

RP MK KEWIRAUSAHAAN BERBASIS TEKNOLOGI

	NAMA UNIVERSITAS MATA KULIAH BERSAMA MATA KULIAH WAJIB INSTITUT								
MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan				
KEWIRAUSAHAAN BERBASIS TEKNOLOGI	UG23495	SKMB	2 (Dua)	Semester 6 (Genap) - 7 (Gasal)	27 Oktober 2022				
OTORISASI	Pengembang RP		Koordinator RMK		Ka PRODI				
	MUCHAMMAD NURIF, SE.MT								
Capaian Pembelajaran (CP)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: center;">CPL-PRODI</td> <td> S4 - Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa S10 - Semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan S11 - Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna S12 - Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki KU2 - Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur KU7 - Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya KU13 - Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CP MK</td> <td> CPMK1/ SubCPMK1, Mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan bertahan dalam kondisi yang tidak pasti CPMK2/ SubCPMK2, Mampu berinovasi dan berkreasi untuk menghasilkan desain atau prototype produk/jasa berbasis teknologi dengan memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pasar (e-commerce / marketplace) CPMK3/ SubCPMK3, Mampu menyusun proposal business plan yang layak diajukan kepada investor/penyandang dana. CPMK4/ SubCPMK4, Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim dengan mengedepankan etika bisnis. </td> </tr> </table>					CPL-PRODI	S4 - Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa S10 - Semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan S11 - Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna S12 - Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki KU2 - Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur KU7 - Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya KU13 - Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi	CP MK	CPMK1/ SubCPMK1, Mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan bertahan dalam kondisi yang tidak pasti CPMK2/ SubCPMK2, Mampu berinovasi dan berkreasi untuk menghasilkan desain atau prototype produk/jasa berbasis teknologi dengan memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pasar (e-commerce / marketplace) CPMK3/ SubCPMK3, Mampu menyusun proposal business plan yang layak diajukan kepada investor/penyandang dana. CPMK4/ SubCPMK4, Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim dengan mengedepankan etika bisnis.
CPL-PRODI	S4 - Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa S10 - Semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan S11 - Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna S12 - Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki KU2 - Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur KU7 - Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya KU13 - Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi								
CP MK	CPMK1/ SubCPMK1, Mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan bertahan dalam kondisi yang tidak pasti CPMK2/ SubCPMK2, Mampu berinovasi dan berkreasi untuk menghasilkan desain atau prototype produk/jasa berbasis teknologi dengan memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pasar (e-commerce / marketplace) CPMK3/ SubCPMK3, Mampu menyusun proposal business plan yang layak diajukan kepada investor/penyandang dana. CPMK4/ SubCPMK4, Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim dengan mengedepankan etika bisnis.								

	CPMK5/ SubCPMK5, Mampu dan berani mengambil risiko bisnis dengan perhitungan yang tepat.	
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan <i>skill</i> kepada mahasiswa untuk mampu mengidentifikasi, dan mengevaluasi peluang usaha berbasis teknologi sesuai dengan bidang keahlian mahasiswa, serta mengembangkan peluang usaha tersebut. Mata kuliah ini menggabungkan pengenalan teori dan praktek langsung (<i>hands-on experience</i>) secara terintegrasi dalam mengembangkan ide dan peluang usaha. Pada akhirnya mahasiswa diharapkan mampu menuangkan peluang usaha kedalam business plan yang efektif dan memiliki <i>added value</i> .	
Pokok Bahasan / Bahan Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Technopreneur dan Bisnis 2. Mengenali Peluang dan Menciptakan Ide Bisnis 3. Kelayakan Bisnis 4. Mengembangkan Business Model yang efektif 5. Sistematisasi Penulisan Business Plan 6. Manajemen Pemasaran 7. Manajemen Operasional dan SDM 8. Manajemen Keuangan 	
Pustaka	Utama:	
		1. Technopreneurship. Tim Pengembangan Technopreneurship ITS (2015). Surabaya: ITS Press.
	Pendukung :	
		<ol style="list-style-type: none"> 0. Barringer, B. R., & Ireland, R. D. (2010). Entrepreneurship: Successfully launching new ventures. Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall. 1. Osterwalder, A., Pigneur, Y., & Clark, T. (2010). Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers. Hoboken, NJ: Wiley. 2. William, B. K., Sawyer, S. C., Berston, S., (2013). Business: A Practical Introduction. Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall 3. International Labor Organization., (2014) Start and Improve Your Business: Implementation Guide. ISBN: 9789221288060; 9789221288077 (web pdf) 4. International Labor Organization., (2015). Generate Your Business Idea. ISBN: 9789221287575; 9789221287582 (web pdf) 5. Kotler, Philip. 2010. Manajemen Pemasaran. Edisi tiga belas Bahasa Indonesia. Jilid 1 dan 2. Jakarta : Erlangga.
Media Pembelajaran	Preangkat lunak :	Perangkat keras :
	<ul style="list-style-type: none"> - MyITSClassroom - Jamboard - Miro - Kahood - Click up 	<ul style="list-style-type: none"> - Komputer - Proyektor
Team Teaching	Yuni Setyaningsih, S.K.Pm., M.Sc.	

	Muhammad Ubaidillah Al Mustofa, M.SEI Tim Dosen Technopreneur ITS						
Matakuliah syarat	-						
Mg Ke-	Kemampuan akhir pada tiap tahap pembelajaran (Sub-CP-MK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran dan Penugasan Mhs [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Daring (online)	Luring (offline)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	CPMK1/ SubCPMK1, Mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan bertahan dalam kondisi yang tidak pasti	Pengantar Technopreneur dan Bisnis a. Mampu menjelaskan prinsip Technopreneur dan perannya. b. Mampu mengidentifikasi dan menjelaskan karakteristik successful Technopreneur c. Mampu menjelaskan proses menjadi seorang Technopreneur d. Mampu menjelaskan peranan Technopreneurship dalam masyarakat	Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban Bentuk Penilaian: Laporan hasil wawancara		√ Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50” PT = 2 SKS x 50” BM = 2 SKS x 50” Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i> Tugas & Latihan: Analisis Lingkungan dan Stakeholder dari bisnis (kekuatan/potensi pengembangan dari contoh entrepreneur sukses).	chnopreneur ITS er Wawancara ener dan analisa lder	5%
2	CPMK2/ SubCPMK2, Mampu berinovasi dan berkreasi untuk menghasilkan desain atau prototype produk/jasa berbasis teknologi dengan	Mengenali Peluang dan Menciptakan Ide Bisnis a. Mampu menjelaskan pentingnya memulai usaha baru b. Mampu mengidentifikasi karakteristik personal yang diperlukan untuk	Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok		√ Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50” PT = 2 SKS x 50” BM = 2 SKS x 50”	1. Buku technopreneur ITS 2. Barringer 3. Tugas : menyusun ide bisnis – <i>Problem dan Solusi</i>	5%

	memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pasar (e-commerce / marketplace)	<p>mengidentifikasi peluang bisnis</p> <p>c. Memahami langkah-langkah kreatif dalam mengidentifikasi peluang bisnis</p>		<p>Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i></p> <p>Tugas & Latihan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menyusun ide bisnis (presentasi kelompok) Mahasiswa diminta mempresentasikan Pra-Tugas 1 (Problem dan Solusi) untuk dibahas bersama pada pertemuan ke-3 		
3	CPMK2/ SubCPMK2	<p>Kelayakan Bisnis</p> <ol style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan pentingnya analisis kelayakan ide bisnis Mampu menjelaskan dan mengaplikasikan concept statement dan market feasibility Mampu mengevaluasi kelayakan ide bisnis 	<p>Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban</p> <p>Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok</p>	<p>√</p> <p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah</p> <p>TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50"</p> <p>Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i></p> <p>Tugas & Latihan: Menyusun <i>feasibility study</i></p>	<p>1. Buku technopreneur ITS</p> <p>2. Barringer</p> <p>3. Tugas : menyusun feasibility study</p>	5%
4-5	CPMK2/ SubCPMK2	<p>PRESENTASI DAN PENGUMPULAN TUGAS 1: Menciptakan Ide Bisnis</p>	<p>Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban</p> <p>Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok</p> <p>Ide bisnis harus menjawab tiga pertanyaan mendasar :</p> <ol style="list-style-type: none"> Problems 	<p>√</p> <p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah</p> <p>TM = 2 mg x 2 SKS x 50" PT = 2 mg x 2 SKS x 50" BM = 2 mg x 2 SKS x 50"</p> <p>Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion,</i></p>	<p>1. Buku technopreneur ITS</p> <p>2. Barringer</p> <p>3. Presentasi Tugas 1 : Menciptakan Ide Bisnis</p>	10%

			2. Solutions 3. Benefits	collaborative learning, <i>group presentation</i>		
6 - 7	CPMK2/ SubCPMK2	Mengembangkan Business Model yang efektif a. Mampu menjelaskan inovasi model bisnis b. Mampu menyusun dan merancang <i>Business Model Canvas</i> (BMC) berdasarkan ide bisnis yang telah diusulkan. c. Mampu mengevaluasi model bisnis	Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok	Tugas & Latihan: Tugas 1 Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 mg x 2 SKS x 50" PT = 2 mg x 2 SKS x 50" BM = 2 mg x 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i> Tugas & Latihan: Menyusun BMC	1. Osterwalder 2. PPT Tim Technopreneur ITS	10%
8	CPMK2/ SubCPMK2	Manajemen Pemasaran a. Mampu memahami aspek pasar secara keseluruhan b. Memahami aspek pemasaran dan strategi pemasaran c. Memahami konsep 4P Place, Product, Price Promotion d. Mampu mengaplikasikan rencana pemasaran pada ide usaha	Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok	√ Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i> Tugas & Latihan: Latihan analisis pasar dan 4P	1. Manjemen pemasaran Philip kotler 2. PPT Tim Technopreneur ITS	5%
9-10	CPMK2/ SubCPMK2	PRESENTASI TUGAS 2: Business Model, Rencana Pemasaran, dan Prototyping	Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban	√ Bentuk Pembelajaran: Kuliah	1. Osterwalder 2. Kotler	10%

			<p>Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok</p> <p>Tugas 2 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Business Model Canvas 2. Analisis strategi marketing dan rencana pasar 3. Menunjukkan desain atau Prototype produk/jasa yang dibuat 	<p>TM = 2 mg x 2 SKS x 50” PT = 2 mg x 2 SKS x 50” BM = 2 mg x 2 SKS x 50”</p> <p>Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i></p> <p>Tugas & Latihan: Tugas 2</p>	3. PPT Tim Technopreneur ITS	
11	CPMK3/ SubCPMK3, Mampu menyusun proposal business plan yang layak diajukan kepada investor/penyandang dana.	<p>Sistematika Penulisan Business Plan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mampu menjelaskan tujuan dari business plan b. Mampu menulis business plan secara sistematis dan efektif 	<p>Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban</p> <p>Bentuk Penilaian: Analisis dan <i>Draft Business Plan</i></p>	<p>√</p> <p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah</p> <p>TM = 2 SKS x 50” PT = 2 SKS x 50” BM = 2 SKS x 50”</p> <p>Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i></p> <p>Tugas & Latihan: Latihan menyusun Business Plan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contoh PKM(K) dan proposal bisnis dari kompetisi 2. Buku technopreneur ITS 3. PPT Tim Technopreneur ITS 	5%
12	CPMK3/ SubCPMK3,	<p>Manajemen Operasional dan SDM</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mampu menjelaskan proses bisnis dari ide bisnis yang dirancang. b. Mampu memahami bagaimana cara membuat struktur organisasi dan 	<p>Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban</p> <p>Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok</p>	<p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah</p> <p>TM = 2 SKS x 50” PT = 2 SKS x 50” BM = 2 SKS x 50”</p> <p>Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion,</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Buku technopreneur ITS b. PPT Tim Technopreneur ITS c. Tugas belajar mandiri : aspek 	5%

		menyusun manajemen organisasi yang baik.		collaborative learning, <i>group presentation</i>	manajemen SDM	
				Tugas & Latihan: Latihan membuat alur kegiatan operasional bisnis dan menyusun struktur organisasi		
13	CPMK5/ SubCPMK5: Mampu dan berani mengambil risiko bisnis dengan perhitungan yang tepat.	Manajemen Keuangan a. Mampu memahami fungsi aspek keuangan dari pembuatan business plan b. Mampu menghitung break even point c. Mampu menghitung kebutuhan modal kerja	Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i> Tugas & Latihan: Latihan membuat laporan keuangan sederhana	Buku technopreneur ITS PPT Tim Technopreneur ITS Tugas belajar mandiri : aspek manajemen SDM	5%
14	CPMK4/ SubCPMK4 : Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim dengan	PAMERAN PRODUK TECHNOPRENEUR	Virtual /Hoppin	Bentuk Pembelajaran: Pameran TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: Pameran	Pameran Produk	5%

	mengedepankan etika bisnis					
15-16	CPMK3/ SubCPMK3, CPMK4/ SubCPMK4, CPMK5/ SubCPMK5	PRESENTASI TUGAS 3 : Penyusunan Business Plan	<p>Kriteria:</p> <p>Penguasaan dan Ketepatan jawaban</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <p>Presentasi Kelompok</p> <p>Tugas 3 - Penyusunan Business Plan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsepsi dan latar belakang ide bisnis beserta justifikasinya (dikembangkan dari tugas 1) 2. Business Model, dan Marketing Plan (dikembangkan dari tugas 2) 3. Analisis operasional serta kebutuhan SDM 4. Analisis kebutuhan start-up fund, dan 5. Mengumpulkan Prototype produk/jasa yang telah dibuat ke dosen kelas. 	<p>Bentuk Pembelajaran:</p> <p>Kuliah</p> <p>TM = 2 mg x 2 SKS x 50” PT = 2 mg x 2 SKS x 50” BM = 2 mg x 2 SKS x 50”</p> <p>Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i></p> <p>Tugas & Latihan: Tugas 3</p>	Buku technopreneur ITS PPT Tim Technopreneur ITS	30%
Total						100%

1.1 PENILAIAN

No	Jenis Penilaian	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Bobot	Due date
1	Keaktifan di kelas & tugas individu	Mendukung CPMK 5	20%	Sepanjang semester
2	Tugas 1: Menciptakan Ide Bisnis	Mendukung CPMK 1,3	20%	Minggu ke 4-5
3	Tugas 2: Business Model, Rencana Pemasaran, dan Prototyping	Mendukung CPMK 1,2,3,	20%	Minggu ke 9- 10
4	Tugas 3: Prototype dan Business Plan	Mendukung CPMK 1,2,3,4,5	40%	Minggu ke 15- 16

1.2 KRITERIA NILAI AKHIR

Nilai A (86 – 100)	Menghasilkan produk dan dipasarkan di e-commerce / marketplace/ juara dalam kompetisi/produk-jasa nya didanai oleh investor(Angle Investor)
Nilai AB (76 – 85)	Prototype jadi/finish, dan bisa berjalan sesuai dengan fungsi nya
Nilai B (66 – 75)	Prototype jadi, namun tidak berjalan sesuai dengan fungsinya
Nilai BC (61 – 65)	Ada desain, namun tidak ada prototype
Nilai C (55 – 60)	Tidak ada desain dan prototype.
Nilai D (41 – 54)	Tidak mengikuti presentasi 1, 2, dan atau 3
Nilai E (0 – 40)	Tidak mengikuti perkuliahan selama 16 pertemuan dan tidak ada keterangan.

PENJELASAN TUGAS

Seluruh tugas diatas dikerjakan secara kelompok. Mahasiswa membentuk kelompok maksimum 5 orang dengan komposisi kelompok dari berbagai program studi yang ada dalam kelas.

TUGAS 1: Menciptakan Ide Bisnis

- Tiap kelompok harus melakukan observasi lapangan di daerah sekitar ITS ataupun di daerah dimana mahasiswa berasal.
- Lakukan identifikasi masalah esensial yang dihadapi oleh masyarakat. Anda menggunakan data akurat untuk menyampaikan fakta. *Riset* melalui Interview, observasi, dan diskusi dengan expert diperlukan untuk proses ini.
- Dengan menggunakan pendekatan *keilmuan dan teknologi* mayoritas kelompok (min terdiri dari 2 departemen), identifikasi peluang usaha potensial untuk memecahkan permasalahan yang ada tersebut.
- Lakukan evaluasi kelayakan dari ide bisnis tersebut. Untuk mengevaluasi kelayakan maka harus dibuktikan dengan fakta dan data. Lakukanlah uji pasar melalui wawancara atau survey, bahwa ide bisnis Anda dibutuhkan oleh calon target pasar.
- Ide bisnis harus menjawab tiga pertanyaan mendasar:

The Problem

What is the problem or unmet need? Why does it exist / what is causing it? Who is affected / principle stakeholders? *How do you know that the problem exists / how have you been able to validate it?* How long will this exist and what is the scale of the problem/unmet need?

The Solution

How is this problem / unmet need currently being addressed? What is your technology and what makes it innovative and superior to existing options? What unique properties of the technology enable your solution to function in a superior way to existing solutions? Why can't others do the same as you / haven't been able to the same as you?

The Benefits

How will your product/service change the existing situation and how will it provide benefits? Which stakeholders will benefit most? How big will the impact be in terms of numbers affected, money saved/generated? Who is likely to be the main adopter of your solution and who will pay?

Laporan harus ditulis dengan kaidah penulisan ilmiah dan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. **Dikumpulkan dalam bentuk bahan presentasi.**

TUGAS 2: Business Model, Rencana Pemasaran, dan Prototyping

Dari ide bisnis pada yang telah diidentifikasi pada tugas sebelumnya (Tugas 1), buatlah analisis berikut:

- Business Model Canvas
- Analisis strategi marketing dan rencana pasar
- Menunjukkan desain atau Prototype produk/jasa yang dibuat
- **Dikumpulkan dalam bentuk bahan presentasi**

TUGAS 3: Penyusunan Business Plan

Berdasarkan tugas 1 dan 2, dalam tugas 3 ini tiap kelompok harus menyusun Business Plan secara lengkap, yang mencakup hal-hal berikut ini:

- Konsepsi dan latar belakang ide bisnis beserta justifikasinya (dikembangkan dari tugas 1)
- Business Model, dan Marketing Plan (dikembangkan dari tugas 2)
- Analisis operasional serta kebutuhan sumber daya manusia
- Analisis kebutuhan *start-up fund*, dan
- Dan Mengumpulkan Prototype produk/jasa yang telah dibuat ke dosen kelas.
- **Proposal Bisnis dan PPT dikumpulkan dalam bentuk soft file.**

FORM PENILAIAN

TUGAS 1: PENCIPTAAN IDE BISNIS

Aspek Penilaian	Bobot	Skala Nilai* (1-5)	Komentar
Identifikasi dan Analisis Permasalahan <i>Analisis permasalahan yang menjadi sumber ide bisnis. Disertai dengan data, fakta, gambar, tabel dll</i>	15%		
Analisis Solusi Permasalahan dan Ide Bisnis <i>Analisis bagaimana permasalahan diatasi dengan suatu solusi science & technology. Analisis bagaimana solusi tersebut menjadi ide bisnis menggunakan SWOT Analisis</i>	25%		
Target Segmen Pasar <i>Deskripsi singkat siapa calon pasar dari ide bisnis yang akan menjadi target dari ide bisnis</i>	15%		
Analisis Kompetitor <i>Analisis tentang adakah solusi existing dan bagaimana ide bisnis berbeda dengan solusi yang sudah ada.</i>	15%		
Kesimpulan	5%		
Bahasa <i>Struktur kalimat, bahasa yang lugas, sitasi dan daftar referensi (pustaka)</i>	5%		
PRESENTASI <i>5 menit presentasi, terstruktur disertai dengan slide yang menarik</i>	20%		
NILAI AKHIR (NA)			
Nilai Konversi (NA/5 * 100)			
*Skala Nilai: 1 = Jelek Sekali; 2 = Jelek; 3 = Cukup; 4=Baik; 5=Baik Sekali			

FORM PENILAIAN

TUGAS 2: BUSINESS MODEL, RENCANA PEMASARAN, DAN PROTOTYPING

Aspek Penilaian	Bobot	Skala Nilai* (1-5)	Komentar
Business Model Canvas <i>Menuangkan ide bisnis kedalam business model canvas disertai dengan analisis</i>	30%		
Analisis strategi dan rencana pemasaran <i>Analisis terhadap pasar dari ide bisnis, rencana dan strategi pemasaran yang akan diterapkan.</i>	15%		
Desain atau Prototype Produk/Jasa	25%		
Kesimpulan	5%		
Bahasa <i>Struktur kalimat, bahasa yang lugas, sitasi dan daftar referensi (pustaka)</i>	5%		
PRESENTASI <i>5 menit presentasi, terstruktur disertai dengan slide yang menarik</i>	20%		
NILAI AKHIR (NA)			
Nilai Konversi ($NA/5 * 100$)			
*Skala Nilai: 1 = Jelek Sekali; 2 = Jelek; 3 = Cukup; 4=Baik; 5=Baik Sekali			

FORM PENILAIAN

TUGAS 3: PRESENTASI PROTOTYPE PRODUK/JASA & BUSINESS PLAN

Aspek Penilaian	Bobot	Skala Nilai* (1-5)	Komentar
Desain atau Prototype Produk/Jasa	50%		
Business Model dan Marketing Plan	10%		
Analisis Operasi serta Kebutuhan Sumber Daya Manusia	10%		
Analisis Kebutuhan Start-up fund	10%		
Format Penulisan <i>Font Times New Roman, 1.5 spasi</i>	5%		
Bahasa <i>Struktur kalimat, bahasa yang lugas, sitasi dan daftar referensi (pustaka)</i>	5%		
PRESENTASI <i>10 menit presentasi, terstruktur disertai dengan slide yang menarik</i>	10%		
NILAI AKHIR (NA)			
Nilai Konversi ($NA/5 * 100$)			
*Skala Nilai: 1 = Jelek Sekali; 2 = Jelek; 3 = Cukup; 4=Baik; 5=Baik Sekali			

ATURAN DAN KEDISIPLINAN

- **Datang tepat waktu pada perkuliahan.**
- **Mahasiswa dilarang memakai peralatan elektronik (baik handphone, laptop, dan tablet) selama perkuliahan dan tutorial, kecuali diminta oleh dosen/tutor.**
- **Plagiarisme dalam bentuk apapun akan menghasilkan nilai nol, sangat mudah mendeteksi tulisan yang sudah dipublikasikan di internet.**
- **Tugas harus dikumpulkan tepat waktu. Keterlambatan pengumpulan tugas akan berakibat pengurangan nilai (25% per hari).**
- **Ketidakhadiran pada saat presentasi/latihan soal dan diskusi dengan alasan apapun akan mengakibatkan komponen nilai tersebut nol.**
- **Mahasiswa yang melakukan kecurangan absensi, melakukan pelanggaran yang dinilai tidak patut selama perkuliahan, secara otomatis akan diberikan nilai E.**
- **Keaktifan anda dikelas akan berpengaruh terhadap nilai individu.**
- **Setiap bentuk pertanyaan pada setiap sesi materi akan mendapatkan nilai (75 – 90)**
- **Mahasiswa bertanya dengan mengangkat tangan**

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-CP 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.

