



UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI S1 BISNIS DIGITAL

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah (MK)	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Technopreneurship	SBD312020	Manajemen	2 SKS	1	08 September 2025
	Dosen Pengembang RPS,		Dosen Pengampu MK,		Ketua Prodi,
	Dr. Librina Tria Putri, SE., MM.		Dr. Librina Tria Putri, SE., MM.		Rizqon Jamil Farhas, SE.,M.Si
Capaian Pembelajaran (CP)	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	1. Sikap : Menunjukkan sikap profesional, etis, dan berintegritas dalam konteks bisnis dan kewirausahaan. 2. Pengetahuan : Menguasai konsep technopreneurship, digital business, dan inovasi berbasis teknologi. 3. Keterampilan Umum : Mampu mengelola dan mengambil keputusan berbasis data dalam bisnis teknologi. 4. Keterampilan Khusus : Mampu merancang model bisnis digital dan startup berbasis teknologi.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1. Menjelaskan konsep dasar technopreneurship dan perbedaan dengan entrepreneurship tradisional. 2. Menganalisis peluang usaha berbasis teknologi dan digital. 3. Merancang model bisnis digital menggunakan tools (Business Model Canvas, Lean Canvas). 4. Menyusun rencana bisnis startup berbasis teknologi secara kreatif dan aplikatif. 5. Mempresentasikan ide dan prototype produk digital (pitching) secara profesional.			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah Technopreneurship membahas konsep dan praktik kewirausahaan berbasis teknologi serta penerapannya dalam era digital. Mahasiswa akan mempelajari identifikasi peluang usaha, perancangan model bisnis digital, pengembangan produk dan prototype, serta strategi pemasaran dan manajemen keuangan startup. Melalui pendekatan project-based learning, mahasiswa dilatih untuk mengembangkan ide inovatif menjadi rencana bisnis yang aplikatif dan berkelanjutan, serta mempresentasikannya (pitching) secara profesional.				

Materi Pembelajaran / Pokok Bahasan	1. Konsep technopreneurship dan mindset digital pada era disrupsi. 2. Perbedaan entrepreneurship tradisional dengan technopreneurship serta studi kasus startup. 3. Identifikasi peluang usaha berbasis teknologi dan analisis tren digital. 4. Inovasi produk digital dan fenomena disruption dalam bisnis. 5. Business Model Canvas: elemen, manfaat, dan penerapan dalam startup. 6. Lean Startup Method dan Minimum Viable Product (MVP). 7. Perancangan prototype produk digital (mockup, UI/UX, aplikasi sederhana). 8. Ujian Tengah Semester (UTS). 9. Strategi digital marketing dan branding untuk startup. 10. Manajemen keuangan startup dan perencanaan pendanaan digital. 11. Penyusunan pitch deck dan teknik presentasi (pitching). 12. Ekosistem startup: venture capital, angel investor, inkubator, dan akselerator. 13. Etika bisnis digital dan kewirausahaan berkelanjutan berbasis SDGs. 14. Simulasi presentasi rencana bisnis startup (pitching practice). 15. Penyusunan rencana bisnis startup (business plan, prototype, dan strategi implementasi). 16. Ujian Akhir Semester (UAS): Presentasi Final Project (pitching business plan & prototype).
Pustaka	1. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers. New Jersey: John Wiley & Sons. 2. Ries, E. (2011). The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses. New York: Crown Business. 3. Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2017). Entrepreneurship (10th ed.). New York: McGraw-Hill Education. 4. Kuratko, D. F. (2019). Entrepreneurship: Theory, Process, and Practice (11th ed.). Boston: Cengage Learning. 5. Schilling, M. A. (2020). Strategic Management of Technological Innovation (7th ed.). New York: McGraw-Hill Education. 6. Blank, S., & Dorf, B. (2020). The Startup Owner's Manual: The Step-by-Step Guide for Building a Great Company. New Jersey: Wiley.
Media Pembelajaran	PPT, video, aplikasi BMC, Canva, Miro, tools digital startup.
Team Teaching	-
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pembelajaran Mingguan							
Minggu Ke-	Kemampuan Akhir (Sub-CPMK)	Indikator	Materi	Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bobot Penilaian
1	Memahami konsep technopreneurship & mindset digital	1) Menjelaskan definisi technopreneurship 2) Menguraikan peran teknologi dalam kewirausahaan 3) Mendeskripsikan pentingnya mindset digital 4) Memberi contoh perubahan bisnis akibat digitalisasi	Konsep technopreneurship, mindset digital	Ceramah interaktif, diskusi	2 x 50 menit	Tes formatif	5%
2	Menjelaskan perbedaan entrepreneur tradisional & technopreneur	1) Menyebutkan ciri-ciri entrepreneur tradisional 2) Menyebutkan ciri-ciri technopreneur 3) Membandingkan keduanya 4) Menganalisis studi kasus usaha konvensional vs startup	Entrepreneur tradisional vs technopreneurship, studi kasus	Diskusi, studi kasus	2 x 50 menit	Tugas analisis	5%
3	Menganalisis peluang usaha berbasis teknologi	1) Mengidentifikasi tren teknologi 2) Menentukan peluang bisnis digital 3) Menilai kebutuhan pasar 4) Menghubungkan peluang dengan solusi teknologi	Identifikasi peluang digital, analisis tren	Brainstorming, problem-based learning	2 x 50 menit	Tugas individu	5%
4	Menjelaskan inovasi produk digital	1) Mendefinisikan inovasi 2) Menjelaskan konsep disruption 3) Memberi contoh inovasi digital 4) Menganalisis dampak inovasi terhadap pasar	Inovasi, disruption dalam bisnis	Ceramah, simulasi	2 x 50 menit	Refleksi	5%
5	Menerapkan tools BMC	1) Menyebutkan 9 elemen BMC 2) Menjelaskan fungsi tiap elemen 3) Menyusun BMC sederhana 4) Menghubungkan ide bisnis dengan BMC	Business Model Canvas	Workshop, praktik	2 x 50 menit	Tugas kelompok	5%

Minggu Ke-	Kemampuan Akhir (Sub-CPMK)	Indikator	Materi	Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bobot Penilaian
6	Mengembangkan ide startup berbasis teknologi	1) Menjelaskan Lean Startup Method 2) Menjelaskan konsep MVP 3) Merancang MVP sederhana 4) Menilai kelayakan ide bisnis	Lean Startup, MVP	Simulasi, diskusi	2 x 50 menit	Tugas kelompok	5%
7	Mendesain prototype produk digital	1) Menjelaskan konsep prototype 2) Mendesain mockup/ UI/UX sederhana 3) Menggunakan tools desain 4) Menyusun laporan prototype	Prototype, mockup, UI/UX	Project based learning	2 x 50 menit	Laporan prototype	10%
8	UTS				2 x 50 menit	Ujian Tengah Semester	15%
9	Strategi digital marketing untuk startup	1) Menjelaskan konsep digital marketing 2) Mengidentifikasi tools promosi digital 3) Merancang strategi sederhana 4) Menyusun rencana promosi berbasis media sosial	Digital marketing tools, branding online	Role play, praktik	2 x 50 menit	Tugas individu	5%
10	Manajemen keuangan startup	1) Menjelaskan pentingnya keuangan startup 2) Membuat proyeksi cash flow sederhana 3) Menyebutkan sumber pendanaan 4) Menilai kebutuhan modal usaha	Perencanaan keuangan, pendanaan	Diskusi, simulasi	2 x 50 menit	Quiz/tugas	5%
11	Pitch deck & presentasi startup	1) Menyusun struktur pitch deck 2) Menyusun konten bisnis plan ringkas 3) Menampilkan presentasi visual 4) Melakukan pitching sederhana	Pitch deck, teknik presentasi	Workshop	2 x 50 menit	Presentasi kelompok	5%

Minggu Ke-	Kemampuan Akhir (Sub-CPMK)	Indikator	Materi	Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bobot Penilaian
12	Ekosistem startup & funding	1) Menyebutkan aktor ekosistem startup 2) Menjelaskan venture capital & angel investor 3) Mendeskripsikan peran inkubator & akselerator 4) Menilai peluang pendanaan	Ekosistem startup, funding	Kuliah tamu, diskusi	2 x 50 menit	Resume & refleksi	5%
13	Etika & keberlanjutan dalam technopreneurship	1) Menjelaskan etika bisnis digital 2) Menghubungkan etika dengan CSR 3) Menjelaskan konsep SDGs dalam startup 4) Memberi contoh implementasi etika	Etika bisnis digital, SDGs	Diskusi	2 x 50 menit	Tugas individu	5%
14	Simulasi presentasi rencana bisnis startup	1) Menyusun rencana presentasi startup 2) Melakukan pitching simulasi 3) Menerima feedback 4) Memperbaiki presentasi	Simulasi pitching	Project based learning	2 x 50 menit	Simulasi pitching	5%
15	Final Project – Penyusunan Rencana Bisnis Startup (Pitching Final Project)	1) Menyusun business plan lengkap 2) Melampirkan BMC 3) Melampirkan prototype 4) Membuat strategi implementasi 5) Menyusun pitch deck final 6) Melakukan presentasi business plan 7) Menunjukkan prototype	Business plan, integrasi BMC, prototype, Presentasi final project	Project & mentoring, Ujian praktik/proyek	2 x 50 menit	Laporan akhir	15%
16	UAS				2 x 50 menit	Ujian Akhir Semester	15%

Metode Penilaian	1. Tugas : 10% 2. Quiz : 10% 3. MID (UTS) : 15% 4. Partisipatif (diskusi, keaktifan, kehadiran) : 20% 5. Proyek : 30% 6. UAS : 15% Total : 100%
-----------------------------	---