



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Ekonomika dan Bisnis  
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode  
Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Entrepreneurship Project	6120902036		T=1 P=1 ECTS=3.18	3	22 April 2025

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Hafid Kholidi Hadi S.E., M.SM	Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA.	Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA.

<b>Model Pembelajaran</b>	<b>Project Based Learning</b>
---------------------------	-------------------------------

<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>	
	<b>CPL-1</b>	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya
	<b>CPL-2</b>	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
	<b>CPL-7</b>	Mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif
	<b>CPL-9</b>	Mampu mengembangkan bisnis digital berdasarkan entrepreneurial leadership secara berkelanjutan
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
	<b>CPMK - 1</b>	Menerapkan nilai-nilai etika dan kebangsaan dalam pengembangan ide bisnis digital (C3)
	<b>CPMK - 2</b>	Menganalisis peluang pasar dan kebutuhan konsumen untuk mengembangkan produk digital yang inovatif (C4)
	<b>CPMK - 3</b>	Mengevaluasi strategi pemasaran digital untuk meningkatkan daya saing bisnis (C5)
	<b>CPMK - 4</b>	Menciptakan model bisnis digital yang berkelanjutan dengan memanfaatkan teknologi terkini (C6)
	<b>CPMK - 5</b>	Menerapkan keterampilan kepemimpinan dan kerja sama tim dalam pengelolaan proyek bisnis digital (C3)
	<b>CPMK - 6</b>	Menganalisis dan mengevaluasi risiko dalam pengembangan bisnis digital (C4, C5)
	<b>CPMK - 7</b>	Menciptakan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam bisnis digital (C6)
	<b>CPMK - 8</b>	Menerapkan prinsip-prinsip kewirausahaan dalam perencanaan dan eksekusi proyek bisnis digital (C3)
	<b>CPMK - 9</b>	Menganalisis dampak sosial dan ekonomi dari implementasi bisnis digital (C4)
<b>CPMK - 10</b>	Mengevaluasi keefektifan strategi dan alat digital yang digunakan dalam proyek bisnis digital (C5)	

**Matrik CPL - CPMK**

CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-7	CPL-9
CPMK-1	✓			
CPMK-2			✓	
CPMK-3				✓
CPMK-4				✓
CPMK-5		✓		
CPMK-6				✓
CPMK-7			✓	✓
CPMK-8		✓		
CPMK-9	✓		✓	
CPMK-10				✓

**Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**

--	--

CPMK	Minggu Ke																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
CPMK-1	✓																
CPMK-2		✓	✓														
CPMK-3				✓	✓												
CPMK-4						✓											
CPMK-5							✓	✓									
CPMK-6									✓	✓	✓	✓					
CPMK-7													✓				
CPMK-8																	
CPMK-9															✓		
CPMK-10																✓	✓

**Deskripsi Singkat MK** Mata kuliah Entrepreneurship Project pada program studi Bisnis Digital bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada mahasiswa dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan proyek kewirausahaan. Mahasiswa akan belajar tentang konsep dasar kewirausahaan, proses bisnis, analisis pasar, perencanaan keuangan, serta strategi pemasaran yang relevan dengan bisnis digital. Selain itu, mahasiswa juga akan diajak untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam proyek nyata yang dapat meningkatkan keterampilan berwirausaha dan kreativitas dalam berbisnis di era digital.

**Pustaka**

**Utama :**

1. Kuratko, D. F. (2020). Entrepreneurship: Theory, Process, Practice (11th ed.). Cengage Learning.

**Pendukung :**

1. Ries, E. (2011). The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses. Crown Business.
2. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers. Wiley.

**Dosen Pengampu**

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai etika dan kebangsaan dalam mengembangkan ide bisnis digital.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Etika dalam pengembangan ide bisnis digital dipahami dengan baik</li> <li>2. Kemampuan menerapkan nilai kebangsaan dalam ide bisnis digital terlihat</li> <li>3. Kreativitas dalam mengaitkan nilai-nilai etika dan kebangsaan dengan ide bisnis digital</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> holistik non tes</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	Pembelajaran berbasis diskusi dan studi kasus.	Diskusi daring tentang penerapan nilai-nilai etika dalam bisnis digital	<p><b>Materi:</b> Pengertian nilai-nilai etika dalam bisnis digital, Pentingnya nilai kebangsaan dalam ide bisnis, Studi kasus pengembangan ide bisnis digital yang sukses</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%

2	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai etika dan kebangsaan dalam merancang dan mengembangkan ide bisnis digital.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kemampuan menerapkan nilai-nilai etika dalam ide bisnis digital</li> <li>2.Kemampuan menerapkan nilai-nilai kebangsaan dalam ide bisnis digital</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> holistik non tes  <b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan simulasi.	Diskusi daring tentang penerapan nilai-nilai etika dalam ide bisnis digital, Analisis kasus tentang pengembangan ide bisnis digital dengan nilai kebangsaan yang tinggi	<b>Materi:</b> Pentingnya nilai-nilai etika dalam bisnis digital, Pentingnya nilai-nilai kebangsaan dalam bisnis digital, Studi kasus pengembangan ide bisnis digital yang sukses dengan nilai etika dan kebangsaan yang tinggi <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
3	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai etika dan kebangsaan dalam merancang dan mengembangkan ide bisnis digital.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kemampuan menerapkan nilai-nilai etika dalam ide bisnis digital</li> <li>2.Kemampuan menerapkan nilai-nilai kebangsaan dalam ide bisnis digital</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> holistik non tes  <b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan simulasi.	Diskusi daring tentang penerapan nilai-nilai etika dalam ide bisnis digital, Analisis kasus tentang pengembangan ide bisnis digital dengan nilai kebangsaan yang tinggi	<b>Materi:</b> Pentingnya nilai-nilai etika dalam bisnis digital, Pentingnya nilai-nilai kebangsaan dalam bisnis digital, Studi kasus pengembangan ide bisnis digital yang sukses dengan nilai etika dan kebangsaan yang tinggi <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
4	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis peluang pasar secara mendalam, memahami kebutuhan konsumen, dan menghasilkan ide produk digital inovatif yang relevan dengan pasar.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Analisis Tren Pasar</li> <li>2.Pemahaman Kebutuhan Konsumen</li> <li>3.Ide Produk Digital Inovatif</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> holistik non tes  <b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi Forum Online, Penugasan Analisis Pasar dan Kebutuhan Konsumen	<b>Materi:</b> Analisis Pasar, Segmentasi Pasar, Studi Kebutuhan Konsumen, Strategi Pengembangan Produk Digital <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
5	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis peluang pasar secara mendalam, memahami kebutuhan konsumen, dan menghasilkan ide produk digital inovatif yang relevan dengan pasar.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Analisis Tren Pasar</li> <li>2.Pemahaman Kebutuhan Konsumen</li> <li>3.Ide Produk Digital Inovatif</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> holistik non tes  <b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi Forum Online, Penugasan Analisis Pasar dan Kebutuhan Konsumen	<b>Materi:</b> Analisis Pasar, Segmentasi Pasar, Studi Kebutuhan Konsumen, Strategi Pengembangan Produk Digital <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
6	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan model bisnis digital yang inovatif, berkelanjutan, dan dapat menghadapi perubahan teknologi dengan baik.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Inovasi dalam model bisnis digital</li> <li>2.Penerapan teknologi terkini</li> <li>3.Kesesuaian model bisnis dengan pasar digital</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> holistik non tes  <b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif	Pembelajaran aktif, diskusi kelompok, studi kasus, dan presentasi.	Diskusi daring tentang model bisnis digital yang inovatif, Membuat proposal model bisnis digital berkelanjutan	<b>Materi:</b> Konsep model bisnis digital, Teknologi terkini dalam bisnis, Strategi berkelanjutan <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

7	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan keterampilan kepemimpinan dan kerja sama tim secara efektif dalam konteks pengelolaan proyek bisnis digital.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kemampuan berkomunikasi dalam tim</li> <li>2.Kemampuan memimpin tim proyek</li> <li>3.Kemampuan menyelesaikan konflik dalam tim</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> holistik non tes  <b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif	Pembelajaran kolaboratif, studi kasus, diskusi kelompok.	Diskusi daring tentang studi kasus proyek bisnis digital, Membuat rencana kepemimpinan untuk proyek bisnis digital	<b>Materi:</b> Teori kepemimpinan, Strategi kerja sama tim, Studi kasus proyek bisnis digital <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
8	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan keterampilan kepemimpinan dan kerja sama tim dalam konteks pengelolaan proyek bisnis digital.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kemampuan memimpin tim proyek</li> <li>2.Kemampuan bekerja sama dalam tim</li> <li>3.Kemampuan mengelola konflik dalam tim</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> tes  <b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		presentasi online	<b>Materi:</b> Teori kepemimpinan, Strategi kerja sama tim, Manajemen konflik <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	20%
9	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis risiko-risiko yang terkait dengan pengembangan bisnis digital dan mengevaluasi strategi mitigasi yang tepat.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kemampuan menganalisis risiko bisnis digital</li> <li>2.Kemampuan mengevaluasi dampak risiko</li> <li>3.Kemampuan merumuskan strategi mitigasi</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> holistik non tes  <b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis masalah, studi kasus, diskusi kelompok.	Diskusi daring tentang studi kasus risiko bisnis digital	<b>Materi:</b> Pengenalan risiko dalam bisnis digital, Metode analisis risiko, Strategi mitigasi risiko <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
10	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis risiko-risiko yang terkait dengan pengembangan bisnis digital dan mengevaluasi strategi mitigasi yang tepat.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kemampuan menganalisis risiko bisnis digital</li> <li>2.Kemampuan mengevaluasi dampak risiko</li> <li>3.Kemampuan merumuskan strategi mitigasi</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> holistik non tes  <b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis masalah, studi kasus, diskusi kelompok.	Diskusi daring tentang studi kasus risiko bisnis digital	<b>Materi:</b> Pengenalan risiko dalam bisnis digital, Metode analisis risiko, Strategi mitigasi risiko <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
11	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan solusi inovatif yang dapat mengatasi tantangan dalam bisnis digital dengan kreativitas dan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pasar digital.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kemampuan identifikasi masalah</li> <li>2.Kreativitas dalam merancang solusi</li> <li>3.Kemampuan implementasi solusi inovatif</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> holistik non tes  <b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi Forum Online, Penugasan Proyek Online	<b>Materi:</b> Identifikasi Tantangan Bisnis Digital, Teknik Kreatifitas dalam Berpikir, Desain Solusi Inovatif, Implementasi Solusi dalam Bisnis Digital <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
12	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan prinsip-prinsip kewirausahaan dalam perencanaan dan eksekusi proyek bisnis digital dengan baik dan benar.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Analisis Peluang Bisnis</li> <li>2.Kualitas Rencana Bisnis Digital</li> <li>3.Implementasi Proyek Bisnis Digital</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> holistik non tes  <b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi Online, Pengembangan Rencana Bisnis Digital	<b>Materi:</b> Identifikasi Peluang Bisnis, Pembuatan Rencana Bisnis Digital, Implementasi Proyek Bisnis Digital <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
13	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dampak sosial dan ekonomi dari implementasi bisnis digital dengan menggunakan kerangka pemikiran yang tepat.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Analisis dampak sosial</li> <li>2.Analisis dampak ekonomi</li> <li>3.Ketepatan kerangka pemikiran</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> holistik non tes  <b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang studi kasus implementasi bisnis digital	<b>Materi:</b> Konsep bisnis digital, Dampak sosial bisnis digital, Dampak ekonomi bisnis digital <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	1%

14	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dampak sosial dan ekonomi dari implementasi bisnis digital dengan baik dan menyeluruh.	1. Analisis dampak sosial 2. Analisis dampak ekonomi 3. Kemampuan identifikasi implikasi	<b>Kriteria:</b> holistik non tes  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran berbasis diskusi dan studi kasus.	Diskusi daring tentang studi kasus implementasi bisnis digital	<b>Materi:</b> Konsep dampak sosial bisnis digital, Konsep dampak ekonomi bisnis digital, Studi kasus implementasi bisnis digital <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	2%
15	Mahasiswa diharapkan mampu menguasai kemampuan kognitif dalam Taksonomi Bloom level Mengevaluasi (C5) terkait strategi dan alat digital dalam proyek bisnis digital.	1. Analisis mendalam strategi digital 2. Rekomendasi perbaikan strategi digital	<b>Kriteria:</b> holistik non tes  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang studi kasus strategi digital sukses	<b>Materi:</b> Konsep evaluasi strategi digital, Teknik evaluasi alat digital, Studi kasus strategi digital sukses <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	2%
16	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi keefektifan strategi dan alat digital yang digunakan dalam proyek bisnis digital dengan baik dan dapat memberikan rekomendasi perbaikan yang tepat.	30	<b>Kriteria:</b> tes  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang evaluasi strategi digital, Penyusunan laporan evaluasi kinerja alat digital	<b>Materi:</b> Konsep evaluasi strategi digital, Metode evaluasi kinerja alat digital, Teknik analisis kinerja proyek bisnis digital <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	30%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	42%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	56.5%
3.	Penilaian Portofolio	1.5%
		100%

#### Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- Sub-CPMK 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Koordinator Program Studi S1  
Bisnis Digital



Hujjatullah Fazlurrahman, S.E.,  
MBA.  
NIDN 0723108603

**UPM** Program Studi S1 Bisnis  
Digital



Muhammad Fajar Wahyudi  
Rahman, S.E., M.M.  
NIDN 0029109601

File PDF ini digenerate pada tanggal 22 April 2025 Jam 03:08 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

