	Universitas Negeri Surabaya S1 Ekonomi	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Manajemen Even	8722002141		2		25 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		Dr. Tony Seno Aji, S.E., M.E.	TONY SENO AJI

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa tentang pengelolaan even yang meliputi mengembangkan, memasarkan, dan mengelola even yang mencakup tujuan, teknik, merancang, implementasi dan evaluasi even.

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
CPL	Mampu menerapkan teknologi informasi dalam pemecahan masalah

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
CPMK-1	Memiliki pemahaman tentang manajemen even
CPMK-2	Memiliki pemahaman tentang proses seleksi ide kelayakan even
CPMK-3	Memiliki pemahaman tentang perencanaan penyelenggaraan even
CPMK-4	Memiliki pemahaman dan dapat menyusun anggaran even
CPMK-5	Memiliki pemahaman dan mampu melaksanakan kegiatan even

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL
CPMK-1	✔
CPMK-2	✔
CPMK-3	✔
CPMK-4	✔
CPMK-5	✔

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									✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔

Pustaka

Utama :

1. Robbins, Stephen and Mary coulter.. Management, 8th Edition. NJ: Prentice Hall. 2007
2. Any Noor. Managemen Event (Edisi Revisi). Alfabeta. Bandung. 2022
3. Natoradjo, S. Event Organizer: Dasar-dasar Event Management Jakarta: PT. Gramedia Pustaka. 2011

Pendukung :

1. Wijaya Serli, dkk. Manajemen Event: Konsep dan Aplikasi. Rajawali Pers. Depok. 2020

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online)*		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu memahami dan menganalisis tujuan manajemen even	1. Konsep Even 2. Gambaran Bisnis Even Jasa	Sesuai pedoman Penskoran	Project Based Learning			2%
2	Mampu memahami dan menganalisis tentang pemasaran even dan promosi interaktif	1. Sponshorship 2. Perbedaan Event Sponshorship dan Event Pitching	Sesuai pedoman Penskoran	Project Based Learning			2%
3	Mampu memahami dan membuat Desain Event	1. Dimensi pembuatan Desain Even 2. Analisis Kebutuhan Even 3. Contoh rangkaian even 4. Analisis studi kasus fetival "Coachella" sebagai contoh penerapan desain event berbasis pengalaman dan branding global	Sesuai pedoman Penskoran	pemasaran even dan promosi interaktif			2%
4	Mampu memahami dan mengevaluasi perencanaan event	1. Cara dan teknik menyusun timeline 2. Action Plan 3. Perencanaan Even	Sesuai pedoman Penskoran	Project Based Learning			4%
5	Mampu memahami dan menyusun anggaran event	Dapat menyusun anggaran event	Sesuai pedoman Penskoran	Project Based Learning			4%
6	Mampu memahami dan menyusun Propoasl Even Sponsorship	Langkah-langkah menyusun proposal Even Sponsorship	Sesuai pedoman Penskoran	Project Based Learning			4%
7	Mampu memehami dan menyusun proposal Event Sponsorship	Langkah-langkah menyusun proposal Event Sponsorship	Sesuai pedoman Penskoran	Project Based Learning			4%

8	mahasiswa mampu mempresentasikan produk/hasil karyanya	mahasiswa mampu mempresentasikan produk/hasil karyanya dengan baik	Sesuai pedoman Penskoran	Project Based Learning			25%
9	Mampu memasarkan proposal sponsorship	1. Sumber informasi sponsorship 2. Teknik menawarkan proposal	Sesuai pedoman Penskoran	Project Based Learning			4%
10	Mampu mempraktekkan penyebaran proposal event	Teknik dalam penyebaran proposal even	Sesuai pedoman Penskoran	Project Based Learning			4%
11	Mampu memahami dan melaksanakan pitching	1. Teknik lobby 2. Teknik negosiasi	Sesuai pedoman Penskoran	Project Based Learning			4%
12	Mampu memahami dan mempraktekkan proses pembuatan kontrak even	Legalitas/ kontrak event	Sesuai pedoman Penskoran	Project Based Learning			4%
13	Mampu memahami dan mengelola risiko event	1. Identifikasi risio event 2. Mengelola risiko event	Sesuai pedoman Penskoran	Project Based Learning			4%
14	Mampu melaksanakan praktek pengelolaan event	Praktek pengelolaan even	Sesuai pedoman Penskoran	Project Based Learning			4%
15	Mampu melaksanaakan sebuah event	Praktek pengelolaan event	Sesuai pedoman Penskoran	Project Based Learning			4%
16	mahasiswa mampu mempresentasikan produk/hasil karyanya	mahasiswa mampu mempresentasikan produk/hasil karyanya dengan baik	Kriteria: pedoman penskoran	Project Based Learning			25%

SDGS (Sustainable Development Goals)

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning,

Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.

10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.