

	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																																																																																			
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																																																																																									
	CPL-5	Mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh																																																																																								
	CPL-6	Mampu beradaptasi terhadap konteks permasalahan bisnis digital yang dihadapi dengan baik																																																																																								
	CPL-10	Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif																																																																																								
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																									
	CPMK - 1	Memahami prinsip dasar dan fungsi AI generatif																																																																																								
	CPMK - 2	Mampu membuat prompt yang efektif dan kontekstual																																																																																								
	CPMK - 3	Membangun portofolio prompt untuk kebutuhan bisnis																																																																																								
	Matrik CPL - CPMK																																																																																									
		<table border="1"> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-6</th> <th>CPL-10</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </table>						CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-10	CPMK-1	✓			CPMK-2		✓		CPMK-3			✓																																																																			
CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-10																																																																																							
CPMK-1	✓																																																																																									
CPMK-2		✓																																																																																								
CPMK-3			✓																																																																																							
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																										
	<table border="1"> <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> </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	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	Dr. Nanang Hoesen Hidroes Abbrori, S.T., M.T.I. Riska Dhenabayu, S.Kom., 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	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: <i>OpenAI Documentation (2024).</i> <i>ChatGPT Prompt Engineering Guide</i>	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: <i>OpenAI Documentation (2024).</i> <i>ChatGPT Prompt Engineering Guide</i>	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: <i>OpenAI Documentation (2024).</i> <i>ChatGPT Prompt Engineering Guide</i>	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: <i>OpenAI Documentation (2024).</i> <i>ChatGPT Prompt Engineering Guide</i>	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: <i>Google (2024).</i> <i>Gemini AI Prompting Handbook</i>	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: <i>Google (2024).</i> <i>Gemini AI Prompting Handbook</i>	5%
7	Pembuatan Portofolio Prompt Bisnis : Copywriting	Menghasilkan prompt berkualitas untuk draft portofolio dan aset visual bisnis	Kriteria: Holistik, grading kuantitatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi 3x45'	Ceramah, diskusi 3x45'	Materi: Pustaka: <i>OpenAI Documentation (2024).</i> <i>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).</i> <i>ChatGPT Prompt Engineering Guide</i> ----- Materi: Pustaka: <i>Google (2024).</i> <i>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).</i> <i>ChatGPT Prompt Engineering Guide</i> ----- Materi: Pustaka: <i>Google (2024).</i> <i>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).</i> <i>ChatGPT Prompt Engineering Guide</i> ----- Materi: Pustaka: <i>Google (2024).</i> <i>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).</i> <i>ChatGPT Prompt Engineering Guide</i> ----- Materi: Pustaka: <i>Google (2024).</i> <i>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).</i> <i>ChatGPT Prompt Engineering Guide</i> ----- Materi: Pustaka: <i>Google (2024).</i> <i>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).</i> <i>ChatGPT Prompt Engineering Guide</i> ----- Materi: Pustaka: <i>Google (2024).</i> <i>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).</i> <i>ChatGPT Prompt Engineering Guide</i> ----- Materi: Pustaka: <i>Google (2024).</i> <i>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).</i> <i>ChatGPT Prompt Engineering Guide</i> ----- Materi: Pustaka: <i>Google (2024).</i> <i>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-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. **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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 11 Desember 2025

Koordinator Program Studi S1
Bisnis Digital



HUJJATULLAH
FAZLURRAHMAN
NIDN 0723108603

UPM Program Studi S1 Bisnis
Digital



NIDN 0207068405

File PDF ini digenerate pada tanggal 25 Januari 2026 Jam 14:25 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

