bu

| binadarmalogo.png | **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER *(SEMESTER LESSON PLAN)*** | Nomor Dok | FRM/KUL/01/02 |
| --- | --- | --- | --- |
| Nomor Revisi | 03 |
| Tgl. Berlaku | 21 September 2021 |
| Klausa ISO | 7.5.1 & 7.5.5 |

| **Disusun oleh** *(Prepared by)* | **Diperiksa oleh** *(Checked by)* | **Disetujui oleh** *(Approved by)* | **Tanggal Validasi**  *(Valid date)* |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| **Timur Dali Purwanto, M.Kom** | Fatoni, M.Kom. M.M. | DR. A. Yani Ranius, S.Kom., M.M. |

penjabaran bahan kajian

1. Fakultas *(Faculty)* : Vokasi
2. Program Studi *(Study Program)*  : Teknik Komputer Jenjang *(Grade)* : DIII
3. Mata Kuliah *(Course)* : Kewirausahaan TI SKS *(Credit) :* 3 sksSemester *(Semester)* :  *I*
4. Kode Mata Kuliah *(Code)* : 2212223007 Sertifikasi *(Certification)* : Ya *(Yes)* ✓ Tidak *(No)* 
5. Mata Kuliah Prasyarat *(Prerequisite)*  :  -
6. Dosen Koordinator *(Coordinator)* : Timur Dali Purwanto, M.Kom
7. Dosen Pengampuh *(Lecturer)* :  Timur Dali Purwanto, M.Kom  Tim *(Team)* ✔ Mandiri *(Personal)*
8. Capaian Pembelajaran (*Learning Outcomes*) :

| Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)  *(Programme Learning Outcomes)* | CPL – 3 | Mampu menguasai, dan menerapkan Pride (Persistent, Responsif, Inovative, Discipline dan Excellent)*.* | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| CPL – 4 | Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil karya secara terukur, tepat dan bermutu dengan mengikuti kaidah-kaidah ilmiah, tata cara dan etika ilmiah dalam bentuk laporan karya akhir/Magang yang orisinil | | |
| Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)  *(Course Learning Outcomes)* | CPMK- 6 | Mampu memanfaatkan dan mengembangkan inovatif dan unggul di bidang teknik komputer | | |
| CPMK- 8 | mampu mengembangkan instrumen data komponen karya akhir secara efektif dan komunikatif dengan kinerja mandiri, bermutu dan terukur berdasarkan isu dan praktek profesiaonal | | |
| SUB-CPMK 63007-01 | Menjelaskan Pemahaman tentang kewirausahaan, sejarahnya, dan peran pentingnya dalam industri teknologi informasi. (C2) | | | |
| SUB-CPMK 63007-02 | Menjelaskan tahapan dalam memulai usaha IT, termasuk identifikasi peluang, perencanaan bisnis, pengembangan produk, dan strategi pemasaran (C2) | | | |
| SUB-CPMK 83007-03 | Menciptakan solusi inovatif untuk permasalahan dan peluang di bidang IT. (C6) | | | |
| SUB-CPMK 83007-04 | Menghasilkan berbagai model bisnis yang dapat diterapkan dalam industri teknologi informasi. (C3) | | | |
| SUB-CPMK 83007-05 | Mendukung perkembangan bisnis mahasiswa. (C5) | | | |
| Matriks SUB-CPMK terhadap CPL dan CPMK | SUB-CPMK | | CPL 3 | CPL 4 |
| CPMK-6 | CPMK-8 |
| SUB-CPMK 63007-01 | | √ |  |
| SUB-CPMK 63007-02 | | √ |  |
| SUB-CPMK 83007-03 | |  | √ |
| SUB-CPMK 83007-04 | |  | √ |
| SUB-CPMK 83007-05 | |  | √ |

1. Deskripsi Mata Kuliah (*Course Description*)

| Kewirausahaan Teknologi Informasi merupakan mata kuliah wajib Program Studi Teknik komputer yang diselenggarakan secara luring *(offline)* dan Daring *(online)*. Mata kuliah Kewirausahaan Teknologi Informasi menyajikan wawasan mendalam tentang konsep dan prinsip kewirausahaan yang khusus diterapkan dalam konteks industri Teknologi Informasi (TI). Dirancang dengan tujuan memberikan pemahaman menyeluruh, mata kuliah ini membahas berbagai aspek penting yang dibutuhkan untuk menjadi seorang wirausahawan sukses di dunia TI. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa diajak untuk menjelajahi beragam topik yang berkaitan dengan inovasi dan pengembangan bisnis di ranah teknologi informasi. Melalui pendekatan praktis, mereka mempelajari bagaimana mengidentifikasi peluang pasar yang menjanjikan dan menciptakan solusi inovatif yang relevan untuk kebutuhan industri dan konsumen. Para peserta juga akan dipandu untuk merumuskan rencana bisnis yang komprehensif dan efektif untuk memulai atau mengembangkan usaha di industri TI yang kompetitif. Dalam prosesnya, mereka akan memahami strategi pemasaran yang tepat untuk memperkenalkan produk dan layanan TI mereka ke pasar yang target. Selain itu, mata kuliah ini menyoroti pentingnya manajemen risiko dan skala bisnis secara cerdas agar mampu beradaptasi dengan pertumbuhan dan perubahan industri. Etika dan tanggung jawab sosial dalam kewirausahaan TI juga menjadi fokus penting dalam mendukung pendekatan berwirausaha yang berkelanjutan dan beretika. Melalui studi kasus inspiratif dan pengalaman praktis, mahasiswa mendapatkan wawasan berharga dari para wirausahawan TI sukses dan peluang untuk mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan tantangan bisnis dunia nyata. Secara keseluruhan, mata kuliah Kewirausahaan Teknologi Informasi bertujuan untuk menciptakan generasi pengusaha TI yang visioner, inovatif, dan berdaya saing di tengah dinamika bisnis yang terus berkembang. |
| --- |

| Bobot (SKS) | | **Komponen\*** | **Persentase** | **Bobot Kredit (SKS)** | **Konversi Kredit ke Jam (dalam 14 pertemuan)\*\*** | | --- | --- | --- | --- | | Kuliah | 85 % | 2,55 | 29,75 jam | | Presentasi Kelompok | 15 % | 0,45 | 5,25 jam | | Praktikum | - | - | 0 jam | | **Total** | 100% | 3 | 35 jam | | **\***Tidak termasuk tugas terstruktur dan tugas mandiri  **\*\***[(Bobot SKS x 50 menit) x 14 pertemuan]/60 | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

1. Bahan Kajian *(Main Study Material)*

| 1. Pendahuluan. (CPMK 6) 2. Tipe dan Operator. (CPMK 6) 3. Input dan Output (CPMK 6, 8) 4. Pemilihan Bersarang (CPMK 6, 8) 5. Pengulangan(CPMK 8) 6. Fungsi dan Prosedure (CPMK 6, 8) |
| --- |

1. Implementasi Pembelajaran Mingguan *(Implementation Process of weekly learning time)*

| **Minggu**  *(Week)* | **Sub CPMK**  **(Kemampuan akhir yang direncanakan)**  *(Lesson Learning Outcomes)* | **Bahan Kajian/Materi Pembelajaran**  *(Study Material)* | **Bentuk dan Metode Pembelajaran**  **[Estimasi Waktu]**  *(Learning Method)* | **Sumber Belajar**  *(Learning Resource)* | **Penilaian**  *(Evaluation)* | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Indikator**  *(Indicator)* | **Kriteria & bentuk**  *(Criteria)* | **Bobot**  *(%)* |
| 1-2 | Menjadi seorang penguaha | 1. Definis Pengusaha 2. Karakteristik Pengusaha 3. Jenis Pengusaha | Kuliah dan Diskusi Tatap Muka di kelas (Luring):  3 x 50 menit  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  3 x 120 menit | Idem Buku Sumber | Ketepatan dalam mendiskripsikan konsep | Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas | 3,3 |
| 3-4 | Berpikir tentang berubah | 1. Menjelaskan betapa pentingnya perubahan dan pengaturan pikiran 2. Perubahan pola pikir yang ditetapkan 3. Memperkenalkan pengusaha mindset 4. Teori kecerdasan finansial | Kuliah dan Diskusi virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring):  3 x 50 menit  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  3 x 120 menit | Idem Buku Sumber | Ketepatan penerapan konsep himpunan dalam menyelesaikan masalah matematika; | Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas | 5,8 |
| 5 | Berpikir kreatif | 1. Penting untuk kreatif 2. Inhibisi untuk menjadi kreatif 3. Potensi kreatif 4. Meningkatkan kreativitas kita | Mengerjakan soal kuis di elearning:  3 x 50 menit  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  3 x 120 menit | Idem Buku Sumber | Ketepatan pemilihan bentuk algoritma, flow chart dalam menyelesaikan tugas / kuis yang diberikan | Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas (kuis) | **5** |
| 6-7 | Mengambil risiko | 1. Menjelaskan konsep risiko 2. Langkah untuk mengambil risiko 3. Mengidentifikasi risiko ketika kita memulai bisnis | Kuliah dan Diskusi Tatap Muka di kelas (Luring):  3 x 50 menit  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  3 x 120 menit | Idem Buku Sumber | Ketepatan dalam mendiskripsikan dan mengimplementasikan input dan output, dan mengenal simbol operator untuk proses perhitungan dari data inputan. | Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas | 13,3 |
| 8 | kepemimpinan | 1. Penting dari kepemimpinan 2. Perbedaan antara manajer dan Pemimpin 3. Teori kepemimpinan | Kuliah dan Diskusi Tatap Muka di kelas (Luring):  3 x 50 menit  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  3 x 120 menit | Idem Buku Sumber | Ketepatan dalam penerapan prinsif if serta switch | Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas | 13,3 |
| 9 | Etika Bisnis DAN Bisnis Model Kanvas | 1. Menjelaskan etika dalam bisnis 2. Jelaskan tentang kesuksesan jangka panjang 3. Jelaskan cara membuat BCM 4. Presentasi BCM mereka | Kuliah dan Diskusi Tatap Muka di kelas (Luring):  3 x 50 menit  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  3 x 120 menit | Idem Buku Sumber | Ketepatan dalam penerapan prinsif if serta switch | Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas | 13,3 |
| 10 | Ujina Tengah Semester | Soal UTS | Ujian Tengah Semester Tatap Muka di kelas (Luring):  3 x 50 menit  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  3 x 120 menit | Idem Buku Sumber | Ketepatan menjawab dan melesaikan Tugas | Ujian Tengah Semester | **10** |
| 11-12 | Faktor “X” | 1. Definisi faktor "X" 2. Mencari dan melemahkan faktor "X" 3. Cara "X" faktor 4. Jenis dan karakteristik "X" faktor | Kuliah dan Diskusi virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring):  3 x 50 menit  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  3 x 120 menit | Idem Buku Sumber | Ketepatan penerapan konsep algoritma for dan while | Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas | 8,3 |
| 13-14 | Ide bisnis, Pemasaran dan penjualan, dan Mulai bisnis baru | 1. Bagaimana menemukan ide baru 2. Konsep grup kreatif 3. Konsep kelompok konsultatif 4. Konsep grup layanan 5. Analisa konsep kelompok 6. Konsep pemasaran 7. Strategi dan taktik dalam pemasaran 8. Konsep bauran pemasaran 9. Langkah untuk memulai bisnis baru 10. Analisis masalah 11. Evaluasi | Kuliah dan Diskusi virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring):  3 x 50 menit  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  3 x 120 menit | Idem Buku Sumber | Ketepatan penerapan konsep penyelesaian fungsi Aljabar | Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas | 11,6 |
| 15 | Buat proposal bisnis dan Mengontrol bisnis siswa | 1. Tugas mahasiswa:   Mahasiswa harus membuat proposal bisnis, dan harus mengaktualisasikan konsep mereka di area bisnis yang nyata.   1. Mahasiswa harus membuat laporan tentang perkembangan bisnis mereka setiap minggu | Kuliah dan Diskusi Tatap Muka di kelas (Luring):  3 x 50 menit  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  3 x 120 menit | Idem Buku Sumber | Ketepatan penerapan konsep penyelesaian pemrogrman di Ardiuno software (IDE) | Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas | 8,3 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| 16 | Ujian Akhir Semester (CPMK 15, C3) | Soal UAS | Ujian Tatap Muka di kelas (Luring):  3 x 50 menit | Idem Buku Sumber | Ketepatan pemilihan metoda dalam menyelesaikan soal ujian diberikan | Ujian Akhir Semester | **20** |

1. Pengalaman Belajar Mahasiswa *(Student Learning Experiences)*

Latihan soal, Diskusi, Test

1. Kriteria dan Bobot Penilaian *(Criteria and Evaluation)*

| CPL | CPMK | MBKM | Observasi (Praktek) | Unjuk Kerja (Presentasi) | Tugas | Tes Tertulis | | | Tes Lisan (Tgs Kel) |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kuis | UTS | UAS |
| CPL 3 | CPMK-6 |  |  |  | √ | √ |  |  |  |
| CPL 4 | CPMK-8 |  |  |  |  |  | √ | √ | √ |

| CPL | CPMK | Tahap Penilaian | Teknik Penilaian | Instrumen | Kriteria | Bobot |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CPL 3 | CPMK-6 | Perkuliahan Sebelum UTS | Tugas Tertulis  Ujian Tertulis | Rubrik | Kelengkapan Berkas | 15%  15% |
| CPL 4 | CPMK-8 | UTS  Setelah UTS  UAS | Ujian Tertulis  Tes Lisan  Ujian Tertulis | Rubrik | Kelengkapan jawaban | 25%  15%  30 % |

| CPL | CPMK | MBKM | Observasi (Praktek) | Unjuk Kerja (Presentasi) | Tugas | Tes Tertulis | | | Tes Lisan (Tgs Kel) | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kuis | UTS | UAS |
| CPL 3 | CPMK-6 |  |  |  | 30 | 10 |  |  |  | 40 |
| CPL 4 | CPMK-8 |  |  |  |  |  | 20 | 40 |  | 60 |
| Jumlah Total MK Kewirausahaan TI | | | | | | | | | | 100 |

Rubrik Penilaian MK Kewirausahaan TI.

| No | Kategori | Pokok Bahasan | Model Soal |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Tugas | CPMK 6 | Tugas Project |
|  |  | CPMK 8 | Tugas Tertulis |
|  | Quiz | CPMK 6 | Ujian Tertulis |
|  | Tugas Kelompok | CPMK 6  CPMK 8 | Presentasi |
|  | UTS | CPMK 6 | Ujian Tertulis |
|  | UAS | CPMK 8 | Ujian Tertulis |
|  |  |  |  |

**Rubrik Penilaian Tugas Kelompok**

| **Aspek** | **Sangat Kurang** | **Kurang** | **Cukup** | **Baik** | **Sangat Baik** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **< 20** | **20 – 40** | **41 – 60** | **61 – 80** | **> 80** |
| Presentasi: | | | | | | |
| Gaya Presentasi | ➢ Pembicara cemas dan tidak nyaman, dan membaca berbagai catatan daripada berbicara.  ➢ Pendengar sering  diabaikan.  ➢ Tidak terjadi kontak mata karena pembicara lebih banyak melihat ke papan tulis atau layar. | Berpatokan pada catatan, tidak ada ide yang dikembangkan di luar catatan, suara, monoton. | ➢ Secara umum pembicara tenang, tetapi dengan nada yang datar dan cukup sering bergantung pada catatan.  ➢ Kadang kala kontak mata dengan pendengar  diabaikan. | ➢ Pembicara tenang dan menggunakan intonasi yang tepat, berbicara tanpa bergantung pada catatan, dan berinteraksi secara  intensif dengan pendengar.  ➢ Pembicara selalu kontak mata dengan pendengar. | Berbicara dengan semangat, menularkan semangat dan antusiasme pada pendengar. |
| Isi Presentasi | Isi menyesatkan pendengar. | Isi yang disampaikan terlalu umum sehingga tidak menambah wawas bagi  pendengar. | Isi disampaikan dengan akurat tapi tidak lengkap. | Isi disampaikan dengan akurat dan lengkap, sehingga pendengar mendapat  wawasan baru. | Isi disampaikan dengan sangat akurat dan lengkap, sehingga dapat menggugah  pendengar untuk  mengembangkan pikiran. |
| Alat/Sistem: | | | | | | |
| Ide Bisnis | Tidak ada ide bisnis sama sekali. | Ide bisnis tapi tidak sesuai dengan konsep teknik komputer. | Ide bisnis dengan baik tapi tidak sesuai dengan konsep yang diusulkan. | Ide bisnis sesuai dengan konsep tapi belum sempurna. | Ide bisnis sangat sempurna dan sesuai dengan konsep yang diusulkan. |
| Enterpreneurship | Tidak mengikuti Enterpreneurship | Mengikuti Enterpreneurship tapi tidak ada yang dibuat. | ➢ Mengikuti Enterpreneurship  ➢ Bismis yang dibuattapi kurang tepat. | ➢ Mengikuti Enterpreneurship.  ➢ Bismis yang dibuat dan sesuai tapi tidak menang. | ➢ Mengikuti Enterpreneurship.  ➢ Bismis yang dibuat dan sesuai dan menang. |
| Laporan: | | | | | | |
| Komponen yang harus ada:  1. Latar Belakang  2. Perancangan  3. Hasil & Pembahasan  4. Kesimpulan | Menuliskan sebagian komponen yang diminta dan banyak yang kurang tepat. | Menuliskan sebagian komponen yang diminta tapi sebagian kurang benar. | Menuliskan semua komponen yang diminta tapi banyak yang kurang tepat. | Menuliskan semua komponen yang diminta tapi sebagian kurang benar. | Menuliskan semua komponen yang diminta dengan baik dan benar. |
| **Total** | | | | | |

1. **RENCANA ASSESMENT DAN EVALUASI**

| **Minggu ke** | **Sub-CPMK** | **Asesmen** | **Bobot** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-2 | SUB-CPMK 63007-01: Menjelaskan Pemahaman tentang kewirausahaan, sejarahnya, dan peran pentingnya dalam industri teknologi informasi (C2) | Tugas 1: Menyebutkan kewirausahaan, sejarahnya, dan peran pentingnya dalam industri teknologi informasi | 3,3% |
| 3-4 | SUB-CPMK 63007-02: Menjelaskan tahapan dalam memulai usaha IT, termasuk identifikasi peluang, perencanaan bisnis, pengembangan produk, dan strategi pemasaran (C2) | Tugas 2: Menyelesaikan soal tahapan memulai usaha IT | 3,3% |
| Quis | 2,5 % |
| 5 | SUB-CPMK 63007-01 s / d SUB-CPMK 63007-02 | Quis | 5 % |
| 6-7 | SUB-CPMK 83007-03: Menciptakan solusi inovatif untuk permasalahan dan peluang di bidang IT. (C6) | Tugas 3: Menyelesaikan soal solusi inovatif | 3,3% |
| UTS | 5 % |
| UAS | 5 % |
| 8-9 | SUB-CPMK 83007-04: Menghasilkan berbagai model bisnis yang dapat diterapkan dalam industri teknologi informasi. (C3) | Tugas 4: Menyelesaikan soal soal berbagai model bisnis | 3,3% |
| Tugas 5: Menyelesaikan soal soal model bisnis yang dapat diterapkan dalam industri teknologi informasi | 3,3% |
| UTS | 5 % |
| UAS | 5 % |
| 10 | Evaluasi Tengah Semester: Evaluasi  CPMK 6:  SUB-CPMK 63007-01 s / d SUB-CPMK 63007-02  CPMK 8:  SUB-CPMK 83007-03 | UTS | 10 % |
| 11-12 | SUB-CPMK 83007-04: Menghasilkan berbagai model bisnis yang dapat diterapkan dalam industri teknologi informasi. (C3) | Tugas 6: Membuat ide bisnis dalam industri teknologi informasi | 3,3% |
| UAS | 5 % |
| 13-14 | SUB-CPMK 83007-05: Mendukung perkembangan bisnis mahasiswa. (C5) | Tugas 7: menerapkan ide bisnis | 3,3% |
| Tugas 8: menyelesaikan proposal ide bisnis | 3,3% |
| Quis | 5% |
| 15 | SUB-CPMK 83007-05: Mendukung perkembangan bisnis mahasiswa. (C5) | Tugas Kelompok. Mengikuti enterpreneurship | 3,3% |
| UAS | 5 % |
| 16 | Evaluasi Akhir Semester:  SUB-CPMK 83007-04: Menghasilkan berbagai model bisnis yang dapat diterapkan dalam industri teknologi informasi. (C3) | UAS | 20 % |
| 1-16 | Evaluasi CPMK 6 dan CPMK 8. [C3] |  |  |
| **Total Bobot CPMK** | | | **100%** |
| **Total Bobot CPL** | | | **100%** |

1. **Pembobotan Asesmen Terhadap CPL dan CPMK**

| CPL | CPMK | MBKM | Observasi (Praktek) | Unjuk Kerja (Presentasi) | Tugas | Tes Tertulis | | | Tes Lisan (Tgs Kel) | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kuis | UTS | UAS |
| CPL 04 | CPMK-6 |  |  |  | 30 | 10 |  |  |  | 40 |
|  | CPMK-8 |  |  |  |  |  | 20 | 40 |  | 60 |
| Jumlah Total MK Kewirausahaan IT | | | | | | | | | | 100 |

**Distribusi Pembobotan Asesmen Tugas**

| **No.** | **Bentuk**  **Asesmen** | **CPL 4** | | **Total** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **CPMK 6** | **CPMK 8** |
| 1 | Tugas 1 | 3,3% |  | 3,3% |
| 2 | Tugas 2 | 3,3% |  | 3,3% |
| 3 | Tugas 3 | 3,3% |  | 3,3% |
| 4 | Tugas 4 | 3,3% |  | 3,3% |
| 5 | Tugas 5 |  | 3,3% | 3,3% |
| 6 | Tugas 6 |  | 3,3% | 3,3% |
| 7 | Tugas 7 |  | 3,3% | 3,3% |
| 8 | Tugas 8 |  | 3,3% | 3,3% |
| 9 | Tugas 9 |  | 3,3% | 3,3% |
| 10 | Tugas Kelompok |  | 3,3% | 3,3% |
| **Total Bobot Tugas** | | 13.2 % | 17 % | 30 % |

Bobot penilaian (Ketentuan Bina Darma)

* ≥ 85 = A
* ≥ 70 s.d < 85 = B
* ≥ 60 s.d < 70 = C
* ≥ 50 s.d < 60 = D
* < 50 = E

1. **RENCANA TUGAS MAHASISWA**

| **RENCANA TUGAS MAHASISWA** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mata Kuliah** | Kewirausahaan IT | **sks** | 3 | **Semester / Kelas** | 4 |
| **Judul Tugas** | | | | | | |
| Tugas 1: Menyebutkan kewirausahaan, sejarahnya, dan peran pentingnya dalam industri teknologi informasi | | | | | | |
| **Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah** | | | | | | |
| SUB-CPMK 63007-01: Menjelaskan Pemahaman tentang kewirausahaan, sejarahnya, dan peran pentingnya dalam industri teknologi informasi (C2) | | | | | | |
| **Aktivitas 1** | | | | | | |
| * Menyaksikan Video Tutorial Pemahaman tentang kewirausahaan; * Membaca literatur yang berhubungan dengan Pemahaman tentang kewirausahaan | | | | | | |
| **Aktivitas 2** | | | | | | |
| * Mengerjakan soal yang diberikan (Bobot: 100%) * Soal: * 1. … * 2. … * dst | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **Judul Tugas** | | | | | | |
| Tugas 2: Menyelesaikan soal tahapan memulai usaha IT | | | | | | |
| **Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah** | | | | | | |
| SUB-CPMK 63007-02: Menjelaskan tahapan dalam memulai usaha IT, termasuk identifikasi peluang, perencanaan bisnis, pengembangan produk, dan strategi pemasaran (C2) | | | | | | |
| **Aktivitas 1** | | | | | | |
| * Menyaksikan Video Tutorial tahapan dalam memulai usaha IT; * Membaca literatur yang berhubungan dengan tahapan dalam memulai usaha IT | | | | | | |
| **Aktivitas 2** | | | | | | |
| Mengerjakan soal yang diberikan (Bobot: 100%) | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **Judul Tugas** | | | | | | |
| Tugas 3 : Menyelesaikan soal solusi inovatif | | | | | | |
| **Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah** | | | | | | |
| SUB-CPMK 83007-03: Menciptakan solusi inovatif untuk permasalahan dan peluang di bidang IT. (C6) | | | | | | |
| **Aktivitas 1** | | | | | | |
| * Menyaksikan Video Tutorial solusi inovatif untuk permasalahan dan peluang di bidang IT; * Membaca literatur yang berhubungan dengan solusi inovatif untuk permasalahan dan peluang di bidang IT | | | | | | |
| **Aktivitas 2** | | | | | | |
| Mengerjakan soal yang diberikan (Bobot: 100%) | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **Judul Tugas** | | | | | | |
| Tugas 4: Menyelesaikan soal soal berbagai model bisnis | | | | | | |
| **Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah** | | | | | | |
| SUB-CPMK 83007-04: Menghasilkan berbagai model bisnis yang dapat diterapkan dalam industri teknologi informasi. (C3) | | | | | | |
| **Aktivitas 1** | | | | | | |
| * Menyaksikan Video Tutorial berbagai model bisnis yang dapat diterapkan dalam industri teknologi informasi; * Membaca literatur yang berhubungan dengan berbagai model bisnis yang dapat diterapkan dalam industri teknologi informasi | | | | | | |
| **Aktivitas 2** | | | | | | |
| Mengerjakan soal yang diberikan (Bobot: 100%) | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **Judul Tugas** | | | | | | |
| Tugas 5: Menyelesaikan soal soal model bisnis yang dapat diterapkan dalam industri teknologi informasi | | | | | | |
| **Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah** | | | | | | |
| SUB-CPMK 83007-04: Menghasilkan berbagai model bisnis yang dapat diterapkan dalam industri teknologi informasi. (C3) | | | | | | |
| **Aktivitas 1** | | | | | | |
| * Menyaksikan Video model bisnis yang dapat diterapkan dalam industri teknologi informasi; * Membaca literatur yang berhubungan dengan model bisnis yang dapat diterapkan dalam industri teknologi informasi | | | | | | |
| **Aktivitas 2** | | | | | | |
| Mengerjakan soal yang diberikan (Bobot: 100%) | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **Judul Tugas** | | | | | | |
| Tugas 6: Membuat ide bisnis dalam industri teknologi informasi | | | | | | |
| **Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah** | | | | | | |
| SUB-CPMK 83007-04: Menghasilkan berbagai model bisnis yang dapat diterapkan dalam industri teknologi informasi. (C3) | | | | | | |
| **Aktivitas 1** | | | | | | |
| * Menyaksikan Video Tutorial model bisnis yang dapat diterapkan dalam industri teknologi informasi; * Membaca literatur yang berhubungan dengan model bisnis yang dapat diterapkan dalam industri teknologi informasi | | | | | | |
| **Aktivitas 2** | | | | | | |
| Mengerjakan soal yang diberikan (Bobot: 100%) | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **Judul Tugas** | | | | | | |
| Tugas 7: menyelesaikan proposal ide bisnis | | | | | | |
| **Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah** | | | | | | |
| SUB-CPMK 83007-05: Mendukung perkembangan bisnis mahasiswa. (C5) | | | | | | |
| **Aktivitas 1** | | | | | | |
| * Memberikan arahan untuk menerapkan ide bisnis * Membaca literatur yang berhubungan dengan perkembangan bisnis | | | | | | |
| **Aktivitas 2** | | | | | | |
| Mengerjakan soal yang diberikan (Bobot: 100%) | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **Judul Tugas** | | | | | | |
| Tugas 8 : Menerapkan ide bisnis | | | | | | |
| **Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah** | | | | | | |
| SUB-CPMK 83007-05: Mendukung perkembangan bisnis mahasiswa. (C5) | | | | | | |
| **Aktivitas 1** | | | | | | |
| * Memberikan arahan untuk menerapkan ide bisnis * Membaca literatur yang berhubungan dengan perkembangan bisnis | | | | | | |
| **Aktivitas 2** | | | | | | |
| Mengerjakan soal yang diberikan (Bobot: 100%) | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **Judul Tugas** | | | | | | |
| Tugas Kelompok. Mengikuti kegiatan enterpreneurship | | | | | | |
| **Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah** | | | | | | |
| SUB-CPMK 83007-05: Mendukung perkembangan bisnis mahasiswa. (C5) | | | | | | |
| **Aktivitas 1** | | | | | | |
| * Memberikan arahan untuk menerapkan ide bisnis * Membaca literatur yang berhubungan dengan perkembangan bisnis | | | | | | |
| **Aktivitas 2**  Membuat tugas  Membuat PPT | | | | | | |
| Aktivitas 3  Presentasi  Penilaian sesuai rubrik | | | | | | |

1. Lembar Soal Ujian Akhir Semester

| **FAKULTAS VOKASI** | | | **UJIAN AKHIR SEMESTER GANJIL**  TAHUN AKADEMIK 2021 / 2022 | | |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kelas | : | TE 1 | Mata kuliah / sks | : | Kewirausahaan TI / 3 sks |
| Waktu | : | 24 Jam | Hari / Tanggal | : | Sabtu / Januari 2022 |
| Ruang | : | Elearning UBD | Penguji | : | Timur Dali Purwanto, M.Kom |
| Sifat Ujian | : | Buka Buku | Program Studi | : | Teknik Komputer |



1. INSTRUKSI :
   1. Berdoalah sebelum mulai mengerjakan ujian!
   2. Tulis nama dan NIM di lembar jawaban!
   3. Kerjakan soal yang saudara anggap mudah!
   4. Bagi yang kerja sama, di anggap gagal!
   5. Jawaban di upload di elearning
   6. Waktu upload hari. Sabtu dan Minggu.
   7. Tidak ada toleransi bagi yang terlambat upload!



1. SOAL: (100 % )

SUB-CPMK 63007-01: Menjelaskan Pemahaman tentang kewirausahaan, sejarahnya, dan peran pentingnya dalam industri teknologi informasi (C2)

1. Apa yang dimaksud dengan kewirausahaan? Jelaskan konsep kewirausahaan dan mengapa kewirausahaan dianggap sebagai komponen penting dalam dunia bisnis.? **(C2, 10%) (Variabel)**

SUB-CPMK 63007-02: Menjelaskan tahapan dalam memulai usaha IT, termasuk identifikasi peluang, perencanaan bisnis, pengembangan produk, dan strategi pemasaran (C2)

1. Apa yang harus diperhatikan dalam merancang perencanaan bisnis untuk usaha IT? **(C2, 15%) (Boolean)**

SUB-CPMK 83007-03: Menciptakan solusi inovatif untuk permasalahan dan peluang di bidang IT. (C6)

1. Mengapa penting untuk mengidentifikasi peluang inovatif di bidang IT? **( C6, 20% )**

SUB-CPMK 83007-04: Menghasilkan berbagai model bisnis yang dapat diterapkan dalam industri teknologi informasi. (C3)

1. Berikan contoh beberapa model bisnis yang umumnya diterapkan dalam industri Teknologi Informasi.? **C3, 20 %)**

SUB-CPMK 83007-05: Mendukung perkembangan bisnis mahasiswa. (C5)

1. Mengapa dukungan bagi perkembangan bisnis mahasiswa menjadi hal yang penting? **(C3, 25 %)**
2. Lembar Jawaban Ujian Akhir Semester

Jawaban Ujian Akhir Semester Kalkulus Dasar

==================================================================

1. INSTRUKSI:
   1. Berdoalah sebelum mulai mengerjakan ujian!
   2. Tulis nama dan NIM di lembar jawaban!
   3. Kerjakan soal yang saudara anggap mudah!
   4. Bagi yang kerja sama, di anggap gagal!
   5. Jawaban di upload di elearning
   6. Waktu upload hari. Sabtu dan Minggu.
   7. Tidak ada toleransi bagi yang terlambat upload!



1. SOAL : (100 % )

S SUB-CPMK 63007-01: Menjelaskan Pemahaman tentang kewirausahaan, sejarahnya, dan peran pentingnya dalam industri teknologi informasi (C2)

1. S Apa yang dimaksud dengan kewirausahaan? Jelaskan konsep kewirausahaan dan mengapa kewirausahaan dianggap sebagai komponen penting dalam dunia bisnis.? **(C2, 10%)**

**Jawaban: Kewirausahaan merujuk pada proses mengidentifikasi, menciptakan, mengembangkan, dan mengelola usaha atau bisnis baru dengan tujuan untuk menghasilkan nilai tambah, menciptakan peluang, dan meraih keuntungan. Ini melibatkan tindakan kreatif, inovatif, dan risiko yang diambil oleh individu atau kelompok dalam rangka menciptakan solusi untuk permasalahan atau peluang di pasar.**

SUB-CPMK 63007-02: Menjelaskan tahapan dalam memulai usaha IT, termasuk identifikasi peluang, perencanaan bisnis, pengembangan produk, dan strategi pemasaran (C2)

1. Apa yang harus diperhatikan dalam merancang perencanaan bisnis untuk usaha IT? **(C3, 15%)**

**Jawaban: Dalam merancang perencanaan bisnis untuk usaha IT, perlu memperhatikan pemahaman pasar dan kebutuhan pelanggan, inovasi teknologi terkini, model bisnis yang sesuai, analisis persaingan, keahlian tim, pengembangan produk, keamanan data, strategi pemasaran, skalabilitas bisnis, perencanaan keuangan, kepatuhan hukum, serta rencana krisis dan kontinuitas bisnis guna menghadapi tantangan dan memaksimalkan peluang di industri Teknologi Informasi.**

SUB-CPMK 83007-03: Menciptakan solusi inovatif untuk permasalahan dan peluang di bidang IT. (C6)

1. Mengapa penting untuk mengidentifikasi peluang inovatif di bidang IT? **( C6, 20%)**

**Jawaban: Mengidentifikasi peluang inovatif di bidang IT penting karena dapat memungkinkan perusahaan atau individu untuk mengambil keuntungan dari perkembangan teknologi terbaru, mengantisipasi tren pasar, mengatasi permasalahan yang belum terpecahkan, dan menciptakan nilai tambah baru. Identifikasi peluang inovatif memungkinkan pengembangan produk dan layanan yang lebih baik, serta memungkinkan bisnis untuk tetap relevan dan bersaing di pasar yang terus berubah.**

SUB-CPMK 83007-04: Menghasilkan berbagai model bisnis yang dapat diterapkan dalam industri teknologi informasi. (C3)

1. Berikan contoh beberapa model bisnis yang umumnya diterapkan dalam industri Teknologi Informasi.? **C3, 20 %)**

**Jawaban: ndustri Teknologi Informasi umumnya menerapkan berbagai model bisnis, seperti berlangganan (subscription) seperti Adobe Creative Cloud, model freemium seperti Dropbox, marketplace seperti Amazon Web Services (AWS), layanan konsultasi teknologi seperti Accenture, model Software as a Service (SaaS) seperti Salesforce, berbasis iklan seperti Google, penjualan langsung seperti Microsoft, lisensi perangkat lunak seperti Oracle, pengembangan kustom seperti pembuatan aplikasi bisnis, dan model open source seperti Linux yang dapat dimodifikasi dan digunakan secara bebas.**

SUB-CPMK 83007-05: Mendukung perkembangan bisnis mahasiswa. (C5)

1. Mengapa dukungan bagi perkembangan bisnis mahasiswa menjadi hal yang penting? **(C3, 25**%)

**Jawaban: Dukungan bagi perkembangan bisnis mahasiswa penting karena memberikan peluang untuk mendorong kreativitas, inovasi, dan pengembangan keterampilan kewirausahaan sejak dini. Ini membantu mahasiswa menghadapi tantangan dunia bisnis yang kompetitif, mengasah kemampuan manajerial dan problem-solving, serta membantu mereka membangun jaringan yang berharga dan meraih kesuksesan dalam dunia bisnis di masa depan.**

1. Buku Sumber *(References)*
   1. Utama.
   2. Pendukung
      * Algoritma dan Pemrograman, Rinaldi Munir Buku 1 dan Buku 2, Penerbit Informatika Bandung.
      * Buku Latihan Pemrograman Visual Basic 2005, Ario Suryo Kusumo, PT. Elex Media Komputindo
      * Nina Paramyta, 2022,’ Diktat Algoritma Pemrograman C++’, PT. Wawasan Ilmu Jakarta.
      * Pengantar Struktur Data dan Algoritma, Edisi Pertama, 2004, Andi Offset, Jogyakarta.
      * Pemrograman Visual C++, 2004, Andi Offset, Jogyakarta