



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ekonomika dan Bisnis
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		23 Januari 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																																																																																											
		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-5	Mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh																																																																																										
		CPL-8	Mampu mengembangkan keilmuan di bidang bisnis digital dengan tepat																																																																																										
		CPL-11	Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat																																																																																										
		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																											
		CPMK - 1	C6. Mahasiswa mampu memahami perkembangan teori dan praktik digital crowdfunding																																																																																										
		CPMK - 2	P5. Mahasiswa mampu melakukan melakukan review artikel ilmiah crowdfunding memanfaatkan teknologi informasi secara jujur dan bertanggung jawab																																																																																										
		CPMK - 3	P5. Mahasiswa mampu menunjukkan karakter tangguh, teliti, beretika dan bertanggung jawab di dalam kegiatan pembelajaran Crowdfunding.																																																																																										
		Matrik CPL - CPMK																																																																																											
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</td><td>CPL-8</td><td>CPL-11</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>										CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-8	CPL-11	CPMK-1		✓	✓		CPMK-2	✓			✓	CPMK-3	✓																																																																	
		CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-8	CPL-11																																																																																							
CPMK-1		✓	✓																																																																																										
CPMK-2	✓			✓																																																																																									
CPMK-3	✓																																																																																												
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																													
<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>										CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1			✓	✓					✓								CPMK-2	✓	✓						✓		✓	✓	✓	✓				CPMK-3					✓	✓	✓							✓	✓	✓
CPMK	Minggu Ke																																																																																												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																													
CPMK-1			✓	✓					✓																																																																																				
CPMK-2	✓	✓						✓		✓	✓	✓	✓																																																																																
CPMK-3					✓	✓	✓							✓	✓	✓																																																																													
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		Utama :																																																																																											
		1. 1. Rotem Shneor, Liang Zhao, Bjorn-Tore Flaten. 2014. Advances in Crowdfunding Research and Practice. This Palgrave Macmillan: Switzerland. https://uils.usk.ac.id/oer/files/original/ee6e8a735cf3f01df0ea440e4844b693.pdf 2. 2. Fithriatus Shalihah, M. Habibi Miftakhul Marwa, M. Farid Alwajdi, 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																																																																																											
		Pendukung :																																																																																											

Dosen Pengampu		Dr Muhammad Fachmi, 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 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 Partisipatif	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 1 (1), (a), (b), (c), (d) Pustaka: 1. Rotem Shneor, Liang Zhao, Bjorn-Tore Flaten. 2014. <i>Advances in Crowdfunding Research and Practice. This Palgrave Macmillan: Switzerland.</i> https://uilis.usk.ac.id/.....	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 Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 1 (1), (a), (b), (c), (d) Pustaka: 1. Rotem Shneor, Liang Zhao, Bjorn-Tore Flaten. 2014. <i>Advances in Crowdfunding Research and Practice. This Palgrave Macmillan: Switzerland.</i> https://uilis.usk.ac.id/...	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 Partisipatif	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. This Palgrave Macmillan: Switzerland.</i> 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 Partisipatif, 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. This Palgrave Macmillan: Switzerland.</i> 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. This Palgrave Macmillan: Switzerland.</i> https://uilis.usk.ac.id/...	5%
6	Mahasiswa mampu menjelaskan Lending Crowdfunding: Prinsip dan Perkembangan Pasar	1.Mahasiswa mengetahui Keadaan Pasar Crowdlending 2.Mahasiswa mampu memberikan Penilaian Risiko dalam Crowdlending	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. This Palgrave Macmillan: Switzerland.</i> 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. This Palgrave Macmillan: Switzerland.</i> 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. This Palgrave Macmillan: Switzerland.</i> 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. This Palgrave Macmillan: Switzerland.</i> 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 Partisipatif, 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. 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%
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 Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 1 (2), (h), (i), dan (j) Pustaka: 2. Fithriatus Shalihah, M. Habibi Miftakhul Marwa, M. Farid Alwajdi, Uni Tsulasi Putri, Deslaely Putranti. 2022. <i>Equity Crowdfunding di Indonesia</i>. UAD PRESS: Yogyakarta. https://eprints.uad.ac.id/...	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 Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Discussion, project based method 3x50		Materi: BAB 1 (2), (h), (i), dan (j) Pustaka: 2. Fithriatus Shalihah, M. Habibi Miftakhul Marwa, M. Farid Alwajdi, Uni Tsulasi Putri, Deslaely Putranti. 2022. <i>Equity Crowdfunding di Indonesia</i>. UAD PRESS: Yogyakarta. https://eprints.uad.ac.id/...	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. Fithriatus Shalihah, M. Habibi Miftakhul Marwa, M. Farid Alwajdi, Uni Tsulasi Putri, Deslaely Putranti. 2022. <i>Equity Crowdfunding di Indonesia</i> . UAD PRESS: Yogyakarta. https://eprints.uad.ac.id/...	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. Fithriatus Shalihah, M. Habibi Miftakhul Marwa, M. Farid Alwajdi, Uni Tsulasi Putri, Deslaely Putranti. 2022. <i>Equity Crowdfunding di Indonesia</i> . UAD PRESS: Yogyakarta. https://eprints.uad.ac.id/...	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. 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/... Materi: BAB 1 - BAB 3 Pustaka: 2. Fithriatus Shalihah, M. Habibi Miftakhul Marwa, M. Farid Alwajdi, Uni Tsulasi Putri, Deslaely Putranti. 2022. <i>Equity Crowdfunding di Indonesia</i> . UAD PRESS: Yogyakarta. https://eprints.uad.ac.id/...	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-CPMK 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 19 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1
Bisnis Digital



HUJJATULLAH
FAZLURRAHMAN
NIDN 0723108603

UPM Program Studi S1 Bisnis
Digital



NIDN 0029109601

File PDF ini digenerate pada tanggal 23 Januari 2026 Jam 21:22 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

