



**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 Penyesunan												
Perencanaan KKN Bisnis Digital	6120902044	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=0 P=0 ECTS=0	5	8 April 2025												
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi												
	Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M.		Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M.		Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA.												
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya															
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan															
	CPL-7	Mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif															
	CPL-9	Mampu mengembangkan bisnis digital berdasarkan entrepreneurial leadership secara berkelanjutan															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	CPMK - 1	Mampu memahami konsep teoritis Kewirausahaan dan Ekonomi Kreatif berbasis Budaya dalam melihat permasalahan kontemporer dalam masyarakat Kekinian															
	CPMK - 2	Memiliki sikap bekerjasama antar kelompok dan dapat menuangkan pemikiran dengan baik; mahasiswa memiliki refleksi yang positif mengenai Kewirausahaan dan Ekonomi Kreatif berbasis Budaya															
	Matrik CPL - CPMK																
			CPL-1	CPL-2	CPL-7	CPL-9											
	CPMK-1	✓	✓	✓	✓												
	CPMK-2	✓	✓	✓	✓												
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									✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Perencanaan Kkn Bisnis Digital bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep perencanaan bisnis digital yang efektif dan efisien. Mahasiswa akan mempelajari langkah-langkah dalam merencanakan bisnis digital mulai dari analisis pasar, pengembangan produk, pemasaran online, hingga strategi pengelolaan keuangan. Ruang lingkup mata kuliah mencakup pembahasan tentang teknik perencanaan bisnis digital yang inovatif, implementasi teknologi digital dalam bisnis, serta analisis risiko dan peluang dalam konteks bisnis digital.																
Pustaka	Utama :																
		1. Rahman, M. F. W., Kistyanto, A., Roziqin, A., Ridwan, A. A. & Hermanto, F. Y. (2025). Resilience Capital Roadmap During and Post COVID-19: A Recovery-based Framework. In Strategies and Frameworks for Relearning in Organizations (ch. 6, pp. 157-188). IGI Global. https://doi.org/10.4018/979-8-3693-6312-6.ch006															
	Pendukung :																
		1. Rahman, M. F. W., Kistyanto, A., Roziqin, A., Ridwan, A. A. & Hermanto, F. Y. (2025). Resilience Capital Roadmap During and Post COVID-19: A Recovery-based Framework. In Strategies and Frameworks for Relearning in Organizations (ch. 6, pp. 157-188). IGI Global. https://doi.org/10.4018/979-8-3693-6312-6.ch006															

Dosen Pengampu		Dr. Nanang Hoesen Hidroes Abbrori, S.T., M.T.I. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Muhammad Fajar Wahyudi Rahman, S.E., M.M.					
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 memahami hubungan antara kewirausahaan, ekonomi kreatif, dan budaya dalam menanggapi permasalahan kontemporer.	1. Kemampuan menjelaskan konsep kewirausahaan dan ekonomi kreatif berbasis budaya 2. Kemampuan menerapkan konsep tersebut dalam analisis permasalahan kontemporer	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan presentasi. 3X50	Diskusi daring tentang penerapan konsep kewirausahaan dan ekonomi kreatif dalam menyelesaikan permasalahan kontemporer 3X50	Materi: Definisi kewirausahaan, Konsep ekonomi kreatif, Pengaruh budaya dalam bisnis digital, Studi kasus permasalahan kontemporer Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
2	Mahasiswa diharapkan mampu memahami hubungan antara kewirausahaan, ekonomi kreatif, dan budaya dalam menanggapi permasalahan kontemporer.	1. Kemampuan menjelaskan konsep kewirausahaan dan ekonomi kreatif berbasis budaya 2. Kemampuan menerapkan konsep tersebut dalam analisis permasalahan kontemporer	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan presentasi. 3X50	Diskusi daring tentang penerapan konsep kewirausahaan dan ekonomi kreatif dalam menyelesaikan permasalahan kontemporer 3X50	Materi: Definisi kewirausahaan, Konsep ekonomi kreatif, Pengaruh budaya dalam bisnis digital, Studi kasus permasalahan kontemporer Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
3	Mahasiswa diharapkan mampu memahami hubungan antara kewirausahaan, ekonomi kreatif, dan budaya dalam menanggapi permasalahan kontemporer.	1. Kemampuan menjelaskan konsep kewirausahaan dan ekonomi kreatif berbasis budaya 2. Kemampuan menerapkan konsep tersebut dalam analisis permasalahan kontemporer	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan presentasi. 3X50	Diskusi daring tentang penerapan konsep kewirausahaan dan ekonomi kreatif dalam menyelesaikan permasalahan kontemporer 3X50	Materi: Definisi kewirausahaan, Konsep ekonomi kreatif, Pengaruh budaya dalam bisnis digital, Studi kasus permasalahan kontemporer Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
4	Mahasiswa diharapkan mampu memahami hubungan antara kewirausahaan, ekonomi kreatif, dan budaya dalam menanggapi permasalahan kontemporer.	1. Kemampuan menjelaskan konsep kewirausahaan dan ekonomi kreatif berbasis budaya 2. Kemampuan menerapkan konsep tersebut dalam analisis permasalahan kontemporer	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan presentasi. 3X50	Diskusi daring tentang penerapan konsep kewirausahaan dan ekonomi kreatif dalam menyelesaikan permasalahan kontemporer 3X50	Materi: Definisi kewirausahaan, Konsep ekonomi kreatif, Pengaruh budaya dalam bisnis digital, Studi kasus permasalahan kontemporer Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

5	Mahasiswa diharapkan mampu memahami hubungan antara kewirausahaan, ekonomi kreatif, dan budaya dalam menanggapi permasalahan kontemporer.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan menjelaskan konsep kewirausahaan dan ekonomi kreatif berbasis budaya 2.Kemampuan menerapkan konsep tersebut dalam analisis permasalahan kontemporer 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan presentasi. 3X50	Diskusi daring tentang penerapan konsep kewirausahaan dan ekonomi kreatif dalam menyelesaikan permasalahan kontemporer 3X50	<p>Materi: Definisi kewirausahaan, Konsep ekonomi kreatif, Pengaruh budaya dalam bisnis digital, Studi kasus permasalahan kontemporer</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
6	Mahasiswa diharapkan mampu memahami hubungan antara kewirausahaan, ekonomi kreatif, dan budaya dalam menanggapi permasalahan kontemporer.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan menjelaskan konsep kewirausahaan dan ekonomi kreatif berbasis budaya 2.Kemampuan menerapkan konsep tersebut dalam analisis permasalahan kontemporer 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan presentasi. 3X50	Diskusi daring tentang penerapan konsep kewirausahaan dan ekonomi kreatif dalam menyelesaikan permasalahan kontemporer 3X50	<p>Materi: Definisi kewirausahaan, Konsep ekonomi kreatif, Pengaruh budaya dalam bisnis digital, Studi kasus permasalahan kontemporer</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
7	Mahasiswa diharapkan mampu memahami hubungan antara kewirausahaan, ekonomi kreatif, dan budaya dalam menanggapi permasalahan kontemporer.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan menjelaskan konsep kewirausahaan dan ekonomi kreatif berbasis budaya 2.Kemampuan menerapkan konsep tersebut dalam analisis permasalahan kontemporer 	<p>Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan presentasi. 3X50	Diskusi daring tentang penerapan konsep kewirausahaan dan ekonomi kreatif dalam menyelesaikan permasalahan kontemporer 3X50	<p>Materi: Definisi kewirausahaan, Konsep ekonomi kreatif, Pengaruh budaya dalam bisnis digital, Studi kasus permasalahan kontemporer</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
8	Mampu Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester	Ujian Tengah Semester	<p>Kriteria: Ujian Tengah Semester</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ujian Tengah Semester 3X50	Ujian Tengah Semester 3X50	<p>Materi: Ujian Tengah Semester</p> <p>Pustaka: <i>Rahman, M. F. W., Kistyanto, A., Roziqin, A., Ridlwan, A. A. & Hermanto, F. Y. (2025). Resilience Capital Roadmap During and Post COVID-19: A Recovery-based Framework. In Strategies and Frameworks for Relearning in Organizations (ch. 6, pp. 157-188). IGI Global. https://doi.org/...</i></p>	10%

9	Mahasiswa diharapkan mampu bekerjasama dengan baik dalam kelompok, serta memiliki pemahaman yang positif dan reflektif mengenai kewirausahaan dan ekonomi kreatif berbasis budaya.	1.Sikap kerjasama dalam kelompok 2.Refleksi positif mengenai kewirausahaan dan ekonomi kreatif	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 3X50	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 3X50	Materi: Pentingnya kerjasama dalam bisnis digital, Kewirausahaan berbasis budaya, Ekonomi kreatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
10	Mahasiswa diharapkan mampu bekerjasama dengan baik dalam kelompok, serta memiliki pemahaman yang positif dan reflektif mengenai kewirausahaan dan ekonomi kreatif berbasis budaya.	1.Sikap kerjasama dalam kelompok 2.Refleksi positif mengenai kewirausahaan dan ekonomi kreatif	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 3X50	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 3X50	Materi: Pentingnya kerjasama dalam bisnis digital, Kewirausahaan berbasis budaya, Ekonomi kreatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
11	Mahasiswa diharapkan mampu bekerjasama dengan baik dalam kelompok, serta memiliki pemahaman yang positif dan reflektif mengenai kewirausahaan dan ekonomi kreatif berbasis budaya.	1.Sikap kerjasama dalam kelompok 2.Refleksi positif mengenai kewirausahaan dan ekonomi kreatif	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 3X50	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 3X50	Materi: Pentingnya kerjasama dalam bisnis digital, Kewirausahaan berbasis budaya, Ekonomi kreatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
12	Mahasiswa diharapkan mampu bekerjasama dengan baik dalam kelompok, serta memiliki pemahaman yang positif dan reflektif mengenai kewirausahaan dan ekonomi kreatif berbasis budaya.	1.Sikap kerjasama dalam kelompok 2.Refleksi positif mengenai kewirausahaan dan ekonomi kreatif	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 3X50	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 3X50	Materi: Pentingnya kerjasama dalam bisnis digital, Kewirausahaan berbasis budaya, Ekonomi kreatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
13	Mahasiswa diharapkan mampu bekerjasama dengan baik dalam kelompok, serta memiliki pemahaman yang positif dan reflektif mengenai kewirausahaan dan ekonomi kreatif berbasis budaya.	1.Sikap kerjasama dalam kelompok 2.Refleksi positif mengenai kewirausahaan dan ekonomi kreatif	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 3X50	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 3X50	Materi: Pentingnya kerjasama dalam bisnis digital, Kewirausahaan berbasis budaya, Ekonomi kreatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
14	Mahasiswa diharapkan mampu bekerjasama dengan baik dalam kelompok, serta memiliki pemahaman yang positif dan reflektif mengenai kewirausahaan dan ekonomi kreatif berbasis budaya.	1.Sikap kerjasama dalam kelompok 2.Refleksi positif mengenai kewirausahaan dan ekonomi kreatif	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 3X50	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 3X50	Materi: Pentingnya kerjasama dalam bisnis digital, Kewirausahaan berbasis budaya, Ekonomi kreatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

15	Mahasiswa diharapkan mampu bekerjasama dengan baik dalam kelompok, serta memiliki pemahaman yang positif dan reflektif mengenai kewirausahaan dan ekonomi kreatif berbasis budaya.	1.Sikap kerjasama dalam kelompok 2.Refleksi positif mengenai kewirausahaan dan ekonomi kreatif	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan penguasaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 3X50	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 3X50	Materi: Pentingnya kerjasama dalam bisnis digital, Kewirausahaan berbasis budaya, Ekonomi kreatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
16	Mampu Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester	Kriteria: Ujian Akhir Semester Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ujian Akhir Semester 3X50	Ujian Akhir Semester 3X50	Materi: Ujian Akhir Semester Pustaka: <i>Rahman, M. F. W., Kistyanto, A., Roziqin, A., Ridlwan, A. A. & Hermanto, F. Y. (2025). Resilience Capital Roadmap During and Post COVID-19: A Recovery-based Framework. In Strategies and Frameworks for Relearning in Organizations (ch. 6, pp. 157-188). IGI Global. https://doi.org/...</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	60%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	40%
		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 prodinya 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.
- 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.
- 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=Titik Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 19 Desember 2024

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 8 April 2025 Jam 17:52 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

