

Deskripsi Singkat MK		This course introduces design thinking and its application to developing new products, services and business organizations. Design Thinking is an interdisciplinary, human-centered approach to innovation. Design Thinking aims to help large and small companies (e.g. startups) to change and innovate. The design thinking practiced in this course partly follows the IDEO approach which combines creative thinking and logical or rational thinking, and involves a process consisting of empathy, ideas and prototypes. Students will learn design principles, methodologies and frameworks, and apply them through exercises and projects. The course is divided into four main aspects, all of which are interconnected but which we also emphasize separately: (1) design methodology (e.g. design process, ethnographic research, brainstorming, integrative thinking, design roles, team composition), (2) "things" that will be designed (for example, the product, service, or business itself), for example the business model), (3) human attitudes and behavior (towards design), and (4) the design context. Design context refers to the broader emerging context for design and business, in particular, society (including different cultures, user personas and physical environments). Learning will be primarily experiential - through case analysis, group exercises, and team projects. Prototypes using easily accessible materials will be expected and guest speakers with practical experience in Design Thinking may also be invited to support learning.					
Pustaka		Utama : 1. 1. Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber 2. 2. Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness 3. 3. Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Uflacker, M. (2019). InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design Pendukung :					
Dosen Pengampu		Ika Diyah Candra Arifah, S.E., M.Com. Riska Dhenabayu, S.Kom., M.M. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Dr Muhammad Fachmi, S.E., M.M. Anita Safitri, M. Kom.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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	Memahami konsep dasar design thinking	1.1.1 Explain the meaning of design thinking and innovation 2.1.2 State the benefits of design thinking for business innovation 3.1.3 Explain the stages of the design process 4.1.4 Distinguish the differences between each stage of the design process	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah (Powerpoint, Video Youtube) Diskusi, tanya jawab 3x50	Ceramah online Diskusi online 3x50	Materi: 1. Design thinking dan inovasi 2. Manfaat Design Thinking 3. Tahapan Desain: Define, Research, Ideate, Prototype, Select, Implement, Learn 4. Perbedaan masing- masing tahapan desain. Pustaka: 1. <i>Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</i> Materi: 1. Design thinking dan inovasi 2. Manfaat Design Thinking Pustaka: 2. <i>Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</i>	2%

2	Menjelaskan Tahap Design Thinking: Define and Research	<p>1.2.1 Menjelaskan proses (identifying drivers)</p> <p>2.2.2 Melakukan pengumpulan data (Information gathering)</p> <p>3.3.1 Memahami pengelompokan target riset desain (Target groups)</p> <p>4.3.2 Memahami tahapan pengumpulan sampel dan tanggapan (Samples and Feedback)</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pemaparan materi (Powerpoint, Video Youtube) Diskusi, tanya jawab 3x50	Ceramah online Diskusi online 3x50	<p>Materi: 1. Identifikasi design drivers 2. Pengumpulan data riset desain 3. Target riset desain 4. Identifikasi sampel dan tanggapan untuk riset desain</p> <p>Pustaka: 1. <i>Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</i></p> <hr/> <p>Materi: 1. Identifikasi design drivers 2. Pengumpulan data riset desain 3. Target riset desain 4. Identifikasi sampel dan tanggapan untuk riset desain</p> <p>Pustaka: 2. <i>Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</i></p>	2%
3	Menjelaskan Tahap Design Thinking: Define and Research	<p>1.2.1 Menjelaskan proses (identifying drivers)</p> <p>2.2.2 Melakukan pengumpulan data (Information gathering)</p> <p>3.3.1 Memahami pengelompokan target riset desain (Target groups)</p> <p>4.3.2 Memahami tahapan pengumpulan sampel dan tanggapan (Samples and Feedback)</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pemaparan materi (Powerpoint, Video Youtube) Diskusi, tanya jawab 3x50	Ceramah online Diskusi online 3x50	<p>Materi: 1. Identifikasi design drivers 2. Pengumpulan data riset desain 3. Target riset desain 4. Identifikasi sampel dan tanggapan untuk riset desain</p> <p>Pustaka: 1. <i>Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</i></p> <hr/> <p>Materi: 1. Identifikasi design drivers 2. Pengumpulan data riset desain 3. Target riset desain 4. Identifikasi sampel dan tanggapan untuk riset desain</p> <p>Pustaka: 2. <i>Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</i></p>	2%

4	Menjelaskan Tahap Design Thinking: Idea Generation	<p>1.4.1 Menjelaskan panduan desain dasar</p> <p>2.4.2 Mendeskripsikan themes of thinking</p> <p>3.4.3 Mengidentifikasi inspirasi dan referensi desain</p> <p>4.4.4 Menjelaskan cara brainstorming ide desain</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Ceramah (PPT, video Youtube) Diskusi Mempraktekkan tahapan Idea Generation</p> <p>Tugas Project: 1. Melakukan generasi/brainstorming ide bisnis digital 3x50</p>	<p>Ceramah online Diskusi online</p> <p>Mempraktekkan tahapan Idea Generation</p> <p>Tugas Project: 1. Melakukan generasi/brainstorming ide bisnis digital 3x50</p>	<p>Materi: 1. Panduan desain dasar 2. Tipe themes of thinking 3. Sumber inspirasi dan referensi desain 4. Teknik brainstorming ide desain 5. Panduan nilai dan inklusivitas desain</p> <p>Pustaka: 1. <i>Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</i></p> <hr/> <p>Materi: 3. Sumber inspirasi dan referensi desain 5. Panduan nilai dan inklusivitas desain</p> <p>Pustaka: 2. <i>Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</i></p> <hr/> <p>Materi: 3. Sumber inspirasi dan referensi desain 4. Teknik brainstorming ide desain</p> <p>Pustaka: 3. <i>Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Uflacker, M. (2019). InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design</i></p>	4%
---	--	---	---	---	---	--	----

5	Memahami Etika Desain	<p>1.5.1 Menjelaskan konsep tentang etika desain</p> <p>2.5.2 Menjelaskan elemen etika desain</p> <p>3.6.1 Menjelaskan aplikasi etika desain dalam praktik bisnis riil</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Pemaparan materi (PPT, Video Youtube) Diskusi, tanya jawab</p> <p>Tugas: analisa studi kasus 3x50</p>	<p>Ceramah online Diskusi online</p> <p>Tugas: analisa studi kasus 3x50</p>	<p>Materi: 1. Teori tentang etika desain 2. Teori tentang elemen etika desain 3. Studi kasus etika desain dalam praktik bisnis riil</p> <p>Pustaka: 1. <i>Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</i></p> <p>Materi: 3. Studi kasus etika desain dalam praktik bisnis riil</p> <p>Pustaka: 2. <i>Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</i></p>	2%
6	Memahami Etika Desain	<p>1.5.1 Menjelaskan konsep tentang etika desain</p> <p>2.5.2 Menjelaskan elemen etika desain</p> <p>3.6.1 Menjelaskan aplikasi etika desain dalam praktik bisnis riil</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Pemaparan materi (PPT, Video Youtube) Diskusi, tanya jawab</p> <p>Tugas: analisa studi kasus 3x50</p>	<p>Ceramah online Diskusi online</p> <p>Tugas: analisa studi kasus 3x50</p>	<p>Materi: 1. Teori tentang etika desain 2. Teori tentang elemen etika desain 3. Studi kasus etika desain dalam praktik bisnis riil</p> <p>Pustaka: 1. <i>Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</i></p> <p>Materi: 3. Studi kasus etika desain dalam praktik bisnis riil</p> <p>Pustaka: 2. <i>Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</i></p>	4%

7	Memahami user centric design	<p>1.7.1 Mendeskripsikan konsep desain user-centric design</p> <p>2.7.2 Mengidentifikasi tahapan desain pengalaman</p> <p>3.7.3 Mengidentifikasi user persona</p> <p>4.8.1 Menjelaskan user task matrix</p> <p>5.8.2 Menjelaskan user content matrix</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum</p>	<p>Ceramah (PPT, video Youtube) Diskusi</p> <p>Tugas Project: Membuat user persona Membuat rancangan UX (user experience) 3x50</p>	<p>Ceramah online (PPT, video Youtube) Diskusi online 3x50</p>	<p>Materi: 1. Konsep UX Design 2. Tahapan UX Design 3. User persona 4. User task matrix 5. User content matrix</p> <p>Pustaka: 1. <i>Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</i></p> <p>Materi: 1. Konsep UX Design 3. User persona</p> <p>Pustaka: 2. <i>Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</i></p> <p>Materi: 3. User persona 4. User task matrix 5. User content matrix</p> <p>Pustaka: 3. <i>Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Uflacker, M. (2019). InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design</i></p>	8%
---	------------------------------	--	--	--	--	---	----

8	Memahami user centric design	<p>1. Merancang tahapan desain pengalaman</p> <p>2. Mengidentifikasi user persona</p> <p>3. Merancang user task matrix</p> <p>4. Merancang user content matrix</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum</p>	<p>Ceramah (PPT, video Youtube) Diskusi</p> <p>Tugas Project: Membuat user persona Membuat rancangan UX (user experience) 3x50</p>	<p>Ceramah online (PPT, video Youtube) Diskusi online 3x50</p>	<p>Materi: 1. Konsep UX Design 2. Tahapan UX Design 3. User persona 4. User task matrix 5. User content matrix</p> <p>Pustaka: 1. Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</p> <p>Materi: 1. Konsep UX Design 3. User persona</p> <p>Pustaka: 2. Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</p> <p>Materi: 3. User persona 4. User task matrix 5. User content matrix</p> <p>Pustaka: 3. Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Uflacker, M. (2019). InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design</p>	8%
9	Mengaplikasikan Graphic Design Software	<p>1.9.1 Menjelaskan fungsi graphic design software pada desain prod/layanan digital</p> <p>2.10.1 Mengaplikasikan graphic design software untuk desain produk/layanan digital</p>	<p>Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Ceramah (PPT, Video Youtube) Diskusi, tanya jawab Praktikum Canva dan FIGMA</p> <p>Tugas Project: Merancang UI dengan FIGMA dan atau Canva 3x50</p>	<p>Ceramah online (PPT, Video Youtube) Diskusi online Praktikum Canva dan FIGMA</p> <p>Tugas Project: Merancang UI dengan FIGMA dan atau Canva 3x50</p>	<p>Materi: 1 Fungsi graphic design software pada perancangan UI dan UX (Canva, FIGMA) 2. Praktek mengaplikasikan graphic design software untuk merancang UI dan UX (Canva, FIGMA)</p> <p>Pustaka: 3. Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Uflacker, M. (2019). InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design</p>	6%

10	Mengaplikasikan Graphic Design Software	<p>1.9.1 Menjelaskan fungsi graphic design software pada desain prod/layanan digital</p> <p>2.10.1 Mengaplikasikan graphic design software untuk desain produk/layanan digital</p>	<p>Kriteria: Rubrik holistik bentuk non-tes</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum</p>	<p>Ceramah (PPT, Video Youtube) Diskusi, tanya jawab Praktikum Canva dan FIGMA</p> <p>Tugas Project: Merancang UI dengan FIGMA dan atau Canva 3x50</p>	<p>Ceramah online (PPT, Video Youtube) Diskusi online Praktikum Canva dan FIGMA</p> <p>Tugas Project: Merancang UI dengan FIGMA dan atau Canva 3x50</p>	<p>Materi: 1 Fungsi graphic design software pada perancangan UI dan UX (Canva, FIGMA) 2. Praktek mengaplikasikan graphic design software untuk menrancang UI dan UX (Canva, FIGMA) Pustaka: 3. <i>Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Uflacker, M. (2019). InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design</i></p>	7%
11	Memahami tahap desain: Refinement	<p>1.11.1 Mendeskripsikan ketepatan desain (appropriation)</p> <p>2.11.2 Mendeskripsikan metafora visual dalam desain</p> <p>3.11.3 Mendeskripsikan personifikasi desain</p> <p>4.11.4 Mendeskripsikan bahasa efektif dalam desain</p> <p>5.11.5 Mendeskripsikan analisa bentuk, warna, tanda dan proporsi desain</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Ceramah (PPT, Video Youtube) Diskusi, tanya jawab 3x50</p>	<p>Ceramah online Diskusi online 3x50</p>	<p>Materi: 1. Teori ketepatan desain (appropriation) 2. Teori metáfora visual dalam desain 3. Panduan personifikasi desain 4. Tipe bahasa efektif dalam desain 5. Panduan analisa bentuk, warna, tanda dan proporsi desain Pustaka: 1. <i>Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</i></p>	4%
12	Menjelaskan tahap desain: Prototyping	<p>1.12.1 Mendeskripsikan tahapan pengembangan desain menjadi prototype</p> <p>2.13.1 Menerapkan tahapan prototyping ke proyek desain khususnya desain produk/layanan digital</p>	<p>Kriteria: Rubrik Holistik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Pemaparan materi (PPT, Youtube) Diskusi, tanya jawab Praktek mengembangkan desain UI/UX menjadi prototype menggunakan FIGMA</p> <p>Tugas Project: Mengembangkan desain UI/UX menjadi prototype produk/layanan digital 3x50</p>	<p>Ceramah online Diskusi online Praktek mengembangkan desain UI/UX menjadi prototype menggunakan FIGMA</p> <p>Tugas Project: Mengembangkan desain UI/UX menjadi prototype produk/layanan digital 3x50</p>	<p>Materi: 1. Jenis-jenis prototype Pustaka: 2. <i>Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</i></p> <p>Materi: 2. Pengembangan desain menjadi prototype Pustaka: 3. <i>Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Uflacker, M. (2019). InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design</i></p>	5%

13	Menjelaskan tahap desain: Prototyping	<p>1.12.1 Mendeskripsikan tahapan pengembangan desain menjadi prototype</p> <p>2.13.1 Menerapkan tahapan prototyping ke proyek desain khususnya desain produk/layanan digital</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Rubrik holistik bentuk non-tes</p> <p>2. Rubrik holistik bentuk non-tes</p> <p>Bentuk Penilaian :</p> <p>Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Pemaparan materi (PPT, Youtube)</p> <p>Diskusi, tanya jawab</p> <p>Praktek mengembangkan desain UI/UX menjadi prototype menggunakan FIGMA</p> <p>Tugas Project: Mengembangkan desain UI/UX menjadi prototype produk/layanan digital 3x50</p>	<p>Ceramah online</p> <p>Diskusi online</p> <p>Praktek mengembangkan desain UI/UX menjadi prototype menggunakan FIGMA</p> <p>Tugas Project: Mengembangkan desain UI/UX menjadi prototype produk/layanan digital 3x50</p>	<p>Materi: 1. Jenis-jenis prototype</p> <p>Pustaka: 2. <i>Brown, T., & Katz, B. (2019). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (Vol. 20091). HarperBusiness</i></p> <p>Materi: 2. Pengembangan desain menjadi prototype</p> <p>Pustaka: 3. <i>Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Uflacker, M. (2019). InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design</i></p>	5%
14	Mampu menerapkan tahap desain: Implementation	<p>1.14.1 Membuat format desain untuk design project</p> <p>2.14.2 Menyusun rancangan material desain</p> <p>3.14.3 Memahami tahapan penyelesaian desain</p> <p>4.14.4 Memahami cara membuat rancangan media untuk promosi desain</p> <p>5.14.5 Mendeskripsikan skala proyek desain</p>	<p>Kriteria:</p> <p>Rubrik holistik bentuk non-tes</p> <p>Bentuk Penilaian :</p> <p>Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Pemaparan materi (PPT, Video Youtube)</p> <p>Diskusi, tanya jawab</p> <p>Tugas project: Membuat rencana implementasi desain produk/layanan digital 3x50</p>	<p>Ceramah online</p> <p>Diskusi online</p> <p>3x50</p>	<p>Materi: 1. Panduan Skala desain 2. Strategi Kontinuitas Desain 3. Format Desain 4. Material Desain 5. Penyelesaian Desain (Finishing) 6. Rancangan media untuk promosi desain</p> <p>Pustaka: 1. <i>Christian Mueller-Roterberg. 2018. Handbook of Design Thinking. Innovation Ratgeber</i></p>	5%
15	Mampu mendiseminasikan hasil desain produk/layanan digital	<p>15.1 Melakukan diseminasi atau pameran karya desain produk/layanan digital</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.15.1 Mahasiswa melakukan diseminasi atau pameran karya desain produk/layanan digital</p> <p>2.15.1 Mahasiswa melakukan diseminasi atau pameran karya desain produk/layanan digital</p> <p>Bentuk Penilaian :</p> <p>Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Diseminasi (berupa pemaparan pada seminar, konferensi ilmiah atau pameran) hasil karya desain produk/layanan digital 3x50</p>		<p>Materi: Design Thinking and Innovation</p> <p>Pustaka: 3. <i>Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Uflacker, M. (2019). InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design</i></p>	18%

16	Mampu mendiseminasikan hasil desain produk/layanan digital	15.1 Melakukan diseminasi atau pameran karya desain produk/layanan digital	Kriteria: 1. Rubrik holistik bentuk tes 2. Rubrik holistik bentuk tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diseminasi (berupa pemaparan pada seminar, konferensi ilmiah atau pameran) hasil karya desain produk/layanan digital 3x50		Materi: Design Thinking and Innovation Pustaka: 3. <i>Dobrigkeit, F., de Paula, D., & Uflacker, M. (2019). InnoDev: a software development methodology integrating design thinking, scrum and lean startup. In Design</i>	18%
----	--	--	---	---	--	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	34.83%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	52.5%
3.	Penilaian Praktikum	10.33%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	2.33%
		99.99%

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=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi S1
Bisnis Digital



Hujjatullah Fazlurrahman, S.E.,
MBA.

NIDN 0723108603

UPM Program Studi S1 Bisnis
Digital



NIDN

VALID