



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
Innovation in Product and Process Design	BDI6127			5	
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Ketua Prodi	
				Dion Achmad Armadi, S.E., M.Si	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	CPL 2	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme, menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa dengan berdasarkan konstitusi serta menunjukkan sikap bertanggung jawab, jujur dan profesional atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri, kejuangan, dan kewirausahaan.			
	CPL 7	Memiliki pengetahuan terkait desain komunikasi visual, desain grafis, fotografi, dan videografi.			
	CPL 8	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi dan mengkaji implikasinya terhadap solusi atau gagasan baru yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang biologi dan pembelajarannya serta menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas.			
	CPL 15	Mampu mengembangkan pemikiran secara logis, kritis, kreatif dan inovatif dalam bekerja baik secara individu dan kelompok.			

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
CPMK 1	Memahami isu-isu terkait dengan inovasi dalam desain produk dan prosesnya.					
CPMK 2	Memahami sifat dan tingkat perubahan dan inovasi teknologi.					
CPMK 3	Memahami metode pengembangan produk yang bertujuan untuk menyatukan fungsi pemasaran, desain, dan manufaktur perusahaan.					
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CMPK)						
Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu memahami secara jelas dan terperinci mengenai serangkaian metode pengembangan produk yang bertujuan menyatukan fungsi pemasaran, desain, dan manufaktur Perusahaan.					
Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu memecahkan masalah yang kompleks dan menciptakan solusi inovatif.					
Sub-CPMK 3	Mahasiswa memahami tahapan berfikir dalam pengembangan produk secara efektif.					
Sub-CPMK 4	Mahasiswa memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang process design dan keterampilan praktis dalam menerapkan setiap tahap proses desain secara efektif.					
Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu memahami mengenai Research and Development Product melalui diskusi secara terukur.					
Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu memahami mengenai Characteristics of Successful Product Development melalui diskusi secara terukur.					
Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu memahami faktor-faktor yang mempengaruhi durasi dan biaya pengembangan produk, serta mengembangkan keterampilan dalam perencanaan, estimasi, pengendalian, dan analisis kinerja proyek.					
Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu memahami tentang desain logo produk dan keterampilan praktis untuk menciptakan logo dalam konteks industri.					
Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu mendapatkan keterampilan dan pemahaman yang diperlukan untuk merancang, mengembangkan, dan berkomunikasi ide-ide desain secara efektif dalam berbagai konteks industri.					
Korelasi CPL terhadap CPMK						
	CPMK 1	CPMK 2	CPMK 3			
CPL 2						
CPL 7						
CPL 8						
CPL 15						
Deskripsi Singkat MK	Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan belajar tentang berbagai metode dan pendekatan dalam desain inovatif, termasuk pemikiran desain (<i>design thinking</i>), analisis kebutuhan pengguna, pemodelan dan <i>prototyping</i> , serta pengujian dan evaluasi					

	<p>produk. Mahasiswa juga akan mempelajari strategi pengembangan produk inovatif, seperti pemetaan pasar, identifikasi tren, analisis kompetitif dan manajemen risiko.</p> <p>Mata kuliah ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana inovasi dapat diterapkan dalam pengembangan produk dan proses bisnis.</p>
Bahan Kajian/ Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Introduction to Innovation in Product and Process Design</i> 2. <i>Understand Design Thinking</i> 3. <i>The Challenges of Product Development</i> 4. <i>The Product Development Process</i> 5. <i>Research and Development</i> 6. <i>Characteristics of Successful Product Development</i> 7. <i>Duration and Cost of Product Development</i> 8. <i>Logo</i> 9. <i>Prototyping</i>
Pustaka	Utama:
	<ul style="list-style-type: none"> ● Ulrich, Karl T. & Steven D. Eppinger. <i>Product Design and Development Fifth Edition</i>. Americas, New York: The McGraw-Hill Companies, 2012. ● Jing, Tony. <i>Hacking Product Design: A Guide to Designing Products for Startups</i>. San Francisco, California: Springer Science+Business Media, 2018.
	Pendukung:
	<ul style="list-style-type: none"> ● Lewrick. Michael, et al. <i>The Design Thinking PlayBook</i>. Canada: John Wiley & Sons, Inc. 2018.
Dosen Pengampu	Dion Achmad Armadi, SE., M.Si.
Mata Kuliah Syarat	-

Minggu ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian %
		Indikator	Kriteria & bentuk	Luring	Daring		
1	Mahasiswa mampu memahami secara jelas	- Mampu memahami <i>Product Quality</i>	Kriteria; Ketepatan &	● Kuliah dan Diskusi	lms.unpak.ac.id	- Product quality - Product cost	10

	dan terperinci mengenai serangkaian metode pengembangan produk yang bertujuan menyatukan fungsi pemasaran, desain, dan manufaktur perusahaan.	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menganalisis <i>Product Cost</i> - Mampu memahami <i>Development Time</i> - Mampu memahami dan menganalisis <i>Development Cost</i> - Mampu memahami <i>Development Capability</i> 	<p>penguasaan</p> <p>Bentuk non tes; Pembuatan makalah</p>	<p>TM: 1x(2x50)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tugas 1; <p>Menyusun ringkasan</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Development time - Development cost - Development Capability 	
2	Mahasiswa mampu memecahkan masalah yang kompleks dan menciptakan solusi inovatif .	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu memahami pengguna dan konteksnya - Mampu merumuskan permasalahan dan mendefinisikan tujuan - Mampu menghasilkan ide-ide kreatif - Mampu membuat model atau prototipe sederhana - Mampu mengujikan prototipe/ <i>stakeholder</i> 	<p>Kriteria; Ketepatan & penguasaan</p> <p>Bentuk non tes; Pembuatan makalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(2x50) ● Tugas 2; <p>Menyusun ringkasan</p>	lms.unpak.ac.id	<ul style="list-style-type: none"> - Pengguna & konteks - Merumuskan permasalahan - Ide kreatif - Prototipe - Stakeholder 	10
3	Mahasiswa memahami tahapan berfikir dalam pengembangan produk secara efektif.	Memahami tahap konseptual, tahap desain, tahap pengembangan, tahap produksi, tahap pemasaran, tahap evaluasi dan tahap inovasi	<p>Kriteria; Ketepatan & penguasaan</p> <p>Bentuk non tes; Pembuatan makalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(2x50) ● Tugas 3; <p>Menyusun ringkasan</p>	lms.unpak.ac.id	<ul style="list-style-type: none"> - Tahap konseptual - Tahap desain - Tahap pengembangan - Tahap produksi - Tahap pemasaran - Evaluasi & Inovasi 	10
4-5	Mahasiswa memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang <i>process design</i> dan keterampilan praktis dalam menerapkan setiap tahap proses	Mampu memahami dan menerapkan <i>product development process</i> dan <i>industrial design process</i>	<p>Kriteria; Ketepatan & penguasaan</p> <p>Bentuk non tes; Pembuatan makalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah dan Diskusi TM: 2x(2x50) ● Tugas 4; <p>Menyusun ringkasan</p>	lms.unpak.ac.id	<ul style="list-style-type: none"> - Product development - Industrial design 	10

	desain secara efektif.						
6-7	Mahasiswa mampu memahami mengenai <i>Research and Development Product</i> melalui diskusi secara terukur.	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu memahami pengenalan Research & Development - Mampu memahami rencana Research & Development - Mampu menganalisis kebutuhan pasar - Mampu memahami metode penelitian - Mampu mengembangkan konsep produk - Mampu memahami aspek manufaktur dan produksi 	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Pembuatan makalah	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah dan Diskusi TM: 2x(2x50) ● Tugas 5; Menyusun ringkasan 	lms.unpak.ac.id	<ul style="list-style-type: none"> - Research & development - Kebutuhan pasar - Konsep produk - Aspek produksi 	10
8	Ujian Tengah Semester						
9-10	Mahasiswa mampu memahami mengenai <i>Characteristics of Successful Product Development</i> melalui diskusi secara terukur	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu memahami kualitas produk - Mampu memahami biaya produk - Mampu memahami waktu pengembangan dan biaya pengembangan - Mampu memahami kemampuan pengembangan produk 	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Pembuatan makalah	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(2x50) ● Tugas 6; Menyusun ringkasan 	lms.unpak.ac.id	<ul style="list-style-type: none"> - Kualitas produk - Biaya produk - Waktu & biaya pengembangan - Pengembangan produk 	10
11	Mahasiswa mampu memahami faktor-faktor yang mempengaruhi durasi dan biaya pengembangan produk, serta mengembangkan keterampilan dalam perencanaan, estimasi, pengendalian, dan	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu melakukan penetapan biaya target 	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Pembuatan makalah	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(2x50) ● Tugas 7; Menyusun ringkasan 	lms.unpak.ac.id	<ul style="list-style-type: none"> - Biaya target - Faktor biaya - Analisis kinerja proyek - Estimasi 	10

Sub-CPMK 2								
Sub-CPMK 3								
Sub-CPMK 4								
Sub-CPMK 5								
Sub-CPMK 6								
Sub-CPMK 7								
Sub-CPMK 8								
Sub-CPMK 9								
Persentase Penilaian								

Bogor, 2024
Dosen Pengampu,

.....

Keterangan *): Bentuk dan jenis penilaian dapat disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah