STIE WIDYA WIWAHA YOGYAKARTA
PROGRAM STUDI: MANAJEMEN

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	Bobot (SKS)	Semester	Tgl Penyusunan
DIGITAL ENTREPRENEURSHIP	MKJ 110	Mata Kuliah Teknikal	3	5	2 Agustus 2026

OTORISASI	Dosen Pengampu	Koordinator RMK	Kaprodi
	(Dr. Evi Rosalina Widyayanti, MM)	(Dr. Evi Rosalina Widyayanti, MM)	(Dr. Muhammad Mathori, M.Si)

Capaian Pembelajaran (CP)		
	CPL PRODI	
	CPL03	Menguasai prinsip kewirausahaan, inovasi model bisnis, serta dinamika ekonomi, hukum, dan budaya bisnis global; mampu berkomunikasi secara efektif (lisan dan tulisan) dalam bahasa nasional/internasional, bekerja sama dalam tim multikultural, serta mengidentifikasi peluang pasar dan memformulasikan ide bisnis berbasis teknologi (technopreneurship) yang adaptif.
	CPL04	Menguasai konsep dasar teknologi informasi, business intelligence, dan perangkat analitik modern untuk mengolah dan menganalisis data bisnis/pasar guna menghasilkan masukan strategis berbasis bukti (data-driven insights), serta mampu merencanakan, mengorganisasikan, mengarahkan, dan mengevaluasi kegiatan operasional maupun strategi bisnis organisasi berbasis teknologi secara efektif.
	CP-MK	
	CPMK-1	Mampu menganalisis ekosistem kewirausahaan digital, pergeseran paradigma bisnis digital, serta implikasi teknologi (blockchain, e-business) dan etika profesi bisnis kontemporer.
	CPMK-2	Mampu memformulasikan perencanaan bisnis digital (startup business plan), estimasi kebutuhan modal, serta merancang strategi digital marketing dan Social Media Marketing (SMM).
	CPMK-3	Mampu mengkalkulasi dan menyusun laporan keuangan digital (Laba Rugi, Perubahan Modal, Neraca, Arus Kas, Anggaran) serta mengkonstruksi sistem keuangan startup berbasis Ms. Excel.

	CPMK-4	Mampu menganalisis hukum bisnis, merancang perencanaan suksesi kepemimpinan/manajemen, mengevaluasi strategi e-business, serta mempertahankan keberlanjutan kewirausahaan digital secara mandiri.

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Digital Entrepreneurship membahas tentang perkembangan teknologi digital, *digital marketing*, *platform* kewirausahaan digital, perusahaan-perusahaan digital dan aplikasinya dalam kewirausahaan serta *sharing economy*. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan, pemahaman, dan penerapan berbagai kasus perusahaan dan perkembangan digital pada kewirausahaan. Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa dalam menyusun sebuah perencanaan kewirausahaan melalui ide, pengamatan, perbandingan, serta kemampuan yang dimilikinya. Mata kuliah ini juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memahami lebih detail, mengeksploitasi kemampuan dalam mengembangkan ide untuk membuat rencana bisnis serta mewujudkannya menjadi sebuah kewirausahaan yang nyata.
Mata Kuliah Prasyarat	Aplikasi Komputer Bisnis, Kewirausahaan
Sub CPMK	1. Mampu menguraikan ekosistem kewirausahaan digital, E-Commerce, pergeseran paradigma bisnis, serta etika kewirausahaan digital. 2. Mampu menganalisis implikasi teknologi blockchain, tiga pilar, tipe/karakteristik, cara kerja, dan tantangan penerapan blockchain. 3. Mampu memformulasikan perencanaan bisnis digital (startup business plan) dan merancang strategi digital marketing & SMM. 4. Mampu menyusun visualisasi konsep dasar digital marketing serta mengkalkulasi kebutuhan modal (utang, ekuitas, dan pendanaan). 5. Mampu mengkonstruksi laporan keuangan perusahaan digital (Laba Rugi, Neraca, Arus Kas) menggunakan Ms. Excel secara komprehensif. 6. Mampu memproses laporan keuangan startup (anggaran dana dan biaya) berbasis aplikasi komputasi secara mandiri dan akurat. 7. Mampu menganalisis aspek hukum bisnis, ruang lingkup hukum di Indonesia, serta merekayasa perencanaan suksesi manajemen/kepemimpinan startup. 8. Mampu memetakan strategi e-business, mengidentifikasi faktor kegagalan strategi, dan mengelola kewirausahaan digital yang stagnan agar tumbuh berkelanjutan.
Tim Teaching	1. Dr. Evi Rosalina Widyayanti, MM. 2. Drs. Muhammad Subkhan, MM. 3. Dr. Uswatun Chasanah, M.Si. 4. Dr. Muhammad Mathori, M.Si.

Referensi	1. Budiarta, K., Ginting, S. O., & Simarmata, J. (2020). *Ekonomi dan Kewirausahaan Digital*. Yayasan Kita Menulis. 2. Betty Riadini, Abdul Bari. 2018. *Perencanaan Suksesi: Urgensi, Model, dan Implementasi.* Deepublish Publisher. 3. Gandara, G. (2018). *Kajian Etika Kewirausahaan Pada Industri E- Commerce Di Indonesia*. 4. Harmayanti, Marpaung, D., Hamzah, A., Mulyani, N., & Hutapean, J. (2020). *E-COMMERCE: Suatu Pengantar Kewirausahaan Digital*. Yayasan Kita Menulis. 5. Hartoko, A. (2011). *Menyusun Laporan Keuangan untuk Usaha*. Galangpress Publisher. 6. Hasibuan, A., Jamaludin, Yuliana, Y., Sudirman, A., Wirapraja, A., Kusuma, A. H. P., Hwee, T. S., Napitupulu, D., Afriany, J., & Simarmata, A. (2020). *E-Business: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis. 7. Ikhs, A. K. (2011). *KEWIRAUSAHAAN KOK MIKIR!* Raih Asa Sukses. 8. Rangkuti, F. (2005). *Business Plan: Teknik Membuat Perencanaan Kewirausahaan Dan Analisis Kasus*. PT Gramedia Pustaka Utama 9. Riadini, B., & Bari, A. (2018). *Perencanaan Suksesi: Urgensi, Model, dan Implementasi*. Deepublish Publisher. 10. Sahetapy, W. L. (2017). Etika kewirausahaan dalam e-commerce. *Jurnal Ilmu Hukum Tambun Bungai*, *2*(2), 170– 186. 11. Salmiah, Fajrillah, Sudirman, A., Siregar, M. N. H., Simarmata, J., Suleman, A. R., Saragih, L. M., Hasibuan, A., Sudarso, A., Hasibuan, A. F. H., & Jamaludin. (2020). *Online Marketing*. Yayasan Kita Menulis. 12. Saputra, D. H., Sutiksno, D. U., Kusuma, A. H. P., Romindo, Wahyuni, D., Purnomo, A., & Simarmata, J. (2020). *Digital Marketing: Komunikasi Kewirausahaan Menajdi Lebih Mudah*. Yayasan Kita Menulis. 13. Siregar, R. T., Purba, S., Nurmiati, N., Mustar, M., Ferdinandus, A. Y., Muskita, S. M., Simarmata, H. M. P., Butarbutar, M., & S, H. (2020). *Manajemen Kewirausahaan*. Yayasan Kita Menulis. 14. Tambunan, T. S., & Tambunan, W. R. . (2019). *HUKUM KEWIRAUSAHAAN*. PRENADAMEDIA GROUP. 15. Wijatno, S. (2009). *Pengantar Entrepreneurship*. Grasindo

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Minggu	Sub-CPMK	Materi	Metode	Aktivitas Mahasiswa	Penilaian	Bobot	Indikator Penilaian
1 (Science)	Mampu menguraikan ekosistem kewirausahaan digital, E-Commerce, pergeseran paradigma bisnis, serta etika kewirausahaan digital.	Pengantar Kewirausahaan Digital: Definisi kewirausahaan digital dan E-Commerce; Model pengembangan kewirausahaan digital; Kelebihan dan kekurangan bisnis digital; Pengenalan aplikasi bisnis digital.	Kuliah Interaktif & Diskusi Kelompok	Menganalisis artikel ilmiah tentang pergeseran struktur bisnis tradisional ke platform digital dan E-Commerce.	Partisipasi Diskusi Kelas	5%	Ketepatan menjelaskan definisi, model pengembangan, serta kelebihan & kekurangan kewirausahaan digital.
2 (Tech)	Mampu menganalisis implikasi perkembangan teknologi informasi dan etika bisnis pada industri E-Commerce.	Etika Kewirausahaan Digital & E-Commerce: Kajian etika kewirausahaan pada industri E-Commerce di Indonesia; Etika bisnis digital; Konsep integritas akademik dan pencegahan plagiarism.	Case Method	Membedah studi kasus nyata mengenai pelanggaran etika bisnis dan perlindungan konsumen pada platform E-Commerce.	Laporan Analisis Kasus	5%	Ketepatan solusi penyelesaian dilema etika bisnis digital dan pencegahan plagiarism.
3 (Tech)	Mampu mengidentifikasi dan mengimplementasikan aplikasi kewirausahaan digital sebagai basis operasional bisnis.	Aplikasi Kewirausahaan Digital: Jenis-jenis aplikasi digital; Integrasi platform digital marketplace dan sosial media; Pengoperasian aplikasi bisnis digital.	Praktikum Komputasi	Mengkonfigurasi dan mensimulasikan penggunaan aplikasi kewirausahaan digital untuk operasional toko online.	Kuis Objektif 1	5%	Akurasi dan ketepatan mengimplementasikan penggunaan aplikasi kewirausahaan digital.
4 (Eng)	Mampu memformulasikan perencanaan bisnis digital (Startup Business Plan) menggunakan rekayasa model bisnis.	Perencanaan Kewirausahaan Digital (Startup): Definisi dan manfaat perencanaan; Cakupan business plan; Penyusunan Business Plan Startup.	Problem-Based Learning	Merekayasa dokumen Business Plan Startup mencakup analisis pasar, operasional, dan strategi pengembangan.	Lembar Kerja Praktik	5%	Validitas dan kelengkapan struktur penyusunan Business Plan Startup.
5 (Eng)	Mampu merancang strategi Digital Marketing dan	Digital Marketing & SMM: Definisi dan jenis-jenis digital	Problem-Based	Merancang campaign digital marketing dan	Portofolio Campaign	5%	Ketepatan analisis strategi SMM dan

	Social Media Marketing (SMM) untuk akselerasi bisnis.	marketing; Social Media Marketing (SMM); Memvisualisasikan konsep dasar digital marketing.	Learning	pemetaan saluran Social Media Marketing (SMM) target pasar.			efektivitas perencanaan campaign marketing.
6 (Arts)	Mampu menyajikan visualisasi konsep dasar digital marketing dan branding secara estetik dan komunikatif.	Visualisasi Digital Marketing: Desain konten promosi digital; Branding visual; Copywriting dan komunikasi kewirausahaan digital.	Kuliah & Presentasi Kreatif	Membuat bagan infografis estetik dan materi visual branding campaign digital marketing.	Rubrik Infografis	5%	Kreativitas visualisasi branding dan daya pikat komunikasi pesan kewirausahaan.
7 (Math)	Mampu memformulasikan kebutuhan modal, struktur utang, dan ekuitas pendanaan startup secara presisi.	Sumber-sumber Dana Kewirausahaan Digital: Perencanaan kebutuhan modal; Modal utang dan ekuitas; Sifat-sifat pendanaan; Metode-metode pendanaan.	Latihan Kuantitatif Mandiri	Menghitung estimasi kebutuhan modal awal, rasio utang/ekuitas, dan memproyeksikan struktur pendanaan startup.	Tes Matematika Keuangan	10%	Keberhasilan matematis kalkulasi kebutuhan modal dan ketepatan analisis metode pendanaan.
8	UTS	Materi Minggu 1-7 (Evaluasi Capaian Pembelajaran Teoretis & Kuantitatif Kewirausahaan Digital)	Ujian Tertulis	Penyelesaian Soal Hitungan & Studi Kasus Perencanaan Bisnis Digital secara Mandiri	Lembar Jawaban UTS	10%	Ketepatan formula pendanaan, ketajaman analisis kasus E-Commerce, dan akurasi Business Plan.
9 (Science)	Mampu menganalisis implikasi teknologi Blockchain dan arsitektur tiga pilar dalam ekosistem digital.	Teknologi Blockchain: Definisi Blockchain; Tiga pilar teknologi blockchain; Tipe dan karakteristik; Cara kerja; Tantangan utama blockchain.	Kuliah & Bedah Dokumen	Menganalisis whitepaper penerapan teknologi blockchain pada rantai pasok dan transaksi bisnis digital.	Tugas Individu 1	5%	Kebenaran analisis cara kerja blockchain, tiga pilar, serta tantangan penerapannya.
10 (Tech)	Mampu mengkonstruksi Laporan Keuangan Perusahaan Digital (Laba Rugi, Perubahan Modal,	Laporan Keuangan Perusahaan Digital: Laporan Laba Rugi; Laporan Perubahan Modal; Neraca; Pembuatan laporan	Project-Based Learning (Tahap I)	Membangun template lembar kerja digital (interlinked spreadsheet) untuk laporan keuangan	Progres Proyek I	5%	Otomatisasi integrasi Laba Rugi, Perubahan Modal, dan Neraca dalam spreadsheet.

	Neraca) berbasis Ms. Excel.	keuangan dengan Ms. Excel.		perusahaan digital.			
11 (Tech)	Mampu memproses Laporan Arus Kas dan Laporan Keuangan Startup berbasis komputasi secara terintegrasi.	Laporan Keuangan Startup: Laporan Arus Kas; Laporan Anggaran Dana Startup; Laporan Biaya Startup; Formulasi Ms. Excel.	Project-Based Learning (Tahap II)	Mengolah data transaksi operasional startup dan menyusun Laporan Arus Kas serta Anggaran Dana Startup secara digital.	Progres Progres II	5%	Akurasi kalkulasi arus kas operasional, investasi, pendanaan, dan efisiensi anggaran startup.
12 (Eng)	Mampu merekayasa analisis Hukum Bisnis dan kepatuhan regulasi dalam operasional kewirausahaan digital.	Hukum Bisnis dalam Kewirausahaan Digital: Konsep dasar hukum bisnis; Ruang lingkup hukum bisnis di Indonesia; Kasus pelanggaran hukum bisnis nasional dan internasional.	Case Method	Merekayasa perlindungan hukum, draf perjanjian kemitraan, dan menganalisis kasus pelanggaran hukum bisnis digital.	Pemecahan Kasus Komplit	5%	Kevalidan analisis aspek hukum bisnis dan ketepatan rekomendasi mitigasi risiko hukum.
13 (Eng)	Mampu mengonstruksi Perencanaan Suksesi Manajemen dan Kepemimpinan Perusahaan Berkembang.	Memimpin Perusahaan Berkembang & Perencanaan Suksesi: Manfaat perencanaan suksesi; Perbedaan suksesi owner vs manajemen; Suksesi pimpinan & karyawan; Modal awal Startup.	Diskusi Panel Mahasiswa	Mensimulasikan skenario suksesi kepemimpinan dan strategi memimpin perusahaan startup yang berkembang pesat.	Kinerja Diskusi Kelompok	5%	Ketepatan perancangan model suksesi manajemen dan kepemimpinan startup.
14 (Arts)	Mampu menyajikan peta strategi Mempertahankan Kewirausahaan Digital dan pengelolaan bisnis stagnan secara visual.	Mempertahankan Kewirausahaan Digital: Strategi E-Business; Menjadi pengusaha tangguh; Meningkatkan semangat pengembangan; Mengelola kewirausahaan yang stagnan.	Pembelajaran Kolaboratif	Membuat media visual poster ilmiah alur pemulihan (turnaround strategy) bisnis digital yang stagnan/decline.	Penilaian Karya Poster	10%	Daya komunikasi visual, estetika penyajian, dan kedalaman analisis strategi E-Business.
15 (Math)	Mampu memetakan dan menganalisis kegagalan strategi bisnis serta menghitung parameter	Evaluasi & Audit Strategi Bisnis Digital: Analisis kegagalan strategi bisnis digital; Penilaian indikator kinerja kewirausahaan (KPI	Latihan Numerik Interaktif	Menghitung KPI kinerja digital (conversion rate, CAC, LTV) dan menganalisis matematis	Kuis Objektif 2	5%	Akurasi matematis perhitungan KPI kewirausahaan digital dan ketajaman evaluasi

	kinerja kewirausahaan digital.	digital); Mitigasi risiko stagnansi.		penyebab kegagalan strategi bisnis.			kegagalan strategi.
16	UAS	Materi Minggu 9-15 (Evaluasi Akhir Implementasi Proyek Business Plan & Audit Digital Entrepreneurship)	Evaluasi Proyek Akhir	Presentasi Hasil Desain Aplikasi Sistem Bisnis Digital, Laporan Keuangan, dan Audit Startup Pilihan (Proyek STEAM Akhir).	Rubrik Penilaian Proyek Mandiri	15%	Komprehensifitas solusi, kemandirian penyusunan laporan, dan kualitas presentasi proyek digital.

SISTEM PENILAIAN & BOBOT CPMK

Komponen Penilaian	Bobot	CPMK yang Diukur
Aktivitas Partisipatif (Case Method & Proyek Kelompok)	30%	CPMK-1, CPMK-2, CPMK-3, CPMK-4
Hasil Proyek Akhir (UAS)	15%	CPMK-3, CPMK-4
Tugas Mandiri & Portofolio Kasus	20%	CPMK-1, CPMK-2, CPMK-3
Kuis Terstruktur (Kuis 1 & Kuis 2)	10%	CPMK-1, CPMK-4
Ujian Tengah Semester (UTS)	10%	CPMK-1, CPMK-2
Penilaian Sikap (Internalisasi Nilai Mandiri & Etika Berbisnis)	15%	CPMK-1, CPMK-4

CPMK	Bobot	Rincian Bobot Penilaian
CPMK-1	25%	Kuis 1 (5%), Tugas Laporan Analisis Etika & Blockchain (5%), UTS (5%), Penilaian Sikap Unsur Etika Bisnis (10%)
CPMK-2	25%	Lembar Kerja Business Plan (5%), Campaign Digital Marketing & SMM (5%), UTS (5%), Partisipasi Kelas (10%)
CPMK-3	25%	Tes Matematika Keuangan Modal (10%), Progres Proyek I Laporan Keuangan Excel (5%), Progres Proyek II Keuangan Startup (10%)
CPMK-4	25%	Kuis 2 (5%), Karya Poster Strategi E-Business (5%), Presentasi Proyek Akhir UAS (10%), Penilaian Sikap Mandiri (5%)

MATRIKS KORELASI CPL - CPMK - SUB CPMK

CPL \ CPMK	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3	CPMK-4
CPL03	3	0	2	3
CPL04	2	3	3	2

Logika Penentuan Skor

Nilai	Arti
3	Kontribusi utama (strong alignment)
2	Kontribusi sedang

1	Kontribusi kecil
0	Tidak relevan

Matriks CPL-CPMK-Sub CPMK

CPL	CPMK	Sub-CPMK
CPL018	CPMK-1	Sub-CPMK 1: Mampu menguraikan ekosistem kewirausahaan digital, E-Commerce, pergeseran paradigma bisnis, serta etika kewirausahaan digital. Sub-CPMK 2: Mampu menganalisis implikasi teknologi blockchain, tiga pilar, tipe/karakteristik, cara kerja, dan tantangan penerapan blockchain.
CPL014	CPMK-2	Sub-CPMK 3: Mampu memformulasikan perencanaan bisnis digital (startup business plan) dan merancang strategi digital marketing & SMM. Sub-CPMK 4: Mampu menyusun visualisasi konsep dasar digital marketing serta mengkalkulasi kebutuhan modal (utang, ekuitas, dan pendanaan).
CPL014	CPMK-3	Sub-CPMK 5: Mampu mengkonstruksi laporan keuangan perusahaan digital (Laba Rugi, Neraca, Arus Kas) menggunakan Ms. Excel secara komprehensif. Sub-CPMK 6: Mampu memproses laporan keuangan startup (anggaran dana dan biaya) berbasis aplikasi komputasi secara mandiri dan akurat.
CPL010	CPMK-4	Sub-CPMK 7: Mampu menganalisis aspek hukum bisnis, ruang lingkup hukum di Indonesia, serta merekayasa perencanaan suksesi manajemen/kepemimpinan startup. Sub-CPMK 8: Mampu memetakan strategi e-business, mengidentifikasi faktor kegagalan strategi, dan mengelola kewirausahaan digital yang stagnan agar tumbuh berkelanjutan.

Rubrik Penilaian Analitik (Proyek Akhir / UAS)

Dimensi / Kriteria	Sangat Baik (85–100)	Baik (70–84)	Cukup (55–69)	Kurang (<55)
Akurasi Perhitungan Bisnis & Keuangan (Science & Math)	Seluruh kalkulasi estimasi modal, proyeksi Laba Rugi, Neraca, Arus Kas, dan indikator KPI dihitung 100% presisi tanpa kesalahan matematis, lengkap dengan analisis korelasi finansial.	Perhitungan akurat secara prinsip dasar keuangan & akuntansi digital, namun terdapat 1-2 galat minor pada pembulatan desimal angka akhir yang tidak mengubah keputusan bisnis.	Terdapat kesalahan konseptual berulang pada perhitungan (seperti salah menentukan komponen modal utang vs ekuitas atau arus kas), mengacaukan analisis proyeksi keuangan.	Seluruh data numerik keuangan tidak konsisten, salah menerapkan rumus modal dan laba rugi, tidak ada draf perhitungan yang valid, dan proyeksi salah total.
Rekayasa Perencanaan & Desain Solusi (Engineering)	Mampu mendesain arsitektur Business Plan Startup terintegrasi yang berhasil mengidentifikasi peluang pasar serta memberikan solusi inovatif pada operasional bisnis digital secara logis.	Mampu memberikan rekomendasi rekayasa model bisnis yang rasional berbasis riset pasar nyata, tetapi belum menyertakan rencana mitigasi risiko dinamika E-Commerce di masa depan.	Solusi pengembangan bisnis yang diajukan bersifat normatif/teoretis umum, tidak disesuaikan dengan karakteristik unik target konsumen yang ditemukan di lapangan.	Gagal memberikan rekomendasi perbaikan; dokumen laporan hanya menyalin mentah konsep bisnis umum tanpa ada proses rekayasa analisis nilai tambah kewirausahaan.
Estetika Komunikasi & Branding Visual (Arts)	Laporan akhir & campaign digital disusun dengan struktur ergonomis; desain branding visual, logo, serta strategi SMM disajikan lewat infografis yang sangat estetik, komunikatif, dan profesional.	Laporan tertulis rapi menggunakan diksi bisnis baku, visualisasi branding cukup jelas dan teratur, meskipun tata letak (layout) infografis campaign masih tergolong standar.	Dokumen laporan kurang terorganisir dengan baik, gaya penulisan cenderung terlalu kasual (non-formal), penyajian materi branding membingungkan serta sulit diinterpretasikan.	Format laporan berantakan, tidak mengindahkan kaidah penulisan ilmiah/bisnis yang baku, serta sama sekali tidak menyertakan elemen visualisasi branding/SMM.
Integrasi Perangkat & Platform Digital (Technology)	Mengembangkan lembar kerja keuangan otomatis (advanced spreadsheet/cloud tools) & platform digital terintegrasi penuh untuk melacak operasional startup dari perencanaan hingga	Menggunakan aplikasi komputer dalam pengolahan data kewirausahaan, tetapi otomatisasi formula komputasi laporan keuangan startup belum terintegrasi secara dinamis	Hanya menggunakan program pengolah kata teks (word processor) secara manual untuk mengetik tabel angka tanpa menanamkan formula digital aktif yang fungsional.	Tidak memanfaatkan teknologi digital sama sekali dalam penyusunan laporan; pengolah data ditulis tangan atau diketik manual tanpa proteksi akurasi logika sistem.

	evaluasi.	antarsheet.		