



## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan						
proyek independen-perancangan program	6120903046		T=3	P=0	ECTS=4.77	6	24 Januari 2026						
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK			Koordinator Program Studi								
	Muhammad Fajar wahyudi Rahman S.E., M.M	.....			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN								
Model Pembelajaran	Project Based Learning												
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>												
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-7	Mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif												
CPL-10	Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif												
CPL-11	Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat												
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>													
CPMK - 1	Menerapkan konsep dasar perancangan program untuk mengembangkan solusi bisnis digital yang efektif (C3)												
CPMK - 2	Menganalisis kebutuhan pengguna untuk mengidentifikasi fitur-fitur yang diperlukan dalam pengembangan program bisnis digital (C4)												
CPMK - 3	Mengevaluasi berbagai alat dan teknologi yang tersedia untuk memilih yang paling sesuai dalam pengembangan proyek bisnis digital (C5)												
CPMK - 4	Menciptakan prototipe program yang inovatif sebagai solusi atas masalah yang diidentifikasi dalam bisnis digital (C6)												
CPMK - 5	Menerapkan metodologi pengembangan yang sesuai untuk memastikan efektivitas dan efisiensi dalam pelaksanaan proyek (C3)												
CPMK - 6	Menganalisis feedback dari pengguna untuk meningkatkan kualitas produk digital yang dikembangkan (C4)												
CPMK - 7	Mengevaluasi dan mengintegrasikan aspek keamanan dalam perancangan program untuk memastikan proteksi data pengguna (C5)												
CPMK - 8	Menciptakan strategi pemasaran digital yang efektif berdasarkan analisis pasar dan perilaku konsumen (C6)												
CPMK - 9	Menerapkan prinsip etika dan tanggung jawab sosial dalam pengembangan proyek bisnis digital (C3)												
CPMK - 10	Menganalisis dan menyesuaikan proyek dengan tren teknologi terkini untuk memastikan relevansi dan daya saing (C4)												
<b>Matrik CPL - CPMK</b>													
	CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-10	CPL-11								
	CPMK-1			✓	✓								
	CPMK-2	✓			✓								
	CPMK-3				✓								
	CPMK-4		✓		✓								
	CPMK-5	✓		✓									
	CPMK-6	✓		✓									
	CPMK-7	✓			✓								
	CPMK-8		✓	✓									
	CPMK-9			✓									
	CPMK-10	✓			✓								
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>													

		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-5									✓	✓									
CPMK-6											✓	✓							
CPMK-7													✓						
CPMK-8														✓					
CPMK-9															✓				
CPMK-10																		✓	
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Matakuliah Proyek Independen-Perancangan Program pada jenjang S1 program studi Bisnis Digital bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang perancangan program komputer secara mandiri. Mahasiswa akan belajar tentang metodologi perancangan program, analisis kebutuhan, desain program, implementasi, serta pengujian program. Ruang lingkup mata kuliah mencakup pemahaman konsep dasar pemrograman, struktur data, algoritma, serta praktik terbaik dalam perancangan program untuk memenuhi kebutuhan bisnis digital. Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan program komputer yang efektif dan efisien sesuai dengan standar industri.																		
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																		
	<b>Pendukung :</b>																		
<b>Dosen Pengampu</b>																			
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 diharapkan mampu menerapkan konsep dasar perancangan program untuk mengembangkan solusi bisnis digital yang efektif.	1.Kemampuan menerapkan konsep dasar perancangan program 2.Kemampuan mengidentifikasi kebutuhan solusi bisnis digital 3.Kemampuan merancang program untuk solusi bisnis digital	<b>Kriteria:</b> holistik non tes <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio																
2	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan konsep dasar perancangan program untuk mengembangkan solusi bisnis digital yang efektif.	1.Kemampuan menerapkan konsep dasar perancangan program 2.Kemampuan mengidentifikasi kebutuhan solusi bisnis digital 3.Kemampuan merancang program untuk solusi bisnis digital	<b>Kriteria:</b> holistik non tes <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif																

3	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis kebutuhan pengguna secara mendalam untuk mengidentifikasi fitur-fitur yang diperlukan dalam pengembangan program bisnis digital.	1.Kemampuan menganalisis kebutuhan pengguna 2.Kemampuan mengidentifikasi fitur-fitur yang diperlukan	<b>Kriteria:</b> holistik non tes <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang analisis kebutuhan pengguna dalam program bisnis digital	<b>Materi:</b> Konsep analisis kebutuhan pengguna, Teknik identifikasi fitur, Pengaruh fitur terhadap kesuksesan program bisnis digital <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	5%
4	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis kebutuhan pengguna secara mendalam untuk mengidentifikasi fitur-fitur yang diperlukan dalam pengembangan program bisnis digital.	1.Kemampuan menganalisis kebutuhan pengguna 2.Kemampuan mengidentifikasi fitur-fitur yang diperlukan	<b>Kriteria:</b> holistik non tes <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang analisis kebutuhan pengguna dalam program bisnis digital	<b>Materi:</b> Konsep analisis kebutuhan pengguna, Teknik identifikasi fitur, Pengaruh fitur terhadap kesuksesan program bisnis digital <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	5%
5	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi berbagai alat dan teknologi yang tersedia untuk memilih yang paling sesuai dalam pengembangan proyek bisnis digital.	1.Kemampuan menganalisis kelebihan dan kekurangan alat/teknologi 2.Kemampuan memilih alat/teknologi yang sesuai dengan kebutuhan proyek bisnis digital	<b>Kriteria:</b> holistik non tes <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang pengalaman evaluasi alat/teknologi yang pernah digunakan dalam proyek bisnis digital	<b>Materi:</b> Pengertian alat dan teknologi dalam pengembangan proyek bisnis digital, Metode evaluasi alat dan teknologi, Kriteria pemilihan alat dan teknologi yang sesuai <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	5%
6	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi berbagai alat dan teknologi yang tersedia untuk memilih yang paling sesuai dalam pengembangan proyek bisnis digital.	1.Kemampuan menganalisis kelebihan dan kekurangan alat/teknologi 2.Kemampuan memilih alat/teknologi yang sesuai dengan kebutuhan proyek bisnis digital	<b>Kriteria:</b> holistik non tes <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang pengalaman evaluasi alat/teknologi yang pernah digunakan dalam proyek bisnis digital	<b>Materi:</b> Pengertian alat dan teknologi dalam pengembangan proyek bisnis digital, Metode evaluasi alat dan teknologi, Kriteria pemilihan alat dan teknologi yang sesuai <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	5%
7	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan prototipe program inovatif yang dapat menjadi solusi efektif dalam bisnis digital, serta mampu mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang ada.	1.Kemampuan dalam menciptakan prototipe program inovatif 2.Kemampuan dalam mengidentifikasi masalah dalam bisnis digital 3.Kreativitas dalam menemukan solusi inovatif	<b>Kriteria:</b> holistik non tes <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran berbasis proyek.	Pengembangan prototipe program inovatif berbasis kasus studi	<b>Materi:</b> Identifikasi masalah dalam bisnis digital, Perancangan prototipe program inovatif, Implementasi solusi inovatif <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	5%
8	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan prototipe program inovatif yang dapat menjadi solusi efektif dalam bisnis digital, serta mampu mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang ada.	1.Kemampuan dalam menciptakan prototipe program inovatif 2.Kemampuan dalam mengidentifikasi masalah dalam bisnis digital 3.Kreativitas dalam menemukan solusi inovatif	<b>Kriteria:</b> holistik non tes <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran berbasis proyek.	Pengembangan prototipe program inovatif berbasis kasus studi	<b>Materi:</b> Identifikasi masalah dalam bisnis digital, Perancangan prototipe program inovatif, Implementasi solusi inovatif <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	5%

9	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan metodologi pengembangan yang sesuai untuk memastikan efektivitas dan efisiensi dalam pelaksanaan proyek.	1.Pemahaman tentang berbagai metodologi pengembangan 2.Kemampuan memilih metodologi yang sesuai dengan proyek 3.Kemampuan menerapkan metodologi dengan tepat	<b>Kriteria:</b> holistik non tes <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan simulasi proyek.	Diskusi daring tentang penerapan metodologi dalam proyek, Penugasan menentukan metodologi yang sesuai dengan studi kasus	<b>Materi:</b> Pengenalan metodologi pengembangan, Pemilihan metodologi yang tepat, Penerapan metodologi dalam proyek <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahann	5%
10	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan metodologi pengembangan yang sesuai untuk memastikan efektivitas dan efisiensi dalam pelaksanaan proyek.	1.Pemahaman tentang berbagai metodologi pengembangan 2.Kemampuan memilih metodologi yang sesuai dengan proyek 3.Kemampuan menerapkan metodologi dengan tepat	<b>Kriteria:</b> holistik non tes <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan simulasi proyek.	Diskusi daring tentang penerapan metodologi dalam proyek, Penugasan menentukan metodologi yang sesuai dengan studi kasus	<b>Materi:</b> Pengenalan metodologi pengembangan, Pemilihan metodologi yang tepat, Penerapan metodologi dalam proyek <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahann	5%
11	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis feedback dari pengguna dengan baik dan mengimplementasikan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas produk digital.	1.Kemampuan menganalisis feedback pengguna 2.Kemampuan mengidentifikasi area perbaikan 3.Kemampuan mengimplementasikan perbaikan	<b>Kriteria:</b> holistik non tes <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi, studi kasus, dan praktik langsung.	Diskusi daring tentang feedback pengguna yang perlu diperhatikan, Menganalisis feedback dari produk digital yang telah dikembangkan dan menyusun rencana perbaikan	<b>Materi:</b> Pentingnya feedback pengguna dalam pengembangan produk digital, Teknik analisis feedback, Strategi perbaikan produk berdasarkan feedback <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahann	5%
12	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis feedback dari pengguna dengan baik dan mengimplementasikan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas produk digital.	1.Kemampuan menganalisis feedback pengguna 2.Kemampuan mengidentifikasi area perbaikan 3.Kemampuan mengimplementasikan perbaikan	<b>Kriteria:</b> holistik non tes <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi, studi kasus, dan praktik langsung.	Diskusi daring tentang feedback pengguna yang perlu diperhatikan, Menganalisis feedback dari produk digital yang telah dikembangkan dan menyusun rencana perbaikan	<b>Materi:</b> Pentingnya feedback pengguna dalam pengembangan produk digital, Teknik analisis feedback, Strategi perbaikan produk berdasarkan feedback <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahann	5%
13	Mahasiswa mampu menciptakan strategi pemasaran digital yang efektif berdasarkan analisis pasar dan perilaku konsumen.	1.Kemampuan menganalisis pasar 2.Kemampuan menganalisis perilaku konsumen 3.Kemampuan menciptakan strategi pemasaran digital	<b>Kriteria:</b> holistik non tes <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang analisis pasar dan perilaku konsumen untuk merancang strategi pemasaran digital	<b>Materi:</b> Analisis pasar, Perilaku konsumen, Strategi pemasaran digital <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahann	10%
14	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan prinsip etika dalam bisnis digital	1.Pemahaman prinsip etika dalam bisnis digital 2.Kemampuan menerapkan tanggung jawab sosial dalam proyek bisnis digital 3.Analisis dampak sosial dari proyek bisnis digital	<b>Kriteria:</b> holistik non tes <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran kolaboratif, studi kasus, diskusi kelompok.	Diskusi daring tentang studi kasus proyek bisnis digital, Penugasan membuat analisis dampak sosial dari proyek bisnis digital	<b>Materi:</b> Prinsip Etika dalam Bisnis Digital, Tanggung Jawab Sosial dalam Pengembangan Proyek Bisnis Digital, Studi Kasus Proyek Bisnis Digital <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahann	15%

15	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis tren teknologi terkini dan mengaplikasikannya dalam proyek-proyek yang sedang dikerjakan untuk memastikan relevansi dan daya saing proyek tersebut.	1.Kemampuan menganalisis tren teknologi terkini 2.Kemampuan menyesuaikan proyek dengan tren teknologi terkini 3.Kreativitas dalam mengidentifikasi peluang dari tren teknologi	<b>Kriteria:</b> holistik non tes  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang tren teknologi terkini dan penerapannya dalam proyek-proyek nyata	<b>Materi:</b> Konsep analisis tren teknologi terkini, Strategi penyesuaian proyek dengan tren teknologi, Studi kasus implementasi tren teknologi dalam proyek <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahana	5%
16	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis tren teknologi terkini dan mengaplikasikannya dalam proyek mereka untuk meningkatkan relevansi dan daya saing.	1.Analisis tren teknologi terkini 2.Penerapan tren teknologi dalam proyek	<b>Kriteria:</b> holistik non tes  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Diskusi, studi kasus, presentasi.	Presentasi proyek dengan menerapkan tren teknologi terkini	<b>Materi:</b> Tren teknologi terkini, Strategi menyesuaikan proyek dengan tren teknologi, Studi kasus implementasi tren teknologi dalam proyek <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahana	10%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	11.67%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	54.17%
3.	Penilaian Portofolio	29.17%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	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-buktii.
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 proposisional 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 24 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1  
Bisnis Digital



HUJJATULLAH  
FAZLURRAHMAN  
NIDN 0723108603

UPM Program Studi S1 Bisnis  
Digital



NIDN 0029109601

