

|                                                                                  |                                                                                                               |                                                                                                                      |                    |
|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
|  | UNIVERSITAS BANDAR LAMPUNG                                                                                    |                                                                                                                      |                    |
| RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER                                                    |                                                                                                               |                                                                                                                      |                    |
| MATA KULIAH (MK)                                                                 | KODE                                                                                                          | Rumpun MK                                                                                                            | SEMESTER           |
| Innovation                                                                       | UN 301                                                                                                        | MKDU                                                                                                                 | 3                  |
|                                                                                  | JADWAL                                                                                                        | BOBOT (sks)                                                                                                          | TANGGAL PENYUSUNAN |
|                                                                                  | *menyesuaikan                                                                                                 | 1 sks                                                                                                                | Agustus 2025       |
| PENGESAHAN                                                                       | Pengembang RPS                                                                                                | Koordinator MK                                                                                                       | Tim Pengembang RPS |
|                                                                                  | Robby Yuli Endra,S.Kom.,M.Kom/tim                                                                             | Robby Yuli Endra,S.Kom.,M.Kom                                                                                        | BAA dan TLC        |
| DOSEN PENGAMPU MK                                                                | Robby Yuli Endra, S.Kom.,M.Kom<br>Riza Muhida,Ph.D<br>Ari Kurniawan Saputra, S.Kom.,M.TI.<br>Dr.Muhammad Riza |                                                                                                                      |                    |
| CAPAIAN PEMBELAJARAN                                                             | CPL yang dibebankan pada Mata Kuliah                                                                          |                                                                                                                      |                    |
|                                                                                  | CPL-SK 6                                                                                                      | Mahasiswa mampu menunjukkan sikap disiplin dan tanggung jawab dalam melaksanakan konsep inovasi.                     |                    |
|                                                                                  | CPL-SK 9                                                                                                      | Mahasiswa berpartisipasi aktif dalam diskusi dan <i>brainstorming</i> inovasi serta pengembangan <i>e-business</i> . |                    |
|                                                                                  | CPL-SK 10                                                                                                     | Mahasiswa mampu menyelesaikan tugas inovasi dan perancangan bisnis digital secara tepat waktu dan penuh integritas.  |                    |
|                                                                                  | CPL-PG 1                                                                                                      | Mahasiswa memahami arti penting inovasi dan konsep inovasi dalam pengembangan usaha.                                 |                    |
|                                                                                  | CPL-PG 8                                                                                                      | Memahami metode dan hambatan berpikir kreatif.                                                                       |                    |
|                                                                                  | CPL-PG 9                                                                                                      | Mahasiswa memahami metode SCAMPER, brainstorming, QFD, serta C&E diagram.                                            |                    |
|                                                                                  | CPL-PG 10                                                                                                     | Mahasiswa memahami e-business, perencanaan bisnis, konsep virtual office, dan model bisnis berbasis internet.        |                    |
|                                                                                  | CPL-PG 25                                                                                                     | Mahasiswa memahami berbagai bentuk e-payment dan perkembangan startup di Indonesia.                                  |                    |

|                                                        |             |                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                        | CPL-KU 1    | Mahasiswa mampu menumbuhkan pola pikir inovatif dan kreatif dalam menciptakan solusi baru.                                                   |
|                                                        | CPL-KU 4    | Mahasiswa mampu berkomunikasi dan bekerja sama dalam merancang ide bisnis berbasis inovasi.                                                  |
|                                                        | CPL-KK 5    | Mahasiswa mampu mengimplementasikan metode berpikir kreatif (SCAMPER, brainstorming, QFD, C&E diagram) untuk menghasilkan ide bisnis.        |
|                                                        | CPL-KK 30   | Mahasiswa mampu menyusun perencanaan e-business dan mengaplikasikan konsep virtual office dalam bisnis digital.                              |
|                                                        | CPL-KK 33   | Mahasiswa mampu merancang dan mengimplementasikan model bisnis internet, sistem <i>e-payment</i> , serta mengembangkan startup di Indonesia. |
| <b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah</b>                |             |                                                                                                                                              |
|                                                        | CPMK1       | Mampu memahami Tentang arti pentingnya memiliki Inovasi                                                                                      |
|                                                        | CPMK2       | Mampu memahami dan melaksanakan Konsep Inovasi                                                                                               |
|                                                        | CPMK3       | Mampu memahami dan melaksanakan Bagaimana cara membangun Inovasi                                                                             |
|                                                        | CPMK4       | Mampu memahami, melaksanakan dan mengerti Metode-metode dan hambatan berpikir kreatif                                                        |
|                                                        | CPMK5       | Mampu memahami, melaksanakan dan mengerti mengenai Metode <i>Scamper</i> , <i>Brainstroming</i> dan QFD                                      |
|                                                        | CPMK6       | Mampu memahami, melaksanakan dan mengerti C&E Diagram                                                                                        |
|                                                        | CPMK7       | Mampu memahami, melaksanakan dan mengerti <i>E-Bisnis</i> , Perencanaan Bisnis                                                               |
|                                                        | CPMK8       | Mampu memahami, melaksanakan dan mengerti Konsep <i>Virtual Office</i>                                                                       |
|                                                        | CPMK9       | Mampu memahami, melaksanakan dan mengerti Macam-macam bisnis di Intenet                                                                      |
|                                                        | CPMK10      | Mampu memahami, melaksanakan dan mengerti Macam-macam <i>E-Payment</i> dan <i>Start up</i> di Indonesia                                      |
| <b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b> |             |                                                                                                                                              |
|                                                        | Sub-CPMK 1  | Mahasiswa Memahami dan memberikan Gambaran tentang Inovasi                                                                                   |
|                                                        | Sub-CPMK 2  | Mahasiswa dapat memberikan Contoh Bagaimana cara membangun Sikap Kreatif dan Inovatif.                                                       |
|                                                        | Sub-CPMK 3  | Mahasiswa dapat memberikan Contoh Metode-metode Kreatif dan Inovatif                                                                         |
|                                                        | Sub-CPMK 4  | Mahasiswa Memahami Hambatan-hambatan Berpikir Kreatif dan Inovatif                                                                           |
|                                                        | Sub-CPMK 5  | Mahasiswa Memahami <i>Scamper Method</i>                                                                                                     |
|                                                        | Sub-CPMK 6  | Mahasiswa Memahami <i>Tentang Bainstroming</i>                                                                                               |
|                                                        | Sub-CPMK 7  | Mahasiswa Memahami Tentang QFD ( <i>Quality Function Deployment</i> )                                                                        |
|                                                        | Sub-CPMK 8  | Mahasiswa Memahami Tentang <i>Cause and Effect (C&amp;E)/Fishbone Diagram</i>                                                                |
|                                                        | Sub-CPMK 9  | Mahasiswa Memahami <i>E-Bussines</i>                                                                                                         |
|                                                        | Sub-CPMK 10 | Mahasiswa Memahami <i>E-Bussines Plan</i>                                                                                                    |
|                                                        | Sub-CPMK 11 | Mahasiswa Memahami <i>Konsep Virtual Office</i>                                                                                              |



|         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|         | 3. Metode-metode Kreatif dan Inovatif<br>4. Hambatan-hambatan Berpikir Kreatif dan Inovatif<br>5. <i>Scamper Method</i><br>6. <i>Brainstroming</i><br>7. <i>QFD (Quality Function Deployment)</i><br>8. UTS<br>9. <i>Cause and Effect (C&amp;E)/Fishbone Diagram</i><br>10. <i>E-Bussines</i><br>11. <i>E-Bussines Plan</i><br>12. Konsep <i>Virtual Office</i><br>13. Bisnis di Internet<br>14. <i>E-Payment</i><br>15. <i>Start Up</i><br>16. UAS |
| Pustaka | <b>Utama :</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|         | lias G.Carayannis, Elpida T.Samara, YannisL. Bakouros Innovation and Entrepreneurship_ Theory, Policy and Practice, Springer                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|         | <b>Pendukung :</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|         | lias G.Carayannis, Elpida T.Samara, YannisL. Bakouros Innovation and Entrepreneurship_ Theory, Policy and Practice, Springer                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

Pengesahan,  
Dosen Penyusun RPS,



**Robby Yuli Endra,S.Kom.,M.Kom**

Koordinator Tim Pengembang RPS

dto

**Tim**