



## SILABUS MATAKULIAH

Revisi : 1

Tanggal Berlaku : 5 Agustus 2014

### A. Identitas

1. Nama Matakuliah : Interpreuner Advance
2. Program studi : D3 RMIK
3. Fakultas : Kesehatan
4. Bobot sks : 2 SKS Teori
5. Elemen kompetensi :
6. Jenis kompetensi :
7. Alokasi waktu total : 14 minggu
8. Deskripsi Mata kuliah : Mata kuliah ini merupakan mata kuliah kelanjutan dari Start Up Business yang dapat memberikan mahasiswa pengetahuan dan pengalaman praktis mengenai bagaimana mengimplementasikan usaha secara riil dan sudah berorientasi pada perolehan keuntungan secara materiil.

### B. Unsur-unsur Silabus

TM	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Alokasi waktu	Evaluasi
1	Mahasiswa memahami peraturan dan ketentuan mata kuliah ini.	Mahasiswa dapat memahami: <ul style="list-style-type: none"><li>• Peraturan Kelas</li><li>• Prosentasi penilaian</li><li>• Silabus mata kuliah</li><li>• Rancangan materi ajar dalam mata kuliah</li></ul>	KONTRAK BELAJAR DAN GAMBARAN UMUM MATA KULIAH	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode ceramah	100 menit	Kuis Penugasan

2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan memahami proses dan prosedur dalam mengembangkan bisnis atau memulai perusahaan baru	<p>Mahasiswa dapat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami bentuk bisnis beserta keunggulan dan kelemahannya</li> <li>• Memahami proses dan prosedur pendirian perusahaan baru</li> <li>• Memahami hak paten, merek dagang dan hak cipta</li> </ul>	PENDIRIAN USAHA DAN PEMILIHAN BADAN HUKUM USAHA	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode ceramah	100 menit	Kuis Penugasan
3	Mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mampu memahami konsep penggunaan dan fungsi E-Commerce dalam menjalankan usahanya	<p>Mahasiswa memiliki kemampuan untuk dapat :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendeskripsikan keuntungan dari menjual di world wide web</li> <li>• Memahami faktor-faktor yang harus dipertimbangkan oleh wirausahawan sebelum meluncurkan e-commerce</li> <li>• Menjelaskan strategi dasar yang harus diikuti oleh wirausahawan untuk meraih keberhasilan dalam usaha e-commerce</li> </ul>	E-COMMERCE	Workshop	100 menit	Kuis Penugasan

4-5	Mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mampu mengevaluasi hasil proposal bisnis mereka apakah masih relevan untuk dijalankan	Mahasiswa mampu mereview kembali proposal bisnsnya dari seluruh aspek baik pemasaran, produksi, organisasi, keuangan	REVIEW & EVALUASI PROPOSAL BUSINESS	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode student interaktif	200 menit	Kuis Penugasan
6-7	Mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mampu membuat produk dan mengevaluasi kualitas dan kelayakan produk	Mahasiswa mampu : • Membuat Produk • Menguji kualitas produk • Packaging	IMPLEMENTAS I PRODUK	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode student interaktif	200 menit	Kuis Penugasan
7-8	Mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mampu merancang dan membuat produk yang layak untuk dipasarkan	Mahasiswa dapat merancang dan membuat dan memahami : • Strategi Promosi • Strategi Consumer branding • Service excelent to costumer	USAHA MANDIRI TAHAP I BERORIENTAS I PEMENANGAN PASAR	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode project base learning dan mentoring	200 menit	Kuis Penugasan

9	Mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mampu mengevaluasi hasil praktek usaha mereka	Mahasiswa dapat dan memahami menyimpulkan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Strategi penjualan yang baik</li> <li>• Konsep promosi</li> <li>• Standarisasi pelayanan konsumen</li> </ul>	EVALUASI USAHA MANDIRI TAHAP I	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode problem base learning	100 menit	Kuis Penugasan
10-11	Mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mampu menjalankan usahanya dan mempunyai konsep profit oriented	Mahasiswa dapat memahami, menjelaskan dan membuat perencanaan mengenai : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Strategi Penetapan harga</li> <li>• Menghadapi Pesaing</li> <li>• Pemerolehan &amp; Pengolahan bahan baku secara efisien</li> <li>• Perolehan Profit</li> </ul>	USAHA MANDIRI TAHAP II BERORIENTAS I PROFIT	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode project base learning dan mentoring	200 menit	Kuis Penugasan
12	Mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mampu mengevaluasi hasil praktek usaha mereka	Mahasiswa dapat dan memahami menyimpulkan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Besaran perolehan keuntungan</li> <li>• Efisiensi dan efektivitas produksi produk</li> </ul>	EVALUASI USAHA MANDIRI TAHAP II	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode problem base learning	100 menit	Kuis Penugasan

13	Mahasiswa mampu memproduksi dan menjual barang yang dihasilkan dengan berorientasi pada keuntungan	Mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan untuk : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjual dan mempromosikan produk yang dihasilkan</li> <li>• Mampu membuat strategi pasar untuk mengalahkan pesaing</li> <li>• Memperoleh keuntungan materiil dari usaha yang dilakukan</li> </ul>	STUDENT EXPO INTERNAL	Aktifitas pembelajaran mengadakan pameran dan penjualan produk secara langsung	100 menit	Kuis Penugasan
14	Mahasiswa mampu mempresentasikan usahanya untuk berkompetisi mendapatkan pendanaan dari pihak ketiga	Mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan untuk Memberikan keyakinan pada pihak ketiga untuk memperoleh pendanaan sebagai tambahan modal usaha	LOMBA CRENOPRENE UR	LOMBA	100 menit	Kuis Penugasan

<b>Disusun oleh :</b> Dosen Pengampu	<b>Diperiksa oleh :</b> Penanggung Jawab Keilmuan	<b>Disahkan oleh :</b> Dekan
Dewi Agustini Santoso, S.Kom.,M.Kom	Dewi Agustini Santoso, S.Kom.,M.Kom	Dr.dr. Sri Andarni Indreswari, M.Kes





**FM-UDINUS-BM-08-05/R1**