

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Kewirausahaan

EKM 301 (3 SKS) Semester V



Pengampu Mata Kuliah

Donard Games, S.E., M.Bus. (Adv.), Ph.D.

Berri Brilliant Albar, S.E., M.M.

Ares Albirru Amsal, S.E., M.S.M.

Program Studi Manajemen

Fakultas Ekonomi

Universitas Andalas

Padang, 2021

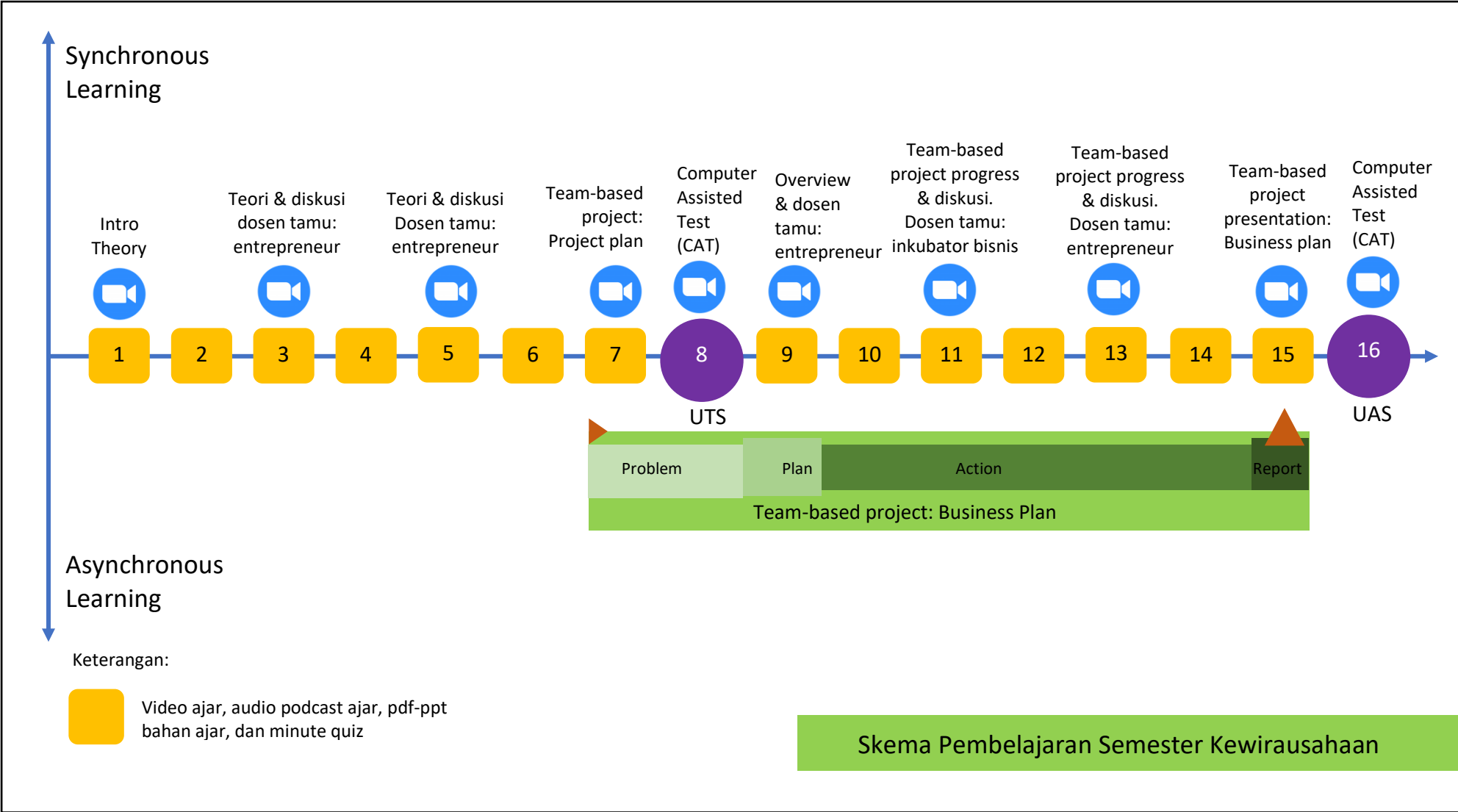


**UNIVERSITAS ANDALAS
FAKULTAS EKONOMI
PROGRAM STUDI MANAJEMEN**

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	KLASIFIKASI MATA KULIAH	BOBOT	SEMESTER	TANGGAL
Kewirausahaan	EKM 301	MKB	3 sks	V	11 Maret 2021
Otorisasi	Dosen Pengembang RPS	Koordinator Mata Kuliah	Ketua Prodi Manajemen		
	Donard Games, S.E., M.Bus. (Adv.), Ph.D. Berri Brilliant Albar, S.E., M.M. Ares Albirru Amsal, S.E., M.S.M.	Donard Games, S.E., M.Bus. (Adv.), Ph.D.	Hendra Lukito, S.E., M.M., Ph.D.		
Capaian Pembelajaran (CP) Keterangan : A : Sikap B : Pengetahuan C : Keterampilan Umum D : Keterampilan Khusus MKB Fokus pada proses (Affective dan Psikomotorik)	CP – Program Studi Manajemen S1 Universitas Andalas yang Relevan				
	A9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
	B1	Menguasai konsep teori ilmu manajemen			
	B2	Menguasai konsep secara teoritis bidang manajemen pemasaran dan sumberdaya manusia secara mendalam			
	C1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;			
	D1	Memiliki keahlian dalam merumuskan			
	D4	Memiliki keahlian kemampuan riset dan pengembangan.			
	D8	Memiliki keahlian dibidang penjualan, distribusi, riset, pasar, komunikasi pemasaran			
	D11	Memiliki keahlian membuat studi kelayakan pada bisnis			
	D12	Memiliki keahlian dalam bidang ilmu manajemen untuk memahami kasus dan <i>best practice</i> dalam dunia bisnis			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CPMK1	Mengkarakteristikan value dan karakteristik kewirausahaan (C4)			
	CPMK2	Menganalisis bisnis dan konsep manajemen (C6)			
	CPMK3	Menciptakan rencana bisnis (C6)			
	CPMK4	Mampu merancang dan mengembangkan rencana bisnis dalam team-based project (C6)			

Deskripsi Mata Kuliah	Tujuan dari mata kuliah ini adalah untuk mengkaji beberapa konsep penting dalam kewirausahaan khususnya kepribadian dan karakteristik kewirausahaan, implementasi inovasi, dan proses kewirausahaan kepada mahasiswa dan penerapannya pada usaha baru. Mata kuliah ini menekankan pada pentingnya jiwa kewirausahaan dan pengaruhnya terhadap inovasi bisnis - mulai dari ide bisnis hingga tahap panen. Mahasiswa didorong untuk melakukan penelitian untuk menghasilkan Rencana Bisnis praktis yang dapat mewakili kemampuan dan strategi bisnis mereka. Mata kuliah ini menggabungkan teori, praktek dan refleksi, oleh karena itu mahasiswa ditantang untuk mengaplikasikan prinsip, konsep dan kerangka kerja pada kasus.
Referensi	Buku utama: Kuratko, D. 2016. Ntrepreneurship: Theory, Process, Practice 10 th Edition. Nelson Education Mazzarol, T.W., dan Reboud, S. 2020. Entrepreneurship and Innovation. Springer Buku pendamping: Elfindri, E., Ayunda, D., Saputra, W. 2010. Minang Entrepreneurship – Filosofi dan Rahasia Sukses Etnis Minang Membangun Karakter Kewirausahaan, Baduose Media: Jakarta. Hisrich, R.D., Peters, M.P., dan Shepherd, D.A. 2017. Entrepreneurship 10 th Edition. Mc Graw Hill Games, D. 2017. Generasi Baru Kewirausahaan Indonesia. Rumah Kayu publishing Games, D. 2018. Manifesto Kewirausahaan Indonesia. Gre Publishing Games, D. 2021. Manajemen Inovasi dan Teknologi. Raja Grafindo Access to <i>iLearn</i> : fekon.ilearn.unand.ac.id, eb.ilearn.unand.ac.id
Media pembelajaran	Video, Audio podcast on anchor, spotify, google podcast, modul PPT-PDF, Menti Metter, Google form, Kahoot, video conference: zoom, dan web ilearn
Dosen Pengampu	Donard Games, S.E., M.Bus. (Adv.), Ph.D. Berri Brilliant Albar, S.E., M.M. Ares Albirru Amsal, S.E., M.S.M.
Mata Kuliah Prasyarat	Pengantar Bisnis
Mata Kuliah penunjang	Pengantar Manajemen, Manajemen Keuangan, Manajemen Sumberdaya Manusia, Manajemen Pemasaran, Manajemen Operasional
Penilaian	Tugas individu/quiz 10%, Ujian Tengah Semester 20%, Ujian Akhir Semester 20%, Team-based project: Business Plan (50%)



Pekan	Kemampuan Akhir tiap tahap belajar (Sub-CPMK)	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Metode Pembelajaran	Media Teknologi	Waktu yang Dibutuhkan	Kriteria (Indikator) Penilaian	Bobot Penilaian (%)	Rujukan/ Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(8)	(9)	(10)
I	Mahasiswa mampu menjelaskan kewirausahaan secara umum (C2)	<ol style="list-style-type: none"> Sejarah kewirausahaan Pemahaman tentang kewirausahaan 	<ol style="list-style-type: none"> Kuliah daring Synchronous Praktek iLearn (membuat akun, melengkapi profil) Diskusi daring 	<ol style="list-style-type: none"> Learning management system: iLearn. Video dan audio ajar Video conference Online quiz interactive: kahoot.it/ minute quiz Slideshow 	<ol style="list-style-type: none"> 3 x 50 menit tatap muka daring 3 x 60 menit belajar mandiri 3 x 60 menit tugas terstruktur 	<ol style="list-style-type: none"> Pemahaman materi Keaktifan diskusi Pemahaman awal iLearn Akurasi jawaban minute quiz (end modul exam) 	1	<p>Kuratko, D. (2016), Mazzarol (2020)</p> <p>Bahan ajar (video, slide, podcast) tersedia daring di iLearn</p>
II	Mahasiswa mampu mengkarakteristikan wirausahawan (C4)	Karakteristik wirausahawan	<ol style="list-style-type: none"> Kuliah daring Asynchronous Menyelesaikan minute quiz 	<ol style="list-style-type: none"> Learning management system: iLearn. Video dan audio ajar Slideshow Minute quiz 	<ol style="list-style-type: none"> 3 x 50 menit kuliah daring 3 x 60 menit belajar mandiri 3 x 60 menit tugas terstruktur 	<ol style="list-style-type: none"> Pemahaman materi Akurasi jawaban minute quiz 	1	<p>Kuratko, D. (2016), Mazzarol (2020)</p> <p>Bahan ajar (video, slide, podcast) tersedia daring di iLearn</p>
III	1. Mahasiswa mampu menganalisis value pribadi wirausahawan (C4)	<p>Entrepreneur way:</p> <ol style="list-style-type: none"> Personal value Cultural value 	<ol style="list-style-type: none"> Kuliah daring Synchronous bersama dosen dan wirausahawan 	<ol style="list-style-type: none"> Learning management system: iLearn. Video conference 	<ol style="list-style-type: none"> 3 x 50 menit tatap muka daring 3 x 60 menit Tugas terstruktur 	<ol style="list-style-type: none"> Pemahaman materi Keaktifan diskusi perkuliahan 	1	<p>Kuratko, D. (2016), Mazzarol (2020),</p>

	2. Mahasiswa mampu memahami peran nilai budaya dalam wirausaha (C2)		2. Diskusi teori dan <i>best practice</i>	3. Video dan audio ajar 4. Slideshow	c. 3 x 60 menit diskusi di forum <i>online</i> Ilearn/video conference			Elfindri (2010) Bahan ajar (video, slide, podcast) tersedia daring di iLearn
IV	1. Mahasiswa mampu menganalisis faktor sukses wirausaha (C4) 2. Mahasiswa mampu menganalisis dan hambatan dan kegagalan wirausaha (C4)	The world of business and managerial concept: 1. Faktor sukses start-up 2. Hambatan dan kegagalan	1. Kuliah daring Asynchronous 2. Menyelesaikan minute quiz	1. Learning management system: iLearn. 2. Video dan audio ajar 3. Slideshow 4. Minute Quiz	1. 3 x 50 menit kuliah daring 2. 3 x 60 menit belajar mandiri 3. 3 x 60 menit tugas terstruktur	1. Pemahaman materi. 2. Akurasi jawaban minute quiz.	1	Kuratko, D. (2016), Mazzarol (2020) Bahan ajar (video, slide, podcast) tersedia daring di iLearn
V	1. Mahasiswa mampu menguraikan partnership dan network (C2) 2. Mahasiswa mampu memahami konsep negosiasi (C2)	The world of business and managerial concept: 1. Partnership and network 2. Negotiation	1. Kuliah daring Synchronous bersama dosen tamu wirausahawan 2. Diskusi teori dan <i>best practice</i>	1. Learning management system: iLearn. 2. Video conference 3. Video dan audio ajar 4. Slideshow	a. 3 x 50 menit tatap muka daring b. 3 x 60 menit Tugas terstruktur c. 3 x 60 menit diskusi <i>online</i> di forum <i>online</i> Ilearn/video conference	1. Akurasi analisa dan diskusi kasus 2. Keaktifan diskusi perkuliahan	1	Kuratko, D. (2016), Mazzarol (2020) Bahan ajar (video, slide, podcast) tersedia daring di iLearn

VI	Mahasiswa mampu merancang Business Model Canvas (BMC) (C6)	Perkenalan Business Model Canvas (BMC)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah daring Asynchronous 2. Tugas Mandiri dan terstruktur: memahami dan memulai team-based project: business plan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Learning management system: iLearn. 2. Video dan audio ajar 3. Slideshow 	<ol style="list-style-type: none"> a. 3 x 50 menit kuliah daring b. 3 x 60 menit belajar mandiri. c. 3 x 60 menit tugas terstruktur <i>team-based project</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman materi. 2. Akurasi jawaban minute quiz. 3. Diskusi <i>project plan</i> 	1	<p>Kuratko, D. (2016), Mazzarol (2020)</p> <p>Bahan ajar (video, slide, podcast) tersedia daring di iLearn</p>
VII	Mahasiswa mampu merancang project kewirausahaan (C6)	Team-based project: Business Plan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah daring Synchronous 2. Diskusi teori paruh semester pertama. 3. Diskusi project plan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Learning management system: iLearn. 2. Video conference 3. Video dan audio ajar 4. Slideshow 	<ol style="list-style-type: none"> a. 3 x 50 menit tatap muka daring b. 3 x 60 menit Tugas terstruktur: project plan c. 3 x 60 menit diskusi di forum <i>online</i> iLearn/video conference "project plan" 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keaktifan diskusi 2. Diskusi project plan 	1	<p>Kuratko, D. (2016), Mazzarol (2020)</p> <p>Bahan ajar (video, slide, podcast) tersedia daring di iLearn</p>
VIII	Mahasiswa mampu memahami, menganalisa, dan membuat keputusan seputar teori kewirausahaan (C5)	Ujian Tengah Semester (UTS)	Computer Assisted Test (CAT) secara daring tersentral dan terjadwal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Learning management system: iLearn. 2. Pengawasan melalui video conference 	3x50 menit ujian terstruktur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketertiban dalam pelaksanaan ujian 2. Kemampuan menyelesaikan ujian (multiple choice test) 	20	Petunjuk UTS pada iLearn

IX	Mahasiswa mampu mengkreasikan inovasi bisnis (C6)	Inovasi bisnis: 1. Ide dan kreatifitas 2. Inovasi	1. Kuliah daring Synchronous bersama dosen tamu entrepreneur 2. Diskusi teori dan <i>best practice</i>	1. Learning management system: iLearn. 2. Video conference 3. Video dan audio ajar 4. Slideshow 5. Minute quiz	a. 3 x 50 menit tatap muka daring b. 3 x 60 menit Tugas terstruktur: project plan c. 3 x 60 menit diskusi di forum <i>online</i> llearn/video conference "project plan"	1. Pemahaman materi melalui minute quiz 2. Keaktifan diskusi 3. Presentasi project plan	1	Kuratko, D. (2016), Mazzarol (2020), Games, D (2018) Bahan ajar (video, slide, podcast) tersedia daring di iLearn
X	Mahasiswa mampu memahami konsep inkubasi bisnis (C2)	Inkubasi bisnis: 1. Coaching dan mentoring 2. Pitching	1. Kuliah daring Asynchronous 2. Diskusi terkait project di forum online iLearn 3. Menyelesaikan minute quiz	1. Learning management system: iLearn. 2. Video dan audio ajar 3. Slideshow	a. 3 x 50 menit tatap muka daring b. 3 x 60 menit Tugas terstruktur c. 3 x 60 menit diskusi di forum <i>online</i> iLearn	1. Keaktifan diskusi 2. Pemahaman materi melalui minute quiz	1	Kuratko, D. (2016), Mazzarol (2020) Bahan ajar (video, slide, podcast) tersedia daring di iLearn
XI	Mahasiswa mampu menganalisa lingkungan usaha (C4)	Analisa lingkungan usaha: 1. Perubahan dan teknologi 2. Demand dan generasi milenial 3. Persaingan, five force analysis	1. Kuliah daring Synchronous dengan dosen entrepreneur 2. Diskusi teori dan <i>best practice</i>	1. Learning management system: iLearn. 2. Video dan audio ajar 3. Video conference 4. Slideshow 5. Minute quiz	a. 3 x 50 menit tatap muka daring b. 3 x 60 menit Tugas terstruktur: mengembangkan aplikasi c. 3 x 60 menit diskusi di	1. Keaktifan diskusi 2. Pemahaman materi melalui <i>minute quiz</i>	1	Kuratko, D. (2016), Mazzarol (2020) Bahan ajar (video, slide, podcast) tersedia

					forum <i>online</i> iLearn			daring di iLearn
XII	Mahasiswa mampu menyusun business plan (C6): marketing plan	1. Format business plan 2. Market dan marketing plan	1. Kuliah daring Asynchronous 2. Diskusi teori dan <i>best practice</i>	1. Learning management system: iLearn. 2. Video conference 3. Video dan audio ajar 4. Slideshow 5. Aplikasi merchandise inventory	a. 3 x 50 menit kuliah daring b. 3 x 60 menit Tugas terstruktur: melanjutkan project c. 3 x 60 menit diskusi di forum <i>online</i> iLearn/video conference	1. Keaktifan diskusi 2. Pemahaman materi melalui <i>minute quiz</i>	10	Kuratko, D. (2016), Mazzarol (2020) Bahan ajar (video, slide, podcast) tersedia daring di iLearn
XIII	Mahasiswa mampu menyusun business plan (C6): financial dan production plan	1. Financial plan 2. Production plan	1. Kuliah daring Synchronous dengan dosen entrepreneur 2. Diskusi teori dan <i>best practice</i>	1. Learning management system: iLearn. 2. Video dan audio ajar 3. Slideshow	a. 3 x 50 menit tatap muka daring b. 3 x 60 menit Tugas terstruktur: melanjutkan project c. 3 x 60 menit diskusi di forum <i>online</i> iLearn	1. Keaktifan diskusi 2. Pemahaman materi melalui <i>minute quiz</i>	10	Kuratko, D. (2016), Mazzarol (2020) Bahan ajar (video, slide, podcast) tersedia daring di iLearn
XIV	Mahasiswa mampu menyusun business plan (C6): struktur dan rencana SDM (C6)	1. Organisasi 2. Manajemen sumber daya manusia 3. Kelengkapan administrasi	4. Kuliah daring Asynchronous 5. Diskusi terkait project di forum online iLearn	1. Learning management system: iLearn. 2. Video dan audio ajar. 3. Slideshow. 4. Minute quiz	a. 3 x 50 menit kuliah daring b. 3 x 60 menit Tugas terstruktur: melanjutkan project	1. Pemahaman materi melalui minute quiz 2. Keaktifan diskusi	10	Kuratko, D. (2016), Mazzarol (2020) Bahan ajar (video, slide,

					c. 3 x 60 menit diskusi di forum <i>online</i> iLearn			podcast) tersedia daring di iLearn
XV	Mahasiswa mampu mempresentasikan produk/hasil team-based project: business plan (C6)	Team-based project: Presentasi dan laporan akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah daring Synchronous 2. Presentasi kelompok project 3. Diskusi di forum iLearn/ video conference 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Learning management system: iLearn. 2. Media social (Youtube/ Facebook/ Instagram) 3. Video conference 4. Video dan audio ajar 	<ol style="list-style-type: none"> a. 3 x 50 menit tatap muka daring b. 3 x 60 menit Tugas terstruktur: produksi dan presentasi video dan poster project c. 3 x 60 menit diskusi di forum <i>online</i> iLearn/video conference 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Luaran/produk (50%) 2. Laporan/report project (10%) 3. Presentasi (20%) 4. Peer review (20%) 	10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Video presentasi rencana bisnis di Youtube 2. BMC di instagram
XVI	Mahasiswa mampu memecahkan dan memutuskan seputar teori kewirausahaan lanjutan (C5)	Ujian Akhir Semester (UAS)	Computer Assisted Test (CAT) secara daring tersentral dan terjadwal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Learning management system: iLearn. 2. Pengawasan melalui video conference 	3x50 menit ujian terstruktur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketertiban dalam pelaksanaan ujian 2. Kemampuan menyelesaikan ujian 	20	Petunjuk UAS pada iLearn

Rancangan Tugas Mahasiswa

	<p>Universitas Andalas Fakultas Ekonomi Program Studi Manajemen</p>				
<p>RANCANGAN TUGAS MAHASISWA</p>					
<p>MATA KULIAH</p>	<p>Kewirausahaan</p>				
<p>KODE</p>	<p>EKM 301</p>	<p>SKS</p>	<p>3</p>	<p>SEMESTER</p>	<p>5</p>
<p>DOSEN PENGAMPU</p>	<p>Donard Games, S.E., M.Bus. (Adv.), Ph.D. Berri Brilliant Albar, S.E., M.M. Ares Albirru Amsal, S.E., M.S.M.</p>				
<p>BENTUK TUGAS</p>					
<p>Project-based Learning: Team-based project</p>					
<p>JUDUL TUGAS</p>					
<p>Proyek business plan</p>					
<p>SUB CAPAIAN TUGAS</p>					
<p>Mahasiswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis dan memecahkan permasalahan kebutuhan calon konsumen (C5) 2. Merancang business plan (C6) 3. Menyusun business plan (C6) 4. Menerapkan ilmu pengetahuan dalam business plan(C3) 5. Mempresentasikan dan mengembangkan business plan (C6) 					
<p>DESKRIPSI TUGAS</p>					
<p>Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang menggunakan kegiatan atau proyek sebagai media. Mahasiswa melakukan eksplorasi, identifikasi masalah, <i>field study</i>, investigasi, ide, kreatifitas, riset, perencanaan, strategi, solusi, dan implementasi ilmu pengetahuan dalam bentuk proyek untuk menyelesaikan sebuah <i>business plan</i>.</p>					
<p>METODE Pengerjaan Tugas</p>					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Membentuk kelompok dengan anggota maksimal 5 orang 2. Mengeksplorasi permasalahan pada objek 3. Merumuskan rencana pemecahan masalah dalam bentuk project plan (business plan) 4. Mendiskusikan project plan pada forum diskusi 5. Mengerjakan business plan 6. Diskusi terbuka pada forum dan konsultasi dengan dosen 7. Menyelesaikan business plan 8. Presentasi business plan dengan multimedia (slide, poster, dan video) 					

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

a. **Obyek Garapan:** Dokumen Business Plan

b. **Format:**

1. Menyiapkan laporan dengan menggunakan aplikasi Word Processing (Microsoft Word, Apple Keynote, Open Office, Kingsoft note dll) pada kertas ukuran A4, Font Garamond 12pt, dan Spasi 1. Jika dibutuhkan *hardcopy* dapat di print dengan format 2 *pages per sheet* dan timbal balik, tidak perlu dijilid.
2. Format isi sesuai template panduan business plan
3. Presentasi: Menyiapkan presentasi dengan menggunakan aplikasi Presentation Software (Microsoft Power Point, Prezi, Apple Keynote presentation, adobe persuasion, Kingsoft presentation, dll), dan membagikan kepada seluruh kelompok audiens.
4. Menyiapkan presentasi berbentuk video dengan durasi maksimal 20 menit diupload ke youtube.
5. Merancang poster proyek dengan rasio 4:5 dan diupload pada Instagram setiap anggota

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

1. Business plan (50%)	a. Knowledge b. Problem solving skill c. Creativity
2. Report/dokumentasi proses (10%)	a. Knowledge b. Writing skill
3. Final Presentation (20%)	a. Knowledge b. Communication skill c. Sikap/attitude d. Estetika materi, video, dan poster
4. Peer Review (20%)	a. Sikap/attitude b. Team work

JADWAL PELAKSANAAN

- a. Pekan ke-6 dan 7: Problem identification
- b. Pekan ke-8 dan 9: Project plan
- c. Pekan ke-10-14: Pembuatan business plan
- d. Pekan 15: Report
- e. Pekan 15: Presentation

LAIN-LAIN

Bobot penilaian tugas ini adalah 50% dari dari 100% penilaian mata kuliah ini; tugas dikerjakan berkelompok

DAFTAR RUJUKAN

Buku utama:

Kuratko, D. 2016. Ntreprenurship: Theory, Process, Practice 10th Edition. Nelson Education
Mazzarol, T.W., dan Reboud, S. 2020. Entrepreneurship and Innovation. Springer

Buku pendamping:

Elfindri, E., Ayunda, D., Saputra, W. 2010. Minang Entrepreneurship – Filosofi dan Rahasia Sukses Etnis Minang Membangun Karakter Kewirausahaan, Baduose Media: Jakarta.
Hisrich, R.D., Peters, M.P., dan Shepherd, D.A. 2017. Entrepreneurship 10th Edition. Mc Graw Hill
Games, D. 2017. Generasi Baru Kewirausahaan Indonesia. Rumah Kayu publishing
Games, D. 2018. Manifesto Kewirausahaan Indonesia. Gre Publishing
Games, D. 2021. Manajemen Inovasi dan Teknologi. Raja Grafindo

Access to iLearn: fekon.ilearn.unand.ac.id, eb.ilearn.unand.ac.id