	UNIVERSITAS GUNADARMA **FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI** **PROGRAM STUDI S1- ILMU KOMUNIKASI** **(KAMPUS KABUPATEN PENAJAM PASER UTARA)**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah (mk)	**Kode**	**Rumpun MK**	**Bobot (sks)**	**Semester**	**Tgl Penyusunan**
Digital Entrepreneurship	IT082349	MK Pilihan	Teori=3	7	28 Desember 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator Mata Kuliah**	**Ketua Program Studi**
	Dr. Prasetyo Bonifasius Sitanggang Dr. Peni Sawitri	Dr. Prasetyo Bonifasius Sitanggang	**Dr. Reza Praditya Yudha, M.I.Kom**

Capaian Pembelajaran (CP)		
	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
	CPL1	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahlian dalam lingkup Ilmu Komunikasi secara mandiri (S9)
	CPL2	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan dalam kajian Ilmu Komunikasi (S10). Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya (KU7)
	CPL3	Mempunyai pemahaman untuk mengolah, menganalisis, serta menggunakan data dan informasi (big data) di dunia digital (P6).
	CPL4	Mempunyai Pengetahuan tentang era industri dan perkembangannya, serta persoalan-persoalan yang dihadapi masyarakat kontemporer sesuai dengan kemaslahatan bersama secara lokal, nasional, dan global (P9)
	CPL5	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 (KU3)
	CPL6	Mampu merencanakan, mewujudkan dan memublikasikan karya komunikasi berbasis data, sebagai bentuk adaptasi terhadap disrupsi digital (KK4); dan menguasi keterampilan komunikasi yang mendasar yaitu public speaking dan produksi multimedia.(KK6)
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK1	Mahasiswa mampu mengembangkan keahlian untuk mengidentifikasi dan menganalisis ide-ide bisnis berbasis digital (P6)
	CPMK2	Mendorong pemikiran kewirausahaan mahasiswa dengan pemahaman pada pola pikir, motivasi dan perilaku kewirausahaan (S10)
	CPMK3	Mahasiswa mampu mengembangkan kewirausahaan dengan memperhatikan lingkungan bisnis (KU7)
	CPMK 4	Mahasiswa mampu memahami dan mengidentifikasi peluang bisnis di era digital (KU3)

	CPMK 5	Mahasiswa mampu memahami inovasi dalam bisnis digital (P9)
	CPMK 6	Mahasiswa mampu menganalisis sebuah bisnis dengan *Business Model Canvas (KK4)*
	CPMK 7	Mahasiswa mampu memanfaatkan data sesuai dengan etika untuk membuat dan mengembangkan bisnis (S9, P9)
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
	Sub-CPMK1	Menguasai konsep-konsep dan teori yang berkaitan dengan kewirausahaan digital dan inovasi;
	Sub-CPMK2	Memahami implementasi konsep operasional kewirausahaan digital dalam kegiatan praktik;
	Sub-CPMK3	Menguasai pengetahuan faktual dan metode aplikasi etika profesi dalam menjalankan aktivitas kerja di bidang; dan
	Sub-CPMK4	Menguasai konsep integritas akademik secara umum dan memahami konsep perlindungan kekayaan intelektual.
	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK	

	Sub-CPMK1	**Sub-CPMK2**	**Sub-CPMK3**	**Sub-CPMK4**	**Sub-CPMK5**	…
CPL1						
CPL2		V	V			
CPL3	V					
CPL4						
CPL5				V	V	
CPL6				V		

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas perkembangan teknologi digital, *digital marketing*, *platform* kewirausahaan digital, perusahaan-perusahan digital dan aplikasinya dalam kewirausahaan serta *sharing economy*. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan, pemahaman dan penerapan berbagai kasus perusahaan dan perkembangan digital pada kewirausahaan. Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa dalam menyusun sebuah perencanaan kewirausahaan melalui ide, pengamatan, perbandingan serta kemampuan yang dimilikinya. Mata kuliah ini juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memahami lebih detail, mengeksploitasi kemampuan dalam mengembangkan ide untuk membuat rencana bisnis serta mewujudkannya menjadi sebuah kewirausahaan yang nyata, karena Dunia digital menawarkan sumber daya baru yang sangat luas bagi para wirausahawan untuk memanfaatkan, mulai dari pengumpulan data terbuka, konten, kode, dan layanan yang tumbuh secara eksponensial hingga kontribusi online pengguna dan komunitas di seluruh dunia. Dunia digital juga menyediakan cara baru untuk menggabungkan sumber daya ini. Misalnya, bisnis kecil dapat memanfaatkan jaringan periklanan besar, chatbot berbasis Artificial Intelligence, freelancer global, atau penerjemahan bahasa hanya dengan beberapa klik atau beberapa baris kode. Mata kuliah *Digital entrepreneurship* merupakan suatu gambaran mengenai bagaimana kewirausahaan akan ditransformasikan oleh teknologi menuju dunia digital,

	mulai dari cara merancang serta memasarkan suatu produk, menjangkau dan memberikan pelayanan kepada konsumen, mengelola arus keuangan, berkolaborasi dengan mitra, serta menganalisis peluang, strategi, risiko, target pemasaran, dan sebagainya. Mata kuliah ini juga memberikan tambahan *skill* dan pengetahuan dalam berwirausaha secara digital, seperti akses pemodalan, pengelolaan keuangan, dan keamanan siber untuk pewirausaha digital.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	● Innovation and Entrepreneurship : Konsep Model Binis Kanvas dan inovasinya ● Digital marketing canvas : Konsep Digital Marketing Canvas ● Framing the Digital Business : Pembuatan email google- registrasi online single submission UMKM KBLI-Pengenalan Google Bisnis, website dan SEO ● Lima tipe dasar Business Digital : Content-Based Business, Community-Based Business, Online Store, Matchmaking Business, Promotion Business. ● Pillars of Digital Transformation Beyond Technology ● Karakteristik, fungsi dan Peran Media Sosial untuk Digital Business ● Sumber-sumber dana: hutang dan ekuitas, Perencanaan dan Pengendalian Keuangan ● Business Model Canvas : Nine basic building blocks, Lima tahapan BMC, Jenis Chanel BMC (Saluran Distribusi dan Saluran Komunikasi) ● Pemasaran Konten : Dasar dasar pembuatan konten pemasaran - *Copywriting* -Praktek konten pemasaran - Panduan desain grafis Canvas - Praktek Canvas -Panduan fotografi produk pemasaran konten ● Analisis Web dan Pengelolaan Toko Online : Konsep Toko Online - Praktek Toko Online
Pustaka	**Utama :** Allen, J.A . 2019. *Digital Entrepreneurship*. New York: Routledge Budiarta, K., Ginting, S. O., & Simarmata, J. 2020. *Ekonomi dan Kewirausahaan Digital*. Yayasan Kita Menulis. Harmayanti, Marpaung, D., Hamzah, A., Mulyani, N., & Hutapean, J. 2020. *E-COMMERCE: Suatu Pengantar Kewirausahaan Digital*. Yayasan Kita Menulis. Hasibuan, A., Jamaludin, Yuliana, Y., Sudirman, A., Wirapraja, A., Kusuma, A. H. P., Hwee, T. S., Napitupulu, D., Afriany, J., & Simarmata, J. 2020. *E-Business: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis. Whittington, D., 2018. Digital innovation and entrepreneurship. Cambridge University Press. **Pendukung :** Salmiah, Fajrillah, Sudirman, A., Siregar, M. N. H., Simarmata, J., Suleman, A. R., Saragih, L. M., Hasibuan, A., Sudarso, A., Hasibuan, A. F. H., & Jamaludin. 2020. *Online Marketing*. Yayasan Kita Menulis.

	Saputra, D. H., Sutiksno, D. U., Kusuma, A. H. P., Romindo, Wahyuni, D., Purnomo, A., & Simarmata, J. 2020. *Digital Marketing: Komunikasi Kewirausahaan Menajdi Lebih Mudah*. Yayasan Kita Menulis.
Dosen Pengampu	Dr. Prasetyo Bonifasius Sitanggang Dr. Peni Sawitri
Mata kuliah syarat	Consumer Behavior, Integrated Marketing Communication

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Teknik**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1	Mahasiswa mampu memahami entrepreneurship dan inovasi sehingga dapat mengembangkan keahlian untuk mengidentifikasi dan menganalisis ide-ide bisnis berbasis digital (Sub CPMK 1)	Ketepatan menjelaskan entrepreneurship dan inovasi	**Kriteria :** Pedoman penskoran (Marking Scheme) **Teknik non-test**: ♣ Merin gkas materi kuliah ♣ Kuis-1	♣ Kuliah ♣ Diskusi [PB: 1x(3x50")] ♣ Tugas 1: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang ide ide bisnis berbasis digital	e-learning : https://e-learning.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	Konsep Dasar Kewirausahaan Digital 1) Definisi kewirausahaan digital dan E- commerce 2) Model pengembangan kewirausahaan digital 3) Kelebihan dan kekurangan kewirausahaan digital 4) Bentuk-bentuk kepemilikan usaha Digital	5
2	Mahasiswa dapat melaksanakan praktik mengoperasikan	Ketepatan presentasi di media sosial	**Kriteria :** Pedoman penskoran	♣ Kuliah ♣ Praktek operasi aplikasi	_	● Mengenal aplikasi kewirausahaan digital	5

	aplikasi kewirausahaan digital yang selanjutnya dipresentasikan melalui media sosial		(Marking Scheme) **Teknik non-test**: ♣ Merin gkas materi kuliah ♣ Kuis-2	kewirausahaan digital ♣ Pembuata n Email Google - Registrasi Online Single Submission UMKM KBLI		● Implementasi Pembuatan Kewirausahaan Digital	
3	Mahasiswa mampu memahami cara membangun bisnis /Perencanaan Kewirausahaan Digital (startup)	Presentasi dan Diskusi Kelompok membangun bisnis dan membuat kerangka bisnis digital pada media sosial	**Kriteria :** Pedoman penskoran (Marking Scheme) **Teknik non-test dan test :** Presentasi hasil diskusi kelompok	♣ Kuliah ♣ Diskusi dalam kelompok [PB: 1x(3x50")] ♣ Tugas-2 : Menyusun hasil diskusi kelompok dalam membangun bisnis dgn diawali perencanaan	e-learning : https://e-learning.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	● Definisi dan manfaat perencanaan kewirausahaan ● Cakupan perencanaan kewirausahaan (*business plan*) ● Studi Kelayakan Bisnis/usaha digital : merancang pemasaran, produksi dan operasi, manajemen dan keuangan	10
4	Mahasiswa dapat memahami seluk beluk digital marketing	Ketepatan membuat kerangka bisnis digital pada media sosial/intern et	**Kriteria :** Teknik non-test dan test ♣ Merin gkas materi	♣ Kuliah ♣ Praktek membuat kerangka bisnis digital	e-learning : https://e-learning.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi	● Konsep Dasar Digital Marketing : Definisi digital marketing, Jenis-jenis digital marketing, Social Media Marketing (SMM)	10

			kuliah ♣ Menjawab pertanyaan dosen	♣ Pembuatan Email Google - Registrasi Online Single Submission UMKM KBLI Pengenalan Google Bisnis, website dan SEO	komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	● Memvisualisasikan Konsep Dasar Digital Marketing	
5	Mahasiswa dapat menjelaskan lima tipe dasar Business Digital	Ketepatan menjelaskan konten dasar bisnis, dapat membuat toko online /digital marketplace dan berbagai promosinya	**Kriteria :** Teknik non-test dan test ♣ Merangkas materi kuliah ♣ Menjawab pertanyaan dosen	♣ Kuliah ♣ Diskusi [PB: 1x(3x50")]	e-learning : https://e-learning.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	● Content-Based Business, Community-Based Business, Online Store, Matchmaking Business, Promotion Business.	10
6	Mahasiswa dapat menjelaskan pilar pilar berdasarkan teknologi penunjang bisnis digital	Ketepatan mengidentifikasi 6 pilar penunjang bisnis digital	**Kriteria :** Teknik non-test dan test ♣ Merangkas materi	♣ Kuliah ♣ Diskusi [PB: 1x(3x50")]	e-learning : https://e-learning.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi	● *experiences,* ● *people,* ● *change,* ● *innovation,* ● *leadership and* ● *culture*	10

			kuliah ♣ Menjawab pertanyaan dosen		komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi		
7 & 8	Mahasiswa dapat memahami akan Karakteristik, fungsi dan Peran Media Sosial untuk Digital Business	Presentasi dengan mengambil berbagai media sosial	**Kriteria :** Teknik non-test dan test ♣ Merin gkas materi kuliah ♣ Menja wab saat diskusi/present asi	♣ Kuliah ♣ Diskusi [PB: 2x(3x50")]	e-learning : https://e-learning.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	• Facebook, • Twitter, • Instagram, • Youtube • Tik Tok	15
9&10	Mahasiswa dapat mengenal dan memahami Sumber-sumber dana: hutang dan ekuitas. Mahasiswa dapat mengimplementasi Laporan keuangan dengan merencanakan dan mengendalikan aspek keuangan pada startup bisnis digital	Ketepatan melakukan praktik membuat proposal pengajuan dana untuk UKM (kewirausahaan digital) dan mempresentasikannya	**Kriteria :** Teknik non-test dan test ♣ Merin gkas materi kuliah ♣ Menja wab saat diskusi/present asi	♣ Kuliah ♣ Diskusi [PB: 2x(3x50")]	e-learning : https://e-learning.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	1. Konsep Dasar Sumber Dana: Hutang dan Ekuitas • Perencanaan kebutuhan modal • Modal utang dan modal ekuitas • Sifat-sifat pendanaan • Metode-metode pendanaan 2. Memanfaatkan Sumber Dana Untuk Memperluas Jangkauan Kewirausahaan Digital 3. Konsep dasar laporan keuangan : Laporan	15

						keuangan start-up a) Laporan anggaran dana start-up b) Laporan biaya start-up c) Laporan laba rugi d)Implementasi Pembuatan Laporan Keuangan	
11	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester**						
12	Mahasiswa dapat memahami proses 9 blok pembentuk dan penerapan BMC (Businees Model Canvas) serta mengenali dua saluran BMC	Ketepatan mengidentifikasi dan menganalisa 9 blok pada busines digital pada berbagai platform bisnis digital	**Kriteria :** Teknik non-test dan test ♣ Merin gkas materi kuliah ♣ Menja wab saat diskusi/present asi	♣ Kuliah ♣ Diskusi [PB: 2x(3x50")]	e-learning : https://e-learning.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	1). 9 blok BMC : segmen konsumen, value yang ditawarkan, jalur penawaran nilai, hubungan dengan pelangan, aliran pendapatan, aset vital, mitra kerja sama, serta struktur biaya 2) Saluran BMC : Distribusi dan Komunikasi 3) 5 Fase Chanel BMC : Awareness, Evaluation, Purchase, Delivery, After Sales	10
13	Mahasiswa dapat membuat konsep akan Konten Pemasaran DIgital dan Mahasiswa mampu menyebutkan	Ketepatan pembuatan konten pemasaran - *Copywriting* , dan membuat fotografi produk yang	**Kriteria :** Teknik non-test dan test ♣ Merin gkas materi	♣ Kuliah ♣ Diskusi [PB: 1x(3x50")]	e-learning : https://e-learning.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi	● *Copywriting* - ● Praktek konten pemasaran - ● Panduan desain grafis Canvas - ● Praktek Canvas - ● Panduan fotografi produk pemasaran	5

	jenis-jenis perangkat lunak manajemen konten untuk menerbitkan dan mengedit konten, mengubah tampilan situs, dan menambahkan fitur baru serta Mahasiswa mampu menggunakan perangkat lunak manajemen konten, WordPress	menarik pada platform digital business	kuliah ♣ Menjawab pertanyaan dosen		- Referensi		
14	Mahasiswa mampu menjelaskan cara menggunakan teknologi analisis web untuk membuat dan melacak tujuan bisnis dengan pengelolaan toko online	Ketepatan menganalisis web dan mampu menggunakan google analytics atau aplikasi lainnya	**Kriteria :** Teknik non-test dan test ♣ Meringkas materi kuliah ♣ Menjawab pertanyaan dosen	♣ Kuliah ♣ Diskusi [PB: 1x(3x50")]	e-learning : https://e-learning.gunadarma.ac.id/ - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	● Google Analytics ● Toko Online ● Berbagai Aplikasi analisa website	**5**

16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**	

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, ketrampulan 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. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria 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, Problem Based Learning dan metode lainnya.
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