

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (INF302)

Issue/Revisi	: Versi 1.1 (Revisi)	Tanggal	: 28 Januari 2021
Mata Kuliah	: Technopreneurship	Kode MK	: INF302
Rumpun MK	: MKMI	Semester	: 6 (Enam)
Dosen Penyusun	: Lathifah Alfat, S.T., M.T.	Bobot (sks)	: 3 (Tiga)
Penyusun,	Menyetujui,	Mengesahkan,	
		Ttd 	
(Lathifah Alfat, S.T., M.T.)	(Safitri Jaya, S.Kom, M.T.I)	(Agustinus Agus Setiawan, S.T.,M.T.)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL - PRODI</b>
	S3 Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila;
	S9 Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
	S10 Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
	KU2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
	KU6 Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaga;
	KK2 Mampu mengembangkan didtem dengan cara melakukan perencanaan, analisis, desain, penerapan, pengujian, dan pemeliharaan sistem, untuk menghasilkan sebuah solusi yang relevan, akurat, dan tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna;
	P2 Menguasai pengetahuan dan kemampuan untuk membangun aplikasi/perangkat yang mempunyai fungsi-fungsi yang kompleks dan tergabung dalam sebuah satu kesatuan sistem.
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	<b>CP-MK</b>
	1 Memiliki pola pikir seorang technopreneur yang mampu mendesain proposal bisnis dengan memanfaatkan peluang bisnis, ide bisnis, dan teknologi untuk kemudian dapat merancang inkubator bisnis ( <i>start-up</i> ) berbasis teknologi
Matakuliah ini bertujuan untuk mempelajari proses pembentukan karakter sebagai seorang entrepreneur, mampu menganalisis peluang usaha, serta mampu membuat perencanaan sebuah inkubator bisnis ( <i>start-up</i> ) berbasis teknologi ( <i>Technopreneur</i> )	

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (INF302)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
<b>Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendahuluan;</li> <li>2. Tren Start-Up Masa Kini;</li> <li>3. Kepemimpinan dalam Start-Up;</li> <li>4. Membangun Produk Start-Up;</li> <li>5. Menjangkau Konsumen Start-Up;</li> <li>6. Pendanaan Start-Up;</li> <li>7. Rekrutmen untuk Membangun Perusahaan;</li> <li>8. <i>Scaling</i> Perusahaan;</li> <li>9. Penutup;</li> </ol>	
<b>Pustaka</b>	<b>Utama</b>	
	1. Agarwal, Tarun. How to Start a Startup: The Silicon Valley Playbook for Entrepreneurs, PlatoWorks Inc, English, 2015.	
	<b>Pendukung</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- The Real Startup Book</li> <li>- Y Combinator Youtube Channel</li> </ul>	
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>	<b>Perangkat Keras:</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Collabor</li> <li>- Google Meet</li> <li>- Canva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desktop PC / Laptop</li> <li>- Internet</li> </ul>
<b>Team Teaching</b>	-	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	-	
<b>Indikator, Kriteria dan Bobot Penilaian</b>	Kehadiran : 10% Tugas : 30% UTS : 30% UAS : 30%	

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (INF302)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa memahami sistem perkuliahan, sistem penilaian, dan tata tertib kuliah;</li> <li>Mahasiswa mengetahui pengertian Start-Up;</li> <li>Mahasiswa mengetahui pusat dan ekspert Start-Up.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan menjelaskan maksud, tujuan dan capaian dari perkuliahan;</li> <li>Kemampuan menjelaskan pengertian Start-Up;</li> <li>Kemampuan mengetahui pusat dan ekspert Start-Up.</li> </ol>	<p><u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian :</u> Keaktifan di kelas</p>	<p><u>Kuliah :</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	<p><u>Teori 1 :</u> Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Start-Up menguasai dunia;</li> <li>Silicon Valley sebagai pusat Start-Up;</li> <li>Menyalurkan ekspert ke seluruh dunia;</li> </ol>	Kehadiran: 0.72 %
2-3	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa memahami persiapan membangun Start-Up;</li> <li>Mahasiswa mampu menganalisis sisi legal dan akuntansi dari Start-Up;</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan memahami kesiapan dalam pembangunan Start-Up;</li> <li>Kemampuan menganalisis sisi legal dan akuntansi Start-Up.</li> </ol>	<p><u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian :</u> Keaktifan di kelas</p>	<p><u>Kuliah :</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	<p><u>Teori 2 :</u> Tren Start-Up Masa Kini</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Persiapan membangun Start-Up;</li> <li>Legal dan akuntansi;</li> </ol>	Kehadiran: 1.44 %
<b>Tugas 1</b>						<b>10%</b>
4-5	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa menerapkan kesiapan diri dalam menjadi <i>founder</i> Start-Up;</li> <li>Mahasiswa memahami tahapan dalam membangun perusahaan mandiri;</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan menerapkan tahapan kesiapan diri menjadi <i>founder</i>;</li> <li>Kemampuan memahami tahapan membangun perusahaan mandiri.</li> </ol>	<p><u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian :</u> Keaktifan di kelas</p>	<p><u>Kuliah :</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	<p><u>Teori 3 :</u> Kepemimpinan dalam Start-Up</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menjadi <i>founder</i>;</li> <li>Membangun perusahaan mandiri;</li> </ol>	Kehadiran: 1.44 %
6-7	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa menganalisis produk yang disukai konsumen;</li> <li>Mahasiswa memahami kompetisi produk dalam Start-Up.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan menganalisis produk yang disukai konsumen;</li> </ol>	<p><u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan</p>	<p><u>Kuliah :</u> TM : 2 x (3 x 50') BM : 2 x (3 x 60') BS : 2 x (3 x 60')</p>	<p><u>Teori 4 :</u> Membangun Produk Start-Up</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Membangun produk yang disukai konsumen;</li> </ol>	Kehadiran: 1.44 %

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (INF302)

		2. Kemampuan untuk memahami kompetisi produk dalam Start-Up.	<u>Bentuk Penilaian</u> : Keaktifan di kelas		2. Kompetisi produk;	
<b>Tugas 2</b>						10%
8	<b>Evaluasi Tengah Semester : 30%</b> Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya					
9	1. Mahasiswa menerapkan penyusunan wawancara pengguna; 2. Mahasiswa menerapkan manfaat media dalam menjangkau konsumen; 3. Mahasiswa memahami tahapan pencarian pengguna awal.	1. Kemampuan menerapkan penyusunan wawancara pengguna; 2. Kemampuan menerapkan manfaat media dalam menjangkau konsumen; 3. Kemampuan memahami tahapan dalam menjangkau pengguna awal.	<u>Kriteria</u> : Ketepatan dan Penguasaan  <u>Bentuk Penilaian</u> : Keaktifan di kelas	<u>Kuliah</u> : TM : 2 x (3 x 50') BM : 2 x (3 x 60') BS : 2 x (3 x 60')	<u>Teori 5</u> : Menjangkau Konsumen Start-Up 1. Menyusun wawancara pengguna; 2. Memanfaatkan media; 3. Mencari pengguna awal;	Kehadiran: 0.72 %
10-11	1. Mahasiswa menganalisis pendanaan Start-Up; 2. Mahasiswa menerapkan penyusunan <i>pitch deck</i> .	1. Kemampuan untuk menganalisis pendanaan dalam membangun Start-Up; 2. Kemampuan untuk menerapkan penyusunan <i>pitch deck</i> .	<u>Kriteria</u> : Ketepatan dan Penguasaan  <u>Bentuk Penilaian</u> : Keaktifan di kelas	<u>Kuliah</u> : TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	<u>Teori 6</u> : Pendanaan Start-Up 1. Mencari pendaan; 2. Menyusun <i>pitch deck</i> ;	Kehadiran: 1.44 %
<b>Tugas 3</b>						10%
12-13	1. Mahasiswa memahami tahapan merekrut tim terbaik; 2. Mahasiswa memahami hal-hal dalam membangun kultur perusahaan.	1. Kemampuan memahami tahapan dalam perekrutan tim terbaik; 2. Kemampuan memahami hal-hal yang berperan dalam menghidupkan kultur perusahaan.	<u>Kriteria</u> : Ketepatan dan Penguasaan  <u>Bentuk Penilaian</u> : Keaktifan di kelas	<u>Kuliah</u> : TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	<u>Teori 7</u> : Rekrutmen untuk Membangun Perusahaan 1. Merekrut tim terbaik; 2. Membangun kultur perusahaan;	Kehadiran: 1.44 %

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (INF302)

14	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa menganalisis hambatan dalam proses <i>scaling</i> perusahaan Start-Up;</li> <li>2. Mahasiswa menganalisis hal esensial yang berperan dalam <i>scaling</i> perusahaan Start-Up.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan menganalisis hal yang menghambat <i>scaling</i> perusahaan Start-Up;</li> <li>2. Kemampuan menganalisis hal esensial dalam <i>scaling</i> perusahaan Start-Up.</li> </ol>	<p><u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian :</u> Keaktifan di kelas</p>	<p><u>Kuliah :</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	<p><u>Teori 8 :</u> <i>Scaling</i> Perusahaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hambatan <i>scaling</i></li> <li>2. Hal esensial dalam <i>scaling</i></li> </ol>	<p>Kehadiran: 0.72 %</p>
15	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami definisi manajemen, produktivitas, pemasaran dan PR perusahaan Start-Up;</li> <li>2. Mahasiswa memahami pengelolaan sumber daya manusia, rekrutmen, legal, keuangan, dan akuntansi perusahaan Start-Up.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan memahami definisi manajemen, produktivitas, pemasaran dan PR perusahaan Start-Up;</li> <li>2. Kemampuan memahami pengelolaan sumber daya manusia, rekrutmen, legal, keuangan, dan akuntansi perusahaan Start-Up.</li> </ol>	<p><u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian :</u> Keaktifan di kelas</p>	<p><u>Kuliah :</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	<p><u>Teori 9 :</u> Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Manajemen;</li> <li>2. Produktivitas perusahaan;</li> <li>3. Pemasaran dan PR</li> <li>4. Sumber daya manusia</li> <li>5. Rekrutmen</li> <li>6. Legal, keuangan, dan akuntansi</li> </ol>	<p>Kehadiran: 0.72 %</p>
16	<p><b>Evaluasi Akhir Semester : 30%</b> <b>Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b></p>					



# RANCANGAN TUGAS MAHASISWA (RTM) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (INF302)

Mata Kuliah	: Technopreneurship	Kode MK	: INF302
Tugas ke	: 1 s/d 3	Sks	: 3 (Tiga)
Dosen pengampu	: Lathifah Alfat, S.T., M.T.	Semester	: 6 (Enam)

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA	
<b>BENTUK TUGAS</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pekerjaan Kelompok</li> <li>2. Poster</li> <li>3. Presentasi</li> </ol>	
<b>JUDUL TUGAS</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Index of Question &amp; Index of Method</i> format poster</li> <li>2. <i>Business Model Canvas</i> format poster</li> <li>3. <i>Pitch Deck</i> format presentasi</li> </ol>	
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami cara menentukan ide bisnis melalui <i>Index of Question &amp; Index of Method</i></li> <li>2. Mahasiswa memahami perencanaan bisnis melalui pembuatan <i>Business Model Canvas</i></li> <li>3. Mahasiswa memahami cara melakukan penawaran menggunakan <i>Pitch Deck</i></li> </ol>	
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>	
Mahasiswa mengerjakan semua tugas yang diberikan dan mampu menganalisis setiap permasalahan yang diberikan.	
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mengikuti setiap instruksi pengerjaan tugas;</li> <li>2. Mahasiswa dapat melakukan analisis untuk menangani setiap permasalahan yang dijumpai;</li> <li>3. Mahasiswa dapat mencari referensi yang sesuai dengan tugas yang akan dikerjakan;</li> <li>4. Mahasiswa bekerja secara kelompok;</li> </ol>	
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>	
<b>Bentuk Tugas :</b> Poster Presentasi  <b>Format Laporan :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poster : ukuran A2;</li> <li>2. Presentasi : format .ppt atau .pptx</li> <li>3. Tugas yang dikumpulkan dalam bentuk soft copy melalui Collabor.</li> </ol>	
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gagasan ide bisnis (10%)</li> <li>2. Kemampuan analisis (10%)</li> <li>3. Tingkat keterbaruan dan kemampuan presentasi (10%)</li> </ol>	
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>	
Tugas 1 dan 2 diberikan sebelum UTS, dengan jadwal pengumpulan sebagai berikut : Tugas 1 : minggu ke 3 (tiga) Tugas 2 : minggu ke 6 (enam)	Tugas 3 diberikan sebelum UAS, dengan jadwal pengumpulan sebagai berikut : Tugas 3 : minggu ke 11 (sebelas)
<b>LAIN-LAIN</b>	
Penentuan anggota kelompok dilakukan berdasarkan kesamaan visi dan kebutuhan perusahaan Start-Up	

**RANCANGAN TUGAS MAHASISWA**

**DAFTAR RUJUKAN**

1. Agarwal, Tarun. How to Start a Startup: The Silicon Valley Playbook for Entrepreneurs, PlatoWorks Inc, English, 2015.
2. The Real Startup Book. Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Jenjang/Grade	Angka/Skor	Angka Mutu	Deskripsi/Indikator Kerja
A (Sangat Baik)	A : 90.0 – 100	4	Mahasiswa terlibat sepenuhnya dalam diskusi, bermotivasi tinggi, melakukan persiapan dengan membaca materi sebelumnya, mengajukan gagasan dan pertanyaan substantif serta kritis, juga mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain seraya memperlakukan sesama dengan setara dan adil
	A- : 80.00 – 89.99	3.7	
B (Baik)	B+ : 75.00 – 79.99	3.3	Mahasiswa terlibat sepenuhnya dalam diskusi, mengajukan gagasan dan pertanyaan substantif serta kritis, juga mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain
	B : 70.00 – 74.99	3.0	
	B- : 65.00 – 69.99	2.7	
C (Cukup)	C+ : 60.00 - 64.99	2.3	Mahasiswa mengajukan gagasan dan pertanyaan, mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain
	C : 55.00 – 59.99	2.0	
D (Kurang)	C- : 50.00 – 54.99	1.7	Mahasiswa tidak mengajukan gagasan dan pertanyaan, hanya mendengarkan dan tidak merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain
	D : 40.00 – 49.99	1	
E (Sangat Kurang / Tidak Lulus)	<40.00	0	Mahasiswa tidak memenuhi kaidah – kaidah yang ditetapkan di atas