

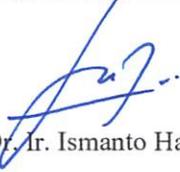


UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA

Kode Dokumen

BP3.RPS.05

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

BENTUK KEGIATAN PEMBELAJARAN (BKP)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tanggal Penyusunan
BKP KEWIRAUSAHAAN (MBKM)	05	BKP MBKM	T = 8	P = 12	V (Minimum)	22-11-2022
	PIC BKP KEWIRAUSAHAAN	Ketua BP3			Warek Bidang Akademik	
	 Ricky Angga Arista, SE., M.Ak.	 Prof. Dr. Ir. Ismanto Hadi Ismanto, MS			 Dr. Ir. H. Hary Sastrya Wanto, MS	
Capaian Pembelajaran (CP)¹	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
CPL 1	Menguasai konsep teoritis kewausahaan yang diperlukan untuk meyusun proposal bisnis dan merealisasikannya menjadi produk					
CPL 2	Menguasai prinsip, teknik, dan proses menciptakan produk					
CPL 3	Menguasai prinsip dan isu terkini dalam ekonomi, sosial, dan ekologi secara umum					
CPL 4	Menguasai pengetahuan tentang teknik komunikasi dan perkembangan teknologi terbaru dan terkini					
CPL 5	Berfikir secara menyeluruh dalam sebuah sistem dengan prioritas dan fokus pada keseimbangan dalam memberikan dan memutuskan rekomendasi penyelesaian					
CPL 6	Memiliki kemampuan berkomunikasi tertulis dan lisan secara efektif					
CPL 7	Mampu bekerjasama dan berperan aktif dalam tim multidisiplin dan multikultur, serta mampu membangun jejarin					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
CPMK1	Mampu menemukan sumber masalah konsumen melalui proses penyelidikan, analisis, interpretasi data dan informasi berdasarkan prinsip analisis pasar					

	CPMK2	Mampu melakukan dan melaporkan riset (mencakup penggalian topik dan judul, identifikasi, merancang penelitian, mengambil data, formulasi, analisis, menyimpulkan dan memberi saran) terhadap hasil analisis pasar
	CPMK3	Mampu merumuskan alternatif solusi untuk menyelesaikan permasalahan konsumen dengan memperhatikan faktor-faktor ekonomi, kesehatan, kultural, sosial, dan lingkungan
	CPMK4	Mampu merancang, melakukan proses produksi, rekayasa produk, serta operasi produksinya dengan pendekatan analitis dan standar teknis, aspek kinerja, keandalan, kemudahan penerapan, keberlanjutan, serta memperhatikan faktor-faktor ekonomi, kesehatan, kultural, sosial, dan lingkungan
	CPMK5	Mampu menganalisis kebutuhan sumberdaya, memilih sumberdaya, memanfaatkan, dan mengembangkannya untuk mendorong realisasi ide bisnis dengan memperhatikan faktor-faktor ekonomi, kesehatan, kultural, sosial, dan lingkungan
	CPMK 6	Mampu melakukan analisis, perhitungan, perencanaan, dan evaluasi pada aktivitas market validation
	CPMK 7	Mampu menjelaskan rangkaian dan perencanaan operasi bisnis untuk menyusun anggaran kegiatan secara detail, proporsional, logis, dan dapat dipertanggungjawabkan
	CPMK 8	Mampu memilih, menentukan, dan menganalisis instrumen terkait aspek keuangan baik yang menimbulkan biaya maupun yang mendatangkan pendapatan, serta mencatatnya dalam laporan keuangan sesuai dengan standar laporan keuangan
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
	Sub-CPMK 1	Mampu melakukan generalisasi masalah menjadi ide bisnis
	Sub-CPMK 2	Mampu menganalisis, menentukan, dan menyusun tim yang solid
	Sub-CPMK 3	Mampu menentukan dan merencanakan ide bisnis
	Sub-CPMK 4	Mampu menentukan, menganalisis, dan melakukan validasi pasar
	Sub-CPMK 5	Mampu mempersiapkan dan menentukan <i>product branding</i>
	Sub-CPMK 6	Mampu memilih dan merencanakan promosi produk
	Sub-CPMK 7	Mampu menyusun anggaran aktivitas bisnis
	Sub-CPMK 8	Mempersiapkan pendirian badan usaha
	Sub-CPMK 9	Membuat purwarupa produk yang siap dijual
Deskripsi Singkat MK	Memberikan materi, pembelajaran, dan praktik kepada mahasiswa dalam bidang kewirausahaan. Mahasiswa dituntut untuk dapat menemukan ide bisnis, melakukan validasi pasar, menyusun rencana realisasi produk, sampai praktik untuk menghasilkan produk dari ide bisnis yang telah dipilih. Mahasiswa akan diberikan materi terkait kewirausahaan dan mempraktikkannya. Mahasiswa disediakan mentor untuk melakukan konsultasi terkait dengan ide bisnisnya. Dalam tahap akhir mahasiswa akan mempresentasikan contoh produk dan mendemonstrasikan ke khalayak umum.	

Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generaliasasi masalah menjadi ide bisnis 2. Menyusun tim yang solid 3. Penyusunan ide bisnis 4. Presentasi ide bisnis 5. Validasi pasar 6. <i>Branding</i> 7. Promosi yang menarik 8. Aspek keuangan 9. Aspek legal dan organisasi
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Small Business Management An Entrepreneur's Guidebook 7th ed, McGraw-Hill, Irwin Byrd Megginson. 2. Technopreneurship, Salemba Empat, Rambat Lupiyoadi dan Kurniawan. 3. Small Business Management, South-Western College Publishing, Justin G. Longenecker, Carlos W. Moore, J. William Petty 4. Information Technology Business Start-Up – Ilmu Dasar Merintis Start-Up Berbasis Teknologi Informasi, Elex Media Komputindo, Yudho Yudhanto. 5. Start Up Tools, Bitread Publishing, Dina Dellyana, Indra Purnama, M. Andy Zaky, Nina Arina, Wawan Dhewanto. 6. UMKM 4.0: Strategi UMKM Memasuki Era Digital, Elex Media Komputindo, Wulan Ayodya.
Dosen Pengampu	Para Dosen Pembimbing
Matakuliah syarat	

No	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian			Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa				Materi Pembelajaran
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Bobot Penilaian (%)	Bentuk Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Proses Pembelajaran	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1	Mampu melakukan generaliasasi masalah menjadi ide bisnis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mendeteksi permasalahan yang terjadi 2. Mampu menganalisis solusi yang dapat dihadirkan atas 	Penilaian PBL dan CBL		Kuliah-tatap muka Praktik Tugas 3 jam	Colaborative based learning	Melakukan observasi terkait permasalahan yang terjadi dan memerlukan	Luring	Pendahuluan: <ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan isi dan ruang lingkup kewirausahaan • Kontrak Kuliah • Pemahaman obyek dan permasalahannya

No	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian			Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa				Materi Pembelajaran
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Bobot Penilaian (%)	Bentuk Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Proses Pembelajaran	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
		permasalahan yang terjadi 3. Mampu mengaitkan solusi dengan ide bisnis yang dapat diterapkan 4. Mampu mempersiapkan ide bisnis yang akan direalisasikan					solusi yang dituangkan dalam ide bisnis		
2	Mampu menganalisis, menentukan, dan menyusun tim yang solid	1. Mampu menguraikan ide bisnis yang akan direalisasikan 2. Mampu menentukan dan memilih tim yang sesuai dengan kebutuhan 3. Mampu menyusun konsep dan memperagakan atau mendemonstrasikan atas ide bisnis yang akan direalisasikan 4. Mampu memendeskripsikan, menawarkan, dan menampilkan ide yang dimiliki 5. Mampu menyatakan pendapat dalam tim terkait ide bisnis yang akan diajukan	Penilaian PBL dan CBL		Kuliah-tatap muka Praktik Tugas 4 jam	Colaborative based learning	Menentukan dan membentuk tim yang solid, membagi tugas / spesialisasi masing-masing anggota	Luring	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Consumer problem mapping</i>
3	Mampu menentukan dan	1. Mampu menentukan stakeholder dari ide bisnis	Penilaian PBL dan CBL		Unjuk kerja-diskusi 1. 20 jam	1. Diskusi 2. Riset lapangan	Menyusun ide bisnis hasil	Luring	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merumuskan solusi permasalahan (Hipotesis) ▪ Memilih metode penelitian

No	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian			Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa				Materi Pembelajaran
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Bobot Penilaian (%)	Bentuk Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Proses Pembelajaran	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
	merencanakan ide bisnis	2. Mampu menentukan posisi dari usaha di pasar 3. Mampu menyimpulkan kebutuhan pasar akan produk yang akan mereka kembangkan berdasarkan survei kepada calon konsumen 4. Mampu menentukan ide bisnis yang akan mereka jalankan berdasarkan hasil diskusi tim dan riset lapangan			2. 31 jam		analisis yang sudah dilakukan		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyusun tatalaksana penelitian
4	Mampu menentukan, menganalisis, dan melakukan validasi pasar	1. Mampu menelaah rencana ide bisnis yang telah ditentukan 2. Mampu menyeleksi dan memilih ide bisnis untuk dilakukan analisis pasar 3. Mampu berkoordinasi dan membagi tugas sesuai dengan kompetensi/kemampuan 4. Mampu memvalidasi ide bisnis hasil dari survei pasar 5. Mampu menyimpulkan, mengevaluasi, mendesain, dan menyusun kembali ide	Penilaian PBL dan CBL		Unjuk kerja-diskusi 1. 8 jam 2. 3 jam 3. 38 jam 4. 8 jam	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Konsultasi 4. Penugasan	Melakukan survei pasar untuk mentukan produk yang benar-benar dibutuhkan oleh konsumen	Luring/daring	1. <i>Stakeholder mapping</i> 2. <i>Find the right solution</i> 3. Validasi ide bisnis 4. Intrepretasi solusi ke ide bisnis 5. Menyusun <i>Business Model Canvas</i>

No	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian			Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa				Materi Pembelajaran
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Bobot Penilaian (%)	Bentuk Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Proses Pembelajaran	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
		<p>bisnis yang telah divalidasi</p> <p>6. Mampu menyimpulkan dan menyusun ide bisnis ke dalam Business Model Canvas</p>							
5	Mampu mempersiapkan dan menentukan <i>product branding</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu merencanakan, memilih, dan menciptakan identitas usaha atau produk yang akan direalisasikan 2. Mampu merancang logo, menentukan warna dan promotion patem untuk usaha atau produk 3. Mampu mengkombinasi dan merancang bentuk kemasan yang akan dipakai (untuk produk fisik) atau menentukan atmosfer/nuansa/tampilan tempat usaha (untuk produk jasa) 4. Mampu merencanakan dan menyusun strategi branding usaha atau produk yang akan direalisasikan 	Penilaian PBL dan CBL		Unjuk kerja-diskusi <ol style="list-style-type: none"> 1. 8 jam 2. 3 jam 3. 8 jam 4. 38 jam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Diskusi 3. Konsultasi 4. Penugasan 	Merencanakan, memilih, danmenciptakan identitas usaha atau produk yang akan direalisasikan	Luring-lapangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan dan menyusun identitas bisnis 2. Merancang logo, warna, dan <i>pattern</i> produk 3. Menentukan dan merancang kemasan produk atau atmosfer/nuansa/tampilan tempat usaha 4. Mempersiapkan strategi <i>branding</i> 5. Konsultasi
6	Mampu memilih dan merencanakan promosi produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memilih, menilai, dan merancang strategi pemasaran 	Penilaian PBL dan CBL		Unjuk kerja-diskusi <ol style="list-style-type: none"> 1. 8 jam 2. 3 jam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Diskusi 3. Konsultasi 4. Penugasan 	Memilih, menilai, dan merancang	Luring-lapangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar-dasar promosi 2. Menentukan media promosi

No	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian			Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa				Materi Pembelajaran
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Bobot Penilaian (%)	Bentuk Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Proses Pembelajaran	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
		2. Mampu memilih dan menentukan media promosi yang akan digunakan 3. Mampu memilih dan menentukan metode dan teknik promosi yang akan digunakan			3. 8 jam 4. 38 jam		strategi pemasaran		3. Menentukan metode dan teknik promosi yang akan digunakan 4. Menyusun strategi promosi
7	Mampu menyusun anggaran aktivitas bisnis	1. Mampu mengaitkan bisnis yang akan dijalankan dengan aspek keuangan 2. Mampu menganalisis, memerinci, dan menentukan instrumen biaya dan instrumen pendapatan 3. Mampu menelaah, mengaitkan, dan menyimpulkan hubungan antara bisnis yang akan dijalankan dengan aspek pajak 4. Mampu memproyeksikan alur laporan keuangan bisnis	Penilaian PBL dan CBL		Unjuk kerja-diskusi 1. 8 jam 2. 3 jam 3. 8 jam 4. 38 jam	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Konsultasi 4. Penugasan	menganalisis, memerinci, dan menentukan instrumen biaya dan instrumen pendapatan	Luring/daring	1. Dasar-dasar keuangan perusahaan rintisan 2. Anggaran operasional bisnis 3. Aspek pajak dalam dunia bisnis 4. Menyusun dan memahami alur laporan keuangan
8	Mempersiapkan pendirian badan usaha	1. Mampu menilai, mempersiapkan, dan mengumuplkan dokumen persiapan berdirinya usaha	Penilaian PBL dan CBL		Unjuk kerja-diskusi 1. 8 jam 2. 3 jam 3. 8 jam 4. 38 jam	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Konsultasi 4. Penugasan	Mempersiapkan untuk mendaftarkan hak cipta produk	Luring	1. Mempersiapkan pendirian badan usaha 2. Memilih mitra dan menyusun kontrak kerjasama

No	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian			Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa				Materi Pembelajaran
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Bobot Penilaian (%)	Bentuk Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Proses Pembelajaran	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
		2. Mampu menyeleksi, memilih, dan merancang bentuk kontrak kerjasama dengan karyawan dan mitra 3. Mampu menilai, mempersiapkan, dan mengumpulkn dokumen persiapan pendaftaran badan usaha, HAKi, paten, dan perizinan 4. Mampu mempersiapkan dan mengumpulkan dokumen terkait kenotariatan 5. Mampu menelaah, memecahkan, dan memproyeksikan perencanaan penyelesaian sengketa usaha							3. Persiapan pendaftaran badan usaha, HAKi, paten, dan perizinan 4. Kenotariatan 5. Cara penyelesaian sengketa usaha 6. Memahami dan menyusun kontrak karyawan
9	Membuat purwarupa produk yang siap dijual	Mampu membuat purwarupa produk yang siap dijual	Penilaian PBL dan CBL		Unjuk kerja-diskusi 1. 45 jam / minggu 2. 5 jam / minggu 3. 7 jam / minggu	1. Pembelajaran Mandiri 2. Konsultasi dengan DPL 3. Konsultasi dengan tenaga ahli	Merealisasikan ide bisnis menjadi sebuah produk yang siap untuk dipasarkan	Luring	Praktik membuat produk

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan keterampilan 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, keterampilan umum, keterampilan 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. **Tahapan Kegiatan** adalah tahapan yang dilakukan dalam proses pembelajaran mata kuliah non tatap muka, misal: penyusunan proposal, pengambilan data, analisis data, penulisan laporan, dan tahapan kegiatan yang lain yang sesuai dengan mata kuliah atau bentuk pembelajaran lain (magang, kewirausahaan, proyek independen, penelitian, membangun desa, dll) yang dimaksud.
5. **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.
6. **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.
7. **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.
8. **Bentuk Penilaian:** tes dan non-tes (tes obyektif, studi kasus, pertanyaan essay, presentasi, portofolio, ujian tertulis, praktik, tugas, dan bentuk penilaian lainnya, dan dilengkapi dengan **rubrik penilaian**).
9. **Bobot Penilaian** adalah persentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tersebut, dan totalnya 100%.
10. **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.
11. **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 yang setara.
12. **Pengalaman Belajar:** Kegiatan yang harus dilakukan oleh mahasiswa yang dirancang oleh dosen agar yang bersangkutan memiliki kemampuan yang telah ditetapkan (tugas, survei, menyusun paper, melakukan praktik, studi banding, atau bentuk pengalaman belajar lainnya).
13. **Proses Pembelajaran:** Luring (*offline*), daring (*online*), *blended learning*.

14. Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yang dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.

	kembali ide bisnis yang telah divalidasi				
6	menyusun ide bisnis ke dalam Business Model Canvas		30		
Jumlah			100		
Nilai akhir					

No	Komponen yang dinilai	Skor	Bobot (%)	Nilai	Masukan Penilai
III. Perencanaan Bisnis					
1	Merencanakan, memilih, dan menciptakan identitas usaha atau produk yang akan direalisasikan		20		
2	Mengkombinasi dan merancang bentuk kemasan yang akan dipakai (untuk produk fisik) atau menentukan atmosfer/nuansa/tampilan tempat usaha (untuk produk jasa)		15		
3	Merencanakan dan menyusun strategi branding usaha dan rencana promosi untuk memasarkan produk		20		
4	Menganalisis, memerinci, dan menentukan instrumen biaya, instrumen pendapatan, dan pencatatan laporan keuangan		15		
5	Menyeleksi, memilih, dan merancang bentuk kontrak kerjasama dengan karyawan dan mitra		15		
6	Menilai, mempersiapkan, dan mengumpulkn dokumen persiapan pendaftaran badan usaha, HAKi, paten, dan perizinan		15		
Jumlah			100		
Nilai akhir					

No	Komponen yang dinilai	Skor	Bobot (%)	Nilai	Masukan Penilai
IV. Menciptakan Produk					
1	Melakukan percobaan pembuatan produk		25		
2	Melakukan uji coba produk (<i>beta version</i>) dihadapan mentor / dosen pendamping		30		
3	Memperagakan, menampilkan, dan mempresentasikan produk yang sudah diproduksi ke calon konsumen, calon mitra, dan calon investor		45		
Jumlah			100		
Nilai akhir					

PROYEK PENELITIAN/RISET					
1	Generalisasi Ide Bisnis		20		
2	Validasi Bisnis		20		
3	Perencanaan Bisnis		20		
4	Menciptakan Produk		40		
Jumlah			100		
Nilai Akhir					

Keterangan skor:

- 90 - 100 : baik sekali (A)
- 80 - 89,9 : baik (A/B)
- 70 – 79,9: cukup baik (B)

....., 202

Penilai

(Nama Lengkap)