



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

No. Dokumen  
**4FM-DP40103**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

No. Revisi  
 00  
 Hal  
 1 dari 9

Tanggal Terbit  
 05 September 2024

MATAKULIAH	KODE MK	SEMESTER	BOBOT SKS
Design Thinking Innovation	<b>BDG21201</b>	Tiga (3)	2/2
Otorisasi/Pengesahaan	Dosen Pengembang RPS  Lilla Rahmawati, S.Sos., MM	Koordinator Bidang Ilmu (KBK)  Trufi Murdiani S.T., M.A	Ketua Program Studi  M. Ariza Eka Yusendra S.P., M.M
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	CPL-S		
	S-2	Memiliki tanggung jawab, profesionalitas, kepercayaan diri, kematangan emosional dan peka terhadap lingkungan sosial, etika dan kesadaran untuk menjadi pembelajar sepanjang	
	S-3	Memiliki semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan	
	CPL-KU		
	KU-1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk menghasilkan solusi yang diwujudkan dalam dokumen scientific dan implementasi bidang keahlian yang berintegritas	
	CPL-P		

	CPL-P1	Mampu menjelaskan konsep dan teori kewirausahaan digital terkait dengan eksplorasi ide usaha digital, perencanaan usaha dan manajemen proyek bisnis digital beserta dengan resikonya, membangun tim usaha, desain model bisnis, pengembangan pemasaran digital, strategi permodalan dan studi kelayakan bisnis digital
	<b>CPL-KK</b>	
	CPL-KK1	Mampu mengembangkan ide bisnis, menciptakan inovasi model bisnis dan strategi pengembangan bisnis dengan penerapan teknologi digital
	CPL-KK2	Mampu mengidentifikasi kebutuhan pasar dan mengembangkan produk/aplikasi/platform atau layanan digital yang relevan dan sesuai dengan permintaan pelanggan
<b>Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)</b>	<b>CPMK-1</b>	Mahasiswa memahami konsep dasar Design Thinking dan pentingnya penerapan metode ini dalam menciptakan solusi inovatif, serta mampu mengidentifikasi masalah yang cocok diselesaikan dengan pendekatan ini.
	<b>CPMK-2</b>	Mahasiswa menguasai tujuh tahap metode Design Thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test, Iterate, Reflect), serta memahami pentingnya pemikiran divergen untuk eksplorasi ide dan konvergen untuk memilih solusi terbaik.
	<b>CPMK-3</b>	Mahasiswa mampu menganalisis masalah menggunakan problem statement untuk merumuskan akar masalah secara tepat dan sistematis.
	<b>CPMK-4</b>	Mahasiswa melakukan observasi mendalam dan memahami perspektif pengguna melalui empathy map untuk mendapatkan sudut pandang baru dan mendalam.
	<b>CPMK-5</b>	Mahasiswa mampu menyusun fokus masalah melalui Define Point of View dengan menggunakan pertanyaan How Might We (HMW) untuk merumuskan peluang solusi inovatif.
	<b>CPMK-6</b>	Mahasiswa mampu menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif melalui sesi brainstorming sebagai solusi potensial untuk masalah yang dihadapi.
	<b>CPMK-7</b>	Mahasiswa dapat mempresentasikan solusi yang dikembangkan dan mengomunikasikan ide secara efektif dalam berbagai konteks.
	<b>CPMK-8</b>	Mahasiswa membuat prototype produk digital sederhana dengan fokus pada Minimum Viable Product (MVP) untuk menguji solusi yang diusulkan.

	<b>CPMK-9</b>	Mahasiswa mampu menguji prototype yang dibuat dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik konstruktif.														
	<b>CPMK-10</b>	Mahasiswa mampu menganalisis umpan balik dari pengujian prototype dan memahami area yang perlu ditingkatkan.														
	<b>CPMK-11</b>	Mahasiswa memperbaiki prototype berdasarkan umpan balik untuk meningkatkan manfaat produk bagi pengguna.														
	<b>CPMK-12</b>	Mahasiswa memahami konsep model bisnis dan menyusun lean canvas sebagai alat perancangan model bisnis yang valid.														
	<b>CPMK-13</b>	Mahasiswa mampu mempresentasikan model bisnis dari prototype yang dikembangkan menggunakan lean canvas dan menjelaskan potensi komersialnya.														
	<b>CPMK-14</b>	Mahasiswa menyusun pitch deck dan mempresentasikan prototype dengan penjelasan setiap tahap Design Thinking untuk meyakinkan audiens atau investor.														
<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>	<b>Sub-CPMK</b>	<b>CPMK</b>														
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	
		Sub-CPMK-1.1	√													
		Sub-CPMK-1.2	√													
		Sub-CPMK-1.3	√													
		Sub-CPMK-2.1		√												
		Sub-CPMK-2.2		√												
		Sub-CPMK-2.3		√												
		Sub-CPMK-3.1			√											
		Sub-CPMK-3.2			√											
		Sub-CPMK-4.1				√										
		Sub-CPMK-4.2				√										
		Sub-CPMK-5.1					√									
		Sub-CPMK-5.2					√									
		Sub-CPMK-5.3					√									
		Sub-CPMK-6.1						√								
		Sub-CPMK-6.2						√								
		Sub-CPMK-7.1							√							
		Sub-CPMK-7.2							√							
		Sub-CPMK-8.1								√						
		Sub-CPMK-8.2								√						
	Sub-CPMK-9.1									√						
	Sub-CPMK-9.2									√						
	Sub-CPMK-9.3									√						

	Sub-CPMK-10.1										√				
	Sub-CPMK-10.2										√				
	Sub-CPMK-11.1											√			
	Sub-CPMK-11.2											√			
	Sub-CPMK-12.1												√		
	Sub-CPMK-12.2												√		
	Sub-CPMK-13.1													√	
	Sub-CPMK-13.2													√	
	Sub-CPMK-14.1														√
<b>Deskripsi Singkat Matakuliah</b>	Mata kuliah Design Thinking Innovation mempelajari cara menyelesaikan masalah kompleks melalui pendekatan design thinking, yang berfokus pada solusi kreatif dan inovatif berbasis kebutuhan manusia. Mahasiswa akan mempelajari tahapan understand untuk memahami masalah, observe untuk menggali dan memvalidasi masalah, Define Point of View untuk merumuskan inti persoalan, serta Ideate untuk menciptakan solusi. Selanjutnya, mahasiswa membuat prototype, mengujinya di tahap test, dan melakukan perbaikan melalui reflect. Di akhir, mahasiswa akan menyusun model bisnis dan mempresentasikan ide kepada stakeholder. Outputnya adalah prototype produk digital yang menjadi solusi inovatif bagi pengguna.														
<b>Bahan Kajian / Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode Design Thinking Dasar dan Prinsip Design Thinking</li> <li>2. Tahap Understand Merumuskan Problem Statement</li> <li>3. Tahap Observe Membuat Empathy Map</li> <li>4. Tahap Define Pertanyaan How Might We</li> <li>5. Tahap Ideate, Prototype, Test, dan Reflect Brainstorming, Membuat Minimum Viable Product (MVP), dan Lembar Pengujian (Testing Sheet)</li> <li>6. Pengembangan Model Bisnis Lean Canvas</li> <li>7. Pitching Menyusun Pitch Deck</li> </ol>														
<b>Pustaka</b>	<p><b>Utama</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Michael Lewrick, Patrick Link &amp; Larry Leifer (2020). The Design Thinking Toolbox. John Wiley &amp; Sons.inc</li> </ol> <p><b>Pendukung</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Michael Lewrick (2017). The Design Thinking PlayBook. Elex Media Komputindo</li> </ol>														

Mata Kuliah Syarat		-					
Minggu ke	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran (Media dan Sumber Belajar)	Waktu (menit)	Penilaian		
					Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep teoritis Design Thinking secara mendalam.</li> <li>Menjelaskan urgensi penerapan Design Thinking dalam menciptakan solusi inovatif.</li> <li>Mengidentifikasi situasi dan tantangan yang dapat diatasi dengan pendekatan Design Thinking.</li> <li>Menerapkan Design Thinking sebagai metode pemecahan masalah di era digital.</li> </ol>	Pengenalan Design Thinking dan Urgensi Penerapannya	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi</p> <p>Media : Komputer/laptop dan internet</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dan penguasaan materi</li> <li>Kedalaman analisis kasus</li> </ul> <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Non test,</li> <li>Case Studies</li> </ul>	Mahasiswa dapat menjelaskan Design Thinking, prinsip dasar, dan relevansinya dalam bisnis serta inovasi produk digital dengan contoh nyata dari industri.	2

2	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menguasai tujuh tahapan metode Design Thinking: Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test, Iterate, dan Reflect.</li> <li>2. Memahami pentingnya pemikiran divergen untuk eksplorasi ide.</li> <li>3. Memahami pentingnya pemikiran konvergen untuk penyaringan solusi yang relevan dan efektif.</li> </ol>	Tahapan dan Pemikiran Divergen serta Konvergen dalam Design Thinking	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi</p> <p>Media : Komputer/laptop dan internet</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi</li> <li>• Implementasi project</li> </ul> <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asistensi</li> <li>• Project</li> </ul>	Mahasiswa dapat menjelaskan setiap tahapan Design Thinking dan menguraikan proses pemikiran divergen dan konvergen serta penerapannya dalam inovasi.	5
3	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menganalisis masalah secara kritis menggunakan tools problem statement.</li> <li>2. Merumuskan akar permasalahan dengan tepat.</li> <li>3. Memecah masalah kompleks menjadi komponen yang lebih kecil dan dapat dikelola.</li> </ol>	Analisis Masalah dan Problem Statement	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan project</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet Problem Statement Tamplate: <a href="https://en.dt-toolbook.com/files/ugd/fc35c65e922b0634be47578e3b285ecb40e2d4.pdf">https://en.dt-toolbook.com/files/ugd/fc35c65e922b0634be47578e3b285ecb40e2d4.pdf</a></p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi</li> <li>• Implementasi project</li> </ul> <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asistensi</li> <li>• Project</li> <li>•</li> </ul>	Mahasiswa dapat menyusun problem statement yang jelas dan terfokus, sesuai dengan masalah nyata pengguna, berdasarkan analisis data.	5

4	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan observasi mendalam terhadap masalah yang dihadapi.</li> <li>Menggunakan empathy map untuk mendapatkan sudut pandang baru dari pengguna.</li> <li>Memahami kebutuhan pengguna dengan lebih detail melalui perspektif mereka.</li> </ol>	<p>Observasi Mendalam Menggunakan Empathy Map</p>	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan project</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet, Empathy Map Tamplate: <a href="https://en.dt-toolbook.com/files/ugd/fc35c6e2a567aa2fa24c35afbc182177a1e476.pdf">https://en.dt-toolbook.com/files/ugd/fc35c6e2a567aa2fa24c35afbc182177a1e476.pdf</a></p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dan penguasaan materi</li> <li>Implementasi project</li> </ul> <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Asistensi</li> <li>Project</li> </ul>	<p>Mahasiswa dapat menyusun pertanyaan wawancara terstruktur untuk menghasilkan user insights yang relevan dengan kebutuhan pengguna.</p>	5
5	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan pertanyaan How Might We (HMW) untuk mengerucutkan masalah.</li> <li>Mengidentifikasi peluang solusi inovatif dari perumusan masalah.</li> <li>Merumuskan kembali fokus permasalahan agar solusi yang dihasilkan lebih tepat sasaran.</li> </ol>	<p>Mengerucutkan Masalah dengan Define Point of View dan HMW Question</p>	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan project</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dan penguasaan materi</li> <li>Implementasi project</li> </ul> <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Asistensi</li> <li>Project</li> </ul>	<p>Mahasiswa dapat mengerucutkan fokus masalah berdasarkan temuan wawancara, memilih insight utama yang paling signifikan bagi pengguna.</p>	10

6	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menciptakan ide-ide kreatif dan inovatif melalui metode brainstorming.</li> <li>2. Berlatih berpikir tanpa batasan dalam sesi diskusi tim yang terbuka.</li> <li>3. Mengeksplorasi berbagai solusi yang mungkin untuk masalah yang dihadapi.</li> </ol>	Ideasi dan Brainstorming Kreatif	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan project</p> <p>Media : - Komputer/laptop, internet, template Brainstorming: <a href="https://en.dt-toolbook.com/files/ugd/fc35c6_5b06c469b1e044cc9a884d6b1a3a8d72.pdf">https://en.dt-toolbook.com/files/ugd/fc35c6_5b06c469b1e044cc9a884d6b1a3a8d72.pdf</a> - <a href="http://www.dt-toolbook.com/nabc-en">http://www.dt-toolbook.com/nabc-en</a></p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi</li> <li>• Implementasi project</li> </ul> <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asistensi</li> <li>• Project</li> </ul>	Mahasiswa dapat menghasilkan ide kreatif melalui brainstorming terstruktur dan memilih ide utama yang inovatif untuk solusi masalah.	10
7	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun ide yang telah dikembangkan sebagai solusi untuk masalah pelanggan.</li> <li>2. Mempresentasikan solusi dengan cara yang efektif dan meyakinkan.</li> <li>3. Berlatih komunikasi dalam berbagai situasi, baik di dalam tim maupun di hadapan audiens yang lebih luas.</li> </ol>	Presentasi Ide Solusi	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan project</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet <a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a></p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi</li> <li>• Implementasi project</li> </ul> <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asistensi</li> <li>• Project</li> </ul>	Mahasiswa dapat menyusun presentasi yang lengkap dan terstruktur tentang masalah, solusi, dan hasil implementasi, dilengkapi visualisasi.	5
8	UTS						

9	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Membuat prototype produk digital dalam bentuk sketsa sederhana dan fungsional.</li> <li>Mengfokuskan pada Minimum Viable Product (MVP) untuk pengujian cepat.</li> <li>Memahami prinsip pengembangan produk yang berorientasi pengguna.</li> </ol>	Membuat Sketsa Prototype	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan project</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet MVP Tamplate: <a href="https://en.dt-toolbook.com/files/ugd/fc35c6407ea91ab2b246f9abba657a2c024015.pdf">https://en.dt-toolbook.com/files/ugd/fc35c6407ea91ab2b246f9abba657a2c024015.pdf</a></p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dan penguasaan materi</li> <li>Implementasi project</li> </ul> <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Asistensi</li> <li>Project</li> </ul>	Mahasiswa dapat membuat sketsa awal prototype sesuai prinsip Minimum Viable Product (MVP) dengan fitur-fitur kunci yang akan diuji.	5
10	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan pengujian terhadap prototype yang telah dibuat.</li> <li>Mengundang pengguna nyata untuk memberikan umpan balik konstruktif.</li> <li>Menilai apakah solusi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.</li> </ol>	Proses Uji Coba dengan Pengguna	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan project</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet Test: <a href="https://en.dt-toolbook.com/files/ugd/fc35c60e83fef7ba824fb5919d44000c572a8e.pdf">https://en.dt-toolbook.com/files/ugd/fc35c60e83fef7ba824fb5919d44000c572a8e.pdf</a> <a href="https://en.dt">https://en.dt</a></p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dan penguasaan materi</li> <li>Implementasi project</li> </ul> <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Asistensi</li> <li>Project</li> </ul>	Mahasiswa dapat menyediakan testing sheet lengkap dengan catatan pengujian, umpan balik pengguna, dan penilaian terhadap prototype.	5

11	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menangkap dan menganalisis umpan balik dari hasil pengujian prototype.</li> <li>2. Memahami area yang perlu ditingkatkan berdasarkan umpan balik.</li> <li>3. Melatih kemampuan reflektif untuk terus memperbaiki solusi yang dihasilkan.</li> </ol>	Evaluasi Feedback Menggunakan "I Like, I Wish, I Wonder"	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan project</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet <a href="https://en.dt-toolbook.com/files/ugd/fc35c67052b262c2ba4deca05604bc1ac1ee32.pdf">https://en.dt-toolbook.com/files/ugd/fc35c67052b262c2ba4deca05604bc1ac1ee32.pdf</a></p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi</li> <li>• Implementasi project</li> </ul> <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asistensi</li> <li>• Project</li> </ul>	Mahasiswa dapat mengisi tools "I Like, I Wish, I Wonder" untuk evaluasi umpan balik pengguna dan merangkum hasilnya dengan jelas.	10
12	<p>Mahasiswa/i dapat mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan perbaikan pada prototype berdasarkan umpan balik pengguna.</li> <li>2. Meningkatkan nilai dan manfaat prototype untuk pengguna.</li> <li>3. Memahami siklus iteratif dalam proses inovasi produk digital.</li> </ol>	Penyempurnaan Prototype	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan project</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi</li> <li>• Implementasi project</li> </ul> <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asistensi</li> <li>• Project</li> </ul>	Mahasiswa dapat memperbaiki prototype berdasarkan umpan balik pengguna, menunjukkan peningkatan dalam kegunaan dan relevansi.	5

13	<p>Mahasiswa/i dapat mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menguasai konsep teoritis model bisnis.</li> <li>2. Menyusun model bisnis yang valid menggunakan tools lean canvas.</li> <li>3. Mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam model bisnis, seperti pelanggan, proposisi nilai, dan alur pendapatan.</li> </ol>	Pengenalan Business Model dan Penyusunan Lean Canvas	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan project</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet</p> <p>Lean Canvas Tamplate: <a href="https://en.dt-toolbook.com/files/ugd/fc35c6_6990852c79fe4888b827454ebc9f2367.pdf">https://en.dt-toolbook.com/files/ugd/fc35c6_6990852c79fe4888b827454ebc9f2367.pdf</a></p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi</li> <li>• Implementasi project</li> </ul> <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asistensi</li> <li>• Project</li> </ul>	Mahasiswa dapat menyusun Lean Canvas yang mencakup elemen utama model bisnis, mencerminkan kelayakan solusi yang diusulkan.	5
14	<p>Mahasiswa/i dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun dan mempresentasikan model bisnis dari prototype yang telah dikembangkan.</li> <li>2. Menggunakan tools lean canvas untuk menyusun model bisnis.</li> <li>3. Mengartikulasikan bagaimana ide inovatif dapat diimplementasikan secara komersial.</li> </ol>	Penyusunan Model Bisnis Berdasarkan Prototype	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan project</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi</li> <li>• Implementasi project</li> </ul> <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asistensi</li> <li>• Project</li> </ul>	Mahasiswa dapat menyusun Lean Canvas dari prototype, menjelaskan nilai tambah bagi pengguna dan keberlanjutan bisnisnya.	15

15	<p>Mahasiswa/i dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun pitch deck yang komprehensif untuk prototype.</li> <li>2. Mempresentasikan proses yang dilalui dalam setiap tahap Design Thinking.</li> <li>3. Meyakinkan audiens atau investor tentang kelayakan dan potensi keberhasilan produk di pasar.</li> </ol>	Penyusunan dan Presentasi Pitch Deck	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan project</p> <p>Media : Komputer/laptop, internet</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dan penguasaan materi</li> <li>• Implementasi project</li> </ul> <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asistensi</li> <li>• Project</li> </ul>	Mahasiswa dapat membuat pitch deck lengkap, menggambarkan seluruh proses inovasi dan meyakinkan audiens tentang potensi solusi yang dihasilkan.	13
16	Ujian Akhir Semester (8)						