

	<p style="text-align: center;"><b>Universitas Negeri Surabaya</b>  <b>Fakultas Ekonomika dan Bisnis</b>  <b>Program Studi S1 Bisnis Digital</b></p>					<p style="text-align: center;">Kode Dokumen</p>																																																																																																													
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>																																																																																																																			
<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>		<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																																																																																													
DIGITAL SOCIAL ENTREPRENEURSHIP	6120903083	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	7 1 September 2025																																																																																																													
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Koordinator Program Studi</b>																																																																																																														
	Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M		Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM		HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN																																																																																																														
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																																																																																																		
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																																																																		
	<b>CPL-3</b>	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																																	
	<b>CPL-5</b>	Mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh																																																																																																																	
	<b>CPL-8</b>	Mampu mengembangkan keilmuan di bidang bisnis digital dengan tepat																																																																																																																	
	<b>CPL-11</b>	Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat																																																																																																																	
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																																																																		
	<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar dari social entrepreneurship, ruang lingkup dan peran dalam pembangunan yang berkelanjutan																																																																																																																	
	<b>CPMK - 2</b>	Mahasiswa mampu menganalisis peluang usaha berbasis digital untuk menyelesaikan masalah sosial																																																																																																																	
	<b>CPMK - 3</b>	Mahasiswa mampu merancang modelbisnis digital untuk usaha sosial dengan pendekatan business model canvas																																																																																																																	
	<b>CPMK - 4</b>	Mahasiswa mampu menyusun prototipe usaha digital dan mengkomunikasikan ide secara efektif dan etis kepada pengguna																																																																																																																	
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																																																																		
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-8</th> <th>CPL-11</th> </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> <tr> <td>CPMK-4</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-4				✓																																																																																				
CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-8	CPL-11																																																																																																															
CPMK-1	✓																																																																																																																		
CPMK-2		✓																																																																																																																	
CPMK-3			✓																																																																																																																
CPMK-4				✓																																																																																																															
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																																																																			
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th></tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></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> <tr> <td>CPMK-4</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-4										✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
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-4										✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																																			
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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.																																																																																																																		
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																																																																																																		
	1. 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™,																																																																																																																		
	<b>Pendukung :</b>																																																																																																																		

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Erdisna et al (2023) : Digital Enterpreneurship 4.0 , SBN: 978-623-179-308-9 PENERBIT INSAN CENDEKIA MANDIRI (PT. INSAN CENDEKIA MANDIRI GROUP)</li> <li>2. Suyono, Hadi (2023) : Konsep dan Implementasi Pendekatan Psikologi Sosial &amp; Komunitas SOCIAL ENTREPRENEURSHIP , ISBN: 978-623-183-036-4, Jejak Pustaka</li> <li>3. Utomo, Budi Sulistyio dkk (2024) : Pemasaran Digital (Strategi dan Taktik), ISBN : 978-623-09-8408-2, PT. Sanskara Karya Internasional</li> <li>4. Nasrudin, Dindin dkk (2025) : Kewirausahaan Sosial (Memberi solusi untuk masalah sosial), ISBN : 978-634-221-839-6, EUREKA MEDIA AKSARA</li> </ol>							
<b>Dosen Pengampu</b>		Dr. Dhiyan Septa Wihara, S.P., M.M. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM. Dana Azizah Rahmat, S.T., M.T., MBA.					
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 memahami ruang lingkup dan pentingnya bisnis sosial	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mahasiswa mampu menjelaskan ruang lingkup, peran dan pentingnya bisnis sosial</li> <li>2.Mahasiswa mampu menjelaskan konsep Nongovernmental Organization</li> <li>3.Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan bisnis sosial dan program CSR</li> <li>4.Mahasiswa mampu menjelaskan profit dari bisnis sosial</li> <li>5.Mahasiswa mampu menjelaskan asal mula dari bisnis sosial</li> <li>6.Mahasiswa mampu menjelaskan hubungan bisnis sosial dengan pemerintahan</li> </ol>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan diskusi 3 X 50	Ceramah dan diskusi 3 X 50	<b>Materi:</b> Chapter 1 : Why Social Business <b>Pustaka:</b> 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%
2	Mahasiswa dapat mengidentifikasi masalah sosial yang relevan dan bagaimana teknologi dapat menjadi solusi.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mahasiswa mampu menjelaskan dari tujuan besar kepada yang lebih spesifik</li> <li>2.Mahasiswa mampu menjelaskan bagaimana memulai dari diri sendiri</li> <li>3.Mahasiswa mampu menjelaskan bagaimana membangun bisnis sosial dilingkungan masyarakat</li> <li>4.Mahasiswa mampu menjelaskan aplikasi teknologi untuk kebutuhan sosial manusia</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Ketepatan pemahaman konsep dan keaktifan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 X 50	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 X 50	<b>Materi:</b> Memulai sebuah bisnis sosial <b>Pustaka:</b> 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%

3	Memahami proses ideasi dalam pengembangan bisnis sosial digital.	<p>1. Mahasiswa mampu menjelaskan ide berbasis humanity</p> <p>2. Mahasiswa mampu menjelaskan proses munculnya empati dalam diri manusia</p> <p>3. Mahasiswa mampu menjelaskan kemampuan critical thinking dalam menjalankan bisnis</p> <p>4. Mahasiswa mampu menjelaskan kemampuan creativity dalam menjalankan bisnis</p> <p>5. Mahasiswa mampu menjelaskan kemampuan communication dalam menjalankan bisnis</p> <p>6. Mahasiswa mampu menjelaskan kemampuan collaboration dalam menjalankan bisnis</p>	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan pemahaman konsep dan keaktifan.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 X 50	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 x 50	<p><b>Materi:</b> Merencanakan ide menjadi sebuah bisnis</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Erdisna et al (2023) : Digital Entrepreneurship 4.0 , SBN: 978-623-179-308-9</i> PENERBIT INSAN CENDEKIA MANDIRI (PT. INSAN CENDEKIA MANDIRI GROUP)</p>	5%
4	Mahasiswa mampu menjelaskan transformasi digital dalam bisnis sosial	<p>1. Mahasiswa mampu menjelaskan proses transformasi digital dalam bisnis sosial</p> <p>2. Mahasiswa mampu menjelaskan 6 pilar dalam transformasi digital</p> <p>3. Mahasiswa mampu menganalisis contoh sukses Digi-preneur milenial</p>	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan pemahaman konsep dan keaktifan</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 X 50	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 x 50	<p><b>Materi:</b> Transformasi digital dalam bisnis</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Erdisna et al (2023) : Digital Entrepreneurship 4.0 , SBN: 978-623-179-308-9</i> PENERBIT INSAN CENDEKIA MANDIRI (PT. INSAN CENDEKIA MANDIRI GROUP)</p>	5%
5	Mengetahui berbagai teknologi yang digunakan dalam digital social entrepreneurship	<p>1. Mahasiswa mampu menjelaskan peran berbagai teknologi digital</p> <p>2. Mahasiswa mampu menganalisis model yang efektif untuk bisnis sosial</p> <p>3. Mahasiswa mampu memodifikasi model yang ada dengan kreatif</p> <p>4. Mahasiswa mampu menganalisis pentingnya partner dalam bisnis sosial</p>	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan pemahaman konsep dan keaktifan</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 X 50	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 x 50	<p><b>Materi:</b> Technology and Social Business</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>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™,</i></p>	5%

6	Memahami strategi pemasaran digital untuk perusahaan sosial	<p>1.Mahasiswa mampu menjelaskan peran media sosial dalam pemasaran digital</p> <p>2.Mahasiswa mampu menjelaskan strategi pemasaran difacebook, instagram, twiter dan linkedin</p> <p>3.Mahasiswa mampu mengukur keberhasilan pemasaran digital melalui media sosial</p>	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan pemahaman konsep dan keaktifan</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 X 50	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 x 50	<p><b>Materi:</b> Media sosial dalam pemasaran digital</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Utomo, Budi Sulistyio (2024) : Pemasaran Digital (Strategi dan Taktik), ISBN : 978-623-09-8408-2, PT. Sanskara Karya Internasional</i></p>	5%
7	Mempelajari sumber pendanaan untuk digital social entrepreneurship	<p>1.Mahasiswa mampu menjelaskan sumber pendanaan wirausaha sosial</p> <p>2.Mahasiswa mampu menyusun rencana pendanaan</p>	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan pemahaman konsep dan keaktifan</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, Praktikum, Diskusi Kasus 3 X 50	Ceramah dan Diskusi 3 X 50	<p><b>Materi:</b> Pendanaan untuk kewirausahaan sosial</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Nasrudin, Dindin dkk (2025) : Kewirausahaan Sosial (Memberi solusi untuk masalah sosial), ISBN : 978-634-221-839-6, EUREKA MEDIA AKSARA</i></p>	10%
8	Mampu mengerjakan laporan ujian tengah semester	Mampu mengerjakan laporan ujian tengah semester	<p><b>Kriteria:</b> Mampu Mengerjakan Laporan Ujian Tengah Semester</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes</p>	Mengerjakan Laporan Ujian Tengah Semester		<p><b>Materi:</b> Materi 1 - 7</p> <p><b>Pustaka:</b></p>	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	<b>Bentuk Penilaian :</b> 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	<b>Materi:</b> 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 <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i> <hr/> <b>Materi:</b> Chapter 3: Launching a Social Business <b>Pustaka:</b> <i>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™,</i>	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	<b>Bentuk Penilaian :</b> 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	<b>Materi:</b> 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 <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>  <b>Materi:</b> Creating a Global Infrastructure for Social Business <b>Pustaka:</b> <i>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™,</i>  <b>Materi:</b> Chapter 9 <b>Pustaka:</b> <i>Nasrudin, Dindin dkk (2025) : Kewirausahaan Sosial (Memberi solusi untuk masalah sosial), ISBN : 978-634-221-839-6, EUREKA MEDIA AKSARA</i>	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"> <li>1.Kemampuan menyusun prototipe usaha digital yang fungsional</li> <li>2.Kualitas presentasi dan komunikasi ide bisnis</li> <li>3.Penerapan prinsip etika dalam komunikasi bisnis</li> <li>4.Kemampuan menjawab pertanyaan dan menerima feedback</li> <li>5.Kesesuaian prototipe dengan kebutuhan sosial yang diangkat</li> </ol>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Project-based learning, presentasi kelompok, diskusi interaktif, peer review.		<b>Materi:</b> Teknik pengembangan prototipe digital, Prinsip komunikasi efektif dalam bisnis digital, Etika komunikasi dengan pengguna dan stakeholder, Teknik presentasi yang persuasif, Penerimaan dan pengolahan feedback <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i> <hr/> <b>Materi:</b> Chapter 8: More Social Businesses Are on the Way <b>Pustaka:</b> 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%
12	Mampu mengembangkan prototipe usaha digital sosial yang fungsional dan mampu menyampaikan value proposition secara persuasif dan etis kepada stakeholder	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kemampuan membuat prototipe digital yang relevan dengan masalah sosial</li> <li>2.Kualitas presentasi dan komunikasi ide bisnis</li> <li>3.Penerapan prinsip etika dalam komunikasi bisnis</li> <li>4.Kemampuan menerima dan memberikan feedback konstruktif</li> </ol>	<b>Bentuk Penilaian :</b> 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	<b>Materi:</b> 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 <b>Pustaka:</b> <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"> <li>1. Kemampuan menyusun prototipe usaha digital yang lengkap dan terstruktur</li> <li>2. Ketepatan dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan solusi yang ditawarkan</li> <li>3. Keefektifan komunikasi ide usaha kepada audiens target</li> <li>4. Penerapan prinsip etika dalam presentasi dan komunikasi bisnis</li> <li>5. Kemampuan menjawab pertanyaan dan menerima feedback secara konstruktif</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Mampu melaksanakan tahap rencana bisnis</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Project-based learning, presentasi, diskusi kelompok, dan peer feedback.	3 X 50	<p><b>Materi:</b> 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</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
14	Mahasiswa dapat membuat prototipe usaha digital yang feasible dan mengkomunikasikannya dengan pendekatan etis kepada stakeholder	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan menyusun prototipe usaha digital yang lengkap dan terstruktur</li> <li>2. Ketepatan dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan solusi yang ditawarkan</li> <li>3. Keefektifan komunikasi ide usaha kepada audiens target</li> <li>4. Penerapan prinsip etika dalam presentasi dan komunikasi bisnis</li> <li>5. Kemampuan menjawab pertanyaan dan menerima feedback secara konstruktif</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Mampu melaksanakan tahap rencana bisnis</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Project-based learning, presentasi, diskusi kelompok, dan peer feedback.	3 X 50	<p><b>Materi:</b> 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</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%



15	Mahasiswa dapat membuat prototipe usaha digital yang feasible dan mengkomunikasikannya dengan pendekatan etis kepada stakeholder	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	<b>Kriteria:</b> Mampu melaksanakan tahap rencana bisnis  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Project-based learning, presentasi, diskusi kelompok, dan peer feedback.	3 X 50	<b>Materi:</b> 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 <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
16	Mahasiswa mampu mengerjakan soal ujian akhir semester	Mampu melaporkan implementasi rencana bisnis yang telah dilaksanakan sesuai dengan pedoman	<b>Bentuk Penilaian :</b> 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

- 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-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.
- 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.

Koordinator Program Studi S1  
Bisnis Digital



HUJJATULLAH  
FAZLURRAHMAN  
NIDN 0723108603

**UPM** Program Studi S1 Bisnis  
Digital



NIDN 0207068405

File PDF ini digenerate pada tanggal 23 Januari 2026 Jam 23:29 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

