

Tanggal Penyusunan		Tanggal revisi	14 Februari 2019
Fakultas	ILMU KOMPUTER		
Program Studi	MANAJEMEN INFORMATIKA	Kode Prodi: 57401	
Jenjang	D3 – MI		
Kode dan Nama MK	MI-35206	KEWIRAUSAHAAN	
SKS dan Semester	2	Semester	6
Prasyarat	-		
Status Mata Kuliah	<input type="checkbox"/> Wajib <input type="checkbox"/> Pilihan		
Dosen Pengampu	Ani Rachmaniar, SE, MMSI		
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Sikap	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; 2) Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan sebagai seorang mahasiswa berdasarkan agama, moral, dan etika; 3) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila; 	
	Ketrampilan Umum	<ol style="list-style-type: none"> 1) Dapat menjadi manusia yang mempunyai sikap mental Entreprenuer, berwawasan, kreativitas, inovasi, ide, motivasi, cita-cita; 2) Dapat berusaha atau berproses untuk mengisi peluang dalam usaha jasa atau barang (goods) untuk tujuan ekonomi 3) Berani menghadapi segala risiko (sebagai risk taker), tetapi resiko tersebut sudah diperhitungkan 	
	Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mempunyai visi. Yang bermula dari suatu cita-cita atau gagasan sederhana yang harus diwujudkan menjadi kenyataan, melalui suatu proses dengan segala liku-liku, kerja keras, berpikir cerdas, tantangan, serta risiko; 2) Kreatif dan inovatif. Mahasiswa dituntut harus selalu mempunyai gagasan atau ide dan kombinasi-kombinasi baru, baik dalam bentuk produk, jasa, proses, pola, cara untuk kemajuan bisnisnya. 	

	Ketrampilan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mampu melihat dan mewujudkan peluang dalam menjalankan usahanya dengan cara menciptakan pasar atau mengisi pasar; 2) Mampu membawa usaha kearah kemajuan dan selalu berpikir bagaimana memajukan dan membesarkan usaha yang ada; 3) Mampu berOrientasi pada kepuasan konsumen atau pelanggan yang membeli barang atau produk serta jasanya; 4) Mampu serta berani menerima tantangan ketidakpastian dalam bentuk apapun secara sadar dan bertanggung jawab; 5) Mampu berjiwa kompetisi dalam batas-batas aturan hukum dan etika bisnis; 6) Mampu mengambil keputusan yang tepat dan cepat dalam menghadapi perubahan-perubahan bisnis 	
Deskripsi Umum (Silabus)	Mahasiswa mampu memahami penanaman nilai-nilai dan jiwa kewirausahaan dan diharapkan dapat menumbuhkan jiwa kreativitas dan berani untuk membuka usaha atau berwirausaha sendiri serta tidak tergantung pada pencarian kerja yang mana tingkat persaingannya semakin ketat yang meliputi : (1) Pengertian Kewirausahaan (Enterpreneurship), (2) Sikap dan Profil kewirausahaan, (3) Ide, Kreativitas dan Inovasi, (4) Profil usaha, (5) Rencana Pemasaran (Marketing Plan), (6) Berfikir Perubahan, (7) Mencari Gagasan Usaha, (8) Rencana Bisnis, (9) Memulai Usaha Baru, (10) Etika Kewirausahaan, (11) Perhitungan Titik Impas (Break Event Point) Usaha (12) Promosi Produk Hasil Usaha		
Metode Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah/Kuliah Pakar 2. Problem Based Learning/FGD 3. Project Based Learning 		<ol style="list-style-type: none"> 4. Praktik Laboratorium 5. Self-Learning (V-Class) 6. Lainnya:
Pengalaman Belajar/Tugas	<ol style="list-style-type: none"> a. Tayangan Presentasi b. Review textbook/Jurnal e. Lainnya: 		<ol style="list-style-type: none"> c. Online exercise/kuiz (V-class) d. Laporan
Referensi / Sumber Belajar	<ol style="list-style-type: none"> (1) Buchari Alma., 2005., Kewirausahaan untuk Mahasiswa dan Umum., Cetakan Kesembilan., Alfabeta, Bandung (2) Moko P. Astamoen., 2005., Entrepreneurship dalam Perspektif Kondisi Bangsa Indonesia.,Alfabeta, Bandung (3) Tontowi, Aliq, Sriasih, Subagyo, Ramdhani, dan Aswandi., Pembelajaran Berbasis Inkubator Industri (Industrial Incubator Based Learning/IIBL) 		

	<p>sebagai Model Pembelajaran untuk Mengembangkan Potensi Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Klaster Teknologi Industri, Makalah Penelitian Universitas Gajah Mada, 2004</p> <p>(4) Umar Husien., Studi Kelayakan Bisnis (Manajemen, Metode, dan Kasus), Gramedia Pustaka Utama, 1999</p> <p>(5) Z Heflin Frinces., 2004., Kewirausahaan dan Inovasi Bisnis., Darussalam., Yogyakarta</p>
--	---

RANCANGAN TUGAS

Nama Mata Kuliah : Kewirausahaan
SKS : 2
Program Studi : Manajemen Informatika
Pertemuan ke : 14

A. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa mampu untuk memPresentasikan hasil atau produk yang telah dibuatnya

B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek.
Personal atau kelompok
- b. Metode atau Cara pengerjaan.
Membuat produk yang akan dibuat
- c. Membuat tulisan tentang produk tersebut secara detail, berikut contoh Perhitungan Titik Impas (Break Event Point) Usaha dan Promosi
- d. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :
Paper dibuat minimal 15 halaman dengan spasi 1.5, font Times new roman, ukuran 12.

C. KRITERIA PENILAIAN (20%)

Kelengkapan isi rangkuman.
 Kebenaran isi rangkuman.
 Daya tarik komunikasi/presentasi.

Minggu ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Kriteria/ Indikator	Bahan Kajian	Metode /Bentuk Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Bobot	Alokasi Waktu (Jam)	Teknik Penilaian	Sumber Belajar
1	Mahasiswa mengerti serta memahami tentang definisi dari kewirausahaan	Grading Scheme 1	Kewirausahaan (Enterpreneurship) Overview: <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian wiraswasta /wirausaha - Pengusaha (Wiraswastawan) - Mengapa Menjadi Wiraswasta 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah /Kuliah • Problem Based Learning/ FGD 	<ul style="list-style-type: none"> • Review Textbook/ Jurnal • Laporan 	10%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Pre/Post Test - Tanya Jawab 	
2	Mahasiswa memiliki kemampuan yang menunjang usahanya selain sikap mental yang baik	Grading Scheme 1	Sikap dan Profil kewirausahaan Overview : <ul style="list-style-type: none"> - Sikap wirausaha - Profik wirausaha - Sifat-sifat Wirausaha 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah /Kuliah • Problem Based Learning/ FGD 	<ul style="list-style-type: none"> • Review Textbook/ Jurnal • Laporan 	10%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Pre/Post Test - Tanya Jawab 	
3	Mahasiswa memahami dan menguasai serta mempunyai kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan dengan mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.	Grading Scheme 1	<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian Ide - Pengertian Kreativitas - Pengertian Inovasi - Mengelola Kreativitas 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah /Kuliah • Problem Based Learning/ FGD 	<ul style="list-style-type: none"> • Review Textbook/ Jurnal • Laporan 	5%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Pre/Post Test - Tanya Jawab 	
4	Mahasiswa dapat mengetahui banyaknya bidang usaha yang bisa dimasuki oleh wirausaha baru	Grading Scheme 1	Profil usaha Overview : <ul style="list-style-type: none"> - Usaha Wirausaha Baru - Macam-Macam Perdagangan - Pedagang Kaki Lima - Franchising (Waralaba) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah /Kuliah • Problem Based Learning/ FGD 	<ul style="list-style-type: none"> • Review Textbook/ Jurnal • Laporan 	10%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Pre/Post Test - Tanya Jawab 	

5	Mahasiswa dapat menyusun marketing plan serta mengetahui seluk beluk atau konsep-konsep pemasaran dan segala informasi dalam merencanakan pemasaran	Grading Scheme 1	Rencana Pemasaran (Marketing Plan) Overview : - Konsep Pemasaran - Strategi Pemasaran - Bauran Pemasaran (Marketing Mix) - Menyusun Marketing Plan	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah /Kuliah • Problem Based Learning/ FGD 	<ul style="list-style-type: none"> • Review Textbook/ Jurnal • Laporan 	10%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Pre/Post Test - Tanya Jawab 	
6	Mahasiswa dapat memahami pentingnya perubahan dan peranan mindset (pola pikir) Entrepreneurship		<ul style="list-style-type: none"> - Berfikir Perubahan - Pola Pikir Entrepreneur - Hambatan Perpepsi Memulai Usaha 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah /Kuliah • Problem Based Learning/ FGD 	<ul style="list-style-type: none"> • Review Textbook/ Jurnal • Laporan 	10%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Pre/Post Test - Tanya Jawab 	
7	Mahasiswa dapat menjelaskan cara-cara mencari gagasan baru serta menjelaskan bidang usaha kreatif, konsultatif, dan analitis		<ul style="list-style-type: none"> - Mencari Gagasan Usaha - Hubungan Kreativitas, Ide, Dan Peluang 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah /Kuliah • Problem Based Learning/ FGD 	<ul style="list-style-type: none"> • Review Textbook/ Jurnal • Laporan 	10%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Pre/Post Test - Tanya Jawab 	
No.	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Kriteria/ Indikator	Bahan Kajian	Metode/Bentuk Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Bobot	Alokasi Waktu (Jam)	Teknik Penilaian	Sumber Belajar
UTS									
8	Mahasiswa Mampu membuat suatu Rencana Bisnis dengan menuangkan ide bisnis dalam bentuk dokumen sederhana yang tertulis	Grading Scheme 2 s/d 4	<ul style="list-style-type: none"> - pengertian Rencana Bisnis - Pertimbangan Pembuatan Rencana Bisnis - Rencana Bisnis versus Perencanaan Bisnis 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktik 		10%	2 x 50 menit	Evaluasi proposal/ rencana kerja	

9	Mahasiswa dapat memahami dan menguasai serta menentukan bidang dan jenis usaha apa yang akan di masuki	Grading Scheme 1	Memulai Usaha Baru Overview : - Proses memulai bisnis - Profit usaha kecil dan pengembangannya	• Praktik	• Review Textbook/ Jurnal • Laporan	5%	2 x 50 menit	- Pre/Post Test - Tanya Jawab	
10	Mahasiswa memahami serta mempunyai etika dan kejujuran dalam usaha	Grading Scheme 1	Etika Kewirausahaan Overview : - Pengertian Etika - Budaya Perusahaan	• Praktik	• Review Textbook/ Jurnal • Laporan	5%	2 x 50 menit	- Pre/Post Test - Tanya Jawab	
11-12	Mahasiswa memahami dan menguasai perhitungan antara posisi jumlah pendapatan dan Biaya atau Perhitungan Titik Impas (Break Event Point)	Grading Scheme 1	Perhitungan Titik Impas (Break Event Point) Usaha Overview : - Pengertian dan Manfaat Titik Impas (Break Even Point) - Komponen Perhitungan Titik Impas (Break Even Point) - Menghitung Biaya Pokok Produksi	• Praktik	• Review Textbook/ Jurnal • Laporan	10%	2 x 50 menit x	- Pre/Post Test - Tanya Jawab	
13	Mahasiswa memahami dan menguasai cara untuk meningkatkan kualitas penjualan serta kegiatan pemasaran	Grading Scheme 1	Promosi Produk Hasil Usaha Overview : - Pengertian Promosi Penjualan - Tujuan Strategi Promosi Penjualan - Fungsi Strategi Promosi Penjualan - Kegiatan Promosi Penjualan	• Praktik	• Review Textbook/ Jurnal • Laporan	5%	2 x 50 menit	- Pre/Post Test - Tanya Jawab	
14	Mahasiswa diwajibkan untuk mempresentasikan hasil atau produk nya	Grading Scheme 1	Presentasi hasil atau produk yang telah dibuat oleh mahasiswa	• Praktik	• Review Textbook/ Jurnal • Laporan	5%	2 x 50 menit	- Pre/Post Test - Tanya Jawab	

Komponen penilaian :

1. Kehadiran = 10 %
2. Tugas = 20 %
3. UTS = 30 %
4. UAS = 40 %

GRADING SCHEME COMPETENCE**Grading Scheme 1. Indikator : Aktifitas/Pemahaman Kuliah**

KRITERIA	DIMENSI				
	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard
Tingkat Pemahaman	Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal pre/post test.	Mahasiswa mampu menjawab minimal 60% soal pre/post test.	Mahasiswa mampu menjawab minimal 50% soal pre/post test.	Mahasiswa mampu menjawab minimal 40% soal pre/post test.	Mahasiswa mampu menjawab minimal 30% soal pre/post test.
Aktifitas Mahasiswa/ Kehadiran/ Diskusi	Keaktifan mahasiswa .dalam mengikuti perkuliahan/diskusi minimal 80%	Keaktifan mahasiswa .dalam mengikuti perkuliahan/diskusi minimal 60%	Keaktifan mahasiswa .dalam mengikuti perkuliahan/diskusi minimal 50%	Keaktifan mahasiswa .dalam mengikuti perkuliahan/diskusi minimal 40%	Keaktifan mahasiswa .dalam mengikuti perkuliahan/diskusi minimal 30%
SKOR	90 - 100	75 - 90	50 - 75	35 - 50	0 - 35

FORM PENILAIAN PRESENTASI

No	NPM	Nama Mahasiswa	SKOR DIMENSI			Rata-Rata Skor
			Bahasa Presentasi	Penyampaian Materi Presentasi	Penampilan	

GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 1 : Kelengkapan isi tulisan

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kelengkapan konsep	Lengkap dan terpadu	Lengkap	Masih kurang beberapa aspek yang belum terungkap	Hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Tidak ada konsep	4

KRITERIA 2 : Kebenaran isi tulisan

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kebenaran konsep	Diungkapkan dengan tepat, terdapat aspek penting, analisis dan membantu memahami konsep	Diungkap dengan tepat tetapi deskriptif	Sebagian besar konsep sudah terungkap, namun masih ada yang terlewatkan	Kurang dapat mengungkapkan aspek penting, melebihi halaman, tidak ada proses merangkum hanya mencontoh	Tidak ada konsep yang disajikan	4

KRITERIA 3 : Daya tarik komunikasi/presentasi

KRITERIA 3a : Komunikasi tertulis

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Bahasa Paper	Bahasa menggugah pembaca untuk mencari tahu konsep lebih dalam	Bahasa menambah informasi pembaca	Bahasa deskriptif, tidak terlalu menambah pengetahuan	Informasi dan data yang disampaikan tidak menarik dan membingungkan	Tidak ada hasil	3
Kerapian Paper	Paper dibuat dengan sangat menarik dan menggugah semangat membaca	Paper cukup menarik, walau tidak terlalu mengundang	Dijilid biasa	Dijilid namun kurang rapi	Tidak ada hasil	3
Gaya Presentasi	Menggugah semangat pendengar	Membuat pendengar paham, hanya sesekali saja memandang catatan	Lebih banyak membaca catatan	Selalu membaca catatan (tergantung pada catatan)	Tidak berbunyi	2

KRITERIA 3b : Komunikasi lisan

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Isi	Memberi inspirasi pendengar untuk mencari lebih dalam	Menambah wawasan	Pembaca masih harus menambah lagi informasi dari beberapa sumber	Informasi yang disampaikan tidak menambah wawasan bagi pendengarnya	Informasi yang disampaikan menyesatkan atau salah	2
Organisasi	Sangat runtut dan integratif sehingga pendengar dapat mengkompilasi isi dengan baik	Cukup runtut dan memberi data pendukung fakta yang disampaikan	Tidak didukung data, namun menyampaikan informasi yang benar	Informasi yang disampaikan tidak ada dasarnya	Tidak mau presentasi	2