



RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

Kode / Nama Mata Kuliah : B11.3701 / Bimbingan Karir	Revisi ke : -
Satuan Kredit Semester : 3 (Tiga) SKS	Tgl revisi : -
Jml Jam kuliah dalam seminggu : 150 menit.	Tgl mulai berlaku : 9 Februari 2009
	Penyusun : Nila Tristiarini SE.,MSi.
Jml Jam kegiatan laboratorium : jam	Penanggungjawab Keilmuan : Nila Tristiarini SE.,MSi.

Deskripsi Mata kuliah : Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang dapat memberikan pemahaman mengenai pengetahuan dan penggunaannya di dunia nyata, dan bagaimana dapat membentuk karakter mahasiswa yang siap untuk bekerja dan berwirausaha.

Standar Kompetensi :

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
1 -2	Mahasiswa memahami dan dapat mempraktekkan praktek transaksi perbankan pada umumnya.	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan : <ul style="list-style-type: none"> • Proses dan standar Pelayanan bank • Produk-produk bank • Transaksi harian bank 	Simulasi Mini Bank	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode simulasi transaksi perbankan	1. Totok Budisanso, Bank dan Lembaga Keuangan Lain, Salemba Empat, Jakarta, 2007 2. Chechitti, Money, Banking & Capital Market, Prentice Hall, 2008. 3. Dahlan Siamat, Manajemen Lembaga Keuangan, edisi ke tiga, Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, Jakarta, 2001

3-4	Mahasiswa mampu memahami siklus dan proses perdagangan ekspor dan import	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan : <ul style="list-style-type: none"> • Pengisian dokumen eskpor import • Penyelesaian Transaksi ekspor Import • Alur penerimaan barang dan proses pembayaran 	Pelatihan Ekspor Import	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode pelatihan langsung pada dokumen-dokumen eksport import	<ol style="list-style-type: none"> 1. Amir, MS., 2007, "Ekspor import Teori dan Penerapan", Jakarta. 2. Andi Susilo, 2006, "Buku Pintar Ekspor Import" Trans Media, Jakarta.
5 - 6	Mahasiswa memahami konsep kewirausahaan dan sifat-sifat, kepribadian, temperamen dan watak wirausaha	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan : <ul style="list-style-type: none"> • Perlunya wirausaha • Keuntungan & kelemahan wirausaha • Proses kewirausahaan • Pengertian Wirausaha • Berbagai macam tipe wirausaha • Profil wirausaha • Sifat-sifat yang perlu dimiliki wirausaha • Kreativitas • Konsep 10 D dari Bygrave • Beberapa kelemahan wirausaha Indonesia • Pemanfaatan waktu • Pengertian kepribadian • Kepribadian yg produktif • Temperamen Watak 	WIRUSAHA	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode ceramah dan diskusi dan penugasan dalam bentuk membuat konsep bisnis.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Machfoedz, Mas'ud, Mahmud Machfoedz, 2004 2. Longenecker, Justin G., Carlos W. Moore, 2001. 3. Meredith, Geoffrey. G, 2002. 4. Hisrich, Robert D., Michael P., 2008. 5. Zimmerer, Thomas W., 2008. "
7-8	Mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mampu memahami dan memiliki pengetahuan tentang profil usaha	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan : <ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan wawasan jenis bidang usaha • Rintisan usaha wirausaha baru • Perdagangan besar • Perdagangan eceran • Pedagang kaki lima • Franchising • Intrapreneurship 	PENGENALAN DUNIA USAHA	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode ceramah dan diskusi. Untuk mendukung materi perkuliahan mahasiswa diberi tugas berupa soal kasus.	Pemaparan Praktisi



9-10	Mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mampu memahami dan memiliki pengetahuan tentang bagaimana menghadapi proses pada saat melamar pekerjaan	Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan : <ul style="list-style-type: none"> • Teknik menulis surat lamaran • Teknik lolos dalam wawancara • Teknik presentasi • Hal-hal yang harus dihindari pada saat mencari atau melamar pekerjaan 	KORESPONDENSI	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode ceramah dan diskusi. Untuk mendukung materi perkuliahan mahasiswa diberi tugas berupa menulis surat lamaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Drs. Redi Panuju, Komunikasi Bisnis, PT Gramedia, Jakarta, 2000 2. Drs. Alo Liliweri, Dasar-dasar Komunikasi Periklanan, 3. Drs. Bambang, Siswanto, Humas, Bumi Aksara, 1992
11-12	Mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mampu memiliki karakter yang siap kerja dan berdaya saing tinggi	Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan : <ul style="list-style-type: none"> • Jenis karakter berdaya saing tinggi • Bagaimana membentuk karakter pribadi kita • Bagaimana mengelola karakter • Karakter yang berani bersaing dan siap berubah 	CHARACTER BUILDING	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode ceramah dan game edukasi.	Game Edukasi
13-14	Mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mampu bekerjasama dengan kelompok dalam kehidupan organisasi ataupun kehidupan sosial bermasyarakat	Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan : <ul style="list-style-type: none"> • Pembentukan jiwa peduli pada lingkungan sekitar • Teknik bekerjasama dalam tim 	TEAM BUILDING	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode ceramah dan game edukasi.	Game Edukasi

Level Taksonomi :

Pengetahuan	20 %
Pemahaman	20 %
Penerapan	30 %
Analisis	20 %
Sintesis	5 %
Evaluasi	5 %



FM-UDINUS-BM-08-05/RO

Komposisi Penilaian :

Aspek Penilaian	Prosentase
Ujian Akhir Semester	20 %
Ujian Tengah Semester	20 %
Tugas Mandiri	30 %
Keaktifan Mahasiswa	20 %
Kehadiran	10 %
Total	100 %

Disusun oleh :	Diperiksa oleh :		Disahkan oleh :
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Ketua Program Studi	Dekan
Nila Tristiarini,SE.,MSi.	Nila Tristiarini,SE.,MSi.	Dian Prawita Sari, SE, MM	Dr. Agus Prayitno