




**PERGURUAN TINGGI** : UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO  
**FAKULTAS** : ILMU KOMPUTER  
**PROGRAM STUDI** : TEKNIK INFORMATIKA – S2

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

Mata Kuliah	Kode	Rumpun Mata Kuliah	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Technopreneurship	P31310101	Wajib Program Studi	3	1	September 2018
Otorisasi	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua Program Studi
	Prof. Dr. Ir. Edi Noersasongko, M.Kom		Prof. Dr. Ir. Edi Noersasongko, M.Kom		 Dr. M Arief Soeleman, M.Kom
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>Capaian Pembelajaran Program Studi</b>				
	S4	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila dengan mempelajari dan menerapkan technopreneurship dalam masalah kehidupan sehari-hari.			
	S6	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan agama dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain, salah satunya mampu membandingkan beberapa penelitian yang telah dipaparkan peneliti sebelumnya dengan bahasa yang santun			
	S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
	P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer /Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.			
	P2	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait dengan konsep technopreneurship, menggali ide dan bisnis, menjalankan studi kelayakan usaha, memetakan competitor, menerapkan digital marketing.			
	KU1	Mampu 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.			
	KU2	Mampu melakukan validasi akademik atau kajian sesuai bidang informatika/ ilmu komputer dalam menyelesaikan masalah di masyarakat atau industri yang relevan melalui pengembangan pengetahuan dan keahliannya			
	KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk tesis atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.			
	KU4	Mampu mengidentifikasi bidang keilmuan yang menjadi obyek penelitiannya dan memposisikan ke dalam suatu peta penelitian yang dikembangkan melalui pendekatan interdisiplin atau multidisiplin.			
KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.				

	KU9	Memiliki kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan keilmuan dan implementasi bidang keahlian.
	KU11	Memiliki kemampuan mempublikasikan karya akademik berupa karya desain / model / aplikasi / seni yang dapat diakses oleh masyarakat akademik.
	KU12	Memiliki kemampuan mempublikasikan karya akademik dalam bentuk tesis atau laporan tugas akhir yang diunggah dalam laman perguruan tinggi
	KU13	Memiliki kemampuan dalam menggunakan sejumlah tool aplikasi pengembang dan digital marketing
	KK1	Mampu mendesain, menganalisis, dan mengimplementasikan konsep technopreneurship dengan mengaplikasikannya pada dunia nyata yang tersedia, serta mampu mengelolanya dengan tepat dalam pengambilan keputusan.
	KK3	Mampu mengaudit, mengembangkan dan mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari konsep dan model technopreneurship yang tersedia
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah</b>	
	M1	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep technopreneurship
	M2	Mahasiswa menjelaskan dan mampu menggali ide bisnis
	M3	Mahasiswa mampu melakukan studi kelayakan usaha
	M4	Mahasiswa mampu menganalisa niche market
	M5	Mahasiswa mampu memahami dan menggunakan digital marketing sebagai sarana pada technopreneurship
	M6	Mahasiswa mampu menganalisa model bisnis
	M7	Mahasiswa mampu membuat business plan
<b>Deskripsi Singkat Mata Kuliah</b>	Mata kuliah ini membahas tentang pengantar technopreneurship, online business dan offline business, menggali ide bisnis dan prinsip dasar bisnis, studi kelayakan usaha, menganalisa niche market, menggunakan digital marketing, menganalisa model bisnis, membuat business plan, manajemen pemasaran dan operasional bisnis, manajemen sumber daya manusia, cara merekrut talent, menganalisa biaya dan keuangan, pitching, dan memitigasi masalah yang muncul.	
<b>Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Pengantar technopreneurship:</b> penjelasan tentang technopreneurship, contoh sukses tokoh technopreneurship, mindset for success,</li> <li><b>Penjelasan tentang online dan offline business:</b> contoh-contoh online dan offline business</li> <li><b>Menggali ide bisnis dan prinsip bisnis:</b> menciptakan ide bisnis, pemilihan ide bisnis, menguji ide bisnis, penjelasan tentang Analisa SWOT, prinsip usaha</li> <li><b>Studi kelayakan usaha:</b> aspek yang dikaji dalam studi kelayakan usaha, menentukan asset, aspek dalam pemasaran, aspek teknis dan produksi, aspek manajemen, aspek keuangan, aspek hukum dan perijinan</li> <li><b>Menganalisa niche market:</b> bagaimana meriset competitor, bagaimana menganalisa competitor</li> <li><b>Digital marketing:</b> jenis digital marketing, cara menggunakan digital marketing</li> <li><b>Analisa model bisnis:</b> penjelasan dan business model canvas, komponen business canvas, cara membuat business model canvas, manfaat business model canvas</li> <li><b>Sistematika penulisan business plan</b></li> <li><b>Manajemen pemasaran dan operasional bisnis:</b> siklus pemasaran produk, operasional bisnis, klasifikasi system produksi, ruang lingkup manajemen</li> </ol>	

	<p><b>10. Manajemen sumber daya manusia:</b> proses perencanaan sumber daya manusia, proses penerimaan tenaga kerja, prinsip pengelolaan karyawan, rancangan kerja, pengukuran kerja, hak dan kewajiban tenaga kerja, upah lembur dan penghitungan upah lembur, outsourcing</p> <p><b>11. Merekrut talent:</b> mengembangkan strategi rekrutmen, meningkatkan company profile, bagaimana cara menemukan kandidat</p> <p><b>12. Analisa biaya dan keuangan:</b> Analisa biaya, klasifikasi biaya, biaya produksi, pengelola keuangan, Analisa cost volume profit dalam perencanaan profit, aspek keuangan pada perencanaan bisnis</p> <p><b>13. Pitching:</b> praktek pitching terhadap business plan yang dibuat\</p> <p><b>14. Mitigasi masalah kenapa konsumen tidak membeli produk atau jasa kita:</b> mencari masalah, menemukan solusi, target audience, wow the customer, stand out from competition, what if, customer reviews, minimize the risk</p>	
Pustaka	<p><b>Utama :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Barringer, B.R, and Ireland R.D (2010). Entrepreneurship: Successfully launching new ventures. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall Inc</li> <li>2. Posadas, D. (2007) Rice and Chips: Technopreneurship and innovation in Asia. Singapore: Prentice Hall Inc</li> <li>3. William, B. K, Sawyer, S. C, Berston, S. (2013). Business: A practical introduction. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall Inc.</li> </ol>	
	<p><b>Pendukung :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Noersasongko, Edi (2018). Kewirausahaan – Perubahan Zaman: Ilmu kosong tapi berisi. Yogyakarta: Andi Offset</li> <li>5. Noersasongko, Edi (2018). Kewirausahaan Strategi Mengepung: Pelanggan menjadi puas, pesaing sesak napas. Yogyakarta: Andi Offset</li> <li>6. Wirausaha Muda Mandiri, rhenald Kasali, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta</li> </ol>	
Media Pembelajaran	<p><b>Perangkat Lunak :</b></p> <p>Instagram, facebook, twitter, hootsuite, youtube, Ms Word, LinkedIn, Google products</p>	<p><b>Perangkat Keras :</b></p> <p>Proyektor, computer PC</p>
	<p><b>Tim Teaching</b></p> <p>-</p>	
<p><b>Mata Kuliah Syarat</b></p> <p>-</p>		

Mg ke	Sub CP MK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] Pengalaman Belajar	Materi pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa dapat memahami konsep technopreneurship	1. Ketepatan dalam merumuskan dan menjelaskan konsep technopreneurship, mempunyai gagasan ide yang akan dijalankan	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuliah, latihan &amp; Diskusi [TM:3x50']</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa itu technopreneurship</li> <li>b. Technopreneur</li> <li>c. Inovasi dan inovasi</li> <li>d. Landasan technopreneurship</li> <li>e. Peranan technopreneurship bagi masyarakat</li> <li>f. Contoh sukses tokoh-tokoh technopreneurship</li> <li>g. Mindset for success</li> </ol>	

Mgg ke	Sub CP MK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] Pengalaman Belajar	Materi pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
2	Mahasiswa dapat memahami konsep online business dan offline business	1. Ketepatan dalam merumuskan dan menjelaskan konsep online business dan offline business	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk non test :</b> Tulisan makalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah, latihan &amp; Diskusi [TM:3x50']</li> <li>Tugas-1: Mahasiswa mencari paper/artikel yang berkaitan dengan technopreneurship</li> <li>[BT+BM: (1+1)x(3x50')]</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Apa itu online dan offline business</li> <li>Jenis-jenis online business dan contoh: freelancing, ecommerce, offline to online, publish a blog or website, affiliate marketing, youtube videos, menjual kursus online, software or online services</li> </ol>	
3	Mahasiswa dapat memahami dan menggali ide bisnis serta prinsip dasar bisnis	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dalam merumuskan dan menjelaskan poin-poin dalam mengembangkan bisnis</li> <li>Ketepatan dan penguasaan dalam menciptakan ide bisnis</li> <li>Ketepatan dalam pemilihan ide bisnis</li> <li>Ketepatan dalam menguji ide bisnis</li> <li>Ketepatan dalam analisa SWOT</li> </ol>	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk non test :</b> Role play	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah, latihan &amp; Diskusi [TM:3x50']</li> <li>Tugas-2: Mahasiswa role play dalam menggali ide bisnis</li> <li>[BT+BM: (1+1)x(3x50')]</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Poin-poin dalam mengembangkan bisnis</li> <li>Menciptakan ide bisnis: brainstorming, focus group, perpustakaan dan internet, customer advisory board dan employess</li> <li>Pemilihan ide bisnis</li> <li>Menguji ide bisnis</li> <li>Penjelasan tentang analisa SWOT</li> <li>Prinsip bisnis</li> </ol>	
4	Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan studi kelayakan usaha	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dalam merumuskan dan menjelaskan studi kelayakan usaha</li> <li>Ketepatan dalam menerapkan studi kelayakan usaha</li> </ol>	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah, latihan &amp; Diskusi [TM:3x50']</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Aspek yang dikaji dalam studi kelayakan usaha</li> <li>Menentukan aset</li> <li>Aspek pasar dan pemasaran</li> <li>Aspek teknsi dan produksi</li> <li>Aspek manajemen</li> <li>Aspek Keuangan</li> <li>Aspek hukum dan perijinan</li> <li>Aspek lingkungan</li> </ol>	
5	Mahasiswa dapat memahami dan menganalisa noche market	1. Ketepatan dalam menjelaskan dan menerapkan analisa kompetitor	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah, latihan &amp; Diskusi [TM:3x50']</li> <li>Pengumpulan tugas-1: Critique paper</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana meriset kompetitor</li> <li>Bagaimana menganalisa kompetitor menggunakan: general audit, content audit,</li> </ol>	

Mgg ke	Sub CP MK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] Pengalaman Belajar	Materi pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
					social media audit, email marketing audit	
6	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar dan menggunakan digital marketing	1. Ketepatan dalam menjelaskan, menerapkan serta menggunakan digital marketing	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah, latihan &amp; Diskusi [TM:3x50']</li> </ul>	a. Apa itu digital marketing b. Perkembangan dunia digital dan internet c. Tujuan digital marketing d. Konten digital marketing: photo, video, illustration, animation, infographics, informatif & menarik, interaksi, e. Contoh platform digital marketing: facebook, twitter, website, Instagram, linkedin, youtube, mail, etc f. Optimalisasi digital marketing	
7	Mahasiswa dapat memahami analisa model bisnis	1. Ketepatan dalam menjelaskan dan menerapkan analisa model bisnis	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah, latihan &amp; Diskusi [TM:3x50']</li> </ul>	a. Penjelasan dan business model canvas b. Komponen bisnis canvas c. Cara membuat kanvas model bisnis d. Manfaat kanvas model bisnis	
8	<b>UJIAN TENGAH SEMESTER</b>					
9	Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan sistematika penulisan business plan	1. Ketepatan dalam menjelaskan dan menerapkan sistematika penulisan business plan	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah, latihan &amp; Diskusi [TM:3x50']</li> <li>Tugas-3: Mahasiswa membuat business plan [BT+BM: (1+1)x(3x50')]</li> </ul>	a. Cara menulis business plan b. Struktur business plan	
10	Mahasiswa dapat memahami konsep manajemen pemasaran dan operasional bisnis	1. Ketepatan dalam menjelaskan dan menerapkan konsep tentang manajemen pemasaran dan operasional bisnis.	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah, latihan &amp; Diskusi [TM:3x50']</li> <li>Pengumpulan tugas 3</li> </ul>	a. Siklus pemasaran produk b. Operasional bisnis c. Klasifikasi sistem produksi d. Ruang lingkup manajemen	

Mgg ke	Sub CP MK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] Pengalaman Belajar	Materi pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
11	Mahasiswa dapat memahami konsep manajemen sumber daya manusia	1. Ketepatan dalam menjelaskan dan menerapkan konsep manajemen sumber daya manusia dan penggunaan outsourcing	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah, latihan &amp; Diskusi [TM:3x50']</li> </ul>	a. Human resource planning process b. Proses penerimaan tenaga kerja c. Prinsip pengelolaan karyawan d. Rancangan kerja e. Pengukuran kerja f. Hak dan kewajiban tenaga kerja g. Upah lembur dan perhitungan upah lembur h. Outsourcing dan cara meminimalkan terkena scam	
12	Mahasiswa dapat memahami konsep merekrut talent	1. Ketepatan dalam menjelaskan dan menerapkan konsep merekrut talent	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah, latihan &amp; Diskusi [TM:3x50']</li> </ul>	a. developing your recruiting strategy b. raising your company profile c. how to develop a talent pool and pipeline d. where to find candidates: linkedin and other e. completing the recruiting process	
13	Mahasiswa dapat memahami dan menganalisa biaya dan keuangan	1. Ketepatan dalam menjelaskan dan menerapkan analisa biaya dan keuangan	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah, latihan &amp; Diskusi [TM:3x50']</li> </ul>	a. Analisa biaya b. Klasifikasi biaya c. Biaya produksi d. Pengelolaan keuangan e. Analisa cost volume profit (CVP) dalam perencanaan profit f. Aspek keuangan pada perencanaan bisnis g. Strategies: increases value per sale, increase frequency, increase retention	
14	Mahasiswa dapat melakukan pitching	1. Ketepatan dalam melakukan pitching	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>presentasi [TM:3x50']</li> </ul>	a. Menyampaikan ide dengan jelas dan waktu singkat	

Mg ke	Sub CP MK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] Pengalaman Belajar	Materi pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
					<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Menyampaikan masalah dengan tepat</li> <li>c. Menyampaikan solusi</li> <li>d. Menyampaikan market size</li> <li>e. Menyampaikan business model</li> <li>f. Menyampaikan teknologi atau benda apa saja yang sudah dimiliki untuk mendukung technopreneurship</li> <li>g. Menyampaikan kompetisi yang ada</li> <li>h. Menyampaikan marketing plan</li> <li>i. Menyampaikan tim</li> <li>j. Menyampaikan jumlah uang yang di punya dan berapa yang dibutuhkan</li> </ul>	
15	Mahasiswa memitigasi masalah: kenapa customer tidak membeli?	1. Ketepatan dalam menganalisa masalah dan menemukan solusi	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuliah, latihan &amp; Diskusi [TM:3x50']</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Why your customer isn't buying your product or services</li> <li>b. The problem</li> <li>c. The solution</li> <li>d. Target audience</li> <li>e. Wow the customer</li> <li>f. Stand out from competition</li> <li>g. What if</li> <li>h. Customer reviews</li> <li>i. Minimize the risk</li> </ul>	
16	<b>UJIAN AKHIR SEMESTER</b>					

**Catatan :**

[1]. TM : tatap Muka

[2]. [TM:2x50'] : Kuliah tatap muka 1 kali (minggu) x 3 sks x 50 menit=150 menit

[3]. [BT+BM:(1+1)x(2x50')] : Belajar terstruktur 1 kali (minggu) dan belajar mandiri 1 kali (minggu) x 3 sks x 50 menit = 300 menit ( 5 jam)

[4]. Mahasiswa mampu merancang business plan & mempresentasikannya. Menunjukkan bahwa sub-CPMK ini mengandung kemampuan dalam ranah taksonomi kognitif level 2(kemampuan merancang), afektif level 2 (kemampuan merespon dalam diskusi), dan psikomotorik level 2 (manipulasi gerakan tubuh dalam ketrampilan presentasi);

- [5]. Penulisan daftar pustaka disarankan menggunakan salah satu standar/style penulisan pustaka internasional, dalam contoh ini menggunakan style **IEEE**
- [6]. RPS : Rencana Pembelajaran Semester, RMK : Rumpun Mata Kuliah, Prodi : Program Studi