



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
TEACHING & LEARNING - LSE
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA**

SPT-I/02/BPP-LSE/POB-01/F-01

Issue/Revisi : R1

Mata Kuliah	: Wawasan Kewirausahaan	Tanggal	: 11 Agustus 2025
Kode MK	: MKU105	Rumpun MK	: MKU
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 0	Semester	: 1
Dosen Pengembang RPS,  (Windarko, ST., MM.)	Koordinator Mata Kuliah,  (Windarko, ST., MM.)	Kabag. Teaching & Learning - LSE,  (Safitri Jaya, S.Kom, M.T.I)	Wakil Rektor 1 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan  (Dr. Ir. Agustinus Setiawan, ST., MT)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-MKU-CPL03	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan serta mampu menerapkan nilai-nilai Jaya sebagai university value
	23-MKU-CPL04	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya serta menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	23-MKU-CPMK-031	Mampu menerapkan semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
	23-MKU-CPMK-032	Mampu menerapkan nilai-nilai Jaya sebagai university value

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
	23-MKU-CPMK-042	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur				
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)						
	23-MKU-SUBCPMK-0311	Kemampuan memahami semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan				
	23-MKU-SUBCPMK-0312	Kemampuan menerapkan semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan				
	23-MKU-SUBCPMK-0321	Kemampuan memahami nilai-nilai Jaya sebagai university value				
	23-MKU-SUBCPMK-0322	Kemampuan menerapkan nilai-nilai Jaya sebagai university value				
	23-MKU-SUBCPMK-0421	Kemampuan menerapkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur				
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK						
		23-MKU-SUBCPMK-0311	23-MKU-SUBCPMK-0312	23-MKU-SUBCPMK-0321	23-MKU-SUBCPMK-0322	23-MKU-SUBCPMK-0421
	23-MKU-CPMK-031	√	√			
	23-MKU-CPMK-032			√	√	
	23-MKU-CPMK-042					√
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot	
23-MKU-CPL03	23-MKU-CPMK-031	23-MKU-SUBCPMK-0311	Kemampuan memahami semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan	Partisipatif	50%	
		23-MKU-SUBCPMK-0312	Kemampuan menerapkan semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	23-MKU-CPMK-032	23-MKU-SUBCPMK-0321	Kemampuan memahami nilai-nilai Jaya sebagai university value		
		23-MKU-SUBCPMK-0322	Kemampuan menerapkan nilai-nilai Jaya sebagai university value	UTS	20%
23-MKU-CPL04	23-MKU-CPMK-042	23-MKU-SUBCPMK-0421	Kemampuan menerapkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur	UAS	30%
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah wawasan kewirausahaan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengidentifikasi peluang bisnis yang spesifik dan memahami tantangan yang dihadapi oleh masyarakat. Melalui pendekatan teori dan praktek, mahasiswa belajar untuk mencari solusi inovatif yang tidak hanya mendukung pertumbuhan ekonomi tetapi juga memberikan dampak positif bagi masyarakat sekitar. Tujuan utamanya adalah mempersiapkan mahasiswa agar mampu berinovasi dan beradaptasi dalam lingkungan yang dinamis dan cepat berubah, serta membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk memulai dan mengelola bisnis secara efektif.			
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep entrepreneurship 2. Karakteristik seorang entrepreneur dan urban entrepreneur 3. Brainstorming dan Business Ideation dalam konteks urban 4. Product prototyping 5. Market validation dan consumer behavior 6. Lean canvass dan business model 7. Business plan 8. Business pitching 			
Pustaka		<p>Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Shane, S., & Venkataraman, S. (2021). Entrepreneurship: A process perspective (3rd ed.). Cengage Learning. 2. Gartner, W. B., Shaver, K. G., Carter, N. M., & Reynolds, P. D. (2020). Handbook of entrepreneurial dynamics: The process of business creation (2nd ed.). SAGE Publications. 			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER															
	<p>Pendukung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Entrepreneurial Dynamics: Mindset-Imperative https://www.coursera.org/learn/entrepreneurial-dynamics-mindset-imperative 2. Entrepreneurial Insight: Markets, Models & Sustainability https://www.coursera.org/learn/entrepreneurial-insight-markets-models-sustainability/ 														
Media Pembelajaran	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Perangkat Lunak</th> <th>Perangkat Keras</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>- LMS Collabor - LMS Coursera</td> <td>- Proyektor - LCD/LED Display</td> </tr> </tbody> </table>	Perangkat Lunak	Perangkat Keras	- LMS Collabor - LMS Coursera	- Proyektor - LCD/LED Display										
	Perangkat Lunak	Perangkat Keras													
- LMS Collabor - LMS Coursera	- Proyektor - LCD/LED Display														
Dosen Pengampu	Team Teaching														
Mata Kuliah Prasyarat	-														
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Komponen Penilaian</th> <th>Bobot</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Partisipasi diskusi kelas (<i>case method</i>) – aspek afektif</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>Presentasi Akhir (<i>problem/project based learning</i>) – aspek psikomotorik</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Tugas - aspek kognitif</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Kuis - aspek kognitif</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Ujian tertulis (UTS) - aspek kognitif</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Ujian tertulis (UAS) - aspek kognitif</td> <td>30%</td> </tr> </tbody> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Partisipasi diskusi kelas (<i>case method</i>) – aspek afektif	50%	Presentasi Akhir (<i>problem/project based learning</i>) – aspek psikomotorik	-	Tugas - aspek kognitif	-	Kuis - aspek kognitif	-	Ujian tertulis (UTS) - aspek kognitif	20%	Ujian tertulis (UAS) - aspek kognitif	30%
Komponen Penilaian	Bobot														
Partisipasi diskusi kelas (<i>case method</i>) – aspek afektif	50%														
Presentasi Akhir (<i>problem/project based learning</i>) – aspek psikomotorik	-														
Tugas - aspek kognitif	-														
Kuis - aspek kognitif	-														
Ujian tertulis (UTS) - aspek kognitif	20%														
Ujian tertulis (UAS) - aspek kognitif	30%														

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian			
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)
1	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami konsep dan prinsip kewirausahaan Mampu menganalisis peluang usaha Mampu mengembangkan ide dan kreativitas bisnis 	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan pengertian, tujuan, dan manfaat kewirausahaan Mampu memahami karakteristik wirausaha sukses dan faktor keberhasilan/kegagalannya Mampu mengidentifikasi dan dan mengevaluasi peluang usaha dari berbagai sumber Mampu menghasilkan ide usaha inovatif 	<p>Kriteria Penilaian: Kemampuan untuk menjelaskan semua indikator dengan rinci dan tepat</p> <p>Bentuk Penilaian: Partisipatif – Tanya Jawab</p>	<p>Bentuk Pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode Pembelajaran: Ceramah dan diskusi</p> <p>Estimasi Waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p> <p>TM=Tatap Muka BM=Belajar Mandiri BS=Belajar TerStruktur</p>	Konsep Dasar Kewirausahaan	3.57%
2	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami konsep sociopreneurship Mahasiswa mampu menganalisis permasalahan sosial sebagai peluang usaha Mahasiswa mampu merancang model bisnis sosial Mahasiswa mampu menunjukkan sikap kepemimpinan dan tanggung jawab sosial 	<ol style="list-style-type: none"> Mampu Menjelaskan definisi, tujuan, dan prinsip dasar sociopreneurship Mampu memahami perbedaan sociopreneurship, entrepreneurship, dan kegiatan sosial murni Mampu mengidentifikasi isu sosial yang relevan dengan konteks lokal maupun global Mampu menyusun rencana usaha berbasis misi sosial Mampu menunjukkan empati, integritas, dan kepedulian terhadap masyarakat 	<p>Kriteria Penilaian: Kemampuan untuk menjelaskan semua indikator dengan rinci dan tepat</p> <p>Bentuk Penilaian: Partisipatif – Coaching</p>	<p>Bentuk Pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode Pembelajaran: Flipped Classroom</p> <p>Estimasi Waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p>	Sociopreneurship	3.57%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian			
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)
3	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami konsep Design Thinking dalam generasi ide Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pengguna Mahasiswa mampu menghasilkan ide kreatif dan inovatif Mahasiswa mampu menunjukkan sikap kreatif, kolaboratif, dan terbuka terhadap masukan 	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan tahapan Design Thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test) Mampu memahami peran tahap <i>Ideate</i> dalam menghasilkan ide kreatif Mampu menggunakan hasil tahap <i>Empathize</i> dan <i>Define</i> untuk merumuskan tantangan desain (<i>design challenge</i>) Mampu memahami <i>pain points</i> dan <i>gain points</i> dari perspektif pengguna Mampu menggunakan kriteria seleksi (kelayakan, kebermanfaatan, dan inovasi) untuk memilih ide yang paling potensial Mampu berpartisipasi aktif dalam proses kolaborasi tim Mampu menerima dan memberikan umpan balik konstruktif dalam proses penyaringan ide 	<p>Kriteria Penilaian: Kemampuan untuk menjelaskan semua indikator dengan rinci dan tepat</p> <p>Bentuk Penilaian: Partisipatif – Coaching</p>	<p>Bentuk Pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode Pembelajaran: Flipped Classroom</p> <p>Estimasi Waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p>	Ideas Generation with Design Thinking	3.57%
4	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami konsep brainstorming Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dan aturan brainstorming Mahasiswa mampu menerapkan teknik brainstorming secara efektif Mahasiswa mampu mengelola hasil brainstorming Mahasiswa mampu menunjukkan sikap kolaboratif dan terbuka 	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan pengertian, tujuan, dan manfaat brainstorming dalam menghasilkan ide kreatif Mampu menyebutkan aturan utama seperti tidak mengkritik ide, mendorong kuantitas ide, dan membangun ide orang lain Mampu menghasilkan berbagai ide dalam waktu 	<p>Kriteria Penilaian: Kemampuan untuk menjelaskan semua indikator dengan rinci dan tepat</p> <p>Bentuk Penilaian: Partisipatif – Diskusi kelompok</p>	<p>Bentuk Pembelajaran: Mandiri</p> <p>Metode Pembelajaran: e-learning</p> <p>Estimasi Waktu: BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p>	Brainstorming	3.57%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian			
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)
		<p>terbatas, baik secara individu maupun kelompok</p> <p>4. Mampu mengelompokkan ide, memilih ide potensial, dan memberikan alasan pemilihan berdasarkan kriteria tertentu</p> <p>5. Mampu menghargai ide anggota tim lain, aktif berpartisipasi, dan menjaga suasana positif selama proses brainstorming</p>				
5	<p>1. Mahasiswa mampu memahami konsep dan tujuan prototyping</p> <p>2. Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan pembuatan prototype</p> <p>3. Mahasiswa mampu menghasilkan prototype sesuai kebutuhan pengguna</p> <p>4. Mahasiswa mampu menunjukkan sikap kreatif, terbuka terhadap masukan, dan fokus pada solusi</p>	<p>1. Mampu menjelaskan pengertian prototyping, tujuan, dan perannya dalam pengembangan produk</p> <p>2. Mampu memahami hubungan prototyping dengan metode <i>design thinking</i></p> <p>3. Mampu membuat prototype yang merepresentasikan fitur dan fungsi utama produk.</p> <p>4. Mampu menyesuaikan prototype berdasarkan umpan balik pengguna</p> <p>5. Mampu berkolaborasi dengan tim secara efektif</p>	<p>Kriteria Penilaian: Kemampuan untuk menjelaskan semua indikator dengan rinci dan tepat</p> <p>Bentuk Penilaian: Partisipatif – Diskusi kelompok</p>		<p>Bentuk Pembelajaran: Mandiri</p> <p>Metode Pembelajaran: e-learning</p> <p>Estimasi Waktu: BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p>	<p>Product Prototyping</p> <p>3.57%</p>
6	<p>1. Mahasiswa mampu memahami konsep dan tujuan MVP</p> <p>2. Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dan karakteristik MVP yang efektif</p> <p>3. Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan MVP</p> <p>4. Mahasiswa mampu menguji MVP dengan pengguna</p>	<p>1. Mampu menjelaskan definisi MVP serta perannya dalam proses pengembangan produk</p> <p>2. Mampu memahami perbedaan MVP dengan produk akhir atau prototipe biasa</p>	<p>Kriteria Penilaian: Kemampuan untuk menjelaskan semua indikator dengan rinci dan tepat</p> <p>Bentuk Penilaian: Partisipatif – Diskusi kelompok</p>		<p>Bentuk Pembelajaran: Mandiri</p> <p>Metode Pembelajaran: e-learning</p> <p>Estimasi Waktu:</p>	<p>Minimum Viable Product</p> <p>3.57%</p>

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian			
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)
	5. Mampu menunjukkan sikap adaptif dan berorientasi pada pengguna	3. Mampu memahami kriteria keberhasilan MVP (value, fungsi, kelayakan teknis, dan daya tarik pasar) 4. Mampu mengidentifikasi fitur minimal yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis produk 5. Mampu melakukan pengujian MVP untuk memperoleh umpan balik awal 6. Mampu menerima masukan pengguna untuk perbaikan produk			BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'	
7	1. Mahasiswa mampu memahami konsep Customer Discovery & Validation 2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pelanggan 3. Mahasiswa mampu merancang dan melaksanakan proses Customer Discovery 4. Mahasiswa mampu melakukan Customer Validation 5. Mampu menunjukkan sikap terbuka dan berorientasi pada pengguna	1. Mampu menjelaskan pengertian dan tujuan <i>customer discovery</i> serta <i>customer validation</i> dalam pengembangan bisnis 2. Mampu melakukan segmentasi pasar dan menentukan target pelanggan (<i>customer segment</i>) 3. Mampu menggali <i>pain points</i> , <i>gain points</i> , dan kebutuhan melalui wawancara, survei, atau observasi 4. Mampu menguji kelayakan solusi terhadap pelanggan target melalui prototipe atau MVP 5. Mampu mendengarkan masukan tanpa bias konfirmasi	Kriteria Penilaian: Kemampuan untuk menjelaskan semua indikator dengan rinci dan tepat Bentuk Penilaian: Partisipatif – Coaching	Bentuk Pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode Pembelajaran: Flipped Classroom Estimasi Waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'	Customer Discovery & Validation	3.57%
8	Evaluasi Tengah Semester : UTS - Peer Review (20%)					

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian			
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)
9	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami konsep Business Model Canvas Mahasiswa mampu mengidentifikasi rincian proses Model Bisnis Mahasiswa mampu mengidentifikasi komponen Lean Canvas Mahasiswa mampu merancang dan menyusun komponen Lean Canvas Mahasiswa mampu menunjukkan sikap terbuka, kolaboratif dan tanggung jawab 	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan pengertian dan tujuan <i>Business Model</i> dalam pengembangan bisnis Mampu menguraikan target pelanggan, produk atau layanan, strategi penetapan harga, pendekatan pemasaran dan penjualan, dan struktur biaya Mampu menguraikan 9 komponen utama lean canvas Mampu menyusun Lean Canvas Mampu mendengarkan masukan tanpa bias konfirmasi dan bekerja sama dalam penyusunan Lean Canvas 	<p>Kriteria Penilaian: Kemampuan untuk menjelaskan semua indikator dengan rinci dan tepat</p> <p>Bentuk Penilaian: Partisipatif – Coaching</p>	<p>Bentuk Pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode Pembelajaran: Flipped Classroom</p> <p>Estimasi Waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p>	Business Model for New Venture	3.57%
10	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami definisi dan konsep <i>Team Building</i> Mahasiswa mampu mengidentifikasi rincian proses <i>Team Building - Team Alignment Map (TAM)</i> Mahasiswa mampu mengidentifikasi 4 komponen <i>Team Alignment Map (TAM)</i> Mahasiswa mampu menyusun <i>Team Alignment Map (TAM)</i> Mahasiswa mampu menunjukkan sikap terbuka, kolaboratif dan tanggung jawab yang berorientasi pada penguatan sebuah Tim 	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan definisi, konsep dan kegunaan dari <i>Team Building</i> Mampu menjelaskan arus proses <i>Forming, Storming, Norming, Performing, Adjourning</i> Mampu menjelaskan dan menyusun Komponen <i>Team Alignment Map (Join Objectives, Join Commitments, Join Resources, Join Risks)</i> Mampu mendengarkan masukan, komunikasi dan bekerja sama dalam penyusunan TAM 	<p>Kriteria Penilaian: Kemampuan untuk menjelaskan semua indikator dengan rinci dan tepat</p> <p>Bentuk Penilaian: Partisipatif – Coaching</p>	<p>Bentuk Pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode Pembelajaran: Flipped Classroom</p> <p>Estimasi Waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p>	Team Building	3.57%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)	
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
11	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami konsep dan ragam rencana bisnis yang dapat dijalankan Mahasiswa mampu memahami Proses dan Komponen Rencana Bisnis Mahasiswa mampu mengidentifikasi Resiko Bisnis dalam menyusun rencana Bisnis Mahasiswa mampu mengidentifikasi Komponen Rencana Bisnis Mahasiswa mampu menunjukkan sikap terbuka, kolaboratif dan tanggung jawab yang berorientasi pada <i>Business Journey</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan definisi, konsep, dan ragam proses rencana bisnis yang berorientasi pasar Mampu menjelaskan resiko bisnis yang berorientasi pasar, pesaing, keuangan perusahaan, dan operasional Mampu menjelaskan dan menyusun rencana bisnis dengan komponen Deskripsi Bisnis, Analisis Persaingan, Strategi Pemasaran, Rencana Operasi, dan Analisis Keuangan Mampu mengumpulkan informasi, mendengarkan masukan, komunikasi dan bekerja sama dalam penyusunan Rencana Bisnis 	<p>Kriteria Penilaian: Kemampuan untuk menjelaskan semua indikator dengan rinci dan tepat</p> <p>Bentuk Penilaian: Partisipatif – Diskusi kelompok</p>		<p>Bentuk Pembelajaran: Mandiri</p> <p>Metode Pembelajaran: e-learning</p> <p>Estimasi Waktu: BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p>	Business Plan	3.57%
12	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami Operasi Bisnis dan konsep Proses Produksi Mahasiswa mampu menyusun Proses Operasi dan Produksi Mahasiswa mampu memahami konsep Analisis Keuangan Mahasiswa mampu mengidentifikasi menyusun, dan mengevaluasi Kinerja Keuangan Bisnis Mahasiswa mampu menunjukkan sikap terbuka, kolaboratif dan tanggung jawab yang berorientasi pada Proses Operasi dan Keuangan Bisnis 	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan proses produksi mulai dari tahapan, alat yang digunakan, dan sumber daya Mampu menjelaskan dan menyusun diagram alur operasional dan manajemen rantai pasok Mampu mengidentifikasi, menjelaskan, dan menyusun kinerja keuangan yang meliputi Penetapan Harga Produk, Penentuan Biaya Produksi, Harga Jual, Proyeksi 	<p>Kriteria Penilaian: Kemampuan untuk menjelaskan semua indikator dengan rinci dan tepat</p> <p>Bentuk Penilaian: Partisipatif – Diskusi kelompok</p>		<p>Bentuk Pembelajaran: Mandiri</p> <p>Metode Pembelajaran: e-learning</p> <p>Estimasi Waktu: BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p>	Perencanaan Operasional dan Keuangan	3.57%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian			
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)
		masukan, komunikasi dan bekerja sama dalam perancangan Konten <i>Story Telling</i>				
15	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami konsep <i>Keberlanjutan Bisnis</i> Mahasiswa mampu memahami Dampak dari Strategi Keberlanjutan Bisnis Mahasiswa mampu memahami dan menyusun komponen Social Business Model Canvas Mahasiswa mampu menunjukkan sikap terbuka, menerima masukan, kolaboratif dan tanggung jawab yang berorientasi pada penyusunan Strategi Keberlanjutan Bisnis 	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan Strategi Keberlanjutan yang berorientasi pada Kerangka Jangka Panjang, Pasar, Kemitraan, dan Optimalisasi Sumber Daya Mampu memetakan dan menjelaskan dampak Lingkungan dari Strategi Keberlanjutan yang sudah dibuat Mampu menyusun dan menciptakan Social Model Bisnis Canvas yang berorientasi pada keberlanjutan lingkungan dan sosial Mampu mengumpulkan informasi, mendengarkan masukan, komunikasi dan bekerja sama dalam menetapkan strategi dan dampak keberlanjutan bisnis pada lingkungan dan sosial 	<p>Kriteria Penilaian: Kemampuan untuk menjelaskan semua indikator dengan rinci dan tepat</p> <p>Bentuk Penilaian: Partisipatif – Coaching</p>	<p>Bentuk Pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode Pembelajaran: Flipped Classroom</p> <p>Estimasi Waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p>	Keberlanjutan Usaha Bagi Startup (Strategi dan Dampak)	3,57
16	Evaluasi Akhir Semester: UAS - Diseminasi hasil akhir dalam kegiatan Innovation Day (30%)					