






# INSTITUT TEKNOLOGI INDONESIA

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah	Kode MK	Rumpun MK	Bobot SKS		Semester	Tgl. Penyusunan
Kewirausahaan Dasar		MKW Institut Teknologi Indonesia	T = 2 SKS	P =- SKS	IV (Genap)	9 Januari 2023
OTORISASI		Pengembang RPS	Koordinator Rumpun MK		Kepala Pusat Penunjang Akademik	
		 (Mutiara Eka Puspita, S.MB., M.Si)	 (Mutiara Eka Puspita, S.MB., M.Si)		 (Dr. Ir. Sri Handayani, MT)	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-Prodi yang dibebankan pada MK					
	CPL1 (S9)	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri				
	CPL2 (S10)	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan				
	CPL3 (KU1)	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				
	CPL4 (KU2)	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur				
	CPL5(KU7)	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya				
	CPL6 (KU10)	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah ( CPMK)					
	1. Memiliki wawasan baru tentang potensi wirausaha dan termotivasi untuk mengembangkan dirinya serta mampu mengubah cara berfikir dalam mengembangkan jiwa wirausaha (CPL 1, 2, 3, 4)					
	2. Mampu berinovasi dan berkreasi untuk menghasilkan rancangan bisnis/produk (prototype) berbasis teknologi yang berorientasi pasar dengan memanfaatkan IPTEKS. (CPL 3, 4)					
	3. Mampu menyusun proposal business plan yang siap diajukan kepada investor/penyandang dana. (CPL 6)					
	4. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim dengan mengedepankan etika bisnis. (CPL 3, 5, 6)					
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)					
		1. Kemampuan dalam memahami pentingnya peran wirausaha berbasis teknologi (CPMK 1, 2)				
	2. Kemampuan dalam memahami dirinya dan style kewirausahaan yang dimilikinya (CPMK 1, 4)					
	3. Kemampuan dalam membuat ide bisnis yang merupakan solusi dari permasalahan masyarakat (CPMK 1, 2)					
	4. Kemampuan dalam membuat rencana bisnis yang dapat digunakan untuk menarik investor (CPMK 1, 2, 3)					
	5. Kemampuan dalam membuat mockup bisnis dan minimum viable produk (CPMK 3)					
	6. Kemampuan dalam memahami keuangan serta penentuan harga (CPMK 3)					
	7. Kemampuan dalam memahami konsep kepemimpinan dan bekerjasama dalam team (CPMK 4)					
	8. Kemampuan dalam melakukan pitching bisnis (CPMK 3)					

<b>Deskripsi singkat MK</b>	Mampu menjelaskan konsep-konsep Kewirausahaan secara umum, mempunyai jiwa wirausaha yang beretika, mampu berkomunikasi secara efektif dan mampu melihat peluang bisnis berbasis intelektual	
<b>Bahan Kajian:</b> Materi Pembelajaran	1. Mengidentifikasi Style Kewirausahaan; Finding flow & Effectuation 2. Problem Identification & Opportunity Discovery; 3. Customer & Market 4. Creating A Compelling Value Proposition 5. Competitive Advantage 6. Business Model 7. Build Your Mockup & Mvp 8. Financial Feasibility 9. Go To Market Strategy 10. Managing Growth And Targeting Scale 11. Funding Strategy	
<b>Pustaka</b>	<b>Utama:</b>	<b>Pendukung:</b>
	Wadhwani IGNITE	Sumber Pustaka lain yang diperoleh dari journal, sumber dari internet dll.
<b>Dosen Pengampu:</b>	Tim Dosen Kewirausahaan Dasar	
<b>MK Prasyarat:</b>	-	

Sesi ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Penugasan mahasiswa [ Estimasi Waktu ]		Materi Pembelajaran [Rujukan]	Penilaian		Bobot nilai (%)
		Luring (Tatap Muka)	Daring (online)		Indikator	Bentuk dan kriteria	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	LO 1 : Kemampuan dalam memahami pentingnya peran wirausaha berbasis teknologi LO 2 : Kemampuan dalam memahami dirinya dan style kewirausahaan yang dimilikinya LO 3 : Kemampuan dalam membuat ide bisnis yang merupakan solusi dari permasalahan masyarakat		Kuliah: 2X50" a) Platform eLearning (20"): Wadhwani IGNITE (Penjelasan Teknis IGNITE) - Effectuation 1 b) Diskusi & Tanya Jawab Forum (20") c) Pembentukan tim dan ide bisnis	- Entrepreneurship style - Finding Flow - Effectuation -RPS dan Mekanisme Perkuliahan	Ketepatan dalam mengenali diri serta mengukur style kewirausahaan	Membuat akun wadhwani ignite, Masuk kedalam kelas sesuai pembagian, membentuk tim	5%
2	LO 1 : Kemampuan dalam membuat ide bisnis yang merupakan solusi dari permasalahan masyarakat		Kuliah 2x50" a) Startup Talk/Kuliah Umum Tentang Design Thinking 30" a) Platform eLearning (30"): - Effectuation 1	<b>PROBLEM IDENTIFICATION &amp; OPPORTUNITY</b>	Kemampuan mendisain ide bisnis yang merupakan solusi dari	tugas mandiri desain thinking ide bisnis yang merupakan solusi dari sebuah	5%

	(CPMK 1, 2) LO 2 : Kemampuan dalam membuat rencana bisnis yang dapat digunakan untuk menarik investor (CPMK 1, 2, 3)		Wadhwani IGNITE (WEEK 1) - Identifying problems worth solving - Video design thinking - Case study Desi Hangover b. Diskusi & Tanya Jawab Forum (15") c. Tugas mandiri (25")	<b>DISCOVERY;</b> -Problem worth solving - Design Thinking	masalah	masalah dan validasi menggunakan interview/google form	
3	LO 1 : Kemampuan dalam membuat ide bisnis yang merupakan solusi dari permasalahan masyarakat (CPMK 1, 2) LO 2 : Kemampuan dalam membuat rencana bisnis yang dapat digunakan untuk menarik investor (CPMK 1, 2, 3)		Kuliah: 2x50" a. Platform eLearning (30"): Wadhwani IGNITE (WEEK 2) - Customer vs Consumer - 4 types of Startup - Segmentation and Targeting - Niche marketing b. Diskusi & Tanya Jawab Forum (10") Case study Verloop c. Tugas tim (60") - Identify your customer segment - find your niche	<b>CUSTOMER &amp; MARKET</b> -Customer vs Consumer -Segmenting, Targeting and Positioning	Kemampuan membuat STP dan rencana market yang akan dimasuki	Diskusi tim  Kerja tim membuat STP dan rencana pasar yang akan dimasuki	5%
4	LO 1 : Kemampuan dalam membuat ide bisnis yang merupakan solusi dari permasalahan masyarakat (CPMK 1, 2) LO 2 : Kemampuan dalam membuat rencana bisnis yang dapat digunakan untuk menarik investor (CPMK 1, 2, 3)		Kuliah 2x50" a. Platform eLearning (30"): Wadhwani IGNITE (WEEK 3) - value proposition design - customer segment konsep & contoh - Value proposition assessing fit & contoh b. Diskusi & Tanya Jawab Forum (10") Caase Study Honey Twig c. Tugas tim (60") - identify your early adoption - customer jobs, pain and gain - value proposition canvas fit	<b>CREATING A COMPELLING VALUE PROPOSITION</b> -Customer Job -Customer Pain&Gain - Pain Reliever & Gain Creator	Kemampuaan membuat VP Canvas Yang Proper	Diskusi tim membuat VP Canvas	5%
5	LO 1 : Kemampuan dalam membuat ide bisnis yang merupakan solusi dari permasalahan masyarakat (CPMK 1, 2) LO 2 : Kemampuan dalam membuat rencana bisnis yang dapat digunakan untuk menarik		Kuliah 2x50" a. Presentasi Milestone 1 (60") b. Platform eLearning (10"): Wadhwani Fondation (Lesson 3 session 7)	<b>MILESTONE 1- SURVEY</b> Konsep Outcome Driven Innovation Presentasi	Outcome Driven Innovation sesuai suara calon konsumen Presentasi milestone 1	Diskusi dan tim presentasi MILESTONE 1	5%

	investor (CPMK 1, 2, 3)						
6	<p>LO 1 : Kemampuan dalam membuat ide bisnis yang merupakan solusi dari permasalahan masyarakat (CPMK 1, 2)</p> <p>LO 2 : Kemampuan dalam membuat rencana bisnis yang dapat digunakan untuk menarik investor (CPMK 1, 2, 3)</p>		<p>Kuliah 2x50"</p> <p>a. Platform eLearning (30"): Wadhwani IGNITE (WEEK 5)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Blue Ocean Strategy</li> <li>- Blue Ocean Strategy Example</li> </ul> <p>b. Diskusi &amp; Tanya Jawab Forum (10") Case Study Inzipira</p> <p>c. Tugas tim (60")</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cari 4 Pesaing, buat four action framework</li> <li>- Buat Blue Ocean Canvas</li> </ul>	<p><b>COMPETITIVE ADVANTAGE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Analisis Pesaing</li> <li>-Blue Ocean Canvas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisis Pesaing</li> <li>-Blue Ocean Canvas</li> </ul>	Diskusi tim membuat analisis pesaing	5%
7	<p>LO 1 : Kemampuan dalam membuat ide bisnis yang merupakan solusi dari permasalahan masyarakat (CPMK 1, 2)</p> <p>LO 2 : Kemampuan dalam membuat rencana bisnis yang dapat digunakan untuk menarik investor (CPMK 1, 2, 3)</p>		<p>Kuliah 2x50"</p> <p>a. Platform eLearning (30"): Wadhwani IGNITE (WEEK 6)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduction to business model</li> <li>- The Lean Approach</li> <li>- Case study NUOS</li> <li>- Capture Your Business Model in 20 Minutes</li> <li>- Risk and Assumptions</li> </ul> <p>b. Diskusi &amp; Tanya Jawab Forum (10")</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lean Canvas Example</li> </ul> <p>c. Tugas tim (60")</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identify the problem, solution and customer segment</li> <li>- Sketch the Lean Canvas</li> </ul>	<p><b>BUSINESS MODEL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lean Approach</li> <li>- Business Model Canvas</li> <li>- Resiko dan asumsinya</li> </ul>	Business Model Canvas	Diskusi tim membuat Business Model Canvas	5%
8	<p>LO 1 : Kemampuan dalam membuat rencana bisnis yang dapat digunakan untuk menarik investor (CPMK 1, 2, 3)</p> <p>LO 2 : Kemampuan dalam membuat mockup bisnis dan minimum viable produk (CPMK 3)</p>		<p>Kuliah 2x50"</p> <p>a. Platform eLearning (10"): Wadhwani IGNITE (WEEK 7)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Build a Solution Demo</li> </ul> <p>b. Diskusi &amp; Tanya Jawab Forum (10") Case study Knorish</p> <p>c. Tugas mandiri (80")</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Build a Solution demo Interviews</li> <li>- Build a PPT Solution Demo</li> <li>- Validate Problem Solution Fit</li> </ul>	<p><b>BUILD YOUR MOCKUP &amp; MVP</b></p> <p>Membuat Demo Produk Solution (Mockup) with Market Survey</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Building Solution Demo</li> <li>-Validasi solution dengan interview</li> </ul> <p>Minimal Viable Product</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Membuat mockup produk</li> <li>-Market survey</li> </ul>	Praktik membuat mockup dan interview untuk tes mockup yang dibuat	5%
9	<p>LO 1 : Kemampuan dalam memahami pentingnya peran wirausaha berbasis teknologi (CPMK 1, 2)</p> <p>LO 2 : Kemampuan dalam</p>		<p><b>ITI-INOVTech</b></p> <p>Pitching ide bisnis</p>	UTS; MILESTONE 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ideation</li> <li>-Business Planning</li> </ul>	<p><b>Business Pitching</b></p> <p><b>MILESTONE 2</b></p>	15%

	<p>memahami dirinya dan style kewirausahaan yang dimilikinya (CPMK 1, 4)</p> <p>LO 3 : Kemampuan dalam membuat ide bisnis yang merupakan solusi dari permasalahan masyarakat (CPMK 1, 2)</p> <p>LO 4 : Kemampuan dalam membuat rencana bisnis yang dapat digunakan untuk menarik investor (CPMK 1, 2, 3)</p> <p>LO 5 : Kemampuan dalam membuat mockup bisnis dan minimum viable produk (CPMK 3)</p>						
10	<p>LO 1 : Kemampuan dalam membuat rencana bisnis yang dapat digunakan untuk menarik investor (CPMK 1, 2, 3)</p> <p>LO 2 : Kemampuan dalam membuat mockup bisnis dan minimum viable produk (CPMK 3)</p> <p>LO 3 : Kemampuan dalam memahami keuangan serta penentuan harga (CPMK 3)</p>		<p>Kuliah: 2x 50"</p> <p>a. Platform eLearning (30"): Wadhwani IGNITE (WEEK 9)</p> <p>b. Diskusi &amp; Tanya Jawab Forum (30") Case study Bodhgem</p> <p>c. tugas mandiri (60")</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Isi sales plan template</li> <li>- Isi people plan template</li> </ul>	<p><b>FINANCIAL FEASIBILITY 1; SALES &amp; PEOPLE PLAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sales plan</li> <li>- People plan</li> </ul>	-Membuat sales & people plan	Diskusi tim membuat perencanaan sales dan people plan	5%
11	<p>LO 1 : Kemampuan dalam membuat rencana bisnis yang dapat digunakan untuk menarik investor (CPMK 1, 2, 3)</p> <p>LO 2 : Kemampuan dalam membuat mockup bisnis dan minimum viable produk (CPMK 3)</p> <p>LO 3 : Kemampuan dalam memahami keuangan serta penentuan harga (CPMK 3)</p>		<p>Kuliah: 2x 50"</p> <p>a. Platform eLearning (30"): Wadhwani IGNITE (WEEK 9)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cost Structure</li> <li>- Revenue stream</li> <li>- Pricing</li> </ul> <p>b. Diskusi &amp; Tanya Jawab Forum (30")</p> <p>c. tugas mandiri (60")</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Isi Basic financial template</li> <li>- Identify Revenue stream</li> <li>- Estimasi Revenue &amp; Price</li> <li>- Profitability Check</li> </ul>	<p><b>FINANCIAL FEASIBILITY 2; FINANCIAL &amp; ECONOMIC TEMPLATE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Cost</li> <li>-Revenue</li> <li>-Profitability check</li> <li>-Penentuan harga</li> <li>-Bootstrapping &amp; Initial Financing</li> </ul>	-Membuat penyempurnaan financial template	Diskusi tim membuat perencanaan keuangan	5%
12	<p>LO 1 : Kemampuan dalam memahami konsep kepemimpinan dan bekerjasama dalam team</p>		<p>a. Platform eLearning (20"): Wadhwani IGNITE (WEEK 10)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- What is branding</li> </ul>	<p><b>GO TO MARKET STRATEGY</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Branding</li> <li>- Selecting Channel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Branding</li> <li>- Channel</li> </ul>	Membuat branding dan channel strategy	5%

	(CPMK 4)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduction to Channels</li> <li>- Go To Market Strategy</li> </ul> b. Diskusi & Tanya Jawab Forum (10") Case study Suthram				
13	LO 1 : Kemampuan dalam memahami pentingnya peran wirausaha berbasis teknologi (CPMK 1, 2) LO 2 : Kemampuan dalam memahami dirinya dan style kewirausahaan yang dimilikinya (CPMK 1, 4) LO 3 : Kemampuan dalam membuat ide bisnis yang merupakan solusi dari permasalahan masyarakat (CPMK 1, 2) LO 4 : Kemampuan dalam membuat rencana bisnis yang dapat digunakan untuk menarik investor (CPMK 1, 2, 3) LO 5 : Kemampuan dalam membuat mockup bisnis dan minimum viable produk (CPMK 3) LO 6 : Kemampuan dalam memahami keuangan serta penentuan harga (CPMK 3)		a. Platform eLearning (30"): Wadhvani IGNITE (WEEK 11) b. Diskusi & Tanya Jawab Forum (30") c. Tugas mandiri (60") - Presentasi MILESTONE 3	<b>MILESTONE 3</b>	-Presentasi MILESTONE 3	Diskusi dan presentasi tim MILESTONE 3	<b>5%</b>
14	LO 1 : Kemampuan dalam memahami keuangan serta penentuan harga (CPMK 3) LO 2 : Kemampuan dalam memahami konsep kepemimpinan dan bekerjasama dalam team (CPMK 4)		Kuliah 2x50" a. Platform eLearning (30"): Wadhvani IGNITE (WEEK 12) - Customer Acquisition b. Diskusi & Tanya Jawab Forum (10") Case Study Torch it c. Tugas mandiri (60")	<b>MANAGING GROWTH AND TARGETING SCALE</b> -customer acquisition funnel -key metric untuk melacak progress penjualan	-customer acquisition funnel -key metric untuk melacak progress penjualan	Diskusi tim customer acquisition funnel	<b>5%</b>
15	LO 1 : Kemampuan dalam memahami keuangan serta penentuan harga (CPMK 3) LO 2 : Kemampuan dalam		<b>Kuliah: 2x50"</b> a. Platform eLearning (15"): Wadhvani Ignite (WEEK 13) b. Tugas mandiri funding strategy	<b>FUNDING STRATEGY</b> - Create Sources - Uses of Funds Map Start-Up Cycle to Funding Options	- Create Sources - Uses of Funds Map Start-Up Cycle to Funding Options	Tugas mandiri funding strategy	<b>5%</b>

	memahami konsep kepemimpinan dan bekerjasama dalam team (CPMK 4)		(25")				
16	<p>LO 1 : Kemampuan dalam memahami pentingnya peran wirausaha berbasis teknologi (CPMK 1, 2)</p> <p>LO 2 : Kemampuan dalam memahami dirinya dan style kewirausahaan yang dimilikinya (CPMK 1, 4)</p> <p>LO 3 : Kemampuan dalam membuat ide bisnis yang merupakan solusi dari permasalahan masyarakat (CPMK 1, 2)</p> <p>LO 4 : Kemampuan dalam membuat rencana bisnis yang dapat digunakan untuk menarik investor (CPMK 1, 2, 3)</p> <p>LO 5 : Kemampuan dalam membuat mockup bisnis dan minimum viable produk (CPMK 3)</p> <p>LO 6 : Kemampuan dalam memahami keuangan serta penentuan harga (CPMK 3)</p> <p>LO 7 : Kemampuan dalam memahami konsep kepemimpinan dan bekerjasama dalam team (CPMK 4)</p> <p>LO 8 : Kemampuan dalam melakukan pitching bisnis (CPMK 3)</p>		Presentasi akhir; <b>MILESTONE 4 video pitching</b>	<b>MILESTONE 4</b>	<b>Video Pitching MILESTONE 4</b>	<b>Video Pitching MILESTONE 4 Dan Prototype Dikumpulkan</b>	<b>15%</b>

**Catatan:**

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL** yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa pencapaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan atau pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.

4. **Sub-CP Mata Kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti – bukti.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilai konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Teknik Penilaian:** tes dan non-tes
8. **Bentuk Pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar, atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** *Small Group Discussion, Role Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning*, dan metode lainnya yang setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yang dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan
11. **Bobot Penilaian** adalah proses penilaian terhadap setiap pencapaian Sub-CPMK yang besarnya proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian Sub-CPMK tersebut, dan totalnya 100%.
12. **PB** = Proses Belajar, **PT** = Penugasan Terstruktur, **KM** = Kegiatan Mandiri.

## **Berdasarkan Lampiran : Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi**

Setiap lulusan program pendidikan akademik harus memiliki rumusan sikap dan ketrampilan umum sbb :

### **A. Sikap**

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious;
2. menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
3. berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila
4. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa
5. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
6. bekerja sama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
7. taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
8. menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
9. menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan
10. menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.



## **B. Keterampilan Umum**

1. 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;
2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, Menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
4. menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
5. mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
6. mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun diluar lembaganya;
7. mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
8. mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan
9. mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan Kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
10. Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi