	UNIVERSITAS LEMBAH DEMPO **FAKULTAS EKONOMI & BISNIS** PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**	Kode Dokumen **RPS/IF-3501/2026/001**

MATA KULIAH (MK)	**KODE MK**	**RUMPUN MK**	**BOBOT (sks)**	**SEMESTER**	**TGL PENYUSUNAN**
Technopreneurship	BDKP5301	BISNIS DIGITAL	3 SKS	5	2026-09-21
OTORISASI / PENGESAHAN	**Pengembang RPS**		**Koordinator RMK**		**Ketua Program Studi**
Tanda Tangan & Cap *(Pengesahan Resmi)*	M.Ario Febrian. S.Si., M.Si		Dr. Yadi Maryadi.,S.E.,M.Si		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**
CPMK110	**Mampu menjelaskan konsep, karakteristik, ekosistem, dan proses technopreneurship serta peran teknologi dalam menciptakan peluang usaha.** • **Sub-CPMK110.1**: Mampu menjelaskan konsep, karakteristik, ekosistem, proses, dan peran teknologi dalam technopreneurship. (15.00%) • **Sub-CPMK110.2**: Mampu menjelaskan hubungan inovasi teknologi dengan penciptaan nilai dan peluang bisnis. (15.00%)
CPMK111	**Mampu mengidentifikasi dan menganalisis peluang bisnis berbasis teknologi berdasarkan kebutuhan pasar dan permasalahan pengguna.** • **Sub-CPMK111.1**: Mampu mengidentifikasi peluang bisnis berbasis teknologi berdasarkan permasalahan, kebutuhan pengguna, dan perkembangan teknologi. (15.00%) • **Sub-CPMK111.2**: Mampu menganalisis potensi peluang bisnis teknologi berdasarkan pasar, pengguna, teknologi, dan sumber daya. (15.00%)
CPMK112	**Mampu merancang model bisnis dan mengembangkan rancangan produk atau layanan digital melalui validasi pasar dan pengembangan MVP.** • **Sub-CPMK112.1**: Mampu merancang model bisnis berbasis teknologi berdasarkan value proposition dan kebutuhan pasar. (15.00%) • **Sub-CPMK112.2**: Mampu merancang produk atau layanan digital berbasis teknologi melalui proses market validation dan pengembangan MVP sederhana. (15.00%)
CPMK113	**Mampu mengevaluasi kelayakan dan potensi pengembangan usaha berbasis teknologi serta mempresentasikan ide bisnis melalui pitch secara profesional.** • **Sub-CPMK113.1**: Mampu mengevaluasi kelayakan dan potensi pengembangan bisnis berbasis teknologi berdasarkan pasar, produk, teknologi, dan sumber daya. (15.00%) • **Sub-CPMK113.2**: Mampu menyusun dan mempresentasikan pitch bisnis berbasis teknologi secara sistematis dan profesional. (15.00%)

DESKRIPSI MATA KULIAH & BAHAN KAJIAN

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Technopreneurship membahas mengenai konsep, prinsip, dan praktik pembentukan serta pengembangan usaha berbasis teknologi digital (digital startup) secara sistematis berlandaskan pendekatan Outcome-Based Education (OBE). Mahasiswa dibekali pemahaman mendalam terkait ekosistem ekonomi digital, disrupsi bisnis, serta metodologi Design Thinking untuk mengidentifikasi permasalahan pengguna dan merancang solusi digital yang tepat guna. Selama perkuliahan, mahasiswa mempelajari perancangan model bisnis menggunakan Business Model Canvas (BMC), perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) hingga pembuatan prototipe Minimum Viable Product (MVP), serta proses validasi pasar (Lean Startup). Selain itu, mata kuliah ini mencakup aspek evaluasi kelayakan usaha (finansial & strategi Go-To-Market), perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI), dan teknik penyampaian ide bisnis secara persuasif melalui Pitch Deck profesional. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning), mahasiswa secara kolaboratif merancang solusi bisnis digital yang inovatif, berdampak sosial-ekonomi, dan siap diimplementasikan.
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. Alessandra Colombelli & Francesco Quatraro (2024). *The Creation of Digital Innovative Start-ups: The Role of Digital Knowledge Spillovers and Digital Skill Endowment*. Small Business Economics (Springer), Vol. 62 No. 3. 2. S. X. Kaparang, A. K. Nugroho, & A. E. Jayati (2024). *Peran Technopreneur dalam Pengembangan Usaha Digital di Indonesia*. Jurnal Science and Technology (Sostech), Vol. 4 No. 8. 3. G. R. Effendy & J. Veri (2024). *Pengaruh Technopreneur Terhadap Pengembangan Usaha Kecil dan Menengah (UKM)*. Informal Marketer & Entrepreneurship Journal, Vol. 3 No. 2. 4. McKinsey & Company Indonesia (2022). *The Digital Archipelago: How Online Commerce is Driving Indonesia's Economic Development*. McKinsey & Company Global Report. 5. A. Y. Rukmana, dkk. (2023). *Tren Technopreneurship: Strategi & Inovasi Pengembangan Bisnis Kekinian dengan Teknologi Digital*. PT Sonpedia Publishing Indonesia (Jawa Timur).
Dosen Pengampu	M.Ario Febrian. S.Si., M.Si (NIDN: BD16)

RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (16 PERTEMUAN)

Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan Akhir)	Materi Pembelajaran	Bentuk & Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Indikator & Assessment	Bobot (%)

1	Sub-CPMK110.1 Mampu menjelaskan konsep, karakteristik, ekosistem, proses, dan peran teknologi dalam technopreneurship.	Pengantar Technopreneurship & Ekosistem Bisnis Digital	Kuliah, Diskusi, & Praktikum (CBL)	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas / Quiz Pemahaman konsep dasar ekonomi digital dan peran teknologi	**3.00%**
2	Sub-CPMK110.2 Mampu menjelaskan hubungan inovasi teknologi dengan penciptaan nilai dan peluang bisnis.	Ekosistem Startup Digital & Inovasi Teknologi	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas / Quiz Pemahaman hubungan inovasi teknologi dengan peluang bisnis	**3.00%**
3	Sub-CPMK111.1 Mampu mengidentifikasi peluang bisnis berbasis teknologi berdasarkan permasalahan, kebutuhan pengguna, dan perkembangan teknologi.	Ideasi Bisnis 1: Empathy & Identifikasi Masalah	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas / Quiz Identifikasi peluang bisnis berbasis permasalahan pengguna	**3.00%**
4	Sub-CPMK111.2 Mampu menganalisis potensi peluang bisnis teknologi berdasarkan pasar, pengguna, teknologi, dan sumber daya.	Ideasi Bisnis 2: Formulasi Solusi Teknologi	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas / Quiz Analisis potensi peluang bisnis berbasis pasar & teknologi	**3.00%**
5	Sub-CPMK112.1 Mampu merancang model bisnis berbasis teknologi berdasarkan value proposition dan kebutuhan pasar.	Perancangan Model Bisnis Digital (Part 1)	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas / Quiz Penyusunan Value Proposition & Segmen Pasar	**3.00%**
6	Sub-CPMK112.1 Mampu merancang model bisnis berbasis teknologi berdasarkan value proposition dan kebutuhan pasar.	Perancangan Model Bisnis Digital (Part 2)	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas / Quiz Kelengkapan dan keselarasan rancangan BMC	**3.00%**

7	Sub-CPMK112.2 Mampu merancang produk atau layanan digital berbasis teknologi melalui proses market validation dan pengembangan MVP sederhana.	Validasi Pasar & Konsep Lean Startup	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas / Quiz Pemahaman instrumen dan proses market validation	**3.00%**
8	- -	UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)	Ujian / Evaluasi Terstruktur	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** UTS Evaluasi Capaian Pembelajaran Minggu 1–7	**25.00%**
9	Sub-CPMK112.2 Mampu merancang produk atau layanan digital berbasis teknologi melalui proses market validation dan pengembangan MVP sederhana.	Pengembangan Produk Digital: UI/UX & Wireframing	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas / Quiz Desain Wireframe / Antarmuka Produk Digital	**3.00%**
10	Sub-CPMK112.2 Mampu merancang produk atau layanan digital berbasis teknologi melalui proses market validation dan pengembangan MVP sederhana.	Pengembangan Minimum Viable Product (MVP)	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas / Quiz Spesifikasi Prototipe / MVP Sederhana	**3.00%**
11	Sub-CPMK113.1 Mampu mengevaluasi kelayakan dan potensi pengembangan bisnis berbasis teknologi berdasarkan pasar, produk, teknologi, dan sumber daya.	Pengujian MVP & Evaluasi Kelayakan Produk	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas / Quiz Hasil pengujian MVP & evaluasi produk	**3.00%**
12	Sub-CPMK113.1 Mampu mengevaluasi kelayakan dan potensi pengembangan bisnis berbasis teknologi berdasarkan pasar, produk, teknologi, dan sumber daya.	Pemasaran Digital & Kelayakan Pasar	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas / Quiz Perancangan Strategi Pemasaran Digital	**3.00%**

13	Sub-CPMK113.1 Mampu mengevaluasi kelayakan dan potensi pengembangan bisnis berbasis teknologi berdasarkan pasar, produk, teknologi, dan sumber daya.	Evaluasi Kelayakan Finansial & Sumber Daya	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas / Quiz Analisis kelayakan finansial proyek usaha	**3.00%**
14	Sub-CPMK113.2 Mampu menyusun dan mempresentasikan pitch bisnis berbasis teknologi secara sistematis dan profesional.	Penyusunan Pitch Deck Bisnis Digital	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas / Quiz Draf Dokumen Slide Pitch Deck	**3.00%**
15	Sub-CPMK113.2 Mampu menyusun dan mempresentasikan pitch bisnis berbasis teknologi secara sistematis dan profesional.	Simulasi Pitching & Review Akhir Produk	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas / Quiz Kualitas penyampaian simulasi pitching	**3.00%**
16	- -	UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)	Ujian / Evaluasi Terstruktur	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** UAS Evaluasi Capaian Pembelajaran Minggu 9-15	**35.00%**