



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI: BISNIS DIGITAL

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

MATA KULIAH (MK)	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)	SEMESTER	NO&TGL DOK
Business Simulation	BDI6309		3	5 (LIMA)	
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Ketua Prodi	
				Dion Achmad Armadi, S.E., M.Si	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	CPL 6	Memiliki pengetahuan tentang pengelolaan keuangan, kondisi perekonomian, pengetahuan tentang manajemen, etika bisnis, peluang-peluang bisnis dan risiko bisnis. (P4, P5, P7)			
	CPL 13	Mampu merancang dan menciptakan bisnis yang tumbuh dan berkelanjutan. (KK3)			
	CPL 14	Mampu mengkombinasikan dan mengkreasi keahlian diri sebagai pemimpin bisnis yang mampu beradaptasi, berkolaborasi, bernegosiasi, bertransformasi, dengan cara kerja baru yang fleksibel sesuai dengan perkembangan teknologi dan revolusi digital. (KK4)			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CPMK 1	Mahasiswa mampu mengonsepan ide-ide bisnis, berdasarkan kebutuhan pelanggan sesuai dengan peluang dan perkembangan teknologi dan revolusi digital			
	CPMK 2	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan penguasaan ide bisnis ke dalam model bisnis secara detail melalui pembuatan <i>Business Model Canvas</i> , menuangkan dalam bentuk <i>storytelling</i> , dan mempersiapkan <i>prototyping</i> produk atau jasa yang dibuat.			
	CPMK 3	Mahasiswa mampu memerinci kebutuhan secara fungsional dalam sebuah bisnis di perusahaan, melalui simulasi			

		untuk kebutuhan Departemen Sumber Daya Manusia, Operasional, Keuangan dan Pemasaran					
	CPMK 4	Mahasiswa mampu mengevaluasi kemungkinan dari risiko yang dihadapi dari pembuatan sebuah bisnis					
	CPMK 5	Mahasiswa mampu membuat <i>social media</i> yang mendukung bisnis yang dibuat, serta aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan bisnis secara keseluruhan					
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CMPK)							
	Sub-CPMK 1	Mahasiswa dapat menjelaskan mengenai konsep " <i>design thinking</i> "					
	Sub-CPMK 2	Mahasiswa dapat menguraikan kebutuhan calon pelanggan dan meramalkan persona					
	Sub-CPMK 3	Mahasiswa dapat mengonsepan <i>Value Proposition</i>					
	Sub-CPMK 4	Mahasiswa dapat menemukan ide-ide dan menciptakan trends					
	Sub-CPMK 5	Mahasiswa dapat membuat <i>Business Model Canvas, Prototyping & Storytelling</i>					
	Sub-CPMK 6	Mahasiswa dapat merencanakan simulasi kebutuhan akan sumber daya manusia, operasional perusahaan, keuangan, serta pemasaran					
	Sub-CPMK 7	Mahasiswa dapat merekonstruksi <i>risk management</i> dari sebuah bisnis yang dibangun					
	Sub-CPMK 8	Mahasiswa dapat membuat akun <i>social media</i> ataupun aplikasi yang mendukung berkembangnya sebuah bisnis					
	Sub-CPMK 9	Mahasiswa dapat mendesain bisnis sederhana dengan <i>mockup</i> yang dibuat berdasarkan <i>Business Model Canvas</i>					
Korelasi CPL terhadap CPMK							
		CPMK 1	CPMK 2	CPMK 3	CPMK 4	CPMK 5	
	CPL 6	√	√	√			
	CPL 13		√	√	√		
	CPL 14	√	√			√	
Deskripsi Singkat MK	<p><i>Business Simulation</i> adalah mata kuliah yang ditujukan untuk menggali potensi, ide, dan peluang dalam bisnis, dituangkan melalui pembelajaran yang diawali dengan konsep <i>design thinking</i>, menemukan kebutuhan dari para konsumen, pengenalan <i>persona</i>, membuat dan menganalisis "<i>Value Proposition</i>", membangun ide-ide kreatif, menciptakan atau membuat trends, membuat "<i>Business Model Canvas</i>", menyampaikan ide bisnis ke bentuk sebuah cerita dan mempelajari pembuatan purwarupa, melakukan simulasi menyiapkan departemen Sumber Daya Manusia, Operasional, Keuangan dan Pemasaran dalam sebuah Perusahaan, mengantisipasi risiko dengan <i>risk management</i>, menyiapkan <i>social media</i> dan <i>apps</i> yang dibutuhkan, melakukan test dan re-test dari produk atau jasa yang diciptakan, serta melakukan presentasi atas bisnis yang diciptakan.</p>						
Bahan Kajian/ Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Understand Design Thinking</i> 2. <i>Discover User Needs & A Persona</i> 3. <i>Value Proposition</i> 4. <i>Generate Idea</i> 5. <i>Invent & Trends</i> 						

	6. <i>Business Model Canvas</i> 7. <i>Prototyping & Storytelling</i> 8. <i>HR & Operational Simulation</i> 9. <i>Financial & Marketing Simulation</i> 10. <i>Risk Management</i> 11. <i>Social Media & Apps</i> 12. <i>Test & Re-Test</i> 13. <i>Business Simulation Presentation</i>
Pustaka	Utama:
	Rodriguez, M. <i>Brand Storytelling – Put Customers at the Heart of Your Brand Story 2nd Ed.</i> London: Kogan Page Limited, 2023 Bland, D. J., Osterwalder, A. <i>Testing Business Ideas.</i> New Jersey: Wiley, 2020 Osterwalder, A., Pigneur, Y., Etienneble, F., Smith, A. <i>The Invincible Company.</i> New Jersey: Wiley, 2020 Lewrick, M., Link, P., Leifer, L. <i>The Design Thinking Playbook.</i> New Jersey: Wiley, 2018 Mason, H., Mattin, D., Luthy, M., Dumitrescu, D. <i>Trend Driven Innovation.</i> New Jersey: Wiley, 2015 Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., Smith, A. <i>Value Proposition Design.</i> New Jersey: Wiley, 2014
	Pendukung:
	Clark, T., Osterwalder, A., Pigneur, Y. <i>Business Model You.</i> New Jersey: Wiley, 2012 Funk, T. <i>Social Media Playbook for Business.</i> California: ABC-CLIO, LLC, 2011 Osterwalder, A., Pigneur, Y. <i>Business Model Generation.</i> New Jersey: Wiley, 2010
Dosen Pengampu	Fitra Syafaat, S.E., M.M.
Mata Kuliah Syarat	-

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka] (Topik)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa dapat menjelaskan mengenai konsep “ <i>design thinking</i> ”	- Ketepatan menjelaskan konsep <i>design</i>	Kriteria; Ketepatan & penguasaan	Kuliah dan Diskusi TM: 1x(3x50)	lms.unpak.ac.id	Empat (4) prinsip <i>design thinking</i>	

	(Sub-CPMK-1)	<i>thinking</i>	Bentuk non tes; -			Lima (5) fase <i>design thinking</i> Metode dan <i>tools design thinking</i>	
2	Mahasiswa dapat menguraikan kebutuhan calon pelanggan dan meramalkan persona (Sub-CPMK-2)	- Ketepatan menguraikan kebutuhan calon pelanggan dan meramalkan persona	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Pembuatan tugas	Kuliah dan Diskusi TM: 1x(3x50) Tugas 1; Membuat Persona	lms.unpak.ac.id	Formulasi ide <i>needfinding</i> wawancara <i>needfinding</i> Persona (<i>potential user</i>) Persona <i>description</i>	
3-4	Mahasiswa dapat mengonsepan Value Proposition (Sub-CPMK-3)	- Ketepatan mengonsepan Value Proposition	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Pembuatan tugas	Kuliah dan Diskusi TM: 1x(3x50) Tugas 2; Membuat <i>Value Proposition Design</i>	lms.unpak.ac.id	<i>Value Proposition Design</i> <i>Customer Value</i> <i>Value Map</i> <i>Fit</i>	
5	Mahasiswa dapat menemukan ide-ide dan menciptakan trends (Sub-CPMK-4)	- Ketepatan menemukan ide-ide dan menciptakan trends	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Pembuatan tugas	Kuliah dan Diskusi TM: 1x(3x50) Tugas 3; Membuat ide-ide bisnis	lms.unpak.ac.id	<i>Business Concept Design</i> <i>Testing & Reducing Risk</i> <i>Fronstage, backstage and profit formula disruption</i>	
6	Mahasiswa dapat membuat <i>Business Model Canvas</i> , <i>Prototyping & Storytelling</i> & (Sub-CPMK-5)	- Ketepatan membuat <i>Business Model Canvas</i>	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Presentasi	Kuliah dan Diskusi TM: 1x(3x50) Tugas 4; Membuat <i>Business Model Canvas</i>	lms.unpak.ac.id	Defined "business model" The Nine Building Blocks A Personal Story for every Building Block	
7	Mahasiswa dapat	- Ketepatan	Kriteria;	Kuliah dan	lms.unpak.ac.id	Prototyping's	

	membuat <i>Business Model Canvas, Prototyping & Storytelling</i> & (Sub-CPMK-5)	membuat <i>Prototyping & Storytelling</i>	Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Presentasi	Diskusi TM: 1x(3x50) Tugas 5; Membuat <i>Prototyping</i>		Value Design Attitude Why Storytelling? Developing the story	
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						
9	Mahasiswa dapat merencanakan simulasi kebutuhan akan sumber daya manusia, operasional perusahaan, keuangan, serta pemasaran (Sub-CPMK-6)	- Ketepatan merencanakan simulasi kebutuhan akan sumber daya manusia dan operasional	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Pembuatann Tugas	Kuliah dan Diskusi TM: 1x(3x50) Tugas 6; Membuat desain kebutuhan sumber daya manusia di organisasi	lms.unpak.ac.id	Mendesain kebutuhan sumber daya yang dibutuhkan dalam sebuah perusahaan dengan <i>job desk</i> -nya Mendesain kebutuhan operasional perusahaan disesuaikan dengan bidang bisnis yang dijalankan	
10	Mahasiswa dapat merencanakan simulasi kebutuhan akan sumber daya manusia, operasional perusahaan, keuangan, serta pemasaran (Sub-CPMK-6)	- Ketepatan merencanakan simulasi kebutuhan akan keuangan, dan pemasaran	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Pembuatan Tugas	Kuliah dan Diskusi TM: 1x(3x50) Tugas 7; Membuat desain kebutuhan anggaran di organisasi	lms.unpak.ac.id	Mendesain kebutuhan keuangan sebagai anggaran yang dibutuhkan oleh perusahaan Mendesain kebutuhan strategi marketing yang tepat untuk diterapkan pada perusahaan	
11	Mahasiswa dapat merekonstruksi <i>risk management</i> dari sebuah	- Ketepatan merekonstruksi <i>risk management</i> dari	Kriteria; Ketepatan & penguasaan	Kuliah dan Diskusi TM: 1x(3x50)	lms.unpak.ac.id	Pemahaman risiko Identifikasi	

Sub-CPMK 6								
Sub-CPMK 7								
Sub-CPMK 8								
Sub-CPMK 9								
Persentase Penilaian								