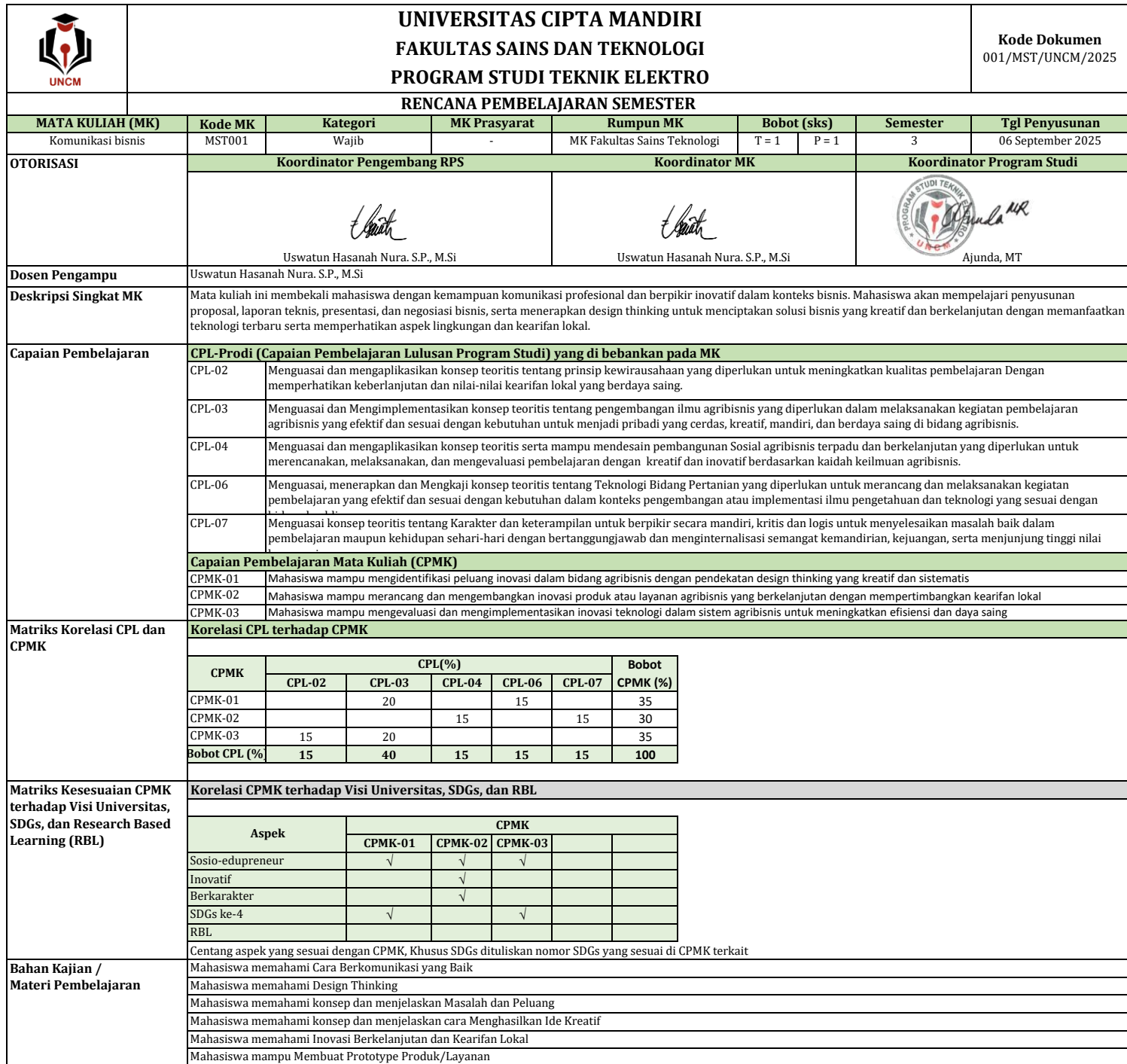




	Mahasiswa memahami konsep dan menjelaskan Teknologi untuk Bisnis						
	Mahasiswa mampu menjelaskan evaluasi Penerapan Teknologi						
	Mahasiswa mampu Membuat Proposal Proyek						
	Mahasiswa mampu Membuat Laporan Teknis						
	Mahasiswa mampu Presentasi yang Menarik						
	Mahasiswa memahami konsep dan menjelaskan Negosiasi Bisnis						
	Mahasiswa mampu melakukan Presentasi Proyek Akhir						
Pustaka Pembelajaran	A. Utama :						
	1. Guffey, M. E., & Loewy, D. (2018). Business Communication - Panduan komunikasi bisnis						
	2. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business Model Generation - Cara membuat model bisnis						
	3. Kelley, T., & Kelley, D. (2013). Creative Confidence - Meningkatkan kreativitas						
	4. Christensen, C. M. (2016). The Innovator's Dilemma - Tentang inovasi						
	B. Pendukung :						
	<i>[masukkan jurnal yang menjadi pendukung MK, jika ada]</i>						
Kriteria Penilaian	Kriteria dan Item Penilaian						
	Kentang kelas	Huruf Mutu	Kategori	Status Kelulusan			
	≥85	A	Sangat Baik	LULUS			
	70 - <85	B	Baik				
	55 - <70	C	Cukup				
	40 - <55	D	Kurang				
	0 - <40	E	Sangat Kurang	TIDAK LULUS			
Rencana Evaluasi	Metode Pembelajaran : Case Method/Team-Based Project		Non Case Method/Team-Based Project		*centang yang cocok		
	<i>*Contoh</i>						
	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Distribusi Bobot /CPMK (%)			Total Bobot Case Method/Team-Based Project / Total CPMK	Total Bobot Non Case Method/Team-Based Project /Total CPMK
			CPMK-01 (35%)	CPMK-02 (30%)	CPMK-03 (35%)		
	Kehadiran	Kehadiran	3	3	4		10,0
	Aktivitas Partisipatif	Case Method					
	Hasil Proyek	Team-Based Project	10	10	10	30,0	
	Kognitif/Pengetahuan	Quis (Q1, Q2, Q3)		5	5		10,0
	Kognitif/Pengetahuan	Tugas (T1, T2, T3)	4	3	3		10,0
	Kognitif/Pengetahuan	Ujian Tengah Semester (UTS)	5	5	5		15,0
	Kognitif/Pengetahuan	Ujian Akhir Semester (UAS)	9	9	7		25,0
	Total Bobot / CPMK		31	35	34	0 0	
	Kesimpulan Jenis Metode Pembelajaran		Non Case Method/Team-Based Project			30,0	70,0
	) Note : Untuk MK Case Method dan TBL/ Team-Based Project (aktivitas partisipatif dan hasil proyek) utamaan kuis dan tugas, mempunyai bobot penilaian akumulasi sebesar 50%.						

JADWAL, URAIAN MATERI DAN KEGIATAN PERKULIAHAN

Mg ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Penugasan Mahasiswa [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik				
				Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
1	Mahasiswa dapat mengikuti perkuliahan dengan baik, mengetahui aspek- aspek penilaian dalam perkuliahan yang meliputi tugas- tugas, UTS, dan UAS.	Setelah mengikuti topic ini mahasiswa mampu: 1. Memahami dan menjelaskan kontrak perkuliahan 2. Memahami dan mejelaskan RPS	Kehadiran, Penguasaan materi, Penguasaan kelas, Peserta aktif	Small group discussion		Penjelasan tentang RPS dan kontrak kuliah.	5

2	Mampu mengetahui dan Menerapkan prinsip komunikasi yang efektif	Setelah mengikuti topic ini mahasiswa mampu: Menjelaskan tentang Komunikasi verbal, non-verbal, dan tertulis Etika dalam berkomunikasi Cara mengatasi hambatan komunikasi	Kehadiran, Penguasaan materi, Penguasaan kelas, Peserta aktif	Small group discussion		A1, A3	5
3	Mampu Memahami metode design thinking untuk memecahkan masalah	Setelah mengikuti topic ini mahasiswa mampu: menjelaskan tentang Apa itu design thinking? 5 tahapan: Empati → Definisi → Ide → Prototype → Tes.	Kehadiran, Penguasaan materi, Penguasaan kelas, Peserta aktif	Small group discussion		A1, A3	5
4	Mampu Menemukan masalah nyata dan peluang inovasi bisnis	Setelah mengikuti topic ini mahasiswa mampu Cara melakukan riset (observasi dan wawancara) Membuat peta empati, Merumuskan masalah yang akan diselesaikan, Mencari peluang inovasi	Kehadiran, Penguasaan materi, Penguasaan kelas, Peserta aktif	Small group discussion		A1, A2	5
5	Mampu Menggunakan teknik kreativitas untuk menghasilkan banyak ide	Setelah mengikuti topic ini mahasiswa mampu menggunakan teknik, brainstorming, Mind mapping, Cara memilih ide terbaik	Kehadiran, Penguasaan materi, Penguasaan kelas, Peserta aktif	Small group discussion		A1, A2	5
6	Mampu Merancang inovasi yang berkelanjutan dan menghargai budaya lokal	Setelah mengikuti topic ini mahasiswa mampu Menjelaskan Apa itu inovasi berkelanjutan? Bagaimana mengintegrasikan kearifan lokal dalam bisnis Contoh bisnis yang ramah lingkungan dan berbasis	Kehadiran, Penguasaan materi, Penguasaan kelas, Peserta aktif	Small group discussion		A1, A3	5
7	Mampu memahami dan menjelaskan Pertanian: Petani dan Usaha Tani	Setelah mengikuti topic ini mahasiswa mampu menjelaskan Apa itu prototype?, Cara membuat prototype sederhana, Value proposition (nilai yang ditawarkan produk), Business model canvas	Kehadiran, Penguasaan materi, Penguasaan kelas, Peserta aktif	Small group discussion		A1, A3	5
8 UJIAN TENGAH SEMESTER							10
9	Mampu Mengenal teknologi terbaru yang bisa digunakan dalam bisnis	Setelah mengikuti topic ini mahasiswa mampu mengenal Internet of Things (IoT) Artificial Intelligence (AI)	Kehadiran, Penguasaan materi, Penguasaan kelas, Peserta aktif	Small group discussion		A2, A4	5
10	Mampu Menilai kelayakan teknologi sebelum diterapkan	Setelah mengikuti topic ini mahasiswa mampu memahami Cara mengevaluasi teknologi (apakah layak digunakan?) Analisis untung-rugi Strategi penerapan teknologi	Kehadiran, Penguasaan materi, Penguasaan kelas, Peserta aktif	Small group discussion		A2, A4	5

11	Mampu Menyusun proposal proyek yang profesional	Setelah mengikuti topic ini mahasiswa mampu menyusun struktur proposal Cara menulis proposal yang menarik, Membuat anggaran dan timeline, Tips	Kehadiran, Penguasaan materi, Penguasaan kelas, Peserta aktif	Small group discussion		A3, A4	5
12	Mampu Menyusun laporan teknis dengan standar profesional	Setelah mengikuti topic ini mahasiswa mampu menyusun Format laporan yang benar, Cara menulis laporan yang jelas dan objektif, Membuat visualisasi data (grafik, tabel), Menulis kesimpulan	Kehadiran, Penguasaan materi, Penguasaan kelas, Peserta aktif	Small group discussion		A3, A4	5
13	Mampu Menyampaikan ide dengan presentasi yang efektif	Setelah mengikuti topic ini mahasiswa mampu menyampaikan Cara membuat presentasi bisnis yang meyakinkan, Teknik berbicara di depan umum, Storytelling dalam presentasi, Membuat slide	Kehadiran, Penguasaan materi, Penguasaan kelas, Peserta aktif	Small group discussion		A3, A4	5
14	Mampu Melakukan negosiasi bisnis dengan baik	Setelah mengikuti topic ini mahasiswa mampu melakukan Prinsip dasar negosiasi, Strategi win-win (sama-sama untung), Cara berkomunikasi dengan investor dan klien, Menghadapi penolakan	Kehadiran, Penguasaan materi, Penguasaan kelas, Peserta aktif	Small group discussion		A2, A4	5
15	Mampu Mengomunikasikan hasil proyek secara menyeluruh	Setelah mengikuti topic ini mahasiswa mampu melakukanPresentasi proyek kelompok, Demo produk/prototype, Pitching di depan dosen penguji	Kehadiran, Penguasaan materi, Penguasaan kelas, Peserta aktif	Small group discussion		A2, A4	5
16	UJIAN AKHIR SEMESTER						20
TAL BOBOT							100

Catatan:

1	Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (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 gabungan 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 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 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 maupun kualitatif.
7	Teknik 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 lainnya
9	Luring (offline) Pembelajaran tatap muka, juga dikenal sebagai pembelajaran luring, adalah konsep pembelajaran yang mengambil bentuk model pembelajaran konvensional dan mengumpulkan dosen dan mahasiswa dalam satu ruang untuk belajar.
10	Daring (online) adalah Proses pembelajaran daring dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu belajar mandiri dan belajar terbimbing. Proses pembelajaran bisa secara <i>synchronous</i> (serentak) atau <i>asynchronous</i> (tidak serentak) dan maksimum 20% dari jumlah total pertemuan.

11	Metode Pembelajaran: Small Grup Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lain yang setara.
12	Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yang dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
13	Bobot Penilaian adalah persentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tersebut dan totalnya 100%.
14	PB =Proses Belajar, PT =Penugasan Terstruktur, KM =Kegiatan Mandiri.
15	Sustainable Development Goals (SDGs): 17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan yaitu (1) Tanpa Kemiskinan; (2) Tanpa Kelaparan; (3) Kehidupan Sehat dan Sejahtera; (4) Pendidikan Berkualitas; (5) Kesetaraan Gender; (6) Air Bersih dan Sanitasi Layak; (7) Energi Bersih dan Terjangkau; (8) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi; (9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur; (10) Berkurangnya Kesenjangan; (11) Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan; (12) Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab; (13) Penanganan Perubahan Iklim; (14) Ekosistem Lautan; (15) Ekosistem Daratan; (16) Perdamaian, Keadilan dan Kelembagaan yang Tangguh; (17) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan. (https://www.timeshighereducation.com/impactrankings)
16	Sosio-edupreneur merupakan kemampuan menyelesaikan masalah yang ada di dalam lingkungan masyarakat dengan memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitarnya. Mata kuliah tersebut dipastikan mencakup keterampilan yang dibutuhkan, seperti kewirausahaan, inovasi, manajemen proyek, dan aspek teknis dalam bidang pendidikan.
17	Research-Based Learning (RBL) adalah suatu metode pembelajaran dengan konsep multi-segi yang mengacu pada berbagai strategi pembelajaran dan pengajaran yang menghubungkan penelitian dan pengajaran.
18	Visi universitas (UNCM) mencakup aspek sosio-edupreneur, inovatif, berkarakter, berdaya saing
19	RPS perlu ditandatangani oleh dosen pengampu MK dan Kaprodi