



UNIVERSITAS NUSA MANDIRI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL S1

Kode Dokumen
AK/MKP/RPS-031

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Desain Berpikir Kreatif dan Kritis	031	Mata Kuliah Program Studi	T= 3	P= 1	2	3 September 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua Program Studi	
	 Luky Fabrianto, M. Kom		 Widi Astuti, M. Kom		 Lia Mazia, S.Kom, M.MSI	
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL07	Mampu memahami dan menguasai konsep digital marketing serta memiliki keterampilan menggunakan tools dan teknik digital marketing untuk merumuskan dan memvisualisasi ide kreatif dalam menyusun strategi pemasaran, menjalankan dan mengevaluasi program kampanye sebuah produk ataupun jasa dengan menggunakan media sosial dan teknologi digital untuk membangun brand awareness				
	CPL08	Mampu memahami dan menguasai konsep dan teori kewirausahaan sehingga mampu mengkaji, menciptakan, mengelola, membangun, mengembangkan dan/atau mendampingi usaha skala mikro, kecil dan menengah (UMKM) dengan menggunakan media dan teknologi digital				
	CPL09	Mampu memahami konsep dan teori ilmu bisnis dan manajemen serta memiliki kemampuan berpikir secara logis, analitis, kritis, kreatif dan inovatif untuk merumuskan strategi manajemen dan memberikan solusi berdasarkan data agar organisasi/institusi/lembaga dapat beroperasi secara efisien dan efektif serta dapat mengembangkan bisnisnya				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
CPMK1	Mahasiswa mampu untuk memahami dan mengaplikasikann design thinking dalam proses validasi dan pengembangan produk (CPL7)					

	CPMK2	Mahasiswa mampu membuat produk atau gagasan berdasarkan kebutuhan masyarakat dan bukan sekedar asumsi (CPL7, CPL8, CPL9)							
	CPMK3	Mahasiswa dapat bersaing dalam segi kreatifitas dan efektifitas terhadap suatu objek gagasan yang digunakan (CPL7, CPL8)							
	CPMK4	Mahasiswa percaya diri dalam menyampaikan suatu pendapat di depan kelas dengan selalu memegang teguh kebenaran dan sopan santun (CPL9)							
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)								
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu memahami sejarah, konsep dasar, dan tujuan dari desain berpikir secara general [C1, C2, A2] (CPMK1)							
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu mengetahui tahapan proses desain berpikir secara mendalam dimasing-masing tahapannya [C1, C3 A2] (CPMK1)(CPMK2)							
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang terjadi di masyarakat [C3, A4] (CMPK1)(CPMK2)(CPMK3)							
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu melakukan secara langsung proses empati di lapangan [C3, A4](CPMK4)							
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu memahami tentang cara mendefinisikan suatu permasalahan yang terjadi di masyarakat [C1, C4 A4] (CPMK1) (CPMK2)(CPMK3)							
	Sub-CPMK6	Mahasiswa mengetahui tentang cara membuat prototype produk [C2, A3](CPMK2) (CPMK3)							
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu merancang prototype produk dan memberikan solusi yang bermanfaat bagi masyarakat [C3, A4] (CPMK1) (CPMK2)(CPMK3) (CPMK4)							
	Sub-CPMK8	Mahasiswa dapat mempresentasikan solusi atas permasalahan yang ditemukan berdasarkan observasi di masyarakat [C4, A4], (CPMK1) (CPMK2)(CPMK3) (CPMK4)							
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK								
		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4	Sub-CPMK5	Sub-CPMK6	Sub-CPMK7	Sub-CPMK8
	CPMK1	✓	✓	✓		✓		✓	✓

	CPMK2		✓	✓		✓	✓	✓	✓	
	CPMK3			✓		✓	✓	✓	✓	
	CPMK4				✓			✓	✓	
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini membahas materi untuk mempersiapkan mahasiswa agar mampu dan memahami penggunaan konsep desain berpikir sehingga mampu memberikan solusi atas permasalahan bisnis yang terjadi di masyarakat berdasarkan hasil observasi.									
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman sejarah, konsep dasar, dan tujuan dari desain berpikir secara general 2. Pemahaman tahapan proses desain berpikir secara mendalam dimasing-masing tahapannya 3. Pemahaman kebutuhan dan permasalahan yang terjadi di masyarakat 4. Melakukan secara langsung proses empati dilapangan 5. Pemahaman tentang cara mendefinisikan suatu permasalahan yang terjadi di masyarakat 6. Pemahaman tentang cara membuat prototype produk 7. Melakukan secara langsung proses pembuatan prototype produk yang bermanfaat bagi masyarakat 8. Mempresentasikan produk yang bermanfaat bagi masyarakat berdasarkan permasalahan yang didapat pada saat melakukan observasi ke masyarakat. 									
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Winarso, W. (2019). <i>Bisnis Kreatif dan Inovasi</i>. 2. Ambrose, G., & Harris, P. (2005). <i>Basics Design 05: Colour</i> (Vol. 5). AVA Publishing. 3. Mueller-Roterberg, C. (2018). <i>Handbook of Design Thinking. Hochschule Ruhr West</i>. 4. Tabrani, PP., Himawijaya, & Piliang, Y. A. (2006). <i>Kreativitas & humanitas: sebuah studi tentang peranan kreativitas dalam perikehidupan manusia</i>. Jalasutra. 5. Musrofi, M. (2007). <i>5 Langkah Melahirkan Mahakarya: Melejitkan Potensi Diri dengan Cara Membiasakan Berkarya</i>. Hikmah. 6. Lawson, B. (2006). <i>How designers think: The design process demystified</i>. Routledge. <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. https://youtu.be/ r0VX-aU T8 2. https://www.youtube.com/watch?v=T2fL4HN-QQg 3. https://www.youtube.com/watch?v=sU9PkZUGBmo 4. Materi kegiatan pengabdian kepada masyarakat, Membuat Sebuah Brand yang Baik dan Benar di Era Digital, 25 September 2021. 									

Dosen Pengampu		1. Luky Fabrianto, M. Kom. 2. Lia Mazia, S.Kom., MMSI					
Matakuliah syarat		-					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Sub-CPMK1: Mahasiswa mampu memahami sejarah, konsep dasar, dan tujuan dari desain berpikir secara general (C2, A2)	Dapat menjelaskan tentang sejarah desain berpikir, konsep dasar desain berpikir dan tujuan desain berpikir	Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Partisipasi	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Metode Pembelajaran: Problem Based Learning Diskusi Kelompok, (PB: 1x(4x50")) Tugas 1: Mencari video yang berkaitan dengan konsep dasar desain berpikir kreatif	http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Referensi Utama: Bisnis Kreatif dan Inovasi: [1] Hal: 10 - 25	10

				(PT+KM: (1+1) x (4x60"))			
2	Sub-CPMK2: Mahasiswa mampu mengetahui tahapan proses desain berpikir secara mendalam dimasing-masing tahapannya [C1, C3 A2]	Ketepatan dalam menjelaskan tahapan proses desain berpikir	Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Partisipasi	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Metode Pembelajaran: Problem Based Learning Diskusi Kelompok, (PB: 1x(4x50")) Tugas 2: Mencari video yang berkaitan dengan lima tahapan Design Thinking (PT+KM: (1+1) x (4x60"))	http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Referensi Utama: Bisnis Kreatif dan Inovasi: [1] Hal: 25 - 33	10
3	Sub-CPMK3: Mahasiswa mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang terjadi	Penguasaan dalam pencarian permasalahan	Kriteria: Rubrik Holistik	Bentuk Pembelajaran:	http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Referensi Utama: Bisnis Kreatif dan Inovasi:	10

	di masyarakat [C3, A4]	dan kebutuhan masyarakat	Teknik: Partisipasi	Kuliah Metode Pembelajaran: Problem Based Learning Diskusi Kelompok, (PB: 1x(4x50")) Tugas 3: Mencari video tentang masalah, jenis-jenis masalah dan Empati (PT+KM: (1+1) x (4x60"))		[1] Hal : 33 - 40 <i>Basics Design 05: Colour :</i> [1] Hal: 10 - 15	
4	Sub-CPMK4: Mahasiswa mampu melakukan secara langsung proses empati di lapangan [C3, A4]	Penguasaan Praktek observasi pencarian kebutuhan dan permasalahan masyarakat serta empati di lapangan	Kriteria: 1) Rubrik Analitik 2) Rubrik Holistik Teknik: Partisipasi	Bentuk Pembelajaran: Praktik Lapangan Metode Pembelajaran: Problem Based Learning (PB: 1x(4x50")) Tugas 4: Tugas-1:	http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Referensi Utama: Bisnis Kreatif dan Inovasi: [1] Hal: 40 - 45 <i>Basics Design 05: Colour:</i> [1] Hal: 15 - 25	10

				(PT+KM: (1+1) x (4x60"))			
5	Sub-CPMK5: Mahasiswa mampu memahami tentang cara mendefinisikan suatu permasalahan yang terjadi di masyarakat [C1, C4 A4]	Penguasaan mengaplikasikan pemecahan masalah yang terjadi di masyarakat	Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Partisipasi	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Metode Pembelajaran: 1) Problem Based Learning 2) Diskusi Kelompok (PB: 1x(4x50")) Tugas 5: Identifikasi masalah yang terjadi di masyarakat dan mencari pemecahan masalahnya (PT+KM: (1+1) x (4x60"))	http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Referensi Utama: Kreativitas dan humanitas: sebuah studi tentang peranan kreativitas dalam perikehidupan manusia: [1] Hal: 10 – 25 Referensi Pendukung: Materi [4] Membuat Sebuah Brand yang Baik dan Benar di Era Digital	10
6	Sub-CPMK6: Mahasiswa mengetahui tentang cara membuat prototype produk [C2, A3]	Penguasaan pemahaman pembuatan prototype produk	Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Partisipasi	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Metode	http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Referensi Utama: Kreativitas dan humanitas: sebuah studi tentang peranan kreativitas dalam	10

				<p>Pembelajaran: Diskusi Kelompok, (PB: 1x(4x50"))</p> <p>Tugas 6: Merancang prototype product (PT+KM: (1+1) x (4x60"))</p>		<p>perikehidupan manusia: [1] Hal: 25 -30</p>	
7	<p>Sub-CPMK7: Mahasiswa mampu merancang prototype produk dan memberikan solusi yang bermanfaat bagi masyarakat [C3, A4]</p>	<p>Penguasaan pembuatan prototype produk yang bermanfaat bagi masyarakat</p>	<p>Kriteria: 1. Rubrik Analitik 2. Rubrik Holistik</p> <p>Teknik: Partisipasi</p>	<p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah</p> <p>Metode Pembelajaran: 1) Problem Based Learning 2) Project Based Learning (PB: 1x(4x50"))</p> <p>Tugas 7: Membuat <i>prototype product</i> sebagai solusi dari</p>	<p>http://elearning.nusamandiri.ac.id/</p>	<p>Referensi Utama: Kreativitas & humanitas: sebuah studi tentang peranan kreativitas dalam perikehidupan manusia: [1] Hal: 30 - 35</p> <p><i>How designers think:</i> [1] Hal: 10 - 20</p>	10

				pemecahan masalah yang terjadi di masyarakat (PT+KM: (1+1) x (4x60"))			
8	UTS (Ujian Tengah Semester)						25
9 - 15	Sub-CPMK8: Mahasiswa dapat mempresentasikan solusi atas permasalahan yang ditemukan berdasarkan observasi di masyarakat [C4, A4]	Mahasiswa mampu memberikan solusi atas permasalahan yang ditemukan berdasarkan observasi di masyarakat	Kriteria: Rubrik Holistik Teknik: Partisipasi	Bentuk Pembelajaran: Kuliah, Diskusi kelompok Metode Pembelajaran: Presentasi mahasiswa di dalam kelas, (PB: 1x(4x50"))	http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Referensi Utama: Langkah Melahirkan Mahakarya: [1] Hal: 15 - 30	30
16	UAS/Ujian Akhir Semester						30