



**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 Penyusunan
proyek independen-pengevaluasian program	6120903050		T=0 P=3 ECTS=4.77	6	18 Januari 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi
	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-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
	CPL-7	Mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif
	CPL-10	Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK - 1	Menerapkan nilai-nilai etika akademik dalam proses evaluasi program bisnis digital (C3)
	CPMK - 2	Menganalisis efektivitas strategi bisnis digital yang diterapkan dalam proyek independen menggunakan pendekatan kritis dan sistematis (C4)
	CPMK - 3	Mengevaluasi hasil proyek independen berdasarkan kriteria atau standar kompetensi kerja yang relevan dengan bidang bisnis digital (C5)
	CPMK - 4	Menciptakan solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan yang diidentifikasi selama pengevaluasian program bisnis digital (C6)
	CPMK - 5	Menerapkan teori bisnis digital dalam mengelola dan mengevaluasi proyek independen secara etis dan efektif (C3)
	CPMK - 6	Menganalisis dan mengintegrasikan berbagai sumber informasi untuk meningkatkan kualitas evaluasi dalam proyek bisnis digital (C4)
	CPMK - 7	Mengevaluasi dan menyesuaikan strategi bisnis digital berdasarkan analisis data dan tren pasar yang relevan (C5)
	CPMK - 8	Menciptakan metodologi evaluasi baru yang adaptif terhadap perubahan lingkungan bisnis digital (C6)
	Matrik CPL - CPMK	

CPMK	CPL-1	CPL-3	CPL-7	CPL-10
CPMK-1	✓			
CPMK-2		✓		
CPMK-3		✓		
CPMK-4			✓	
CPMK-5				✓
CPMK-6		✓		✓
CPMK-7		✓	✓	
CPMK-8			✓	✓

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									✓	✓						
		CPMK-6											✓	✓				
		CPMK-7													✓	✓		
CPMK-8															✓	✓		

Deskripsi Singkat MK Mata kuliah Proyek Independen-Pengevaluasian Program pada jenjang S1 program studi Bisnis Digital bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang proses evaluasi program secara independen. Mahasiswa akan mempelajari metode-metode evaluasi program, teknik pengumpulan data, analisis data, serta penyusunan laporan evaluasi. Ruang lingkup mata kuliah mencakup teori-teori evaluasi program, studi kasus, dan praktik langsung dalam melakukan evaluasi program secara menyeluruh.

Pustaka

Utama :

Pendukung :

Dosen Pengampu

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	Mahasiswa diharapkan mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai etika akademik dalam proses evaluasi program bisnis digital.	1.Kemampuan menerapkan prinsip etika dalam evaluasi program bisnis digital 2.Kemampuan mengidentifikasi dilema etika dalam evaluasi program bisnis digital	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pembelajaran kolaboratif.	Diskusi daring tentang dilema etika dalam evaluasi program bisnis digital	Materi: Prinsip etika dalam evaluasi program bisnis digital, Dilema etika dalam evaluasi program bisnis digital Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
2	Mahasiswa diharapkan mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai etika akademik dalam proses evaluasi program bisnis digital.	1.Kemampuan menerapkan prinsip etika dalam evaluasi program bisnis digital 2.Kemampuan mengidentifikasi dilema etika dalam evaluasi program bisnis digital	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pembelajaran kolaboratif.	Diskusi daring tentang dilema etika dalam evaluasi program bisnis digital	Materi: Prinsip etika dalam evaluasi program bisnis digital, Dilema etika dalam evaluasi program bisnis digital Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
3	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis secara kritis efektivitas strategi bisnis digital dalam proyek independen dan menyusun rekomendasi perbaikan yang relevan.	1.Analisis Kritis Strategi Bisnis Digital 2.Rekomendasi Perbaikan yang Relevan	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Diskusi Online	Materi: Konsep Strategi Bisnis Digital, Metode Analisis Kritis, Pendekatan Sistematis dalam Evaluasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

4	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis secara kritis efektivitas strategi bisnis digital dalam proyek independen dan menyusun rekomendasi perbaikan yang relevan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis Kritis Strategi Bisnis Digital 2. Rekomendasi Perbaikan yang Relevan 	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Diskusi Online	Materi: Konsep Strategi Bisnis Digital, Metode Analisis Kritis, Pendekatan Sistematis dalam Evaluasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
5	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi hasil proyek independen dengan menggunakan kriteria atau standar kompetensi kerja yang relevan dengan bidang bisnis digital.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan menganalisis hasil proyek 2. Kemampuan mengidentifikasi kriteria kompetensi kerja yang relevan 3. Kemampuan mengevaluasi proyek berdasarkan standar kompetensi 	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Diskusi, studi kasus, dan simulasi.	Diskusi daring tentang evaluasi proyek independen berdasarkan kriteria kompetensi kerja, Penugasan mengevaluasi proyek secara online	Materi: Pengenalan kriteria kompetensi kerja, Teknik evaluasi hasil proyek, Penerapan standar kompetensi dalam evaluasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
6	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi hasil proyek independen dengan menggunakan kriteria atau standar kompetensi kerja yang relevan dengan bidang bisnis digital.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan menganalisis hasil proyek 2. Kemampuan mengidentifikasi kriteria kompetensi kerja yang relevan 3. Kemampuan mengevaluasi proyek berdasarkan standar kompetensi 	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi, studi kasus, dan simulasi.	Diskusi daring tentang evaluasi proyek independen berdasarkan kriteria kompetensi kerja, Penugasan mengevaluasi proyek secara online	Materi: Pengenalan kriteria kompetensi kerja, Teknik evaluasi hasil proyek, Penerapan standar kompetensi dalam evaluasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
7	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan solusi inovatif yang relevan dan efektif dalam mengatasi permasalahan bisnis digital yang teridentifikasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan analisis 2. Kreativitas dalam solusi 3. Relevansi solusi dengan permasalahan yang diidentifikasi 	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang ide solusi inovatif untuk permasalahan bisnis digital	Materi: Analisis permasalahan bisnis digital, Teknik inovasi dalam bisnis, Penerapan solusi inovatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
8	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan solusi inovatif yang relevan dan efektif dalam mengatasi permasalahan bisnis digital yang teridentifikasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan analisis 2. Kreativitas dalam solusi 3. Relevansi solusi dengan permasalahan yang diidentifikasi 	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang ide solusi inovatif untuk permasalahan bisnis digital	Materi: Analisis permasalahan bisnis digital, Teknik inovasi dalam bisnis, Penerapan solusi inovatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
9	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teori bisnis digital dalam mengelola dan mengevaluasi proyek independen dengan etika dan efektivitas yang tinggi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman konsep bisnis digital 2. Kemampuan mengintegrasikan teori bisnis digital dalam proyek independen 	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan simulasi.	Diskusi daring tentang penerapan teori bisnis digital dalam proyek independen	Materi: Teori Bisnis Digital, Integrasi Bisnis Digital dalam Proyek Independen, Etika dalam Pengelolaan Proyek Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

10	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teori bisnis digital dalam mengelola dan mengevaluasi proyek independen dengan etika dan efektivitas yang tinggi.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Pemahaman konsep bisnis digital 2.Kemampuan mengintegrasikan teori bisnis digital dalam proyek independen 	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan simulasi.	Diskusi daring tentang penerapan teori bisnis digital dalam proyek independen	Materi: Teori Bisnis Digital, Integrasi Bisnis Digital dalam Proyek Independen, Etika dalam Pengelolaan Proyek Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
11	Mahasiswa diharapkan mampu mengidentifikasi sumber informasi yang relevan, menganalisis informasi tersebut secara kritis, dan mengintegrasikan hasil analisis untuk meningkatkan kualitas evaluasi dalam proyek bisnis digital.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan mengidentifikasi sumber informasi relevan 2.Kemampuan menganalisis informasi secara kritis 3.Kemampuan mengintegrasikan hasil analisis 	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang sumber informasi yang relevan dalam evaluasi proyek bisnis digital, Mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber secara kritis	Materi: Sumber informasi dalam evaluasi proyek bisnis digital, Teknik analisis informasi, Strategi integrasi hasil analisis Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
12	Mahasiswa diharapkan mampu mengidentifikasi sumber informasi yang relevan, menganalisis informasi tersebut secara kritis, dan mengintegrasikan hasil analisis untuk meningkatkan kualitas evaluasi dalam proyek bisnis digital.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan mengidentifikasi sumber informasi relevan 2.Kemampuan menganalisis informasi secara kritis 3.Kemampuan mengintegrasikan hasil analisis 	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang sumber informasi yang relevan dalam evaluasi proyek bisnis digital, Mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber secara kritis	Materi: Sumber informasi dalam evaluasi proyek bisnis digital, Teknik analisis informasi, Strategi integrasi hasil analisis Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
13	Mahasiswa diharapkan mampu menguasai keterampilan dalam menganalisis data dan tren pasar untuk mengoptimalkan strategi bisnis digital.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan menganalisis data pasar 2.Kemampuan mengevaluasi strategi bisnis digital 3.Kemampuan menyesuaikan strategi bisnis dengan tren pasar 	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang analisis data pasar dan strategi bisnis digital	Materi: Analisis data pasar, Tren pasar dalam bisnis digital, Strategi bisnis digital Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
14	Mahasiswa diharapkan mampu menguasai keterampilan dalam menganalisis data dan tren pasar untuk mengoptimalkan strategi bisnis digital.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan menganalisis data pasar 2.Kemampuan mengevaluasi strategi bisnis digital 3.Kemampuan menyesuaikan strategi bisnis dengan tren pasar 	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang analisis data pasar dan strategi bisnis digital	Materi: Analisis data pasar, Tren pasar dalam bisnis digital, Strategi bisnis digital Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
15	Mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan metodologi evaluasi baru yang adaptif terhadap perubahan lingkungan bisnis digital.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan menciptakan metodologi evaluasi baru 2.Kemampuan mengadaptasi metodologi evaluasi terhadap perubahan lingkungan bisnis digital 	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang penerapan metodologi evaluasi baru dalam konteks bisnis digital	Materi: Konsep metodologi evaluasi, Perubahan lingkungan bisnis digital, Adaptasi metodologi evaluasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%

16	Mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan metodologi evaluasi baru yang adaptif terhadap perubahan lingkungan bisnis digital.	1.Kemampuan menciptakan metodologi evaluasi baru 2.Kemampuan mengadaptasi metodologi evaluasi terhadap perubahan lingkungan bisnis digital	Kriteria: holistik non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang penerapan metodologi evaluasi baru dalam konteks bisnis digital	Materi: Konsep metodologi evaluasi, Perubahan lingkungan bisnis digital, Adaptasi metodologi evaluasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	20%
----	---	---	--	-------------------------------	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	40%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	57.5%
3.	Penilaian Portofolio	2.5%
		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=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 24 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 18 Januari 2025 Jam 14:36 menggunakan aplikasi RPS-OBE Sida Unesa

