





EKONOMI DAN BISNIS
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
S1 BISNIS DIGITAL

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	Bobot (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Digital Leadership	BDG23243		2	6	30 Januari 2025
OTORISASI	Koordinator RMK	Ketua PRODI			
	Tanda Tangan  TRUFI MURDIANI, S.T., M.A.		Tanda Tangan  TRUFI MURDIANI, S.T., M.A.		

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK KK1 - Mampu memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan inovasi, model bisnis dan strategi pengembangan bisnis, serta mengidentifikasi kebutuhan sumber daya dalam membangun usaha rintisan KK2 - Mampu mengidentifikasi kebutuhan pasar dan mengembangkan produk/aplikasi/platform atau layanan digital yang relevan dan sesuai dengan permintaan pelanggan KU2 - Mampu mengembangkan jaringan kerja, beradaptasi, berkreasi, berkontribusi, mensupervisi, mengevaluasi, dan mengambil keputusan dalam rangka menunjukkan kinerja mandiri dan kelompok untuk menerapkan ilmu pengetahuan pada kehidupan masyarakat P1 - Mampu menjelaskan konsep dan teori kewirausahaan digital terkait dengan eksplorasi ide usaha digital, perencanaan usaha dan manajemen proyek bisnis digital beserta dengan risikonya, membangun tim usaha, desain model bisnis, pengembangan pemasaran digital, strategi permodalan dan studi kelayakan bisnis digital S2 - Memiliki tanggung jawab, profesionalitas, kepercayaan diri, kematangan emosional dan peka terhadap lingkungan sosial, etika dan kesadaran untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) CPMK-1 - Mahasiswa dapat menjelaskan minimal tiga perbedaan utama antara kepemimpinan digital dan kepemimpinan tradisional. CPMK-2 - Mahasiswa dapat mengidentifikasi minimal dua dampak utama inovasi digital terhadap bisnis dan organisasi. CPMK-3 - Mahasiswa dapat memberikan contoh minimal satu studi kasus transformasi digital yang berhasil dan faktor kunci kesuksesannya. CPMK-4 - Mahasiswa dapat menyebutkan minimal lima karakteristik utama pemimpin visioner dalam era digital. CPMK-5 - Mahasiswa dapat menyusun rancangan sederhana kerangka kerja transformasi digital yang mencakup visi, strategi, dan budaya digital. CPMK-6 - Mahasiswa dapat mengidentifikasi minimal tiga keterampilan utama yang dibutuhkan oleh talenta digital dalam organisasi modern. CPMK-7 - Mahasiswa dapat menjelaskan minimal empat faktor yang menentukan keberhasilan tim berkinerja tinggi dalam organisasi digital. CPMK-8 - Mahasiswa dapat membandingkan minimal dua model organisasi tradisional dan digital berdasarkan fleksibilitas dan adaptasi teknologi. CPMK-9 - Mahasiswa dapat menyebutkan minimal tiga elemen utama dalam membangun budaya digital dalam organisasi. CPMK-10 - Mahasiswa dapat mengidentifikasi minimal tiga jenis risiko digital yang dapat berdampak pada keberlanjutan bisnis. CPMK-11 - Mahasiswa dapat menjelaskan minimal tiga teknologi utama yang digunakan dalam mendukung kepemimpinan digital. CPMK-12 - Mahasiswa dapat menjelaskan minimal tiga langkah utama dalam proses analisis data yang digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis bukti. CPMK-13 - Mahasiswa dapat menjelaskan minimal tiga elemen utama dalam konsep CIA Triad (Confidentiality, Integrity, Availability). CPMK-14 - Mahasiswa dapat menjelaskan hubungan antara tata kelola, manajemen risiko, dan kepatuhan dalam organisasi digital dengan minimal satu contoh kasus.

Deskripsi Singkat	Mata kuliah <i>Digital Leadership</i> membekali mahasiswa dengan pemahaman dan keterampilan dalam mengarahkan organisasi di era transformasi digital melalui kepemimpinan yang visioner, inovatif, dan berbasis teknologi. Mahasiswa akan mempelajari konsep kepemimpinan digital, strategi transformasi digital, manajemen talenta digital, budaya organisasi yang agile, serta tata kelola risiko dan kepatuhan dalam ekosistem digital. Fokus utama mata kuliah ini adalah membentuk pemimpin yang mampu mengambil keputusan berbasis data, mengintegrasikan strategi bisnis dengan teknologi digital, serta mengelola organisasi secara adaptif di tengah disrupsi teknologi. Dengan pendekatan berbasis studi kasus dan analisis tren digital, mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dalam membangun tim berkinerja tinggi, menerapkan strategi digital yang efektif, serta menciptakan nilai tambah bagi organisasi melalui inovasi teknologi dan transformasi digital yang berkelanjutan. di beberapa platform media digital yang populer.
--------------------------	--



EKONOMI DAN BISNIS
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
S1 BISNIS DIGITAL

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Tujuan Mata Kuliah	<p>CPMK-1.Mahasiswa dapat menjelaskan minimal tiga perbedaan utama antara kepemimpinan digital dan kepemimpinan tradisional.</p> <p>CPMK-2.Mahasiswa dapat mengidentifikasi minimal dua dampak utama inovasi digital terhadap bisnis dan organisasi.</p> <p>CPMK-3.Mahasiswa dapat memberikan contoh minimal satu studi kasus transformasi digital yang berhasil dan faktor kunci kesuksesannya.</p> <p>CPMK-4.Mahasiswa dapat menyebutkan minimal lima karakteristik utama pemimpin visioner dalam era digital.</p> <p>CPMK-5.Mahasiswa dapat menyusun rancangan sederhana kerangka kerja transformasi digital yang mencakup visi, strategi, dan budaya digital.</p> <p>CPMK-6.Mahasiswa dapat mengidentifikasi minimal tiga keterampilan utama yang dibutuhkan oleh talenta digital dalam organisasi modern.</p> <p>CPMK-7.Mahasiswa dapat menjelaskan minimal empat faktor yang menentukan keberhasilan tim berkinerja tinggi dalam organisasi digital.</p> <p>CPMK-8.Mahasiswa dapat membandingkan minimal dua model organisasi tradisional dan digital berdasarkan fleksibilitas dan adaptasi teknologi.</p> <p>CPMK-9.Mahasiswa dapat menyebutkan minimal tiga elemen utama dalam membangun budaya digital dalam organisasi.</p> <p>CPMK-10.Mahasiswa dapat mengidentifikasi minimal tiga jenis risiko digital yang dapat berdampak pada keberlanjutan bisnis.</p> <p>CPMK-11.Mahasiswa dapat menjelaskan minimal tiga teknologi utama yang digunakan dalam mendukung kepemimpinan digital.</p> <p>CPMK-12.Mahasiswa dapat menjelaskan minimal tiga langkah utama dalam proses analisis data yang digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis bukti.</p> <p>CPMK-13.Mahasiswa dapat menjelaskan minimal tiga elemen utama dalam konsep CIA Triad (Confidentiality, Integrity, Availability).</p> <p>CPMK-14.Mahasiswa dapat menjelaskan hubungan antara tata kelola, manajemen risiko, dan kepatuhan dalam organisasi digital dengan minimal satu contoh kasus.</p>
---------------------------	--

Bahan Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar digital leadership 2. Transformasi Digital 3. Perubahan dan Inovasi dalam Dunia Digital 4. Manajemen Talenta 5. Budaya dan Desain Organisasi Digital 6. Teknologi Digital dan Pengambilan Keputusan Berbasis Data 7. Keamanan Siber dan Manajemen Resiko Digital 8. GRC dalam kepemimpinan digital
---------------------	---

Pustaka	<p>Utama:</p> <p>Westerman, G., Bonnet, D., & McAfee, A. (2014). Leading Digital: Turning Technology into Business Transformation. Harvard Business Review Press</p> <p>Pendukung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ross, J. W., Beath, C. M., & Sebastian, I. M. (2019). Designed for Digital: How to Architect Your Business for Sustained Success. The MIT Press. 2. Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2014). The Second Machine Age: Work, Progress, and Prosperity in a Time of Brilliant Technologies. W. W. Norton & Company. 3. Kane, G. C., Palmer, D., Phillips, A. N., & Kiron, D. (2019). The Technology Fallacy: How People Are the Real Key to Digital Transformation. The MIT Press.
----------------	--

Media Pembelajaran	<p>Perangkat lunak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Microsoft Office 2. Artificial Intelligence Open AI dan Deep Seek 3. Internet & Chrome 	<p>Perangkat keras:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Computer 2. LED Projector
---------------------------	--	--

Dosen Pengampu	<p>0211098102 - Muhamad Ariza Eka Yusendra, S.P., M.M 0225067501 - TRUFI MURDIANI, S.T., M.A. 0202016903 - Dr. Ir. SUPRIYADI, MM</p>
-----------------------	--

Matakuliah Syarat	
--------------------------	--

Rencana Pembelajaran							
Mg Ke-	CPMK / Sub-CPMK	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)



EKONOMI DAN BISNIS
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
S1 BISNIS DIGITAL

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

1		Mahasiswa dapat menjelaskan minimal tiga perbedaan utama antara kepemimpinan digital dan kepemimpinan tradisional.	Kriteria : <ul style="list-style-type: none">· Ketepatan dan penguasaan materi· Pemahaman konsep Bentuk : <ul style="list-style-type: none">· Tugas Kelompok· Case Studies	Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies Aktifitas di kelas : Metode eksplorasi Diskusi Media : Komputer/laptop dan internet	Pengantar Digital Leadership	2
2		Mahasiswa dapat mengidentifikasi minimal dua dampak utama inovasi digital terhadap bisnis dan organisasi.	Kriteria : <ul style="list-style-type: none">· Ketepatan dan penguasaan materi· Pemahaman konsep Bentuk : <ul style="list-style-type: none">· Tugas Kelompok· Case Studies	Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies Aktifitas di kelas : Metode eksplorasi Diskusi Media : Komputer/laptop dan internet	Perubahan dan Inovasi Digital	10



EKONOMI DAN BISNIS
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
S1 BISNIS DIGITAL

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

3		Mahasiswa dapat memberikan contoh minimal satu studi kasus transformasi digital yang berhasil dan faktor kunci kesuksesannya.	Kriteria : <ul style="list-style-type: none">· Ketepatan dan penguasaan materi· Pemahaman konsep Bentuk : <ul style="list-style-type: none">· Tugas Kelompok· Case Studies	Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies Aktifitas di kelas : Metode eksploratif Diskusi Media : Komputer/laptop dan internet		Konsep Transformasi Digital	10
4		Mahasiswa dapat menyebutkan minimal lima karakteristik utama pemimpin visioner dalam era digital.	Kriteria : <ul style="list-style-type: none">· Ketepatan dan penguasaan materi· Pemahaman konsep Bentuk : <ul style="list-style-type: none">· Tugas Kelompok· Case Studies	Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies Aktifitas di kelas : Metode ekploratif Diskusi Media : Komputer/laptop dan internet		Kepemimpinan Visioner Digital	5



EKONOMI DAN BISNIS
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
S1 BISNIS DIGITAL

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

5		Mahasiswa dapat menyusun rancangan sederhana kerangka kerja transformasi digital yang mencakup visi, strategi, dan budaya digital.	Kriteria : <ul style="list-style-type: none">· Ketepatan dan penguasaan materi· Pemahaman konsep Bentuk : <ul style="list-style-type: none">· Tugas Kelompok· Case Studies	Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies Aktifitas di kelas : Metode Eksploratif Diskusi Media : Komputer/laptop dan internet		Kerangka kerja Transformasi Digital	10
6		Mahasiswa dapat mengidentifikasi minimal tiga keterampilan utama yang dibutuhkan oleh talenta digital dalam organisasi modern.	Kriteria : <ul style="list-style-type: none">· Ketepatan dan penguasaan materi· Pemahaman konsep Bentuk : <ul style="list-style-type: none">· Tugas Kelompok· Case Studies	Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies Aktifitas di kelas : Metode eksploratif Diskusi Media : Komputer/laptop dan internet		Talent Management di Era Digital	5



EKONOMI DAN BISNIS
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
S1 BISNIS DIGITAL

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

7		Mahasiswa dapat menjelaskan minimal empat faktor yang menentukan keberhasilan tim berkinerja tinggi dalam organisasi digital.	Kriteria : <ul style="list-style-type: none">· Pemahaman konsep· presentasi Bentuk : <ul style="list-style-type: none">· Tugas Kelompok· Case Studies	Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies Aktifitas di kelas : Metode Eksploratif Diskusi Media : Komputer/laptop dan internet		Membangun High Performing team	5
8		Ujian Tengah Semester	Ujian Tengah Semester	Ujian Tengah Semester		Ujian Tengah Semester	8
9		Mahasiswa dapat membandingkan minimal dua model organisasi tradisional dan digital berdasarkan fleksibilitas dan adaptasi teknologi.	Kriteria : <ul style="list-style-type: none">· Ketepatan dan penguasaan materi· Pemahaman konsep Bentuk : <ul style="list-style-type: none">· Tugas Kelompok· Case Studies	Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies Aktifitas di kelas : Metode eksploratif Diskusi Media : Komputer/laptop dan internet		Desain Organisasi Untuk meningkatkan Kinerja Digital	10



EKONOMI DAN BISNIS
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
S1 BISNIS DIGITAL

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

10		Mahasiswa dapat menyebutkan minimal tiga elemen utama dalam membangun budaya digital dalam organisasi.	Kriteria : <ul style="list-style-type: none">· Ketepatan dan penguasaan materi· Pemahaman konsep Bentuk : <ul style="list-style-type: none">· Tugas Kelompok· Case Studies	Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies Aktifitas di kelas : Metode Eksploratif Diskusi Media : Komputer/laptop dan internet		Budaya Digital Dalam kepemimpinan Digital	3
11		Mahasiswa dapat mengidentifikasi minimal tiga jenis risiko digital yang dapat berdampak pada keberlanjutan bisnis.	Kriteria : <ul style="list-style-type: none">· Ketepatan dan penguasaan materi· Pemahaman konsep Bentuk : <ul style="list-style-type: none">· Tugas Kelompok· Case Studies	Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies Aktifitas di kelas : Metode Eksploratif Diskusi Media : Komputer/laptop dan internet	Manajemen resiko Digital	Manajemen Resiko Digital	3



EKONOMI DAN BISNIS
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
S1 BISNIS DIGITAL

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

12		Mahasiswa dapat menjelaskan minimal tiga teknologi utama yang digunakan dalam mendukung kepemimpinan digital.	Kriteria : <ul style="list-style-type: none">· Ketepatan dan penguasaan materi· Pemahaman konsep Bentuk : <ul style="list-style-type: none">· Tugas Kelompok· Case Studies	Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies Aktifitas di kelas : Metode eksploratif Diskusi Media : Komputer/laptop dan internet	IT Technology Untuk Digital Leadership	3
13		Mahasiswa dapat menjelaskan minimal tiga langkah utama dalam proses analisis data yang digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis bukti.	Kriteria : <ul style="list-style-type: none">· Ketepatan dan penguasaan materi· Pemahaman konsep Bentuk : <ul style="list-style-type: none">· Tugas Kelompok· Case Studies	Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi Media : Komputer/laptop dan internet	Pengambilan Keputusan Berdasarkan Data	3



EKONOMI DAN BISNIS
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
S1 BISNIS DIGITAL

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

14		Mahasiswa dapat menjelaskan minimal tiga elemen utama dalam konsep <i>CIA Triad</i> (Confidentiality, Integrity, Availability).	Kriteria : <ul style="list-style-type: none">· Ketepatan dan penguasaan materi· Pemahaman konsep Bentuk : <ul style="list-style-type: none">· Tugas Kelompok· Case Studies	Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies Aktifitas di kelas : Metode eksploratif Diskusi Media : Komputer/laptop dan internet		Keamanan Siber Untuk Digital Leadership	3
15		Mahasiswa dapat menjelaskan hubungan antara tata kelola, manajemen risiko, dan kepatuhan dalam organisasi digital dengan minimal satu contoh kasus.	Kriteria : <ul style="list-style-type: none">· Ketepatan dan penguasaan materi· presentasi Bentuk : <ul style="list-style-type: none">· Tugas Kelompok· Case Studies	Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi Media : Komputer/laptop dan internet		Governance, Risk dan Compliance	12
16		Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester	8

Rencana Evaluasi

Unsur Nilai	Metode Evaluasi	Total
		Belum ada data