	UNIVERSITAS LEMBAH DEMPO **FAKULTAS EKONOMI & BISNIS** PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**	Kode Dokumen **RPS/IF-3501/2026/003**

MATA KULIAH (MK)	**KODE MK**	**RUMPUN MK**	**BOBOT (sks)**	**SEMESTER**	**TGL PENYUSUNAN**
Kreativitas dan Inovasi Digital	BDE3724	BISNIS DIGITAL	3 SKS	7	2026-09-19
OTORISASI / PENGESAHAN	**Pengembang RPS**		**Koordinator RMK**		**Ketua Program Studi**
Tanda Tangan & Cap *(Pengesahan Resmi)*	Annisa Salsabila, S.Ak, M.B.A		Dr. Elvera, S.E., M.Sc		Dr. Yadi Maryadi, S.E., M.Si

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

CPL-PRODI yang Dibebankan pada MK	**Deskripsi CPL**
CPL-02 (Sikap)	Mampu menunjukkan jiwa kewirausahaan, kreativitas, kemandirian, kepemimpinan, dan kemampuan bekerja sama dalam mengembangkan inovasi bisnis berbasis teknologi digital.
CPL-04 (Pengetahuan)	Mampu memahami konsep dan strategi bisnis digital, meliputi digital business model, e-commerce, marketplace, digital marketing, transformasi digital, dan pengembangan startup.
CPL-07 (Keterampilan Umum)	Mampu berpikir logis, kritis, sistematis, analitis, kreatif, dan inovatif dalam mengidentifikasi serta menyelesaikan permasalahan bisnis dan sistem informasi berbasis teknologi digital.
CPL-08 (Keterampilan Umum)	Mampu berkomunikasi secara efektif, bekerja secara kolaboratif dalam tim multidisiplin, serta menyajikan gagasan, hasil analisis, dan rekomendasi bisnis digital secara profesional.
CPL-10 (Keterampilan Khusus)	Mampu merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi solusi bisnis digital berupa aplikasi, e-commerce, marketplace, atau platform digital dengan memperhatikan kebutuhan pengguna, proses bisnis, dan pengalaman pengguna.

CPL-12 (Keterampilan Khusus)	Mampu merancang dan mengevaluasi model bisnis digital dan startup, mengidentifikasi peluang pasar, menyusun strategi pengembangan usaha, serta memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan nilai ekonomi dan sosial.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	**Deskripsi CPMK & Sub-CPMK Turunan**
CPMK177	**Mampu menjelaskan konsep, prinsip, dan proses kreativitas serta inovasi dalam lingkungan digital.** • **Sub-CPMK177.1**: Mampu menjelaskan konsep, prinsip, proses, dan pendekatan kreativitas serta inovasi dalam lingkungan digital. (15.00%) • **Sub-CPMK177.2**: Mampu menjelaskan hubungan kreativitas, inovasi, teknologi, dan kebutuhan pengguna dalam penciptaan solusi digital. (15.00%)
CPMK178	**Mampu mengidentifikasi masalah dan peluang inovasi berdasarkan kebutuhan pengguna, perubahan pasar, dan perkembangan teknologi.** • **Sub-CPMK178.1**: Mampu mengidentifikasi masalah dan peluang inovasi berdasarkan kebutuhan pengguna, kondisi pasar, dan perkembangan teknologi. (15.00%) • **Sub-CPMK178.2**: Mampu menganalisis masalah dan peluang untuk menentukan ruang inovasi yang memiliki nilai bagi pengguna dan bisnis. (15.00%)
CPMK179	**Mampu menghasilkan dan mengembangkan ide kreatif serta merancang solusi, produk, atau layanan digital menggunakan metode inovasi yang relevan.** • **Sub-CPMK179.1**: Mampu menghasilkan alternatif ide kreatif menggunakan metode inovasi yang sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan pengguna. (15.00%) • **Sub-CPMK179.2**: Mampu mengembangkan ide kreatif menjadi rancangan solusi, produk, atau layanan digital. (15.00%)
CPMK180	**Mampu mengevaluasi nilai, kelayakan, dan potensi implementasi inovasi digital berdasarkan hasil validasi pengguna.** • **Sub-CPMK180.1**: Mampu mengevaluasi nilai, kelayakan, dan potensi implementasi solusi digital berdasarkan hasil validasi pengguna. (15.00%) • **Sub-CPMK180.2**: Mampu menyusun rekomendasi pengembangan solusi digital berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik pengguna. (15.00%)

DESKRIPSI MATA KULIAH & BAHAN KAJIAN

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Kreativitas dan Inovasi Digital membekali mahasiswa dengan kemampuan mengembangkan ide kreatif dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi digital. Pembelajaran berbasis OBE dan MBKM dilakukan melalui proyek, studi kasus, dan praktik, sehingga mahasiswa mampu menghasilkan solusi, produk, atau konten digital yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja.
Bahan Kajian (BK) / Materi Pembelajaran	1. **BK-02** - Ekonomi Digital dan Ekosistem Bisnis (Bobot Min: 0.00%) - Ekonomi digital, digital ecosystem, platform economy, network effect, disrupsi bisnis 2. **BK-03** - Kewirausahaan dan Startup Digital (Bobot Min: 0.00%) - Entrepreneurship, digitalpreneurship, startup, lean startup, business model, venture creation 3. **BK-11** - Inovasi, Produk dan Transformasi Digital (Bobot Min: 0.00%) - Design thinking, innovation, digital product, UI/UX, agile, product management, digital transformation
Pustaka / Referensi	**Utama:** 1. Huang, Y., & Hands, D. (2022). *Design Thinking for New Business Contexts: A Critical Analysis through Theory and Practice*. Palgrave Macmillan. 2. Meinel, C., & Leifer, L. (Eds.). (2023). *Design Thinking Research: Innovation – Insight – Then and Now*. Springer. 3. Brown, T., & Katz, B. (2024). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation (Revised Edition)*. Harper Business.
Dosen Pengampu	Annisa Salsabila, S.Ak, M.B.A (NIDN: BD27)

RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (16 PERTEMUAN)

Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan Akhir)	Materi Pembelajaran	Bentuk & Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Indikator & Assessment	Bobot (%)
1	Sub-CPMK177.1 Mampu menjelaskan konsep, prinsip, proses, dan pendekatan kreativitas serta inovasi dalam lingkungan digital.	Pengantar kreativitas dan inovasi digital; konsep, perbedaan, peran, dan proses inovasi	Ceramah interaktif, diskusi, studi kasus	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Tugas analisis singkat dan diskusi. Ketepatan menjelaskan konsep dan proses inovasi.	**3.00%**

2	Sub-CPMK177.1 Mampu menjelaskan konsep, prinsip, proses, dan pendekatan kreativitas serta inovasi dalam lingkungan digital.	Konsep dasar kreativitas; berpikir divergen-konvergen, brainstorming, mind mapping, dan hambatan kreativitas	Ceramah, workshop, brainstorming	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Tugas mind mapping dan brainstorming. Variasi ide, relevansi, dan kejelasan hubungan antaride.	**3.00%**
3	Sub-CPMK177.2 Mampu menjelaskan hubungan kreativitas, inovasi, teknologi, dan kebutuhan pengguna dalam penciptaan solusi digital.	Teori dan jenis inovasi; hubungan kreativitas, teknologi, kebutuhan pengguna, inovasi produk dan model bisnis	Ceramah, studi kasus, diskusi	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Studi kasus dan presentasi. Ketepatan klasifikasi inovasi dan hubungan dengan kebutuhan pengguna.	**3.00%**
4	Sub-CPMK177.2 Mampu menjelaskan hubungan kreativitas, inovasi, teknologi, dan kebutuhan pengguna dalam penciptaan solusi digital.	Manajemen kreativitas organisasi digital; budaya inovasi, kepemimpinan, dan Open Innovation	Ceramah, studi kasus, simulasi	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Analisis kasus dan tugas rekomendasi. Ketepatan mengidentifikasi hambatan serta relevansi rekomendasi.	**3.00%**
5	Sub-CPMK178.1 Mampu mengidentifikasi masalah dan peluang inovasi berdasarkan kebutuhan pengguna, kondisi pasar, dan perkembangan teknologi.	Identifikasi masalah, kebutuhan pengguna, kondisi pasar, dan peluang inovasi	Problem-based learning, diskusi, analisis kasus	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Tugas identifikasi masalah dan peluang. Ketepatan mengidentifikasi masalah, kebutuhan, dan peluang pasar.	**3.00%**
6	Sub-CPMK178.1 Mampu mengidentifikasi masalah dan peluang inovasi berdasarkan kebutuhan pengguna, kondisi pasar, dan perkembangan teknologi.	Inovasi teknologi digital, Industri 4.0, AI, IoT, cloud computing, dan big data	Ceramah, studi kasus, diskusi	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Tugas analisis peluang teknologi. Kesesuaian teknologi dengan masalah dan kebutuhan pengguna.	**3.00%**
7	Sub-CPMK178.2 Mampu menganalisis masalah dan peluang untuk menentukan ruang inovasi yang memiliki nilai bagi pengguna dan bisnis.	Analisis masalah dan peluang pasar; penentuan ruang inovasi yang bernilai	Analisis kasus, diskusi, presentasi	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Laporan analisis ruang inovasi. Kedalaman analisis, kejelasan nilai, dan relevansi peluang.	**3.00%**

8	Sub-CPMK178.2 Mampu menganalisis masalah dan peluang untuk menentukan ruang inovasi yang memiliki nilai bagi pengguna dan bisnis.	UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)	Ujian / Evaluasi Terstruktur	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** UTS Evaluasi Capaian Pembelajaran Minggu 1-7	**25.00%**
9	Sub-CPMK179.1 Mampu menghasilkan alternatif ide kreatif menggunakan metode inovasi yang sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan pengguna.	Manajemen ide, teknik pengembangan kreatif, seleksi dan prioritas ide	Workshop, diskusi, latihan	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Laporan seleksi ide. Kejelasan kriteria seleksi dan ketepatan prioritas ide.	**3.00%**
10	Sub-CPMK179.2 Mampu mengembangkan ide kreatif menjadi rancangan solusi, produk, atau layanan digital.	Strategi inovasi bisnis digital, value proposition, Business Model Canvas, dan rancangan solusi	Ceramah, workshop, diskusi	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Tugas rancangan solusi dan presentasi. Kejelasan value proposition serta konsistensi masalah dan solusi.	**3.00%**
11	Sub-CPMK179.2 Mampu mengembangkan ide kreatif menjadi rancangan solusi, produk, atau layanan digital.	Design Thinking: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test	Project-based learning, workshop	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Proyek prototype dan dokumen Design Thinking Ketepatan perumusan masalah dan kesesuaian prototype dengan kebutuhan pengguna.	**3.00%**
12	Sub-CPMK180.1 Mampu mengevaluasi nilai, kelayakan, dan potensi implementasi solusi digital berdasarkan hasil validasi pengguna.	Inovasi berkelanjutan; aspek ekonomi, sosial, lingkungan, dan kelayakan solusi digital	Ceramah, studi kasus, analisis kelayakan	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Analisis kelayakan dan keberlanjutan. Ketepatan analisis dampak, risiko, dan kelayakan implementasi.	**3.00%**

13	Sub-CPMK180.1 Mampu mengevaluasi nilai, kelayakan, dan potensi implementasi solusi digital berdasarkan hasil validasi pengguna.	Pengukuran inovasi, KPI, validasi pengguna, dan evaluasi nilai solusi	Workshop, analisis data, diskusi	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Tugas KPI dan evaluasi validasi. Kesesuaian indikator dengan tujuan serta ketepatan interpretasi hasil.	**3.00%**
14	Sub-CPMK180.2 Mampu menyusun rekomendasi pengembangan solusi digital berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik pengguna.	Kolaborasi inovasi, komunikasi tim, pengelolaan umpan balik, dan rekomendasi pengembangan	Project-based learning, peer review	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Laporan kolaborasi, peer review, dan presentasi. Efektivitas kolaborasi dan relevansi rekomendasi.	**3.00%**
15	Sub-CPMK180.2 Mampu menyusun rekomendasi pengembangan solusi digital berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik pengguna.	Penyempurnaan solusi digital, integrasi hasil evaluasi, dan persiapan laporan akhir	Workshop proyek, konsultasi, presentasi	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Laporan pengembangan dan presentasi kemajuan proyek. Kesesuaian perbaikan dengan hasil evaluasi dan kejelasan rencana implementasi.	**3.00%**
16	Sub-CPMK180.2 Mampu menyusun rekomendasi pengembangan solusi digital berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik pengguna.	UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)	Ujian / Evaluasi Terstruktur	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** UAS Evaluasi Capaian Pembelajaran Minggu 9-15	**35.00%**