(3x50')] Tugas: presentasi • setiap pertemuan mewajibkan 1 kelompok (3 orang) untuk presentasi • durasi 15 menit • konten: aplikasi materi kuliah (yang sedang dibahas) dalam bidang IPTEK/ ICT. Tugas 1 • Materi pertemuan 3 sd 5 [BT BM: (1 1)x1x(2X60')] 3x50	Kuliah: • Ceramah online • Diskusi online • Praktikum mandiri [TM: 2x(3x50')] Tugas: presentasi online • setiap pertemuan mewajibkan 1 kelompok (3 orang) untuk presentasi online • durasi 15 menit • konten: aplikasi materi kuliah (yang sedang dibahas) dalam bidang IPTEK/ ICT. [BT BM: (1 1)x2x(2X60')] 3x50	Materi: 1. Definisi tentang web server Arduino untuk IoT Pustaka: 1. B. Rajkumar, D.A.Vahid (2016). <i>Internet of Things - Principles and Paradigms</i> . Cambridge: Morgan Kaufmann	10%
7	Mahasiswa mengerti tentang Security dan Privacy pada IoT	1.7.1 Mampu memahami mengenai Security pada IoT 2.7.2 Mampu memahami mengenai Privacy pada IoT	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah: • Ceramah • Diskusi • Latihan soal [TM: 2x(3x50')] Tugas: presentasi • setiap pertemuan mewajibkan 1 kelompok (3 orang) untuk presentasi online • durasi 15 menit • konten: aplikasi materi kuliah (yang sedang dibahas) dalam bidang IPTEK/ ICT. [BT BM: (1 1)x2x(2X60')] 3x50	Kuliah: • Ceramah online • Diskusi online • Latihan soal mandiri [TM: 2x(3x50')] Tugas: presentasi online • setiap pertemuan mewajibkan 1 kelompok (3 orang) untuk presentasi online • durasi 15 menit • konten: aplikasi materi kuliah (yang sedang dibahas) dalam bidang IPTEK/ ICT. [BT BM: (1 1)x2x(2X60')] 3x50	Materi: 1. Overview Security IoT 2. Framework Security pada IoT 3. Privacy pada jaringan IoT 4. Container-Based Virtualization Pustaka: 1. B. Rajkumar, D.A.Vahid (2016). <i>Internet of Things - Principles and Paradigms</i> . Cambridge: Morgan Kaufmann	11%
8	Ujian Tengah Semester	Ujian Tengah Semester	Kriteria: Rubrik holistik bentuk tes Bentuk Penilaian : Tes	Ujian Tengah Semester 90	Ujian Tengah Semester online 90	Materi: Ujian Tengah Semester Pustaka: 1. B. Rajkumar, D.A.Vahid (2016). <i>Internet of Things - Principles and Paradigms</i> . Cambridge: Morgan Kaufmann Materi: Ujian Tengah Semester Pustaka: 2. G.C. Hillar. (2017). <i>MQTT Essentials - A Lightweight IoT Protocol. Pack Publishing</i> Materi: Ujian Tengah Semester Pustaka: 3. S. Ciraini, G. Ferrari, M. Picone, L. Veltri (2019). <i>Internet of Things: Architectures, Protocols and Standards</i> . Wiley	0%
9	Mahasiswa bisa menjelaskan tentang Wifi dan Bluetooth pada Arduino dan Android	1.9.1 Mampu menjelaskan tentang Wifi dan Bluetooth pada Arduino 2.9.2 Mampu menjelaskan tentang konektivitas Wifi dan Bluetooth Android ke IoT	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah: • Ceramah • Diskusi • Praktikum [TM: 1x(3x50')] Tugas: presentasi • setiap pertemuan mewajibkan 1 kelompok (3 orang) untuk presentasi online • durasi 15 menit • konten: aplikasi materi kuliah (yang sedang dibahas) dalam bidang IPTEK/ ICT. [BT BM: (1 1)x1x(2X60')] 3x50	Kuliah: • Ceramah online • Diskusi online • Praktikum mandiri [TM: 2x(3x50')] Tugas: presentasi online • setiap pertemuan mewajibkan 1 kelompok (3 orang) untuk presentasi online • durasi 15 menit • konten: aplikasi materi kuliah (yang sedang dibahas) dalam bidang IPTEK/ ICT. [BT BM: (1 1)x2x(2X60')] 3x50	Materi: 1. Penjelasan tentang Wifi dan Bluetooth pada Arduino 2. Penjelasan tentang konektivitas Wifi dan Bluetooth Android ke IoT Pustaka: 1. B. Rajkumar, D.A.Vahid (2016). <i>Internet of Things - Principles and Paradigms</i> . Cambridge: Morgan Kaufmann	4%
10	Mahasiswa memahami Project IoT Pemantauan Kebocoran Gas	1.10. Mampu memahami dan membuat konsep desain untuk perangkat dan pemrograman pada Project IoT Pemantauan Kebocoran Gas 2.11. Mahasiswa melakukan implementasi Project IoT Pemantauan Kebocoran Gas	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Kuliah: • Ceramah • Diskusi • Praktikum [TM: 1x(3x50')] Tugas Project • Membuat Project IoT Pemantauan Kebocoran Gas [BT BM: (1 1)x1x(2X60')] 3x50	Kuliah: • Ceramah online • Diskusi online • Praktikum online [1x(3x50')] Tugas Project • Membuat Project IoT Pemantauan Kebocoran Gas [BT BM: (1 1)x1x(2X60')] 3x50	Materi: 1. Penjelasan tentang Project IoT Pemantauan Kebocoran Gas 2. Mempraktekkan Project IoT Pemantauan Kebocoran Gas Pustaka: 1. B. Rajkumar, D.A.Vahid (2016). <i>Internet of Things - Principles and Paradigms</i> . Cambridge: Morgan Kaufmann	6%
11	Mahasiswa memahami Project IoT Pemantauan Kebocoran Gas	1.10. Mampu memahami dan membuat konsep desain untuk perangkat dan pemrograman pada Project IoT Pemantauan Kebocoran Gas 2.11. Mahasiswa melakukan implementasi Project IoT Pemantauan Kebocoran Gas	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah: • Ceramah • Diskusi • Praktikum [TM: 1x(3x50')] Tugas Project • Membuat Project IoT Pemantauan Kebocoran Gas [BT BM: (1 1)x1x(2X60')] 3x50	Kuliah: • Ceramah online • Diskusi online • Praktikum online [1x(3x50')] Tugas Project • Membuat Project IoT Pemantauan Kebocoran Gas [BT BM: (1 1)x1x(2X60')] 3x50	Materi: 1. Penjelasan tentang Project IoT Pemantauan Kebocoran Gas 2. Mempraktekkan Project IoT Pemantauan Kebocoran Gas Pustaka: 1. B. Rajkumar, D.A.Vahid (2016). <i>Internet of Things - Principles and Paradigms</i> . Cambridge: Morgan Kaufmann	6%

12	Mahasiswa memahami Project IoT Robot Sederhana berbasis IoT	1.12. Mahasiswa mampu memahami dan membuat konsep desain untuk perangkat dan pemrograman untuk membuat Project IoT Robot Sederhana berbasis IoT 2.13. Mahasiswa melakukan implementasi Project IoT Robot Sederhana berbasis IoT	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah: • Ceramah • Diskusi • Praktikum [TM: 1x(3x50)] Tugas Project • Membuat Project IoT Robot Sederhana berbasis IoT [BT BM: (1 1)x1x(2X60)] 3x50	Kuliah: • Ceramah online • Diskusi online • Praktikum online [1x(3x50)] Tugas Project • Membuat Project IoT Robot Sederhana berbasis IoT [BT BM: (1 1)x1x(2X60)] 3x50	Materi: 1. Penjelasan tentang Project IoT Robot Sederhana berbasis IoT 2. Membuat Project IoT Robot Sederhana berbasis IoT Pustaka: 1. B. Rajkumar, D.A.Vahid (2016). <i>Internet of Things - Principles and Paradigms</i> . Cambridge: Morgan Kaufmann	6%
13	Mahasiswa memahami Project IoT Robot Sederhana berbasis IoT	1.12. Mahasiswa mampu memahami dan membuat konsep desain untuk perangkat dan pemrograman untuk membuat Project IoT Robot Sederhana berbasis IoT 2.13. Mahasiswa melakukan implementasi Project IoT Robot Sederhana berbasis IoT	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah: • Ceramah • Diskusi • Praktikum [TM: 1x(3x50)] Tugas Project • Membuat Project IoT Robot Sederhana berbasis IoT [BT BM: (1 1)x1x(2X60)] 3x50	Kuliah: • Ceramah online • Diskusi online • Praktikum online [1x(3x50)] Tugas Project • Membuat Project IoT Robot Sederhana berbasis IoT [BT BM: (1 1)x1x(2X60)] 3x50	Materi: 1. Penjelasan tentang Project IoT Robot Sederhana berbasis IoT 2. Membuat Project IoT Robot Sederhana berbasis IoT Pustaka: 1. B. Rajkumar, D.A.Vahid (2016). <i>Internet of Things - Principles and Paradigms</i> . Cambridge: Morgan Kaufmann	6%
14	Mahasiswa membuat Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan	1.14. Membuat suatu desain dan proposal Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan 2.15. Implementasi Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Project Akhir: 1. Membuat proposal Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan 2. Membuat desain Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan 3. Implementasi project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan 3x50	Project Akhir: 1. Membuat proposal Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan 2. Membuat desain Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan 3. Implementasi project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan 3x50	Materi: 1. Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan 2. Membuat Project IoT untuk menyelesaikan masalah lapangan Pustaka: 1. B. Rajkumar, D.A.Vahid (2016). <i>Internet of Things - Principles and Paradigms</i> . Cambridge: Morgan Kaufmann	6%
15	Mahasiswa membuat Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan	1.14. Membuat suatu desain dan proposal Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan 2.15. Implementasi Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Akhir: 1. Membuat proposal Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan 2. Membuat desain Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan 3. Implementasi project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan 3x50	Project Akhir: 1. Membuat proposal Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan 2. Membuat desain Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan 3. Implementasi project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan 3x50	Materi: 1. Project IoT untuk mengatasi suatu permasalahan 2. Membuat Project IoT untuk menyelesaikan masalah lapangan Pustaka: 1. B. Rajkumar, D.A.Vahid (2016). <i>Internet of Things - Principles and Paradigms</i> . Cambridge: Morgan Kaufmann	6%
16	Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester	Kriteria: Ujian Akhir Semester Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ujian Akhir Semester 90	Ujian Akhir Semester Online 90	Materi: Ujian Akhir Semester Pustaka: 1. B. Rajkumar, D.A.Vahid (2016). <i>Internet of Things - Principles and Paradigms</i> . Cambridge: Morgan Kaufmann Materi: Ujian Akhir Semester Pustaka: 2. G.C. Hillar. (2017). <i>MQTT Essentials - A Lightweight IoT Protocol</i> . Pack Publishing Materi: Ujian Akhir Semester Pustaka: 3. S. Cirani, G. Ferrari, M. Picone, L. Veltri (2019). <i>Internet of Things: Architectures, Protocols and Standards</i> . Wiley	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	15%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	68%
3.	Penilaian Praktikum	17%
		100%

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** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolak ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Indikator penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Indikator dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolak ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Project Negotiation	6120903028	manajemen	T=2	P=1	ECTS=4.77	4	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Hujjatullah Fazlurrahman S.E., M.B.A		Hafid Kholidi Hadi S.E., M.SM			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	CPL 1.A	Lulusan mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif					
	2. Keterampilan Umum						
	CPL 2.A	Lulusan mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif					
	3. Keterampilan Khusus						
	4. Pengetahuan						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mampu memahami tentang negosiasi dan merancang proses serta tahapan negosiasi untuk masalah memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian periklanan, didasarkan pada pemikiran logis, inovatif dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri. Able to understand negotiations and design processes and stages of negotiations for solving work problems with the nature and context appropriate to the field of advertising expertise, based on logical, innovative thinking and being responsible for the results independently						
	2. mampu melakukan negosiasi dengan kasus yang telah dirancang sebelum untuk dapat menyelesaikan masalah dalam pekerjaan. able to negotiate with cases that have been designed beforehand to be able to solve problems in work						
	3. Mampu memahami komunikasi dalam presentasi dan memahami serta menguasai cara mengenal audiens dan meyakinkan audiens dengan menunjukkan sikap tanggung jawab di bidang keahliannya. Able to understand communication in presentations and understand and master how to know the audience and convince the audience by showing a responsible attitude in their area of expertise.						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Mampu memahami pengertian Negosiasi					
	Sub-CPMK2	Mampu memahami strategi dan taktik tawar-menawar distributif					
	Sub-CPMK3	Mampu merancang strategi dan taktik negosiasi integratif.					
	Sub-CPMK4	Mampu merancang strategi dan taktik negosiasi integratif.					
	Sub-CPMK5	Mampu memahami etika dalam negosiasi.					
	Sub-CPMK6	Mampu memahami etika dalam negosiasi.					
	Sub-CPMK7	Mampu memahami persepsi, kognisi, dan emosi.					
	Sub-CPMK8	Mampu mengerjakan soal Ujian Tengah Semester					
	Sub-CPMK9	Mampu memahami Komunikasi.					
	Sub-CPMK10	Mampu menemukan dan menggunakan kekuatan negosiasi.					
	Sub-CPMK11	Mampu memahami hubungan dalam negosiasi.					
	Sub-CPMK12	Mampu memahami hubungan dalam negosiasi.					
	Sub-CPMK13	Mampu memahami banyak pihak, kelompok, dan tim dalam negosiasi.					
	Sub-CPMK14	Mampu memahami banyak pihak, kelompok, dan tim dalam negosiasi.					
	Sub-CPMK15	Mampu memahami negosiasi internasional dan lintas budaya.					
	Sub-CPMK16	Ujian akhir semester					
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini membahas materi untuk mempersiapkan mahasiswa sebagai pemakalah yang mampu mempresentasikan ide dan gagasannya secara baik dan efektif, serta mampu melakukan kegiatan negosiasi terbaik di dunia pekerjaannya di masa depan. This course discusses material to prepare students as speakers who are able to present their ideas well and effectively, and are able to carry out the best negotiation activities in the world of work in the future.						
Pustaka	Utama : 1. Fisher, R., & Ury, W. (1981). Getting to yes: negotiating agreement without giving in. Boston, Houghton Mifflin. 2. Carnegie, Dale, 1888-1955. (2009). How to win friends and influence people. New York :Simon & Schuster 3. Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education 4. Noer, Muhammad. (2012). Presentasi Memukau: Bagaimana Menciptakan Presentasi Luar Biasa. Pendukung : 1. Purwanto, Djoko. (2006). Komunikasi Bisnis. Edisi Ketiga. Erlangga: Jakarta. 2. Presentasi Yang Sukses dalam Sepekan. (2002). Malcolm Peel, Mega Poin. Kesaint Blanc: Bekasi. 3. Presentasi Bisnis. (2002). George J Kops. Andi Offset: Yogyakarta.						
Dosen Pengampu	HAFID KHOLIDI HADI DIKI PUTRA SETIANTO DANA AZIZAH RAHMAT Diki Putra Setianto, S.M., M.Sc. Diki Putra Setianto, S.M., M.Sc. Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM.						
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	Mampu memahami pengertian Negosiasi	1.1 Dapat memahami dan mengetahui pengertian komunikasi dalam suatu presentasi. 1.2 Dapat memahami aspek-aspek negosiasi.	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Kuliah Diskusi [PT: 3x50 Menit] 3x50		Materi: teori negosiasi Pustaka: Fisher, R., & Ury, W. (1981). Getting to yes: negotiating agreement without giving in. Boston, Houghton Mifflin. Materi: Pengertian Negosiasi Pustaka: Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education	5%

2	Mampu memahami strategi dan taktik tawar-menawar distributif	2.1 Dapat memahami strategi tawar-menawar. 2.2 Dapat memahami taktik tawar-menawar distributif	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Kuliah Diskusi [PT: 3x50 Menit] Tugas [PT: 2x50 Menit, BM: 1x50 Menit] 3x50		<p>Materi: teknik negosiasi Pustaka: Fisher, R., & Ury, W. (1981). <i>Getting to yes: negotiating agreement without giving in. Boston, Houghton Mifflin.</i></p> <p>Materi: Strategi dan taktik tawar-menawar distributif. Pustaka: Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). <i>Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education</i></p>	5%
3	Mampu merancang strategi dan taktik negosiasi integratif.	3.1 Dapat mengetahui dan memahami strategi negosiasi. 3.2 Dapat mengetahui dan memahami teknik negosiasi integratif	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Kuliah Diskusi [PT: 3x50 Menit] Tugas [PT: 2x50 Menit, BM: 1x50 Menit] 3x50		<p>Materi: Rancangan strategi dan taktik negosiasi integratif. Pustaka: Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). <i>Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education</i></p>	5%
4	Mampu merancang strategi dan taktik negosiasi integratif.	3.1 Dapat mengetahui dan memahami strategi negosiasi. 3.2 Dapat mengetahui dan memahami teknik negosiasi integratif	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Kuliah Diskusi [PT: 3x50 Menit] Tugas [PT: 2x50 Menit, BM: 1x50 Menit] 3x50		<p>Materi: Rancangan strategi dan taktik negosiasi integratif. Pustaka: Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). <i>Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education</i></p>	5%
5	Mampu memahami etika dalam negosiasi.	4.1 Dapat mengetahui dan memahami etika dalam negosiasi. 4.2 Dapat mengetahui dan memahami aspek etika dalam negosiasi.	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Kuliah Diskusi [PT: 3x50 Menit] Tugas [PT: 2x50 Menit, BM: 1x50 Menit] 3x50		<p>Materi: Etika dalam Negosiasi. Pustaka: Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). <i>Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education</i></p>	5%
6	Mampu memahami etika dalam negosiasi.	4.1 Dapat mengetahui dan memahami etika dalam negosiasi. 4.2 Dapat mengetahui dan memahami aspek etika dalam negosiasi.	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Kuliah Diskusi [PT: 3x50 Menit] Tugas [PT: 2x50 Menit, BM: 1x50 Menit] 3x50		<p>Materi: Etika dalam Negosiasi. Pustaka: Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). <i>Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education</i></p>	10%
7	Mampu memahami persepsi, kognisi, dan emosi.	5.1 Dapat mengetahui dan memahami aspek persepsi. 5.2 Dapat mengetahui dan memahami aspek kognisi. 5.3 Dapat mengetahui dan memahami aspek emosi.	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Kuliah Diskusi [PT: 3x50 Menit] Tugas [PT: 2x50 Menit, BM: 1x50 Menit] 3x50		<p>Materi: Persepsi, kognisi, dan emosi. Pustaka: Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). <i>Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education</i></p>	15%
8	Mampu mengerjakan soal Ujian Tengah Semester	0	<p>Kriteria: Mampu mengerjakan soal Ujian Tengah Semester</p> <p>Bentuk Penilaian : Tes</p>	Luring, Ujian tertulis 2x50		<p>Materi: Materi Ujian tengah semester Pustaka: Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). <i>Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education</i></p> <p>Materi: Mampu mengerjakan soal Ujian Tengah Semester Pustaka: Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). <i>Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education</i></p>	0%
9	Mampu memahami Komunikasi.	9.1 Dapat mengetahui dan memahami proses komunikasi. 9.2 Dapat mengetahui dan memahami aspek komunikasi.	<p>Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Kuliah Diskusi [PT: 3x50 Menit] Tugas [PT: 2x50 Menit, BM: 1x50 Menit] 3x50		<p>Materi: Konsep Komunikasi. Pustaka: Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). <i>Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education</i></p>	5%

10	Mampu menemukan dan menggunakan kekuatan negosiasi.	10.1 Dapat mengalahi dan memahami kekuatan negosiasi. 10.2 Memahami berbagai pendekatan dalam mendefinisikan "kekuasaan" dalam negosiasi.	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Diskusi [PT: 3x50 Menit] Tugas [PT: 2x50 Menit, BM: 1x50 Menit] 3x50		Materi: Menemukan dan menggunakan kekuatan negosiasi. Pustaka: Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). <i>Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education</i>	2%
11	Mampu memahami hubungan dalam negosiasi.	11.1 Mampu memahami hubungan dalam negosiasi. 11.2 Dapat memahami bagaimana negosiasi dalam suatu hubungan yang ada mengubah sifat dinamika negosiasi.	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Diskusi [PT: 3x50 Menit] Tugas [PT: 2x50 Menit, BM: 1x50 Menit] 3x50		Materi: Memahami hubungan dalam negosiasi. Pustaka: Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). <i>Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education</i>	3%
12	Mampu memahami hubungan dalam negosiasi.	11.1 Mampu memahami hubungan dalam negosiasi. 11.2 Dapat memahami bagaimana negosiasi dalam suatu hubungan yang ada mengubah sifat dinamika negosiasi.	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Diskusi [PT: 3x50 Menit] Tugas [PT: 2x50 Menit, BM: 1x50 Menit] 3x50		Materi: Memahami hubungan dalam negosiasi. Pustaka: Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). <i>Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education</i>	5%
13	Mampu memahami banyak pihak, kelompok, dan tim dalam negosiasi.	13.1 Dapat memahami bagaimana negosiasi menjadi lebih kompleks ketika terdapat lebih dari dua negosiator di meja perundingan. 13.2 Dapat menerapkan pemahaman tentang proses kelompok yang efektif pada dinamika negosiasi multipihak. 13.3 Dapat menjelaskan tahapan-tahapan penting dalam mengelola negosiasi multipihak yang efektif.	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Diskusi [PT: 3x50 Menit] Tugas [PT: 2x50 Menit, BM: 1x50 Menit] 3x50		Materi: Memahami banyak pihak, kelompok, dan tim dalam negosiasi Pustaka: Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). <i>Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education</i>	5%
14	Mampu memahami banyak pihak, kelompok, dan tim dalam negosiasi.	13.1 Dapat memahami bagaimana negosiasi menjadi lebih kompleks ketika terdapat lebih dari dua negosiator di meja perundingan. 13.2 Dapat menerapkan pemahaman tentang proses kelompok yang efektif pada dinamika negosiasi multipihak. 13.3 Dapat menjelaskan tahapan-tahapan penting dalam mengelola negosiasi multipihak yang efektif.	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Kuliah Diskusi [PT: 3x50 Menit] Tugas [PT: 2x50 Menit, BM: 1x50 Menit] 3x50		Materi: Memahami banyak pihak, kelompok, dan tim dalam negosiasi Pustaka: Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). <i>Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education</i>	15%
15	Mampu memahami negosiasi internasional dan lintas budaya.	13.1 Dapat memahami bagaimana negosiasi menjadi lebih kompleks ketika terdapat lebih dari dua negosiator di meja perundingan. 13.2 Dapat menerapkan pemahaman tentang proses kelompok yang efektif pada dinamika negosiasi multipihak. 13.3 Dapat menjelaskan tahapan-tahapan penting dalam mengelola negosiasi multipihak yang efektif.	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Criteria: Holistic Rubric Teknik: Bentuk non-tes, Menyusun dan mempresentasikan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Diskusi [PT: 3x50 Menit] Tugas [PT: 2x50 Menit, BM: 1x50 Menit] 3x50		Materi: Memahami negosiasi internasional dan lintas budaya. Pustaka: Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). <i>Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education</i>	15%
16	Ujian akhir semester	Mampu mengerjakan soal Ujian Akhir Semester	Kriteria: Ujian Tertulis Bentuk Penilaian : Tes	Luring, Ujian tertulis		Materi: Mampu mengerjakan soal Ujian Akhir Semester Pustaka: Roy J. Lewicki, Bruce Barry, David M. Saunders. (2016). <i>Essentials of Negotiation. Sixth edition. Mc Graw Hill Education</i>	0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	75%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	20%
		100%

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 studinya 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.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Statistik Bisnis	6120903003	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	3	25 Januari 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Dana Azizah Rahmat, MBA.		Dana Azizah Rahmat, MBA.			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	CPL 1.A	Lulusan mampu mengembangkan keilmuan bisnis digital dengan tepat					
	CPL 1.B	Lulusan mampu mengembangkan bisnis digital berdasarkan entrepreneurial leadership secara berkelanjutan					
	2. Keterampilan Umum						
	CPL 2.A	Lulusan mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif					
	3. Keterampilan Khusus						
	CPL 3.A	Lulusan mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat					
	4. Pengetahuan						
	CPL 4.A	Lulusan mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mahasiswa mampu mengintegrasikan konsep dan teknologi informasi yang sesuai untuk mengelola penelitian bisnis, memecahkan masalah dan mengambil keputusan strategis dalam bidang bisnis digital						
	CPMK 1.A	Mahasiswa mampu memecahkan masalah statistik deskriptif dan inferensial menggunakan software komputer dengan tepat. C4. Students are able to solve statistical inferencing problems appropriately using computer software appropriately.					
	CPMK 1.B	Mahasiswa mampu menunjukkan karakter cerdas, teliti, dan bertanggung jawab di dalam kegiatan pembelajaran statistika bisnis. P5. Students are able to show smart, thorough, and responsible characters in business statistics learning activities					
	2. Mahasiswa mampu menganalisis menggunakan metode statistika deskriptif dan inferensial dengan bantuan software olah data statistik						
	3. Mampu mengolah dan menganalisis data bisnis menggunakan teknologi informasi dan perangkat lunak statistik (misalnya SPSS) secara efektif dan akurat.						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Merumuskan pengertian dan fungsi statistika					
	Sub-CPMK2	Menjelaskan dan menginterpretasikan ukuran pemusatan dan penyebaran data numerik					
	Sub-CPMK3	Menjelaskan konsep probabilitas, peubah acak, serta distribusi diskrit dan kontinu					
Sub-CPMK4	Menjelaskan konsep sampling dan distribusi sampling						
Sub-CPMK5	Menjelaskan konsep estimasi dan interval kepercayaan untuk satu populasi						
Sub-CPMK6	Menjelaskan konsep dan prosedur pengujian hipotesis satu populasi						
Sub-CPMK7	Menganalisis probabilitas						
Sub-CPMK8	Ujian Tengah Semester						
Sub-CPMK9	Mampu memahami pengertian teknik analisis data deskriptif dan inferensial						
Sub-CPMK10	Mampu menerapkan konsep teknik analisis data regresi sederhana dan regresi berganda						
Sub-CPMK11	Mampu menerapkan konsep teknik analisis data regresi sederhana dan regresi berganda						
Sub-CPMK12	Mampu menerapkan konsep teknik analisis data regresi sederhana dan regresi berganda						
Sub-CPMK13	Mampu menerapkan konsep teknik analisis data Structural Equation Modeling - Partial Least Square (SEM-PLS)						
Sub-CPMK14	Mampu menerapkan konsep teknik analisis data Structural Equation Modeling - Partial Least Square (SEM-PLS)						
Sub-CPMK15	Mampu menerapkan konsep teknik analisis data pada uji kuantitatif dan kualitatif						
Sub-CPMK16	Ujian Akhir Semester						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas konsep dan peran statistika dalam pengambilan keputusan bisnis berbasis data, meliputi pengolahan dan penyajian data, populasi dan sampel, probabilitas, serta ukuran pemusatan dan penyebaran data. Selain itu, mata kuliah ini mencakup analisis statistika inferensial, estimasi, interval kepercayaan, dan pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian bisnis dan ekonomi. Mahasiswa juga dibekali keterampilan menerapkan metode statistika menggunakan perangkat lunak statistik, seperti SPSS, serta pengenalan metode statistika multivariat untuk analisis data bisnis.						
Pustaka	Utama :						
	<ol style="list-style-type: none"> Newbold, P., Carlson, W. L., & Thorne, B. M. (2009). <i>Statistics for business and economics</i> (7th ed., Global ed.). Pearson Education. Utami, V. W. S. L. R. (2019). <i>The master book of SPSS</i>. Anak Hebat Indonesia. Rahadi, D. R. (2023). <i>Partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM)</i>. Lentera Ilmu Madani. 						
Pustaka	Pendukung :						
	<ol style="list-style-type: none"> Anderson, D. R., Sweeney, D. J., Williams, T. A., Camm, J. D., & Cochran, J. J. (2018). <i>Statistics for business and economics</i> (13th ed., revised). Cengage Learning. STATISTIKA BISNIS. (2021). Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, 7(1), 1-217. https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpa/article/view/261 						
Dosen Pengampu	DANA AZIZAH RAHMAT						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Merumuskan pengertian dan fungsi statistika	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan peran data dan statistika dalam pengambilan keputusan Mahasiswa mampu menjelaskan konsep ketidakterpastian dalam pengambilan keputusan Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian statistika sebagai alat analisis data Mahasiswa mampu memberikan contoh penerapan statistika dalam konteks bisnis atau ekonomi. 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan praktik 3 X 50	Zoom meeting 3 X 50	Materi: Describing Data: Graphical Pustaka: Newbold, P., Carlson, W. L., & Thorne, B. M. (2009). <i>Statistics for business and economics</i> (7th ed., Global ed.). Pearson Education.	5%

2	Menjelaskan dan menginterpretasikan ukuran pemusatan dan penyebaran data numerik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menghitung dan menjelaskan mean, median, dan mode 2. Mahasiswa mampu menghitung dan menjelaskan range dan simpangan baku 3. Mahasiswa mampu menjelaskan makna variasi data berdasarkan ukuran penyebaran 4. Mahasiswa mampu memilih ukuran statistik yang tepat sesuai karakteristik data. 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah dan praktik 3 X 50	Zoom meeting 3 X 50	<p>Materi: Statistika Deskriptif</p> <p>Pustaka: Bambang Kustianto. 2018. <i>Statistika untuk Ekonomi dan Bisnis</i>. Yogyakarta: Andi</p> <p>Materi: Statistika Deskriptif</p> <p>Pustaka: Freeman, J., Anderson, D., Sweeney, D., Williams, T., & Shoesmith, E. (2017). <i>Statistics For Business and Economics. (4 ed.)</i> Cengage .</p> <p>Materi: Describing Data: Numerical</p> <p>Pustaka: Newbold, P., Carlson, W. L., & Thorne, B. M. (2009). <i>Statistics for business and economics (7th ed., Global ed.)</i>. Pearson Education.</p>	5%
3	Menjelaskan konsep probabilitas, peubah acak, serta distribusi diskrit dan kontinu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep percobaan acak, ruang sampel, dan kejadian 2. Mahasiswa mampu menghitung probabilitas suatu kejadian 3. Mahasiswa mampu menerapkan aturan penjumlahan dan perkalian probabilitas 4. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep probabilitas bersyarat dan independensi kejadian. 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah dan praktik 3 X 50	Zoom meeting 3 X 50	<p>Materi: Statistika Deskriptif</p> <p>Pustaka: Bambang Kustianto. 2018. <i>Statistika untuk Ekonomi dan Bisnis</i>. Yogyakarta: Andi</p> <p>Materi: Probability, Continuous and Discrete random variables</p> <p>Pustaka: Newbold, P., Carlson, W. L., & Thorne, B. M. (2009). <i>Statistics for business and economics (7th ed., Global ed.)</i>. Pearson Education.</p>	5%
4	Menjelaskan konsep sampling dan distribusi sampling	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan populasi dan sampel 2. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep simple random sampling 3. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian distribusi sampling 4. Mahasiswa mampu menjelaskan makna Teorema Limit Tengah (CLT). 	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah dan praktik 3 X 50	Zoom meeting 3 X 50	<p>Materi: Tendensi sentral dan dispersi data</p> <p>Pustaka: Bambang Kustianto. 2018. <i>Statistika untuk Ekonomi dan Bisnis</i>. Yogyakarta: Andi</p> <p>Materi: Sampling</p> <p>Pustaka: Newbold, P., Carlson, W. L., & Thorne, B. M. (2009). <i>Statistics for business and economics (7th ed., Global ed.)</i>. Pearson Education.</p>	5%
5	Menjelaskan konsep estimasi dan interval kepercayaan untuk satu populasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu membedakan estimasi titik dan estimasi interval. 2. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep tingkat kepercayaan dan margin of error 3. Mahasiswa mampu membentuk interval kepercayaan untuk mean atau proporsi 4. Mahasiswa mampu menginterpretasikan interval kepercayaan dalam konteks masalah 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah dan praktik 3 X 50	Zoom meeting 3 X 50	<p>Materi: Estimation</p> <p>Pustaka: Newbold, P., Carlson, W. L., & Thorne, B. M. (2009). <i>Statistics for business and economics (7th ed., Global ed.)</i>. Pearson Education.</p>	10%
6	Menjelaskan konsep dan prosedur pengujian hipotesis satu populasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu merumuskan hipotesis nol dan hipotesis alternatif 2. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep tingkat signifikansi dan daerah penolakan 3. Mahasiswa mampu menjelaskan kesalahan tipe I dan tipe II 4. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep p-value dalam pengujian hipotesis. 	<p>Kriteria: Rubrik holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah dan praktik 3 X 50	Zoom meeting 3 X 50	<p>Materi: Hypothesis Testing</p> <p>Pustaka: Newbold, P., Carlson, W. L., & Thorne, B. M. (2009). <i>Statistics for business and economics (7th ed., Global ed.)</i>. Pearson Education.</p>	10%
7	Menganalisis probabilitas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengujian hipotesis untuk dua mean 2. Mahasiswa mampu membedakan sampel independen dan berpasangan 3. Mahasiswa mampu menjelaskan pengujian hipotesis untuk dua proporsi 4. Mahasiswa mampu menginterpretasikan hasil uji hipotesis dalam pengambilan keputusan. 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting 3 X 50	<p>Materi: Hypothesis Testing</p> <p>Pustaka: Newbold, P., Carlson, W. L., & Thorne, B. M. (2009). <i>Statistics for business and economics (7th ed., Global ed.)</i>. Pearson Education.</p>	10%

8	Ujian Tengah Semester	Ujian Tengah Semester	Kriteria: Mampu Mengerjakan Ujian Tengah Semester Bentuk Penilaian : Tes	Ujian Tengah Semester 2 X 50	Ujian Tengah Semester 2 X 50	Materi: Hypothesis Pustaka: Newbold, P., Carlson, W. L., & Thorne, B. M. (2009). <i>Statistics for business and economics (7th ed., Global ed.)</i> . Pearson Education.	0%
9	Mampu memahami pengertian teknik analisis data deskriptif dan inferensial	1.Mahasiswa mampu memahami pengertian statistika inferensial 2.Mahasiswa mampu memahami jenis-jenis teknik analisis statistika inferensial (regresi sederhana, regresi berganda, path analysis, PLS-SEM dan CB-SEM) 3.Mahasiswa mampu memahami pengertian hipotesis dan jenis-jenis metode analisis yang bisa digunakan untuk uji hipotesis	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan praktik 3 X 50	Zoom meeting 3 X 50	Materi: teori statistika inferensia dan hipotesis Pustaka: Anderson, Sweeney & Williams. 2011. <i>Statistics for Business and Economics (11th Ed)</i> . USA: South-Western Cengage Learning.	5%
10	Mampu menerapkan konsep teknik analisis data regresi sederhana dan regresi berganda	1.Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar regresi sederhana dan regresi berganda menggunakan software SPSS 2.Mahasiswa mampu melakukan analisis keandalan data (uji validitas dan reliabilitas) yang harus dipenuhi 3.Mahasiswa mampu melakukan analisis asumsi klasik (uji normalitas, multikolinearitas, heteroskedastisitas, linearitas dan autokorelasi) yang harus dipenuhi 4.Mahasiswa mampu menginterpretasikan output SPSS (koefisien regresi, uji signifikansi, dan koefisien determinasi) untuk menjawab rumusan masalah penelitian	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan praktik 3 X 50	Zoom meeting 3 X 50	Materi: Pengantar SPS Pustaka: Utami, V. W. S. L. R. (2019). <i>The master book of SPSS. Anak Hebat Indonesia</i> .	5%
11	Mampu menerapkan konsep teknik analisis data regresi sederhana dan regresi berganda	1.Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar regresi sederhana dan regresi berganda menggunakan software SPSS 2.Mahasiswa mampu melakukan analisis keandalan data (uji validitas dan reliabilitas) yang harus dipenuhi 3.Mahasiswa mampu melakukan analisis asumsi klasik (uji normalitas, multikolinearitas, heteroskedastisitas, linearitas dan autokorelasi) yang harus dipenuhi 4.Mahasiswa mampu menginterpretasikan output SPSS (koefisien regresi, uji signifikansi, dan koefisien determinasi) untuk menjawab rumusan masalah penelitian	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan praktik 3 X 50	Zoom meeting 3 X 50	Materi: Pengantar SPS Pustaka: Utami, V. W. S. L. R. (2019). <i>The master book of SPSS. Anak Hebat Indonesia</i> .	5%
12	Mampu menerapkan konsep teknik analisis data regresi sederhana dan regresi berganda	1.Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar regresi sederhana dan regresi berganda menggunakan software SPSS 2.Mahasiswa mampu melakukan analisis keandalan data (uji validitas dan reliabilitas) yang harus dipenuhi 3.Mahasiswa mampu melakukan analisis asumsi klasik (uji normalitas, multikolinearitas, heteroskedastisitas, linearitas dan autokorelasi) yang harus dipenuhi 4.Mahasiswa mampu menginterpretasikan output SPSS (koefisien regresi, uji signifikansi, dan koefisien determinasi) untuk menjawab rumusan masalah penelitian	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan praktik 3 X 50	Zoom meeting 3 X 50	Materi: Pengantar SPS Pustaka: Utami, V. W. S. L. R. (2019). <i>The master book of SPSS. Anak Hebat Indonesia</i> .	5%

13	Mampu menerapkan konsep teknik analisis data Structural Equation Modeling - Partial Least Square (SEM-PLS)	1. Mahasiswa mampu melakukan pengolahan data dan analisis SEM-PLS menggunakan software yang relevan (misalnya SmartPLS) 2. Mahasiswa mampu mengevaluasi model pengukuran (outer model) dan model struktural (inner model) 3. Mahasiswa mampu melakukan pengujian efek mediasi pada model struktural 4. Mahasiswa mampu menginterpretasikan hasil SEM-PLS untuk pengujian hipotesis penelitian	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan praktik 3 X 50	Zoom meeting 3 X 50	Materi: Pengantar SEM PLS Pustaka: <i>Rahadi, D. R. (2023). Partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM). Lentera Ilmu Madani.</i>	10%
14	Mampu menerapkan konsep teknik analisis data Structural Equation Modeling - Partial Least Square (SEM-PLS)	1. Mahasiswa mampu melakukan pengolahan data dan analisis SEM-PLS menggunakan software yang relevan (misalnya SmartPLS) 2. Mahasiswa mampu mengevaluasi model pengukuran (outer model) dan model struktural (inner model) 3. Mahasiswa mampu melakukan pengujian efek moderasi pada model struktural 4. Mahasiswa mampu menginterpretasikan hasil SEM-PLS untuk pengujian hipotesis penelitian	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan praktik 3 X 50	Zoom meeting 3 X 50	Materi: Pengantar SEM PLS Pustaka: <i>Rahadi, D. R. (2023). Partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM). Lentera Ilmu Madani.</i>	10%
15	Mampu menerapkan konsep teknik analisis data pada uji kuantitatif dan kualitatif	1. Mampu mengenali dan menjelaskan metode analisis statistik lain yang relevan dengan penelitian kuantitatif 2. Mampu mengenali dan menjelaskan metode analisis statistik lain yang relevan dengan penelitian kualitatif	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan praktik 3 X 50	Zoom meeting 3 X 50	Materi: Tools for Statistics Pustaka: <i>Anderson, D. R., Sweeney, D. J., Williams, T. A., Camm, J. D., & Cochran, J. J. (2018). Statistics for business and economics (13th ed., revised). Cengage Learning.</i>	10%
16	Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester	Kriteria: Mampu Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester Bentuk Penilaian : Tes	Ujian Akhir Semester 2 X 50	Ujian Akhir Semester 2 X 50	Materi: Applied Statistics Pustaka: <i>Newbold, P., Carlson, W. L., & Thorne, B. M. (2009). Statistics for business and economics (7th ed., Global ed.). Pearson Education.</i>	0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	77.5%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	22.5%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Technopreneurship	6120906022	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=0	P=0	ECTS=0	4	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Hujjatullah Fazlurrahman		Hafid Kholidi Hadi S.E., M.SM.			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap CPL 1.A 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; CPL 1.B 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; CPL 1.C 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; CPL 1.D 4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa; CPL 1.E 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; CPL 1.F 6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; CPL 1.G 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; CPL 1.H 8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; CPL 1.I 9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan 2. Keterampilan Umum 3. Keterampilan Khusus 4. Pengetahuan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) 1. C2. Mahasiswa mampu menginterpretasikan secara jelas teori dasar kewirausahaan 2. C6. Mahasiswa mampu membuat business plan secara tepat 3. P3. Mahasiswa mampu mempraktikkan kegiatan bisnis berdasarkan business plan yang sudah dibuat. 4. A5. Mahasiswa mampu menunjukkan karakter Iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli dan tangguh di dalam kegiatan pembelajaran Kewirausahaan Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK) Sub-CPMK1 Mendiskripsikan konsep dasar kewirausahaan Describe the basic concepts of entrepreneurship Sub-CPMK2 Mampumemotivasi diri sendiri dalam mewujudkan "dream" Sub-CPMK3 Mendiskripsikan aspek produksi dan rencana pemasaran dalam menjalankan sebuah usaha Sub-CPMK4 Mendiskripsikan Sumber Daya Manusia dalam sebuah usaha dan Mendiskripsikan rencana pemasaran dalam menjalankan sebuah usaha Sub-CPMK5 Merencanakan produksi dan keuangan dalam sebuah usaha Sub-CPMK6 Mampu menjelaskan dan membedakan bisnis etis atau tidak etis Sub-CPMK7 Menyusun Rencana Bisnis terkait dengan teori bisnis plan, proposal dan bmc (business model canvas) Sub-CPMK8 Mampu mengerjakan soal Ujian Tengah Semester Sub-CPMK9 Teori Survey Pasar Sub-CPMK10 Teori Survey Pasar Sub-CPMK11 Teori Survey Pasar Sub-CPMK12 Teori Survey Pasar Sub-CPMK13 Teori Survey Pasar Sub-CPMK14 Membuat prototype produk dari yang dikembangkan Sub-CPMK15 Monitoring dan evaluasi (Monev) Sub-CPMK16 Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini meliputi pembahasan konsep kewirausahaan dalam usaha menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan yaitu kemampuan memotivasi diri agar mampu menangkap peluang usaha, menciptakan jasa, produksi, pemasaran, kemitraan dan manajemen, serta mampu meningkatkan ketrampilan pemecahan masalah dalam usaha. Perkuliahan dilaksanakan dengan sistem diskusi, tugas proyek, dan refleksi.						
Pustaka	Utama :						
	1. Osterwalder, Alexander dan Yves Pigneur., 2014. Business Model Generation. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo 2. Hendro, M.M. 2011. Dasar-dasar Kewirausahaan. Jakarta: Erlangga 3. Leonardus Saiman. 2009. Kewirausahaan, Teori, Praktik dan Kasus kasus. Salemba Empat 4. Robert T Kyuosaki. 2004. Rich Dad, Poor Dad. Jakarta: PT SUN 5. Pedoman PKM 2016. Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan. Jakarta: Kemenristekdikti						
Dosen Pengampu	Pendukung :						
	1. Tim Kewirausahaan Unesa. 2016. Kewirausahaan. UNIPRESS. Surabaya 2. Tim Kewirausahaan FE Unesa 2015. Kewirausahaan. UNIPRESS. Surabaya						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mendiskripsikan konsep dasar kewirausahaan Describe the basic concepts of entrepreneurship	1. Menjelaskan pengertian konsep kewirausahaan 2. Mengidentifikasi sikap mental dan karakter wirausaha 3. Menjelaskan macam-macam wirausaha	Kriteria: Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Diskusi 3x50		Materi: Mendiskripsikan konsep dasar kewirausahaan Pustaka: 1. Osterwalder, Alexander dan Yves Pigneur., 2014. Business Model Generation. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo	3%

2	Mampumemotivasi diri sendiri dalam mewujudkan "dream"	1. Menjelaskan peluang dan ide bisnis. 2. Mengidentifikasi sumber peluang	Kriteria: Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, Diskusi 3x50		Materi: Mampumemotivasi diri sendiri dalam mewujudkan "dream" Pustaka: 2. <i>Hendro. M.M. 2011. Dasar-dasar Kewirausahaan. Jakarta: Erlangga</i>	5%
3	Mendiskripsikan aspek produksi dan rencana pemasaran dalam menjalankan sebuah usaha	1. Mengidentifikasi kebutuhan tenaga kerja 2. Mengidentifikasi keahlian yang dibutuhkan 3. Menentukan Jam kerja 4. Merancang sistem kompensasi	Kriteria: Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, Discussion Google Form Tugas 1: Menyusun Form Survey Pasar, Menyusun STP 3x50		Materi: Mendiskripsikan Sumber Daya Manusia dalam sebuah usaha dan Mendiskripsikan rencana pemasaran dalam menjalankan sebuah usaha Pustaka: 3. <i>Leonardus Saiman.2009. Kewirausahaan, Teori, Praktik dan Kasus kasus. Salemba Empat</i>	5%
4	Mendiskripsikan Sumber Daya Manusia dalam sebuah usaha dan Mendiskripsikan rencana pemasaran dalam menjalankan sebuah usaha	1. Menyusun susunan personalia 2. Menjelaskan Segmenting Targeting Positioning (STP) 3. Menjelaskan Customer value 4. Menjelaskan Marketing Mix	Kriteria: Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, Discussion, skill practice Google Classroom Tugas 1: Menyusun Kebutuhan tenaga kerja 3x50		Materi: Mendiskripsikan Sumber Daya Manusia dalam sebuah usaha dan Mendiskripsikan rencana pemasaran dalam menjalankan sebuah usaha Pustaka: 3. <i>Leonardus Saiman.2009. Kewirausahaan, Teori, Praktik dan Kasus kasus. Salemba Empat</i>	5%
5	Merencanakan produksi dan keuangan dalam sebuah usaha	1. Mengidentifikasi aspek etis dalam bisnis 2. Menjelaskan hak dan kewajiban pengusaha	Kriteria: Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Discussion, Presentasi Google Classroom Tugas 1: Menyusun ringkasan tentang perbedaan bisnis etis dan tidak etis 3x50		Materi: Merencanakan produksi dan keuangan dalam sebuah usaha Pustaka: 3. <i>Leonardus Saiman.2009. Kewirausahaan, Teori, Praktik dan Kasus kasus. Salemba Empat</i>	5%
6	Mampu menjelaskan dan membedakan bisnis etis atau tidak etis	1. Membedakan bisnis etis dan bisnis tidak etis 2. Menjelaskan hak dan kewajiban wirusaha 3. Menjelaskan macam-macam ijin usaha	Kriteria: Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, skill practice Google Classroom Tugas 1: Menyusun rencana bisnis 3x50		Materi: Memahami etika bisnis Pustaka: 3. <i>Leonardus Saiman.2009. Kewirausahaan, Teori, Praktik dan Kasus kasus. Salemba Empat</i>	5%
7	Menyusun Rencana Bisnis terkait dengan teori bisnis plan, proposal dan bmc (business model canvas)	1. Menyusun rencana bisnis 2. Memaparkan rencana bisnis kelompok 3. Mempersiapkan proposal dan business model canvas	Kriteria: Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, Presentation Google Classroom Tugas 1: Menyusun rancangan bisnis plan 3x50		Materi: Menyusun Rencana Bisnis terkait dengan teori bisnis plan, proposal dan bmc (business model canvas) Pustaka: 1. <i>Osterwalder, Alexander dan Yves Pigneur., 2014. Business Model Generation. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo</i>	5%
8	Mampu mengerjakan soal Ujian Tengah Semester	Mampu mengerjakan soal Ujian Tengah Semester	Kriteria: Mampu mengerjakan soal Ujian Tengah Semester yang baik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	2x50		Materi: Ujian Tengah Semester Pustaka: <i>Tim Kewirausahaan Unesa. 2016. Kewirausahaan. UNIPRESS. Surabaya</i>	15%
9	Teori Survey Pasar	Pemberian pembekalan berupa teori untuk survey pasar minggu berikutnya	Kriteria: Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, skill practice Google Classroom/Drive Tugas 1: Menyusun laporan usaha kelompok; 3x50		Materi: Teori Survey Pasar Pustaka: 2. <i>Hendro. M.M. 2011. Dasar-dasar Kewirausahaan. Jakarta: Erlangga</i>	5%
10	Teori Survey Pasar	Pemberian pembekalan berupa teori untuk survey pasar minggu berikutnya	Kriteria: Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, skill practice Google Classroom/Drive Tugas 1: Menyusun laporan usaha kelompok; 3x50		Materi: Teori Survey Pasar Pustaka: 2. <i>Hendro. M.M. 2011. Dasar-dasar Kewirausahaan. Jakarta: Erlangga</i>	5%
11	Teori Survey Pasar	Pemberian pembekalan berupa teori untuk survey pasar minggu berikutnya	Kriteria: Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, skill practice Google Classroom/Drive Tugas 1: Menyusun laporan usaha kelompok; 3x50		Materi: Teori Survey Pasar Pustaka: 2. <i>Hendro. M.M. 2011. Dasar-dasar Kewirausahaan. Jakarta: Erlangga</i>	5%
12	Teori Survey Pasar	Pemberian pembekalan berupa teori untuk survey pasar minggu berikutnya	Kriteria: Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, skill practice Google Classroom/Drive Tugas 1: Menyusun laporan usaha kelompok; 3x50		Materi: Teori Survey Pasar Pustaka: 2. <i>Hendro. M.M. 2011. Dasar-dasar Kewirausahaan. Jakarta: Erlangga</i>	5%

13	Teori Survey Pasar	Memberikan pembekalan berupa teori untuk survey pasar minggu berikutnya	Kriteria: Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, skill practice Google Classroom/Drive Tugas 1: Menyusun laporan usaha kelompok; 3x50		Materi: Teori Survey Pasar Pustaka: 2. <i>Hendro. M.M. 2011. Dasar-dasar Kewirausahaan. Jakarta: Erlangga</i>	5%
14	Membuat prototype produk dari yang dikembangkan	Mahasiswa diharapkan mampu membuat prototype produk dari yang sudah dikembangkan dan dipelajari dari survey pasar	Kriteria: Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	discussion, skill practice Google Classroom Tugas 1: Menyusun laporan magang; Menyusun laporan usaha 3x50		Materi: Membuat prototype produk dari yang dikembangkan Pustaka: 1. <i>Osterwalder, Alexander dan Yves Pigneur., 2014. Business Model Generation. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo</i>	5%
15	Monitoring dan evaluasi (Monev)	Mahasiswa melakukan monitoring dan evaluasi terkait hasil kerja yang sudah dilakukan terkait dengan rubrik penilaian seperti jumlah like, dll	Kriteria: Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, Project presentation Google Classroom Tugas 1: Menyusun laporan usaha; 3x50		Materi: Monitoring dan evaluasi (Monev) Pustaka: 3. <i>Leonardus Saiman.2009. Kewirausahaan, Teori, Praktik dan Kasus kasus. Salemba Empat</i>	5%
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester	Mampu mengerjakan soal Ujian Akhir Semester	Kriteria: Mampu mengerjakan soal Ujian Akhir Semester dengan baik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Mengerjakan soal UAS yang diberikan 2 X 50		Materi: Model bisnis BMC Pustaka: <i>Osterwalder, Alexander dan Yves Pigneur., 2014. Business Model Generation. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo</i> Materi: UAS Pustaka: <i>Tim Kewirausahaan Unesa. 2016. Kewirausahaan. UNIPRESS. Surabaya</i>	17%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	9%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	45%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	30%
4.	Tes	16%
		100%

Catatan

- 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 prodi yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyesunan
ANALISIS & IMPLEMENTASI BISNIS	6120903068	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=4	P=0	ECTS=6.36	6	1 Januari 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA.		Hafid Kholidi Hadi, S.M., M.SM			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	

Model Pembelajaran: Project Based Learning

Capaian Pembelajaran (CP): CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

1. Sikap

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

- Mahasiswa mampu menganalisis model bisnis digital dan memahami dampaknya terhadap nilai bisnis dan keunggulan kompetitif dalam kegiatan program MBKM
- Mahasiswa mampu merancang strategi dan pembimbingan bisnis digital yang inovatif berdasarkan analisis pasar, kebutuhan, dan potensi digital dalam kegiatan program MBKM
- Mahasiswa mampu mengimplementasikan strategi bisnis digital di lokasi KKN dan memberikan solusi praktis yang dapat diadaptasi oleh komunitas lokal
- Mahasiswa mampu mengevaluasi efektivitas strategi bisnis digital yang diimplementasikan dalam kegiatan program MBKM

Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

Sub-CPMK1	Mahasiswa memahami Konsep Dasar Bisnis Digital
Sub-CPMK2	Kuliah Kerja Nyata (KKN) - MBKM
Sub-CPMK3	Monitoring dan Evaluasi Awal
Sub-CPMK4	Kuliah Kerja Nyata (KKN) - MBKM
Sub-CPMK5	Kuliah Kerja Nyata (KKN) - MBKM
Sub-CPMK6	Kuliah Kerja Nyata (KKN) - MBKM
Sub-CPMK7	Kuliah Kerja Nyata (KKN) - MBKM
Sub-CPMK8	Kuliah Kerja Nyata (KKN) - MBKM
Sub-CPMK9	Kuliah Kerja Nyata (KKN) - MBKM
Sub-CPMK10	Kuliah Kerja Nyata (KKN) - MBKM
Sub-CPMK11	Monitoring dan Evaluasi Akhir

Deskripsi Singkat MK
Mata kuliah "Analisis dan Implementasi Bisnis" pada program studi Bisnis Digital bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada mahasiswa dalam menganalisis serta menerapkan strategi bisnis digital di dunia nyata. Melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) serta program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) maka fokus dari mata kuliah ini adalah memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai konsep-konsep dasar bisnis digital, analisis model bisnis dalam konteks program KKN MBKM, serta penerapan dan evaluasi strategi bisnis di lapangan. Mahasiswa akan diawali dengan mempelajari konsep dasar bisnis digital dan melakukan analisis terhadap model bisnis yang sesuai dengan kebutuhan di lokasi kegiatan. Selanjutnya, mereka akan terlibat dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) MBKM yang memberi kesempatan untuk mengimplementasikan strategi bisnis digital yang telah disusun, serta melakukan pemantauan dan evaluasi secara rutin guna memastikan strategi tersebut efektif dan memberikan dampak positif.

- Pustaka**
Utama :
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers*. Wiley
 - Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2016). *Digital Marketing: Strategy, Implementation & Practice*. Pearson
 - Wibowo, Agus. (2021). *Analisis Bisnis untuk Manajer*. Yayasan Prima Agus Teknik.

Pendukung :

Dosen Pengampu

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa memahami Konsep Dasar Bisnis Digital	1.1. Memahami tentang definisi dan karakteristik pemasaran digital. 2.2. Memahami strategi dan komunikasi dalam pemasaran digital	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Luring 3x50		Materi: Konsep Dasar Bisnis Digital Pustaka: 1. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers</i> . Wiley	5%
2		1.1. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan bisnis digital dalam berbagai konteks seperti teknologi, pasar, dan kompetisi. 2.2. Memahami teknik analisis bisnis menggunakan Business Model Canvas atau SWOT, untuk mengevaluasi model bisnis digital yang ada	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik	Luring 3x50		Materi: melakukan analisis terhadap model bisnis digital dalam konteks kegiatan program KKN MBKM Pustaka: 1. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers</i> . Wiley	5%
3		1.1. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan bisnis digital dalam berbagai konteks seperti teknologi, pasar, dan kompetisi. 2.2. Memahami teknik analisis bisnis menggunakan Business Model Canvas atau SWOT, untuk mengevaluasi model bisnis digital yang ada	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik	Luring 3x50		Materi: melakukan analisis terhadap model bisnis digital dalam konteks kegiatan program KKN MBKM Pustaka: 1. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers</i> . Wiley	5%

4	Kuliah Kerja Nyata (KKN) - MBKM	Mampu untuk berinteraksi dengan pelaku usaha atau unit usaha, untuk menggali informasi yang diperlukan tentang kondisi bisnis saat ini	Kriteria: KKN – MBKM di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Luring 5 hari x 8 jam kerja		Materi: berinteraksi dengan pelaku usaha Pustaka: 1. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers</i> . Wiley	5%
5		1. Mengidentifikasi kekuatan (strengths) dan kelemahan (weaknesses) dari model bisnis digital yang ada di lapangan, serta peluang (opportunities) dan ancaman (threats) berdasarkan data yang telah dikumpulkan. 2. Menyusun laporan hasil analisis SWOT yang menggambarkan kondisi model bisnis digital secara menyeluruh	Kriteria: KKN – MBKM di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Luring 5 hari x 8 jam kerja		Materi: mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari model bisnis digital Pustaka: 1. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers</i> . Wiley	10%
6		1. Mengidentifikasi kekuatan (strengths) dan kelemahan (weaknesses) dari model bisnis digital yang ada di lapangan, serta peluang (opportunities) dan ancaman (threats) berdasarkan data yang telah dikumpulkan. 2. Menyusun laporan hasil analisis SWOT yang menggambarkan kondisi model bisnis digital secara menyeluruh	Kriteria: KKN – MBKM di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Luring 5 hari x 8 jam kerja		Materi: mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari model bisnis digital Pustaka: 1. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers</i> . Wiley	5%
7		1. Mengidentifikasi kekuatan (strengths) dan kelemahan (weaknesses) dari model bisnis digital yang ada di lapangan, serta peluang (opportunities) dan ancaman (threats) berdasarkan data yang telah dikumpulkan. 2. Menyusun laporan hasil analisis SWOT yang menggambarkan kondisi model bisnis digital secara menyeluruh	Kriteria: KKN – MBKM di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Luring 5 hari x 8 jam kerja		Materi: mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari model bisnis digital Pustaka: 1. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers</i> . Wiley	5%
8	Monitoring dan Evaluasi Awal	Mahasiswa mampu menjelaskan laporan rencana kegiatan (LRK) yang sudah final dan memaparkan bagaimana hasil analisis bisnis terhadap salah satu unit usaha (BUMDES, UMKM Desa, dll)	Kriteria: 1. Kriteria: 1. Penilaian dokumen LRK 2. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	luring 3x50		Materi: menjelaskan laporan rencana kegiatan Pustaka: 2. Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2016). <i>Digital Marketing: Strategy, Implementation & Practice</i> . Pearson	15%
9	Kuliah Kerja Nyata (KKN) - MBKM	Mahasiswa mampu menyusun rekomendasi perbaikan atau pengembangan model bisnis digital yang sesuai dengan hasil analisis dan konteks lokal	Kriteria: KKN – MBKM di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	luring 5 hari x 8 jam kerja		Materi: menyusun rekomendasi perbaikan atau pengembangan model bisnis Pustaka: 1. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers</i> . Wiley	5%
10	Kuliah Kerja Nyata (KKN) - MBKM	1. Melaksanakan langkah-langkah yang telah direncanakan, termasuk pengaplikasian teknologi digital dalam aktivitas pemasaran, atau operasional lainnya yang relevan. 2. Melakukan monitoring terhadap implementasi strategi dan melakukan penyesuaian jika diperlukan	Kriteria: KKN – MBKM di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	luring 5 hari x 8 jam kerja		Materi: melaksanakan langkah-langkah yang telah direncanakan Pustaka: 1. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers</i> . Wiley	5%

11	Kuliah Kerja Nyata (KKN) - MBKM	<p>1. Melaksanakan langkah-langkah yang telah direncanakan, termasuk pengaplikasian teknologi digital dalam aktivitas pemasaran, atau operasional lainnya yang relevan.</p> <p>2. Melakukan monitoring terhadap implementasi strategi dan melakukan penyesuaian jika diperlukan</p>	<p>Kriteria: KKN – MBKM di unit usaha satu semester</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	luring 5 hari x 8 jam kerja		<p>Materi: melaksanakan langkah-langkah yang telah direncanakan</p> <p>Pustaka: 1. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers</i>. Wiley</p>	5%
12	Kuliah Kerja Nyata (KKN) - MBKM	<p>1. Melaksanakan langkah-langkah yang telah direncanakan, termasuk pengaplikasian teknologi digital dalam aktivitas pemasaran, atau operasional lainnya yang relevan.</p> <p>2. Melakukan monitoring terhadap implementasi strategi dan melakukan penyesuaian jika diperlukan</p>	<p>Kriteria: KKN – MBKM di unit usaha satu semester</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	luring 5 hari x 8 jam kerja		<p>Materi: melaksanakan langkah-langkah yang telah direncanakan</p> <p>Pustaka: 1. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers</i>. Wiley</p>	5%
13	Kuliah Kerja Nyata (KKN) - MBKM	<p>1. Mengumpulkan data dan umpan balik untuk mengevaluasi efektivitas strategi bisnis digital yang telah diimplementasikan.</p> <p>2. Melakukan analisis mendalam untuk mengevaluasi dampak dari strategi bisnis digital yang diimplementasikan terhadap kinerja unit usaha, diantaranya peningkatan pendapatan, maupun dari aspek kepuasan pelanggan</p> <p>3. Memberikan rekomendasi perbaikan atau pengembangan strategi bisnis digital berdasarkan hasil evaluasi</p>	<p>Kriteria: KKN – MBKM di unit usaha satu semester</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	luring 5 hari x 8 jam kerja		<p>Materi: mengumpulkan data dan umpan balik untuk evaluasi efektivitas strategi bisnis digital</p> <p>Pustaka: 1. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers</i>. Wiley</p>	5%
14	Kuliah Kerja Nyata (KKN) - MBKM	<p>1. Mengumpulkan data dan umpan balik untuk mengevaluasi efektivitas strategi bisnis digital yang telah diimplementasikan.</p> <p>2. Melakukan analisis mendalam untuk mengevaluasi dampak dari strategi bisnis digital yang diimplementasikan terhadap kinerja unit usaha, diantaranya peningkatan pendapatan, maupun dari aspek kepuasan pelanggan</p> <p>3. Memberikan rekomendasi perbaikan atau pengembangan strategi bisnis digital berdasarkan hasil evaluasi</p>	<p>Kriteria: KKN – MBKM di unit usaha satu semester</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	luring 5 hari x 8 jam kerja		<p>Materi: mengumpulkan data dan umpan balik untuk evaluasi efektivitas strategi bisnis digital</p> <p>Pustaka: 1. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers</i>. Wiley</p>	5%
15	Kuliah Kerja Nyata (KKN) - MBKM	<p>1. Mengumpulkan data dan umpan balik untuk mengevaluasi efektivitas strategi bisnis digital yang telah diimplementasikan.</p> <p>2. Melakukan analisis mendalam untuk mengevaluasi dampak dari strategi bisnis digital yang diimplementasikan terhadap kinerja unit usaha, diantaranya peningkatan pendapatan, maupun dari aspek kepuasan pelanggan</p> <p>3. Memberikan rekomendasi perbaikan atau pengembangan strategi bisnis digital berdasarkan hasil evaluasi</p>	<p>Kriteria: KKN – MBKM di unit usaha satu semester</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	luring 5 hari x 8 jam kerja		<p>Materi: mengumpulkan data dan umpan balik untuk evaluasi efektivitas strategi bisnis digital</p> <p>Pustaka: 1. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers</i>. Wiley</p>	5%

16	Monitoring dan Evaluasi Akhir	<p>1.1. Mahasiswa menyusun laporan akhir kegiatan hasil analisis dan implementasi bisnis khususnya pada unit usaha seperti BUMDES, UMKM, dan lain-lain.</p> <p>2.2. Mahasiswa mempresentasikan laporan akhir kegiatan analisis dan implementasi bisnis khususnya pada unit usaha seperti BUMDES, UMKM, dan lain-lain.</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Kriteria: 1.Penilaian dokumen LAK 2.Penilaian seminar</p> <p>2.Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	luring 3x50		<p>Materi: menyusun laporan akhir kegiatan</p> <p>Pustaka: 1. <i>Ostenwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers. Wiley</i></p>	20%
----	-------------------------------	---	---	----------------	--	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	80%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	20%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
ASISTENSI MENGAJAR - EVALUASI	6120902100		T=0	P=2	ECTS=3.18	5	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Deskripsi Singkat MK							
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penguasaan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
ASISTENSI MENGAJAR - PERENCANAAN	6120902099		T=0	P=2	ECTS=3.18	5	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
Deskripsi Singkat MK	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Business Cloud Design	6120903089		T=3	P=0	ECTS=4.77	5	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. CPMK1 Mahasiswa mampu menjelaskan, membentuk pendapat dan mendeferensiasikan mengenai Konsep Dasar Cloud Computing.						
	2. CPMK2 Mahasiswa mampu menelaah, mengevaluasi dan membangun Arsitektur dan Sumber daya Cloud						
	3. CPMK3 Mahasiswa mampu menganalisis dan memberikan pertimbangan mengenai pengelolaan Cloud Computing						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan, membentuk pendapat dan mendeferensiasikan mengenai Konsep Dasar Cloud Computing.					
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menelaah, mengevaluasi dan membangun Arsitektur dan Sumber daya Cloud					
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu memahami, menganalisa, mendesain dan memberikan pertimbangan mengenai pengelolaan Cloud Computing					
	Sub-CPMK4	Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya					
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis					
	Sub-CPMK6	Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya					
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis					
	Sub-CPMK8	Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya					
	Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis					
	Sub-CPMK10	Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya					
	Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis					
	Sub-CPMK12	Mahasiswa menyusun Laporan Rencana Kegiatan di perusahaan					
	Sub-CPMK13	Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya					
	Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis					
	Sub-CPMK15	Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya					
	Sub-CPMK16	Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis					
	Sub-CPMK17	Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya					
	Sub-CPMK18	Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis					
	Sub-CPMK19	Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya					
	Sub-CPMK20	Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis					
	Sub-CPMK21	Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya					
	Sub-CPMK22	Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis					
	Sub-CPMK23	Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya					
	Sub-CPMK24	Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis					
	Sub-CPMK25	Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya					
	Sub-CPMK26	Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis					
	Sub-CPMK27	Mahasiswa menyusun Laporan Akhir Kegiatan					
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah ini membahas dan mempelajari tentang teori dan konsep dasar cloud computing, arsitektur komputing, implementasi dari cloud computing, konsep IAAS, SAAS dan PAAS, tren perkembangan cloud computing, konsep pengamanan layanan cloud computing, mengelola pemanfaatan cloud computing.						
Pustaka	Utama : 1. Rittinghouse , John. Cloud Computing : Management, Implementation and Security. Boca Raton, FL, USA: Taylor & Francis Pendukung : 1. Jamil, M, dkk. 2016. Cloud Computing: Teori dan Aplikasi. Indonesia: Deepublish. 2. Afrianto, Dedy. 2017. The power of Own Cloud. : Andi Publishing 3. Surianarayanan , Chelliah. 2019. Essentials of Cloud Computing. Switzerland: Springer Nature Switzerland AG. 4. Borko Furht, Armando Escalante, 2010. Handbook of Cloud Computing: Springer						
Dosen Pengampu							
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	Mahasiswa mampu menjelaskan, membentuk pendapat dan mendefinisikan mengenai Konsep Dasar Cloud Computing.	<p>1.1.1 Kesesuaian dalam menjelaskan cloud computing</p> <p>2.1.2 Kesesuaian dan ketepatan dalam menjelaskan model cloud (publik, privat, hibrid)</p> <p>3.1.3. Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan manfaat dan kelebihan layanan cloud.</p> <p>4.1.4. Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan jenis-jenis layanan cloud (SaaS, PaaS, dan IaaS).</p> <p>5.1.5. Kesesuaian dalam menjelaskan tren dari cloud computing dan perkembangannya di dunia bisnis dimasa depan.</p> <p>6.1.6. Kesesuaian dalam menjelaskan bagaimana implementasi cloud computing pada dunia bisnis, apa saja yang bisnis digital lakukan pada cloud computing.</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>		Ceramah Diskusi		10%
2	Mahasiswa mampu menelaah, mengevaluasi dan membangun Arsitektur dan Sumber daya Cloud	Rubrik Holistik	<p>Kriteria:</p> <p>1.2.1. Kesesuaian dalam menjelaskan arsitektur cloud computing seperti Microsoft Azure, Amazon AWS atau lainnya.</p> <p>2.2.2. Kesesuaian dan ketepatan dalam menjelaskan komponen-komponen utama dari arsitektur cloud computing seperti Microsoft Azure, Amazon AWS atau lainnya.</p> <p>3.2.3. Kesesuaian dan ketepatan dalam menjelaskan virtualisasi dan virtualisasi data dengan Microsoft Azure (virtual machines dan virtual networks), Amazon AWS atau lainnya.</p> <p>4.2.4. Kesesuaian dalam menjelaskan Azure cloud storage Amazon AWS atau lainnya.</p> <p>5.2.5. Kesesuaian dalam menjelaskan Azure cloud security Amazon AWS atau lainnya.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>		Ceramah Diskusi		5%
3	Mahasiswa mampu memahami, menganalisa, mendesain dan memberikan pertimbangan mengenai pengelolaan Cloud Computing	<p>1.3.1. Kesesuaian dan ketepatan dalam menjelaskan manajemen biaya pada cloud computing.</p> <p>2.3.2. Kesesuaian dan ketepatan dalam menjelaskan fitur dan tools untuk mengelola cloud computing</p> <p>3.3.2. Kesesuaian dan ketepatan dalam menjelaskan tools untuk memonitor cloud computing</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>		Ceramah Diskusi		10%
4	<p>1.Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya</p> <p>2.Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis</p>	<p>1.Mampu menganalisa permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis tepatnya diperusahaan</p> <p>2.Mampu mendesain arsitektur cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>3.Mampu mendesain cloud security sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>4.Mampu memberikan pertimbangan penerapan dan pengelolaan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan mitra</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>				5%

5	<p>1.Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya</p> <p>2.Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis</p>	<p>1.Mampu menganalisa permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis tepatnya diperusahaan</p> <p>2.Mampu mendesain arsitektur cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>3.Mampu mendesain cloud security sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>4.Mampu memberikan pertimbangan penerapan dan pengelolaan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan mitra</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>				5%
6	<p>1.Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya</p> <p>2.Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis</p>	<p>1.Mampu menganalisa permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis tepatnya diperusahaan</p> <p>2.Mampu mendesain arsitektur cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>3.Mampu mendesain cloud security sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>4.Mampu memberikan pertimbangan penerapan dan pengelolaan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan mitra</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>				5%
7	<p>1.Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya</p> <p>2.Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis</p>	<p>1.Mampu menganalisa permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis tepatnya diperusahaan</p> <p>2.Mampu mendesain arsitektur cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>3.Mampu mendesain cloud security sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>4.Mampu memberikan pertimbangan penerapan dan pengelolaan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan mitra</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>				5%
8	Mahasiswa menyusun Laporan Rencana Kegiatan di perusahaan		<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>				10%
9	<p>1.Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya</p> <p>2.Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis</p>	<p>1.Mampu menganalisa permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis tepatnya diperusahaan</p> <p>2.Mampu mendesain arsitektur cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>3.Mampu mendesain cloud security sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>4.Mampu memberikan pertimbangan penerapan dan pengelolaan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan mitra</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>				5%

10	<p>1. Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya</p> <p>2. Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis</p>	<p>1. Mampu menganalisa permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis tepatnya diperusahaan</p> <p>2. Mampu mendesain arsitektur cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>3. Mampu mendesain cloud security sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>4. Mampu memberikan pertimbangan penerapan dan pengelolaan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan mitra</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>				5%
11	<p>1. Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya</p> <p>2. Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis</p>	<p>1. Mampu menganalisa permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis tepatnya diperusahaan</p> <p>2. Mampu mendesain arsitektur cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>3. Mampu mendesain cloud security sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>4. Mampu memberikan pertimbangan penerapan dan pengelolaan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan mitra</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>				5%
12	<p>1. Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya</p> <p>2. Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis</p>	<p>1. Mampu menganalisa permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis tepatnya diperusahaan</p> <p>2. Mampu mendesain arsitektur cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>3. Mampu mendesain cloud security sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>4. Mampu memberikan pertimbangan penerapan dan pengelolaan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan mitra</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>				5%
13	<p>1. Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya</p> <p>2. Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis</p>	<p>1. Mampu menganalisa permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis tepatnya diperusahaan</p> <p>2. Mampu mendesain arsitektur cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>3. Mampu mendesain cloud security sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan</p> <p>4. Mampu memberikan pertimbangan penerapan dan pengelolaan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan mitra</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>				5%

14	1. Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya 2. Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis	1. Mampu menganalisa permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis tepatnya diperusahaan 2. Mampu mendesain arsitektur cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan 3. Mampu mendesain cloud security sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan 4. Mampu memberikan pertimbangan penerapan dan pengelolaan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan mitra	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk				5%
15	1. Mahasiswa melaksanakan kegiatan mbkm/magang/lainnya di perusahaan atau badan lainnya 2. Mahasiswa mampu mendesain arsitektur dan keamanan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis	1. Mampu menganalisa permasalahan dan kebutuhan nyata di dunia bisnis tepatnya diperusahaan 2. Mampu mendesain arsitektur cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan 3. Mampu mendesain cloud security sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan perusahaan 4. Mampu memberikan pertimbangan penerapan dan pengelolaan cloud computing sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan mitra	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk				5%
16	Mahasiswa menyusun Laporan Akhir Kegiatan		Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja				10%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	25%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	65%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	10%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Kepemimpinan Strategik	6120903040		T=0	P=0	ECTS=0	5	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M.		Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.M.			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	2. Keterampilan Umum						
	3. Keterampilan Khusus						
	4. Pengetahuan						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mahasiswa mampu menjelaskan teori kepemimpinan strategik dengan tepat						
	2. Mahasiswa mampu membuat keputusan strategis berdasarkan analisis informasi dalam organisasi dengan tepat						
	3. Mahasiswa mampu menunjukkan karakter Iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli dan tangguh di dalam kegiatan pembelajaran kepemimpinan strategik						
	4. Mahasiswa mampu menelaah secara strategis dalam berbagai situasi kompetitif						
	5. Mahasiswa mampu menelaah tantangan-tantangan kompetitif baik domestik maupun global dengan jelas						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Memahami kepemimpinan dalam organisasi					
	Sub-CPMK2	Mampu memahami teori kepemimpinan					
	Sub-CPMK3	Memahami dasar kepemimpinan strategik					
	Sub-CPMK4	Memahami dasar kepemimpinan strategik					
	Sub-CPMK5	Memahami teori strategik dan organisasi					
	Sub-CPMK6	Memahami kepemimpinan strategik					
	Sub-CPMK7	Memahami kepemimpinan strategik					
	Sub-CPMK8	Mampu Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester					
	Sub-CPMK9	Memahami menciptakan kemampuan kepemimpinan					
	Sub-CPMK10	Memahami menciptakan kemampuan kepemimpinan					
	Sub-CPMK11	Memahami perubahan dan inovasi					
	Sub-CPMK12	Memahami perubahan dan inovasi					
	Sub-CPMK13	Memahami perubahan dan inovasi					
	Sub-CPMK14	Memahami penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan					
	Sub-CPMK15	Memahami penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan					
	Sub-CPMK16	Mampu Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester					
Deskripsi Singkat MK	Merupakan mata kuliah yang mempelajari pengertian serta pemahaman wawasan, ruang lingkup berbagai konsep-konsep kepemimpinan strategik. Konsep leadership strategik ini diperlukan sebagai studi dalam mempelajari pengetahuan manajemen strategik Juga mempelajari pengetahuan praktis						
Pustaka	Utama :						
	1. Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi. Surabaya: Eramedia Publisher						
	2. Hynes G.E. 2016. Managerial Communication: Strategies And Applicants. United States of America: SAGE						
	3. Irtam Fahmi. 2013. Manajemen kepemimpinan. Alfa beta. Bandung						
	Pendukung :						
	1. Richard L Hughes, Katherine Colarelli Beatty. 2005. Becoming a strategic leader. Published by Jossey-Bass. A Wiley. San Fransisco						
	2. Pearce & robinson, strategic management, formulation , implementation and control. Mc Graw Hill, 2000.						
	3. Annie McKee. 2012. Management A Focus on Leaders. Pearson Education: Pretince Hall						
Dosen Pengampu	HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN HAFID KHOLIDI HADI MUHAMMAD FAJAR WAHYUDI RAHMAN Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M. Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Memahami kepemimpinan dalam organisasi	1. Mampu memahami definisi kepemimpinan strategis 2. Mampu memahami kepemimpinan pada tingkat organisasi 3. Mampu memahami tipe kepemimpinan	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Kepemimpinan dalam organisasi Pustaka: Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi. Surabaya: Eramedia Publisher	5%

2	Mampu memahami teori kepemimpinan	1.Mampu memahami perkembangan teori kepemimpinan 2.Mampu memahami evolusi kepemimpinan	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Teori kepemimpinan Pustaka: Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. <i>Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi</i> . Surabaya: Eramedia Publisher Materi: Teori kepemimpinan Pustaka: Irham Fahmi. 2013. <i>Manajemen kepemimpinan</i> . Alfa beta. Bandung Materi: Leadership theory Pustaka: Richard L Hughes, Katherine Colarelli Beatty. 2005. <i>Becoming a strategic leader</i> . Published by Jossey-Bass. A Wiley. San Fransisco	5%
3	Memahami dasar kepemimpinan strategik	1.Mampu memahami dasar-dasar kepemimpinan strategis 2.Mampu memahami fungsi kepemimpinan strategis 3.Mampu memahami posisi kepemimpinan strategis	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Dasar kepemimpinan strategik Pustaka: Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. <i>Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi</i> . Surabaya: Eramedia Publisher	5%
4	Memahami dasar kepemimpinan strategik	1.Mampu memahami dasar-dasar kepemimpinan strategis 2.Mampu memahami fungsi kepemimpinan strategis 3.Mampu memahami posisi kepemimpinan strategis	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Dasar kepemimpinan strategik Pustaka: Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. <i>Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi</i> . Surabaya: Eramedia Publisher	5%
5	Memahami teori strategik dan organisasi	1.Mampu memahami teori strategis 2.Mampu memahami berbagai macam teori strategis 3.Mampu memahami jenis-jenis organisasi 4.Mampu menjelaskan struktur organisasi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Teori strategik dan organisasi Pustaka: Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. <i>Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi</i> . Surabaya: Eramedia Publisher	5%
6	Memahami kepemimpinan strategik	1.Mampu memahami sifat pemimpin yang sukses 2.Mampu memahami peran pemimpin dan manajer 3.Mampu memahami peran kepribadian dan gaya kepemimpinan 4.Mampu memahami kepemimpinan tim	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Kepemimpinan strategik Pustaka: Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. <i>Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi</i> . Surabaya: Eramedia Publisher	5%
7	Memahami kepemimpinan strategik	1.Mampu memahami sifat pemimpin yang sukses 2.Mampu memahami peran pemimpin dan manajer 3.Mampu memahami peran kepribadian dan gaya kepemimpinan 4.Mampu memahami kepemimpinan tim	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Kepemimpinan strategik Pustaka: Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. <i>Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi</i> . Surabaya: Eramedia Publisher	5%
8	Mampu Mengajarkan Soal Ujian Tengah Semester	Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ujian Tengah Semester 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Pertemuan 1-7 Pustaka: Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. <i>Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi</i> . Surabaya: Eramedia Publisher	10%
9	Memahami menciptakan kemampuan kepemimpinan	1.Mampu memahami keterampilan kepemimpinan 2.Mampu memahami program pelatihan kepemimpinan 3.Mampu memahami pengembangan kepemimpinan 4.Mampu memahami pengembangan kepemimpinan untuk organisasi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Kemampuan kepemimpinan Pustaka: Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. <i>Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi</i> . Surabaya: Eramedia Publisher	5%

10	Memahami menciptakan kemampuan kepemimpinan	1.Mampu memahami keterampilan kepemimpinan 2.Mampu memahami program pelatihan kepemimpinan 3.Mampu memahami pengembangan kepemimpinan 4.Mampu memahami pengembangan kepemimpinan untuk organisasi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Kemampuan kepemimpinan Pustaka: Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. <i>Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi</i> . Surabaya: Eramedia Publisher	5%
11	Memahami perubahan dan inovasi	1.Mampu memahami faktor perubahan 2.Mampu memahami berbagai macam perubahan organisasi 3.Mampu memahami pentingnya inovasi 4.Mampu memahami fungsi inovasi bagi organisasi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Perubahan dan inovasi Pustaka: Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. <i>Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi</i> . Surabaya: Eramedia Publisher	5%
12	Memahami perubahan dan inovasi	1.Mampu memahami faktor perubahan 2.Mampu memahami berbagai macam perubahan organisasi 3.Mampu memahami pentingnya inovasi 4.Mampu memahami fungsi inovasi bagi organisasi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Perubahan dan inovasi Pustaka: Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. <i>Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi</i> . Surabaya: Eramedia Publisher	5%
13	Memahami perubahan dan inovasi	1.Mampu memahami fungsi komunikasi 2.Mampu memahami berbagai macam komunikasi organisasi 3.Mampu memahami strategi motivasi dalam organisasi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Komunikasi dan motivasi pemimpin Pustaka: Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. <i>Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi</i> . Surabaya: Eramedia Publisher	5%
14	Memahami penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan	1.Mampu memahami hakikat permasalahan dalam organisasi 2.Mampu memahami strategi penyelesaian masalah dalam organisasi 3.Mampu memahami berbagai macam pengambilan keputusan 4.Mampu memahami strategi pengambilan keputusan yang efektif dalam organisasi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan Pustaka: Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. <i>Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi</i> . Surabaya: Eramedia Publisher	5%
15	Memahami penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan	1.Mampu memahami hakikat permasalahan dalam organisasi 2.Mampu memahami strategi penyelesaian masalah dalam organisasi 3.Mampu memahami berbagai macam pengambilan keputusan 4.Mampu memahami strategi pengambilan keputusan yang efektif dalam organisasi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan Pustaka: Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. <i>Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi</i> . Surabaya: Eramedia Publisher	5%
16	Mampu Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester	Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ujian Akhir Semester 3 X 50	Ujian Akhir Semester	Materi: Pertemuan 9-15 Pustaka: Wardoyo, Dewie Tri Wijayati. 2020. <i>Kepemimpinan Strategik Teori dan Aplikasi pada Organisasi</i> . Surabaya: Eramedia Publisher	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	15%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	55%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	30%
		100%

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 studinya 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.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
MAGANG - PENGEVALUASIAN PROGRAM	6120902098		T=0	P=0	ECTS=0	5	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
Deskripsi Singkat MK	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
MAGANG - PERANCANGAN PROGRAM	6120902097		T=0	P=0	ECTS=0	5	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
Deskripsi Singkat MK	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
MODUL NUSANTARA	6120904096		T=0	P=4	ECTS=6.36	5	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Deskripsi Singkat MK							
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Monitoring Bisnis Digital	6120903039	Mata Kuliah Wajib Kurikulum - Institusional	T=0	P=0	ECTS=0	5	1 Januari 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Hafid Kholidi Hadi, S.M., M.SM		Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA.			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	CPL 1.A	1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;					
	CPL 1.B	2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;					
	CPL 1.C	5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;					
	CPL 1.D	7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;					
	CPL 1.E	8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;					
	CPL 1.F	10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.					
	2. Keterampilan Umum						
	CPL 2.A	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;					
	CPL 2.B	4. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;					
	3. Keterampilan Khusus						
	CPL 3.A	1. Mampu menerapkan manajemen bisnis digital dengan dukungan teknologi informasi;					
	CPL 3.B	4. Mampu menerapkan Kode Etik dan Kerangka Keamanan Informasi yang berlaku dengan dukungan teknologi informasi;					
	CPL 3.C	5. Mampu merancang dan melaksanakan penelitian di bidang manajemen bisnis, teknologi informasi dan sistem informasi manajemen dan mengkomunikasikan hasilnya					
	4. Pengetahuan						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mahasiswa mampu menganalisis situasi Unit Pemantauan Digital pada Usaha Bisnis di dalam Kuliah kerja Nyata						
	2. Mahasiswa mampu melakukan implementasi digitalisasi pada unit usaha pada Kuliah Kerja Nyata.						
	3. Mahasiswa mampu merancang antar muka dan experience pengguna dalam proses pemantauan digitalisasi						
	4. Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan analisis alternatif solusi digital demi meningkatkan tingkat daya saing bisnis						
	5. Mahasiswa mampu menganalisa strategi pemantauan digital dalam implementasi bisnis yang berkelanjutan						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Pengantar Model Bisnis Digital 1					
	Sub-CPMK2	Pengantar Model Bisnis Digital 2					
	Sub-CPMK3	Proposal Rencana Kerja					
	Sub-CPMK4	Kuliah Kerja Nyata					
	Sub-CPMK5	Kuliah Kerja Nyata					
	Sub-CPMK6	Kuliah Kerja Nyata					
	Sub-CPMK7	Kuliah Kerja Nyata					
	Sub-CPMK8	Monitoring dan Evaluasi Awal					
	Sub-CPMK9	Kuliah Kerja Nyata					
	Sub-CPMK10	Kuliah Kerja Nyata					
	Sub-CPMK11	Kuliah Kerja Nyata					
	Sub-CPMK12	Kuliah Kerja Nyata					
	Sub-CPMK13	Kuliah Kerja Nyata					
	Sub-CPMK14	Kuliah Kerja Nyata					
	Sub-CPMK15	Kuliah Kerja Nyata					
	Sub-CPMK16	Monitoring dan Evaluasi Akhir					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji bagaimana penerapan digitalisasi pada proses pemantauan bisnis dalam unit usaha desa (BUMDES, UMKM Desa, dll) sehingga nantinya bisa memberikan peningkatan tingkat daya saing bisnis yang ada atau bahkan juga bisnis usaha yang baru berbasis digital. Digitalisasi ini nantinya akan dibuat berbentuk simulasi bisnis digital berbasis unit bisnis yang sudah ada, dengan kajian – kajian identifikasi proses bisnis dan indikatornya sehingga bisa memberikan nilai manfaat yang lebih pada unit usaha desa tersebut.						
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aagard, Annabeth. Digital Business Models – Transformation and Innovation, 2019, Aarhus University 2. Park, Yong Jin. Surveillance - A Key Idea for Business and Society, 2021, Michigan Press University. 3. Musnaini. Digital Business, 2020, Pena Persada. <p>Pendukung :</p>						
Dosen Pengampu	HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN HAFID KHOLIDI HADI AHMAD KURNIAWAN Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. Ahmad Kurniawan, S.M., M.B.A. Ahmad Kurniawan, S.M., M.B.A. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)	(7)	(8)
1	Pengantar Model Bisnis Digital 1	1.1. Materi Analisis Konsep Bisnis Digital 2.2. Materi Strategi Transformasi Bisnis Digital	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 3x50		Materi: Pengantar Model Bisnis Digital 1 Pustaka: 1. Aagard, Annabeth. Digital Business Models – Transformation and Innovation, 2019, Aarhus University	10%

2	Pengantar Model Bisnis Digital 2	1.1. Materi Analisis Kerangka Bisnis Digital 2.2. Materi Strategi inovasi Bisnis Digital	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 3x50		Materi: Pengantar Model Bisnis Digital 1 Pustaka: 1. Aagard, Annabeth. <i>Digital Business Models – Transformation and Innovation, 2019, Aarhus University</i>	5%
3	Proposal Rencana Kerja	Masiswa mampu mengidentifikasi dan melihat potensi dari BUMDES, UMKM Desa dll, dan bagaimana penerapan digitalisasi sebagai bentuk pengawasan proses bisnis dalam bentuk rencana proposal rencana kerja.	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 3x50		Materi: Pengantar Model Bisnis Digital 1 Pustaka: 1. Aagard, Annabeth. <i>Digital Business Models – Transformation and Innovation, 2019, Aarhus University</i>	10%
4	Kuliah Kerja Nyata	1. Analisis kondisi internal unit usaha Digital 2. Analisis kondisi eksternal unit usaha Digital	Kriteria: KKN di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 5 hari x 8 jam kerja		Materi: Pengantar Model Bisnis Digital 1 Pustaka: 1. Aagard, Annabeth. <i>Digital Business Models – Transformation and Innovation, 2019, Aarhus University</i>	5%
5	Kuliah Kerja Nyata	1. Analisis Proses transformasi Bisnis Digital 2. Analisis indikator kunci keberhasilan (KPI)	Kriteria: KKN di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring 5 hari x 8 jam kerja		Materi: Pengantar Model Bisnis Digital 1 Pustaka: 1. Aagard, Annabeth. <i>Digital Business Models – Transformation and Innovation, 2019, Aarhus University</i>	5%
6	Kuliah Kerja Nyata	1. Analisis Proses transformasi Bisnis Digital 2. Analisis indikator kunci keberhasilan (KPI)	Kriteria: KKN di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring 5 hari x 8 jam kerja		Materi: Pengantar Model Bisnis Digital 1 Pustaka: 1. Aagard, Annabeth. <i>Digital Business Models – Transformation and Innovation, 2019, Aarhus University</i>	5%
7	Kuliah Kerja Nyata	1. Analisis Proses transformasi Bisnis Digital 2. Analisis indikator kunci keberhasilan (KPI)	Kriteria: KKN di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring 5 hari x 8 jam kerja		Materi: Pengantar Model Bisnis Digital 1 Pustaka: 1. Aagard, Annabeth. <i>Digital Business Models – Transformation and Innovation, 2019, Aarhus University</i>	5%
8	Monitoring dan Evaluasi Awal	Mahasiswa mampu menjelaskan laporan rencana kegiatan (LRK) yang sudah final dan memaparkan bagaimana simulasi penerapan pengawasan dengan adanya digitalisasi untuk bisnis dalam unit usaha desa (BUMDES, UMKM Desa, dll)	Kriteria: 1. Penilaian dokumen LRK 2. Penilaian seminar 3. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring 3x50		Materi: menjelaskan laporan rencana kegiatan (LRK) Pustaka: 2. Park, Yong Jin. <i>Surveillance - A Key Idea for Business and Society, 2021, Michigan Press University.</i>	5%
9	Kuliah Kerja Nyata	1. Merancang digitalisasi proses bisnis 2. Merancang strategi dari penerapan Internet of Things (IoT) pada bisnis digital	Kriteria: KKN di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring 5hari x 8 jam kerja		Materi: Merancang Digitalisasi Proses Bisnis Pustaka: 2. Park, Yong Jin. <i>Surveillance - A Key Idea for Business and Society, 2021, Michigan Press University.</i>	5%
10	Kuliah Kerja Nyata	1. Merancang digitalisasi proses bisnis 2. Merancang strategi dari penerapan Internet of Things (IoT) pada bisnis digital	Kriteria: KKN di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 5hari x 8 jam kerja		Materi: Merancang Digitalisasi Proses Bisnis Pustaka: 2. Park, Yong Jin. <i>Surveillance - A Key Idea for Business and Society, 2021, Michigan Press University.</i>	5%
11	Kuliah Kerja Nyata	1. Perancangan dan Analisa Strategi Transformasi Bisnis Digital 2. Perancangan dan Analisa Strategi Inovasi Bisnis Digital	Kriteria: KKN di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring 5hari x 8 jam kerja		Materi: Perancangan dan Analisa Strategi Transformasi Bisnis Digital Pustaka: 1. Aagard, Annabeth. <i>Digital Business Models – Transformation and Innovation, 2019, Aarhus University</i>	5%
12	Kuliah Kerja Nyata	1. Merancang model bisnis digital 2. Menerapkan model bisnis digital	Kriteria: KKN di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring 5hari x 8 jam kerja		Materi: Perancangan dan Analisa Strategi Transformasi Bisnis Digital Pustaka: 1. Aagard, Annabeth. <i>Digital Business Models – Transformation and Innovation, 2019, Aarhus University</i>	5%

13	Kuliah Kerja Nyata	Merancang optimalisasi model bisnis digital	Kriteria: KKN di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 5hari x 8 jam kerja		Materi: Perancangan dan Analisa Strategi Transformasi Bisnis Digital Pustaka: 1. Aagard, Annabeth. <i>Digital Business Models – Transformation and Innovation, 2019, Aarhus University</i>	5%
14	Kuliah Kerja Nyata	1.Merancang digitalisasi rantai nilai pada bisnis digital 2.Merancang digitalisasi ekosistem pada bisnis digital	Kriteria: KKN di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring 3x50		Materi: Merancang digitalisasi rantai nilai Pustaka: 3. Musnaini. <i>Digital Business, 2020, Pena Persada.</i>	5%
15	Kuliah Kerja Nyata	1.Feedback dari pelaku usaha unit kerja 2.Finalisasi Simulasi Bisnis Digital dengan revisi feedback dalam bentuk Proposal yang mencakup aspek Analisis Situasi, Analisis Bisnis Unit Usaha, Strategi Digitalisasi dan Strategi Antarmuka	Kriteria: KKN di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring 5hari x 8 jam kerja		Materi: Merancang digitalisasi rantai nilai Pustaka: 3. Musnaini. <i>Digital Business, 2020, Pena Persada.</i>	5%
16	Monitoring dan Evaluasi Akhir	1.1. Mahasiswa menyusun laporan akhir kegiatan hasil implementasi digitalisasi bisnis digital pada BUMDES, UMKM Desa dll dalam bentuk usaha Simulasi Bisnis Digital. 2.2. Mahasiswa mempresentasikan laporan akhir kegiatan implementasi bisnis digital pada BUMDES, UMKM Desa dll dalam bentuk usaha Simulasi Bisnis Digital.	Kriteria: 1.Kriteria: 1.Penilaian dokumen LAK 2.Penilaian seminar 2.Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 3x50		Materi: Laporan Akhir Pustaka: 3. Musnaini. <i>Digital Business, 2020, Pena Persada.</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	47.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	52.5%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion Learning, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
PROYEK DI DESA - EVALUASI, PELAPORAN, DAN DISEMINASI HASIL KEGIATAN	6120903091		T=0	P=0	ECTS=0	5	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi				
	HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN				
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Deskripsi Singkat MK							
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 Bengket, 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 proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
PROYEK DI DESA - PERENCANAAN PROGRAM	6120903090		T=0	P=0	ECTS=0	5	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
Deskripsi Singkat MK	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
PROYEK INDEPENDEN - PENGEVALUASIAN PROGRAM	6120902093		T=0	P=2	ECTS=3.18	5	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Deskripsi Singkat MK							
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
PROYEK INDEPENDEN - PERANCANGAN PROGRAM	6120902092		T=0	P=2	ECTS=3.18	5	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Deskripsi Singkat MK							
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Simulasi Bisnis Digital	6120906038	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=0	P=0	ECTS=0	5	1 Januari 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Dr. Rath Amelia, S.E., M.M.		Dr. Nanang Hoesen H. A., S.T., M.T.I.			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	CPL 1.A	1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;					
	CPL 1.B	4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;					
	CPL 1.C	7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;					
	2. Keterampilan Umum						
	3. Keterampilan Khusus						
	4. Pengetahuan						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Lulusan mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh.						
	CPMK 1.A	1. Mahasiswa memahami Analisis Situasi Unit Usaha, Analisis Bisnis Unit Usaha, dan Strategi Digitalisasi 1. Students understand the Business Unit Situation Analysis, Business Unit Business Analysis, and Digitalization Strategy					
	CPMK 1.B	4. Identifikasi Unit Usaha dan Proposal Awal 4. Identification of Business Units and Initial Proposal					
	2. Mahasiswa mampu melakukan implementasi digitalisasi pada unit usaha pada Kuliah Kerja Nyata. 2. Students are able to implement digitalization in business units during Community Service Program.						
	3. Mahasiswa mampu merancang antar muka dan experience pengguna dalam proses digitalisasi unit usaha 3. Students are able to design user interfaces and experiences in the process of digitizing business units						
	4. Mahasiswa mampu menganalisa kebutuhan online advertising dan SEO dalam implementasi bisnis digital. 4. Students are able to analyze the needs of online advertising and SEO in implementing digital business.						
	CPMK 4.A	1. Mahasiswa memahami Strategi Antarmuka, Online Advertising, dan Strategi Customer 2. Students understand the Interface Strategy, Online Advertising, and Customer Strategy					
	5. Mahasiswa mampu menganalisa strategi customer dalam implementasi bisnis digital pada unit usaha 5. Students are able to analyze customer strategies in implementing digital business in business units						
	CPMK 5.A	1. Mahasiswa memahami Customer-Based Value Strategy 3. Students understand the Customer-Based Value Strategy					
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Pengantar Simulasi Bisnis Digital 1					
Sub-CPMK2	Pengantar Simulasi Bisnis Digital 2						
Sub-CPMK3	Mahasiswa memahami Customer-Based Value Strategy						
Sub-CPMK4	Identifikasi Unit Usaha dan Proposal Awal						
Sub-CPMK5	Identifikasi Unit Usaha dan Proposal Awal						
Sub-CPMK6	MBKM						
Sub-CPMK7	MBKM						
Sub-CPMK8	Monitoring dan Evaluasi Awal						
Sub-CPMK9	MBKM/ KKN						
Sub-CPMK10	MBKM/ KKN						
Sub-CPMK11	MBKM/ KKN						
Sub-CPMK12	MBKM/ KKN						
Sub-CPMK13	MBKM/ KKN						
Sub-CPMK14	MBKM/ KKN						
Sub-CPMK15	MBKM/ KKN						
Sub-CPMK16	Laporan Akhir MBKM						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji bagaimana penerapan digitalisasi pada proses bisnis dalam unit mitra sehingga nantinya bisa memberikan peningkatan bisnis yang ada atau bahkan juga bisnis usaha yang baru berbasis digital. Digitalisasi ini nantinya akan dibuat berbentuk simulasi bisnis digital berbasis unit bisnis yang sudah ada, dengan kajian – kajian identifikasi proses bisnis dan indikatornya sehingga bisa memberikan nilai manfaat yang lebih pada unit usaha desa tersebut.						
Pustaka	Utama :						
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 1. Solomons, Dionne. eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd). 2. 2. Charlesworth, Alan. Digital Marketing, A Practical Approach, 3rd Edition, 2018, Routledge. 3. 3. Kotler, Philip. Marketing 4.0, Moving from Traditional to Digital, 2017, Wiley. 						
Dosen Pengampu	Utama :						
	NANG HOESEN HIDROES ABBRORI RATIH AMELIA RISKHA DHENABAYU Dr. Rath Amelia, S.E., M.M. Dr. Rath Amelia, S.E., M.M. Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M. Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M. Dr. Nanang Hoesen Hidroes Abbrori, S.T., M.T.I. Dr. Nanang Hoesen Hidroes Abbrori, S.T., M.T.I. Dr. Rath Amelia, S.E., M.M.						
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	Pengantar Simulasi Bisnis Digital 1	<p>1.1. Materi Analisis Situasi 2.2. Materi Analisis Bisnis Unit Usaha 3.3. Materi Strategi Digitalisasi</p>	<p>Kriteria: 1. Kriteria: Rubrik Holistik 2. Bentuk penilaian: aktifitas partisipatif</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>iscussion, case based method Penugasan 1: Post test</p> <p>[PB: 1x(3x50")] [PT KM: (1 1)x(3x60")] 3x50</p>		<p>Materi: Pengantar Simulasi Bisnis Digital 1 Pustaka: 1. Solomons, Dionne. <i>eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i></p> <p>Materi: Pengantar Simulasi Bisnis Digital 1 Pustaka: 2. Charlesworth, Alan. <i>Digital Marketing, A Practical Approach, 3rd Edition, 2018, Routledge.</i></p> <p>Materi: Pengantar Simulasi Bisnis Digital 1 Pustaka: 3. Kotler, Philip. <i>Marketing 4.0, Moving from Traditional to Digital, 2017, Wiley.</i></p>	5%
2	Pengantar Simulasi Bisnis Digital 2	<p>1.1. Materi Strategi Antarmuka 2.2. Materi Online Advertising 3.3. Materi Strategi Customer</p>	<p>Kriteria: 1. Kriteria: Rubrik Holistik 2. Bentuk Penilaian: AktifitasPartisipasif</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Discussion, case based method Penugasan 2: Post test</p>		<p>Materi: Pengantar Simulasi Bisnis Digital 2 Pustaka: 1. Solomons, Dionne. <i>eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i></p> <p>Materi: Pengantar Simulasi Bisnis Digital 2 Pustaka: 2. Charlesworth, Alan. <i>Digital Marketing, A Practical Approach, 3rd Edition, 2018, Routledge.</i></p> <p>Materi: Pengantar Simulasi Bisnis Digital 2 Pustaka: 3. Kotler, Philip. <i>Marketing 4.0, Moving from Traditional to Digital, 2017, Wiley.</i></p>	5%
3	Mahasiswa memahami Customer-Based Value Strategy	MBKM di unit usaha satu semester	<p>Kriteria: 3. Mahasiswa memahami Customer-Based Value Strategy</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Discussion, case based method Penugasan 3: Post test</p>		<p>Materi: Proposal Rencana Kerja Pustaka: 1. Solomons, Dionne. <i>eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i></p> <p>Materi: Proposal Rencana Kerja Pustaka: 2. Charlesworth, Alan. <i>Digital Marketing, A Practical Approach, 3rd Edition, 2018, Routledge.</i></p> <p>Materi: Proposal Rencana Kerja Pustaka: 3. Kotler, Philip. <i>Marketing 4.0, Moving from Traditional to Digital, 2017, Wiley.</i></p>	5%

4	Identifikasi Unit Usaha dan Proposal Awal	MBKM di unit usaha satu semester	Kriteria: 1.Analisis Situasi Unit Usaha 2.Analisis kondisi internal unit usaha 3.Analisis kondisi eksternal unit usaha Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Discussion, case based method Penugasan 4: Post test		Materi: MBKM/ KKN Pustaka: 1. Solomons, Dionne. <i>eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i> Materi: MBKM/ KKN Pustaka: 1. Solomons, Dionne. <i>eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i> Materi: MBKM/ KKN Pustaka: 3. Kotler, Philip. <i>Marketing 4.0, Moving from Traditional to Digital, 2017, Wiley.</i>	5%
5	Identifikasi Unit Usaha dan Proposal Awal	1. Analisis Proses Bisnis 2. Analisis Riset Pasar 3. Analisis indikator kunci keberhasilan (KPI)	Kriteria: MBKM di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	5 hari x 8 jam kerja		Materi: MBKM/ KKN Pustaka: 1. Solomons, Dionne. <i>eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i> Materi: MBKM/ KKN Pustaka: 1. Solomons, Dionne. <i>eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i> Materi: MBKM/ KKN Pustaka: 3. Kotler, Philip. <i>Marketing 4.0, Moving from Traditional to Digital, 2017, Wiley.</i>	5%
6	MBKM	1. Analisis Proses Bisnis 2. Analisis Riset Pasar 3. Analisis indikator kunci keberhasilan (KPI)	Kriteria: MBKM di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	5 hari x 8 jam kerja		Materi: MBKM/ KKN Pustaka: 1. Solomons, Dionne. <i>eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i> Materi: MBKM/ KKN Pustaka: 1. Solomons, Dionne. <i>eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i> Materi: MBKM/ KKN Pustaka: 3. Kotler, Philip. <i>Marketing 4.0, Moving from Traditional to Digital, 2017, Wiley.</i>	5%

7	MBKM	1. Analisis Proses Bisnis 2. Analisis Riset Pasar 3. Analisis indikator kunci keberhasilan (KPI)	Kriteria: MBKM di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	5 hari x 8 jam kerja		Materi: MBKM/ KKN Pustaka: 1. <i>Solomons, Dionne. eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i> Materi: MBKM/ KKN Pustaka: 1. <i>Solomons, Dionne. eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i> Materi: MBKM/ KKN Pustaka: 3. <i>Kotler, Philip. Marketing 4.0, Moving from Traditional to Digital, 2017, Wiley.</i>	5%
8	Monitoring dan Evaluasi Awal	Mahasiswa mampu menjelaskan laporan rencana kegiatan (LRK) yang sudah final dan memaparkan bagaimana simulasi penerapan digitalisasi untuk bisnis dalam unit mitra	Kriteria: 1. Kriteria: 1. Penilaian dokumen LRK 2. Penilaian seminar 2. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	3 X 50 menit		Materi : Pustaka: 1. <i>Solomons, Dionne. eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i>	15%
9	MBKM/ KKN	1. Merancang digitalisasi proses bisnis 2. Merancang strategi pemasaran digital (5S's Digital Marketing)	Kriteria: KKN di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	5 hari x 8 jam kerja		Materi: Strategi Digitalisasi Pustaka: 1. <i>Solomons, Dionne. eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i> Materi: Merancang digitalisasi proses bisnis Pustaka: 2. <i>Charlesworth, Alan. Digital Marketing, A Practical Approach, 3rd Edition, 2018, Routledge.</i> Materi: Merancang strategi pemasaran digital (5S's Digital Marketing) Pustaka: 3. <i>Kotler, Philip. Marketing 4.0, Moving from Traditional to Digital, 2017, Wiley.</i> Materi: Strategi Digitalisasi Pustaka: 1. <i>Solomons, Dionne. eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i>	5%

10	MBKM/ KKN	1. Merancang digitalisasi proses bisnis 2. Merancang strategi pemasaran digital (5S's Digital Marketing)	Kriteria: KKN di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	5 hari x 8 jam kerja		Materi: Strategi Digitalisasi Pustaka: 1. Solomons, Dionne. <i>eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i> Materi: Merancang digitalisasi proses bisnis Pustaka: 2. Charlesworth, Alan. <i>Digital Marketing, A Practical Approach, 3rd Edition, 2018, Routledge.</i> Materi: Merancang strategi pemasaran digital (5S's Digital Marketing) Pustaka: 3. Kotler, Philip. <i>Marketing 4.0, Moving from Traditional to Digital, 2017, Wiley.</i> Materi: Strategi Digitalisasi Pustaka: 1. Solomons, Dionne. <i>eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i>	5%
11	MBKM/ KKN	1. Strategi Antarmuka 2. Perancangan dan Analisa User Interface (UI) untuk unit usaha 3. Analisa User Experience (UX)	Kriteria: MBKM di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	5 hari x 8 jam kerja		Materi: Strategi Antarmuka Pustaka: 1. Solomons, Dionne. <i>eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i> Materi: Perancangan dan Analisa User Interface (UI) untuk unit usaha Pustaka: 2. Charlesworth, Alan. <i>Digital Marketing, A Practical Approach, 3rd Edition, 2018, Routledge.</i> Materi: Analisa User Experience (UX) Pustaka: 3. Kotler, Philip. <i>Marketing 4.0, Moving from Traditional to Digital, 2017, Wiley.</i>	5%
12	MBKM/ KKN	1. Merancang konsep copywriting 2. Merancang ads dan SEO 3. Merancang optimalisasi sosial media	Kriteria: MBKM di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	5 hari x 8 jam kerja		Materi: Merancang konsep copywriting Pustaka: 1. Solomons, Dionne. <i>eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i> Materi: Merancang ads dan SEO Pustaka: 2. Charlesworth, Alan. <i>Digital Marketing, A Practical Approach, 3rd Edition, 2018, Routledge.</i> Materi: Merancang optimalisasi sosial media Pustaka: 3. Kotler, Philip. <i>Marketing 4.0, Moving from Traditional to Digital, 2017, Wiley.</i>	5%

13	MBKM/ KKN	1.Merancang konsep copywriting 2.Merancang ads dan SEO 3.Merancang optimalisasi sosial media	Kriteria: MBKM di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	5 hari x 8 jam kerja		Materi: Merancang konsep copywriting Pustaka: 1. Solomons, Dionne. <i>eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i> Materi: Merancang ads dan SEO Pustaka: 2. Charlesworth, Alan. <i>Digital Marketing, A Practical Approach, 3rd Edition, 2018, Routledge.</i> Materi: Merancang optimalisasi sosial media Pustaka: 3. Kotler, Philip. <i>Marketing 4.0, Moving from Traditional to Digital, 2017, Wiley.</i>	5%
14	MBKM/ KKN	1.Merancang pemanfaatan database digital konsumen 2.Merancang strategi CRM	Kriteria: MBKM di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	3 X 50		Materi: Merancang pemanfaatan database digital konsumen Pustaka: 1. Solomons, Dionne. <i>eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i> Materi: Merancang strategi CRM Pustaka: 2. Charlesworth, Alan. <i>Digital Marketing, A Practical Approach, 3rd Edition, 2018, Routledge.</i>	5%
15	MBKM/ KKN	1.Feedback dari pelaku usaha unit kerja 2.Finalisasi Simulasi Bisnis Digital dengan revisi feedback dalam bentuk Proposal yang mencakup aspek Analisis Situasi, Analisis Bisnis Unit Usaha, Strategi Digitalisasi, Strategi Antarmuka, Online Advertising, dan STRategi Customer	Kriteria: MBKM di unit usaha satu semester Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	5 hari x 8 jam kerja		Materi: 1 Feedback dari pelaku usaha unit kerja Pustaka: 1. Solomons, Dionne. <i>eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i> Materi: Finalisasi Simulasi Bisnis Digital dengan revisi feedback dalam bentuk Proposal yang mencakup aspek Analisis Situasi, Analisis Bisnis Unit Usaha, Strategi Digitalisasi, Strategi Antarmuka, Online Advertising, dan STRategi Customer Pustaka: 2. Charlesworth, Alan. <i>Digital Marketing, A Practical Approach, 3rd Edition, 2018, Routledge.</i>	5%
16	Laporan Akhir MBKM	1.1. Mahasiswa menyusun laporan akhir kegiatan hasil implementasi digitalisasi bisnis digital pada mitra dalam bentuk usaha Simulasi Bisnis Digital. 2.2. Mahasiswa mempresentasikan laporan akhir kegiatan implementasi bisnis digital pada mitra dalam bentuk usaha Simulasi Bisnis Digital	Kriteria: 1.Kriteria: 1.Penilaian dokumen LAK 2.Penilaian seminar 2.Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	3 X 50		Materi: 1. Mahasiswa menyusun laporan akhir kegiatan hasil implementasi digitalisasi bisnis digital pada mitra dalam bentuk usaha Simulasi Bisnis Digital. Pustaka: 1. Solomons, Dionne. <i>eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 7th Edition, 2022, Quirk Education Pty (Ltd).</i> Materi: 2. Mahasiswa mempresentasikan laporan akhir kegiatan implementasi bisnis digital pada mitra dalam bentuk usaha Simulasi Bisnis Digital. Pustaka: 2. Charlesworth, Alan. <i>Digital Marketing, A Practical Approach, 3rd Edition, 2018, Routledge.</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktivitas Partisipatif	19.17%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	69.17%
3.	Penilaian Portofolio	2.5%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	9.17%
		100%

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 studinya 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.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
WIRUSAHA MERDEKA - PENGEMBANGAN LAPORAN	6120902095		T=0	P=0	ECTS=0	5	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
Deskripsi Singkat MK	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
WIRUSAHA MERDEKA - PERANCANGAN PROGRAM	6120902094		T=0	P=0	ECTS=0	5	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
Deskripsi Singkat MK	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 Learning, 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 proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan	
ANALISIS DATA OPERASIONAL	6120902074		T=2	P=0	ECTS=3.18	6	3 Maret 2026	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi		
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN		
Model Pembelajaran	Project Based Learning							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	1. Sikap							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	1. Menganalisis data operasional organisasi mitra untuk mengidentifikasi permasalahan kinerja proses bisnis							
	2. Mengolah dan menyajikan data operasional sebagai dasar evaluasi kinerja operasional							
	3. Menyusun rekomendasi keputusan operasional berbasis data sesuai konteks organisasi mitra							
	4. Menunjukkan sikap profesional, tanggung jawab, dan kerja kolaboratif selama kegiatan Mobilitas Akademik							
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)							
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan tujuan mata kuliah, CPMK, dan peran analisis data operasional dalam Mobilitas Akademik.						
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi jenis data operasional yang relevan dengan konteks organisasi mitra						
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menjelaskan alur proses bisnis dan keterkaitannya dengan data operasional						
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep analisis data operasional dan analisis deskriptif.						
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan fungsi KPI operasional.						
	Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep efisiensi proses dan bottleneck operasional.						
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu menyiapkan kerangka pemaparan hasil analisis data operasional						
	Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu memaparkan hasil awal analisis data operasional berdasarkan kegiatan Mobilitas Akademik.						
	Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu menginterpretasikan hasil analisis data operasional						
	Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep pengambilan keputusan berbasis data operasional						
	Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu melakukan refleksi dan validasi hasil analisis.						
	Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu mengintegrasikan hasil analisis menjadi insight operasional.						
	Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu melakukan konsolidasi dan penyempurnaan hasil analisis.						
	Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu memaparkan hasil akhir analisis data operasional dan rekomendasi berdasarkan kegiatan Mobilitas Akademik.						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Analisis Data Operasional merupakan mata kuliah konversi Mobilitas Akademik yang dirancang untuk membekali mahasiswa dengan kemampuan menganalisis data operasional yang dihasilkan dari aktivitas organisasi mitra. Mata kuliah ini menekankan pemahaman konteks operasional, analisis kinerja proses bisnis, serta penyusunan insight dan rekomendasi keputusan operasional berbasis data. Proses pembelajaran dilakukan melalui ceramah, pembimbingan reflektif, dan pemaparan hasil analisis yang diperoleh mahasiswa selama kegiatan Mobilitas Akademik.							
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> Provost, F., & Fawcett, T. (2013). Data Science for Business. Turban, E. et al. (2018). Decision Support and Business Intelligence Systems. Marr, B. (2016). Big Data in Practice. <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> Kharisma, F., Arifah, I. D. C., Abrori, N. H. H., Hadi, H. K., Fachmi, M., & Gi, C. (2024). Improving customer engagement of food and beverage small and medium enterprises (MSMEs) through e-commerce and content marketing training. International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis, 7(8), 4038–4045. https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i08-46 							
Dosen Pengampu								
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa mampu menjelaskan tujuan mata kuliah, CPMK, dan peran analisis data operasional dalam Mobilitas Akademik.	Mahasiswa mampu menjelaskan kembali ruang lingkup mata kuliah secara lisan Mahasiswa aktif dalam diskusi awal	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja				5%	
2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi jenis data operasional yang relevan dengan konteks organisasi mitra	Mahasiswa mampu menyebutkan contoh data operasional mitra Partisipasi aktif dalam diskusi kelas	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja				5%	
3	Mahasiswa mampu menjelaskan alur proses bisnis dan keterkaitannya dengan data operasional		Kriteria: Mahasiswa mampu menjelaskan hubungan proses bisnis dan data Respon lisan relevan saat diskusi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja				5%	
4	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep analisis data operasional dan analisis deskriptif.		Kriteria: Mahasiswa mampu menjelaskan konsep analisis data secara lisan Keterlibatan aktif dalam sesi tanya jawab Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja				5%	
5	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan fungsi KPI operasional.	Mahasiswa mampu menjelaskan contoh KPI operasional Partisipasi diskusi	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja				5%	
6	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep efisiensi proses dan bottleneck operasional.	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep bottleneck Argumen relevan dalam diskusi	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja				5%	
7	Mahasiswa mampu menyiapkan kerangka pemaparan hasil analisis data operasional	Mahasiswa mampu menjelaskan struktur pemaparan Kesiapan awal untuk presentasi	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja				5%	
8	Mahasiswa mampu memaparkan hasil awal analisis data operasional berdasarkan kegiatan Mobilitas Akademik.	Kejelasan penyampaian hasil analisis Ketepatan konteks data Kemampuan menjawab pertanyaan	Bentuk Penilaian : Tes				15%	

9	Mahasiswa mampu menginterpretasikan hasil analisis data operasional	Mahasiswa mampu menjelaskan makna hasil analisis	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja			5%
10	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep pengambilan keputusan berbasis data operasional	Mahasiswa mampu menjelaskan hubungan data dan keputusan	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja			5%
11	Mahasiswa mampu melakukan refleksi dan validasi hasil analisis.	Mahasiswa mampu menjelaskan kekuatan dan keterbatasan analisis Respon kritis terhadap umpan balik	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja			5%
12	Mahasiswa mampu mengintegrasikan hasil analisis menjadi insight operasional.	Mahasiswa mampu merumuskan insight Argumentasi logis	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja			5%
13		Rekomendasi relevan dengan hasil analisis Penjelasan logis dan kontekstual			Mahasiswa mampu menyusun rekomendasi operasional berbasis insight.	5%
14		Sikap profesional selama diskusi Kepatuhan terhadap aturan perkuliahan	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja			5%
15	Mahasiswa mampu melakukan konsolidasi dan penyempurnaan hasil analisis.	Kesiapan materi akhir Refleksi kritis terhadap hasil kerja				5%
16	Mahasiswa mampu memaparkan hasil akhir analisis data operasional dan rekomendasi berdasarkan kegiatan Mobilitas Akademik.	Kejelasan dan sistematika Kualitas analisis & rekomendasi Profesionalisme komunikasi akademik	Bentuk Penilaian : Tes			15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Praktik / Unjuk Kerja	60%
2.	Tes	30%
		90%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah persentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
BUSINESS & DATA INTELLIGENCE	6120903073		T=3	P=0	ECTS=4.77	6	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	

Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	CPL 1.A	2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;					
	CPL 1.B	3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;					
	CPL 1.C	4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;					
	CPL 1.D	5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;					
	CPL 1.E	6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;					
	CPL 1.F	7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;					
	CPL 1.G	8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;					
	CPL 1.H	9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan					
	CPL 1.I	10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mampu memilih dan melakukan aktivitas Data Analytics yang sesuai dengan konteks masalah bisnis yang dihadapi						
	2. Mahasiswa mampu memahami dasar, fungsi dan manfaat analisis data dengan mengidentifikasi dan memilih item kuesioner penelitian yang sesuai dan bereputasi serta membuat tabulasi data pada MS. Excel.						
	CPMK 2.A	Mahasiswa mampu memahami dasar, fungsi dan manfaat analisis data					
	CPMK 2.B	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan memilih item kuesioner yang sesuai dan bereputasi					
	CPMK 2.C	Mahasiswa mampu membuat tabulasi data pada MS. Excel sehingga dapat digunakan pada proses olah data					
	3. Mahasiswa mampu menganalisis data dan menginterpretasikan hasil analisis data menggunakan Orange Data Mining untuk proses pengambilan keputusan dalam bisnis						
	CPMK 3.A	Mahasiswa mampu melakukan dan menginterpretasikan hasil uji keandalan data dengan Orange Data Mining					
	CPMK 3.B	Mahasiswa mampu melakukan, memvisualisasikan data dan menginterpretasikan hasil uji dengan Orange Data Mining					
	4. Mahasiswa mampu menganalisis data dan menginterpretasikan hasil analisis data menggunakan Partial Least Square Structural Equation Modeling (PLS-SEM) untuk proses pengambilan keputusan dalam bisnis.						
	CPMK 4.A	Mahasiswa mampu melakukan dan menginterpretasikan hasil uji measurement model/outer model yang terdiri dari convergent validity, discriminant validity, composite reliability dan cronbach's alpha dengan Smart-PLS 3/4					
	CPMK 4.B	Mahasiswa mampu melakukan dan menginterpretasikan hasil uji structural model/inner model yang terdiri dari r-square dan bootstrapping procedure dengan Smart-PLS 3/4					
	CPMK 4.C	Mahasiswa mampu melakukan dan menginterpretasikan hasil uji Goodness of Fit dengan Smart-PLS 3/4					
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu memahami dasar, fungsi dan manfaat analisis data untuk bisnis					
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan memilih item kuesioner penelitian yang sesuai dan bereputasi					
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menganalisis data menggunakan Orange Data Mining					
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menginterpretasikan hasil analisis data menggunakan Orange Data Mining					
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu menganalisis data menggunakan Partial Least Square Structural Equation Modeling (PLS-SEM)					
	Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menginterpretasikan hasil analisis data menggunakan Partial Least Square Structural Equation Modeling (PLS-SEM)					
	Sub-CPMK7	Mahasiswa Melaksanakan melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.					
	Sub-CPMK8	Mahasiswa Melaksanakan melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.					
	Sub-CPMK9	Mahasiswa Melaksanakan melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.					
	Sub-CPMK10	Mahasiswa Melaksanakan melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.					
	Sub-CPMK11	Menyusun Laporan Rencana Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.					
	Sub-CPMK12	Mahasiswa Melaksanakan melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.					
	Sub-CPMK13	Mahasiswa Melaksanakan melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.					
	Sub-CPMK14	Mahasiswa Melaksanakan melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.					
	Sub-CPMK15	Mahasiswa Melaksanakan Monitoring dan Evaluasi					
	Sub-CPMK16	Mahasiswa Melaksanakan melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.					
	Sub-CPMK17	Mahasiswa Melaksanakan melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.					
	Sub-CPMK18	Mahasiswa Melaksanakan melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.					
	Sub-CPMK19	Mahasiswa Melaksanakan Seminar Hasil Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.					

Deskripsi Singkat MK
Mata kuliah ini terintegrasi dalam magang MBKM. Mata kuliah Data Analytics lebih banyak menekankan kepada pemberian materi yang memberikan pemahaman tentang pemilihan teknik analisis data yang umumnya digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pengambilan keputusan dalam bisnis. Program yang digunakan adalah MS Excel, Orange Data Mining, AMOS, dan Smart-PLS 3/4, baik dibidang keuangan, pemasaran maupun di bidang sumber daya manusia. Program tersebut digunakan untuk menyelesaikan masalah bisnis menggunakan fungsi logika, perencanaan keuangan, strategi pemasaran, perencanaan SDM berdasarkan hasil output yang sudah dilakukan proses olah data dan interpretasi data. Berdasarkan analisis data yang komprehensif akan bermanfaat sesuai konsentrasi pemasaran digital, technopreneur, dan konsultan bisnis digital.

Pustaka	Utama :	1. Garson, G. D. (2016). Partial least squares: Regression & structural equation models (2016th ed.). G. David Garson and Statistical Associates Publishing. 2. Ghozali, I., & Latan, H. (2015). Partial least squares: Konsep, teknik dan aplikasi menggunakan SmartPLS 3.0 (untuk penelitian empiris) (2nd ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegor 3. Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). Research Methods for Business: A Skill-Building Approach (Seventh). John Wiley & Sons.
	Pendukung :	1. Hair, J. F., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2011). PLS-SEM: Indeed a silver bullet. Journal of Marketing theory and Practice, 19(2), 139-152. 2. Rahman, M. F. W., Safiri, A., Dhenabayu, R., Thahirah, N. N., & Pratama, T. Y. (2024). Improving public purchase interest in MSMEs: The role of packaging design and product photos. International Journal of Multidisciplinary and Multicultural Understanding (IJMMU), 11(11). https://doi.org/10.18415/ijmmu.v11i11.6257
	Dosen Pengampu	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	<p>1.Mahasiswa mampu memahami dasar, fungsi dan manfaat analisis data untuk bisnis</p> <p>2.Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan memilih item kuesioner penelitian yang sesuai dan bereputasi</p>	<p>1.Memahami dasar, fungsi dan manfaat analisis data untuk bisnis</p> <p>2.Mengidentifikasi dan memilih item kuesioner yang sesuai dan bereputasi</p> <p>3.Membuat tabulasi data pada MS. Excel yang baik dan benar</p>	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah dan Praktikum 3x50	Ceramah dan Praktikum 3x50	<p>Materi: Analisis Data</p> <p>Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research Methods for Business: A Skill-Building Approach (Seventh)</i>. John Wiley & Sons.</p>	5%
2	<p>1.Mahasiswa mampu menganalisis data menggunakan Orange Data Mining</p> <p>2.Mahasiswa mampu menginterpretasikan hasil analisis data menggunakan Orange Data Mining</p>	<p>1.Menampilkan suatu data penelitian, teks berita, teks opini masyarakat, teks program kerja dan lain sebagainya menggunakan Orange Data Mining</p> <p>2.Melakukan, menampilkan visual programming dan menginterpretasikan hasil uji menggunakan Orange Data Mining</p>	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah dan praktikum 3x50	Ceramah dan Praktikum 3x50	<p>Materi: Analisis Data</p> <p>Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research Methods for Business: A Skill-Building Approach (Seventh)</i>. John Wiley & Sons.</p>	5%
3	<p>1.Mahasiswa mampu menganalisis data menggunakan Partial Least Square Structural Equation Modeling (PLS-SEM)</p> <p>2.Mahasiswa mampu menginterpretasikan hasil analisis data menggunakan Partial Least Square Structural Equation Modeling (PLS-SEM)</p>	<p>1.Melakukan dan menginterpretasikan hasil uji measurement model/outer model yang terdiri dari convergent validity, discriminant validity, composite reliability dan cronbach's alpha dengan Smart-PLS 3/4</p> <p>2.Melakukan dan menginterpretasikan hasil uji structural model/inner model yang terdiri dari r-square dan bootstrapping procedure dengan Smart-PLS 3/4</p> <p>3.Melakukan dan menginterpretasikan hasil uji Goodness of Fit dengan Smart-PLS 3/4</p>	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah dan Praktikum 3x50	Ceramah dan Praktikum 3x50	<p>Materi: SEM-PLS</p> <p>Pustaka: Garson, G. D. (2016). <i>Partial least squares: Regression & structural equation models (2016th ed.)</i>. G. David Garson and Statistical Associates Publishing.</p>	5%
4	Mahasiswa Melaksanakan melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menggunakan Orange Data Mining atau Smart-PLS sebagai analisis data sesuai area kerja	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Praktik Kerja Lapangan 3x50	Praktik Kerja Lapangan 3x50	<p>Materi: SEM-PLS</p> <p>Pustaka: Garson, G. D. (2016). <i>Partial least squares: Regression & structural equation models (2016th ed.)</i>. G. David Garson and Statistical Associates Publishing.</p>	5%
5	Mahasiswa Melaksanakan melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menggunakan Orange Data Mining atau Smart-PLS sebagai analisis data sesuai area kerja	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Praktik Kerja Lapangan 3x50	Praktik Kerja Lapangan 3x50	<p>Materi: Analisis Data</p> <p>Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research Methods for Business: A Skill-Building Approach (Seventh)</i>. John Wiley & Sons.</p>	5%
6	Mahasiswa Melaksanakan melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menggunakan Orange Data Mining atau Smart-PLS sebagai analisis data sesuai area kerja	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Praktik Kerja Lapangan 3x50	Praktik Kerja Lapangan 3x50	<p>Materi: Analisis Data</p> <p>Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research Methods for Business: A Skill-Building Approach (Seventh)</i>. John Wiley & Sons.</p>	5%
7	Mahasiswa Melaksanakan melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menggunakan Orange Data Mining atau Smart-PLS sebagai analisis data sesuai area kerja	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Praktik Kerja Lapangan 3x50	Praktik Kerja Lapangan 3x50	<p>Materi: Analisis Data</p> <p>Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research Methods for Business: A Skill-Building Approach (Seventh)</i>. John Wiley & Sons.</p>	5%
8	Menyusun Laporan Rencana Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menjelaskan Laporan Rencana Kegiatan (LRK) dan potensi pengambilan data untuk Data Analytics dan Business Intelligence	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Praktik Kerja Lapangan 2x50	Praktik Kerja Lapangan 2x50	<p>Materi: Analisis Data</p> <p>Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research Methods for Business: A Skill-Building Approach (Seventh)</i>. John Wiley & Sons.</p>	10%
9	Mahasiswa Melaksanakan melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menggunakan Orange Data Mining atau Smart-PLS sebagai analisis data sesuai area kerja	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Praktik Kerja Lapangan	Praktik Kerja Lapangan	<p>Materi: Analisis Data</p> <p>Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research Methods for Business: A Skill-Building Approach (Seventh)</i>. John Wiley & Sons.</p>	5%

10	Mahasiswa Melaksanakan Melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menggunakan Orange Data Mining atau Smart-PLS sebagai analisis data sesuai area kerja	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktik Kerja Lapangan	Praktik Kerja Lapangan	Materi: Analisis Data Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research Methods for Business: A Skill-Building Approach</i> (Seventh). John Wiley & Sons.	5%
11	Mahasiswa Melaksanakan Melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menggunakan Orange Data Mining atau Smart-PLS sebagai analisis data sesuai area kerja	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktik Kerja Lapangan	Praktik Kerja Lapangan	Materi: Analisis Data Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research Methods for Business: A Skill-Building Approach</i> (Seventh). John Wiley & Sons.	5%
12	Mahasiswa Melaksanakan Monitoring dan Evaluasi	Menjelaskan progres pengambilan data dan analisis data untuk Data Analytics dan Business Intelligence	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktik Kerja Lapangan 3x50	Praktik Kerja Lapangan 3x50	Materi: Analisis Data Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research Methods for Business: A Skill-Building Approach</i> (Seventh). John Wiley & Sons.	10%
13	Mahasiswa Melaksanakan Melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menggunakan Orange Data Mining atau Smart-PLS sebagai analisis data sesuai area kerja	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktik Kerja Lapangan 3x50	Praktik Kerja Lapangan 3x50	Materi: Analisis Data Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research Methods for Business: A Skill-Building Approach</i> (Seventh). John Wiley & Sons.	5%
14	Mahasiswa Melaksanakan Melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menggunakan Orange Data Mining atau Smart-PLS sebagai analisis data sesuai area kerja	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik Kerja Lapangan 3x50	Praktik Kerja Lapangan 3x50	Materi: Analisis Data Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research Methods for Business: A Skill-Building Approach</i> (Seventh). John Wiley & Sons.	5%
15	Mahasiswa Melaksanakan Melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menggunakan Orange Data Mining atau Smart-PLS sebagai analisis data sesuai area kerja	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik Kerja Lapangan 3x50	Praktik Kerja Lapangan 3x50	Materi: Analisis Data Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research Methods for Business: A Skill-Building Approach</i> (Seventh). John Wiley & Sons.	10%
16	Mahasiswa Melaksanakan Seminar Hasil Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	1. Menyusun Laporan Interaktif Data User Engagement Perusahaan 2. Mempresentasikan Laporan Akhir Kegiatan (LAK) Data Analytics dan Business Intelligence	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktik Kerja Lapangan dan Presentasi 2x50	Praktik Kerja Lapangan dan Presentasi 2x50	Materi: Analisis Data Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research Methods for Business: A Skill-Building Approach</i> (Seventh). John Wiley & Sons.	10%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	7.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	57.5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	35%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah persentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
DESAIN UI/UX	6120904069		T=4	P=0	ECTS=6.36	6	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
						HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
CPL 1.A	2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;						
CPL 1.B	3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;						
CPL 1.C	9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan						
CPL 1.D	10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mahasiswa memahami konsep UI/UX Design.						
CPMK 1.A	Mahasiswa memahami dasar UI / UX Design						
	2. Mahasiswa mampu menganalisa desain UI/UX menggunakan framework UI/UX.						
CPMK 2.A	Mahasiswa mampu memahami jenis UI/UX Design yang efektif dan menganalisa dengan menggunakan framework desain UX.						
CPMK 2.B	Magang di perusahaan						
	3. Mahasiswa menyusun laporan analisa dan desain sistem/website/aplikasi						
CPMK 3.A	Mahasiswa mampu mendesain ulang UI/UX sistem/website/aplikasi dengan menggunakan software Figma.						
CPMK 3.B	Mahasiswa menyusun Laporan Akhir Kegiatan Magang						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
Sub-CPMK1	Mahasiswa memahami dasar UI / UX Design						
Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu memahami jenis-jenis dan menganalisa dengan menggunakan framework UX.						
Sub-CPMK3	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.						
Sub-CPMK4	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.						
Sub-CPMK5	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.						
Sub-CPMK6	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.						
Sub-CPMK7	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.						
Sub-CPMK8	Mahasiswa menyusun Laporan Rencana Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.						
Sub-CPMK9	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.						
Sub-CPMK10	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.						
Sub-CPMK11	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.						
Sub-CPMK12	Mahasiswa melaksanakan monitoring dan evaluasi kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.						
Sub-CPMK13	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.						
Sub-CPMK14	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.						
Sub-CPMK15	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.						
Sub-CPMK16	Mahasiswa menyusun Laporan Akhir Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memfasilitasi mahasiswa untuk menguasai konsep, teori dan teknik dalam perancangan pengalaman pengguna atau User Experience UI/UX Design dan mampu mengimplementasikan perancangan UI/UX Design dari pengembangan suatu aplikasi produk digital khususnya aplikasi berbasis web dan mobile. This course facilitates students to master concepts, theories and techniques in designing user experiences or User Experience UI/UX Design and being able to implement UI/UX Design designs from the development of a digital product application, especially web- and mobile-based applications..						
Pustaka	Utama :						
	1. [1] Deacon, P. B. (2020). UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.						
	2. [2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd.						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa memahami dasar UI / UX Design	1.1. Mahasiswa mampu memahami pengertian dan perbedaan UI dan UX 2.2. Mahasiswa mampu memahami dasar-dasar desain UI 3.3. Mahasiswa mampu memahami prinsip Desain Visual (Design Theory) 4.4. Mahasiswa mampu memahami prinsip Desain UI (8 Golden Rules)	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 3 x 40 menit	Ceramah Diskusi	Materi: [2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.	10%

2	Mahasiswa mampu memahami jenis-jenis dan menganalisa dengan menggunakan framework UX.	<p>1.1. Mahasiswa mengetahui macam-macam framework UX desain yang dapat digunakan</p> <p>2.2. Mahasiswa mampu memahami framework design thinking process</p> <p>3.3. Mahasiswa mampu memahami framework double diamond</p> <p>4.4. Mahasiswa mampu memahami framework WEBQUAL 4.0</p>	<p>Kriteria: Rubrik holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Luring 3 x 40 menit	Ceramah Diskusi	<p>Materi: [2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd.</p> <p>Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design.</i> United States of America: Independently published.</p>	5%
3	Mahasiswa mampu mendesain ulang UI/UX sistem/website/aplikasi dengan menggunakan software Figma.	Mahasiswa mampu menentukan rencana desain/redesain UI/UX sistem/website/aplikas	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>		Ceramah Diskusi Praktik Software	<p>Materi: [2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd.</p> <p>Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design.</i> United States of America: Independently published.</p>	5%
4	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	<p>Kriteria: Rubrik holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Luring 3 x 40 menit		<p>Materi: [2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd.</p> <p>Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design.</i> United States of America: Independently published.</p>	5%
5	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	<p>Kriteria: Rubrik holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Luring 3 x 40 menit		<p>Materi: [2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd.</p> <p>Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design.</i> United States of America: Independently published.</p>	5%
6	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	<p>Kriteria: Rubrik holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Luring 3 x 40 menit		<p>Materi: [2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd.</p> <p>Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design.</i> United States of America: Independently published.</p>	5%

7	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Luring 3 x 40 menit		Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design.</i> United States of America: Independently published.	5%
8	Mahasiswa menyusun Laporan Rencana Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu mempresentasikan Laporan Rencana Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Daring 3 x 40 menit	Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design.</i> United States of America: Independently published.	10%
9	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja		Daring 3 x 40 menit	Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design.</i> United States of America: Independently published.	5%
10	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja		Daring 3 x 40 menit	Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design.</i> United States of America: Independently published.	5%
11	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Luring 3 x 40 menit		Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design.</i> United States of America: Independently published.	5%

12	Mahasiswa melaksanakan monitoring dan evaluasi kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 3 x 40 menit		Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design.</i> United States of America: Independently published.	10%
13	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Luring 3 x 40 menit		Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design.</i> United States of America: Independently published.	5%
14	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Luring 3 x 40 menit		Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design.</i> United States of America: Independently published.	5%
15	Mahasiswa melaksanakan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 3 x 40 menit		Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design.</i> United States of America: Independently published.	5%
16	Mahasiswa menyusun Laporan Akhir Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Mahasiswa mampu mempresentasikan UI/UX Researcher Report dalam Laporan Akhir Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 3 x 40 menit		Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design.</i> United States of America: Independently published.	10%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	12.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	37.5%
		100%

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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
IMPLEMENTASI CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT	6120902072		T=2	P=0	ECTS=3.18	6	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
CPL 1.A	1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;						
CPL 1.B	4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;						
CPL 1.C	5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;						
CPL 1.D	7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;						
CPL 1.E	9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan						
CPL 1.F	10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mahasiswa mampu menganalisis teori customer relationship management dari sudut pandang pelanggan dan organisasi. . Students analyze the theory of customer relationship management from the perspective of customers and organizations.						
CPMK 1.A	1. Mahasiswa memahami Customer Acquisition Matrix						
	2. Mahasiswa mampu menganalisis Customer Acquisition Matrix di perusahaan Students are able to analyze the Customer Acquisition Matrix in companies						
	3. Mahasiswa mampu menganalisis Customer Activities di perusahaan Students are able to analyze the Customer Activities in companies						
	4. Mahasiswa mampu menganalisis Customer-Based Value Strategy di perusahaan Students are able to analyze the Customer-Based Value Strategy in companies						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
Sub-CPMK1	Mahasiswa memahami Customer Acquisition Matrix						
Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu merumuskan implementasi Customer Activity Students are able to formulate the implementation of Customer Activity						
Sub-CPMK3	menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy						
Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy						
Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy						
Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy						
Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy						
Sub-CPMK8	Menyusun Laporan Rencana Kegiatan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.						
Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy						
Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy						
Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy						
Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy						
Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy						
Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy						
Sub-CPMK15	Mahasiswa mampu menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy						
Sub-CPMK16	Seminar Hasil Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji CRM sebagai strategi bisnis yang mengintegrasikan proses internal dan jaringan eksternal untuk menciptakan dan memberikan nilai bagi pelanggan sasaran dan bagi organisasi. Mata kuliah ini akan mengambil pandangan 'pemasaran' yang lebih luas dari sekedar merancang sebuah produk, mengiklankan, menetapkan harga dan mendistribusikannya kepada konsumen. Mata kuliah berbasis case study ini mengkaji peran pemangku kepentingan, seperti staf internal, pemasok, dan kelompok berpengaruh, dalam membentuk hubungan dengan pelanggan.						
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). Customer relationship management. Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2006, 2012, 2018. . 2. Knox, S., Payne, A., Ryals, L., Maklan, S., & Peppard, J. (2007). Customer relationship management. Routledge 3. Buttle, F. (2004). Customer relationship management. Routledge. 						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa memahami Customer Acquisition Matrix	1.aktifitas 2.partisipatif	<p>Kriteria: Power point Non-test technique: Power point</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio</p>	Ceramah, diskusi	Ceramah, diskusi	<p>Materi: menilai Matriks Akuisisi Konsumen</p> <p>Pustaka: 1. Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). Customer relationship management. Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2006, 2012, 2018. .</p> <p>Materi: interpretasi nilai Matriks Akuisisi Konsumen</p> <p>Pustaka:</p> <p>Materi: memahami Customer Acquisition Matrix</p> <p>Pustaka: 1. Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). Customer relationship management. Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2006, 2012, 2018. .</p>	2%

2	Mahasiswa mampu merumuskan implementasi Customer Activity Students are able to formulate the implementation of Customer Activity	Aktifitas partisipatif	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Ceramah, diskusi	Ceramah, diskusi	Materi: menilai Aktivitas konsumen Pustaka: 1. Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). <i>Customer relationship management</i> . Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2006, 2012, 2018. . Materi: interpretasi Customer Activity Pustaka: Materi: merumuskan implementasi Customer Activity Students are able to formulate the implementation of Customer Activity Pustaka: 1. Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). <i>Customer relationship management</i> . Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2006, 2012, 2018. .	2%
3	menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Aktifitas partisipatif	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi		Materi: menilai Strategi Customer-Based Value Pustaka: 1. Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). <i>Customer relationship management</i> . Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2006, 2012, 2018. . Materi: interpretasi Strategi Customer-Based Value Pustaka:	3%
4	Mahasiswa mampu menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Aktifitas partisipatif	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik kerja di perusahaan 1 semester 5 x 8 hari kerja		Materi: menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy Pustaka:	4%
5	Mahasiswa mampu menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Kriteria: 1.Non-test technique: Lab Mandiri 2.Logbook Praktikum 3.Kehadiran dalam Magang MBKM/KKn/Magang Mandiri Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik kerja di perusahaan 1 semester 5 x 8 hari kerja		Materi: menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy Pustaka: 1. Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). <i>Customer relationship management</i> . Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2006, 2012, 2018. .	4%
6	Mahasiswa mampu menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Kriteria: 1.Non-test technique: Lab Mandiri 2.Logbook Praktikum 3.Kehadiran dalam Magang MBKM/KKn/Magang Mandiri Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik kerja di perusahaan 1 semester 5 x 8 hari kerja		Materi: menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy Pustaka: 1. Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). <i>Customer relationship management</i> . Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2006, 2012, 2018. .	5%
7	Mahasiswa mampu menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Kriteria: 1.Non-test technique: Lab Mandiri 2.Logbook Praktikum 3.Kehadiran dalam Magang MBKM/KKn/Magang Mandiri Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik kerja di perusahaan 1 semester 5 x 8 hari kerja		Materi: menidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy Pustaka: 1. Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). <i>Customer relationship management</i> . Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2006, 2012, 2018. .	5%

8	Menyusun Laporan Rencana Kegiatan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan	Kriteria: Test: Dokumen LRK Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Penilaian dokumen LRK		Materi: menjelaskan laporan rencana kegiatan (LRK) dan mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy Pustaka:	20%
9	Mahasiswa mampu mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Ketepatan dan penguasaan mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Kriteria: 1.Non-test technique: Lab Mandiri 2.Logbook Praktikum 3.Kehadiran dalam Magang MBKM/KN/Magang Mandiri Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik kerja di perusahaan 1 semester 5 x 8 hari kerja		Materi: mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy Pustaka: 1. Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). <i>Customer relationship management</i> . Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2006, 2012, 2018. .	5%
10	Mahasiswa mampu mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Kriteria: 1.Non-test technique: Lab Mandiri 2.Logbook Praktikum 3.Kehadiran dalam Magang MBKM/KN/Magang Mandiri Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik kerja di perusahaan 1 semester 5 x 8 hari kerja		Materi: mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy Pustaka: 1. Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). <i>Customer relationship management</i> . Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2006, 2012, 2018. .	5%
11	Mahasiswa mampu mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Kriteria: 1.Non-test technique: Lab Mandiri 2.Logbook Praktikum 3.Kehadiran dalam Magang MBKM/KN/Magang Mandiri Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik kerja di perusahaan 1 semester 5 x 8 hari kerja		Materi: mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy Pustaka: 1. Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). <i>Customer relationship management</i> . Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2006, 2012, 2018. .	5%
12	Mahasiswa mampu mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Kriteria: 1.Non-test technique: Lab Mandiri 2.Logbook Praktikum 3.Kehadiran dalam Magang MBKM/KN/Magang Mandiri Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik kerja di perusahaan 1 semester 5 x 8 hari kerja		Materi: mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy Pustaka: 1. Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). <i>Customer relationship management</i> . Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2006, 2012, 2018. .	5%
13	Mahasiswa mampu mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Kriteria: 1.Non-test technique: Lab Mandiri 2.Logbook Praktikum 3.Kehadiran dalam Magang MBKM/KN/Magang Mandiri Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik kerja di perusahaan 1 semester 5 x 8 hari kerja		Materi: mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy Pustaka: 1. Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). <i>Customer relationship management</i> . Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2006, 2012, 2018. .	5%

14	Mahasiswa mampu mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Kriteria: 1.Non-test technique: Lab Mandiri 2.Logbook Praktikum 3.Kehadiran dalam Magang MBKM/KKn/Magang Mandiri Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik kerja di perusahaan 1 semester 5 x 8 hari kerja		Materi: mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy Pustaka: 1. Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). <i>Customer relationship management</i> . Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2006, 2012, 2018. .	5%
15	Mahasiswa mampu mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy	Kriteria: 1.Non-test technique: Lab Mandiri 2.Logbook Praktikum 3.Kehadiran dalam Magang MBKM/KKn/Magang Mandiri Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik kerja di perusahaan 1 semester 5 x 8 hari kerja		Materi: mengidentifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy Pustaka: 1. Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). <i>Customer relationship management</i> . Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2006, 2012, 2018. .	5%
16	Seminar Hasil Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya di perusahaan/badan usaha/yayasan.	Ketepatan, dan penguasaan	Kriteria: Test : Laporan Akhir Kegiatan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	menyusun laporan akhir kegiatan hasil identifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy di perusahaan		Materi: menyusun laporan akhir kegiatan hasil identifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy di perusahaan Pustaka: Materi: presentasikan laporan akhir kegiatan hasil identifikasi Consumer Acquisition, Consumer Activity, dan Customer-Based Value Strategy di perusahaan Pustaka:	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	9.35%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	51.02%
3.	Penilaian Portofolio	1.67%
4.	Penilaian Praktikum	7.67%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	30.35%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tapat Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan	
IMPLEMENTASI ETIKA BISNIS DIGITAL	6120903070		T=3	P=0	ECTS=4.77	6	3 Maret 2026	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi		
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN		
Model Pembelajaran	Project Based Learning							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	1. Sikap							
CPL 1.A	1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;							
CPL 1.B	2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;							
CPL 1.C	3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;							
CPL 1.D	4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;							
CPL 1.E	5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;							
CPL 1.F	6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;							
CPL 1.G	7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;							
CPL 1.H	8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;							
CPL 1.I	9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	1. Mampu menerapkan teori etika bisnis digital pada masyarakat							
	2. Mampu etika bisnis digital pada Badan Usaha di tempat kegiatan							
	3. Pengukuran etika bisnis digital di lingkungan masyarakat							
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)							
	Sub-CPMK1	Menerapkan teori etika bisnis digital pada masyarakat						
	Sub-CPMK2	Menerapkan teori etika bisnis digital pada masyarakat						
	Sub-CPMK3	Penyusunan Laporan Rencana Kegiatan						
	Sub-CPMK4	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
	Sub-CPMK5	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
	Sub-CPMK6	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
	Sub-CPMK7	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
	Sub-CPMK8	Monev Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
	Sub-CPMK9	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
	Sub-CPMK10	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
	Sub-CPMK11	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
	Sub-CPMK12	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
	Sub-CPMK13	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
	Sub-CPMK14	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
	Sub-CPMK15	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
	Sub-CPMK16	Seminar hasil Laporan Akhir Kegiatan						
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini adalah mata kuliah terpenting di Bisnis Digital karena termaktub pada Visi Program Studi, dimana mata kuliah ini yang memadukan materi etika bisnis dan etika dalam penggunaan teknologi, sehingga mahasiswa mampu memahami hakekat etika, teori etika, kode etik dalam bisnis digital, prinsip-prinsip GCG dan kaitan etika bisnis digital, prinsip-prinsip CSR dan kaitan etika bisnis digital, kinerja organisasi bisnis, masalah etis selama proses desain, mediasi teknologi, moralisasi teknologi, tanggung jawab dan hukum, distribusi tanggung jawab dan desain teknologi, etika lingkungan, etika insinyur dan keberlanjutan.							
Pustaka	Utama :							
	1. Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. Ethics, Technology, And Engineering An Introduction. A John Wiley & Sons, Ltd., Publication							
	Pendukung :							
	1. Ilham Fahmi. 2021. Etika Bisnis (Teori, Kasus, dan Solusi) - cetakan kelima. Bandung: Alfabeta							
	2. Tri Hendro Sigit. 2012. Etika Bisnis Modern. Yogyakarta: Upp Stim Ypkn							
	3. Sukrisno Agoes. 2011. Etika Bisnis Dan Profesi. Jakarta: Salemba Empat							
Dosen Pengampu								
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Menerapkan teori etika bisnis digital pada masyarakat	1. Mampu memahami kode etik perilaku 2. Mampu memahami kode etik dalam lingkup masyarakat 3. Memahami kemungkinan dan keterbatasan kode etik dalam tempat berkarya/berkerja	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ilham Fahmi. 2021. Etika Bisnis (Teori, Kasus, dan Solusi) - cetakan kelima. Bandung: Alfabeta	5%	
2	Menerapkan teori etika bisnis digital pada masyarakat	1. Memahami masalah banyak tangan dalam penyelesaian kasus etika bisnis dalam tempat berkarya/berkerja 2. Memahami etika bisnis, tanggung jawab dan hukum pada tempat berkarya/berkerja	Kriteria: Kuliah Kerja Nyata Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. Ethics, Technology, And Engineering An Introduction. A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	5%	
3	Penyusunan Laporan Rencana Kegiatan	Laporan Rencana Kegiatan	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royakkers. 2011. Ethics, Technology, And Engineering An Introduction. A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	5%	

15	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royackers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	5%
16	Seminar hasil Laporan Akhir Kegiatan	Laporan Akhir Kegiatan	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Etika Bisnis Pustaka: Ibo Van De Poel, And Lambèr Royackers. 2011. <i>Ethics, Technology, And Engineering An Introduction</i> . A John Wiley & Sons, Ltd., Publication	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktivitas Partisipatif	5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	55%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	40%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion Learning, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
MANAJERIAL RESIKO BISNIS	6120902071		T=2	P=0	ECTS=3.18	6	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
						HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
CPL 1.A	1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;						
CPL 1.B	2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;						
CPL 1.C	3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;						
CPL 1.D	4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;						
CPL 1.E	5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;						
CPL 1.F	6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;						
CPL 1.G	7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;						
CPL 1.H	8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;						
CPL 1.I	9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mahasiswa mampu menguraikan penerapan manajemen risiko di organisasi dengan baik.						
	2. Mahasiswa mampu membuat risk register dengan benar.						
	3. Mahasiswa mampu menunjukkan karakter cerdas, mandiri, jujur, peduli dan tangguh di dalam kegiatan pembelajaran manajemen risiko.						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
Sub-CPMK1	Mampu mendeskripsikan gambaran umum risiko dalam perusahaan						
Sub-CPMK2	Mampu mendeskripsikan proses manajemen risiko						
Sub-CPMK3	Mampu menentukan konteks risiko						
Sub-CPMK4	Mampu mengidentifikasi risiko						
Sub-CPMK5	Mampu mendeskripsikan komponen-komponen dan keterkaitannya dalam analisis risiko						
Sub-CPMK6	Mampu menganalisis risiko: Operasional dan SDM						
Sub-CPMK7	Mampu menganalisis risiko: Pemasaran						
Sub-CPMK8	Mampu menganalisis risiko keuangan						
Sub-CPMK9	Mampu menganalisis risiko IT						
Sub-CPMK10	Mampu menganalisis risiko: lingkungan						
Sub-CPMK11	Mampu mengevaluasi risiko dan menentukan perlakuan risiko						
Sub-CPMK12	Mampu menyusun risk register						
Sub-CPMK13	Penyusunan Laporan Rencana Kegiatan						
Sub-CPMK14	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
Sub-CPMK15	Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata						
Sub-CPMK16	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
Sub-CPMK17	Monev Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
Sub-CPMK18	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
Sub-CPMK19	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
Sub-CPMK20	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
Sub-CPMK21	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
Sub-CPMK22	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
Sub-CPMK23	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
Sub-CPMK24	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
Sub-CPMK25	Seminar hasil Laporan Akhir Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.						
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah berbasis project ini memberi gambaran tentang risiko sebagai bagian dari kehidupan baik dalam bermasyarakat maupun di perusahaan yang dapat dikelola. Manajemen risiko meliputi identifikasi atas risiko yang ada, mengukur beratnya risiko, penanganan risiko dengan pendekatan/strategi tertentu, dan penyusunan risk register dengan benar. Metode pembelajaran yang digunakan meliputi presentasi, diskusi, dan pemberian tugas dengan kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya menggunakan contextual teaching learning (CTL) dilanjutkan refleksi.						
Pustaka	Utama : 1. 1. Crovini, Chiara, 2019. Risk Management in Small and Medium Enterprises, 1st edition. Italy: Routledge-Giappichelli Studies in Business and Management 2. 2. Hanafi, Mamduh M. 2014, Manajemen Risiko, Edisi Kedua, UPP STIM YKPN 3. 3. Rustam, Bambang Rianto. 2017. Manajemen Risiko (Prinsip, Penerapan dan Penelitian). Salemba Empat. Pendukung :						
Dosen Pengampu							
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	1.Mampu mendeskripsikan gambaran umum risiko dalam perusahaan 2.Mampu mendeskripsikan proses manajemen risiko 3.Mampu menentukan konteks risiko 4.Mampu mengidentifikasi risiko	1.Mampu mendeskripsikan dan menjelaskan konsep risiko, unsur risiko, dan kategori risiko 2.Mampu menjelaskan konteks risiko, proses identifikasi risiko, dan mengurai skenario peristiwa risiko 3.Mampu menjelaskan,menetapkan, dan membuat prediksi konteks risiko 4.Mampu menjelaskan proses dan prosedur identifikasi risiko 5.Mampu menentukan dan menguraikan indikasi skenario peristiwa risiko	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Pustaka: 1. Crovini, Chiara, 2019. Risk Management in Small and Medium Enterprises, 1st edition. Italy: Routledge-Giappichelli Studies in Business and Management Materi: Pustaka: 2. Hanafi, Mamduh M. 2014, Manajemen Risiko, Edisi Kedua, UPP STIM YKPN	5%

2	<p>1.Mampu mendeskripsikan komponen-komponen dan keterkaitannya dalam analisis risiko</p> <p>2.Mampu menganalisis risiko: Operasional dan SDM</p> <p>3.Mampu menganalisis risiko: Pemasaran</p> <p>4.Mampu menganalisis risiko keuangan</p>	<p>1.Mampu menjelaskan jenis-jenis analisis risiko dan kelebihan dan kekurangannya</p> <p>2.Mampu menghitung dan menganalisis risiko menggunakan metode VAR, metode historis, metode analitik dan metode Monte Carlo</p> <p>3.Mampu menjelaskan dan mengukur sumber risiko produksi/operasi dan SDM</p> <p>4.Mampu menjelaskan dan mengukur sumber-sumber risiko pemasaran</p> <p>5.Mampu menjelaskan dan mengukur sumber-sumber risiko keuangan</p>	<p>Kriteria: Kuliah Kerja Nyata</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	<p>Materi: Pustaka: 1. <i>Crovini, Chiara, 2019. Risk Management in Small and Medium Enterprises, 1st edition. Italy: Routledge-Giappichelli Studies in Business and Management</i></p> <p>Materi: Pustaka: 2. <i>Hanafi, Mamduh M. 2014, Manajemen Risiko, Edisi Kedua, UPP STIM YKPN</i></p>	5%
3	<p>1.Mampu menganalisis risiko IT</p> <p>2.Mampu menganalisis risiko: lingkungan</p> <p>3.Mampu mengevaluasi risiko dan menentukan perlakuan risiko</p> <p>4.Mampu menyusun risk register</p>	<p>1.Mampu memahami konsep risiko IT dan sumber-sumber-sumbernya</p> <p>2.Mampu mendeskripsikan penilaian kualitatif dalam pengukuran risiko IT</p> <p>3.Mampu menjelaskan dan mengukur sumber risiko lingkungan</p> <p>4.Mampu mengevaluasi dan memutuskan perlakuan risiko</p> <p>5.Mampu merumuskan alternatif keputusan pencegahan dan pengendalian risiko</p> <p>6.Mampu menjelaskan fungsi dan prinsip unsur asuransi dalam penanganan risiko</p> <p>7.Mampu menyusun risk register</p>	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	<p>Materi: Pustaka: 1. <i>Crovini, Chiara, 2019. Risk Management in Small and Medium Enterprises, 1st edition. Italy: Routledge-Giappichelli Studies in Business and Management</i></p> <p>Materi: Pustaka: 2. <i>Hanafi, Mamduh M. 2014, Manajemen Risiko, Edisi Kedua, UPP STIM YKPN</i></p>	5%
4	Penyusunan Laporan Rencana Kegiatan	Laporan Rencana Kegiatan	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50		5%
5	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50		5%
6	Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata	Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50		5%
7	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50		5%
8	Monev Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50		10%
9	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50		5%
10	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50		5%
11	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50		5%
12	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50		5%
13	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50		5%
14	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50		5%
15	Pelaksanaan Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50		5%

16	Seminar hasil Laporan Akhir Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	Laporan Akhir Kegiatan Magang / Studi / KKN Mandiri / Program lainnya.	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan presentasi 3 X 50	Zoom meeting atau google meet 3 X 50	Materi: Pustaka: 1. <i>Crovini, Chiara, 2019. Risk Management in Small and Medium Enterprises, 1st edition. Italy: Routledge-Giappichelli Studies in Business and Management</i> Materi: Pustaka: 2. <i>Hanafi, Marduh M. 2014, Manajemen Risiko, Edisi Kedua, UPP STIM YKPN</i>	20%
----	--	--	---	----------------------------------	---	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	55%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	40%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
AGILE BUSINESS	6120903055	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	7	5 Juli 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. ;Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., M.B.A. ; Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M ; Nadia Nur Tahirrah S.E., M.SM		Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., M.B.A			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	

Model Pembelajaran	Case Study
--------------------	------------

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK
---------------------------	-----------------------------------

1. Sikap	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
1. C2. Memahami konsep dan prinsip dasar agile business management	
2. C4. Menganalisis kebutuhan penerapan agile dalam konteks bisnis	
3. C3. Menerapkan kerangka kerja agile dalam perencanaan dan eksekusi strategi bisnis	
4. P4. Membangun sistem pengukuran kinerja yang agile dan adaptif	
5. C6. Mengembangkan budaya organisasi yang mendukung agile business	
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar manajemen bisnis agile, peran dan tanggung jawab manajer dalam lingkungan agile.
Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu merumuskan strategi berbisnis di era digital
Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu memahami Balanced Scorecard Agile dan Adaptif
Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu mendeskripsikan eksekusi strategi agile dan manajemen proyek
Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu menganalisis pembelajaran strategis serta pengambilan keputusan, adaptif, korelasi, dan kausalitas
Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu memahami penyesuaian cepat perusahaan
Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu mendeskripsikan Kepemimpinan untuk Eksekusi Strategi.
Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu mengerjakan Ujian Tengah Semester
Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu memahami manajemen Proyek yang Selaras dengan Strategi
Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu mendeskripsikan Kepemimpinan yang Selaras dengan Strategi
Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu menjelaskan budaya yang Selaras dengan Strategi bisnis
Sub-CPMK12	Mahasiswa memahami hubungan antara karyawan dengan pemberi kerja
Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu menyusun nilai berkelanjutan melalui peta strategi dan kartu skor kolaboratif
Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu memahami proses membangun bisnis, perencanaan bisnis, dan mengelola pertumbuhan bisnis digital untuk ide startup
Sub-CPMK15	Mahasiswa mampu memahami proses membangun bisnis, perencanaan bisnis, dan mengelola pertumbuhan bisnis digital untuk ide startup
Sub-CPMK16	Mahasiswa mampu menyelesaikan penugasan Ujian Akhir Semester

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas penerapan prinsip dan praktik agile dalam manajemen bisnis untuk meningkatkan fleksibilitas, kecepatan, dan efektivitas organisasi dalam menghadapi perubahan lingkungan bisnis yang cepat di era digital. Mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep agile business, kerangka kerja agile, serta penerapannya dalam perencanaan strategis, eksekusi strategi, dan pengambilan keputusan bisnis.
----------------------	---

Pustaka	Utama :
	Pendukung :
	<ol style="list-style-type: none"> a. Denning, S. (2018). The Age of Agile: How Smart Companies Are Transforming the Way Work Gets Done. AMACOM. b. Rigby, D. K., Sutherland, J., & Noble, A. (2018). Agile at Scale. Harvard Business Review, 96(3), 88-96. c. Ghezzi, A., & Cavallo, A. (2020). Agile business model innovation in digital entrepreneurship: Lean startup approaches. Journal of Business Research, 110, 519-537. d. Doz, Y. L., Kosonen, M., & Virtanen, P. (2018). Strategically agile government. In Global Encyclopedia of Public Administration, Public Policy, and Governance (pp. 1-8). Springer, Cham. e. Teece, D., Peteraf, M., & Leih, S. (2016). Dynamic capabilities and organizational agility: Risk, uncertainty, and strategy in the innovation economy. California Management Review, 58(4), 13-35. f. Kale, E., Aknar, A., & Başar, Ö. (2019). Absorptive capacity and firm performance: The mediating role of strategic agility. International Journal of Hospitality Management, 78, 276-283. g. Battistella, C., De Toni, A. F., De Zan, G., & Pessot, E. (2017). Cultivating business model agility through focused capabilities: A multiple case study. Journal of Business Research, 73, 65-82. h. Clauss, T., Abebe, M., Tangpong, C., & Hock, M. (2019). Strategic agility, business model innovation, and firm performance: An empirical investigation. IEEE Transactions on Engineering Management, 68(3), 767-784. i. Ravichandran, T. (2018). Exploring the relationships between IT competence, innovation capacity and organizational agility. The Journal of Strategic Information Systems, 27(1), 22-42. j. Sambamurthy, V., Bharadwaj, A., & Grover, V. (2003). Shaping agility through digital options: Reconceptualizing the role of information technology in contemporary firms. MIS Quarterly, 27(2), 237-263. k. Alan Sarsby (2012). A Useful Guide to SWOT Analysis. Published by Pansophix Online. Sterling House, 10 Wheatcroft Business Park., Landmere Lane, Edwalton, , Nottingham, NG12 4DG, ISBN 978-1-906460-89-1

Dosen Pengampu	DHIYAN SEPTA WIHARA HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN HAFID KHOLIDIDI HADI MUHAMMAD FACHMI Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M. Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M. Dr Muhammad Fachmi, S.E., M.M. Dr Muhammad Fachmi, S.E., M.M.
----------------	--

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar manajemen bisnis agile, peran dan tanggung jawab manajer dalam lingkungan agile.	<ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan konsep manajemen agile business b. Menunjukkan peran dan tanggung jawab manajer c. Merefleksikan konsep agile business 	Kriteria: 1. Kriteria: Rubrik holistik 2. Bentuk non-tes: Meringkas materi kuliah Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Problem-Based Learning (PBL): 1. Identifikasi masalah tentang konsep agile business 2. Mahasiswa mendiskusikan materi dengan dosen dengan tanya jawab 3. Mahasiswa mengembangkan Solusi untuk memecahkan masalah terkait konsep agile business 4. Mahasiswa melakukan refleksi akhir dari perkuliahan Tugas 1: Merangkum materi hasil penjelasan dosen. 3x50		Materi: menjelaskan konsep dasar manajemen bisnis agile, peran dan tanggung jawab manajer dalam lingkungan agile. Pustaka: a. Denning, S. (2018). The Age of Agile: How Smart Companies Are Transforming the Way Work Gets Done. AMACOM.	5%

2	Mahasiswa mampu merumuskan strategi berbisnis di era digital	1.1. Mampu memahami tentang bisnis digital 2.2. Mampu menjelaskan strategi bisnis di era digital 3.3. Mampu merumuskan strategi bisnis digital	Kriteria: 1.Kriteria: Rubrik holistik 2.Bentuk non-tes: Presentasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Case-Based Learning (CBL) 1. Memberikan permasalahan tentang strategi bisnis 2. Mahasiswa berdiskusi dengan sejawat tentang masalah menentukan strategi bisnis di era digital 3. Mahasiswa melakukan riset literatur melalui jurnal yang ada 4. Mahasiswa mempresentasikan Solusi yang telah di temukan. Tugas 2: Menyusun strategi bisnis digital dengan teman sejawat pada saat perkuliahan dan mempresentasikan hasilnya. 3x50		Materi: merumuskan strategi berbisnis di era digital Pustaka: a. Denning, S. (2018). <i>The Age of Agile: How Smart Companies Are Transforming the Way Work Gets Done.</i> AMACOM.	5%
3	Mahasiswa mampu memahami Balanced Scorecard Agile dan Adaptif	1.1. Mampu menjelaskan tentang Balanced Scorecard Agile dan Adaptif 2.2. Mampu memahami Balanced Scorecard Agile dan Adaptif 3.3. Mampu mengaplikasikan Balanced Scorecard Agile dan Adaptif	Kriteria: 1.Kriteria: Rubrik holistik 2.Bentuk non-tes: Presentasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Case-Based Learning (CBL) 1. Memberikan permasalahan tentang Balanced Scorecard Agile dan Adaptif 2. Mahasiswa berdiskusi dengan sejawat tentang masalah Balanced Scorecard Agile dan Adaptif 3. Mahasiswa melakukan riset literatur melalui jurnal yang ada 4. Mahasiswa mempresentasikan Solusi yang telah di temukan. Tugas 3: Mempresentasikan hasil diskusi permasalahan Balanced Scorecard Agile dan Adaptif pada saat perkuliahan 3x50		Materi: memahami Balanced Scorecard Agile dan Adaptif Pustaka: a. Denning, S. (2018). <i>The Age of Agile: How Smart Companies Are Transforming the Way Work Gets Done.</i> AMACOM.	5%
4	Mahasiswa mampu mendeskripsikan eksekusi strategi agile dan manajemen proyek	1.1. Mampu mendeskripsikan eksekusi strategi agile dan manajemen proyek 2.2. Mampu memahami eksekusi strategi agile dan manajemen proyek 3.3. Mampu Menyusun eksekusi strategi agile dan manajemen proyek	Kriteria: 1.Kriteria: Rubrik holistik 2.Bentuk non-tes: Presentasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Case-Based Learning (CBL) 1. Memberikan permasalahan tentang eksekusi strategi agile dan manajemen proyek 2. Mahasiswa berdiskusi dengan sejawat tentang masalah eksekusi strategi agile dan manajemen proyek 3. Mahasiswa melakukan riset literatur melalui jurnal yang ada 4. Mahasiswa membuat peta konsep strategi agile dan manajemen proyek 5. Mahasiswa mempresentasikan peta konsep dan solusi yang telah di temukan Tugas 4: Menyusun peta konsep eksekusi strategi agile dan manajemen proyek lalu dipresentasikan 3x50		Materi: mendeskripsikan eksekusi strategi agile dan manajemen proyek Pustaka: a. Denning, S. (2018). <i>The Age of Agile: How Smart Companies Are Transforming the Way Work Gets Done.</i> AMACOM.	5%
5	Mahasiswa mampu menganalisis pembelajaran strategis serta pengambilan keputusan, adaptif, korelasi, dan kausalitas	1.1. Mahasiswa mampu menjelaskan pembelajaran strategis dan pengambilan keputusan yang adaptif, korelasi, dan kausalitas. 2.2. Mahasiswa mampu memahami pembelajaran strategis dan pengambilan keputusan yang adaptif, korelasi, dan kausalitas 3.3. Mahasiswa mampu menganalisis pembelajaran strategis serta pengambilan keputusan, adaptif, korelasi, dan kausalitas	Kriteria: 1.Kriteria: Rubrik holistik 2.Bentuk non-tes: Presentasi dan merangkum Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Problem-Based Learning (PBL): 1. Identifikasi masalah tentang pembelajaran strategis dan pengambilan keputusan 2. Mahasiswa mendiskusikan materi dengan dosen dengan tanya jawab 3. Mahasiswa mengembangkan Solusi untuk memecahkan masalah terkait pembelajaran strategis dan pengambilan Keputusan 4. Mahasiswa melakukan refleksi akhir dari perkuliahan Tugas 5: Merangkum materi pembelajaran strategis dan pengambilan Keputusan agile business 3x50		Materi: menganalisis pembelajaran strategis serta pengambilan keputusan, adaptif, korelasi, dan kausalitas Pustaka: e. Teece, D., Peteraf, M., & Leih, S. (2016). <i>Dynamic capabilities and organizational agility: Risk, uncertainty, and strategy in the innovation economy.</i> California Management Review, 58(4), 13-35.	5%
6	Mahasiswa mampu memahami penyesuaian cepat perusahaan	1.1. Mampu mendeskripsikan penyesuaian cepat perusahaan 2.2. Mampu memahami penyesuaian cepat perusahaan	Kriteria: 1.Kriteria: Rubrik holistik 2.Bentuk non-tes: Presentasi dan merangkum Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Problem-Based Learning (PBL): 1. Identifikasi masalah tentang penyesuaian cepat perusahaan 2. Mahasiswa mendiskusikan materi dengan dosen dengan tanya jawab 3. Mahasiswa mengembangkan Solusi untuk memecahkan masalah terkait penyesuaian cepat perusahaan 4. Mahasiswa melakukan refleksi akhir dari perkuliahan Tugas 6: Merangkum materi tentang penyesuaian cepat perusahaan 3x50		Materi: memahami penyesuaian cepat perusahaan Pustaka: a. Denning, S. (2018). <i>The Age of Agile: How Smart Companies Are Transforming the Way Work Gets Done.</i> AMACOM.	5%

7	Mahasiswa mampu mendeskripsikan Kepemimpinan untuk Eksekusi Strategi.	1.1. Mampu mendeskripsikan Kepemimpinan untuk Eksekusi Strategi. 2.2. Mampu menyusun peta konsep kepemimpinan	Kriteria: 1.Kriteria: Rubrik holistik 2.Bentuk non-tes: Presentasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Problem-Based Learning (PBL): 1. Identifikasi masalah tentang Kepemimpinan untuk Eksekusi Strategi. 2. Mahasiswa mendiskusikan materi dengan dosen dengan tanya jawab 3. Mahasiswa membuat peta konsep tentang Kepemimpinan untuk Eksekusi Strategi. 4. Mahasiswa mengembangkan Solusi untuk memecahkan masalah terkait Kepemimpinan untuk Eksekusi Strategi.Keputusan 5. Mahasiswa melakukan refleksi akhir dari perkuliahan Tugas 7: Membuat peta konsep Kepemimpinan untuk Eksekusi Strategi. 3x50		Materi: mendeskripsikan Kepemimpinan untuk Eksekusi Strategi. Pustaka: a. Denning, S. (2018). <i>The Age of Agile: How Smart Companies Are Transforming the Way Work Gets Done.</i> AMACOM.	5%
8	Mahasiswa mampu mengerjakan Ujian Tengah Semester	Mengerjakan soal ujian tengah semester	Kriteria: 1.Kriteria: Rubrik holistik 2.Bentuk Tes: Membuat artikel ilmiah tentang Strategi kepemimpinan bisnis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Project-Based Learning (PjBL) 1. Identifikasi masalah dan peluang tentang Strategi kepemimpinan bisnis, 2. Perencanaan proyek membuat artikel jurnal dengan tema strategi kepemimpinan bisnis, 3. Penelitian dan pengumpulan data tentang Strategi kepemimpinan bisnis, 4. Dosen memantau hasil kinerja mahasiswa dengan mereview 5. Dosen melakukan penilaian hasil produk artikel ilmiah yang telah di buat dan tersubmid. Tugas UTS 8: Membuat artikel ilmiah tentang strategi kepemimpinan bisnis 3x50		Materi: mengerjakan Ujian Tengah Semester Pustaka: a. Denning, S. (2018). <i>The Age of Agile: How Smart Companies Are Transforming the Way Work Gets Done.</i> AMACOM.	10%
9	Mahasiswa mampu memahami manajemen Proyek yang Selaras dengan Strategi	1.1. Mampu menjelaskan Manajemen Proyek yang Selaras dengan Strategi 2.2. Mampu memahami Manajemen Proyek yang Selaras dengan Strategi 3.3. Mampu mensimulasikan manajemen proyek dengan pendekatan agile	Kriteria: 1.Kriteria: Rubrik holistik 2.Bentuk non-tes: Mahasiswa membuat makalah tentang Manajemen Proyek yang Selaras dengan Strategi dan presentasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Case-Based Learning (CBL) 1. Memberikan permasalahan tentang Manajemen Proyek yang Selaras dengan Strategi, 2. Mahasiswa berdiskusi dengan sejawat tentang masalah Manajemen Proyek yang Selaras dengan Strategi, 3. Mahasiswa melakukan riset literatur melalui jurnal yang ada 4. Mahasiswa mempresentasikan solusi yang di pecahkan tentang Manajemen Proyek yang Selaras dengan Strategi. Tugas 9: Mebuat makalah tentang Manajemen Proyek yang Selaras dengan Strategi 3x50		Materi: memahami manajemen Proyek yang Selaras dengan Strategi Pustaka: a. Denning, S. (2018). <i>The Age of Agile: How Smart Companies Are Transforming the Way Work Gets Done.</i> AMACOM.	5%
10	Mahasiswa mampu mendeskripsikan Kepemimpinan yang Selaras dengan Strategi	1.1. Mampu mendeskripsikan Kepemimpinan yang Selaras dengan Strategi 2.2. Mampu memahami Kepemimpinan yang Selaras dengan Strategi	Kriteria: 1.Kriteria: Rubrik holistik 2.Bentuk non-tes: Presentasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Case-Based Learning (CBL) 1. Memberikan permasalahan tentang Kepemimpinan yang Selaras dengan Strategi 2. Mahasiswa berdiskusi dengan sejawat tentang masalah Kepemimpinan yang Selaras dengan Strategi 3. Mahasiswa melakukan riset literatur melalui jurnal yang ada 4. Mahasiswa mempresentasikan solusi yang di pecahkan tentang Kepemimpinan yang Selaras dengan Strategi Tugas 10: Mahasiswa mempresentasikan hasil pengerjaan solusi dari 3x50		Materi: mendeskripsikan Kepemimpinan yang Selaras dengan Strategi Pustaka: a. Denning, S. (2018). <i>The Age of Agile: How Smart Companies Are Transforming the Way Work Gets Done.</i> AMACOM.	5%
11	Mahasiswa mampu menjelaskan budaya yang Selaras dengan Strategi bisnis	1.1. Mampu menjelaskan budaya yang Selaras dengan Strategi bisnis, 2.2. Mampu memahami budaya yang Selaras dengan Strategi bisnis	Kriteria: 1.Kriteria: Rubrik holistik 2.Bentuk non-tes: Presentasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Problem-Based Learning (PBL): 1. Identifikasi masalah tentang budaya yang Selaras dengan Strategi bisnis 2. Mahasiswa mendiskusikan materi dengan dosen dengan tanya jawab 3. Mahasiswa mengembangkan Solusi untuk memecahkan masalah terkait budaya yang Selaras dengan Strategi bisnis 4. Mahasiswa melakukan refleksi akhir dari perkuliahan Tugas 11: Membuat makalah tentang budaya yang Selaras dengan Strategi bisnis 3x50		Materi: menjelaskan budaya yang Selaras dengan Strategi bisnis Pustaka: a. Denning, S. (2018). <i>The Age of Agile: How Smart Companies Are Transforming the Way Work Gets Done.</i> AMACOM.	5%
12	Mahasiswa memahami hubungan antara karyawan dengan pemberi kerja	1.1. Mampu menjelaskan hubungan antara karyawan dengan pemberi kerja 2.2. Mampu memahami hubungan antara karyawan dengan pemberi kerja	Kriteria: 1.Kriteria: Rubrik holistik 2.Bentuk non-tes: Presentasi dan membuat makalah Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Case-Based Learning (CBL) 1. Memberikan permasalahan tentang hubungan antara karyawan dengan pemberi kerja 2. Mahasiswa berdiskusi dengan sejawat tentang masalah hubungan antara karyawan dengan pemberi kerja 3. Mahasiswa melakukan riset literatur melalui jurnal yang ada 4. Mahasiswa mempresentasikan solusi yang di pecahkan tentang hubungan antara karyawan dengan pemberi kerja Tugas 12: Mahasiswa membuat makalah dan dipresentasikan 3x50		Materi: hubungan antara karyawan dengan pemberi kerja Pustaka: a. Denning, S. (2018). <i>The Age of Agile: How Smart Companies Are Transforming the Way Work Gets Done.</i> AMACOM.	5%

13	Mahasiswa mampu menyusun nilai berkelanjutan melalui peta strategi dan kartu skor kolaboratif	1.1. Mampu mendeskripsikan nilai berkelanjutan melalui peta strategi dan kartu skor kolaboratif, 2.2. Mampu memahami nilai berkelanjutan melalui peta strategi dan kartu skor kolaboratif, 3.3. Mampu menyusun nilai berkelanjutan melalui peta strategi dan kartu skor kolaboratif. 4.4. Mampu menyusun strategi kombinasi pada SWOT dan menentukan kuadrannya	Kriteria: 1.Kriteria: Rubrik holistik 2.Bentuk non-tes: Presentasi tentang peta konsep Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Project-Based Learning (PjBL) 1. Identifikasi nilai berkelanjutan melalui peta strategi dan kartu skor kolaboratif 2. Perencanaan proyek membuat peta strategi dan kartu skor kolaboratif 3. Pembuatan proyek peta strategi dan kartu skor 4. Penyusunan matrix SWOT pada UMKM/BUMDES dan menganalisis strateginya 5. Dosen memantau hasil kinerja mahasiswa dengan mereview 6. Dosen melakukan penilaian hasil produk. Tugas 13: Mahasiswa membuat proyek peta strategi dan kartu skor kolaboratif Mahasiswa menyusun kombinasi strategi melalui analisis SWOT dan menentukan kuadran. 3x50		Materi: menyusun nilai berkelanjutan melalui peta strategi dan kartu skor kolaboratif Pustaka: a. Denning, S. (2018). <i>The Age of Agile: How Smart Companies Are Transforming the Way Work Gets Done</i> . AMACOM. Materi: Proses Penyusunan SWOT Analisis Pustaka: k. Alan Sarsby (2012). <i>A Useful Guide to SWOT Analysis</i> . Published by Pansophix Online. Sterling House, 10 Wheatcroft Business Park., Landmere Lane, Edwalton, , Nottingham, NG12 4DG, ISBN 978-1-906460-89-1	5%
14	Mahasiswa mampu memahami proses membangun bisnis, perencanaan bisnis, dan mengelola pertumbuhan bisnis digital untuk ide startup	1.1. Mampu memahami proses membangun bisnis startup 2.2. Mampu merencanakan bisnis startup 3.3. Mampu mengevaluasi hasil bisnis startup	Kriteria: 1.Kriteria: Rubrik holistik 2.Bentuk non-tes: Presentasi hasil merancang startup Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Project-Based Learning (PjBL) 1. Identifikasi masalah dan peluang dalam mengembangkan startup 2. Perencanaan proyek membangun, merencanakan dan mengevaluasi bisnis startup 3. Pembuatan proyek proposal pengajuan bisnis startup 4. Dosen memantau hasil kinerja mahasiswa dengan mereview 5. Mahasiswa mempresentasikan hasil membuat proposal startup 6. Dosen melakukan penilaian hasil produk. Tugas 14-15: Menyusun proposal pendirian startup 3x50		Materi: memahami proses membangun bisnis, perencanaan bisnis, dan mengelola pertumbuhan bisnis digital untuk ide startup Pustaka: a. Denning, S. (2018). <i>The Age of Agile: How Smart Companies Are Transforming the Way Work Gets Done</i> . AMACOM.	5%
15	Mahasiswa mampu memahami proses membangun bisnis, perencanaan bisnis, dan mengelola pertumbuhan bisnis digital untuk ide startup	1.1. Mampu memahami proses membangun bisnis startup 2.2. Mampu merencanakan bisnis startup 3.3. Mampu mengevaluasi hasil bisnis startup	Kriteria: 1.Kriteria: Rubrik holistik 2.Bentuk non-tes: Presentasi hasil merancang startup Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Project-Based Learning (PjBL) 1. Identifikasi masalah dan peluang dalam mengembangkan startup 2. Perencanaan proyek membangun, merencanakan dan mengevaluasi bisnis startup 3. Pembuatan proyek proposal pengajuan bisnis startup 4. Dosen memantau hasil kinerja mahasiswa dengan mereview 5. Mahasiswa mempresentasikan hasil membuat proposal startup 6. Dosen melakukan penilaian hasil produk. Tugas 14-15: Menyusun proposal pendirian startup 3x50		Materi: memahami proses membangun bisnis, perencanaan bisnis, dan mengelola pertumbuhan bisnis digital untuk ide startup Pustaka: a. Denning, S. (2018). <i>The Age of Agile: How Smart Companies Are Transforming the Way Work Gets Done</i> . AMACOM.	5%
16	Mahasiswa mampu menyelesaikan penugasan Ujian Akhir Semester	Mahasiswa mampu menyelesaikan penugasan Ujian Akhir Semester	Kriteria: 1.Kriteria: Rubrik holistik 2.Bentuk Tes: Menjawab pertanyaan Esai berjumlah 10 soal seputar Agile Business Bentuk Penilaian : Tes	Problem-Based Learning (PBL): 1. Identifikasi masalah tentang materi agile business 2. Mahasiswa mengerjakan soal yang telah diberikan oleh dosen 3. Dosen melakukan evaluasi dan penilaian dari hasil pengerjaan soal esai UAS: Mengerjakan soal esai berjumlah 10 dengan materi dari pertemuan 1-15 3x50		Materi: menyelesaikan penugasan Ujian Akhir Semester Pustaka: a. Denning, S. (2018). <i>The Age of Agile: How Smart Companies Are Transforming the Way Work Gets Done</i> . AMACOM.	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	57.5%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	17.5%
3.	Tes	25%
		100%

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 prodi 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 dari CPL 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.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
AI-Driven Business Solutions	6120903104		T=3	P=0	ECTS=4.77	7	3 Maret 2026
OTORISASI	Pembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Deskripsi Singkat MK							
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
	1. Rahman, M. F. W., Safitri, A., Dhenabayu, R., Thahirah, N. N., & Pratama, T. Y. (2024). Improving public purchase interest in MSMEs: The role of packaging design and product photos. International Journal of Multidisciplinary and Multicultural Understanding (IJMMU), 11(11). https://doi.org/10.18415/ijmmu.v11i11.6257						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 Learning, 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.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
BEHAVIORAL DIGITAL MARKETING	6120903079		T=3	P=0	ECTS=4.77	7	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Deskripsi Singkat MK							
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
BIG DATA ANALYTIC	6120903087	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	7	16 Agustus 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Anita Safitri		Riska Dhenabayu			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	

Model Pembelajaran Project Based Learning

Capaian Pembelajaran (CP) CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

1. Sikap

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, karakteristik, dan peran Big Data dalam konteks bisnis digital.

2. Mahasiswa mampu menggunakan tools analitik (Google BigQuery dan Tableau) untuk melakukan pengolahan dan analisis data sederhana.

3. Mahasiswa mampu menganalisis dan merancang visualisasi data serta dashboard yang komunikatif untuk mendukung pengambilan keputusan bisnis.

4. Mahasiswa mampu mengevaluasi hasil analisis Big Data dan mengkomunikasikan insight bisnis dengan memperhatikan aspek etis dan privasi data.

Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

Sub-CPMK1 Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar big data, karakteristik (5V), dan relevansinya dalam bisnis digital.

Sub-CPMK2 Mahasiswa mampu memahami ekosistem big data (data lake, Hadoop, Spark, NoSQL)

Sub-CPMK3 Mahasiswa mampu menuliskan query sederhana di BigQuery untuk eksplorasi dataset.

Sub-CPMK4 Mahasiswa mampu menggunakan fungsi agregasi menggunakan Google Colab dan PySpark

Sub-CPMK5 Mahasiswa mampu melakukan join antar tabel untuk integrasi data.

Sub-CPMK6 Mahasiswa mampu membuat grafik dasar dari hasil query menggunakan PySpark

Sub-CPMK7 Mahasiswa mampu membangun dashboard interaktif sederhana.

Sub-CPMK8 Mahasiswa mampu merefleksikan pembelajaran analisis big data tahap awal

Sub-CPMK9 Mahasiswa mampu menganalisis pola penjualan dengan BigQuery & Tableau.

Sub-CPMK10 Mahasiswa mampu mengidentifikasi perilaku pelanggan dari data transaksi.

Sub-CPMK11 Mahasiswa mampu menganalisis data teks sederhana.

Sub-CPMK12 Mahasiswa mampu menyempurnakan dashboard analitik dan mengintegrasikan berbagai hasil analisis data.

Sub-CPMK13 Mahasiswa mampu menginterpretasikan hasil analisis big data untuk pengambilan keputusan bisnis.

Sub-CPMK14 Mahasiswa mampu memahami aspek etika dalam penggunaan big data.

Sub-CPMK15 Mahasiswa mampu menyiapkan proyek akhir berupa analisis data bisnis digital, termasuk persiapan query, visualisasi, dan dashboard sebelum presentasi proyek.

Sub-CPMK16 Mahasiswa mampu menyelesaikan proyek akhir berupa analisis big data bisnis digital dan menyajikan dashboard interaktif beserta insight rekomendasi.

Deskripsi Singkat MK Mata kuliah Big Data Analytics membahas konsep, teknologi, dan metode analisis data skala besar dalam konteks bisnis digital. Mahasiswa diperkenalkan pada karakteristik big data, ekosistem big data (data lake, NoSQL, Hadoop, Spark), serta teknik analisis deskriptif dan prediktif sederhana. Pembelajaran menekankan pada penerapan praktis melalui penggunaan Google BigQuery untuk pengolahan data dan Tableau Public untuk visualisasi serta penyusunan dashboard analitik. Selain itu, mahasiswa juga mendapat pengenalan penggunaan Google Colab sebagai pengayaan untuk analisis data menggunakan Python. Pada akhir perkuliahan, mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep big data, menggunakan tools analitik untuk menghasilkan insight bisnis, serta mengevaluasi hasil analisis big data sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang berbasis data, dengan memperhatikan aspek etika, privasi, dan regulasi data.

Pustaka

Utama :

Pendukung :

Dosen Pengampu RISKA DHENABAYU
ANITA SAFITRI
Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M.
Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M.
Anita Safitri, M. Kom.
Anita Safitri, M. Kom.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar big data, karakteristik (5V), dan relevansinya dalam bisnis digital.	1. Mahasiswa mampu menjelaskan definisi big data 2. Mahasiswa mampu menguraikan 5V big data. 3. Mahasiswa mampu memberi contoh aplikasi big data di industri digital.	Kriteria: Rubrik Holistik: non-test Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah interaktif, Diskusi 3x50	Ceramah interaktif, Diskusi 3x50		4%
2	Mahasiswa mampu memahami ekosistem big data (data lake, Hadoop, Spark, NoSQL)	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi komponen ekosistem big data. 2. Mahasiswa mampu menjelaskan peran infrastruktur big data dalam bisnis.	Kriteria: Rubrik Holistik: non-test Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah interaktif, Diskusi 3x50	Ceramah interaktif, Diskusi 3x50		4%
3	Mahasiswa mampu menuliskan query sederhana di BigQuery untuk eksplorasi dataset.	1. Mahasiswa mampu melakukan select, where, dan order by. 2. Mahasiswa mampu menjelaskan peran infrastruktur big data dalam bisnis. 3. Mahasiswa mampu menjalankan query pada dataset publik di Google Colab dan PySpark	Kriteria: Rubrik Holistik: non-test Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik 3x50	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik 3x50		4%
4	Mahasiswa mampu menggunakan fungsi agregasi menggunakan Google Colab dan PySpark	1. Mahasiswa mampu menyusun query dengan group by dan having. 2. Mahasiswa mampu menghasilkan ringkasan data.	Kriteria: Rubrik holistik: non-test Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik 3x50	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik 3x50		4%

5	Mahasiswa mampu membuat grafik join antar tabel untuk integrasi data.	1.Mahasiswa mampu menggunakan inner join dan left join. 2.Mahasiswa mampu menarik insight dari tabel gabungan.	Kriteria: Tes Bentuk Penilaian : Tes	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik 3x50	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik 3x50		10%
6	Mahasiswa mampu membuat grafik dasar dari hasil query menggunakan PySpark	1.Mahasiswa mampu menggunakan Tableau untuk visualisasi hasil dari analisis menggunakan PySpark 2.Mahasiswa mampu membuat bar chart, line chart, dan pie chart sederhana.	Kriteria: Rubrik Holistik: non-test Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik 3x50	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik 3x50		4%
7	Mahasiswa mampu membangun dashboard interaktif sederhana.	1.Mahasiswa mampu menyusun minimal dua grafik dalam satu dashboard. 2.Mahasiswa mampu menambahkan filter interaktif pada dashboard.	Kriteria: Rubrik Holistik: non-test Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik 3x50	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik 3x50		20%
8	Mahasiswa mampu merefleksikan pembelajaran analisis big data tahap awal	1.Mahasiswa mampu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam proses analisis data menggunakan Google Colab, PySpark dan Tableau 2.Mahasiswa mampu memberikan umpan balik terhadap hasil analisis dan visualisasi yang dibuat, baik secara individu maupun kelompok.		Reflective Learning 3x50	Reflective Learning 3x50		0%
9	Mahasiswa mampu menganalisis pola penjualan dengan BigQuery & Tableau.	1.Mahasiswa mampu menyusun query analisis tren penjualan. 2.Mahasiswa mampu membuat visualisasi tren bulanan.	Kriteria: Rubrik Holistik: non-test Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik		4%
10	Mahasiswa mampu mengidentifikasi perilaku pelanggan dari data transaksi.	1.Mahasiswa mampu melakukan segmentasi pelanggan berdasarkan data. 2.Mahasiswa mampu membuat visualisasi profil pelanggan	Kriteria: Rubrik holistik: non-test Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik		4%
11	Mahasiswa mampu menganalisis data teks sederhana.	1.Mahasiswa mampu melakukan query rata-rata rating per kategori. 2. Mahasiswa mampu membuat grafik sentimen sederhana.	Kriteria: Rubrik holistik: non-test Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik		4%
12	Mahasiswa mampu menyempurnakan dashboard analitik dan mengintegrasikan berbagai hasil analisis data.	1.Mahasiswa mampu menambahkan dan mengatur beberapa grafik dalam satu dashboard secara interaktif. 2.Mahasiswa mampu menggabungkan hasil analisis dari berbagai tabel atau dataset untuk membuat dashboard yang komprehensif. 3.Mahasiswa mampu memeriksa konsistensi data dan akurasi visualisasi sebelum interpretasi.	Kriteria: 4 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, Diskusi, Demo	Ceramah interaktif, Diskusi, Demo		10%
13	Mahasiswa mampu menginterpretasikan hasil analisis big data untuk pengambilan keputusan bisnis.	1.Mahasiswa mampu mengaitkan insight dengan permasalahan bisnis. 2.Mahasiswa mampu menyusun rekomendasi berbasis data.	Kriteria: Rubrik holistik: non-test Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik	Ceramah interaktif, Diskusi, Praktik		2%
14	Mahasiswa mampu memahami aspek etika dalam penggunaan big data.	1.Mahasiswa mampu menjelaskan isu privasi dan keamanan data. 2.Mahasiswa mampu memberi contoh regulasi data (misalnya GDPR atau UU PDP).	Kriteria: Rubrik holistik: non-test Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, Diskusi	Ceramah interaktif, Diskusi		2%
15	Mahasiswa mampu menyiapkan proyek akhir berupa analisis data bisnis digital, termasuk persiapan query, visualisasi, dan dashboard sebelum presentasi proyek.	1.Memeriksa kelengkapan dataset untuk analisis proyek akhir. 2.Menyusun query dan melakukan analisis data awal di BigQuery. 3.Mendesain dashboard awal di Tableau untuk menampilkan insight dasar.	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja				4%
16	Mahasiswa mampu menyelesaikan proyek akhir berupa analisis big data bisnis digital dan menyajikan dashboard interaktif beserta insight rekomendasi.	1.Menyajikan hasil analisis dalam bentuk dashboard yang interaktif dan informatif di Tableau. 2.Menginterpretasikan hasil analisis untuk memberikan rekomendasi keputusan bisnis. 3.Mempertimbangkan aspek etika, privasi, dan regulasi data dalam penyajian dan interpretasi hasil.	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	presentasi proyek	presentasi proyek		20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	10%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	47%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	31%
4.	Tes	12%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
BISNIS DIGITAL SCIENTIFIC WRITING	6120902076	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	7	1 Februari 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Achmad Kautsar, S.E., M.M.		Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M.			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Memahami dasar penulisan ilmiah, struktur dan jenis artikel ilmiah, pemahaman mendalam mengenai prosiding dan jurnal ilmiah, penerbit ilmiah dan indeks bereputasi						
	2. Mengimplementasikan proses mengkomunikasikan karya ilmiah yang baku dan sesuai pedoman penulisan, terhindar dari tingginya nilai kemiripan naskah dan penulisan gaya pustaka yang sesuai guna dapat menerbitkan artikel ilmiahnya pada prosiding internasional bereputasi, jurnal nasional bereputasi atau jurnal internasional bereputasi						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Mampu memahami dasar scientific writing dan tujuannya					
	Sub-CPMK2	Mampu mengenali tentang karya ilmiah, jenis karya ilmiah dan contoh karya ilmiah					
	Sub-CPMK3	Mampu melakukan proses pencarian artikel ilmiah yang sesuai dan berkualitas pada prosiding internasional, jurnal nasional terindeks atau jurnal internasional bereputasi					
	Sub-CPMK4	Mampu melakukan proses pencarian kualitas karya ilmiah berbasis penerbit bereputasi					
	Sub-CPMK5	Mampu melakukan proses pencarian kualitas karya ilmiah berbasis penerbit bereputasi					
	Sub-CPMK6	Mampu mengetahui dan mengenal karya ilmiah berbasis IMRaD					
	Sub-CPMK7	Mampu mengetahui dan mengenal karya ilmiah berbasis IMRaD					
	Sub-CPMK8	Mampu Menegerjakan Soal Ujian Tengah Semester					
	Sub-CPMK9	Mampu mengkomunikasikan karya ilmiah sesuai dengan ketentuan dan kaidah ilmiah yang baik dan benar					
	Sub-CPMK10	Mampu menerapkan penulisan karya ilmiah yang terbebas dari similarity					
	Sub-CPMK11	Mampu melakukan praktik dalam cara mensitasi rujukan ilmiah					
	Sub-CPMK12	Mampu melakukan praktik penyusunan artikel ilmiah					
	Sub-CPMK13	Mampu melakukan praktik penyusunan artikel ilmiah					
	Sub-CPMK14	Mampu melakukan praktik penyusunan artikel ilmiah					
	Sub-CPMK15	Mampu melakukan praktik penyusunan artikel ilmiah					
	Sub-CPMK16	Mampu Membuat Artikel Ilmiah Ujian Akhir Semester					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini dimaksudkan untuk memahami dasar penulisan ilmiah, struktur dan jenis artikel ilmiah, pemahaman mendalam mengenai prosiding dan jurnal ilmiah, penerbit ilmiah dan indeks bereputasi. Selain itu, mahasiswa diharapkan dapat mengimplementasikan proses mengkomunikasikan karya ilmiah yang baku dan sesuai pedoman penulisan, terhindar dari tingginya nilai kemiripan naskah dan penulisan gaya pustaka yang sesuai guna dapat menerbitkan artikel ilmiahnya pada prosiding internasional bereputasi, jurnal nasional bereputasi atau jurnal internasional bereputasi.						
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> Coffin, C., Curry, M. J., Goodman, S., Hewings, A., Lillis, T., & Swann, J. (2005). <i>Teaching academic writing: A toolkit for higher education</i>. Routledge. Kirub, A. (2014). <i>Essentials of scientific writing</i>. Farmer's Research Group II (FRGII) Project of JICA. Lim, W. M. (2022). The art of writing for premier journals. <i>Global Business and Organizational Excellence</i>, 41(6), 5-10. https://doi.org/10.1002/joe.22178 Lim, W. M. (2022). The art of revising for premier journals. <i>Global Business and Organizational Excellence</i>, 42(1), 5-9. https://doi.org/10.1002/joe.22184 Lim, W. M. (2022). Choosing a good research topic for premier journals. <i>Global Business and Organizational Excellence</i>, 42(2), 5-8. https://doi.org/10.1002/joe.22187 Oviedo-Garcia, M. A. (2021). Journal citation reports and the definition of a predatory journal: The case of the Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <i>Research Evaluation</i>, 30(3), 405-419. https://doi.org/10.1093/rev/ralv020 Ristekdikti. (2019). <i>Pedoman Operasional Penilaian Angka Kredit Kelembagaan Jabatan Akademik Pengkat Dosen</i>. Direktorat Jenderal Sumber Daya IPTEK dan Dikti Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Jakarta, Indonesia. https://lldikti12.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2019/03/PO-PAK-2019_MULAI-BERLAKU-APRIL-2019.pdf <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> Ahmad (2021). <i>Karya Tulis Ilmiah: Pengertian, Fungsi, Struktur dan Contoh KTI</i>. Gramedia.com. https://www.gramedia.com/literasi/karya-tulis-ilmiah/ Dirjendikti. (2012). <i>Surat Edaran Wajib Publikasi Karya Ilmiah</i>. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Jakarta, Indonesia. https://lldikti8.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2019/02/Edaran_Dirjen_Dikti_152_E_T_2012_Publikasi_Karya_Il ilmiah.pdf Dirjendikristek (2024). <i>Panduan Penggunaan Generative Artificial Intelligence (GenAI) Pada Pembelajaran Di Perguruan Tinggi</i>. Direktorat Pembelajaran Dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset Dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi. https://drive.google.com/file/d/1_xstZd6OuewV198FLzzyqif6GbOXcCo_/view Emerald. (2024). <i>Author guidelines, article classification</i>, Emerald Insight. https://www.emeraldgrouppublishing.com/journal/ijem?distinct_id=00311de9-fc43-48f3-a5f8-793f2a17ed18&_ga=2.19219003.244856563.1657477413-599362397.1647503923 Lane, Chloe (2024). <i>How to use the QS World University Rankings by Subject</i>. Topuniversities.com, Leicestershire, Inggris. https://www.topuniversities.com/subject-rankings/methodology 						
Dosen Pengampu	IKA DYAH CANDRA ARIFAH HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN ACHMAD KAUTSAR MUHAMMAD FAJAR WAHYUDI RAHMAN Ika Dyah Candra Arifah, S.E., M.Com. Ika Dyah Candra Arifah, S.E., M.Com. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Achmad Kautsar, S.E., M.M. Achmad Kautsar, S.E., M.M. Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M. Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mampu memahami dasar scientific writing dan tujuannya	1. Menjelaskan tentang dasar penulisan ilmiah 2. Menjelaskan tentang tujuan penulisan ilmiah 3. Menjelaskan tentang etika dalam penulisan ilmiah	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 2 x 50	Zoom meeting atau google meet 2 x 50	Materi: Dasar scientific writing dan tujuannya Pustaka: Coffin, C., Curry, M. J., Goodman, S., Hewings, A., Lillis, T., & Swann, J. (2005). <i>Teaching academic writing: A toolkit for higher education</i> . Routledge. Materi: Dasar scientific writing dan tujuannya Pustaka: Kirub, A. (2014). <i>Essentials of scientific writing</i> . Farmer's Research Group II (FRGII) Project of JICA. Materi: Dasar scientific writing dan tujuannya Pustaka: Dirjendikti. (2012). <i>Surat Edaran Wajib Publikasi Karya Ilmiah</i> . Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Jakarta, Indonesia. https://lldikti8.ristekdikti.go.id/.....	5%

2	Mampu mengenali tentang karya ilmiah, jenis karya ilmiah dan contoh karya ilmiah	1. Menjelaskan tentang diri-ciri, struktur, jenis dan contoh karya ilmiah 2. Menjelaskan tentang perbedaan artikel, jurnal, prosiding, penerbit, artikel jurnal dan artikel prosiding 3. Menjelaskan tentang perbedaan jurnal nasional, jurnal nasional terakreditasi, jurnal internasional terindeks global, jurnal internasional, dan jurnal internasional bereputasi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 2 x 50	Zoom meeting atau google meet 2 x 50	Materi: Dasar scientific writing dan tujuannya Pustaka: Coffin, C., Curry, M. J., Goodman, S., Hewings, A., Lillis, T., & Swann, J. (2005). <i>Teaching academic writing: A toolkit for higher education</i> . Routledge. Materi: Dasar scientific writing dan tujuannya Pustaka: Kirub, A. (2014). <i>Essentials of scientific writing</i> . Farmer's Research Group II (FRGII) Project of JICA. Materi: Karya ilmiah, jenis karya ilmiah dan contoh karya ilmiah Pustaka: Ristekdikti. (2019). <i>Pedoman Operasional Penilaian Angka Kredit Kenaikan Jabatan Akademik Pangkat Dosen</i> . Direktorat Jenderal Sumber Daya IPTEK dan Dikti Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Jakarta, Indonesia. https://ldikti12.ristekdikti.go.id/...	5%
3	Mampu melakukan proses pencarian artikel ilmiah yang sesuai dan berkualitas pada prosiding internasional, jurnal nasional terindeks atau jurnal internasional bereputasi	1. Menjelaskan tentang cara mencari jurnal ilmiah (Internet-based resources) 2. Menjelaskan tentang cara mencari prosiding ilmiah (Internet-based resources) 3. Menjelaskan tentang cara menyusun arsip karya ilmiah	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 2 x 50	Zoom meeting atau google meet 2 x 50	Materi: Dasar scientific writing dan tujuannya Pustaka: Coffin, C., Curry, M. J., Goodman, S., Hewings, A., Lillis, T., & Swann, J. (2005). <i>Teaching academic writing: A toolkit for higher education</i> . Routledge. Materi: Dasar scientific writing dan tujuannya Pustaka: Kirub, A. (2014). <i>Essentials of scientific writing</i> . Farmer's Research Group II (FRGII) Project of JICA.	5%
4	Mampu melakukan proses pencarian kualitas karya ilmiah berbasis penerbit bereputasi	1. Mengetahui kualitas artikel ilmiah 2. Mengetahui kualitas penerbit jurnal berdasarkan indeks Scopus, WoS, Copernicus, DOAJ, Sinta, lainnya 3. Mengetahui jurnal dan penerbit predator atau berbahaya	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 2 x 50	Zoom meeting atau google meet 2 x 50	Materi: Dasar scientific writing dan tujuannya Pustaka: Coffin, C., Curry, M. J., Goodman, S., Hewings, A., Lillis, T., & Swann, J. (2005). <i>Teaching academic writing: A toolkit for higher education</i> . Routledge. Materi: Dasar scientific writing dan tujuannya Pustaka: Kirub, A. (2014). <i>Essentials of scientific writing</i> . Farmer's Research Group II (FRGII) Project of JICA.	5%
5	Mampu melakukan proses pencarian kualitas karya ilmiah berbasis penerbit bereputasi	1. Mengetahui kualitas artikel ilmiah 2. Mengetahui kualitas penerbit jurnal berdasarkan indeks Scopus, WoS, Copernicus, DOAJ, Sinta, lainnya 3. Mengetahui jurnal dan penerbit predator atau berbahaya	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 2 x 50	Zoom meeting atau google meet 2 x 50	Materi: Dasar scientific writing dan tujuannya Pustaka: Coffin, C., Curry, M. J., Goodman, S., Hewings, A., Lillis, T., & Swann, J. (2005). <i>Teaching academic writing: A toolkit for higher education</i> . Routledge. Materi: Dasar scientific writing dan tujuannya Pustaka: Kirub, A. (2014). <i>Essentials of scientific writing</i> . Farmer's Research Group II (FRGII) Project of JICA. Materi: Jurnal dan penerbit predator atau berbahaya Pustaka: Oviedo-García, M. Á. (2021). <i>Journal citation reports and the definition of a predatory journal: The case of the Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI)</i> . <i>Research Evaluation</i> , 30(3), 405-419. https://doi.org/...	10%
6	Mampu mengetahui dan mengenal karya ilmiah berbasis IMRaD	1. Mengetahui karakteristik karya ilmiah 2. Mengenal intruksi untuk penulis pada suatu jurnal (guideline author) pada setiap jurnal berbeda 3. Mengetahui sistematika karya ilmiah berbasis Introduction, Methodology, Result, and Discussion	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 2 x 50	Zoom meeting atau google meet 2 x 50	Materi: Dasar scientific writing dan tujuannya Pustaka: Coffin, C., Curry, M. J., Goodman, S., Hewings, A., Lillis, T., & Swann, J. (2005). <i>Teaching academic writing: A toolkit for higher education</i> . Routledge. Materi: Dasar scientific writing dan tujuannya Pustaka: Kirub, A. (2014). <i>Essentials of scientific writing</i> . Farmer's Research Group II (FRGII) Project of JICA.	5%
7	Mampu mengetahui dan mengenal karya ilmiah berbasis IMRaD	1. Mengetahui karakteristik karya ilmiah 2. Mengenal intruksi untuk penulis pada suatu jurnal (guideline author) pada setiap jurnal berbeda 3. Mengetahui sistematika karya ilmiah berbasis Introduction, Methodology, Result, and Discussion	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 2 x 50	Zoom meeting atau google meet 2 x 50	Materi: Dasar scientific writing dan tujuannya Pustaka: Coffin, C., Curry, M. J., Goodman, S., Hewings, A., Lillis, T., & Swann, J. (2005). <i>Teaching academic writing: A toolkit for higher education</i> . Routledge. Materi: Dasar scientific writing dan tujuannya Pustaka: Kirub, A. (2014). <i>Essentials of scientific writing</i> . Farmer's Research Group II (FRGII) Project of JICA.	15%

8	Mampu mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester	Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Tes	Ujian Tengah Semester 2 x 50	Ujian Tengah Semester 2 x 50	Materi: Pertemuan 1-7 Pustaka: Coffin, C., Curry, M. J., Goodman, S., Hewings, A., Lillis, T., & Swann, J. (2005). <i>Teaching academic writing: A toolkit for higher education</i> . Routledge.	0%
9	Mampu mengkomunikasikan karya ilmiah sesuai dengan ketentuan dan kaidah ilmiah yang baik dan benar	1. Mengetahui penggunaan tata bahasa Indonesia yang baku dalam penelitian, tanda baca, dll 2. Mengetahui pembuatan tabel yang sesuai pada karya ilmiah 3. Mengetahui pembuatan grafik/gambar yang sesuai pada karya ilmiah	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 2 x 50	Zoom meeting atau google meet 2 x 50	Materi: Karya ilmiah sesuai dengan ketentuan dan kaidah ilmiah yang baik dan benar Pustaka: Coffin, C., Curry, M. J., Goodman, S., Hewings, A., Lillis, T., & Swann, J. (2005). <i>Teaching academic writing: A toolkit for higher education</i> . Routledge.	2%
10	Mampu menerapkan penulisan karya ilmiah yang terbebas dari similarity	1. Mengetahui teknik parafrase agar terhindar dari tingginya nilai kemiripan 2. Mengetahui praktik menggunakan aplikasi anti plagiaris seperti Turnitin 3. Mengetahui praktik melihat kebaruan penelitian pada web Scopus database	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 2 x 50	Zoom meeting atau google meet 2 x 50	Materi: Karya ilmiah sesuai dengan ketentuan dan kaidah ilmiah yang baik dan benar Pustaka: Coffin, C., Curry, M. J., Goodman, S., Hewings, A., Lillis, T., & Swann, J. (2005). <i>Teaching academic writing: A toolkit for higher education</i> . Routledge.	3%
11	Mampu melakukan praktik penyusunan ilmiah	1. Mengetahui perbedaan macam-macam gaya penulisan daftar pustaka 2. Mengetahui praktik praktik reference manager ke Ms. Word (Mendeley, Endnote)	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 2 x 50	Zoom meeting atau google meet 2 x 50	Materi: Karya ilmiah sesuai dengan ketentuan dan kaidah ilmiah yang baik dan benar Pustaka: Coffin, C., Curry, M. J., Goodman, S., Hewings, A., Lillis, T., & Swann, J. (2005). <i>Teaching academic writing: A toolkit for higher education</i> . Routledge.	2%
12	Mampu melakukan praktik penyusunan artikel ilmiah	1. Melakukan praktik penyusunan introduction 2. Melakukan praktik penyusunan methods 3. Melakukan praktik penyusunan results 4. Melakukan praktik penyusunan discussion 5. Melakukan praktik penyusunan literatur review 6. Melakukan praktik penyusunan conclusion 7. Melakukan praktik penyusunan reference 8. Melakukan praktik penyusunan abstract	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 2 x 50	Zoom meeting atau google meet 2 x 50	Materi: Karya ilmiah sesuai dengan ketentuan dan kaidah ilmiah yang baik dan benar Pustaka: Coffin, C., Curry, M. J., Goodman, S., Hewings, A., Lillis, T., & Swann, J. (2005). <i>Teaching academic writing: A toolkit for higher education</i> . Routledge.	3%
13	Mampu melakukan praktik penyusunan artikel ilmiah	1. Melakukan praktik penyusunan introduction 2. Melakukan praktik penyusunan methods 3. Melakukan praktik penyusunan results 4. Melakukan praktik penyusunan discussion 5. Melakukan praktik penyusunan literatur review 6. Melakukan praktik penyusunan conclusion 7. Melakukan praktik penyusunan reference 8. Melakukan praktik penyusunan abstract	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 2 x 50	Zoom meeting atau google meet 2 x 50	Materi: Karya ilmiah sesuai dengan ketentuan dan kaidah ilmiah yang baik dan benar Pustaka: Coffin, C., Curry, M. J., Goodman, S., Hewings, A., Lillis, T., & Swann, J. (2005). <i>Teaching academic writing: A toolkit for higher education</i> . Routledge.	10%

14	Mampu melakukan praktik penyusunan artikel ilmiah	1.Melakukan praktik penyusunan introduction 2.Melakukan praktik penyusunan methods 3.Melakukan praktik penyusunan results 4.Melakukan praktik penyusunan discussion 5.Melakukan praktik penyusunan literatur review 6.Melakukan praktik penyusunan conclusion 7.Melakukan praktik penyusunan reference 8.Melakukan praktik penyusunan abstract	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 2 x 50	Zoom meeting atau google meet 2 x 50	Materi: Karya ilmiah sesuai dengan ketentuan dan kaidah ilmiah yang baik dan benar Pustaka: Coffin, C., Curry, M. J., Goodman, S., Hewings, A., Lillis, T., & Swann, J. (2005). <i>Teaching academic writing: A toolkit for higher education</i> . Routledge.	15%
15	Mampu melakukan praktik penyusunan artikel ilmiah	1.Melakukan praktik penyusunan introduction 2.Melakukan praktik penyusunan methods 3.Melakukan praktik penyusunan results 4.Melakukan praktik penyusunan discussion 5.Melakukan praktik penyusunan literatur review 6.Melakukan praktik penyusunan conclusion 7.Melakukan praktik penyusunan reference 8.Melakukan praktik penyusunan abstract	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 2 x 50	Zoom meeting atau google meet 2 x 50	Materi: Karya ilmiah sesuai dengan ketentuan dan kaidah ilmiah yang baik dan benar Pustaka: Coffin, C., Curry, M. J., Goodman, S., Hewings, A., Lillis, T., & Swann, J. (2005). <i>Teaching academic writing: A toolkit for higher education</i> . Routledge.	15%
16	Mampu Membuat Artikel Ilmiah Ujian Akhir Semester	Membuat Artikel Ilmiah Ujian Akhir Semester	Kriteria: Membuat Artikel Ilmiah Ujian Akhir Semester Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Membuat Artikel Ilmiah Ujian Akhir Semester 2 x 50	Membuat Artikel Ilmiah Ujian Akhir Semester 2 x 50	Materi: Pertemuan 9-15 Pustaka: Kirub, A. (2014). <i>Essentials of scientific writing, Farmer's Research Group II (FRGII) Project of JICA</i> . Materi: Penulisan artikel ilmiah pada jurnal bereputasi Pustaka: Lim, W. M. (2022). <i>The art of writing for premier journals. Global Business and Organizational Excellence, 41(6), 5-10. https://doi.org/...</i>	0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	56%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	44%
		100%

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 prodi 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 persentase 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.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
DIGITAL ADVERTISING	6120903077		T=3	P=0	ECTS=4.77	7	3 Maret 2026
OTORISASI	Pembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Deskripsi Singkat MK							
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
	1. Rahman, M. F. W., Safitri, A., Dhenabayu, R., Thahirrah, N. N., & Pratama, T. Y. (2024). Improving public purchase interest in MSMEs: The role of packaging design and product photos. International Journal of Multidisciplinary and Multicultural Understanding (IJMMU), 11(11). https://doi.org/10.18415/ijmmu.v11i11.6257						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion Learning, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan	
DIGITAL CONTENT CREATIVE	6120903078	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	7	2 September 2025	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi		
	Muhammad Fachmi		Ika Diyah Candra Arifah			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN		
Model Pembelajaran	Project Based Learning							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	1. Sikap							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	1. Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar, prinsip desain visual, copywriting, dan storytelling digital dalam perancangan konten kreatif sesuai karakter audiens dan platform digital.							
	2. Mahasiswa mampu menganalisis tren pasar digital, perilaku audiens, serta karakteristik platform media sosial sebagai dasar perumusan strategi konten digital.							
	3. Mahasiswa mampu menggunakan tools digital dan teknologi berbasis AI untuk mendukung proses ideasi, produksi, dan optimasi konten digital secara efektif dan etis							
	4. Mahasiswa mampu mengevaluasi kualitas, etika, dan performa konten digital berdasarkan standar industri, regulasi, serta data analytics media sosial.							
	5. Mahasiswa mampu merancang, memproduksi, dan mempresentasikan project konten media sosial terintegrasi yang bernilai kreatif, aplikatif, dan berorientasi pada tujuan bisnis digital.							
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)							
	Sub-CPMK1	Mahasiswa dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan menerapkan elemen desain visual serta strategi konten untuk menghasilkan materi pemasaran digital yang menarik dan berdampak.						
	Sub-CPMK2	Mahasiswa dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan menerapkan elemen desain visual serta strategi konten untuk menghasilkan materi pemasaran digital yang menarik dan berdampak.						
	Sub-CPMK3	Mahasiswa dapat mengidentifikasi tren pasar terkini						
	Sub-CPMK4	Mahasiswa dapat menganalisis data perilaku konsumen digital						
	Sub-CPMK5	Mahasiswa dapat merumuskan strategi konten yang sesuai dengan kebutuhan pasar						
	Sub-CPMK6	Mahasiswa dapat membuat konten visual/grafis menggunakan tools digital						
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu membuat konten video pendek dengan tools editing						
	Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu membuat audio/podcast kreatif menggunakan audacity/anchor						
	Sub-CPMK9	Mahasiswa dapat merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi kampanye konten digital yang efektif dan sesuai dengan tujuan bisnis.						
	Sub-CPMK10	Setelah mengikuti pertemuan ini, mahasiswa diharapkan mampu: 1) Menganalisis karakteristik dan kebutuhan konten dari berbagai platform digital; 2) Merancang konsep konten multimedia yang kreatif dan sesuai dengan platform target; 3) Membuat konten multimedia (minimal satu jenis, seperti video pendek atau infografis interaktif) yang dapat diadaptasi untuk setidaknya dua platform berbeda; 4) Mengevaluasi keefektifan adaptasi konten tersebut.						
	Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu menggunakan AI untuk ideasi dan storytelling konten digital.						
	Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu menganalisis performa konten media sosial.						
	Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu mengevaluasi kualitas konten digital.						
	Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu memahami etika dan regulasi konten digital.						
	Sub-CPMK15	Mahasiswa mampu menyusun proposal kampanye konten digital.						
	Sub-CPMK16	Mahasiswa mampu memproduksi konten multimedia sesuai proposal.						
	Sub-CPMK17	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi dan optimasi konten.						
	Sub-CPMK18	Mahasiswa mampu membuat dan mempresentasikan konten media sosial.						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Digital Content Creative membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam menciptakan serta memasarkan konten digital kreatif, baik untuk personal branding maupun kebutuhan bisnis. Mahasiswa akan mengembangkan portofolio, mengaplikasikan tools digital & AI. Melalui pendekatan project-based, mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan karya digital yang relevan dengan kebutuhan industri dan memiliki nilai jual di pasar global.							
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> Pulizzi, J., & Barrett, B. (2023). <i>Epic Content Marketing</i> (2nd ed.). McGraw-Hill Handley, A. (2022). <i>Everybody Writes</i> (2nd ed.). Wiley. Bly, R. W. (2020). <i>The Copywriter's Handbook</i> (4th ed.). St. Martin's Griffin Gothelf, J., & Seiden, J. (2021). <i>Lean UX</i> (3rd ed.). O'Reilly Media. Hughes, S. (2022). <i>The Digital Video Editing Handbook</i>. Routledge. Meinzer, K. (2022). <i>So You Want to Start a Podcast</i>. William Morrow. elsey, T. (2023). <i>Generative AI for Business</i>. Apress. Kotler, P., Kartajaya, H., & Setiawan, I. (2021). <i>Marketing 5.0: Technology for humanity</i>. John Wiley & Sons. Lessig, L. (2021). <i>Free Culture: The Nature and Future of Creativity</i>. Penguin Moon, J. (2019). <i>Learning Journals: A Handbook for Reflective Practice and Professional</i> Kharisma, F., Amalia, R., Candra Arifah, I.D., Thahirah, N.N. (2024). <i>Live Streaming on Marketplace: User Experience, Credibility, Parasocial Interaction Toward Purchase Intention</i>. 2th International Conference on Cyber and IT Service Management Citsm 2024 Open source preview. <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> Meinzer, K. (2022). <i>So You Want to Start a Podcast</i>. William Morrow. 							
Dosen Pengampu	RATIH AMELIA MUHAMMAD FACHMI NADIA NUR THAHIRRAH Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M. Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M. Nadia Nur Thahirrah, S.E., M.SM. Nadia Nur Thahirrah, S.E., M.SM. Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M. Dr. Muhammad Fachmi, S.E., M.M. Dr. Muhammad Fachmi, S.E., M.M.							
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	Mahasiswa dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan menerapkan elemen desain visual serta strategi konten untuk menghasilkan materi pemasaran digital yang menarik dan berdampak.	1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep dasar konten digital kreatif 2. Kemampuan mengidentifikasi tren industri global dan lokal 3. Kemampuan memberikan contoh peluang bisnis konten digital	Kriteria: Partisipasi, diskusi aktif, kritis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan praktik langsung menggunakan tools desain. 150	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan praktik langsung menggunakan tools desain. 150	Materi: Defining Your Content Niche and Strategy Pustaka: Pulizzi, J., & Barrett, B. (2023). <i>Epic Content Marketing</i> (2nd ed.). McGraw-Hill	4%	

2	Mahasiswa dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan menerapkan elemen desain visual serta strategi konten untuk menghasilkan materi pemasaran digital yang menarik dan berdampak.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan menerapkan prinsip desain visual (seperti kontras, alignment, repetition, proximity) dalam materi 2. Kemampuan merancang strategi konten yang sesuai dengan audiens dan platform digital 3. Kualitas hasil akhir materi pemasaran dalam hal efektivitas komunikasi dan estetika 	<p>Kriteria: Kuis, analisis, relevansi</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan praktik langsung menggunakan tools desain. 150	Pembuatan konten pemasaran digital berdasarkan studi kasus yang diberikan 150	<p>Materi: Managing the Content Process, CHAPTER 14. Content Types</p> <p>Pustaka: Pulizzi, J., & Barrett, B. (2023). <i>Epic Content Marketing (2nd ed.)</i>. McGraw-Hill</p>	4%
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi tren pasar terkini 2. Mahasiswa dapat menganalisis data perilaku konsumen digital 3. Mahasiswa dapat merumuskan strategi konten yang sesuai dengan kebutuhan pasar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mengidentifikasi audience 2. Kemampuan menganalisis data perilaku audience 3. Kemampuan merumuskan strategi konten berdasarkan identifikasi dan data perilaku audience 4. Kemampuan merancang copywriting yang efektif untuk berbagai konten 	<p>Kriteria: Brief tertulis, kreativitas, sistematis</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Praktikum</p>	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan praktik langsung menggunakan tools desain.	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan praktik langsung menggunakan tools desain.	<p>Materi: Chapter 15. Writing For Social Media, Chapter 16. Writing For Video, 1 Chapter 17. Writing For Content Marketing</p> <p>Pustaka: Bly, R. W. (2020). <i>The Copywriter's Handbook (4th ed.)</i>. St. Martin's Griffin</p>	4%
4	Mahasiswa dapat membuat konten visual/grafis menggunakan tools digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu membuat konten visual/grafis 2. Mampu menggunakan tools digital 3. Mampu merancang strategi konten yang relevan dan terukur 	<p>Kriteria: Produk grafis, orisinal, teknis</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Kuliah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan presentasi. 150 menit	Kuliah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan presentasi. 150 menit	<p>Materi: Membuat konten visual/grafis menggunakan tools digital</p> <p>Pustaka: Hughes, S. (2022). <i>The Digital Video Editing Handbook</i>. Routledge.</p>	6%
5	Mahasiswa mampu membuat konten video pendek dengan tools editing	<ol style="list-style-type: none"> 1. Relevansi ide video dengan tujuan komunikasi 2. Keterampilan teknis (alur cerita, transisi, kualitas audio-visual) 3. Kreativitas storytelling dalam video 	<p>Kriteria: Produk video, storytelling, teknis</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio</p>	Praktikum, Workshop 3 x 50	Praktikum, Workshop 3 x 50	<p>Materi: Membuat konten video pendek dengan tools editing</p> <p>Pustaka: Moon, J. (2019). <i>Learning Journals: A Handbook for Reflective Practice and Professional</i></p>	7%
6	Mahasiswa mampu membuat audio/podcast kreatif menggunakan audacity/anchor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan (Opening Narasi) – 25 poin 2. Isi / Pengembangan Narasi – 30 poin 3. Teknik Audio & Editing – 25 poin 4. Penutup (Closing Narasi) – 20 poin 	<p>Kriteria: 1. Penutup (Closing Narasi) – 20 poin 2. Isi / Pengembangan Narasi – 30 poin 3. Teknik Audio & Editing – 25 poin 4. Penutup (Closing Narasi) – 20 poin</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Praktikum, workshop 150	Praktikum, workshop 150	<p>Materi: Membuat audio/podcast kreatif menggunakan Audacity/Anchor</p> <p>Pustaka: Kharisma, F., Amalia, R., Candra Arifah, I.D., Thahirah, N.N. (2024). <i>Live Streaming on Marketplace: User Experience, Credibility, Parasocial Interaction Toward Purchase Intention. 2th International Conference on Cyber and IT Service Management Citsm 2024 Open source preview.</i></p>	7%
7	Mahasiswa dapat merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi kampanye konten digital yang efektif dan sesuai dengan tujuan bisnis.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan merancang strategi kampanye yang inovatif 2. Keterampilan mengintegrasikan berbagai platform digital 3. Kemampuan menyesuaikan konten dengan tujuan bisnis 4. Kreativitas dalam penyajian visual dan naratif 	<p>Kriteria: Rubrik holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Project-based learning, studi kasus, diskusi kelompok, dan presentasi.		<p>Materi: Prinsip kampanye konten digital, Analisis audiens dan platform, Integrasi konten multi-platform, Evaluasi efektivitas kampanye</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	6%
8	Setelah mengikuti pertemuan ini, mahasiswa diharapkan mampu: 1) Menganalisis karakteristik dan kebutuhan konten dari berbagai platform digital; 2) Merancang konsep konten multimedia yang kreatif dan sesuai dengan platform target; 3) Membuat konten multimedia (minimal satu jenis, seperti video pendek atau infografis interaktif) yang dapat diadaptasi untuk setidaknya dua platform berbeda; 4) Mengevaluasi keefektifan adaptasi konten tersebut.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan menganalisis perbedaan kebutuhan konten antar platform digital 2. Kreativitas dan orisinalitas dalam konsep konten multimedia 3. Kesesuaian teknis dan desain konten dengan karakteristik platform target 4. Kemampuan mengadaptasi satu konten inti untuk beberapa platform dengan modifikasi yang tepat 5. Kualitas hasil akhir konten multimedia (visual, audio, pesan) 	<p>Kriteria: Rubrik holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ujian Tengah Semester.		<p>Materi: Prinsip konten multimedia kreatif (visual storytelling, branding konsisten), Analisis platform: Karakteristik, format, dan best practices konten untuk Instagram, Tik Tok, YouTube, website, LinkedIn, Teknik adaptasi konten: Repurposing & resizing untuk multi-platform, Tools pembuatan & editing konten multimedia (Canva, CapCut, Adobe Express, dll.), Optimisasi konten untuk engagement dan tujuan bisnis di setiap platform</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	10%

9	Mahasiswa mampu menggunakan AI untuk ideasi dan storytelling konten digital.	1.Digital storytelling 2.Prompt engineering untuk konten 3.AI tools: ChatGPT, Grammarly, Jasper	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Praktikum	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi 150 menit	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi 150 menit	Materi: Prinsip perancangan kampanye konten digital, Teknik integrasi konten multi-platform, Analisis tujuan bisnis dan alignment konten, Evaluasi efektivitas kampanye digital Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
10	Mahasiswa mampu menganalisis performa konten media sosial.	1.Social media metrics 2.Dasar evaluasi performa konten	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Praktikum	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi 150 menit	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi 150 menit	Materi: Prinsip perancangan kampanye konten digital, Teknik integrasi konten multi-platform, Analisis tujuan bisnis dan alignment konten, Evaluasi efektivitas kampanye digital Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
11	Mahasiswa mampu mengevaluasi kualitas konten digital.	1.Standar kualitas konten digital 2.Best practices konten industri	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi 150 menit	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi 150 menit	Materi: Prinsip perancangan kampanye konten digital, Teknik integrasi konten multi-platform, Analisis tujuan bisnis dan alignment konten, Evaluasi efektivitas kampanye digital Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
12	Mahasiswa mampu memahami etika dan regulasi konten digital.	1.Etika konten digital 2.Hak cipta & lisensi konten 3.Regulasi media digital & AI	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi 150 menit	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi 150 menit	Materi: Prinsip perancangan kampanye konten digital, Teknik integrasi konten multi-platform, Analisis tujuan bisnis dan alignment konten, Evaluasi efektivitas kampanye digital Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
13	Mahasiswa mampu menyusun proposal kampanye konten digital.	1.Perancangan kampanye konten digital 2.Content calendar & content funnel	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi 150 menit	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi 150 menit	Materi: Prinsip perancangan kampanye konten digital, Teknik integrasi konten multi-platform, Analisis tujuan bisnis dan alignment konten, Evaluasi efektivitas kampanye digital Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
14	Mahasiswa mampu memproduksi konten multimedia sesuai proposal.	1.Editing dasar (Canva, CapCut, dsb.) 2.Branding & konsistensi visual	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi 150 menit	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi 150 menit	Materi: Prinsip perancangan kampanye konten digital, Teknik integrasi konten multi-platform, Analisis tujuan bisnis dan alignment konten, Evaluasi efektivitas kampanye digital Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
15	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi dan optimasi konten.	1.Content optimization 2.Evaluasi kesiapan publikasi	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi 150 menit	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi 150 menit	Materi: Prinsip perancangan kampanye konten digital, Teknik integrasi konten multi-platform, Analisis tujuan bisnis dan alignment konten, Evaluasi efektivitas kampanye digital Pustaka: Handbook Perkuliahan	7%
16	Mahasiswa mampu membuat dan mempresentasikan konten media sosial.	1.Publikasi konten media sosial 2.Presentasi hasil project	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Presentasi & Evaluasi Project 150 menit	Presentasi & Evaluasi Project 150 menit	Materi: Prinsip perancangan kampanye konten digital, Teknik integrasi konten multi-platform, Analisis tujuan bisnis dan alignment konten, Evaluasi efektivitas kampanye digital Pustaka: Handbook Perkuliahan	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	29.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	11.5%
3.	Penilaian Portofolio	20%
4.	Penilaian Praktikum	9.5%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	27%
6.	Tes	2.5%
		100%

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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan	
DIGITAL CROWDFUNDING	6120903054	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	7	3 Maret 2026	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi		
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN		
Model Pembelajaran	Project Based Learning							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	1. Sikap							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	1. C6. Mahasiswa mampu memahami perkembangan teori dan praktik digital crowdfunding							
	2. P5. Mahasiswa mampu melakukan review artikel ilmiah crowdfunding memanfaatkan teknologi informasi secara jujur dan bertanggung jawab							
	3. P5. Mahasiswa mampu menunjukkan karakter tangguh, teliti, beretika dan bertanggung jawab di dalam kegiatan pembelajaran Crowdfunding.							
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)							
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan Dasar-dasar Crowdfunding hingga Kemajuan dalam Penelitian dan Praktek Crowdfunding						
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menjelaskan Dasar-dasar Crowdfunding hingga Kemajuan dalam Penelitian dan Praktek Crowdfunding						
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menjelaskan Sejarah Crowdfunding dalam Konteks Pasar Keuangan Modern						
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu memahami Model, Strategi, dan Pilihan Crowdfunding						
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu mengetahui perkembangan Industri Crowdfunding secara Global						
	Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menjelaskan Lending Crowdfunding: Prinsip dan Perkembangan Pasar						
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu menjelaskan Lending Crowdfunding: Prinsip dan Perkembangan Pasar						
	Sub-CPMK8	Ujian Tengah Semester						
	Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu menjelaskan Equity Crowdfunding: Prinsip dan Perilaku Investor						
	Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu memberikan Pertimbangan Etis dalam Crowdfunding						
	Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu memberikan Pertimbangan Etis dalam Crowdfunding						
	Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu mengetahui Aspek Hukum Equity Crowdfunding di Indonesia						
	Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu mengetahui Aspek Hukum Equity Crowdfunding di Indonesia						
	Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu memetakan Peran Lembaga dalam Equity Crowdfunding di Indonesia						
	Sub-CPMK15	Mahasiswa mampu melakukan Perlindungan Data dan Privasi pada Equity Crowdfunding di Indonesia						
	Sub-CPMK16	Ujian Akhir Semester						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Digital Crowdfunding dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang dasar hingga Kemajuan dalam Penelitian dan Praktek Crowdfunding, Sejarah Crowdfunding dalam Konteks Pasar Keuangan Modern, Model, Strategi, dan Pilihan Crowdfunding, Status Global Industri Crowdfunding, Lending Crowdfunding, Prinsip dan Perkembangan Pasar, Equity Crowdfunding: Prinsip dan Perilaku Investor, Pertimbangan Etis dalam Crowdfunding, Aspek Hukum Equity Crowdfunding, Peran Lembaga dalam Equity Crowdfunding, dan Perlindungan Data dan Privasi pada Equity Crowdfunding. Selain itu, mata kuliah ini juga membahas bagaimana teknologi dan internet telah merevolusi cara individu dan organisasi mengumpulkan dana untuk proyek atau bisnis mereka. Mahasiswa akan mempelajari strategi yang efektif untuk menjalankan kampanye crowdfunding, termasuk perencanaan kampanye, promosi, dan analisis pasar. Selain aspek teoritis, mata kuliah ini juga akan memberikan pengalaman praktis melalui review artikel terkait. Dengan mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu merancang dan meluncurkan kampanye crowdfunding yang efektif dan inovatif, serta memahami tantangan dan peluang yang ada dalam ekosistem crowdfunding digital.							
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rotem Sheeor, Liang Zhao, Bjorn-Tore Flaten. 2014. <i>Advances in Crowdfunding Research and Practice</i>. This Palgrave Macmillan: Switzerland. https://uils.usk.ac.id/oe/files/original/ee6e8a735cf3f01df0ea440e4844b693.pdf 2. Fithriatus Shalihah, M. Habibi Miftakhul Marwa, M. Farid Alwajidi, Uni Tsulasi Putri, Deslaely Putranti. 2022. <i>Equity Crowdfunding di Indonesia</i>. UAD PRESS: Yogyakarta. https://eprints.uad.ac.id/34388/2/Equity%20Crowdfunding%20di%20Indonesia.pdf <p>Pendukung :</p>							
Dosen Pengampu	MUHAMMAD FACHMI ACHMAD KAUTSAR Achmad Kautsar, S.E., M.M. Achmad Kautsar, S.E., M.M. Dr Muhammad Fachmi, S.E., M.M. Dr Muhammad Fachmi, S.E., M.M.							
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	Mahasiswa mampu menjelaskan Dasar-dasar Crowdfunding hingga Kemajuan dalam Penelitian dan Praktek Crowdfunding	1. Mahasiswa mengetahui Definisi dan dasar Crowdfunding 2. Mahasiswa mengetahui siapa saja yang menjadi Stakeholders dalam Crowdfunding 3. Mahasiswa mengetahui bagaimana proses Crowdfunding	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 1 (1), (a), (b), (c), (d) Pustaka: 1. <i>Rotem Sheeor, Liang Zhao, Bjorn-Tore Flaten. 2014. Advances in Crowdfunding Research and Practice. This Palgrave Macmillan: Switzerland. https://uils.usk.ac.id/.....</i>	5%	
2	Mahasiswa mampu menjelaskan Dasar-dasar Crowdfunding hingga Kemajuan dalam Penelitian dan Praktek Crowdfunding	Mahasiswa mampu memetakan perkembangan penelitian crowdfunding saat ini	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 1 (1), (a), (b), (c), (d) Pustaka: 1. <i>Rotem Sheeor, Liang Zhao, Bjorn-Tore Flaten. 2014. Advances in Crowdfunding Research and Practice. This Palgrave Macmillan: Switzerland. https://uils.usk.ac.id/...</i>	4%	

3	Mahasiswa mampu menjelaskan Sejarah Crowdfunding dalam Konteks Pasar Keuangan Modern	1.Mahasiswa mampu mengetahui Dasar-dasar Sistem Keuangan 2.Mahasiswa mampu mengetahui Sejarah Singkat Sistem Keuangan Modern 3.Mahasiswa mampu mengetahui Sejarah Singkat Crowdfunding	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 10 (1), (a), (b) Pustaka: 1. Rotem Shneor, Liang Zhao, Bjorn-Tore Flaten. 2014. <i>Advances in Crowdfunding Research and Practice</i> . This Palgrave Macmillan: Switzerland. https://uilis.usk.ac.id/...	6%
4	Mahasiswa mampu memahami Model, Strategi, dan Pilihan Crowdfunding	1.Mahasiswa mampu memetakan Model Crowdfunding: Sebuah Tipologi 2.Mahasiswa mampu membedakan keunggulan dalam Pilihan Model Penggalangan Dana	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 2 (1), (a), (b) Pustaka: 1. Rotem Shneor, Liang Zhao, Bjorn-Tore Flaten. 2014. <i>Advances in Crowdfunding Research and Practice</i> . This Palgrave Macmillan: Switzerland. https://uilis.usk.ac.id/...	6%
5	Mahasiswa mampu mengetahui perkembangan industri Crowdfunding secara Global	1.Mahasiswa mampu memberikan Gambaran Global tentang Volume dan Pertumbuhan Pasar Crowdfunding 2.Mahasiswa mampu mengetahui perbedaan perkembangan crowdfunding di China, Inggris, Amerika, Asia	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 3 (1), (a), (b) Pustaka: 1. Rotem Shneor, Liang Zhao, Bjorn-Tore Flaten. 2014. <i>Advances in Crowdfunding Research and Practice</i> . This Palgrave Macmillan: Switzerland. https://uilis.usk.ac.id/...	5%
6	Mahasiswa mampu menjelaskan Lending Crowdfunding: Prinsip dan Perkembangan Pasar	1.Mahasiswa mengetahui Keadaan Pasar Crowdfunding 2.Mahasiswa mampu memberikan Penilaian Risiko dalam Crowdfunding	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 3 (1), (a), (b), (e) Pustaka: 1. Rotem Shneor, Liang Zhao, Bjorn-Tore Flaten. 2014. <i>Advances in Crowdfunding Research and Practice</i> . This Palgrave Macmillan: Switzerland. https://uilis.usk.ac.id/...	5%
7	Mahasiswa mampu menjelaskan Lending Crowdfunding: Prinsip dan Perkembangan Pasar	Mahasiswa mampu menjelaskan studi kasus yang terjadi terkait crowdfunding	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 3 (1), (a), (b), (e) Pustaka: 1. Rotem Shneor, Liang Zhao, Bjorn-Tore Flaten. 2014. <i>Advances in Crowdfunding Research and Practice</i> . This Palgrave Macmillan: Switzerland. https://uilis.usk.ac.id/...	4%
8	Ujian Tengah Semester	1.Originality: Kreativitas ide kampanye 2.Feasibility: Kelayakan strategi yang dirancang 3.Impact: Potensi keberhasilan crowdfunding dalam menarik backers	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project-based learning: Mahasiswa diberikan tugas membuat desain dan analisis kampanye crowdfunding digital.		Materi: BAB 1 - 3; BAB 10 Pustaka: 1. Rotem Shneor, Liang Zhao, Bjorn-Tore Flaten. 2014. <i>Advances in Crowdfunding Research and Practice</i> . This Palgrave Macmillan: Switzerland. https://uilis.usk.ac.id/...	15%
9	Mahasiswa mampu menjelaskan Equity Crowdfunding: Prinsip dan Perilaku Investor	1.Mahasiswa mampu mengetahui prosip dalam Equity Crowdfunding 2.Mahasiswa mampu mengetahui Karakteristik dan motivasi para Investor 3.Mahasiswa mampu memahami perilaku investor	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 4 (1), (a), (b) Pustaka: 1. Rotem Shneor, Liang Zhao, Bjorn-Tore Flaten. 2014. <i>Advances in Crowdfunding Research and Practice</i> . This Palgrave Macmillan: Switzerland. https://uilis.usk.ac.id/...	4%
10	Mahasiswa mampu memberikan Pertimbangan Etis dalam Crowdfunding	1.Mahasiswa mampu memahami Pendekatan Klasik terhadap Keputusan Etis 2.Mahasiswa mampu memahami Kemajuan Crowdfunding dalam Bisnis 3.Mahasiswa menilai Crowdfunding: Solusi atau Masalah yang Etis? 4.Mahasiswa mampu Memetakan Pertimbangan Etis dalam Crowdfunding	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 8 (1), (a), (b), (f), (g) Pustaka: 1. Rotem Shneor, Liang Zhao, Bjorn-Tore Flaten. 2014. <i>Advances in Crowdfunding Research and Practice</i> . This Palgrave Macmillan: Switzerland. https://uilis.usk.ac.id/...	3%

11	Mahasiswa mampu memberikan Pertimbangan Etis dalam Crowdfunding	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mereview artikel Etika Crowdfunding di UMKM	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 8 (1), (a), (b), (f), (g) Pustaka: 1. <i>Rotem Shneor, Liang Zhao, Bjorn-Tore Flaten. 2014. Advances in Crowdfunding Research and Practice. This Palgrave Macmillan: Switzerland. https://uiis.usk.ac.id/...</i>	5%
12	Mahasiswa mampu mengetahui Aspek Hukum Equity Crowdfunding di Indonesia	1. Mahasiswa mampu mengetahui Dasar Hukum Equity Crowdfunding di Indonesia 2. Mahasiswa mampu mengetahui Perubahan Equity Crowdfunding menjadi Securities Crowdfunding 3. Mahasiswa mampu menganalisis Efek dalam Securities Crowdfunding	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 1 (2), (h), (i), dan (j) Pustaka: 2. <i>Fithriatus Shalihah, M. Habibi Miftakhul Marwa, M. Farid Alwajidi, Uni Tsulasi Putri, Deslaely Putranti. 2022. Equity Crowdfunding di Indonesia. UAD PRESS: Yogyakarta. https://eprints.uad.ac.id/...</i>	4%
13	Mahasiswa mampu mengetahui Aspek Hukum Equity Crowdfunding di Indonesia	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mereview artikel Aspek Hukum Crowdfunding	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 1 (2), (h), (i), dan (j) Pustaka: 2. <i>Fithriatus Shalihah, M. Habibi Miftakhul Marwa, M. Farid Alwajidi, Uni Tsulasi Putri, Deslaely Putranti. 2022. Equity Crowdfunding di Indonesia. UAD PRESS: Yogyakarta. https://eprints.uad.ac.id/...</i>	4%
14	Mahasiswa mampu memetakan Peran Lembaga dalam Equity Crowdfunding di Indonesia	1. mahasiswa mengetahui Kewenangan Otoritas Jasa Keuangan di Indonesia 2. mahasiswa mengetahui Peran Kementerian Komunikasi dan Informatika 3. mahasiswa mengetahui Bank Kustodian untuk Equity Crowdfunding di Indonesia	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 2 (2), (h), (i), dan (j) Pustaka: 2. <i>Fithriatus Shalihah, M. Habibi Miftakhul Marwa, M. Farid Alwajidi, Uni Tsulasi Putri, Deslaely Putranti. 2022. Equity Crowdfunding di Indonesia. UAD PRESS: Yogyakarta. https://eprints.uad.ac.id/...</i>	5%
15	Mahasiswa mampu melakukan Perlindungan Data dan Privasi pada Equity Crowdfunding di Indonesia	1. Mahasiswa mampu melakukan Pengelolaan dan Perlindungan Data di Indonesia 2. Mahasiswa mampu melakukan Perlindungan Data dan Privasi di Berbagai Negara 3. Mahasiswa mampu melakukan Perlindungan Data dan Privasi Pemilik Usaha serta Pemodal Platform Equity Crowdfunding Berdasarkan Peraturan Perundang-undangan Indonesia	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 3 (2), (a), (b) Pustaka: 2. <i>Fithriatus Shalihah, M. Habibi Miftakhul Marwa, M. Farid Alwajidi, Uni Tsulasi Putri, Deslaely Putranti. 2022. Equity Crowdfunding di Indonesia. UAD PRESS: Yogyakarta. https://eprints.uad.ac.id/...</i>	5%
16	Ujian Akhir Semester	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi proyek crowdfunding dengan cermat dan sistematis	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project-based learning yang berfokus pada evaluasi dan presentasi hasil proyek		Materi: BAB 1 - 3; BAB 10 Pustaka: 1. <i>Rotem Shneor, Liang Zhao, Bjorn-Tore Flaten. 2014. Advances in Crowdfunding Research and Practice. This Palgrave Macmillan: Switzerland. https://uiis.usk.ac.id/...</i> Materi: BAB 1 - BAB 3 Pustaka: 2. <i>Fithriatus Shalihah, M. Habibi Miftakhul Marwa, M. Farid Alwajidi, Uni Tsulasi Putri, Deslaely Putranti. 2022. Equity Crowdfunding di Indonesia. UAD PRESS: Yogyakarta. https://eprints.uad.ac.id/...</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	40%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	51.5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	8.5%
		100%

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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
DIGITAL SOCIAL CAPITAL	6120903082		T=3	P=0	ECTS=4.77	7	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Deskripsi Singkat MK							
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyesuaian
DIGITAL SOCIAL ENTREPRENEURSHIP	6120903083	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	7	1 September 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M		Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar dari social entrepreneurship, ruang lingkup dan peran dalam pembangunan yang berkelanjutan						
	2. Mahasiswa mampu menganalisis peluang usaha berbasis digital untuk menyelesaikan masalah sosial						
	3. Mahasiswa mampu merancang modelbisnis digital untuk usaha sosial dengan pendekatan business model canvas						
	4. Mahasiswa mampu menyusun prototipe usaha digital dan mengkomunikasikan ide secara efektif dan etis kepada pengguna						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu memahami ruang lingkup dan pentingnya bisnis sosial					
	Sub-CPMK2	Mahasiswa dapat mengidentifikasi masalah sosial yang relevan dan bagaimana teknologi dapat menjadi solusi.					
	Sub-CPMK3	Memahami proses ideasi dalam pengembangan bisnis sosial digital.					
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menjelaskan transformasi digital dalam bisnis sosial					
	Sub-CPMK5	Mengetahui berbagai teknologi yang digunakan dalam digital social entrepreneurship					
	Sub-CPMK6	Memahami strategi pemasaran digital untuk perusahaan sosial					
	Sub-CPMK7	Mempelajari sumber pendanaan untuk digital social entrepreneurship					
	Sub-CPMK8	Mampu mengerjakan laporan ujian tengah semester					
	Sub-CPMK9	Mahasiswa dapat mengembangkan model bisnis digital yang berkelanjutan untuk usaha sosial dengan mengintegrasikan elemen-elemen kunci dalam business model canvas					
	Sub-CPMK10	Mahasiswa dapat membuat prototipe digital yang fungsional dan mampu mempresentasikan ide bisnis sosial digital dengan komunikasi yang efektif dan beretika					
	Sub-CPMK11	Mahasiswa dapat mengembangkan prototipe usaha digital yang inovatif dan menyampaikan presentasi yang persuasif serta etis kepada stakeholder					
	Sub-CPMK12	Mampu mengembangkan prototipe usaha digital sosial yang fungsional dan mampu menyampaikan value proposition secara persuasif dan etis kepada stakeholder					
	Sub-CPMK13	Mahasiswa dapat membuat prototipe usaha digital yang feasible dan mengkomunikasikannya dengan pendekatan etis kepada stakeholder					
	Sub-CPMK14	Mahasiswa dapat membuat prototipe usaha digital yang feasible dan mengkomunikasikannya dengan pendekatan etis kepada stakeholder					
	Sub-CPMK15	Mahasiswa dapat membuat prototipe usaha digital yang feasible dan mengkomunikasikannya dengan pendekatan etis kepada stakeholder					
	Sub-CPMK16	Mahasiswa mampu mengerjakan soal ujian akhir semester					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mempelajari tentang social entrepreneurship berbasis digital yakni aktivitas kewirausahaan yang dilakukan, bukan hanya untuk mengejar keuntungan, namun juga sebagai solusi dari permasalahan sosial yang belum mampu diselesaikan. kemudian solusi dari permasalahan itu salah satunya adalah berbasis digital. Inovasi dalam hal social entrepreneurship diharapkan mampu mengubah struktur sosial masyarakat kedalam tatanan baru yang lebih komperhensif dengan digital, sehingga mahasiswa dituntut untuk mampu menggali permasalahan sosial didalam masyarakat tersebut untuk carikan solusinya berbasis digital yang dapat menguntungkan masyarakat itu sendiri.						
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> Yunus, Muhammad dan Weber, karl (2010) : Building social business : the new kind of capitalism that serves humanity's most pressing needs. ISBN 978-1-58648-824-6 Published in the United States by PublicAffairs™, <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> Erdisa et al (2023) : Digital Enterpreneurship 4.0 , SBN: 978-623-179-308-9 PENERBIT INSAN CENDEKIA MANDIRI (PT. INSAN CENDEKIA MANDIRI GROUP) Suyono, Hadi (2023) : Konsep dan Implementasi Pendekatan Psikologi Sosial & Komunitas SOCIAL ENTREPRENEURSHIP , ISBN: 978-623-183-036-4, Jejak Pustaka Utomo, Budi Sulistyio dkk (2024) : Pemasaran Digital (Strategi dan Taktik), ISBN : 978-623-09-8408-2, PT. Sanskara Karya Internasional Nasrudin, Dindin dkk (2025) : Kewirausahaan Sosial (Memberi solusi untuk masalah sosial), ISBN : 978-634-221-839-6, EUREKA MEDIA AKSARA 						
Dosen Pengampu	HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN HAFID KHOLIDI HADI DANA AZIZAH RAHMAT Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa mampu memahami ruang lingkup dan pentingnya bisnis sosial	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan ruang lingkup, peran dan pentingnya bisnis sosial Mahasiswa mampu menjelaskan konsep Nongovernmental Organization Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan bisnis sosial dan program CSR Mahasiswa mampu menjelaskan profit dari bisnis sosial Mahasiswa mampu menjelaskan asal mula dari bisnis sosial Mahasiswa mampu menjelaskan hubungan bisnis sosial dengan pemerintahan 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan diskusi 3 X 50	Ceramah dan diskusi 3 X 50	Materi: Chapter 1 : Why Social Business Pustaka: Yunus, Muhammad dan Weber, karl (2010) : Building social business : the new kind of capitalism that serves humanity's most pressing needs. ISBN 978-1-58648-824-6 Published in the United States by PublicAffairs™,	5%

2	Mahasiswa dapat mengidentifikasi masalah sosial yang relevan dan bagaimana teknologi dapat menjadi solusi.	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan dari tujuan besar kepada yang lebih spesifik Mahasiswa mampu menjelaskan bagaimana memulai dari diri sendiri Mahasiswa mampu menjelaskan bagaimana membangun bisnis sosial di lingkungan masyarakat Mahasiswa mampu menjelaskan aplikasi teknologi untuk kebutuhan sosial manusia 	<p>Kriteria: Ketepatan pemahaman konsep dan keaktifan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 X 50	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 X 50	<p>Materi: Memulai sebuah bisnis sosial</p> <p>Pustaka: Yunus, Muhammad dan Weber, Karl (2010) : <i>Building social business : the new kind of capitalism that serves humanity's most pressing needs.</i> ISBN 978-1-58648-824-6 Published in the United States by PublicAffairs™,</p>	5%
3	Memahami proses ideasi dalam pengembangan bisnis sosial digital.	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan ide berbasis humanity Mahasiswa mampu menjelaskan proses munculnya empati dalam diri manusia Mahasiswa mampu menjelaskan kemampuan critical thinking dalam menjalankan bisnis Mahasiswa mampu menjelaskan kemampuan creativity dalam menjalankan bisnis Mahasiswa mampu menjelaskan kemampuan communication dalam menjalankan bisnis Mahasiswa mampu menjelaskan kemampuan collaboration dalam menjalankan bisnis 	<p>Kriteria: Ketepatan pemahaman konsep dan keaktifan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 X 50	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 x 50	<p>Materi: Merencanakan ide menjadi sebuah bisnis</p> <p>Pustaka: Erdisna et al (2023) : <i>Digital Entrepreneurship 4.0</i> , SBN: 978-623-179-308-9 PENERBIT INSAN CENDEKIA MANDIRI (PT. INSAN CENDEKIA MANDIRI GROUP)</p>	5%
4	Mahasiswa mampu menjelaskan transformasi digital dalam bisnis sosial	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan proses transformasi digital dalam bisnis sosial Mahasiswa mampu menjelaskan 6 pilar dalam transformasi digital Mahasiswa mampu menganalisis contoh sukses Digi-preneur milenial 	<p>Kriteria: Ketepatan pemahaman konsep dan keaktifan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 X 50	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 x 50	<p>Materi: Transformasi digital dalam bisnis</p> <p>Pustaka: Erdisna et al (2023) : <i>Digital Entrepreneurship 4.0</i> , SBN: 978-623-179-308-9 PENERBIT INSAN CENDEKIA MANDIRI (PT. INSAN CENDEKIA MANDIRI GROUP)</p>	5%
5	Mengetahui berbagai teknologi yang digunakan dalam digital social entrepreneurship	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan peran berbagai teknologi digital Mahasiswa mampu menganalisis model yang efektif untuk bisnis sosial Mahasiswa mampu memodifikasi model yang ada dengan kreatif Mahasiswa mampu menganalisis pentingnya partner dalam bisnis sosial 	<p>Kriteria: Ketepatan pemahaman konsep dan keaktifan</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 X 50	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 x 50	<p>Materi: Technology and Social Business</p> <p>Pustaka: Yunus, Muhammad dan Weber, Karl (2010) : <i>Building social business : the new kind of capitalism that serves humanity's most pressing needs.</i> ISBN 978-1-58648-824-6 Published in the United States by PublicAffairs™,</p>	5%
6	Memahami strategi pemasaran digital untuk perusahaan sosial	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan peran media sosial dalam pemasaran digital Mahasiswa mampu menjelaskan strategi pemasaran di facebook, instagram, twitter dan linkedin Mahasiswa mampu mengukur keberhasilan pemasaran digital melalui media sosial 	<p>Kriteria: Ketepatan pemahaman konsep dan keaktifan</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 X 50	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 x 50	<p>Materi: Media sosial dalam pemasaran digital</p> <p>Pustaka: Utomo, Budi Sulisty (2024) : <i>Pemasaran Digital (Strategi dan Taktik)</i>, ISBN : 978-623-09-9408-2, PT. Sanskara Karya Internasional</p>	5%

7	Mempelajari sumber pendanaan untuk digital social entrepreneurship	1. Mahasiswa mampu menjelaskan sumber pendanaan wirausaha sosial 2. Mahasiswa mampu menyusun rencana pendanaan	Kriteria: Ketepatan pemahaman konsep dan keaktifan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 X 50	Ceramah dan Diskusi 3 X 50	Materi: Pendanaan untuk kewirausahaan sosial Pustaka: Nasrudin, Dindin dkk (2025) : <i>Kewirausahaan Sosial (Memberi solusi untuk masalah sosial)</i> , ISBN : 978-634-221-839-6, EUREKA MEDIA AKSARA	10%
8	Mampu mengerjakan laporan ujian tengah semester	Mampu mengerjakan laporan ujian tengah semester	Kriteria: Mampu Mengerjakan Laporan Ujian Tengah Semester Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Mengerjakan Laporan Ujian Tengah Semester		Materi: Materi 1 - 7 Pustaka:	15%
9	Mahasiswa dapat mengembangkan model bisnis digital yang berkelanjutan untuk usaha sosial dengan mengintegrasikan elemen-elemen kunci dalam business model canvas	1. Kemampuan mengidentifikasi value proposition untuk usaha sosial digital 2. Kemampuan menentukan segmentasi pelanggan dan saluran distribusi yang tepat 3. Kemampuan merancang aliran pendapatan yang berkelanjutan untuk usaha sosial 4. Kemampuan mengidentifikasi sumber daya kunci dan aktivitas utama 5. Kemampuan membangun hubungan pelanggan yang berdampak sosial	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Project-based learning, studi kasus, diskusi kelompok, dan presentasi.	Pengembangan Business Model Canvas Digital untuk Usaha Sosial, Mahasiswa diminta untuk mengembangkan business model canvas lengkap untuk sebuah usaha sosial digital, termasuk analisis setiap blok dan justifikasi pilihan strategis 3 X 50	Materi: Konsep business model canvas untuk usaha sosial, Value proposition design untuk impact sosial, Segmentasi pelanggan dan saluran distribusi digital, Model pendapatan berkelanjutan untuk usaha sosial, Sumber daya kunci dan kemitraan strategis, Pengukuran dampak sosial dalam model bisnis Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i> Materi: Chapter 3: Launching a Social Business Pustaka: Yunus, Muhammad dan Weber, Karl (2010) : <i>Building social business : the new kind of capitalism that serves humanity's most pressing needs.</i> ISBN 978-1-58648-824-6 Published in the United States by PublicAffairs™,	5%
10	Mahasiswa dapat membuat prototipe digital yang fungsional dan mampu mempresentasikan ide bisnis sosial digital dengan komunikasi yang efektif dan beretika	1. Kemampuan membuat prototipe digital yang relevan dengan masalah sosial 2. Kualitas presentasi dan komunikasi ide bisnis 3. Penerapan prinsip etika dalam komunikasi bisnis 4. Kemampuan menerima dan memberikan feedback konstruktif	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Project-based learning, demonstrasi, diskusi kelompok, presentasi, peer review.	Pembuatan prototipe digital, Video presentasi ide bisnis, Peer review presentasi, Refleksi etika komunikasi 3 X 50	Materi: Prinsip dasar prototyping digital, Teknik komunikasi efektif untuk usaha sosial, Etika dalam presentasi bisnis digital, Tools prototyping digital (Figma, Adobe XD, dll), Teknik feedback konstruktif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i> Materi: Creating a Global Infrastructure for Social Business Pustaka: Yunus, Muhammad dan Weber, Karl (2010) : <i>Building social business : the new kind of capitalism that serves humanity's most pressing needs.</i> ISBN 978-1-58648-824-6 Published in the United States by PublicAffairs™, Materi: Chapter 9 Pustaka: Nasrudin, Dindin dkk (2025) : <i>Kewirausahaan Sosial (Memberi solusi untuk masalah sosial)</i> , ISBN : 978-634-221-839-6, EUREKA MEDIA AKSARA	5%

11	Mahasiswa dapat mengembangkan prototipe usaha digital yang inovatif dan menyampaikan presentasi yang persuasif serta etis kepada stakeholder	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan menyusun prototipe usaha digital yang fungsional 2.Kualitas presentasi dan komunikasi ide bisnis 3.Penerapan prinsip etika dalam komunikasi bisnis 4.Kemampuan menjawab pertanyaan dan menerima feedback 5.Kesesuaian prototipe dengan kebutuhan sosial yang diangkat 	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Project-based learning, presentasi kelompok, diskusi interaktif, peer review.		Materi: Teknik pengembangan prototipe digital, Prinsip komunikasi efektif dalam bisnis digital, Etika komunikasi dengan pengguna dan stakeholder, Teknik presentasi yang persuasif, Penerimaan dan pengolahan feedback Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i> Materi: Chapter 8: More Social Businesses Are on the Way Pustaka: Yunus, Muhammad dan Weber, Karl (2010) : <i>Building social business : the new kind of capitalism that serves humanity's most pressing needs. ISBN 978-1-58648-824-6 Published in the United States by PublicAffairs™.</i>	5%
12	Mampu mengembangkan prototipe usaha digital yang fungsional dan mampu menyampaikan value proposition secara persuasif dan etis kepada stakeholder	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan membuat prototipe digital yang relevan dengan masalah sosial 2.Kualitas presentasi dan komunikasi ide bisnis 3.Penerapan prinsip etika dalam komunikasi bisnis 4.Kemampuan menerima dan memberikan feedback konstruktif 	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Project-based learning, demonstrasi, presentasi, diskusi kelompok, peer review.	Pengumpulan prototipe digital melalui LMS. Video presentasi pitch deck 5 menit, Peer review presentasi teman sekelas 3 X 50	Materi: Prinsip dasar prototyping digital, Teknik komunikasi efektif untuk usaha sosial, Etika dalam presentasi bisnis digital, Tools prototyping (Figma, Canva, dll), Struktur pitch deck yang persuasif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
13	Mahasiswa dapat membuat prototipe usaha digital yang feasible dan mengkomunikasikannya dengan pendekatan etis kepada stakeholder	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan menyusun prototipe usaha digital yang lengkap dan terstruktur 2.Ketepatan dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan solusi yang ditawarkan 3.Keefektifan komunikasi ide usaha kepada audiens target 4.Penerapan prinsip etika dalam presentasi dan komunikasi bisnis 5.Kemampuan menjawab pertanyaan dan menerima feedback secara konstruktif 	Kriteria: Mampu melaksanakan tahap rencana bisnis Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Project-based learning, presentasi, diskusi kelompok, dan peer feedback.	3 X 50	Materi: Konsep dan teknik prototyping untuk usaha digital, Prinsip-prinsip komunikasi efektif dalam bisnis digital, Etika komunikasi bisnis dan presentasi, Teknik pitching dan presentasi ide usaha, Analisis feedback dan iterasi prototipe Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
14	Mahasiswa dapat membuat prototipe usaha digital yang feasible dan mengkomunikasikannya kepada stakeholder	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan menyusun prototipe usaha digital yang lengkap dan terstruktur 2.Ketepatan dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan solusi yang ditawarkan 3.Keefektifan komunikasi ide usaha kepada audiens target 4.Penerapan prinsip etika dalam presentasi dan komunikasi bisnis 5.Kemampuan menjawab pertanyaan dan menerima feedback secara konstruktif 	Kriteria: Mampu melaksanakan tahap rencana bisnis Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Project-based learning, presentasi, diskusi kelompok, dan peer feedback.	3 X 50	Materi: Konsep dan teknik prototyping untuk usaha digital, Prinsip-prinsip komunikasi efektif dalam bisnis digital, Etika komunikasi bisnis dan presentasi, Teknik pitching dan presentasi ide usaha, Analisis feedback dan iterasi prototipe Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

15	Mahasiswa dapat membuat prototipe usaha digital yang feasible dan mengkomunikasikannya dengan pendekatan etis kepada stakeholder	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan menyusun prototipe usaha digital yang lengkap dan terstruktur 2. Ketepatan dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan solusi yang ditawarkan 3. Keefektifan komunikasi ide usaha kepada audiens target 4. Penerapan prinsip etika dalam presentasi dan komunikasi bisnis 5. Kemampuan menjawab pertanyaan dan menerima feedback secara konstruktif 	Kriteria: Mampu melaksanakan tahap rencana bisnis Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Project-based learning, presentasi, diskusi kelompok, dan peer feedback.	3 X 50	Materi: Konsep dan teknik prototyping untuk usaha digital, Prinsip-prinsip komunikasi efektif dalam bisnis digital, Etika komunikasi bisnis dan presentasi, Teknik pitching dan presentasi ide usaha, Analisis feedback dan iterasi prototipe Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
16	Mahasiswa mampu mengerjakan soal ujian akhir semester	Mampu melaporkan implementasi rencana bisnis yang telah dilaksanakan sesuai dengan pedoman	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Mengerjakan soal ujian akhir semester 2 X 50	Mengerjakan soal ujian akhir semester 2 X 50		10%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	20%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	30%
3.	Penilaian Portofolio	2.5%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	40%
5.	Tes	7.5%
		100%

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 studinya 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.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
E-Commerce	6120903020	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=0	P=0	ECTS=0	4	3 Februari 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Ika Diyah Candra A. S.E, M.Com,CMA		Ika Diyah Candra A. S.E, M.Com,CMA			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap CPL 1.A 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; CPL 1.B 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; CPL 1.C 6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; CPL 1.D 9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan 2. Keterampilan Umum CPL 2.A 1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; CPL 2.B 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; CPL 2.C 3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; CPL 2.D 5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data; CPL 2.E 6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya; CPL 2.F 7. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya; CPL 2.G 9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi. CPL 2.H 10. Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat. 3. Keterampilan Khusus CPL 3.A 1. Mampu menerapkan manajemen bisnis digital dengan dukungan teknologi informasi; 4. Pengetahuan CPL 4.A 1. Mampu menganalisis dan menerapkan konsep teoritis dan praktis tentang berbagai teori dalam Bisnis Digital, Kewirausahaan Digital, Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Desain Sistem, Pemasaran Digital dan Intelegensi Bisnis. CPL 4.B 2. Mampu menganalisis dan menerapkan prinsip dasar tentang berbagai teori ilmu Ekonomi; Manajemen dan Fungsi Organisasi; dan Etika Bisnis.						
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep e-business dan e-commerce							
2. Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi dan kegunaan e-commerce							
3. Mahasiswa mampu membandingkan proses bisnis dan model bisnis e-commerce							
4. Mahasiswa mampu membuat strategi pemasaran digital untuk toko online di e-commerce							
5. Mahasiswa membuat toko online di e-commerce marketplace							
6. Mahasiswa mengoperasikan kegiatan perdagangan digital (e-commerce)							
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)							
Sub-CPMK1 Mengemukakan definisi dan karakteristik dasar dari E-Commerce							
Sub-CPMK2 Mendiskusikan jenis-jenis business model dari e-commerce.							
Sub-CPMK3 Membandingkan proses bisnis dan model bisnis e-commerce berbasis website dan mobile app.							
Sub-CPMK4 Membandingkan proses bisnis dan model bisnis e-commerce berbasis website dan mobile app.							
Sub-CPMK5 Menjelaskan tentang proses transaksi di e-commerce							
Sub-CPMK6 Menjelaskan transaksi e-commerce yang aman							
Sub-CPMK7 Menjelaskan manajemen supply chain e-commerce							
Sub-CPMK8 Proyek Tengah Semester							
Sub-CPMK9 Membuat perencanaan toko online di e-commerce marketplace (CLO-5)							
Sub-CPMK10 Membuat perencanaan toko online di e-commerce marketplace (CLO-5)							
Sub-CPMK11 Mahasiswa mampu merencanakan e-procurement di project toko online di e-commerce marketplace							
Sub-CPMK12 Mahasiswa mampu merencanakan strategi pemasaran digital toko online di e-commerce marketplace							
Sub-CPMK13 Mengevaluasi kinerja penjualan dan pemasaran toko online di e-commerce marketplace							
Sub-CPMK14 Merancang solusi permasalahan kinerja toko online di e-commerce marketplace							
Sub-CPMK15 Merancang solusi permasalahan kinerja toko online di e-commerce marketplace							
Sub-CPMK16 Ujian Akhir Semester							
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengajarkan bagaimana melakukan bisnis online dan bagaimana mengelola masalah teknologi yang terkait dengan pembangunan situs web perdagangan elektronik. Mahasiswa akan mempelajari bagaimana penerapan teknologi dapat melibatkan pemegang kartu, pedagang, pemberit, gateway pembayaran, dan pihak lain dalam transaksi elektronik. Mata kuliah ini menyajikan konsep dan keterampilan untuk penggunaan strategis e-commerce dan teknologi informasi terkait dari tiga perspektif: bisnis ke konsumen (B2C), bisnis-ke-bisnis (B2B), dan intra-organisasi dan peran e-commerce dalam mengubah struktur seluruh industri, dan bagaimana pengaruhnya terhadap proses bisnis termasuk transaksi elektronik, rantai pasokan, pengambilan keputusan dan kinerja organisasi. This course teaches how to do business online and how to manage the technology issues associated with building an e-commerce website. Students will learn how the application of technology can involve cardholders, merchants, issuers, payment gateways, and other parties in electronic transactions. This course presents concepts and skills for the strategic use of e-commerce and related information technology from three perspectives: business-to-consumer (B2C), business-to-business (B2B), and intra-organizational and the role of e-commerce in changing the entire structure industry, and how it affects business processes including electronic transactions, supply chains, decision making and organizational performance.						
Pustaka	Utama :						
	1. Dave Chaffey. (2015). Digital Business and E-Commerce Management. Pearson 2. Carol Guercio Traver and Kenneth C. Laudon.(2019). E-Commerce 2019: Business, Technology and Society, eBook, Global Edition 3. Chusnu Syarif Diah Kusuma,dkk (2024). E-commerce sebuah pengantar bisnis digital. Eureka Media Aksara 4. Artikel ilmiah dan industry report yang relevan						
Pustaka	Pendukung :						
	1. Li, F., Frederick, S., & Gereffi, G. (2019). E-commerce and industrial upgrading in the Chinese apparel value chain. Journal of Contemporary Asia, 49(1), 24-53.						
Dosen Pengampu	RATIH AMELIA RISKA DHENABAYU HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M. Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M. Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M. Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mengemukakan definisi dan karakteristik dasar dari E-Commerce	1.1.1. Memahami konsep e-business dan e-commerce 2.1.2. Memahami fungsi dan manfaat e-commerce 3.1.3. Memahami online trading dan transaksi online	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Teknik: Powerpoint Presentation YouTube Video Quiz Technique: Powerpoint Presentation YouTube Videos Quiz [PB: 1x(3x50'')] 150 menit	Microsoft Teams [PB: 1x(3x50'')] Technique: Powerpoint Presentation YouTube Videos Quiz [PT KM: (1 1)x(3x60'')] 150 menit	Materi: Bab 1 dan 2 Pustaka: 3. Dave Chaffey. (2015). <i>Digital Business and E-Commerce Management</i> . Pearson Materi: Bab 1 dan 2 Pustaka: Carol Guercio Traver and Kenneth C. Laudon. (2019). <i>E-Commerce 2019: Business, Technology and Society, eBook, Global Edition</i>	2%
2	Mendiskusikan jenis-jenis business model dari e-commerce.	2.1. Memahami model e-business	Kriteria: rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pemaparan: Powerpoint YouTube Video Diskusi Case study [PB: 1x(3x50'')] Present Case Study Analysis [PT KM: (1 1)x(3x60'')] 150 menit	Microsoft Teams: Powerpoint YouTube Video Diskusi Case study [PB: 1x(3x50'')] Present Case Study Analysis [PT KM: (1 1)x(3x60'')] 150 menit	Materi: Bab 2 Pustaka: 3. Dave Chaffey. (2015). <i>Digital Business and E-Commerce Management</i> . Pearson	2%
3	Membandingkan proses bisnis dan model bisnis e-commerce berbasis website dan mobile app.	1.3.1. Menganalisis detail proses bisnis dan model bisnis e-commerce 2.3.2. Memahami tentang Electronic Data Interchange 3.3.3. Memahami rantai pasokan e-commerce	Kriteria: Holistic Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pemaparan: Powerpoint YouTube Video Case study [PB: 1x(3x50'')] Present Case Study Analysis [PT KM: (1 1)x(3x60'')] 150 menit	Microsoft Teams [PB: 1x(3x50'')] Present Case Study Analysis [PT KM: (1 1)x(3x60'')] 150 menit	Materi: Bab 3 Pustaka: Carol Guercio Traver and Kenneth C. Laudon. (2019). <i>E-Commerce 2019: Business, Technology and Society, eBook, Global Edition</i>	2%
4	Membandingkan proses bisnis dan model bisnis e-commerce berbasis website dan mobile app.	4.1. Menganalisis perbedaan B2C dan B2B	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pemaparan materi: Powerpoint YouTube Video Case study Analyze business model in e-commerce [PT KM: (1 1)x(3x60'')] 150 menit	Microsoft Teams [PB: 1x(3x50'')] Analyze business model in e-commerce [PT KM: (1 1)x(3x60'')] 150 menit	Materi: Bab IV Pustaka: Carol Guercio Traver and Kenneth C. Laudon. (2019). <i>E-Commerce 2019: Business, Technology and Society, eBook, Global Edition</i>	2%
5	Menjelaskan tentang proses transaksi di e-commerce	5.1. Menjelaskan dan menganalisis tentang proses transaksi di e-commerce	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pemaparan materi: Powerpoint YouTube Video Case study Studi kasus e-Bay, Amazon, Yahoo! [PT KM: (1 1)x(3x60'')] 150 menit	Microsoft Teams [PB: 1x(3x50'')] Studi kasus e-Bay, Amazon, Yahoo! [PT KM: (1 1)x(3x60'')] 150 menit	Materi: Bab 2 Pustaka: 3. Dave Chaffey. (2015). <i>Digital Business and E-Commerce Management</i> . Pearson	2%
6	Menjelaskan transaksi e-commerce yang aman	6.1. Menjelaskan kriteria transaksi dan jenis-jenis pembayaran e-commerce yang aman	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pemaparan materi: Powerpoint Presentation YouTube Case Study [PB: 1x(3x50'')] Group Presentation about e-commerce security [PT KM: (1 1)x(3x60'')] 150 menit	Microsoft Teams [PB: 1x(3x50'')] Group Presentation about e-commerce security [PT KM: (1 1)x(3x60'')] 150 menit	Materi: Bab 6 Pustaka: Carol Guercio Traver and Kenneth C. Laudon. (2019). <i>E-Commerce 2019: Business, Technology and Society, eBook, Global Edition</i>	2%
7	Menjelaskan manajemen supply chain e-commerce	1.7.1. Menjelaskan model supply chain e-commerce 2.7.2. Menjelaskan upstream dan downstream supply chain B2B 3.7.3. Menjelaskan model push & pull supply chain 4.7.4. Menjelaskan value chain dan value network e-commerce	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pemaparan materi: Powerpoint Presentation You Tube Case Study [PB:1x(3x50'')]	Pemaparan materi: Powerpoint Presentation You Tube Case Study [PB:1x(3x50'')]	Materi: Bab 7 Pustaka: Dave Chaffey. (2015). <i>Digital Business and E-Commerce Management</i> . Pearson Materi: Bab 7 Pustaka: Carol Guercio Traver and Kenneth C. Laudon. (2019). <i>E-Commerce 2019: Business, Technology and Society, eBook, Global Edition</i>	2%
8	Proyek Tengah Semester	Rubrik holistik	Kriteria: Ujian Tengah Semester Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Proyek Tengah Semester membuat business plan perancangan toko online di e-commerce 90 menit	90 menit	Materi: Bab 1, 2, 6 Pustaka: 3. Dave Chaffey. (2015). <i>Digital Business and E-Commerce Management</i> . Pearson Materi: Bab 6 Pustaka: Chusnu Syarifia Diah Kusuma,dkk (2024). <i>E-commerce sebuah pengantar bisnis digital</i> . Eureka Media Aksara	8%

9	Membuat perencanaan toko online di e-commerce marketplace (CLO-5)	1. Melakukan proses registrasi sebagai toko online di e-commerce marketplace. 2. Membuat konten dan informasi produk di toko online di e-commerce marketplace.	Kriteria: rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pemaparan materi: PowerPoint Presentation YouTube [PB: 1x(3x50")] Plan online shop strategy in e-commerce apps or website [PT KM: (1 1)x(3x60")] 150 menit	Microsoft Teams [PB: 1x(3x50")] Plan online shop strategy in e-commerce apps or website [PT KM: (1 1)x(3x60")] 150 menit	Materi: Bab 5 Pustaka: 3. <i>Dave Chaffey. (2015). Digital Business and E-Commerce Management. Pearson</i> Materi: Bab 9 Pustaka: <i>Chusnu Syarif Diah Kusuma,dkk (2024). E-commerce sebuah pengantar bisnis digital. Eureka Media Aksara</i>	2%
10	Membuat perencanaan toko online di e-commerce marketplace (CLO-5)	1. Melakukan proses registrasi sebagai toko online di e-commerce marketplace. 2. Membuat konten dan informasi produk di toko online di e-commerce marketplace.	Kriteria: rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pemaparan materi: PowerPoint Presentation YouTube [PB: 1x(3x50")] Plan online shop design in e-commerce apps or website [PT KM: (1 1)x(3x60")] 150 menit	Microsoft Teams [PB: 1x(3x50")] Plan online shop design in e-commerce apps or website [PT KM: (1 1)x(3x60")] 150 menit	Materi: Bab 5 Pustaka: 3. <i>Dave Chaffey. (2015). Digital Business and E-Commerce Management. Pearson</i> Materi: Bab 10 Pustaka: <i>Chusnu Syarif Diah Kusuma,dkk (2024). E-commerce sebuah pengantar bisnis digital. Eureka Media Aksara</i>	3%
11	Mahasiswa mampu merencanakan e-procurement di project toko online di e-commerce marketplace	Mengoperasikan manajemen supply chain pada toko online di e-commerce marketplace.	Kriteria: rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Powerpoint Youtube Video [PB: 1x(3x50")] Menyusun rancangan e-procurement di e-commerce [PT KM: (1 1)x(3x60")] 150 menit	Microsoft Teams [PB: 1x(3x50")] Menyusun rancangan e-procurement di e-commerce [PT KM: (1 1)x(3x60")] 150 menit	Materi: Bab 7 Pustaka: 3. <i>Dave Chaffey. (2015). Digital Business and E-Commerce Management. Pearson</i> Materi: Bab 11 Pustaka: <i>Chusnu Syarif Diah Kusuma,dkk (2024). E-commerce sebuah pengantar bisnis digital. Eureka Media Aksara</i>	3%
12	Mahasiswa mampu merencanakan strategi pemasaran digital toko online di e-commerce marketplace	Mengelola manajemen periklanan toko online di e-commerce marketplace.	Kriteria: rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Powerpoint Youtube Video [PB: 1x(3x50")] Menyusun rencana periklanan online shop di e-commerce [PT KM: (1 1)x(3x60")] 150 menit	Microsoft Teams [PB: 1x(3x50")] Menyusun rencana periklanan online shop di e-commerce [PT KM: (1 1)x(3x60")] 150 menit	Materi: Bab 7 Pustaka: 3. <i>Dave Chaffey. (2015). Digital Business and E-Commerce Management. Pearson</i> Materi: Bab 12 Pustaka: <i>Chusnu Syarif Diah Kusuma,dkk (2024). E-commerce sebuah pengantar bisnis digital. Eureka Media Aksara</i>	5%
13	Mengevaluasi kinerja penjualan dan pemasaran toko online di e-commerce marketplace	Mempresentasikan kinerja penjualan dan pemasaran toko online di e-commerce marketplace	Kriteria: rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Powerpoint Youtube Video [PB: 1x(3x50")] Presentasi project pembuatan online shop dan evaluasi kerjanya [PT KM: (1 1)x(3x60")] 150 menit	Microsoft Teams [PB: 1x(3x50")] Presentasi project pembuatan online shop dan evaluasi kerjanya [PT KM: (1 1)x(3x60")] 150 menit	Materi: Bab 8 Pustaka: 3. <i>Dave Chaffey. (2015). Digital Business and E-Commerce Management. Pearson</i> Materi: Bab 13 Pustaka: <i>Chusnu Syarif Diah Kusuma,dkk (2024). E-commerce sebuah pengantar bisnis digital. Eureka Media Aksara</i>	10%
14	Merancang solusi permasalahan kinerja toko online di e-commerce marketplace	Memberikan penilaian feedback terhadap kinerja toko online di e-commerce marketplace	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Power point Youtube Video [PB: 1x(3x50")] Presentasi project pembuatan online shop dan evaluasi kerjanya [PT KM: (1 1)x(3x60")] 150 menit	Microsoft Teams [PB: 1x(3x50")] Presentasi project pembuatan online shop dan evaluasi kerjanya [PT KM: (1 1)x(3x60")] 150 menit	Materi: Bab 9 Pustaka: 3. <i>Dave Chaffey. (2015). Digital Business and E-Commerce Management. Pearson</i> Materi: Bab 14 Pustaka: <i>Chusnu Syarif Diah Kusuma,dkk (2024). E-commerce sebuah pengantar bisnis digital. Eureka Media Aksara</i>	15%

15	Merancang solusi permasalahan kinerja toko online di e-commerce marketplace	Memberikan penilaian feedback terhadap kinerja toko online di e-commerce marketplace	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Power point Youtube Video [PB: 1x(3x50")] Presentasi project pembuatan online shop dan evaluasi kinerjanya [PT KM: (1 1)x(3x60")] 150 menit	Microsoft Teams [PB: 1x(3x50")] Presentasi project pembuatan online shop dan evaluasi kinerjanya [PT KM: (1 1)x(3x60")] 150 menit	Materi: Bab 9 Pustaka: 3. <i>Dave Chaffey. (2015). Digital Business and E-Commerce Management. Pearson</i> Materi: Bab 15 Pustaka: <i>Chusnu Syarifia Diah Kusuma,dkk (2024). E-commerce sebuah pengantar bisnis digital. Eureka Media Aksara</i>	10%
16	Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester	Kriteria: Ujian Akhir Semester Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring dan berkelompok 90 menit	90 menit	Materi: Bab 5, 7-9, 11 Pustaka: 3. <i>Dave Chaffey. (2015). Digital Business and E-Commerce Management. Pearson</i> Materi: Bab 15 Pustaka: <i>Chusnu Syarifia Diah Kusuma,dkk (2024). E-commerce sebuah pengantar bisnis digital. Eureka Media Aksara</i> Materi: Bab 15 Pustaka: <i>Carol Guercio Traver and Kenneth C. Laudon. (2019). E-Commerce 2019: Business, Technology and Society, eBook, Global Edition</i>	30%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	25.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	70.5%
3.	Tes	4%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Enterprise Resource Planning	6120903053	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=2	P=1	ECTS=4.77	7	23 Agustus 2024

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Anita Safitri, S.Kom., M.Kom.	Dr. Nanang Hoesen H. A., S.T., M.T.I.	HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN

Model Pembelajaran	Case Study
--------------------	------------

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK
	1. Sikap
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
	1. Mahasiswa mampu memahami pentingnya enterprise resource planning
	2. Mahasiswa mampu merencanakan penerapan perangkat lunak enterprise resource planning
	3. Mahasiswa mampu bekerjasama, berpikir kreatif dan analitis dalam rangka untuk memenangkan persaingan bisnis organisasi
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)
	Sub-CPMK1 Mahasiswa mampu menjelaskan gambaran umum tentang Enterprise Resource Planning (ERP)
	Sub-CPMK2 Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya sistem terintegrasi pada perusahaan, dengan dukungan software sistem ERP
	Sub-CPMK3 Mahasiswa mampu menjelaskan bisnis proses dan komponen pada bisnis proses
	Sub-CPMK4 Mahasiswa mampu menjelaskan modul ERP dan arsitektur ERP
	Sub-CPMK5 Mahasiswa mampu menjelaskan modul ERP dan arsitektur ERP
	Sub-CPMK6 Mahasiswa mampu menjelaskan modul ERP dan arsitektur ERP
	Sub-CPMK7 Mahasiswa mampu menjelaskan modul ERP dan arsitektur ERP
	Sub-CPMK8 Mahasiswa mampu menjelaskan modul ERP dan arsitektur ERP
	Sub-CPMK9 Mahasiswa mampu memahami mekanisme pengambilan keputusan dalam menentukan paket ERP mana yang paling tepat untuk diimplementasikan di Perusahaan
	Sub-CPMK10 Mahasiswa mampu memahami mekanisme pengambilan keputusan dalam menentukan paket ERP mana yang paling tepat untuk diimplementasikan di Perusahaan
	Sub-CPMK11 Mahasiswa mampu memahami mekanisme pengambilan keputusan dalam menentukan paket ERP mana yang paling tepat untuk diimplementasikan di Perusahaan
	Sub-CPMK12 Mahasiswa mampu memahami mekanisme pengambilan keputusan dalam menentukan paket ERP mana yang paling tepat untuk diimplementasikan di Perusahaan
	Sub-CPMK13 Mahasiswa mampu memahami mekanisme pengambilan keputusan dalam menentukan paket ERP mana yang paling tepat untuk diimplementasikan di Perusahaan
	Sub-CPMK14 Mampu menjelaskan perubahan organisasi dan BPR sebagai dampak implementasi enterprise system
	Sub-CPMK15 Mahasiswa mampu merencanakan penerapan perangkat lunak ERP pada bisnis atau organisasi
	Sub-CPMK16 Mahasiswa mampu menerapkan perangkat lunak ERP pada bisnis atau organisasi

Deskripsi Singkat MK Mata kuliah Enterprise Resources Planning (ERP) atau Perencanaan Sumber Daya Perusahaan (PSDP) merupakan mata kuliah berbasis case based studi dimana mempelajari mengenai paket perangkat lunak pendukung yang memenuhi kebutuhan keseluruhan aktivitas perusahaan, dan sudut pandang proses bisnis. Pada mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu memahami, merencanakan penerapan, bekerjasama, berpikir kreatif dan analitis dalam merancang penerapan ERP pada suatu organisasi/perusahaan/bisnis. ERP merupakan suatu sistem perencanaan dan pengendalian dengan alat bantu komputer yang mencakup fungsi penjualan, pembelian, produksi, akuntansi dan keuangan, penggajian, sumber daya manusia dan kapasitas mesin, dsb. Aplikasi ERP menjadi tulang punggung perusahaan untuk mendukung efektivitas pengambilan keputusan. Aplikasi ERP memiliki peran yang strategis untuk kepentingan persaingan bisnis.

Pustaka	Utama :
	1. Motiwalla, L.F. and Thompson, J., 2012. Enterprise systems for management. Boston, MA: Pearson.
	Pendukung :
	1. Parulian, O.S. Functional Odoo ERP Untuk Merancang Solusi Bisnis: Belajar Dasar ERP Menggunakan Odoo Versi 16. Onesinus Saut Parulian, 2023. https://books.google.co.id/books?id=8K7YEAQAQBAJ .

Dosen Pengampu	ACHMAD FITRO ANITA SAFITRI Achmad Fitro, S.Kom., M.Kom. Achmad Fitro, S.Kom., M.Kom. Anita Safitri, M. Kom. Anita Safitri, M. Kom.
----------------	---

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa mampu menjelaskan gambaran umum tentang Enterprise Resource Planning (ERP)	Pengertian ERP, Implementasi ERP, Vendor ERP.	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi, Ceramah 3x50		Materi: ERP Pustaka: Motiwalla, L.F. and Thompson, J., 2012. Enterprise systems for management. Boston, MA: Pearson.	5%
2	Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya sistem terintegrasi pada perusahaan dengan dukungan software sistem ERP	Functional silos, Business process dan silos, Integrasi sistem, ERP dan integrasi sistem.	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	3x50		Materi: ERP Pustaka: Motiwalla, L.F. and Thompson, J., 2012. Enterprise systems for management. Boston, MA: Pearson.	5%
3	Mahasiswa mampu menjelaskan bisnis proses dan komponen pada bisnis proses	Bisnis proses, Komponen bisnis proses,	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	3x50		Materi: ERP Pustaka: Motiwalla, L.F. and Thompson, J., 2012. Enterprise systems for management. Boston, MA: Pearson.	5%
4	Mahasiswa mampu menjelaskan modul ERP dan arsitektur ERP	Modul ERP(Modul Production, Modul Purchasing, Modul Inventory Management, Modul Sales dan marketing, Modul Finance, Modul Human Resource), Arsitektur ERP.	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	3x50		Materi: ERP Pustaka: Motiwalla, L.F. and Thompson, J., 2012. Enterprise systems for management. Boston, MA: Pearson.	5%
5	Mahasiswa mampu menjelaskan modul ERP dan arsitektur ERP	Modul ERP(Modul Production, Modul Purchasing, Modul Inventory Management, Modul Sales dan marketing, Modul Finance, Modul Human Resource), Arsitektur ERP.	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	3x50		Materi: ERP Pustaka: Motiwalla, L.F. and Thompson, J., 2012. Enterprise systems for management. Boston, MA: Pearson.	5%

6	Mahasiswa mampu menjelaskan modul ERP dan arsitektur ERP	Modul ERP(Modul Production, Modul Purchasing, Modul Inventory Management, Modul Sales dan marketing, Modul Finance, Modul Human Resource), Arsitektur ERP.	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	3x50		Materi: ERP Pustaka: Motiwalla, L.F. and Thompson, J., 2012. Enterprise systems for management. Boston, MA: Pearson.	5%
7	Mahasiswa mampu menjelaskan modul ERP dan arsitektur ERP	Modul ERP(Modul Production, Modul Purchasing, Modul Inventory Management, Modul Sales dan marketing, Modul Finance, Modul Human Resource), Arsitektur ERP.	Kriteria: Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	3x50		Materi: ERP Pustaka: Motiwalla, L.F. and Thompson, J., 2012. Enterprise systems for management. Boston, MA: Pearson.	5%
8	Mahasiswa mampu menjelaskan modul ERP dan arsitektur ERP	Ujian Tengah Semester	Kriteria: Rubrik Holistik bentuk tes (UTS) Bentuk Penilaian : Tes	Ujian Tulis		Materi: ERP Pustaka: Motiwalla, L.F. and Thompson, J., 2012. Enterprise systems for management. Boston, MA: Pearson. Materi: ERP Pustaka: Parulian, O.S. Functional Odoo ERP Untuk Merancang Solusi Bisnis: Belajar Dasar ERP Menggunakan Odoo Versi 16. Onesinus Saut Parulian, 2023. https://books.google.co.id/...	15%
9	Mahasiswa mampu memahami mekanisme pengambilan keputusan dalam menentukan paket ERP mana yang paling tepat untuk diimplementasikan di Perusahaan	Siklus Pengembangan Sistem, Siklus Pengembangan ERP, Strategi Implementasi, Pemilihan software dan vendor, Implementation dan Post Implementation , Perubahan organisasi dan BPR,	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, Diskusi, Praktikum 3x50		Materi: ERP Odoo Pustaka: Parulian, O.S. Functional Odoo ERP Untuk Merancang Solusi Bisnis: Belajar Dasar ERP Menggunakan Odoo Versi 16. Onesinus Saut Parulian, 2023. https://books.google.co.id/...	5%
10	Mahasiswa mampu memahami mekanisme pengambilan keputusan dalam menentukan paket ERP mana yang paling tepat untuk diimplementasikan di Perusahaan	Siklus Pengembangan Sistem, Siklus Pengembangan ERP, Strategi Implementasi, Pemilihan software dan vendor, Implementation dan Post Implementation , Perubahan organisasi dan BPR,	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, Diskusi, Praktikum 3x50		Materi: ERP Odoo Pustaka: Parulian, O.S. Functional Odoo ERP Untuk Merancang Solusi Bisnis: Belajar Dasar ERP Menggunakan Odoo Versi 16. Onesinus Saut Parulian, 2023. https://books.google.co.id/...	5%
11	Mahasiswa mampu memahami mekanisme pengambilan keputusan dalam menentukan paket ERP mana yang paling tepat untuk diimplementasikan di Perusahaan	Siklus Pengembangan Sistem, Siklus Pengembangan ERP, Strategi Implementasi, Pemilihan software dan vendor, Implementation dan Post Implementation , Perubahan organisasi dan BPR,	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, Diskusi, Praktikum 3x50		Materi: ERP Odoo Pustaka: Parulian, O.S. Functional Odoo ERP Untuk Merancang Solusi Bisnis: Belajar Dasar ERP Menggunakan Odoo Versi 16. Onesinus Saut Parulian, 2023. https://books.google.co.id/...	5%
12	Mahasiswa mampu memahami mekanisme pengambilan keputusan dalam menentukan paket ERP mana yang paling tepat untuk diimplementasikan di Perusahaan	Siklus Pengembangan Sistem, Siklus Pengembangan ERP, Strategi Implementasi, Pemilihan software dan vendor, Implementation dan Post Implementation , Perubahan organisasi dan BPR,	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, Diskusi, Praktikum 3x50		Materi: ERP Odoo Pustaka: Parulian, O.S. Functional Odoo ERP Untuk Merancang Solusi Bisnis: Belajar Dasar ERP Menggunakan Odoo Versi 16. Onesinus Saut Parulian, 2023. https://books.google.co.id/...	5%
13	Mahasiswa mampu memahami mekanisme pengambilan keputusan dalam menentukan paket ERP mana yang paling tepat untuk diimplementasikan di Perusahaan	Siklus Pengembangan Sistem, Siklus Pengembangan ERP, Strategi Implementasi, Pemilihan software dan vendor, Implementation dan Post Implementation , Perubahan organisasi dan BPR,	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, Diskusi, Praktikum 3x50		Materi: ERP Odoo Pustaka: Parulian, O.S. Functional Odoo ERP Untuk Merancang Solusi Bisnis: Belajar Dasar ERP Menggunakan Odoo Versi 16. Onesinus Saut Parulian, 2023. https://books.google.co.id/...	5%
14	Mampu menjelaskan perubahan organisasi dan BPR sebagai dampak implementasi enterprise system	Business Process Change, Business process Reengineering, Business Process Management.	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Diskusi, Praktikum 3x50		Materi: ERP Odoo Pustaka: Parulian, O.S. Functional Odoo ERP Untuk Merancang Solusi Bisnis: Belajar Dasar ERP Menggunakan Odoo Versi 16. Onesinus Saut Parulian, 2023. https://books.google.co.id/...	5%
15	Mahasiswa mampu merencanakan penerapan perangkat lunak ERP pada bisnis atau organisasi	Ketepatan urutan rencana, Kelengkapan rencana, Penyajian laporan dan presentasi.	Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Diskusi, Praktikum 3x50		Materi: ERP Odoo Pustaka: Parulian, O.S. Functional Odoo ERP Untuk Merancang Solusi Bisnis: Belajar Dasar ERP Menggunakan Odoo Versi 16. Onesinus Saut Parulian, 2023. https://books.google.co.id/...	5%
16	Mahasiswa mampu menerapkan perangkat lunak ERP pada bisnis atau organisasi	Ujian Akhir Semester	Kriteria: Rubrik Holistik bentuk tes (UAS) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ujian Akhir Semester . Final Exam 3x50	Diskusi, Presentasi	Materi: ERP Odoo Pustaka: Parulian, O.S. Functional Odoo ERP Untuk Merancang Solusi Bisnis: Belajar Dasar ERP Menggunakan Odoo Versi 16. Onesinus Saut Parulian, 2023. https://books.google.co.id/...	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	20%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	45%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	20%
4.	Tes	15%
		100%

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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
GAME DEVELOPMENT	6120903086		T=3	P=0	ECTS=4.77	7	3 Maret 2026
OTORISASI	Pembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Deskripsi Singkat MK							
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
INNOVATION AND SUSTAINABLE BUSINESS	6120903081	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	7	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M, Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA, Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM		Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mahasiswa mampu memahami konsep dan prinsip dasar inovasi dan bisnis berkelanjutan.						
	2. Mahasiswa mampu menganalisis tantangan dan peluang penerapan inovasi dalam bisnis berkelanjutan melalui studi kasus nyata.						
	3. Mahasiswa mampu merancang solusi inovatif berbasis sustainability pada kasus bisnis nyata.						
	4. Mahasiswa mampu mengevaluasi dan merefleksikan dampak inovasi terhadap keberlanjutan bisnis.						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar dari inovasi					
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu memahami pentingnya sustainability dalam sebuah proses bisnis					
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu memahami proses inovasi yang sistematis					
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang proses inovasi secara sistematis					
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep tentang entrepreneurial management dalam proses bisnis yang berkelanjutan					
	Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menjelaskan strategi inovasi pada proses bisnis di perusahaan					
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu menganalisis bagaimana cara mendorong proses inovasi yang cepat dalam perusahaan					
	Sub-CPMK8	Mahasiswa dapat mengerjakan ujian tengah semester					
	Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu mengidentifikasi isu dari sustainability pada perusahaan yang ada					
	Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang wawasan pelanggan					
	Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu merancang teknik kreatifitas berdasarkan ide pada kasus bisnis yang ada					
	Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu mengevaluasi ide untuk bisa berinovasi					
	Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu menganalisis faktor manajemen lingkungan dan sosial dalam mendukung proses inovasi yang berkelanjutan					
	Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu menganalisis green manufacturing practices untuk improvisasi kinerja yang perusahaan yang berkelanjutan					
	Sub-CPMK15	Mahasiswa mampu menganalisis green marketing yang dilakukan oleh perusahaan					
	Sub-CPMK16	Mahasiswa mampu mengerjakan soal ujian akhir semester					
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang konsep bisnis berkelanjutan dan bagaimana menerapkan inovasi untuk mencapai keberlanjutan dalam bisnis. dalam matakuliah ini mahasiswa akan belajar bagaimana sebuah perusahaan atau entitas usaha berupaya mempertahankan diri ditengah persaingan bisnis yang penuh dengan ketidakpastian. perusahaan tersebut tentunya tidak hanya mempertahankan diri namun dalam jangka panjang tentu ingin menggerakkan saya saing dengan menggali potensi yang ada. dan salah satu upaya tersebut dilakukan melalui inovasi bagi dari sisi produk maupun pelayanan dengan berbagai variasinya.						
Pustaka	<p>Utama :</p> <p>1. Sven Pastoors et al (2017) Towards Sustainable Innovation. A five step approach to sustainable change © Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.</p> <p>Pendukung :</p> <p>1. Nursantii, et al (2024) Ekonomi Digital : Tantangan dan Peluang di Era Revolusi Industri 5.0 dan Metaverse. by Takaza Innovativ Labs All Right Reserved. ISBN : 978-623-8677-60-3 2. Makhlouf, et al (2025) Create sustainable competitive advantage and improve sustainable performance by implementing lean and green manufacturing practices: an empirical study on German manufacturing SMEs. International Journal of Productivity and Performance Management. © Emerald Publishing Limited e-ISSN: 1758-6658 DOI 10.1108/IJPPM-05-2024-0298</p>						
Dosen Pengampu	DHIYAN SEPTA WIHARA HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M. Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar dari inovasi	1.Mahasiswa mampu memahami konsep tentang inovasi 2.Mahasiswa mampu memahami jenis-jenis inovasi 3.Mahasiswa mampu memahami proses inovasi tertutup 4.Mahasiswa mampu memahami proses inovasi terbuka	Kriteria: Ketepatan, Kesesuaian dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan Presentasi (Case Method) 3 X 50	Zoom Meeting atau Google Meet 3 X 50	Materi: whats is innovation ? Pustaka: 1. Sven Pastoors et al (2017) Towards Sustainable Innovation. A five step approach to sustainable change © Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.	5%
2	Mahasiswa mampu memahami pentingnya sustainability dalam sebuah proses bisnis	1.Memahami konsep dasar dari sustainability 2.Memahami pengaruh aspek sosial ekonomi untuk membangun keberlanjutan bisnis 3.Memahami cara yang berbeda untuk mengikur keberlanjutan pada sebuah produk 4.Memahami konsep eco efficiency dan eco effectiveness	Kriteria: Ketepatan, Kesesuaian dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		Ceramah dan Presentasi 3 X 50	Materi: Introduction the concepts of sustainability Pustaka: 1. Sven Pastoors et al (2017) Towards Sustainable Innovation. A five step approach to sustainable change © Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.	5%

3	Mahasiswa mampu memahami proses inovasi yang sistematis	1.Memahami proses dasar dari inovasi yang sistematis 2.Memahami konsep dari inovasi yang sistematis 3.Memahami sumber inovasi yang berasal dari internal 4.Memahami sumber inovasi yang berasal dari eksternal	Kriteria: Memahami sumber inovasi yang berasal dari eksternal Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan Presentasi (Case Method) 3 X 50	Zoom Meeting atau Google Meet 3 X 50	Materi: Systematic Innovation Pustaka: 1. Sven Pastoors et al (2017) Towards Sustainable Innovation. A five step approach to sustainable change © Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.	5%
4	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang proses inovasi secara sistematis	1.Mahasiswa mampu menjelaskan inovasi produk dan layanan digital 2.Mahasiswa mampu menjelaskan pemasaran digital dan e-commerce 3.Mahasiswa mampu menjelaskan model bisnis baru di era digital	Kriteria: Ketepatan, Kesesuaian dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan Presentasi 3 X 50	Zoom Meeting dan Google Meet 3 X 50	Materi: Peluang bisnis di era ekonomi digital Pustaka: 2. Nursanti, et al (2024) Ekonomi Digital : Tantangan dan Peluang di Era Revolusi Industri 5.0 dan Metaverse. by Takaza Innovatix Labs All Right Reserved. ISBN : 978-623-8677-60-3	5%
5	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep tentang enterpreneurial management dalam proses bisnis yang berkelanjutan	1.Mahasiswa mampu menjelaskan pengaruh signifikan enterpreneurial management dalam proses bisnis 2.Mahasiswa mampu menjelaskan pengelolaan enterpreneurial management pada perusahaan yang sudah ada 3.Mahasiswa mampu menjelaskan pengelolaan enterpreneurial management pada start up	Kriteria: Ketepatan, Kesesuaian dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan Presentasi (Case Method) 3 X 50	Zoom Meeting atau Google Meet 3 X 50	Materi: Enterpreneurial Management Pustaka: 1. Sven Pastoors et al (2017) Towards Sustainable Innovation. A five step approach to sustainable change © Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.	5%
6	Mahasiswa mampu menjelaskan strategi inovasi pada proses bisnis di perusahaan	1.Mahasiswa mampu menjelaskan pengaruh strategi inovasi dalam bisnis 2.Mahasiswa mampu menjelaskan cara perusahaan untuk menjadi kuat 3.Mahasiswa mampu menjelaskan penguasaan pasar dengan cara non frontal 4.Mahasiswa mampu menjelaskan cara menemukan ceruk pasar	Kriteria: Ketepatan, Kesesuaian dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan Presentasi (Case Method) 3 X 50	Zoom Meeting atau Google Meet 3 X 50	Materi: Innovation Strategies Pustaka: 1. Sven Pastoors et al (2017) Towards Sustainable Innovation. A five step approach to sustainable change © Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.	5%
7	Mahasiswa mampu menganalisis bagaimana cara mendorong proses inovasi yang cepat dalam perusahaan	1.Mahasiswa mampu menganalisis perubahan dalam proses inovasi 2.Mahasiswa mampu menganalisis kapasitas perusahaan dalam melakukan inovasi supaya berhasil	Kriteria: Ketepatan, Kesesuaian dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan Presentasi (Case Method) 3 X 50	Zoom Meeting atau Google Meet 3 X 50	Materi: Fostering Innovation Pustaka: 1. Sven Pastoors et al (2017) Towards Sustainable Innovation. A five step approach to sustainable change © Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.	5%
8	Mahasiswa dapat mengerjakan ujian tengah semester	Mahasiswa mampu mengerjakan soal ujian tengah semester	Bentuk Penilaian : Tes	Mengerjakan soal ujian tengah semester 2 X 50	Mengerjakan soal ujian tengah semester 2 X 50	Materi: Pertemuan 1 - 7 Pustaka: 1. Sven Pastoors et al (2017) Towards Sustainable Innovation. A five step approach to sustainable change © Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.	10%

9	Mahasiswa mampu mengidentifikasi isu dari sustainability pada perusahaan yang ada	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan konsep kreativitas dalam pemecahan masalah Mahasiswa mampu menganalisis kreativitas pemecahan masalah yang dilakukan oleh perusahaan Mahasiswa mampu menganalisis teknik kuisioner untuk mengidentifikasi masalah Mahasiswa mampu menjelaskan teknik analisis untuk mengidentifikasi masalah Mahasiswa mampu menyajikan hasil analisis dari proses pemecahan masalah secara keseluruhan 	Kriteria: Ketepatan, Kesesuaian dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	ceramah dan Presentasi (Case Method) 3 X 50	Zoom Meeting atau Google Meet 3 X 50	Materi: Identification of Sustainability Issues Pustaka: 1. <i>Sven Pastoors et al (2017) Towards Sustainable Innovation. A five step approach to sustainable change</i> @ Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.	5%
10	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang wawasan pelanggan	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menganalisis tentang wawasan pelanggan Mahasiswa mampu menganalisis hubungan wawasan pelanggan dengan proses marketing research Mahasiswa mampu menganalisis dengan cara memanfaatkan pengetahuan pelanggan Mahasiswa mampu menganalisis setiap tahapan dari wawasan pelanggan 	Kriteria: Ketepatan, Kesesuaian dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan Presentasi (Case Method) 3 X 50	Zoom Meeting atau Google Meet 3 X 50	Materi: Introduction of customer insight Pustaka: 1. <i>Sven Pastoors et al (2017) Towards Sustainable Innovation. A five step approach to sustainable change</i> @ Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.	5%
11	Mahasiswa mampu merancang teknik kreatifitas berdasarkan ide pada kasus bisnis yang ada	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menganalisis teknik membuat ide dengan kreatif Mahasiswa mampu menganalisis ide dengan proses kreatif dan intuitive Mahasiswa mampu menganalisis metodologi analisis kreativitas secara sistematis Mahasiswa mampu menganalisis sustainable innovation workshop 	Kriteria: Ketepatan, Kesesuaian dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan presentasi (Case Method) 3 X 50	Zoom Meeting atau Google Meet 3 X 50	Materi: Ideation Pustaka: 1. <i>Sven Pastoors et al (2017) Towards Sustainable Innovation. A five step approach to sustainable change</i> @ Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.	5%
12	Mahasiswa mampu mengevaluasi ide untuk bisa berinovasi	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menyeleksi ide secara berkualitas Mahasiswa mampu menganalisis secara metodologis dari ide sampai pada pengambilan keputusan Mahasiswa mampu mengevaluasi ide secara sistematis 	Kriteria: Ketepatan, Kesesuaian dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi (Case Method) 3 X 50	Zoom Meeting atau Google Meet 3 X 50	Materi: Idea Evaluation Pustaka: 1. <i>Sven Pastoors et al (2017) Towards Sustainable Innovation. A five step approach to sustainable change</i> @ Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.	5%
13	Mahasiswa mampu menganalisis faktor manajemen lingkungan dan sosial dalam mendukung proses inovasi yang berkelanjutan	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menganalisis kualitas manajemen dari sisi produk dan prosesnya Mahasiswa mampu menganalisis social responsibility dari proses inovasi Mahasiswa mampu menganalisis aspek ecological management dari proses inovasi Mahasiswa mampu mengevaluasi life cycle dari proses inovasi bisnis yang berkelanjutan 	Kriteria: Ketepatan, Kesesuaian dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan Presentasi (Case Method) 3 X 50	Zoom Meeting atau Google Meet 3 X 50	Materi: Social and environmental management Pustaka: 1. <i>Sven Pastoors et al (2017) Towards Sustainable Innovation. A five step approach to sustainable change</i> @ Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.	5%

14	Mahasiswa mampu menganalisis green manufacturing practices untuk improvisasi kinerja yang berkelanjutan	1.Mahasiswa mampu menganalisis lean manufacturing practices (LMPs). 2.Mahasiswa mampu menganalisis green manufacturing practices (GMPs) 3.Mahasiswa mampu menganalisis firms' sustainable competitive advantage (SCA) 4.Mahasiswa mampu menganalisis sustainable performance (SP)	Kriteria: Ketepatan, Kesesuaian dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan Presentasi (Case Method) 3 X 50	Zoom Meeting atau Google Meet 3 X 50	Materi: Create sustainable competitive advantage and improve sustainable performance by implementing and green manufacturing practices: an empirical study on German manufacturing SMEs Pustaka: Makhlof, et al (2025) Create sustainable competitive advantage and improve sustainable performance by implementing lean and green manufacturing practices: an empirical study on German manufacturing SMEs. <i>International Journal of Productivity and Performance Management</i> . © Emerald Publishing Limited e-ISSN: 1758-6658 DOI 10.1108/IJPPM-05-2024-0298	5%
15	Mahasiswa mampu menganalisis green marketing yang dilakukan oleh perusahaan	1.Mahasiswa mampu menganalisis proses awal munculnya green marketing 2.Mahasiswa mampu menganalisis perbedaan sustainable marketing dan green marketing 3.Mahasiswa mampu menganalisis strategic green marketing 4.Mahasiswa mampu menganalisis green marketing dan sustainable innovation	Kriteria: Ketepatan, Kesesuaian dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan presentasi (Case Method) 3 X 50	Zoom Meeting atau Google Meet 3 X 50	Materi: Introduction of green marketing Pustaka: 1. Sven Pastoors et al (2017) <i>Towards Sustainable Innovation. A five step approach to sustainable change</i> © Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.	5%
16	Mahasiswa mampu mengerjakan soal ujian akhir semester	Mahasiswa mampu mengerjakan soal ujian akhir semester	Kriteria: Ketepatan, Kesesuaian dan Penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Mengerjakan soal ujian akhir semester 2 X 50	Mengerjakan soal ujian akhir semester 2 X 50	Materi: Pertemuan 9 - 15 Pustaka: 1. Sven Pastoors et al (2017) <i>Towards Sustainable Innovation. A five step approach to sustainable change</i> © Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	52.5%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	37.5%
3.	Tes	10%
		100%

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 prodi 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 proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
IT Governance and Audit	6120903103		T=3	P=0	ECTS=4.77	7	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
Deskripsi Singkat MK	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penguasaan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
MANAJEMEN PROYEK BISNIS DIGITAL	6120903060	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=0	P=3	ECTS=4.77	7	20 Agustus 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Kordinator RMK			Kordinator Program Studi	
	Renny Sari Dewi, S.Kom., M.Kom.		Renny Sari Dewi, S.Kom., M.Kom.			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mahasiswa mampu menguasai konsep dan kerangka kerja berdasarkan praktik terbaik manajemen proyek bisnis digital						
	2. Mahasiswa mampu merencanakan proyek bisnis digital						
	3. Mahasiswa mampu mengeksekusi rencana proyek bisnis digital						
	4. Mahasiswa mampu mengendalikan proyek bisnis digital						
	5. Mahasiswa mampu menjalankan proyek bisnis digital dalam sebuah tim						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu memahami 13 area pengetahuan manajemen proyek berdasarkan best practice					
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu memahami 13 area pengetahuan manajemen proyek berdasarkan best practice					
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menyusun project charter dalam fase inisiasi proyek bisnis digital					
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menyusun project charter dalam fase inisiasi proyek bisnis digital					
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu membentuk tim dan menentukan peran masing-masing anggota tim sesuai keahlian/area pengetahuan					
	Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu membentuk tim dan menentukan peran masing-masing anggota tim sesuai keahlian/area pengetahuan					
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu mengimplementasikan project charter dalam fase inisiasi proyek bisnis digital					
	Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil praktikum (project charter dan WBS) kepada pemberi proyek/klien.					
	Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu menjalankan dan mengelola kualitas tiap tahapan dalam proyek bisnis digital					
	Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu menjalankan dan mengelola kualitas tiap tahapan dalam proyek bisnis digital					
	Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu menjalankan dan mengelola kualitas tiap tahapan dalam proyek bisnis digital					
	Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu menjalankan dan mengelola kualitas tiap tahapan dalam proyek bisnis digital					
	Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu menjalankan dan mengelola kualitas tiap tahapan dalam proyek bisnis digital					
	Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu mempraktikkan seluruh tahapan standar manajemen proyek					
	Sub-CPMK15	Mahasiswa mampu mempraktikkan seluruh tahapan standar manajemen proyek					
	Sub-CPMK16	Ujian Akhir Semester: mahasiswa mampu mempresentasikan luaran proyek kepada pemberi proyek (klien)					
Deskripsi Singkat MK	Manajemen proyek dalam konteks bisnis digital merupakan perpaduan antara penguatan unsur teknologi informasi dengan manajemen bisnis dalam menyelesaikan sebuah proyek dalam organisasi. Terdapat 10 area pengetahuan yang harus dipahami oleh mahasiswa agar proyek bisnis digital dapat dikelola dengan optimal. Setelah menempuh perkuliahan manajemen proyek bisnis digital, mahasiswa diharapkan mampu menyelesaikan problematika atau kasus terkait dengan pengelolaan proyek bisnis digital sesuai dengan keilmuan.						
Pustaka	Utama :						
	1. Project Management Institute. 2017. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) Sixth Edition. Pennsylvania.						
	Pendukung :						
	1. Slide presentasi tim dosen						
Dosen Pengampu	DHIYAN SEPTA WIHARA RENNY SARI DEWI Renny Sari Dewi, S. Kom., M. Kom. Renny Sari Dewi, S. Kom., M. Kom. Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M. Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa mampu memahami 13 area pengetahuan manajemen proyek berdasarkan best practice	Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan kembali 13 area pengetahuan manajemen proyek	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan diskusi 3x45	Ceramah dan diskusi 3x45	Materi: Part 1: PMBOK Guide Pustaka: Project Management Institute. 2017. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) Sixth Edition. Pennsylvania.	5%
2	Mahasiswa mampu memahami 13 area pengetahuan manajemen proyek berdasarkan best practice	Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan kembali 13 area pengetahuan manajemen proyek	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan diskusi 3x45	Ceramah dan diskusi 3x45	Materi: Part 1: PMBOK Guide Pustaka: Project Management Institute. 2017. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) Sixth Edition. Pennsylvania.	5%
3	Mahasiswa mampu menyusun project charter dalam fase inisiasi proyek bisnis digital	Ketelitian dalam penyusunan project charter	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktik penyusunan project charter 3x45	Praktik penyusunan project charter 3x45	Materi: Part 1: PMBOK Guide Pustaka: Project Management Institute. 2017. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) Sixth Edition. Pennsylvania.	5%

4	Mahasiswa mampu menyusun project charter dalam fase inisiasi proyek bisnis digital	Ketelitian dalam penyusunan project charter	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktik penyusunan project charter 3x45	Praktik penyusunan project charter 3x45	Materi: Part 1: PMBOK Guide Pustaka: <i>Project Management Institute. 2017. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) Sixth Edition. Pennsylvania.</i>	5%
5	Mahasiswa mampu membentuk tim dan menentukan peran masing-masing anggota tim sesuai keahlian/area pengetahuan	Ketepatan mahasiswa dalam menjalankan peran dalam tim proyek	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik eksekusi proyek 3x45	Praktik eksekusi proyek 3x45	Materi: Part 2: Standard for Project Management Pustaka: <i>Project Management Institute. 2017. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) Sixth Edition. Pennsylvania.</i>	5%
6	Mahasiswa mampu membentuk tim dan menentukan peran masing-masing anggota tim sesuai keahlian/area pengetahuan	Ketepatan mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan proyek sesuai WBS	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik eksekusi proyek 3x45	Praktik eksekusi proyek 3x45	Materi: Part 2: Standard for Project Management Pustaka: <i>Project Management Institute. 2017. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) Sixth Edition. Pennsylvania.</i>	5%
7	Mahasiswa mampu mengimplementasikan project charter dalam fase inisiasi proyek bisnis digital	Ketepatan mahasiswa dalam melaksanakan inisiasi tim proyek	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik software manajemen proyek 3x45	Praktik software manajemen proyek 3x45	Materi: Part 2: Standard for Project Management Pustaka: <i>Project Management Institute. 2017. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) Sixth Edition. Pennsylvania.</i>	5%
8	Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil praktikum (project charter dan WBS) kepada pemberi proyek/klien.	Tingkat pemahaman klien terhadap isi project charter dan WBS	Kriteria: Evaluasi Tengah Semester Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demo/presentasi yang direkam 120	Demo/presentasi yang direkam 120	Materi: Part 1 dan 2 Pustaka: <i>Project Management Institute. 2017. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) Sixth Edition. Pennsylvania.</i>	15%
9	Mahasiswa mampu menjalankan dan mengelola kualitas tiap tahapan dalam proyek bisnis digital	Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan luaran proyek berdasarkan studi kasus nyata	Kriteria: Luaran proyek dapat berupa website atau mobile apps atau lainnya Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Menentukan luaran proyek bisnis digital: barang atau jasa 3x45	Menentukan luaran proyek bisnis digital: barang atau jasa 3x45	Materi: Part 2 (hal 613) Pustaka: <i>Project Management Institute. 2017. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) Sixth Edition. Pennsylvania.</i> Materi: Manajemen Waktu Proyek Pustaka: <i>Slide presentasi tim dosen</i>	5%
10	Mahasiswa mampu menjalankan dan mengelola kualitas tiap tahapan dalam proyek bisnis digital	Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan ruang lingkup proyek	Kriteria: Luaran proyek dapat berupa website atau mobile apps atau lainnya Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Menentukan luaran proyek bisnis digital: barang atau jasa 3x45	Menentukan luaran proyek bisnis digital: barang atau jasa 3x45	Materi: Part 2 (hal 613) Pustaka: <i>Project Management Institute. 2017. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) Sixth Edition. Pennsylvania.</i> Materi: Manajemen ruang lingkup proyek Pustaka: <i>Slide presentasi tim dosen</i>	5%
11	Mahasiswa mampu menjalankan dan mengelola kualitas tiap tahapan dalam proyek bisnis digital	Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan biaya proyek	Kriteria: Luaran proyek dapat berupa website atau mobile apps atau lainnya Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Menentukan luaran proyek bisnis digital: barang atau jasa 3x45	Menentukan luaran proyek bisnis digital: barang atau jasa 3x45	Materi: Part 2 (hal 613) Pustaka: <i>Project Management Institute. 2017. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) Sixth Edition. Pennsylvania.</i> Materi: Manajemen biaya proyek Pustaka: <i>Slide presentasi tim dosen</i>	5%

12	Mahasiswa mampu menjalankan dan mengelola kualitas tiap tahapan dalam proyek bisnis digital	Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan kualitas luaran proyek	Kriteria: Luaran proyek dapat berupa website atau mobile apps atau lainnya Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Menentukan luaran proyek bisnis digital: barang atau jasa 3x45	Menentukan luaran proyek bisnis digital: barang atau jasa 3x45	Materi: Part 2 (hal 613) Pustaka: <i>Project Management Institute. 2017. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) Sixth Edition. Pennsylvania.</i> Materi: Manajemen kualitas proyek Pustaka: <i>Slide presentasi tim dosen</i>	5%
13	Mahasiswa mampu menjalankan dan mengelola kualitas tiap tahapan dalam proyek bisnis digital	Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan manajemen sumber daya manusia proyek	Kriteria: Luaran proyek dapat berupa website atau mobile apps atau lainnya Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Menentukan luaran proyek bisnis digital: barang atau jasa 3x45	Menentukan luaran proyek bisnis digital: barang atau jasa 3x45	Materi: Part 2 (hal 613) Pustaka: <i>Project Management Institute. 2017. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) Sixth Edition. Pennsylvania.</i> Materi: Manajemen sumber daya manusia proyek Pustaka: <i>Slide presentasi tim dosen</i>	5%
14	Mahasiswa mampu mempraktikkan seluruh tahapan standar manajemen proyek	Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan manajemen komunikasi proyek	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan diskusi 3x45	Ceramah dan diskusi 3x45	Materi: Manajemen komunikasi Pustaka: <i>Slide presentasi tim dosen</i>	5%
15	Mahasiswa mampu mempraktikkan seluruh tahapan standar manajemen proyek	Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan manajemen risiko dan integrasi seluruh area proyek	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan diskusi 3x45	Ceramah dan diskusi 3x45	Materi: Manajemen risiko Pustaka: <i>Slide presentasi tim dosen</i> Materi: Manajemen integrasi area pengetahuan proyek Pustaka: <i>Slide presentasi tim dosen</i>	5%
16	Ujian Akhir Semester: mahasiswa mampu mempresentasikan luaran proyek kepada pemberi proyek (klien)	Testimoni klien terhadap luaran proyek	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demo website 120	Demo website 120	Materi: Kriteria penilaian luaran proyek Pustaka: <i>Slide presentasi tim dosen</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	10%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	60%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	30%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Marketing Research	6120903105		T=3	P=0	ECTS=4.77	7	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Deskripsi Singkat MK							
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
METODOLOGI PENELITIAN	6120903066	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	7	1 Februari 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M.		Achmad Kautsar, S.E., M.M.			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mahasiswa mampu menguraikan perkembangan teori-teori bisnis digital mutakhir secara komprehensif						
	2. Mahasiswa mampu mengaitkan artikel-artikel yang sesuai dengan topik riset yang dipilih						
	3. Mahasiswa mampu membuat pra proposal skripsi sesuai pedoman						
	4. Mahasiswa mampu menunjukkan karakter jujur dan kritis dalam menyampaikan informasi dan menyusun artikel ilmiah baik yang bersumber buku maupun hasil penelitian						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Mampu mengidentifikasi kedudukan penelitian dalam pengembangan ilmu pengetahuan					
	Sub-CPMK2	Mampu merumuskan rumusan masalah penelitian berdasarkan gap riset, fenomena/fakta, dan teori					
	Sub-CPMK3	Mampu melakukan pendekatan terhadap tinjauan pustaka/literatur yang sesuai					
	Sub-CPMK4	Mampu mengetahui tentang teori, variabel, dan merumuskan hipotesis penelitian					
	Sub-CPMK5	Mampu menetapkan teknik pengambilan sampel yang sesuai					
	Sub-CPMK6	Mampu mengidentifikasi teknik pengumpulan dan analisis data					
	Sub-CPMK7	Mampu memilih dan menggunakan software pengolahan data statistik yang sesuai dengan teknik analisis data					
	Sub-CPMK8	Mampu Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester					
	Sub-CPMK9	Mampu menjelaskan dan mengidentifikasi pendekatan penelitian kualitatif dan uji keabsahan					
	Sub-CPMK10	Mampu menganalisis data penelitian kualitatif					
	Sub-CPMK11	Mampu memahami pendekatan dan tren penelitian terapan IT/SI					
	Sub-CPMK12	Mampu memahami metodologi penelitian terapan berbasis data (Data Driven Research)					
	Sub-CPMK13	Mampu memahami metodologi penelitian terapan berbasis eksperimen (Experimental Research)					
	Sub-CPMK14	Mampu memahami metodologi penelitian terapan rekayasa teknologi berbantuan AI					
	Sub-CPMK15	Mampu memvalidasi dan analisis hasil penelitian terapan IT/SI					
	Sub-CPMK16	Mampu Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang bagaimana mengkonstruksikan konsep dasar penelitian, masalah, variabel, kerangka teori, hipotesis, rancangan penelitian, populasi, sampel, teknik sampling, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data menurut pendekatan kuantitatif, kualitatif dan berbasis teknologi atau digitalisasi guna penyusunan proposal dan penelitian Tugas Akhir. Aplikasi pembelajarannya di kelas melalui analisis contoh-contoh artikel penelitian bidang pemasaran digital, technopreneur, dan konsultan bisnis digital, diutamakan berskala internasional dan bereputasi. Perkuliahan dilaksanakan dengan ceramah, diskusi, tugas presentasi, dan refleksi.						
Pustaka	Utama :	<ol style="list-style-type: none"> Creswell, J.W. (2014). <i>Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches</i>. 4rd Edition. New Jersey: Pearson Prentice Hall. Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research methods for business: A skill-building approach</i> (7th ed). John Wiley & Sons. Wieringa, R. J. (2014). <i>Design science methodology for information systems and software engineering</i>. Springer. Kaggle & UCI Repository (Sumber dataset publik untuk eksplorasi penelitian berbasis data). Provost, F., & Fawcett, T. (2013). <i>Data Science for Business: What You Need to Know About Data Mining and Data-Analytic Thinking</i>. O'Reilly Media. Wohlin, C., Runeson, P., Höst, M., Ohlsson, M.C., Regnell, B., & Wesslén, A. (2012). <i>Experimentation in Software Engineering</i>. Springer. Russell, S., & Norvig, P. (2021). <i>Artificial Intelligence: A Modern Approach</i> (4th ed.). Pearson. 					
	Pendukung :	<ol style="list-style-type: none"> Lim, W. M. (2022). The art of writing for premier journals. <i>Global Business and Organizational Excellence</i>, 41(6), 5-10. https://doi.org/10.1002/joe.22178 Lim, W. M. (2022). The art of revising for premier journals. <i>Global Business and Organizational Excellence</i>, 42(1), 5-9. https://doi.org/10.1002/joe.22184 Lim, W. M. (2022). Choosing a good research topic for premier journals. <i>Global Business and Organizational Excellence</i>, 42(2), 5-8. https://doi.org/10.1002/joe.22187 					
Dosen Pengampu	IKA DYAH CANDRA ARIFAH RISKA DHENABAYU MUHAMMAD FACHMI ACHMAD KAUTSAR MUHAMMAD FAJAR WAHYUDI RAHMAN AUDIKA BRIANTARI ZAEN Ika Diyah Candra Arifah, S.E., M.Com. Ika Diyah Candra Arifah, S.E., M.Com. Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M. Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M. Achmad Kautsar, S.E., M.M. Achmad Kautsar, S.E., M.M. Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M. Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M. Dr Muhammad Fachmi, S.E., M.M. Dr Muhammad Fachmi, S.E., M.M.						
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	Mampu mengidentifikasi kedudukan penelitian dalam pengembangan ilmu pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan tentang ilmu pengetahuan dan sumber-sumber pengetahuan Menjelaskan definisi penelitian, tujuan dan kegunaan penelitian Menjelaskan jenis penelitian menurut tujuan dan sifat kealamiahannya, serta penelitian terapan dan dasar Menjelaskan perbedaan penelitian kuantitatif dengan penelitian kualitatif menurut aksioma dasar, proses dan karakteristik penelitian Menjelaskan kompetensi yang dibutuhkan bagi peneliti kuantitatif dan peneliti kualitatif Menjelaskan rancangan atau desain penelitian Menjelaskan etika dalam penelitian 	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan presentasi 3 x 50	Zoom meeting atau google meet 3 x 50	Materi: Pengantar penelitian Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research methods for business: A skill-building approach</i> (7th ed). John Wiley & Sons. Materi: Pendekatan ilmiah dan pendekatan alternatif untuk investigasi Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research methods for business: A skill-building approach</i> (7th ed). John Wiley & Sons.	5%

2	Mampu merumuskan rumusan masalah penelitian berdasarkan gap riset, fenomena/fakta, dan teori	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendefinisikan pernyataan masalah serta mengidentifikasi jenis masalah dalam penelitian 2. Menjelaskan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian 3. Menjelaskan bukti ilmiah dari temuan yang kontradiktif dan hubungan yang kurang dieksplorasi 4. Menjelaskan kondisi pasar dan laporan berita tentang masalah mendasar dan peluang yang belum dimanfaatkan 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah dan presentasi 3 x 50	Zoom meeting atau google meet 3 x 50	<p>Materi: Mendefinisikan dan menyempurnakan masalah</p> <p>Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research methods for business: A skill-building approach</i> (7th ed). John Wiley & Sons.</p>	5%
3	Mampu melakukan pendekatan terhadap tinjauan pustaka/literatur yang sesuai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pencarian literatur yang sesuai dengan topik penelitian 2. Memilih sumber data pustaka, mengevaluasi pustaka serta mendokumentasikan tinjauan pustaka 3. Mengetahui cara membaca hasil literatur terdahulu 4. Mengoptimalkan peran teknologi dan internet guna proses pencarian literatur 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah dan presentasi 3 x 50	Zoom meeting atau google meet 3 x 50	<p>Materi: Tinjauan Literatur Kritis</p> <p>Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research methods for business: A skill-building approach</i> (7th ed). John Wiley & Sons.</p> <p>Materi: Tinjauan Literatur Kritis</p> <p>Pustaka: Lim, W. M. (2022). Choosing a good research topic for premier journals. <i>Global Business and Organizational Excellence</i>, 42(2), 5-8. https://doi.org/...</p>	5%
4	Mampu mengetahui tentang teori, variabel, dan merumuskan hipotesis penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi penggunaan dasar teori dalam penelitian 2. Mengetahui tentang konsep, konstruk, variabel, dimensi, indikator, butir item pernyataan/pertanyaan 3. Mengetahui jenis-jenis variabel 4. Merumuskan model kerangka konseptual 5. Merumuskan rancangan instrumen penelitian 6. Melakukan pembuatan atau pengembangan hipotesis 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah dan presentasi 3 x 50	Zoom meeting atau google meet 3 x 50	<p>Materi: Kerangka teori dan pengembangan hipotesis</p> <p>Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research methods for business: A skill-building approach</i> (7th ed). John Wiley & Sons.</p>	5%
5	Mampu menetapkan teknik pengambilan sampel yang sesuai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan tentang populasi, elemen, sampel, unit pengambilan sampel, dan subjek 2. Menjelaskan proses pengambilan sampel 3. Menjelaskan pengambilan sampel probabilitas dan non-probabilitas 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah dan presentasi 3 x 50	Zoom meeting atau google meet 3 x 50	<p>Materi: Pengambilan sampel</p> <p>Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research methods for business: A skill-building approach</i> (7th ed). John Wiley & Sons.</p>	10%
6	Mampu mengidentifikasi teknik pengumpulan data dan analisis data	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih teknik pengumpulan data yang sesuai 2. Memahami tentang empat jenis skala secara umum 3. Memahami tentang skala penilaian, skala pemeringkatan, skala pengukuran reflektif versus formatif 4. Memahami kriteria kebaikan ukuran validitas, reliabilitas dan signifikansi 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah dan presentasi 3 x 50	Zoom meeting atau google meet 3 x 50	<p>Materi: Metode pengumpulan data: Wawancara, Observasi, Pemberian kuesioner</p> <p>Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research methods for business: A skill-building approach</i> (7th ed). John Wiley & Sons.</p> <p>Materi: Pengukuran: Skala, reliabilitas dan validitas</p> <p>Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research methods for business: A skill-building approach</i> (7th ed). John Wiley & Sons.</p>	10%
7	Mampu memilih dan menggunakan software pengolahan data statistik yang sesuai dengan teknik analisis data	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami teknik analisis data regresi sederhana 2. Memahami teknik analisis data regresi berganda 3. Memahami teknik analisis data path analysis 4. Memahami teknik analisis data Covariance Based (CB) / Partial Least Square (PLS) - Structural Equation Modeling (SEM) 5. Menggunakan software pengolahan data statistik SPSS, Smart-PLS, dan AMOS 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah dan presentasi 3 x 50	Zoom meeting atau google meet 3 x 50	<p>Materi: Menelaah artikel jurnal/prosiding</p> <p>Pustaka: Lim, W. M. (2022). Choosing a good research topic for premier journals. <i>Global Business and Organizational Excellence</i>, 42(2), 5-8. https://doi.org/...</p>	10%
8	Mampu Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester	Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Tes</p>	Ujian Tengah Semester 3 x 50	Soal Ujian Tengah Semester 3 x 50	<p>Materi: Pertemuan 1-7</p> <p>Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research methods for business: A skill-building approach</i> (7th ed). John Wiley & Sons.</p>	0%

9	Mampu menjelaskan dan mengidentifikasi pendekatan penelitian kualitatif dan uji keabsahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan tentang penelitian kualitatif 2. Menjelaskan lima jenis pendekatan kualitatif 3. Mengidentifikasi empat uji keabsahan data penelitian kualitatif 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 x 50	Zoom meeting atau google meet 3 x 50	<p>Materi: Analisis data kualitatif</p> <p>Pustaka: Creswell, J. W. (2014). <i>Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, 4rd Edition</i>. New Jersey: Pearson Prentice Hall.</p>	5%
10	Mampu menganalisis data penelitian kualitatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi analisis data kualitatif model Miles dan Huberman 2. Mengidentifikasi tiga langkah penting dalam analisis data kualitatif 3. Memahami keandalan dan validitas dalam penelitian kualitatif 4. Memahami beberapa metode lain untuk mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 x 50	Zoom meeting atau google meet 3 x 50	<p>Materi: Analisis data kualitatif</p> <p>Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research methods for business: A skill-building approach (7th ed)</i>. John Wiley & Sons.</p>	5%
11	Mampu memahami pendekatan dan tren penelitian terapan IT/SI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami tren dan tantangan penelitian terapan IT/SI 2. Menjelaskan perbedaan penelitian fundamental, terapan, dan eksperimental 3. Mengenal metodologi penelitian yang umum digunakan di bidang IT/SI 4. Mengenal landscape penelitian penelitian terapan IT/SI (State of the Art) 5. Mengenal data driven, eksperimental, dan rekayasa teknologi 6. Mengenal metode eksperimen vs. metode berbasis data 7. Mengetahui tantangan dan etika penelitian terapan IT/SI 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 x 50	Zoom meeting atau google meet 3 x 50	<p>Materi: Pendekatan dan Tren Riset Terapan IT/SI</p> <p>Pustaka: Wieringa, R. J. (2014). <i>Design science methodology for information systems and software engineering</i>. Springer.</p>	5%
12	Mampu memahami metodologi penelitian terapan berbasis data (Data Driven Research)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami metode penelitian berbasis dataset 2. Menentukan teknik pengolahan dataset yang sesuai untuk penelitian terapan IT/SI 3. Menerapkan etika dan keamanan dalam pengolahan dataset penelitian 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 x 50	Zoom meeting atau google meet 3 x 50	<p>Materi: Metodologi Penelitian Terapan Berbasis Data</p> <p>Pustaka: Kaggle & UCI Repository (Sumber dataset publik untuk eksplorasi penelitian berbasis data).</p> <p>Materi: Metodologi Penelitian Terapan Berbasis Data</p> <p>Pustaka: Provost, F., & Fawcett, T. (2013). <i>Data Science for Business: What You Need to Know About Data Mining and Data-Analytic Thinking</i>. O'Reilly Media.</p>	5%
13	Mampu memahami metodologi penelitian terapan berbasis eksperimen (Experimental Research)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami metode eksperimen dalam penelitian terapan IT/SI 2. Teknik mendesain/merencanakan eksperimen 3. Mensimulasi dan contoh eksperimen 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 x 50	Zoom meeting atau google meet 3 x 50	<p>Materi: Metodologi Penelitian Terapan Berbasis Eksperimen</p> <p>Pustaka: Wohlin, C., Runeson, P., Höst, M., Ohlsson, M.C., Regnell, B., & Wesslén, A. (2012). <i>Experimentation in Software Engineering</i>. Springer.</p>	10%
14	Mampu memahami metodologi penelitian terapan rekayasa teknologi berbantuan AI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami konsep rekayasa teknologi dalam penelitian terapan IT/SI 2. Menerapkan AI dan AI Prompt dalam mengoptimalkan rancang bangun sistem IT/SI 3. Menerapkan etika dalam penggunaan AI 4. Metode pengembangan sistem (sdic, gdlc, scrum, rad, agile) 5. Menerapan AI dalam rancang bangun sistem berbasis IT/SI 6. Mengenalkan model AI Deepseek, OpenAI 7. Mengenalkan teknik AI Prompting untuk pengembangan sistem IT/SI 8. Studi Kasus Penggunaan AI dalam Penelitian Terapan IT/SI 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah dan presentasi 3 x 50	Zoom meeting atau google meet 3 x 50	<p>Materi: Metodologi Penelitian Terapan Rekayasa Teknologi Berbantuan AI</p> <p>Pustaka: Russell, S., & Norvig, P. (2021). <i>Artificial Intelligence: A Modern Approach (4th ed.)</i>. Pearson.</p> <p>Materi: Metodologi Penelitian Terapan Rekayasa Teknologi Berbantuan AI</p> <p>Pustaka: Wieringa, R. J. (2014). <i>Design science methodology for information systems and software engineering</i>. Springer.</p>	10%

15	Mampu memvalidasi dan analisis hasil penelitian terapan IT/SI	1. Memahami teknik validasi hasil penelitian terapan IT/SI 2. Menggunakan metode evaluasi yang tepat 3. Melakukan teknik evaluasi pada penelitian terapan IT/SI 4. Melakukan proses evaluasi performa sistem 5. Menggunakan tools/software untuk validasi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan presentasi 3 x 50	Zoom meeting atau google meet 3 x 50	Materi: Penyusunan Bab 3 Proposal Penelitian Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research methods for business: A skill-building approach (7th ed)</i> . John Wiley & Sons. Materi: Memvalidasi dan analisis hasil penelitian terapan IT/SI Pustaka: Wieringa, R. J. (2014). <i>Design science methodology for information systems and software engineering</i> . Springer.	10%
16	Mampu Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester	Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Tes	Ujian Akhir Semester 3 x 50	Ujian Akhir Semester 3 x 50	Materi: Pertemuan 9-15 Pustaka: Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). <i>Research methods for business: A skill-building approach (7th ed)</i> . John Wiley & Sons.	0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	70%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	30%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan	
PEMROGRAMAN APLIKASI MOBILE	6120903029	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=1	ECTS=4.77	4	1 Desember 2024	
OTORISASI	Pengembang RPS Anita Safitri, S.Kom., M.Kom.		Koordinator RMK Dr. Nanang Hoesen H. A., S.T., M.T.I.			Koordinator Program Studi HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN		
Model Pembelajaran	Project Based Learning							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	1. Sikap							
	CPL 1.A	6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;						
	CPL 1.B	9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan						
	2. Keterampilan Umum							
	CPL 2.A	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;						
	CPL 2.B	6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;						
	3. Keterampilan Khusus							
	CPL 3.A	2. Mampu menyusun, menyajikan, dan mengevaluasi sistem dan aplikasi perangkat lunak yang digunakan dalam proses bisnis digital.						
	4. Pengetahuan							
	CPL 4.A	1. Mampu menganalisis dan menerapkan konsep teoritis dan praktis tentang berbagai teori dalam Bisnis Digital, Kewirausahaan Digital, Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Desain Sistem, Pemasaran Digital dan Intelegrasi Bisnis.						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	1. Menguasai pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah aplikasi / perangkat yang mempunyai fungsi-fungsi yang kompleks dan tergabung dalam sebuah satu kesatuan system.							
	CPMK 1.A	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep pengembangan aplikasi mobile yang dilengkapi dengan fitur penyimpanan lokal baik berbasis berkas dan basis data relasional.						
	2. Mahasiswa mampu mengembangkan aplikasi mobile dan publikasi ke Google Play.							
	CPMK 2.A	Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep yang dipelajari untuk membuat aplikasi mobile android.						
	3. Menguasai teknik integrasi dan pengujian aplikasi mobile baik dalam mode stand alone, client-server dan interfacing dengan perangkat keras lainnya.							
	CPMK 3.A	Mahasiswa mampu menghubungkan aplikasi mobile yang dibangun dengan backend service dan web service lain untuk memperkaya fitur aplikasi dan memenuhi kebutuhan aplikasi mobile untuk skala enterprise.						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)							
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan secara garis besar pemrograman di lingkungan mobile.						
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menginstal IDE Android.						
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan menerapkan activity dan intent dalam proyek Android.						
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menerapkan berbagai layout Android.						
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mengetahui dan menerapkan jenis-jenis widget yang terdapat dalam android studio sesuai studi kasus						
	Sub-CPMK6	Mahasiswa mengetahui dan menerapkan jenis-jenis widget yang terdapat dalam android studio sesuai studi kasus						
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu memahami konsep penyimpanan data pada Android Studio dan merancang aplikasi mobile untuk menunjang bisnis.						
	Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu mempresentasikan rancangan awal proyek pengembangan aplikasi mobile						
	Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu menerapkan event menu pada aplikasi android dengan tepat.						
	Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep penyimpanan data dengan data base pada Android dengan tepat.						
	Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu menerapkan konsep penyimpanan data dengan data base pada Android dengan tepat.						
	Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu menambahkan fungsi tampil dan hapus data dengan tepat.						
	Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan konsep file distribusi dan pendistribusian aplikasi.						
	Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan konsep servis lokasi menggunakan Google MAP API.						
	Sub-CPMK15	Mahasiswa mampu menerapkan konsep pembuatan aplikasi android yang telah diajarkan.						
	Sub-CPMK16	Mahasiswa mempresentasikan progress proyek						
	Sub-CPMK17	Mahasiswa mempresentasikan hasil proyek akhir						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah project based learning yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan konseptual dan implementatif pengembangan aplikasi mobile dan interaksinya dengan web service untuk mengembangkan aplikasi mobile skala personal dan enterprise berbasis android dan menggunakan bahasa pemrograman Java.							
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Official Android Developer Documentation http://developer.android.com/. 2. Esposito, Dino, Architecting Mobile Solutions for the Enterprise, 2012, O'Reilly Media. 3. Iversen, Jakob & Eierman, Michael, Learning Mobile App Development A Hands-on Guide to Building Apps with iOS and Android , 2014, Pearson Education. 4. Meier, Reto, Professional Android 4 Application Development, 2012, John Wiley and Sons. 5. McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons. <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Modul Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile 2. Husin, N., Fazlurrahman, H., & Dhenabayu, R. (2024). Sistem e-learning pada mata pelajaran matematika untuk SMP berbasis web. Jurnal Esensi Infokom, 8(2). https://doi.org/10.55886/infokom.v8i2.929 							
Dosen Pengampu	ACHMAD FITRO MUHAMMAD FEBRILIAN DWI SYAHPUTRA Achmad Fitro, S.Kom., M.Kom. Achmad Fitro, S.Kom., M.Kom.							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa mampu menjelaskan secara garis besar pemrograman di lingkungan mobile.	1. Ketepatan dalam menjelaskan jenis jenis aplikasi mobile. 2. Ketepatan dalam menjelaskan konsep pemrograman mobile.	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Luring 3x50		Materi : Pustaka: 1. Official Android Developer Documentation http://developer.android.com/	5%	
2	Mahasiswa mampu menginstal IDE Android.	1. Ketepatan dalam menginstal IDE android. 2. Ketepatan dalam melakukan deploy aplikasi ke emulator, device dan 3rd party.	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	luring 3x50		Materi: Instalasi dan Pengenalan Pemrograman Android Pustaka: 1. Official Android Developer Documentation http://developer.android.com/	5%	

3	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan menerapkan konsep activity dan intent dalam proyek Android.	1.Ketepatan dalam menjelaskan konsep activity & intent. 2.Ketepatan dalam menerapkan activity & intent. 3.Ketepatan dalam memahami activity lifecycle pada Android Studio	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	luring 3x50		Materi : Pustaka: 1. <i>Official Android Developer Documentation</i> http://developer.android.com/...	5%
4	Mahasiswa mampu menerapkan berbagai layout Android.	1.Kemampuan untuk mahami dan membedakan jenis-jenis layout dalam android studio. 2.Ketepatan dalam menerapkan layout android pada studi kasus yang berbeda-beda.	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	luring		Materi : Pustaka: 2. <i>Esposito, Dino, Architecting Mobile Solutions for the Enterprise, 2012, O'Reilly Media.</i>	5%
5	Mahasiswa mengetahui dan menerapkan jenis-jenis widget yang terdapat dalam android studio sesuai studi kasus	Ketepatan dalam menerapkan widget sesuai studi kasus	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	3x50		Materi : Pustaka: 2. <i>Esposito, Dino, Architecting Mobile Solutions for the Enterprise, 2012, O'Reilly Media.</i> Materi : Pustaka: 3. <i>Iversen, Jakob & Eierman, Michael, Learning Mobile App Development A Hands-on Guide to Building Apps with iOS and Android , 2014, Pearson Education.</i>	5%
6	Mahasiswa mengetahui dan menerapkan jenis-jenis widget yang terdapat dalam android studio sesuai studi kasus	Ketepatan dalam menerapkan widget sesuai studi kasus	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.		Materi : Pustaka: 4. <i>Meier, Reto, Professional Android 4 Application Development, 2012, John Wiley and Sons.</i>	5%
7	Mahasiswa mampu memahami konsep penyimpanan data pada Android Studio dan merancang aplikasi mobile untuk menunjang bisnis.	1.Kemampuan memahami konsep penyimpanan data Array dan File pada Android Studio 2.Kemampuan memahami konsep penyimpanan data menggunakan Database pada Android Studio 3.Kreativitas dalam merancang aplikasi mobile	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Pengembangan aplikasi mobile sederhana dan mempublikasikannya ke Google Play Store	Materi : Pustaka: 4. <i>Meier, Reto, Professional Android 4 Application Development, 2012, John Wiley and Sons.</i>	5%
8	Mahasiswa mampu mempresentasikan rancangan awal proyek pengembangan aplikasi mobile	1.Kreativitas dalam merancang aplikasi mobile 2.Ketepatan pemilihan widget dan layout pada rancangan aplikasi mobile 3.Ketepatan penerapan widget dan layout pada rancangan aplikasi mobile	Kriteria: Presentasi Proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Evaluasi Tengah Semester		Materi : Pustaka: 1. <i>Official Android Developer Documentation</i> http://developer.android.com/... Materi : Pustaka: 2. <i>Esposito, Dino, Architecting Mobile Solutions for the Enterprise, 2012, O'Reilly Media.</i> Materi : Pustaka: 3. <i>Iversen, Jakob & Eierman, Michael, Learning Mobile App Development A Hands-on Guide to Building Apps with iOS and Android , 2014, Pearson Education.</i> Materi : Pustaka: 4. <i>Meier, Reto, Professional Android 4 Application Development, 2012, John Wiley and Sons.</i>	15%
9	Mahasiswa mampu menerapkan event menu pada aplikasi android dengan tepat.	1.Kemampuan merancang aplikasi mobile 2.Kemampuan mengembangkan aplikasi mobile 3.Kemampuan mempublikasikan aplikasi ke Google Play Store	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum			Materi : Pustaka: 5. <i>McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.</i>	5%
10	1.Mahasiswa mampu menjelaskan konsep penyimpanan data dengan data base pada Android dengan tepat. 2.Mahasiswa mampu menerapkan konsep penyimpanan data dengan data base pada Android dengan tepat.	1.Kemampuan membuat aplikasi mobile 2.Kemampuan memahami persyaratan publikasi Google Play 3.Kualitas aplikasi yang dipublikasikan	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Pembelajaran berbasis proyek.	Pengembangan aplikasi mobile sederhana, Penyusunan dokumen persyaratan publikasi aplikasi	Materi : Pustaka: 5. <i>McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.</i>	5%
11	Mahasiswa mampu menambahkan fungsi tampil dan hapus data dengan tepat.	1.Kemampuan membuat aplikasi mobile 2.Kemampuan mempublikasikan aplikasi ke Google Play Store	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Pembelajaran aktif, studi kasus, diskusi kelompok.	Mengembangkan aplikasi mobile sederhana dan mempublikasikannya ke Google Play Store	Materi : Pustaka: 5. <i>McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.</i>	5%

12	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan konsep file distribusi dan pendistribusian aplikasi.	1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep file distribusi dan pendistribusian aplikasi 2. Ketepatan dalam mendistribusikan aplikasi android.	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran aktif, studi kasus, diskusi kelompok.	Pengembangan aplikasi mobile sederhana dan publikasi ke Google Play Store	Materi : Pustaka: 5. McWherter, Jeff & Gowell, Scott, <i>Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.</i>	5%
13	Mahasiswa mampu menerapkan konsep servis lokasi menggunakan Google MAP API.	1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep servis lokasi. 2. Ketepatan dalam menerapkan konsep servis lokasi menggunakan Google Map API.	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Pengembangan aplikasi mobile sederhana dan lakukan publikasi ke Google Play Store	Materi : Pustaka: 5. McWherter, Jeff & Gowell, Scott, <i>Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.</i> Materi : Pustaka: Modul Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile	5%
14	Mahasiswa mampu menerapkan konsep pembuatan aplikasi android yang telah diajarkan.	1. Integrasi komponen aplikasi 2. Pengujian aplikasi mobile 3. Penerapan client-server	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran aktif, studi kasus, diskusi kelompok.	Penggunaan proyek aplikasi mobile	Materi : Pustaka: 5. McWherter, Jeff & Gowell, Scott, <i>Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.</i> Materi : Pustaka: Modul Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile	5%
15	Mahasiswa mempresentasikan progress proyek	1. Kemampuan integrasi aplikasi 2. Kemampuan pengujian aplikasi 3. Kemampuan berinteraksi dengan perangkat keras	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Pengerjaan Proyek	Materi : Pustaka: Modul Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile	5%
16	Mahasiswa mempresentasikan hasil proyek akhir	Final Project	Kriteria: Final Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi Final Project		Materi : Pustaka: Modul Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	25%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	52.5%
3.	Penilaian Praktikum	22.5%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dibebankan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan	
Prompt AI for Business	6120903102	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	7	18 Agustus 2025	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi		
	Nanang Hoesen Hidroes Abbrori		Nanang Hoesen Hidroes Abbrori			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN		
Model Pembelajaran	Project Based Learning							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	1. Sikap							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	1. Memahami prinsip dasar dan fungsi AI generatif							
	2. Mampu membuat prompt yang efektif dan kontekstual							
	3. Membangun portofolio prompt untuk kebutuhan bisnis							
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)							
	Sub-CPMK1	Pengenalan AI Generatif: LLM, Diffusion, Multimodal						
	Sub-CPMK2	Prompt Engineering: Prinsip & Struktur						
	Sub-CPMK3	Eksperimen dengan ChatGPT (copywriting, Q&A, strategi)						
	Sub-CPMK4	Eksperimen dengan Gemini dan Claude.ai						
	Sub-CPMK5	Strategi Prompt untuk Proposal & Rencana Bisnis						
	Sub-CPMK6	Tantangan & Etika dalam Prompting AI						
	Sub-CPMK7	Pembuatan Portofolio Prompt Bisnis : Copywriting						
	Sub-CPMK8	Evaluasi Tengah Semester						
	Sub-CPMK9	Pembuatan Portofolio Skenario Interaktif : Chatbot Prompt						
	Sub-CPMK10	Pembuatan Portofolio: Automation Tools						
	Sub-CPMK11	Integrasi Prompt ke dalam Workflow Bisnis						
	Sub-CPMK12	Simulasi Proyek dengan Prompt AI 1						
	Sub-CPMK13	Simulasi Proyek dengan Prompt AI 2						
	Sub-CPMK14	Evaluasi Proyek dan Revisi Portofolio						
	Sub-CPMK15	Refleksi Etika dan Masa Depan Prompting						
	Sub-CPMK16	Evaluasi Akhir Prompt AI dalam UAS						
Deskripsi Singkat MK	Teknik membuat prompt efektif untuk AI tools ChatGPT, Midjourney, Gemini, dll. Eksperimen pembuatan konten otomatis: copywriting, laporan, strategi. Proyek: Membuat AI Prompt Portfolio untuk kebutuhan bisnis. Outcome: Mahir memanfaatkan AI berbasis prompt untuk efisiensi dan inovasi.							
Pustaka	Utama :							
	1. OpenAI Documentation (2024). ChatGPT Prompt Engineering Guide 2. Google (2024). Gemini AI Prompting Handbook							
	Pendukung :							
	1. Salgado, J. (2023). Mastering Midjourney for Business Creatives							
Dosen Pengampu	NANANG HOESEN HIDROES ABBRORI RISKA DHENABAYU Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M. Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M. Dr. Nanang Hoesen Hidroes Abbrori, S.T., M.T.I. Dr. Nanang Hoesen Hidroes Abbrori, S.T., M.T.I.							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Pengenalan AI Generatif: LLM, Diffusion, Multimodal	Menjelaskan prinsip kerja AI generatif	Kriteria: Holistik, grading kuantitatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	ceramah dan diskusi 3x45'	ceramah dan diskusi 3x45'	Materi: Pustaka: OpenAI Documentation (2024). ChatGPT Prompt Engineering Guide	2%	
2	Prompt Engineering: Prinsip & Struktur	Menganalisis elemen prompt efektif	Kriteria: Holistik, grading kuantitatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	ceramah dan diskusi 3x45'	ceramah dan diskusi 3x45'	Materi: Pustaka: OpenAI Documentation (2024). ChatGPT Prompt Engineering Guide	2%	
3	Eksperimen dengan ChatGPT (copywriting, Q&A, strategi)	Menghasilkan teks sesuai konteks	Kriteria: Holistik, grading kuantitatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Observasi langsung dan tidak langsung, dilanjutkan dengan diskusi 3x45'	Observasi langsung dan tidak langsung, dilanjutkan dengan diskusi 3x45'	Materi: Pustaka: OpenAI Documentation (2024). ChatGPT Prompt Engineering Guide	3%	
4	Eksperimen dengan Gemini dan Claude.ai	Membandingkan output AI	Kriteria: Holistik, grading kuantitatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Observasi langsung dan tidak langsung, dilanjutkan dengan diskusi 3x45'	Observasi langsung dan tidak langsung, dilanjutkan dengan diskusi 3x45'	Materi: Pustaka: OpenAI Documentation (2024). ChatGPT Prompt Engineering Guide	15%	
5	Strategi Prompt untuk Proposal & Rencana Bisnis	Merancang dokumen strategis	Kriteria: Holistik, grading kuantitatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi 3x45'	Ceramah, diskusi 3x45'	Materi: Pustaka: Google (2024). Gemini AI Prompting Handbook	5%	
6	Tantangan & Etika dalam Prompting AI	Mengevaluasi bias dan misuse AI	Kriteria: Mengevaluasi bias dan misuse AI Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi 3x45'	Ceramah, diskusi 3x45'	Materi: Pustaka: Google (2024). Gemini AI Prompting Handbook	5%	

7	Pembuatan Portofolio Prompt Bisnis : Copywriting	Menghasilkan prompt berkualitas untuk draft portofolio dan aset visual bisnis	Kriteria: Holistik, grading kuantitatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi 3x45'	Ceramah, diskusi 3x45'	Materi: Pustaka: <i>OpenAI Documentation (2024), ChatGPT Prompt Engineering Guide</i>	20%
8	Evaluasi Tengah Semester	Evaluasi Tengah Semester	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Tes	Evaluasi Tengah Semester (UTS) 3x45'	Evaluasi Tengah Semester (UTS) 3x45'	Materi: Pustaka: <i>COBIT Framework version 2019, ISACA, United States.</i>	0%
9	Pembuatan Portofolio Skenario Interaktif : Chatbot Prompt	Menulis skenario interaktif	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Praktik pembuatan draft Portofolio 3x45'	Praktik pembuatan draft Portofolio 3x45'	Materi: Pustaka: <i>OpenAI Documentation (2024), ChatGPT Prompt Engineering Guide</i> Materi: Pustaka: <i>Google (2024), Gemini AI Prompting Handbook</i>	2%
10	Pembuatan Portofolio: Automation Tools	Membuat template prompt siap pakai	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Praktik pembuatan Draft Portofolio 3x45'	Praktik pembuatan Draft Portofolio 3x45'	Materi: Pustaka: <i>OpenAI Documentation (2024), ChatGPT Prompt Engineering Guide</i> Materi: Pustaka: <i>Google (2024), Gemini AI Prompting Handbook</i>	3%
11	Integrasi Prompt ke dalam Workflow Bisnis	Membuat template prompt siap pakai	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Praktik Demo AI 3x45'	Praktik Demo AI 3x45'	Materi: Pustaka: <i>OpenAI Documentation (2024), ChatGPT Prompt Engineering Guide</i> Materi: Pustaka: <i>Google (2024), Gemini AI Prompting Handbook</i>	15%
12	Simulasi Proyek dengan Prompt AI 1	Menunjukkan hasil akhir portofolio	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Praktik pembuatan draft Portofolio 3x45'	Praktik pembuatan draft Portofolio 3x45'	Materi: Pustaka: <i>OpenAI Documentation (2024), ChatGPT Prompt Engineering Guide</i> Materi: Pustaka: <i>Google (2024), Gemini AI Prompting Handbook</i>	2%
13	Simulasi Proyek dengan Prompt AI 2	Menunjukkan hasil akhir portofolio	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Role play model dengan stakeholder terkait 3x45'	Role play model dengan stakeholder terkait 3x45'	Materi: Pustaka: <i>OpenAI Documentation (2024), ChatGPT Prompt Engineering Guide</i> Materi: Pustaka: <i>Google (2024), Gemini AI Prompting Handbook</i>	2%
14	Evaluasi Proyek dan Revisi Portofolio	Menyempurnakan hasil karya	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Role play model dengan stakeholder terkait 3x45'	Role play model dengan stakeholder terkait 3x45'	Materi: Pustaka: <i>OpenAI Documentation (2024), ChatGPT Prompt Engineering Guide</i> Materi: Pustaka: <i>Google (2024), Gemini AI Prompting Handbook</i>	2%
15	Refleksi Etika dan Masa Depan Prompting	Merefleksikan implikasi penggunaan AI	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Rubrik Evaluasi 3x45'	Rubrik Evaluasi 3x45'	Materi: Pustaka: <i>OpenAI Documentation (2024), ChatGPT Prompt Engineering Guide</i> Materi: Pustaka: <i>Google (2024), Gemini AI Prompting Handbook</i>	2%
16	Evaluasi Akhir Prompt AI dalam UAS	Evaluasi Akhir Prompt AI dalam UAS	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Evaluasi Akhir Semester (UAS) 3x45'	Evaluasi Akhir Semester (UAS) 3x45'	Materi: Pustaka: <i>OpenAI Documentation (2024), ChatGPT Prompt Engineering Guide</i> Materi: Pustaka: <i>Google (2024), Gemini AI Prompting Handbook</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
----	----------	------------

1.	Aktifitas Partisipatif	64%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	26%
3.	Tes	10%
		100%

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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
SME AND STARTUP BUSINESS	6120903084		T=3	P=0	ECTS=4.77	7	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
Deskripsi Singkat MK	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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.



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
SOCIAL MEDIA MARKETING	6120903062	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	7	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Fresha kharisma,S.E.,M.SM. Ika Diyah Candra Arifah, S.E., M.Com.		Ika Diyah Candra Arifah, S.E., M.Com.			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	1. Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS untuk menyelesaikan masalah serta mampu beradaptasi dengan perkembangan media sosial						
	2. Menguasai konsep teoritis bidang teknologi-teknologi media digital secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang perkembangan teknologi media sosial, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural						
	3. Mahasiswa dapat menjelaskan tentang media sosial dan customer engagement						
	4. Mahasiswa dapat mempraktekkan pemasaran digital melalui berbagai platform media sosial						
	5. Mahasiswa dapat mengerjakan karya copywriting secara individu di media sosial untuk pemasaran produk/jasa perusahaan						
	6. Mahasiswa dapat bekerja dengan tim untuk merancang strategi pemasaran digital dan iklan melalui sosial media dalam jangka panjang						
	7. Mahasiswa dapat mengevaluasi keberhasilan pemasaran sosial media dengan social media marketing analytics						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan Social Media Marketing dan customer engagement					
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menjelaskan new role of the customer					
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu merumuskan perencanaan dan penjadwalan Social Media Marketing					
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu mengerjakan copywriting pemasaran digital melalui sosial media untuk produk/jasa dari sektor: industri, tourism, retail, jasa, pertanian/kelautan secara individu.					
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu mengerjakan copywriting pemasaran digital melalui sosial media untuk produk/jasa dari sektor: industri, tourism, retail, jasa, pertanian/kelautan secara individu.					
	Sub-CPMK6	Mahasiswa dapat mempraktekkan pemasaran digital melalui berbagai platform media sosial: Instagram, Facebook, X (Twitter), TikTok, LinkedIn< Youtube					
	Sub-CPMK7	Mahasiswa dapat mempraktekkan pemasaran digital melalui berbagai platform media sosial: Instagram, Facebook, X (Twitter), TikTok, LinkedIn< Youtube					
	Sub-CPMK8	Evaluasi Tengah Semester					
	Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu melakukan analisis Social Analytics, Metrics, and Measurement.					
	Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu melakukan analisis Social Analytics, Metrics, and Measurement.					
	Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu melakukan analisis Social Analytics, Metrics, and Measurement.					
	Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu melakukan analisis Social Analytics, Metrics, and Measurement.					
	Sub-CPMK13	Mampu memahami implementasi CRM					
	Sub-CPMK14	Mampu memahami implementasi ORM					
	Sub-CPMK15	Mampu melaksanakan manajemen komunitas					
	Sub-CPMK16	Mahasiswa mampu menyusun riset tentang implementasi sosial media marketing					
	Sub-CPMK17	Mahasiswa mampu menyusun riset tentang implementasi sosial media marketing					
	Sub-CPMK18	Evaluasi Akhir Semester					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah social media marketing dirancang untuk mengajarkan mahasiswa cara menggunakan platform media sosial secara efektif untuk mencapai tujuan pemasaran. Mata kuliah berbasis project ini mencakup berbagai topik, termasuk Dasar-Dasar Platform media sosial; Pembuatan Konten Pemasaran Media Sosial; Pengembangan Strategi pemasaran media sosial yang selaras dengan tujuan bisnis secara keseluruhan; Periklanan di media sosial; Analisis dan Pelaporan dan Manajemen Komunitas untuk terlibat dengan audiens perusahaan, menangani pertanyaan pelanggan, dan mengelola reputasi online.						
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> Evans, Dave dan McKee, Jake. (2010). Social Media Marketing: The Next Generation of Business Engagement. Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing, Inc. Hegde, Githa, And G. Shainesh. 2019. Social Media Marketing: Emerging Concepts And Applications Zarella, D. (2010). The Social Media Marketing Book. Canada: O'Reilly Media, Inc. Social Media Marketing (The Next Generation of Business Engagement),2014. Dave Evans & Jake McKee. Wiley Publishings, Inc <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> David Meerman Scott. 2020. The New Rules of Marketing & PR: How to Use Content Marketing, Podcasting, Social Media, AI, Live Video, and Newsjacking to Reach Buyers Directly Artikel jurnal Elsevier/Emerald 						
Dosen Pengampu	RATIH AMELIA IKA DYAH CANDRA ARIFAH NADIA NUR THAHIRRAH FRESHA KHARISMA Ika Diyah Candra Arifah, S.E., M.Com. Ika Diyah Candra Arifah, S.E., M.Com. Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M. Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M. Nadia Nur Thahirrah, S.E., M.SM. Nadia Nur Thahirrah, S.E., M.SM. Dr. Ratih Amelia, S.E., M.M. Fresha Kharisma, S.E., M.SM. Fresha Kharisma, S.E., M.SM.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa mampu menjelaskan Social Media Marketing dan customer engagement	1.Mahasiswa mampu menjelaskan Social Media Marketing 2.Mahasiswa mampu menjelaskan customer engagement	Kriteria: Meringkas materi kuliah Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Discussion, course Tugas 1: Menyusun poster infografis perkembangan social media marketing selama 10 tahun terakhir		Materi: customer engagement Pustaka: Social Media Marketing (The Next Generation of Business Engagement),2014. Dave Evans & Jake McKee. Wiley Publishings, Inc	6%
2	Mahasiswa mampu menjelaskan new role of the customer	1.Mampu menjelaskan perkembangan CRM di social media 2.Mampu menjelaskan social business ecosystem	Kriteria: Meringkas materi kuliah Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Discussion, course Tugas 2: Menganalisis 2 perbandingan hasil penelitian di artikel jurnal yang membahas tentang perkembangan karakteristik CRM di social media		Materi: Evans, Dave dan McKee, Jake. (2010). Social Media Marketing: The Next Generation of Business Engagement. Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing, Inc. Pustaka:	10%

3	Mahasiswa mampu merumuskan perencanaan dan penjadwalan Social Media Marketing	1.Mampu merancang perencanaan Social Media Marketing untuk perusahaan/brand 2.Mampu mempresentasikan ide rancangan perencanaan Social Media Marketing untuk perusahaan/brand	Kriteria: Merancang desain output perkuliahan secara berkelompok Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Discussion, course Secara berkelompok tentukan pembagian tugas sebagai: 1. Social Media Specialist 2. Social Media Strategist/Manager 3. Graphic Designer 4. Social Media Analyst dan menyusun social media marketing plan selama 1 tahun untuk produk/jasa		Materi: Evans, Dave dan McKee, Jake. (2010). Social Media Marketing: The Next Generation of Business Engagement. Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing, Inc. Pustaka:	5%
4	Mahasiswa mampu mengerjakan copywriting pemasaran digital melalui social media untuk produk/jasa dari sektor: industri, tourism, retail, jasa, pertanian/kelautan secara individu.	1.Mahasiswa dapat menyusun hasil copywriting untuk iklan melalui social media 2.Mampu merumuskan Penjadwalan Social Media Marketing!	Kriteria: meringkas materi kuliah Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Discussion, course Menyusun minimal 2 materi iklan digital di minimal 2 social media platform		Materi: Copywriting Pustaka: Social Media Marketing (The Next Generation of Business Engagement),2014. Dave Evans & Jake McKee. Wiley Publishings, Inc	5%
5	Mahasiswa mampu mengerjakan copywriting pemasaran digital melalui social media untuk produk/jasa dari sektor: industri, tourism, retail, jasa, pertanian/kelautan secara individu.	1.Mahasiswa dapat menyusun hasil copywriting untuk iklan melalui social media 2.Mampu merumuskan Penjadwalan Social Media Marketing!	Kriteria: meringkas materi kuliah Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Discussion, course Menyusun minimal 2 materi iklan digital di minimal 2 social media platform		Materi: copywriting Pustaka: Social Media Marketing (The Next Generation of Business Engagement),2014. Dave Evans & Jake McKee. Wiley Publishings, Inc	4%
6	Mahasiswa dapat mempraktekkan pemasaran digital melalui berbagai platform media sosial: Instagram, Facebook, X (Twitter), TikTok, LinkedIn< Youtube	Mampu membuat output social media marketing secara utuh dalam bentuk iklan digital di platform media sosial.	Kriteria: merumuskan perencanaan dan penjadwalan social media marketing Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Discussion, course ([PB: 2x(3x50)] Tugas 5/project evaluasi tengah semester: Menyusun iklan digital selama 3 pekan di minimal 2 platform media sosial		Materi: social media marketing multiplatform Pustaka: David Meerman Scott. 2020. The New Rules of Marketing & PR: How to Use Content Marketing, Podcasting, Social Media, AI, Live Video, and Newsjacking to Reach Buyers Directly	5%
7	Mahasiswa dapat mempraktekkan pemasaran digital melalui berbagai platform media sosial: Instagram, Facebook, X (Twitter), TikTok, LinkedIn< Youtube	Mampu membuat output social media marketing secara utuh dalam bentuk iklan digital di platform media sosial.	Kriteria: merumuskan perencanaan dan penjadwalan social media marketing Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Discussion, course ([PB: 2x(3x50)] Tugas 5/project evaluasi tengah semester: Menyusun iklan digital selama 3 pekan di minimal 2 platform media sosial		Materi: social media marketing multiplatform Pustaka: David Meerman Scott. 2020. The New Rules of Marketing & PR: How to Use Content Marketing, Podcasting, Social Media, AI, Live Video, and Newsjacking to Reach Buyers Directly	5%
8	Evaluasi Tengah Semester	Mampu membuat project	Kriteria: Mampu membuat project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan presentasi 3x50	Ceramah dan presentasi 3x50	Materi: Ujian Tengah Semester Pustaka: Evans, Dave dan McKee, Jake. (2010). Social Media Marketing: The Next Generation of Business Engagement. Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing, Inc.	10%
9	Mahasiswa mampu melakukan analisis Social Analytics, Metrics, and Measurement.	1.Mampu melakukan analisis Social Analytics 2.Mampu melakukan analisis metrics dan measurement.	Kriteria: 1.Meringkas materi kuliah 2.Menganalisis review dan ratings strategy serta konten dalam social media. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Discussion, project based method (diskusi) (discussion) [PB: 2x(3x50)] Tugas Mahasiswa menyusun social media marketing analytics pada 2 platform media social di Tugas 5		Materi: Word of Mouth (WOM) Versus Social Media WOM Pustaka: Heggde, Githa, And G. Shainesh. 2019. Social Media Marketing: Emerging Concepts And Applications Materi: analisis social media Pustaka: Artikel jurnal Elsevier/Emerald	10%
10	Mahasiswa mampu melakukan analisis Social Analytics, Metrics, and Measurement.	1.Mampu melakukan analisis Social Analytics, Mampu melakukan analisis metrics dan measurement. 3. membuat konten social media marketing youtube 2.Mampu melakukan analisis metrics dan measurement. 3.membuat konten social media marketing youtube	Kriteria: Menganalisis review dan ratings strategy serta konten dalam social media. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Discussion, project based method (diskusi) (discussion) [PB: 2x(3x50)] Tugas Mahasiswa menyusun social media marketing analytics pada 2 platform media social di Tugas 5		Materi: social media marketing analytics Pustaka: David Meerman Scott. 2020. The New Rules of Marketing & PR: How to Use Content Marketing, Podcasting, Social Media, AI, Live Video, and Newsjacking to Reach Buyers Directly	5%

11	Mahasiswa mampu melakukan analisis Social Analytics, Metrics, and Measurement.	1. Mampu melakukan analisis Social Analytics, Mampu melakukan analisis metrics dan measurement. 3. membuat konten social media marketing youtube 2. Mampu melakukan analisis metrics dan measurement. 3. membuat konten social media marketing youtube	Kriteria: Menganalisis review dan ratings strategy serta konten dalam social media. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Discussion, project based method (diskusi) (discussion) [PB: 2x(3x50")] Tugas Mahasiswa menyusun social media marketing analytics pada 2 platform media social di Tugas 5		Materi: social media marketing analytics Pustaka: <i>Social Media Marketing (The Next Generation of Business Engagement).</i> 2014. Dave Evans & Jake McKee. Wiley Publishings, Inc Materi: CRM social media marketing Pustaka: <i>Social Media Marketing (The Next Generation of Business Engagement).</i> 2014. Dave Evans & Jake McKee. Wiley Publishings, Inc Materi: social media marketing analytics Pustaka: <i>Social Media Marketing (The Next Generation of Business Engagement).</i> 2014. Dave Evans & Jake McKee. Wiley Publishings, Inc	5%
12	Mahasiswa mampu melakukan analisis Social Analytics, Metrics, and Measurement.	1. Mampu melakukan analisis Social Analytics, Mampu melakukan analisis metrics dan measurement. 3. membuat konten social media marketing youtube 2. Mampu melakukan analisis metrics dan measurement. 3. membuat konten social media marketing youtube	Kriteria: Menganalisis review dan ratings strategy serta konten dalam social media. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, project based method (diskusi) (discussion) [PB: 2x(3x50")] Tugas Mahasiswa menyusun social media marketing analytics pada 2 platform media social di Tugas 5		Materi: social media marketing analytics Pustaka: <i>Social Media Marketing (The Next Generation of Business Engagement).</i> 2014. Dave Evans & Jake McKee. Wiley Publishings, Inc Materi: CRM social media marketing Pustaka: <i>Social Media Marketing (The Next Generation of Business Engagement).</i> 2014. Dave Evans & Jake McKee. Wiley Publishings, Inc Materi: social media marketing analytics Pustaka: <i>Social Media Marketing (The Next Generation of Business Engagement).</i> 2014. Dave Evans & Jake McKee. Wiley Publishings, Inc	5%
13	1. Mampu memahami implementasi CRM 2. Mampu memahami implementasi ORM 3. Mampu melaksanakan manajemen komunitas	1. Mampu memahami implementasi CRM di social media 2. Mampu memahami implementasi ORM di social media 3. Mampu melaksanakan manajemen komunitas 2. Mampu memahami implementasi ORM di social media 3. Mampu melaksanakan manajemen komunitas	Kriteria: Membaca artikel jurnal tentang CRM dan ORM di social media Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Discussion, project based method (diskusi) (discussion) [PB: 2x(3x50")] Tugas 7: Membaca artikel jurnal tentang CRM dan ORM di social media		Materi: artikel Pustaka: <i>Artikel jurnal Elsevier/Emerald</i>	5%
14	Mahasiswa mampu menyusun riset tentang implementasi sosial media marketing	Mampu menyusun penelitian tentang implementasi sosial media marketing berdasarkan hasil project T3-6	Kriteria: Menyusun artikel ilmiah tentang implementasi sosial media marketing berdasarkan hasil project Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, project based method (diskusi) (discussion) [PB: 2x(3x50")] Tugas 8/evaluasi akhir semester: Menyusun artikel ilmiah tentang implementasi sosial media marketing berdasarkan hasil project 3-6 dan submit di International Review of Management and Marketing		Materi: implementasi social media marketing Pustaka: <i>Artikel jurnal Elsevier/Emerald</i>	5%
15	Mahasiswa mampu menyusun riset tentang implementasi sosial media marketing	Mampu menyusun penelitian tentang implementasi sosial media marketing berdasarkan hasil project T3-6	Kriteria: Menyusun artikel ilmiah tentang implementasi sosial media marketing berdasarkan hasil project Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, project based method (diskusi) (discussion) [PB: 2x(3x50")] Tugas 8/evaluasi akhir semester: Menyusun artikel ilmiah tentang implementasi sosial media marketing berdasarkan hasil project 3-6 dan submit di International Review of Management and Marketing		Materi: implementasi social media marketing Pustaka: <i>Artikel jurnal Elsevier/Emerald</i>	4%

16	Evaluasi Akhir Semester	Mampu membuat project	Kriteria: Mampu membuat project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Mengerjakan project secara berkelompok 3x50	Mengerjakan project secara berkelompok 3x50	Materi: implementasi social media marketing Pustaka: <i>Artikel jurnal Elsevier/Emerald</i>	11%
----	-------------------------	-----------------------	---	---	---	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	50.08%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	34.25%
3.	Penilaian Praktikum	5.08%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	10.58%
		99.99%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengari jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
STRATEGIC DIGITAL MARKETING	6120903080		T=3	P=0	ECTS=4.77	7	3 Maret 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	1. Sikap						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
Deskripsi Singkat MK							
Pustaka	Utama :						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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.

