



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL

FORMULIR

KONTRAK PEMBELAJARAN

No. Dokumen	No. Revisi	Hal.	Tanggal Terbit

Nama Mata Kuliah : Design Thinking Innovation
Kode MK : BDG21201
SKS : 2/2
Semester : 1
Hari/Waktu : -
Dosen Pengampu : Lilla Rahmawati, S.Sos., MM
Semester/Tahun Ajaran : Ganjil/2024-2025

1. Manfaat Mata Kuliah

Mata kuliah Design Thinking Innovation memberikan manfaat yang signifikan dalam membentuk pola pikir kreatif dan inovatif di kalangan mahasiswa Prodi Bisnis Digital. Melalui pendekatan design thinking, mahasiswa didorong untuk memahami kebutuhan pengguna, mengeksplorasi masalah dari berbagai perspektif, serta mengembangkan solusi yang berfokus pada inovasi yang relevan dan praktis. Mata kuliah ini tidak hanya melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis, tetapi juga keterampilan kolaboratif dan komunikasi yang diperlukan dalam lingkungan kerja multidisiplin. Selain itu, mahasiswa akan lebih siap menghadapi tantangan dunia bisnis yang dinamis, dengan memiliki pola pikir yang terbuka terhadap perubahan dan terus mencari cara untuk menciptakan nilai tambah melalui inovasi. Penguasaan Design Thinking Innovation akan memberikan mahasiswa landasan yang kuat dalam keilmuan kewirausahaan dan inovasi bisnis, yang sangat relevan dalam dunia digital. Mahasiswa akan memiliki keterampilan penting dalam memahami perilaku konsumen dan menciptakan produk atau layanan yang dapat memberikan solusi nyata di pasar. Dengan kemampuan ini, mahasiswa akan mampu menjadi pemimpin perubahan yang adaptif, terus berevolusi mengikuti tren teknologi dan kebutuhan pasar. Penguasaan ilmu ini juga akan memperkuat daya saing mahasiswa dalam mengembangkan startup berbasis teknologi, menciptakan produk digital yang market fit, serta mendorong kolaborasi lintas disiplin dalam ekosistem bisnis digital yang dinamis.

2. Deskripsi Singkat Mata Kuliah

Matakuliah Design Thinking Innovation merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang bagaimana menyelesaikan masalah yang kompleks dengan menggunakan pendekatan design thinking, yakni pendekatan berbasis solusi yang kreatif dan inovatif yang berfokus kepada manusia. Matakuliah ini membahas tentang konsep



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL

FORMULIR

KONTRAK PEMBELAJARAN

No. Dokumen	No. Revisi	Hal.	Tanggal Terbit

dasar design thinking. Bagaimana tahapan memahami masalah manusia dengan step understand, menggali lebih jauh dan melakukan validasi problem dengan tahap observe, melihat inti persoalan dengan tahap Define of View, dan tahap menciptakan solusi dengan step Ideate, mewujudkan solusi menjadi sebuah prototype, melakukan pengujian prototype dengan test, serta melakukan proses evaluasi kembali dan terus berulang hingga mencapai hasil yang terbaik dengan tahap Reflect. Ditahap akhir dari proses design thinking, mahasiswa dapat menyusun model bisnisnya serta dapat mempresentasikan ide tersebut dengan baik kepada stakeholder/investor. Output yang akan dihasilkan dari mata kuliah design thinking innovation adalah mahasiswa mampu membuat sebuah prototype produk digital yang dapat menyelesaikan masalah manusia, sehingga produk (barang/jasa) prototype tersebut menjadi sebuah solusi yang kreatif dan inovatif

3. Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

- CPMK-1** Mahasiswa mampu memahami secara mendalam konsep teoritis Design Thinking, termasuk urgensi penerapannya dalam menciptakan solusi inovatif. Mahasiswa juga diharapkan mampu mengidentifikasi situasi dan tantangan yang membutuhkan pendekatan Design Thinking sebagai metode pemecahan masalah yang efektif di era digital.
- CPMK-2** Mahasiswa mampu menguasai konsep teoritis tujuh tahapan metode Design Thinking, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test, Iterate, dan Reflect, serta memahami pentingnya pemikiran divergen dalam eksplorasi ide dan pemikiran konvergen dalam penyaringan solusi yang paling relevan dan efektif.
- CPMK-3** Mahasiswa mampu menganalisis masalah secara kritis dan sistematis dengan menggunakan tools problem statement untuk merumuskan akar permasalahan dengan tepat. Kemampuan ini mencakup kemampuan merinci masalah yang kompleks menjadi komponen yang dapat dikelola dan diselesaikan.
- CPMK-4** Mahasiswa mampu melakukan observasi yang mendalam terhadap masalah yang dihadapi, serta mendapatkan sudut pandang baru dan empati dari pengguna melalui penggunaan tools empathy map. Dengan demikian, mahasiswa akan mampu melihat masalah dari



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL

FORMULIR

KONTRAK PEMBELAJARAN

No. Dokumen	No. Revisi	Hal.	Tanggal Terbit

perspektif pengguna secara lebih luas dan memahami kebutuhan mereka secara lebih detail.

- CPMK-5** Mahasiswa mampu mengerucutkan permasalahan melalui tahap Define Point of View pada pendekatan Design Thinking, dengan menggunakan pertanyaan How Might We (HMW) untuk mengidentifikasi peluang solusi inovatif yang dapat dikembangkan. Tahap ini membantu mahasiswa merumuskan kembali fokus permasalahan agar solusi yang dihasilkan lebih tepat sasaran.
- CPMK-6** Mahasiswa mampu menciptakan ide-ide kreatif dan inovatif yang berpotensi menjadi solusi masalah dengan menggunakan metode brainstorming. Mahasiswa juga dilatih untuk berpikir tanpa batasan, mengeksplorasi berbagai solusi yang mungkin melalui sesi diskusi tim yang terbuka.
- CPMK-7** Mahasiswa mampu menyusun dan mempresentasikan ide yang telah dikembangkan sebagai solusi yang dapat diterapkan untuk menyelesaikan masalah pelanggan. Mahasiswa juga akan dilatih untuk mengkomunikasikan ide secara efektif dan meyakinkan dalam berbagai situasi, baik di dalam tim maupun di hadapan audiens yang lebih luas.
- CPMK-8** Mahasiswa mampu membuat prototype produk digital dalam bentuk sketsa yang sederhana namun fungsional, dengan fokus pada Minimum Viable Product (MVP) untuk menguji ide yang diusulkan secara cepat dan efisien. Mahasiswa akan memahami prinsip pengembangan produk yang berorientasi pada pengguna.
- CPMK-9** Mahasiswa mampu melakukan pengujian (test) terhadap prototype yang telah dibuat, dengan melibatkan pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik (feedback) yang konstruktif. Pengujian ini akan membantu mahasiswa untuk menilai apakah solusi yang dikembangkan benar-benar menjawab kebutuhan pengguna.
- CPMK-10** Mahasiswa mampu menangkap dan menganalisis umpan balik dari hasil pengujian terhadap prototype pada tahap reflect, serta memahami area-area yang perlu ditingkatkan. Hal ini melatih kemampuan reflektif mahasiswa untuk terus memperbaiki solusi yang dihasilkan.
- CPMK-11** Mahasiswa mampu melakukan perbaikan terhadap prototype berdasarkan umpan balik yang diterima dari pengguna, dengan



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL

FORMULIR

KONTRAK PEMBELAJARAN

No. Dokumen	No. Revisi	Hal.	Tanggal Terbit

tujuan meningkatkan nilai dan manfaat prototype bagi pengguna. Kemampuan ini mencerminkan siklus iteratif dalam proses inovasi produk digital yang terus berkembang.

CPMK-12 Mahasiswa mampu menguasai konsep teoritis business model dan menyusun model bisnis yang valid menggunakan tools lean canvas. Mahasiswa akan belajar mengidentifikasi elemen-elemen utama dalam model bisnis yang kuat, termasuk pelanggan, proposisi nilai, dan alur pendapatan.

CPMK-13 Mahasiswa mampu menyusun dan mempresentasikan model bisnis dari prototype yang telah dikembangkan dengan menggunakan tools lean canvas, serta mengartikulasikan bagaimana ide inovatif tersebut dapat diimplementasikan secara komersial dan memberikan nilai bagi pelanggan serta perusahaan.

CPMK-14 Mahasiswa mampu menyusun pitchdeck yang komprehensif dan mempresentasikan prototype secara keseluruhan, disertai penjelasan mendalam mengenai proses yang dilalui dalam setiap tahap Design Thinking. Mahasiswa juga dilatih untuk meyakinkan audiens atau investor mengenai kelayakan produk serta potensi keberhasilannya di pasar.

4. Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)

Indikator CPMK-1 Mahasiswa mampu menjelaskan konsep Design Thinking secara jelas dan tepat, mencakup pengertian, prinsip dasar, serta relevansi penerapan dalam konteks bisnis dan inovasi produk digital. Penjelasan mahasiswa harus mencakup contoh-contoh nyata yang relevan dengan situasi terkini di industri.

Indikator CPMK-2 Mahasiswa mampu menjelaskan dengan akurat setiap tahapan dalam Design Thinking (Understand, Observe, Define Point of View, Ideate, Prototype, Test, Reflect), serta mampu menguraikan secara rinci proses pemikiran divergen dan konvergen, termasuk kapan dan bagaimana kedua pendekatan tersebut digunakan dalam proses pengembangan inovasi.

Indikator CPMK-3 Mahasiswa mampu menyusun problem statement yang jelas dan terfokus, sesuai dengan masalah nyata yang dihadapi oleh pengguna atau pelanggan. Mahasiswa harus menunjukkan



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL

FORMULIR

KONTRAK PEMBELAJARAN

No. Dokumen	No. Revisi	Hal.	Tanggal Terbit

- ketepatan dalam mengidentifikasi inti permasalahan berdasarkan analisis data dan observasi awal yang dilakukan..
- Indikator CPMK-4** Mahasiswa mampu menyusun pertanyaan wawancara yang mendalam dan terstruktur, yang menghasilkan data user insights yang komprehensif dan relevan dengan masalah yang dihadapi. Kedalaman data yang dihasilkan diukur berdasarkan relevansi wawasan yang diperoleh terhadap pemahaman kebutuhan dan permasalahan pengguna.
- Indikator CPMK-5** Mahasiswa mampu mengerucutkan fokus masalah yang sesuai dengan temuan wawancara, memastikan bahwa permasalahan yang diangkat adalah yang paling relevan dan signifikan bagi pengguna. Kesesuaian fokus masalah akan dinilai dari ketepatan mahasiswa dalam memilih insight utama dari wawancara yang telah dilakukan.
- Indikator CPMK-6** Mahasiswa mampu menghasilkan berbagai ide kreatif melalui proses brainstorming yang terstruktur dan menggunakan teknik yang relevan. Dari beberapa ide yang muncul, mahasiswa harus dapat memilih ide pokok yang paling inovatif dan layak untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai solusi utama dalam pemecahan masalah.
- Indikator CPMK-7** Mahasiswa mampu menyusun materi presentasi yang lengkap, terstruktur, dan informatif. Presentasi harus mencakup penjelasan menyeluruh tentang masalah, ide solusi, serta hasil yang diharapkan dari implementasi solusi tersebut, dilengkapi dengan visualisasi yang mendukung argumen mereka.
- Indikator CPMK-8** Mahasiswa mampu membuat sketsa awal dari prototype yang mencerminkan solusi yang dikembangkan. Sketsa harus memuat elemen-elemen utama yang sesuai dengan prinsip Minimum Viable Product (MVP), termasuk fitur-fitur kunci yang akan diuji pada tahap awal pengembangan.
- Indikator CPMK-9** Mahasiswa menyediakan testing sheet yang telah terisi lengkap dengan hasil uji coba terhadap pengguna. Testing sheet harus mencakup catatan pengujian, hasil umpan balik dari pengguna, serta penilaian terhadap fungsionalitas dan kegunaan prototype yang diuji.



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL

FORMULIR

KONTRAK PEMBELAJARAN

No. Dokumen	No. Revisi	Hal.	Tanggal Terbit

- Indikator CPMK-10** Mahasiswa mampu mengisi tools "I Like, I Wish, I Wonder" sebagai bagian dari evaluasi umpan balik pengguna. Tools ini harus mencakup pendapat pengguna tentang hal yang disukai, harapan perbaikan, dan potensi inovasi lebih lanjut. Mahasiswa diharapkan mampu merangkum hasil evaluasi ini dengan jelas.
- Indikator CPMK-11** Mahasiswa mampu memperbaiki prototype berdasarkan umpan balik yang diterima dari pengguna. Prototype yang telah diperbaiki harus menunjukkan peningkatan dalam hal kegunaan, fungsionalitas, dan relevansi terhadap kebutuhan pengguna.
- Indikator CPMK-12** Mahasiswa mampu menyusun Lean Canvas yang menggambarkan model bisnis dari solusi yang dihasilkan, mencakup semua elemen utama seperti nilai proposisi, segmen pelanggan, saluran distribusi, sumber pendapatan, dan biaya. Lean Canvas yang disusun harus mencerminkan kelayakan bisnis dari solusi yang diusulkan.
- Indikator CPMK-13** Mahasiswa mampu menyusun Lean Canvas berdasarkan prototype yang telah dikembangkan, mencakup seluruh aspek model bisnis yang relevan. Mahasiswa harus mampu memaparkan bagaimana prototype tersebut dapat menghasilkan nilai tambah bagi pengguna dan menjadi solusi yang berkelanjutan secara bisnis.
- Indikator CPMK-14** Mahasiswa mampu membuat pitch deck yang lengkap dan menarik, mencakup seluruh proses inovasi dari tahapan Design Thinking hingga pengembangan prototype. Pitch deck harus dapat menggambarkan ide secara menyeluruh dan mempersuasi audiens tentang potensi solusi yang dihasilkan, disertai visualisasi yang mendukung.

5. Strategi Pembelajaran

Pembelajaran akan dilakukan dengan pembelajaran inovatif yang menggabungkan beberapa pendekatan dan metode, seperti ceramah, responsi/diskusi, *case-based learning*, dan *project-based learning*. Dosen akan mendorong dan memfasilitasi mahasiswa untuk aktif mencari dan menemukan berbagai konsep yang harus dikuasai serta capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Untuk memenuhi kondisi tersebut, ada tiga kegiatan utama yang akan dilaksanakan dalam perkuliahan

1. **Dosen sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar.** Pada pertemuan



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL

FORMULIR

KONTRAK PEMBELAJARAN

No. Dokumen	No. Revisi	Hal.	Tanggal Terbit

pertama memperkenalkan diri dengan bersemangat dan menyampaikan garis besar RPS, di antaranya keseluruhan materi yang akan dipelajari dalam satu semester. Pembagian tugas dan kelompok juga diinformasikan dan disepakati pada pertemuan ke-1. Pada setiap diskusi kelas dosen juga mempunyai kewajiban untuk menyajikan paparan sebagai klarifikasi atas materi yang dibahas dalam diskusi kelas.

2. **Penugasan**, mencakup penugasan individu maupun kelompok yaitu mulai dari mengidentifikasi masalah dan Formulasi Problem Statement, Observasi Pengguna dan Penggunaan Empathy Map, Penyusunan HMW Question dan Define Point of View, Brainstorming Ide dan Pemilihan Solusi Utama, Pembuatan Materi Presentasi Ide Solusi, Pembuatan Sketsa Prototype, Pengujian Prototype ke Pengguna, Analisis Feedback dan Penyempurnaan Prototype, Penyusunan Lean Canvas dan Model Bisnis, Pengembangan Model Bisnis dari Prototype, Penyusunan Pitch Deck, Simulasi Presentasi Pitch Deck, hingga Final Presentation.
3. **Diskusi Kelas**. Setiap kelompok mendapat kesempatan untuk presentasi kelompok dan diskusi kelas. Pada setiap akhir diskusi kelas, dosen harus memberikan pengarahan dan masukan untuk mengklarifikasi materi yang dibahas dalam diskusi.
4. **Asistensi Kelas**. Program di mana dosen atau asisten dosen membantu mahasiswa di mata kuliah Design Thinking Innovation untuk kegiatan pembelajaran baik dalam bentuk teknis maupun akademis. Asistensi kelas berperan mendukung mahasiswa untuk menjelaskan materi yang lebih kompleks kepada mahasiswa, memfasilitasi diskusi, memberikan panduan praktis terkait praktek rapat bisnis, negosiasi, presentasi bisnis dan mengoreksi tugas atau proyek yang diberikan oleh dosen.

6. Tugas

A. Berbasis Proyek Individu & Tim

1) Tujuan Pembelajaran:

Tugas matakuliah Design Thinking Innovation bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan kemampuan merancang solusi inovatif yang berpusat pada pengguna, serta mengaplikasikan metodologi Design Thinking dalam



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL

FORMULIR

KONTRAK PEMBELAJARAN

No. Dokumen	No. Revisi	Hal.	Tanggal Terbit

mengidentifikasi masalah, mengembangkan ide kreatif, hingga menciptakan prototipe produk atau layanan yang berpotensi bisnis. Melalui tugas-tugas berbasis Project-Based Learning (PjBL), mahasiswa akan menguasai berbagai keterampilan, seperti analisis masalah, observasi pengguna, brainstorming ide, pembuatan prototype, dan pengujian produk. Di akhir perkuliahan, mahasiswa diharapkan mampu merancang model bisnis yang tepat, melakukan presentasi pitch deck, dan memvalidasi solusi inovatif yang mereka kembangkan, sehingga siap diterapkan di dunia nyata.

2) Topik Proyek:

Setiap tim proyek pada tugas Project-Based Learning (PjBL) kelas Design Thinking Innovation, mahasiswa diminta menyelesaikan masalah nyata di sekitar mereka, seperti isu lingkungan, sosial, atau layanan publik. Proyek ini mencakup semua tahapan Design Thinking, mulai dari observasi masalah, merumuskan problem statement, menghasilkan ide kreatif, hingga membuat dan menguji prototype. Mahasiswa akan mengumpulkan umpan balik dari pengguna untuk menyempurnakan solusi dan menyusun model bisnis sederhana. Pada akhir proyek, mereka akan mempresentasikan hasilnya melalui pitch deck, menunjukkan inovasi yang relevan dan berdampak nyata.

3) Deskripsi Proyek.

Proyek Project-Based Learning (PjBL) dalam mata kuliah Design Thinking Innovation dirancang untuk mengajak mahasiswa bekerja dalam kelompok kecil dengan maksimal 4 orang. Setiap kelompok akan memilih masalah nyata di sekitar mereka, baik di lingkungan kampus, komunitas, atau tempat tinggal, yang membutuhkan solusi inovatif. Proyek ini mencakup seluruh proses Design Thinking. Kerja sama tim sangat ditekankan dalam proyek ini untuk melatih kolaborasi, kreativitas, dan kemampuan problem solving dalam menyelesaikan tantangan nyata.

4) Langkah-langkah Proyek:

- a. Pembelajaran akan dilaksanakan secara luring
- b. Dosen akan menerangkan secara garis besar pembelajaran perkuliahan yang akan dilakukan selama satu semester dari RPS, menginformasikan



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL

FORMULIR

KONTRAK PEMBELAJARAN

No. Dokumen	No. Revisi	Hal.	Tanggal Terbit

PjBL terkait mata kuliah Design Thinking Innovation dan penilaiannya, dan membagi kelompok pada pertemuan 1.

- c. Setiap pertemuan dosen akan memberikan ceramah dan mengadakan diskusi dan tugas untuk memperkuat pemahaman materi dan persiapan proyek.
- d. Mahasiswa akan membuat kelompok, menentukan 1 topik masalah nyata disekitar mereka baik di lingkungan kampus, komunitas, atau tempat tinggal yang membutuhkan solusi inovatif.
- e. Mereka akan menyelesaikan masalah tersebut sesuai dengan step Design thinking; dimulai dari mengidentifikasi masalah, observasi pengguna, merumuskan problem statement, hingga menghasilkan solusi melalui brainstorming ide kreatif. Mahasiswa akan membuat dan menguji prototype, mendapatkan umpan balik dari pengguna, lalu menyempurnakan produk mereka. Hal ini sesuai dengan tahapan materi pada pertemuan perkuliahan.
- f. Pada akhir proyek, setiap kelompok akan menyusun model bisnis sederhana dan mempresentasikan solusi dalam bentuk pitchdeck.
- g. Output luaran perkuliahan, mahasiswa akan menyajikan hasil karyanya dengan mencetak produk/layanan jasa yang mereka hasilkan ke dalam poster berukuran A2/16 R (60 x 40) yang telah dicetak dan dibingkai secara rapih.

7. Materi dan Sumber Belajar

Utama

1. Michael Lewrick, Patrick Link & Larry Leifer (2020). The Design Thinking Toolbox. John Wiley & Sons.inc

Pendukung

1. Michael Lewrick (2017). The Design Thinking PlayBook. Elex Media Komputindo

8. Kriteria Penilaian

Penilaian dilakukan oleh dosen dengan menggunakan kriteria sebagai berikut :

Range	Nilai	Bobot	Keterangan
80-100	A	4	Lulus
75-79,5	A-	3,75	Lulus



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL

FORMULIR

KONTRAK PEMBELAJARAN

No. Dokumen	No. Revisi	Hal.	Tanggal Terbit

70-74,5	B+	3,5	Lulus
65-69,5	B	3	Lulus
55-64,5	C	2	Lulus
30-54,5	D	1	Lulus
<30	E	0	Belum Lulus

Nilai akhir menggunakan pembobotan sebagai berikut:

Komponen	Persentase
UTS	20%
UAS	20%
Tugas	20%
Presensi Kehadiran	20%
Etika	20%
Total	100%

Nilai Etika = (Nilai tugas + Nilai Presensi)/2

9. Jadwal Perkuliahan

Pertemuan ke	Topik Bahasan
Minggu-1	Pengenalan Design Thinking dan Urgensi Penerapannya
Minggu-2	Tahapan dan Pemikiran Divergen serta Konvergen dalam Design Thinking
Minggu-3	Analisis Masalah dan Problem Statement
Minggu-4	Observasi Mendalam Menggunakan Empathy Map
Minggu-5	Mengerucutkan Masalah dengan Define Point of View dan HMW Question
Minggu-6	Ideasi dan Brainstorming Kreatif
Minggu-7	Presentasi Ide Solusi
Minggu-8	UTS
Minggu-9	Membuat Sketsa Prototype
Minggu-10	Proses Uji Coba dengan Pengguna
Minggu-11	Evaluasi Feedback Menggunakan "I Like, I Wish, I Wonder"
Minggu-12	Penyempurnaan Prototype



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL

FORMULIR

KONTRAK PEMBELAJARAN

No. Dokumen	No. Revisi	Hal.	Tanggal Terbit

Minggu-13	Pengenalan Business Model dan Penyusunan Lean Canvas
Minggu-14	Penyusunan Model Bisnis Berdasarkan Prototype
Minggu-15	Penyusunan dan Presentasi Pitch Deck
Minggu-16	UAS

10. Tata Tertib

- a. Kehadiran : - Mahasiswa yang tidak hadir, baik dengan pemberitahuan atau tidak, lebih dari 20% dari total pertemuan dianggap tidak lulus dan mendapat nilai E
- b. Keterlambatan : - Keterlambatan masuk kelas selama 1-15 menit diizinkan mengisi daftar hadir
- Keterlambatan masuk kelas lebih dari 15 menit tidak diperbolehkan mengisi daftar hadir
- Keterlambatan penyerahan tugas selama 1-7 hari dari tenggat waktu yang ditetapkan akan mendapat pengurangan nilai sebanyak 20 poin dari total 1-100 poin.
- Keterlambatan penyerahan tugas selama lebih dari 7 hari dari tenggat waktu yang ditetapkan akan mendapatkan nilai 0.
- c. Tidak Mengikuti Ujian/Tidak Menyerahkan tugas : - Mahasiswa yang tidak mengikuti ujian atau tidak menyerahkan tugas tanpa pemberitahuan akan diberikan nilai D pada ujian/tugas tersebut.
- d. Kecurangan Akademik : - Mahasiswa wajib mematuhi standar aturan dan kebijakan tentang kejujuran akademik dan menghindari tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian. Tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian akan diberikan nilai E pada ujian tersebut.
- Apabila tugas yang diberikan menggunakan tools AI wajib untuk menjadikannya sebagai sitasi sesuai dengan format yang berlaku



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL

FORMULIR

KONTRAK PEMBELAJARAN

No. Dokumen	No. Revisi	Hal.	Tanggal Terbit

- e. Etika di dalam Kelas Luring :
- Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan).
 - Mahasiswa tidak menggunakan alat komunikasi untuk keperluan yang tidak terkait dengan pembelajaran.
 - Mahasiswa tidak membuat kegaduhan yang mengganggu ketertiban pembelajaran.
 - Mahasiswa menggunakan dresscode yang telah ditentukan oleh prodi Bisnis Digital IIB Darmajaya
- f. Etika di dalam kelas daring (apabila dilakukan)
- Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan).
 - Mahasiswa wajib menampilkan identitas diri dalam bentuk tulisan, citra, atau video.
 - Mahasiswa wajib menyalakan fitur kamera ketika dalam video conference.
 - Mahasiswa tidak diperkenankan menyalakan microphone jika belum dipersilahkan

Dosen Pengampu,

Bandarlampung,.....

Mahasiswa,

(Lilla Rahmawati, S.Sos., MM)
NIP. 12970213

()
NPM