



| 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. | 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% |
| 6 | 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% |
| 7 | 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 : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, 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% |
| 8 | Mampu Mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester | Ujian Tengah Semester | Kriteria: Ujian Tengah Semester Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk | Ujian Tengah Semester 3X50 | Ujian Tengah Semester 3X50 | Materi: Ujian Tengah 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> | 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.
- 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 19 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1
Bisnis Digital



HUJJATULLAH
FAZLURRAHMAN
NIDN 0723108603

UPM Program Studi S1 Bisnis
Digital



NIDN 0029109601

File PDF ini digenerate pada tanggal 8 Desember 2025 Jam 15:40 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

