|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  **JURUSAN MANAJEMEN & AKUNTANSI**  **STIE NOBEL INDONESIA** | | | | | | |
| **MATA KULIAH** | | **Kode** | **Rumpun MK** | **Bobot (SKS)** | | **Semester** | **Direvisi** |
| **DESIGN THINKING & INNOVATION** | |  |  |  |  |  |  |
| **OTORISASI** | | **Pengembang RP** | | **Koordinator RMK** | | | **Ka. Prodi** |
| Badaruddin,S.T., M.M.  Dr.H.Muhammad Hidayat,S.E.,M.M. | | Badaruddin, S.T.,M.M. | | | Yuswari Nur, S.E., M.Si |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Capaian Pembelajaran** | **Program Studi :**   1. Mampu menyusun dokumen rencana bisnis dan studi kelayakan bisnis. 2. Memiliki keberanian mendirikan dan kemampuan mengelola bisnis dengan pendekatan manajemen modern dan berintegritas serta mampu berkompetisi di era global. 3. Memiliki kemampuan mengembangkan inovasi yang berkelanjutan dan mengaplikasikan teknologi informasi dalam dunia bisnis. 4. Mampu mendiagnosis dan menganalisis perubahan lingkungan untuk mempertahankan eksistensi dan daya saing bisnis. 5. Mampu melaksanakan riset bisnis untuk menyelesaikan masalah-masalah bisnis dan kewirausahaan. | |
| **Mata Kuliah :**  Mahasiswa mahasiswa memiliki mindset kewirausahaan dan memiliki kemampuan inovatif dan kreatif dalam membangun usahanya | |
| **Deskripsi Singkat MK** | Dalam mata kuliah ini, mahasiswa akan diarahkan untuk proses perubahan mindset dari pekerja menjadi wirausahawan yang menciptakan kerja dan menganalisis pentingnya inovasi dan kreativitas dalam penciptaan usaha dan memanfaatkan peluang-peluang yang ada pada lingkungan usaha yang sesungguhnya | |
| **Pustaka** | **Utama :**   1. Brown, Tim and B. Katz, 2009, *Change By Design ;*  *How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation,*  HarperCollins.   **Pendukung :** | |
| **Media Pembelajaran** | **Software :** | **Hardware :** |
| OS: Windows, MS Office | PC & LCD Projector |
| **Team Teaching** |  | |
| **Mata Kuliah Syarat** |  | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Minggu Ke** | **Kemampuan akhir yang diinginkan setiap tahapan belajar (CPK)** | **Materi Pembelajaran**  **[Pustaka]** | **Metoda/Strategi Pembelajaran**  **[Estimasi Waktu]** | **Assesment** | | |
| **Indikator** | **Bentuk** | **Bobot** |
| 1. | Mahasiswa mengetahui pokok bahasan yang akan diajarkan selama satu semester dan pentingnya berwirausaha | **Kontrak Pembelajaran**  **Menjadi Wirausahawan** | 1. Pemaparan | Pemahaman Mahasiswa pada Kontrak Perkuliahan | Umpan balik mahasiswa berupa pertanyaan mengenai materi yang telah dibahas |  |
| 2. | Mahasiswa dapat merubah midset dari pencari kerja menuju kepada pencipta kerja dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan | **Mindset**   1. Pengertian Mindset 2. Mengubah Mindset 3. Mindset Wirausaha | 1. Ceramah 2. Diskusi 3. E-learning | Perubahan Mindset Mahasiswa | Kuisioner dan penugasan |  |
| 3. | Mahasiswa memiliki jiwa kreativitas dan Inovasi | **Kreativitas dan Inovasi**   1. Pentingnya Kreativitas dan Inovasi 2. Menentukan Kreativitas dan Inovasi 3. Kenali pentingnya inovasi (Studi kasus) | 1. Ceramah 2. Diskusi 3. E-learning 4. Studi Kasus | Ide-ide kreatif yang dimiliki oleh Mahasiswa | Umpan balik dan penugasan |  |
| 4. | Mahasiswa memiliki kemampuan untuk menghasilkan hal-hal baru yang memiliki ciri khas diluar dari kebiasaan yang sudah ada | **Konsep Think Out Of The Box**   1. Sumber daya dan konsep Think Out Of The Box 2. Faktor individu dan kontekstual yang terkait kreativitas | 1. Ceramah 2. Diskusi 3. E-learning 4. Studi Kasus | konsep kreativitas dalam bentuk lain yang berbeda hasil pengembangan pada kretivitas yang sudah ada | Umpan balik dan penugasan |  |
| 5. | Mahasiswa mampu mengaplikasikan pikiran (Imaginasi) dalam bentuk konsep sebuah karya | **Praktik inovatif**   1. Konsep dan prinsip utama yang memandu praktik inovatif 2. Pendekatan untuk inovasi yang dipraktikkan oleh berbagai organisasi | 1. Ceramah 2. Diskusi 3. E-learning 4. Studi Kasus | konsep dan ide kreatif yang dapat diaplikasikan sebuah karya | Umpan balik dan penugasan |  |
| 6. | Mahasiswa mampu menjelaskan apa itu design thinking, kapan bisa digunakan dan bagaimana menggunakan design thinking. | **Design Thinking**  What, When, How | 1. Ceramah 2. Diskusi 3. E-learning | Ketepatan menjelaskan tentang design thinking, kapan bisa digunakan dan bagaimana menggunakan design thinking | Umpan balik mahasiswa berupa pertanyaan mengenai materi yang telah dibahas |  |
| 7. | Mahasiswa dapat mengambil keputusan serta pemilihan sumber daya yang tepat untuk mendukung kreativitas dan inovasi yang dimilikinya | **Kebutuhan dan signifikansi design thinking mindset** | 1. Ceramah 2. Diskusi 3. E-learning 4. Studi Kasus | Hasil Analisa produk yang meliputi jenis, bentuk, waktu yang tepat dalam pelaksanaan serta cara pelaksanaannya | Umpan balik dan penugasan |  |
| **8.** | **Evaluasi Tengah Semester** | | | | |  |
| 9. | Mahasiswa memahami prinsip-prinsip dasar Design Thinking and Inovation | **Prinsip-prinsip dasar yang memandu design thinking** | 1. Ceramah 2. Diskusi 3. E-learning | Aplikasi prinsip-prinsip dasar design thinking and Inovation yang diusulkan pada karya usulan mahasiswa | Umpan balik dan penugasan |  |
| 10. | Mahasiswa memahami runutan proses design dan inovasi dengan baik dan benar | **Design thinking process**   1. Gambaran proses Design Thinking 2. Penerapan prinsip-prinsip dan proses design thinking | 1. Ceramah 2. Diskusi 3. E-learning | Mahasiswa dapat menjelaskan runutan dari sebuah proses desian dan inovasi | Umpan balik mahasiswa berupa pertanyaan mengenai materi yang telah dibahas |  |
| 11. | Mahasiswa memiliki kemampuan yang terstruktur sesuai dengan 4 tahapan dalam proses kreativitas dan inovasi | **4 Stages in the Design Thinking Process**   1. Emphatize 2. Define 3. Idea 4. Prototype Test | 1. Ceramah 2. Diskusi 3. E-learning | Mahasiswa dapat menjelaskan setiap tahapan dari empat tahapan design thinking process (presentasi hasil prototype) | Umpan balik mahasiswa berupa pertanyaan mengenai materi yang telah dibahas |  |
| 12. | Mahasiswa dapat mengidentifikasi hasil-hasil kreativitas dan innovasi melalui bukti bukti empiris di lapangan | **Studi Empiris hasil dari konsep Desain dan Inovasi** | 1. Ceramah 2. Diskusi 3. E-learning | Hasil Bencmarking dan best practice pada produuk-produk kreatif di pasar  (presentasi hasil bencmarking membandingkan sesuai dengan ide masing-masing kelompok) | Umpan balik dan penugasan |  |
| 13. | Mahasiswa mengetahui bahwa hasil kreativitas dan inovasi dapat menjadi hak kekayaan intelektual | **Konsep Desain dan Hasil Kreativitas sebagai Hak Kekayaan Intelektual** | 1. Ceramah 2. Diskusi 3. E-learning | Mahasiswa memahami pentingnya HAKI | Umpan balik mahasiswa berupa pertanyaan mengenai materi yang telah dibahas |  |
| 14. | Mahasiswa dapat mengidentifikasi kebutuhan, keinginan dan harapan kosumen dan mengkaitkannya sebagai kesempatan untuk berkrasi dan berinovasi | **Identifying Customer Needs** | 1. Ceramah 2. Diskusi 3. E-learning | Hasil Analisa pasar dan pemasaran  (Presentasi mengenai harga, hasil testing dsb) | Umpan balik mahasiswa berupa pertanyaan mengenai materi yang telah dibahas |  |
| 15 | Mahasiswa dapat menemukan ide bisnis yang akan menjadi project sebagai wirausahawan | **Menemukan dan memilih ide bisnis** | 1. Ceramah 2. Diskusi 3. E-learning | Usulan Ide Bisnis Mahasiswa  (presentasi analisis tahapan design thinking berdasarkan ide bisnis yang dipilih, dijadikan usaha atau dicancel: based on hasil design thinkingnya: diterima atau tidak di lingkungan/customernya) | Penugasan dan  Presentasi |  |
| 16 | **Evaluasi Akhir Semester** | | | | |  |