



Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Vokasi  
Program Studi D4 Tata Boga

Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan		
MICE (Meeting, Incentive, Convention, Exhibition)	6230503080		T=3   P=0   ECTS=4.77	5	31 Januari 2026		
OTORISASI		Pengembang RPS	Koordinator RMK		Koordinator Program Studi		
		.....	.....		LILIS SULANDARI		
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	Matrik CPL - CPMK						
		CPMK					
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
Deskripsi Singkat MK							
	Mata Kuliah ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa tentang dasar-dasar pengetahuan dan pemahaman mengenai Meeting Incentive Convention Exhibition (MICE) sebagai landasan pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku dalam mengembangkan kemampuan di bidang penyelenggaraan event serta dapat mengahandle segala permasalahan dan memberikan solusi sehingga dapat memberikan pelayanan prima bagi customer						
Pustaka	Utama :						
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. p&gt;</li><li>2. Oka A. Yoeti. 2000. Manajemen Wisata Konvensi. Penerbit PT. Pertja. Jakarta</li><li>3. Nyoman S Pendit, 1999. Wisata Konvensi Potensi Gede Bisnis Besar. Penerbit PT.Gramedia Pustaka Utama. Jakarta</li><li>4. Ibnu Novel Hafidsz,2007. Aiur EO Mengulik Bisnis Event Organizer. Penerbit Gava Media. Yogyakarta</li><li>5. M. Kesrul, 2004. Meeting, Incentive Trip, Conference, Exhibition. Graha Ilmu.</li><li>6. Voso, Michele. (1990).The Convention and Meeting Planner's Handbook, A step-by-step Guide to making Your Event Succes, Lexiton Books.</li><li>7. Judy Allen ( 2008), Event Planning, The ultimate Guide to Succesful Meeting, Corporate Events, Fundraising Galas, Conference, Convention, Incentive and Other Special Events. Willey</li><li>8. George G Fenich (2015), Planning and Management of Meeting, Expositions, Event and Convention, Pearson,</li><li>9. Gunawijaya, Jajang dkk. (2013). Pengelolaan Usaha Jasa MICE (Meetings, Incentives, Conventions and Exhibitions). Depok: Penerbit Program D III Pariwisata FISIP-UI.</li></ol>						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu	Ila Huda Puspita Dewi, S.Pd., MM.Par. Mauren Gita Miranti, S.Pd., M.Pd.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [ Pustaka ]	Bobot Penilaian (%)	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)

1	Mahasiswa dapat memahami pengertian Meeting, Incentive, Conference and Exhibition dan mahasiswa mampu menjelaskan profil dalam karakteristik industri MICE	1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian Meeting 2. Mahasiswa mampu mendeskripsikan Incentive 3. Mahasiswa mampu menguraikan komponen Conference 4. Mahasiswa mampu menjelaskan Exhibition 5. Mahasiswa mampu menyebutkan Profil dan Karakteristik MICE	<b>Kriteria:</b> Skor maksimal 100	a. Ceramah & Analisis Kasus b. Diskusi interaktif 2 X 50			0%
2	Mahasiswa dapat memahami perkembangan MICE di Indonesia, Dampak Positif dan Negatif Penyelenggara Mice, serta Tujuan MICE	1. Mahasiswa mampu menjelaskan materi terkait bahan kajian/materi pelajaran 2. Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dari dosen dengan benar	<b>Kriteria:</b> Skor maksimal 100	a. Ceramah & Analisa kasusb. Diskusi interaktif 2 X 50			0%
3	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan stakeholder Industri MICE, mampu menyebutkan dan menjelaskan organisasi dan asosiasi penyelenggara MICE, Mahasiswa dapat memahami penentuan lokasi, jadwal dan anggaran sementara pelaksanaan MICE dan mahasiswa mampu menjelaskan professional conference organizer	1. Mahasiswa mampu menjelaskan stakeholder industri MICE2. Mahasiswa mampu memaparkan kelompok stakeholder dari industri MICE 3. Mahasiswa mampu menjelaskan organisasi dan asosiasi penyelenggaraan MICE4. Mahasiswa mampu menguraikan persyaratan dalam menentukan lokasi, jadwal dan anggaran pelaksanaan MICE5. Mahasiswa mampu menentukan lokasi, jadwal dan anggaran pelaksanaan MICE	<b>Kriteria:</b> Skor maksimal 100	a. Ceramah & Analisa kasusb. Diskusi interaktifc. Eksplorasi materi 2 X 50			0%
4	Mahasiswa dapat memahami konvesni lokal, regional dan intenasional	Mahasiswa mampu menjawab dan menjelaskan pertanyaan dari dosen terkait bahan kajian/materi pelajaran melalui metode diskusi kelas dengan benar.	<b>Kriteria:</b> Skor maksimal 100	a. Ceramah & Analisa kasusb. Diskusi interaktif 2 X 50			0%
5	Mahasiswa dapat memahami perbedaan meeting dan conference serta aspek aspek pendukung penyelenggara Meeting dan Conference	Mahasiswa mampu menjawab dan menjelaskan pertanyaan dari dosen terkait bahan kajian/materi pelajaran melalui metode diskusi kelas dengan benar.	<b>Kriteria:</b> Skor maksimal 100	a. Ceramah & Analisa kasusb. Diskusi interaktif 2 X 50			0%
6	Mahasiswa dapat memahami pekerjaan bisnis MICE, Efektifitas Manajemen Sumber Daya Manusia, Kepemimpinan dan Memotivasi Tim Kerja	Mahasiswa mampu menjawab dan menjelaskan pertanyaan dari dosen terkait bahan kajian/materi pelajaran melalui metode diskusi kelas dengan benar.	<b>Kriteria:</b> Skor maksimal 100	a. Ceramah & Analisa kasusb. Diskusi interaktif 2 X 50			0%
7	Mahasiswa dapat memahami arus lingkup pemasaran, perspektif pemasaran, Promosi, Iklan dan publikasi event	1.Mahasiswa mampu menjawab dan menjelaskan pertanyaan dari dosen terkait bahan kajian/materi pelajaran melalui metode diskusi kelas dengan benar. 2.Mahasiswa mampu menentukan topik/bahan kajian untuk presentasi tugas individu/kelompok.	<b>Kriteria:</b> Skor maksimal 100	a. Ceramah & Analisa kasusb. Diskusi interaktif 2 X 50			0%
8	Ujian Tengah Semester	Jumlah jawaban benar dari soal UTS (Essay/PilihanGanda)		2 X 30			0%

9	Mahasiswa dapat memahami pengertian bidding, aspek-aspek bidding, mampu menjelaskan penenciaan penyelenggaraan konvensi.	1.Mahasiswa mampu menjawab dan menjelaskan pertanyaan dari dosen terkait bahan kajian/materi pelajaran melalui metode diskusi kelas dengan benar. 2.Mahasiswa mampu menentukan topik/bahan kajian untuk presentasi tugas individu/kelompok.	<b>Kriteria:</b> Skor maksimal 100	a. Ceramah & Analisa kasusb. Diskusi interaktif 2 X 50			0%
10	Mahasiswa dapat memahami anggaran pembelanjaan dari pra event sampai post event dan menyusun anggaran MICE	1. Mahasiswa mampu menjawab dan menjelaskan pertanyaan dari dosen terkait bahan kajian/materi pelajaran melalui metode diskusi kelas dengan benar.	<b>Kriteria:</b> Skor maksimal 100	a. Ceramah & Analisis kasusb. Diskusi interaktif 2 X 50			0%
11	Mahasiswa mampu memahami pengertian sponsorship, menyusun paket sponsorship dan membuat proposal untuk sponsorship	Mahasiswa mampu menjawab dan menjelaskan pertanyaan dari dosen terkait bahan kajian/materi pelajaran melalui metode diskusi kelas dengan benar.	<b>Kriteria:</b> Skor maksimal 100	a. Ceramah & Analisa kasusb. Diskusi interaktif 2 X 50			0%
12	Mahasiswa mampu menjelaskan perumusan teori dasar incentives dan exhibition.	Mahasiswa mampu menjawab dan menjelaskan pertanyaan dari dosen terkait bahan kajian/materi pelajaran melalui metode diskusi kelas dengan benar.	<b>Kriteria:</b> Skor maksimal 100	a. Ceramah & Analisa kasusb. Diskusi interaktif 2 X 50			0%
13	Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan penyelenggara incentive dan exhibition	Mahasiswa mampu menjawab dan menjelaskan pertanyaan dari dosen terkait bahan kajian/materi pelajaran melalui metode diskusi kelas dengan benar.	<b>Kriteria:</b> Skor maksimal 100	a. Ceramah & Analisa kasusb. Diskusi interaktif 2 X 50			0%
14	Menyusun Acara Event, Kegiatan Pra Event dan Post Event	Mahasiswa mampu menjawab dan menjelaskan pertanyaan dari dosen terkait bahan kajian/materi pelajaran melalui metode diskusi kelas dengan benar.	<b>Kriteria:</b> Skor maksimal 100	a. Ceramah & analisa kasusb. Diskusi interaktif 2 X 50			0%
15	Mahasiswa mampu memahami penyusunan acara, membuat desain event : proses mengelola dan memproduksi event, serta mampu menyusun kegiatan pra event dan Familiarization tour	Mahasiswa mampu menjawab dan menjelaskan pertanyaan dari dosen terkait bahan kajian/materi pelajaran melalui metode diskusi kelas dengan benar.	<b>Kriteria:</b> Skor maksimal 100	a. Ceramah & analisa kasusb. Diskusi interaktif 2 X 50			0%
16	UJIAN AKHIR SEMESTER	Jumlah jawaban benar dari soal UAS (Essay/PilihanGanda)	<b>Kriteria:</b> Skor maksimal 100	2 X 30			0%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

#### 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, ketrampilan 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-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.
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. **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.
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, dan metode lainnya yg setara.
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 proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

File PDF ini digenerate pada tanggal 31 Januari 2026 Jam 15:58 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa