




## SATUAN ACARA PEMBELAJARAN (SAP) UNIVERSITAS DIPONEGORO

SPMI- UNDIP	SAP	10.05.03	042
-------------	-----	----------	-----

Revisi ke	:	2
Tanggal	:	1 September 2014
Dikaji Ulang Oleh	:	Ketua Program Studi Ilmu Gizi
Dikendalikan Oleh	:	GPM Ilmu Gizi
Disetujui Oleh	:	Dekan Fakultas Kedokteran

<b>UNIVERSITAS DIPONEGORO</b>		SPMI-UNDIP/SAP/10.05.03/042	Disetujui Oleh  Dekan Fak. Kedokteran
Revisi ke  2	Tanggal  1 September 2014	<b>Satuan Acara Pembelajaran</b>	

		<b>SATUAN ACARA PEMBELAJARAN (SAP)</b>	Disetujui oleh  Dekan Fak. Kedokteran
Revisi ke: 2	Tanggal: 1 September 2014	<b>SPMI-UNDIP/SAP/10.05.03/042</b>	

MATA KULIAH : KEWIRAUSAHAAN

KODE MATA KULIAH : MWU 109 / 2 SKS

WAKTU PERTEMUAN : 2 x 50 menit

PERTEMUAN KE : 1

Standar Kompetensi : Mahasiswa dapat menyusun Rencana Bisnis dan mengimplementasikan Bisnis berlandaskan kewirausahaan di bidangnya

Kompetensi Dasar : Menumbuhkan keinginan untuk berwirausaha terutama bidang pangan dan gizi.

Indikator : Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa dapat :

1. Menyebutkan definisi kewirausahaan
2. Menyebutkan karakter seorang wirausaha
3. Menjelaskan tipe tipe wirausaha
4. Menjelaskan langkah kongret menumbuhkan keinginan berwirausaha

A. POKOK BAHASAN: Menjadi Wirausaha

B. SUB POKOK BAHASAN:

1. Pendahuluan
2. Wirausaha Bukan Sekedar Tumpangan Hidup
3. Wirausaha adalah Bersahabat dengan Ketidakpastian
4. Entrepreneurial Mindset

C. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Tahap Kegiatan	Kegiatan dosen	Kegiatan mahasiswa	Media dan alat pengajaran
Pendahuluan	1. Menjelaskan cakupan materi mata kuliah Kewirausahaan 2. Menjelaskan manfaat mempelajari mata kuliah Kewirausahaan 3. Menjelaskan standar kompetensi dan kompetensi dasar mata kuliah Kewirausahaan	Memperhatikan	<i>LCD Projector</i>


	<p>4. Menjelaskan metode perkuliahan secara umum.</p> <p>5. Menyampaikan kontrak perkuliahan Kewirausahaan</p>		
Penyajian	<p>1. Mengkaji definisi kewirausahaan</p> <p>2. Mengkaji kewirausahaan dari ilustrasi Kisah Sukses Wirausaha dari Media Massa</p> <p>3. Mengkaji bahwa Wirausaha Bukan Sekedar Tumpangan Hidup, Wirausaha = Bersahabat dengan Ketidakpastian, Wirausaha = Usaha Sesungguhnya, bukan Spekulatif</p> <p>4. Mengkaji Entrepreneurial Mindset</p>	Memperhatikan bervariasi dengan tanya jawab	<i>White board</i> dan <i>LCD Projector</i>
Penutup	<p>1. Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya tentang hal-hal yang masih belum jelas</p> <p>2. Memberi pertanyaan tentang materi yang sudah disampaikan.</p> <p>3. Mengidentifikasi kesulitan yang masih dirasakan oleh mahasiswa</p> <p>4. Memberi tugas individu kepada mahasiswa untuk memikirkan usaha baru yang kelak akan disusun menjadi Rencana Bisnis di Pertemuan ke-14</p>	<p>- Bertanya kembali tentang materi yang belum jelas.</p> <p>- Menjawab pertanyaan.</p> <p>- Mencatat tugas yang diberikan.</p>	<i>White board</i> dan <i>LCD Projector</i>

#### D. EVALUASI

Menyimpulkan seberapa jauh mahasiswa menguasai semua materi yang telah diajarkan

#### E. REFERENSI

1. Dareck Carol. 2006. *Change Your Mindset, Change Your Life*. Jakarta: Penerbit Serambi
2. Sherwood. 2006. *Innovation and Creativity*. Jakarta: Elex Media
3. Rhenald Kasali dkk. 2010. *Modul Kewirausahaan S1*. Jakarta: Hikmah
4. Artikel Media Massa dan Youtube

		<b>SATUAN ACARA PEMBELAJARAN (SAP)</b>	Disetujui oleh  Dekan Fak. Kedokteran
Revisi ke: 2	Tanggal: 1 September 2014	<b>SPMI-UNDIP/SAP/10.05.03/042</b>	

MATA KULIAH : KEWIRAUSAHAAN

KODE MATA KULIAH : MWU 109 / 2 SKS

WAKTU PERTEMUAN : 2 x 50 menit

PERTEMUAN KE : 2

Standar Kompetensi : Mahasiswa dapat menyusun Rencana Bisnis dan mengimplementasikan Bisnis berlandaskan kewirausahaan di bidangnya

Kompetensi Dasar : Memahami pentingnya perubahan dan menerapkan pola pikir (mindset) wirausaha

Indikator : Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa dapat :

1. Menjabarkan pentingnya perubahan dan mindset
2. Mengenalkan cara berpikir seorang Entrepreneur
3. Mengetahui dan mengkaji kecerdasan finansial

A. POKOK BAHASAN: Berpikir Perubahan

B. SUB POKOK BAHASAN:

1. Pendahuluan
2. Mindset mampu menggerakkan perilaku
3. Mindset seorang Entrepreneur
4. Hambatan Persepsi saat Memulai Usaha dan Bagaimana Meruntuhkan Hambatan tersebut
5. Kreativitas Finansial Entrepreneur

C. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Tahap Kegiatan	Kegiatan dosen	Kegiatan mahasiswa	Media dan alat pengajaran
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan cakupan materi Berpikir Perubahan</li> <li>- Menjelaskan manfaat mempelajari Berpikir Perubahan</li> <li>- Menjelaskan kompetensi dasar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperhatikan</li> <li>- Bergabung sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</li> </ul>	<i>LCD Projector</i>


	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5-10 orang.</li> </ul>		
Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi tugas pada masing-masing kelompok untuk berdiskusi tentang Game “Konsumsi vs Investasi”</li> <li>- Mengawasi kegiatan mahasiswa dan menjawab pertanyaan mahasiswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdiskusi dengan kelompok masing-masing.</li> <li>- Bertanya pada dosen apabila ada hal yang kurang jelas</li> </ul>	<i>White board dan LCD Projector</i>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.</li> <li>- Memberi kesempatan pada kelompok yang tidak sedang melakukan presentasi untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi</li> <li>- Mengidentifikasi kesulitan yang masih dirasakan oleh mahasiswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memilih salah satu anggota kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusi.</li> <li>- Mengajukan pertanyaan pada kelompok yang sedang presentasi</li> </ul>	<i>White board dan LCD Projector</i>

#### D. EVALUASI

Menyimpulkan seberapa jauh mahasiswa menguasai semua materi yang telah diajarkan

#### E. REFERENSI

1. Dareck Carol. 2006. *Change Your Mindset, Change Your Life*. Jakarta: Penerbit Serambi
2. Sherwood. 2006. *Innovation and Creativity*. Jakarta: Elex Media
3. Rhenald Kasali dkk. 2010. *Modul Kewirausahaan S1*. Jakarta: Hikmah

		<b>SATUAN ACARA PEMBELAJARAN (SAP)</b>	Disetujui oleh  Dekan Fak. Kedokteran
Revisi ke: 2	Tanggal: 1 September 2014	<b>SPMI-UNDIP/SAP/10.05.03/042</b>	

MATA KULIAH : KEWIRAUSAHAAN

KODE MATA KULIAH : MWU 109 / 2 SKS

WAKTU PERTEMUAN : 2 x 50 menit

PERTEMUAN KE : 3

Standar Kompetensi : Mahasiswa dapat menyusun Rencana Bisnis dan mengimplementasikan Bisnis berlandaskan kewirausahaan di bidangnya

Kompetensi Dasar : Mampu berpikir kreatif dan melakukan kreativitas dalam memulai usaha.

Indikator : Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa dapat :

1. Mengkaji kreativitas sebagai modal penting seorang wirausaha
2. Menjelaskan hambatan berpikir kreatif yang menghambat wirausaha
3. Menjelaskan cara membebaskan diri dari hambatan dan meningkatkan kreativitas
4. Menjelaskan cara mengukur potensi diri menjadi kreatif

A. POKOK BAHASAN: Berpikir Kreatif

B. SUB POKOK BAHASAN:

1. Pendahuluan
2. Pengertian Kreativitas
3. Hambatan menjadi kreatif dan Pintu Pembukanya
4. Personal Test: Tes Kreativitas

C. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Tahap Kegiatan	Kegiatan dosen	Kegiatan mahasiswa	Media dan alat pengajaran
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan cakupan materi konsep dan Kreativitas.</li> <li>- Menjelaskan manfaat Berpikir Kreatif</li> <li>- Menjelaskan kompetensi dasar</li> <li>- Membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5-10 orang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperhatikan</li> <li>- Bergabung sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</li> </ul>	<i>LCD Projector</i>
Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi tugas pada masing-masing kelompok untuk melakukan beberapa Game 1: Planet Venus; Game 2: Merangkai Kata-kata; Game</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdiskusi dengan kelompok masing-masing.</li> </ul>	<i>White board dan LCD Projector</i>


	<p>3: Hambatan Kreativitas kemudian mendiskusikannya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memfasilitasi Personal Tes: Tes Kreativitas</li> <li>- Mengawasi kegiatan mahasiswa dan menjawab pertanyaan mahasiswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanya pada dosen apabila ada hal yang kurang jelas</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meminta masing-masing kelompok memaparkan hasil diskusinya.</li> <li>- Memberi kesempatan pada kelompok yang tidak sedang melakukan paparan untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang paparan</li> <li>- Mengidentifikasi kesulitan yang masih dirasakan oleh mahasiswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memilih salah satu anggota kelompok yang akan memaparkan hasil diskusi.</li> <li>- Mengajukan pertanyaan pada kelompok yang sedang presentasi</li> </ul>	<i>White board dan LCD Projector</i>

#### D. EVALUASI

Menyimpulkan seberapa jauh mahasiswa menguasai semua materi yang telah diajarkan

#### E. REFERENSI

1. Dareck Carol. 2006. *Change Your Mindset, Change Your Life*. Jakarta: Penerbit Serambi
2. Sherwood. 2006. *Innovation and Creativity*. Jakarta: Elex Media
3. Rhenald Kasali dkk. 2010. *Modul Kewirausahaan S1*. Jakarta: Hikmah
4. Artikel Media Massa dan Youtube

		<b>SATUAN ACARA PEMBELAJARAN (SAP)</b>	Disetujui oleh  Dekan Fak. Kedokteran
Revisi ke: 2	Tanggal: 1 September 2014	<b>SPMI-UNDIP/SAP/10.05.03/042</b>	

MATA KULIAH : KEWIRAUSAHAAN

KODE MATA KULIAH : MWU 109/ 2 SKS

WAKTU PERTEMUAN : 2 x 50 menit

PERTEMUAN KE : 4

Standar Kompetensi : Mahasiswa dapat menyusun Rencana Bisnis dan mengimplementasikan Bisnis berlandaskan kewirausahaan di bidangnya

Kompetensi Dasar : Mampu bersikap, berkarakter seorang pribadi yang berorientasi pada tindakan (action)

Indikator : Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa dapat :

1. Menjelaskan karakter yang berorientasi sebagai salah satu karakter penting seorang wirausaha
2. Menjelaskan sikap dan tindakan yang perlu dimiliki seorang pribadi yang berorientasi tindakan

A. POKOK BAHASAN: Berorientasi pada Tindakan

B. SUB POKOK BAHASAN:

1. Pendahuluan
2. 8 Habits of Highly Effective People
3. Personal Test: Brain Color
4. Test Penilaian Pribadi

C. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Tahap Kegiatan	Kegiatan dosen	Kegiatan mahasiswa	Media dan alat pengajaran
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan cakupan materi Berorientasi Pada Tindakan dalam Wirausaha</li> <li>- Menjelaskan manfaat mempelajari Berorientasi Pada Tindakan dalam Wirausaha</li> <li>- Menjelaskan kompetensi dasar</li> <li>- Membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5-10 orang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperhatikan</li> <li>- Bergabung sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</li> </ul>	<i>LCD Projector</i>
Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi tugas pada masing-masing kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdiskusi dengan</li> </ul>	<i>White board</i> dan




	<p>untuk berdiskusi tentang 8 Habits of Highly Effective People</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengawasi kegiatan mahasiswa dan menjawab pertanyaan mahasiswa</li> <li>- Usai perkuliahan penugasan kelompok untuk berjualan kaki lima dan di reviewkan di pertemuan berikutnya</li> </ul>	<p>kelompok masing-masing.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanya pada dosen apabila ada hal yang kurang jelas</li> </ul>	<p><i>LCD Projector</i></p>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meminta masing-masing kelompok memaparkan hasil diskusinya.</li> <li>- Memberi kesempatan pada kelompok yang tidak sedang melakukan pemaparan untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang pemaparan</li> <li>- Mengidentifikasi kesulitan yang masih dirasakan oleh mahasiswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memilih salah satu anggota kelompok yang akan memaparkan hasil diskusi.</li> <li>- Mengajukan pertanyaan pada kelompok yang sedang presentasi</li> </ul>	<p><i>White board dan LCD Projector</i></p>

#### D. EVALUASI

Menyimpulkan seberapa jauh mahasiswa menguasai semua materi yang telah diajarkan

#### E. REFERENSI

1. Dareck Carol. 2006. *Change Your Mindset, Change Your Life*. Jakarta: Penerbit Serambi
2. Sherwood. 2006. *Innovation and Creativity*. Jakarta: Elex Media
3. Rhenald Kasali dkk. *Modul Kewirausahaan S1*. Jakarta: Hikmah
4. Johnson. 1998. *Who Moved My Cheese?*. Jakarta: Elex Media
5. Stephen R Covey. *8th Habits of Highly Effective People*. Jakarta: Elex Media

		<b>SATUAN ACARA PEMBELAJARAN (SAP)</b>	Disetujui oleh  Dekan Fak. Kedokteran
Revisi ke: 2	Tanggal: 1 September 2014	<b>SPMI-UNDIP/SAP/10.05.03/042</b>	

MATA KULIAH : KEWIRAUSAHAAN

KODE MATA KULIAH : MWU 109 / 2 SKS

WAKTU PERTEMUAN : 2 x 50 menit

PERTEMUAN KE : 5

Standar Kompetensi : Mahasiswa dapat menyusun Rencana Bisnis dan mengimplementasikan Bisnis berlandaskan kewirausahaan di bidangnya

Kompetensi Dasar : Mampu menjelaskan risiko dan pengelolaan risiko

Indikator : Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa dapat :

1. Mengkaji konsep risiko
2. Mengkaji bagaimana pengambilan risiko dilakukan
3. Mengidentifikasi risiko-risiko yang potensial terjadi ketika memulai usaha
4. Mengkaji tindakan-tindakan mengelola risiko

A. POKOK BAHASAN: Pengambilan Risiko

B. SUB POKOK BAHASAN:

1. Pendahuluan
2. Konsep Risiko (Definisi, Motivasi Jenis-Jenis Risiko, Bentuk Kerugian Akibat Risiko)
3. Pengelolaan Risiko

C. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Tahap Kegiatan	Kegiatan dosen	Kegiatan mahasiswa	Media dan alat pengajaran
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan cakupan materi Pengambilan Risiko</li> <li>- Menjelaskan manfaat mempelajari Materi Pengambilan Risiko</li> <li>- Menjelaskan kompetensi dasar</li> <li>- Membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5-10 orang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperhatikan</li> <li>- Bergabung sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</li> </ul>	<i>LCD Projector</i>
Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi tugas pada masing-masing kelompok untuk berdiskusi tentang Game: Pengambilan Risiko</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdiskusi dengan kelompok masing-masing.</li> </ul>	<i>White board dan LCD Projector</i>


	- Mengawasi kegiatan mahasiswa dan menjawab pertanyaan mahasiswa	- Bertanya pada dosen apabila ada hal yang kurang jelas	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.</li> <li>- Memberi kesempatan pada kelompok yang tidak sedang melakukan presentasi untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi</li> <li>- Mengidentifikasi kesulitan yang masih dirasakan oleh mahasiswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memilih salah satu anggota kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusi.</li> <li>- Mengajukan pertanyaan pada kelompok yang sedang presentasi</li> </ul>	<i>White board dan LCD Projector</i>

#### D. EVALUASI

Menyimpulkan seberapa jauh mahasiswa menguasai semua materi yang telah diajarkan

#### E. REFERENSI

1. Rhenald Kasali dkk. Modul Kewirausahaan S1. Jakarta: Hikmah
2. Harrington, Scott E, dan Gregory R. Niehaus. 2004. Risk Management and Insurance. 2nd Ed. NY: McGraw

		<b>SATUAN ACARA PEMBELAJARAN (SAP)</b>	Disetujui oleh  Dekan Fak. Kedokteran
Revisi ke: 2	Tanggal: 1 September 2014	<b>SPMI-UNDIP/SAP/10.05.03/042</b>	

MATA KULIAH : KEWIRAUSAHAAN

KODE MATA KULIAH : MWU 109/ 2 SKS

WAKTU PERTEMUAN : 2 x 50 menit

PERTEMUAN KE : 6

Standar Kompetensi : Mahasiswa dapat menyusun Rencana Bisnis dan mengimplementasikan Bisnis berlandaskan kewirausahaan di bidangnya

Kompetensi Dasar : Mampu menjadi pemimpin dalam wirausaha

Indikator : Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa dapat :

1. Mengkaji pengertian kepemimpinan dalam usaha
2. Mengkaji perbedaan pemimpin dan CEO/Manajer
3. Menjelaskan teori-teori kepemimpinan awal dan kontemporer

A. POKOK BAHASAN: Kepemimpinan

B. SUB POKOK BAHASAN:

1. Pendahuluan
2. Kewirausahaan dengan Kepemimpinan
3. Teori-teori kepemimpinan
4. Ilustrasi Kisah Sukses

C. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Tahap Kegiatan	Kegiatan dosen	Kegiatan mahasiswa	Media dan alat pengajaran
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan cakupan materi Kepemimpinan</li> <li>- Menjelaskan manfaat mempelajari konsep Kepemimpinan</li> <li>- Menjelaskan kompetensi dasar</li> <li>- Membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5-10 orang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperhatikan</li> <li>- Bergabung sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</li> </ul>	<i>LCD Projector</i>
Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi tugas pada masing-masing kelompok untuk berdiskusi tentang Kepemimpinan dari Ilustrasi Kisah Sukses</li> <li>- Mengawasi kegiatan mahasiswa dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdiskusi dengan kelompok masing-masing.</li> <li>- Bertanya pada dosen</li> </ul>	<i>White board dan LCD Projector</i>


	menjawab pertanyaan mahasiswa	apabila ada hal yang kurang jelas	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.</li> <li>- Memberi kesempatan pada kelompok yang tidak sedang melakukan presentasi untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi</li> <li>- Mengidentifikasi kesulitan yang masih dirasakan oleh mahasiswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memilih salah satu anggota kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusi.</li> <li>- Mengajukan pertanyaan pada kelompok yang sedang presentasi</li> </ul>	<i>White board dan LCD Projector</i>

#### D. EVALUASI

Menyimpulkan seberapa jauh mahasiswa menguasai semua materi yang telah diajarkan

#### E. REFERENSI

1. Rhenald Kasali dkk. Modul Kewirausahaan S1. Jakarta: Hikmah.
2. Maxwell. 2003. Leadership
3. Pekerti, A. Strategic Change Leadership: 24 Pemimpin Perubahan Organisasi. Jakarta: PPM

		<b>SATUAN ACARA PEMBELAJARAN (SAP)</b>	Disetujui oleh  Dekan Fak. Kedokteran
Revisi ke: 2	Tanggal: 1 September 2014	<b>SPMI-UNDIP/SAP/10.05.03/042</b>	

MATA KULIAH : KEWIRAUSAHAAN

KODE MATA KULIAH : MWU 109/ 2 SKS

WAKTU PERTEMUAN : 2 x 50 menit

PERTEMUAN KE : 7

Standar Kompetensi : Mahasiswa dapat menyusun Rencana Bisnis dan mengimplementasikan Bisnis berlandaskan kewirausahaan di bidangnya

Kompetensi Dasar : Mampu menjalankan bisnis dengan etika

Indikator : Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa dapat :

1. Memahami Etika Bisnis
2. Menerapkan Etika Bisnis dalam kehidupan

A. POKOK BAHASAN: Etika Bisnis

B. SUB POKOK BAHASAN:

1. Mengkaji pengertian Etika Bisnis
2. Mengkaji peranan Etika dalam Bisnis
3. Mengkaji "rahasia" sukses jangka panjang

C. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Tahap Kegiatan	Kegiatan dosen	Kegiatan mahasiswa	Media dan alat pengajaran
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan cakupan materi Etika Bisnis</li> <li>- Menjelaskan manfaat mempelajari Etika Bisnis</li> <li>- Menjelaskan kompetensi dasar</li> <li>- Membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5-10 orang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperhatikan</li> <li>- Bergabung sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</li> </ul>	<i>LCD Projector</i>
Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi tugas pada masing-masing kelompok untuk berdiskusi tentang Kepemimpinan dari Ilustrasi Kisah Kegagalan Maskapai Adam Air</li> <li>- Mengawasi kegiatan mahasiswa dan menjawab pertanyaan mahasiswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdiskusi dengan kelompok masing-masing.</li> <li>- Bertanya pada dosen apabila ada hal yang kurang jelas</li> </ul>	<i>White board dan LCD Projector</i>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meminta masing-masing kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memilih salah satu</li> </ul>	<i>White board dan</i>


	<p>mempresentasikan hasil diskusinya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi kesempatan pada kelompok yang tidak sedang melakukan presentasi untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi</li> <li>- Mengidentifikasi kesulitan yang masih dirasakan oleh mahasiswa.</li> </ul>	<p>anggota kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengajukan pertanyaan pada kelompok yang sedang presentasi</li> </ul>	<i>LCD Projector</i>
--	---	--	----------------------

#### D. EVALUASI

Menyimpulkan seberapa jauh mahasiswa menguasai semua materi yang telah diajarkan

#### E. REFERENSI

1. Rhenald Kasali dkk. Modul Kewirausahaan S1. Jakarta: Hikmah
2. Rahayu, E.M. 2008. Belajar "Dari Kegagalan Si Burung Besi Oranye".  
<http://www.swa.co.id/swamajalah/sajian/details.Php?cid=1&id=7471>

		<b>SATUAN ACARA PEMBELAJARAN (SAP)</b>	Disetujui oleh  Dekan Fak. Kedokteran
Revisi ke: 2	Tanggal: 1 September 2014	<b>SPMI-UNDIP/SAP/10.05.03/042</b>	

MATA KULIAH : KEWIRAUSAHAAN

KODE MATA KULIAH : MWU 109/ 2 SKS

WAKTU PERTEMUAN : 2 x 50 menit

PERTEMUAN KE : 8

Standar Kompetensi : Mahasiswa dapat menyusun Rencana Bisnis dan mengimplementasikan Bisnis berlandaskan kewirausahaan di bidangnya

Kompetensi Dasar : Memahami Faktor "X" yang berlaku dalam memulai usaha dan membangun Bisnis

Indikator : Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa dapat :

1. Menjelaskan pengertian Faktor "X"
2. Mengkaji Faktor "X"
3. Menjelaskan sikap-sikap dalam menghadapi Faktor "X"
4. Menjelaskan tipe dan karakteristik Faktor "X"

A. POKOK BAHASAN: Faktor "X"

B. SUB POKOK BAHASAN:

1. Pendahuluan
2. Potensi menemukan "Pintu"nya
3. Memancing Keberuntungan
4. Bakat menemukan "Pintu"nya
5. "X" kecil vs "X" Besar
6. Identifikasi Faktor "X"

C. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Tahap Kegiatan	Kegiatan dosen	Kegiatan mahasiswa	Media dan alat pengajaran
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan cakupan materi Faktor "X"</li> <li>- Menjelaskan manfaat mempelajari konsep Kepemimpinan</li> <li>- Menjelaskan kompetensi dasar</li> <li>- Membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5-10 orang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperhatikan</li> <li>- Bergabung sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</li> </ul>	LCD Projector
Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi tugas pada masing-masing kelompok untuk berdiskusi tentang Kepemimpinan dari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdiskusi dengan kelompok masing-</li> </ul>	White board dan LCD Projector




	<p>Ilustrasi Kasus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengawasi kegiatan mahasiswa dan menjawab pertanyaan mahasiswa</li> </ul>	<p>masing.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanya pada dosen apabila ada hal yang kurang jelas</li> </ul>	
Penutup	<p>D. Meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.</p> <p>E. Memberi kesempatan pada kelompok yang tidak sedang melakukan presentasi untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi</p> <p>F. Mengidentifikasi kesulitan yang masih dirasakan oleh mahasiswa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memilih salah satu anggota kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusi.</li> <li>- Mengajukan pertanyaan pada kelompok yang sedang presentasi</li> </ul>	<i>White board dan LCD Projector</i>

#### G. EVALUASI

Menyimpulkan seberapa jauh mahasiswa menguasai semua materi yang telah diajarkan

#### H. REFERENSI

1. Rhenald Kasali dkk. Modul Kewirausahaan S1. Jakarta: Hikmah
2. Maxwell. 2007. Talent Is Never Enough: Discover The Choice That Will Take You Beyond Your Talent. California: Thomson Nelson Inc.

		<b>SATUAN ACARA PEMBELAJARAN (SAP)</b>	Disetujui oleh  Dekan Fak. Kedokteran
Revisi ke: 2	Tanggal: 1 September 2014	<b>SPMI-UNDIP/SAP/10.05.03/042</b>	

MATA KULIAH : KEWIRAUSAHAAN

KODE MATA KULIAH : MWU 109/ 2 SKS

WAKTU PERTEMUAN : 2 x 50 menit

PERTEMUAN KE : 9

Standar Kompetensi : Mahasiswa dapat menyusun Rencana Bisnis dan mengimplementasikan Bisnis berlandaskan kewirausahaan di bidangnya

Kompetensi Dasar : Mampu mengimplementasikan ide dan gagasan usaha baru

Indikator : Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa dapat :

1. Menjelaskan cara-cara mencari gagasan usaha baru
2. Menjelaskan bidang usaha kelompok usaha kreatif
3. Menjelaskan bidang usaha kelompok usaha konsultatif
4. Menjelaskan bidang usaha kelompok usaha pelayanan
5. Menjelaskan bidang usaha kelompok usaha analitis
6. Menjelaskan ide usaha dari imitatif

A. POKOK BAHASAN: Mencari Gagasan Usaha

B. SUB POKOK BAHASAN:

1. Pendahuluan
  2. Mengenal Panggilan Jiwa
  3. Tipe Manusia: Dominan, Populer, Tenang, Konvensional
  4. Matching Panggilan Jiwa dan Jenis Usaha
  5. Bidang Usaha Kelompok Kreatif, Konsultatif, Pelayanan dan Analitis
- Ide Usaha dari Imitasi

C. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Tahap Kegiatan	Kegiatan dosen	Kegiatan mahasiswa	Media dan alat pengajaran
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan cakupan materi Mencari Gagasan Usaha Baru</li> <li>- Menjelaskan manfaat mempelajari Mencari Gagasan Usaha Baru</li> <li>- Menjelaskan kompetensi dasar</li> <li>- Membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5-10 orang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperhatikan</li> <li>- Bergabung sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</li> </ul>	<i>LCD Projector</i>


Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi tugas pada masing-masing kelompok untuk berdiskusi tentang Kepemimpinan dari Ilustrasi Kisah Sukses</li> <li>- Mengawasi kegiatan mahasiswa dan menjawab pertanyaan mahasiswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdiskusi dengan kelompok masing-masing.</li> <li>- Bertanya pada dosen apabila ada hal yang kurang jelas</li> </ul>	<i>White board dan LCD Projector</i>
Penutup	<p>I. Meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.</p> <p>J. Memberi kesempatan pada kelompok yang tidak sedang melakukan presentasi untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi</p> <p>K. Mengidentifikasi kesulitan yang masih dirasakan oleh mahasiswa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memilih salah satu anggota kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusi.</li> <li>- Mengajukan pertanyaan pada kelompok yang sedang presentasi</li> </ul>	<i>White board dan LCD Projector</i>

#### D. EVALUASI

Menyimpulkan seberapa jauh mahasiswa menguasai semua materi yang telah diajarkan

#### E. REFERENSI

1. Rhenald Kasali dkk. 2010. Modul Kewirausahaan S1. Jakarta: Hikmah.

		<b>SATUAN ACARA PEMBELAJARAN (SAP)</b>	Disetujui oleh  Dekan Fak. Kedokteran
Revisi ke: 2	Tanggal: 1 September 2014	<b>SPMI-UNDIP/SAP/10.05.03/042</b>	

MATA KULIAH : KEWIRAUSAHAAN

KODE MATA KULIAH : MWU 109/ 2 SKS

WAKTU PERTEMUAN : 2 x 50 menit

PERTEMUAN KE : 10

Standar Kompetensi : Mahasiswa dapat menyusun Rencana Bisnis dan mengimplementasikan Bisnis berlandaskan kewirausahaan di bidangnya

Kompetensi Dasar : Mampu melakukan Pemasaran Usaha/Bisnis

Indikator : Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa dapat :  
Mengkaji konsep, strategi dan taktik, serta konsep bauran Pemasaran

A. POKOK BAHASAN: Pemasaran

B. SUB POKOK BAHASAN:

1. Pendahuluan
2. Produksi dulu atau Pemasaran dulu
3. Pengertian Pemasaran
4. Strategi Pemasaran
5. Taktik Pemasaran

C. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Tahap Kegiatan	Kegiatan dosen	Kegiatan mahasiswa	Media dan alat pengajaran
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan cakupan materi Pemasaran Bisnis</li> <li>- Menjelaskan manfaat mempelajari konsep Pemasaran Bisnis</li> <li>- Menjelaskan kompetensi dasar</li> <li>- Membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5-10 orang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperhatikan</li> <li>- Bergabung sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</li> </ul>	<i>LCD Projector</i>
Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi tugas pada masing-masing kelompok untuk berdiskusi tentang Kepemimpinan dari Ilustrasi Kisah Sukses</li> <li>- Mengawasi kegiatan mahasiswa dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdiskusi dengan kelompok masing-masing.</li> <li>- Bertanya pada dosen</li> </ul>	<i>White board dan LCD Projector</i>


	menjawab pertanyaan mahasiswa	apabila ada hal yang kurang jelas	
Penutup	<p>L. Meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.</p> <p>M. Memberi kesempatan pada kelompok yang tidak sedang melakukan presentasi untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi</p> <p>N. Mengidentifikasi kesulitan yang masih dirasakan oleh mahasiswa.</p>	<p>- Memilih salah satu anggota kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>- Mengajukan pertanyaan pada kelompok yang sedang presentasi</p>	<i>White board dan LCD Projector</i>

## 5. EVALUASI

Menyimpulkan seberapa jauh mahasiswa menguasai semua materi yang telah diajarkan

## 6. REFERENSI

1. Rhenald Kasali dkk. 2010. Modul Kewirausahaan S1. Jakarta: Hikmah.
2. Kartajaya, H. 2002. MarkPlus on Strategy. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
3. Kotler dan Lane. 2007. Manajemen Pemasaran. Edisi Kedua Belas Jilid 1. Jakarta: PT. Indeks

		<b>SATUAN ACARA PEMBELAJARAN (SAP)</b>	Disetujui oleh  Dekan Fak. Kedokteran
Revisi ke: 2	Tanggal: 1 September 2014	<b>SPMI-UNDIP/SAP/10.05.03/042</b>	

MATA KULIAH : KEWIRAUSAHAAN

KODE MATA KULIAH : MWU 109/ 2 SKS

WAKTU PERTEMUAN : 2 x 50 menit

PERTEMUAN KE : 11

Standar Kompetensi : Mahasiswa dapat menyusun Rencana Bisnis dan mengimplementasikan Bisnis berlandaskan kewirausahaan di bidangnya

Kompetensi Dasar : Mampu melakukan Manajemen Keuangan dan Mencari Pembiayaan Usaha

Indikator : Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa dapat :  
Mengkaji, pengertian dasar manajemen keuangan dan mengkaji bagaimana pengelolaan keuangan dilakukan

A. POKOK BAHASAN: Manajemen Keuangan dan Pembiayaan Usaha

B. SUB POKOK BAHASAN:

1. Pendahuluan
2. Studi Kasus Bebek Goreng Bagong
3. Format Manajemen Keuangan
4. Menjelaskan Komponen Manajemen Keuangan
5. Pengelolaan Keuangan dalam memulai bisnis
6. Manajemen Modal Kerja

C. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Tahap Kegiatan	Kegiatan dosen	Kegiatan mahasiswa	Media dan alat pengajaran
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan cakupan materi Manajemen Keuangan dan Mencari Pembiayaan Usaha</li> <li>- Menjelaskan manfaat mempelajari Pengelolaan Keuangan Usaha</li> <li>- Menjelaskan kompetensi dasar</li> <li>- Membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5-10 orang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperhatikan</li> <li>- Bergabung sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</li> </ul>	<i>LCD Projector</i>
Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi tugas pada masing-masing kelompok untuk berdiskusi tentang Kepemimpinan dari Ilustrasi Kisah Sukses</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdiskusi dengan kelompok masing-masing.</li> </ul>	<i>White board dan LCD Projector</i>


	- Mengawasi kegiatan mahasiswa dan menjawab pertanyaan mahasiswa	- Bertanya pada dosen apabila ada hal yang kurang jelas	
Penutup	<p>A. Meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.</p> <p>B. Memberi kesempatan pada kelompok yang tidak sedang melakukan presentasi untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi</p> <p>C. Mengidentifikasi kesulitan yang masih dirasakan oleh mahasiswa.</p>	<p>- Memilih salah satu anggota kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>- Mengajukan pertanyaan pada kelompok yang sedang presentasi</p>	<i>White board dan LCD Projector</i>

#### D. EVALUASI

Menyimpulkan seberapa jauh mahasiswa menguasai semua materi yang telah diajarkan

#### E. REFERENSI

1. Rhenald Kasali dkk. 2010. Modul Kewirausahaan S1. Jakarta: Hikmah.

		<b>SATUAN ACARA PEMBELAJARAN (SAP)</b>	Disetujui oleh  Dekan Fak. Kedokteran
Revisi ke: 2	Tanggal: 1 September 2014	<b>SPMI-UNDIP/SAP/10.05.03/042</b>	

MATA KULIAH : KEWIRAUSAHAAN

KODE MATA KULIAH : MWU 109/ 2 SKS

WAKTU PERTEMUAN : 2 x 50 menit

PERTEMUAN KE : 12

Standar Kompetensi : Mahasiswa dapat menyusun Rencana Bisnis dan mengimplementasikan Bisnis berlandaskan kewirausahaan di bidangnya

Kompetensi Dasar : Mampu memulai Usaha Baru

Indikator : Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa dapat :  
Mengkaji, tahap-tahap memulai usaha baru

A. POKOK BAHASAN: Memulai Usaha Baru

B. SUB POKOK BAHASAN:

1. Pendahuluan
2. Tahapan Memulai Usaha Baru

C. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Tahap Kegiatan	Kegiatan dosen	Kegiatan mahasiswa	Media dan alat pengajaran
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan cakupan materi Memulai Usaha Baru</li> <li>- Menjelaskan manfaat mempelajari Bagaimana Memulai Usaha Baru</li> <li>- Menjelaskan kompetensi dasar</li> <li>- Membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5-10 orang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperhatikan</li> <li>- Bergabung sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</li> </ul>	<i>LCD Projector</i>
Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi tugas pada masing-masing kelompok untuk berdiskusi tentang Kepemimpinan dari Ilustrasi Kisah Sukses</li> <li>- Mengawasi kegiatan mahasiswa dan menjawab pertanyaan mahasiswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdiskusi dengan kelompok masing-masing.</li> <li>- Bertanya pada dosen apabila ada hal yang kurang jelas</li> </ul>	<i>White board dan LCD Projector</i>
Penutup	D. Meminta masing-masing kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memilih salah satu</li> </ul>	<i>White board dan</i>




	<p>mempresentasikan hasil diskusinya.</p> <p>E. Memberi kesempatan pada kelompok yang tidak sedang melakukan presentasi untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi</p> <p>F. Mengidentifikasi kesulitan yang masih dirasakan oleh mahasiswa.</p>	<p>anggota kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>- Mengajukan pertanyaan pada kelompok yang sedang presentasi</p>	<i>LCD Projector</i>
--	--	---	----------------------

#### D. EVALUASI

Menyimpulkan seberapa jauh mahasiswa menguasai semua materi yang telah diajarkan

#### E. REFERENSI

1. Rhenald Kasali dkk. 2010. Modul Kewirausahaan S1. Jakarta: Hikmah.

		<b>SATUAN ACARA PEMBELAJARAN (SAP)</b>	Disetujui oleh  Dekan Fak. Kedokteran
Revisi ke: 2	Tanggal: 1 September 2014	<b>SPMI-UNDIP/SAP/10.05.03/042</b>	

MATA KULIAH : KEWIRAUSAHAAN

KODE MATA KULIAH : MWU 109/ 2 SKS

WAKTU PERTEMUAN : 2 x 50 menit

PERTEMUAN KE : 13

Standar Kompetensi : Mahasiswa dapat menyusun Rencana Bisnis dan mengimplementasikan Bisnis berlandaskan kewirausahaan di bidangnya

Kompetensi Dasar : Mampu menuangkan gagasan usaha baru dalam rencana bisnis

Indikator : Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa dapat :  
Membuat Rencana Bisnis dengan menuangkan Ide Usaha Baru dalam bentuk dokumen sederhana tertulis

O. POKOK BAHASAN: Perencanaan Bisnis

A. SUB POKOK BAHASAN:

1. Pendahuluan
2. Perbedaan Rencana Bisnis dan Perencanaan Bisnis
3. Konsep dan Wawasan Perencanaan Binis
4. Tugas Kelompok

A. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Tahap Kegiatan	Kegiatan dosen	Kegiatan mahasiswa	Media dan alat pengajaran
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan cakupan materi Menuangkan Gagasan Bisnis dalam Rencana Bisnis</li> <li>- Menjelaskan manfaat mempelajari Menuangkan Gagasan Usaha dalam Rencana Bisnis</li> <li>- Menjelaskan kompetensi dasar</li> <li>- Membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5-10 orang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperhatikan</li> <li>- Bergabung sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</li> </ul>	<i>LCD Projector</i>
Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi tugas pada masing-masing kelompok untuk berdiskusi tentang Kepemimpinan dari Ilustrasi Kisah Sukses</li> <li>- Mengawasi kegiatan mahasiswa dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdiskusi dengan kelompok masing-masing.</li> <li>- Bertanya pada dosen</li> </ul>	<i>White board dan LCD Projector</i>


	menjawab pertanyaan mahasiswa	apabila ada hal yang kurang jelas	
Penutup	<p>G. Meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.</p> <p>H. Memberi kesempatan pada kelompok yang tidak sedang melakukan presentasi untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi</p> <p>I. Mengidentifikasi kesulitan yang masih dirasakan oleh mahasiswa.</p>	<p>- Memilih salah satu anggota kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>- Mengajukan pertanyaan pada kelompok yang sedang presentasi</p>	<i>White board dan LCD Projector</i>

#### A. EVALUASI

Menyimpulkan seberapa jauh mahasiswa menguasai semua materi yang telah diajarkan

#### B. REFERENSI

1. Rhenald Kasali dkk. Modul Kewirausahaan S1. Jakarta: Hikmah.

		<b>SATUAN ACARA PEMBELAJARAN (SAP)</b>	Disetujui oleh  Dekan Fak. Kedokteran
Revisi ke: 2	Tanggal: 1 September 2014	<b>SPMI-UNDIP/SAP/10.05.03/042</b>	

MATA KULIAH : KEWIRAUSAHAAN

KODE MATA KULIAH : MWU 109/ 2 SKS

WAKTU PERTEMUAN : 2 x 50 menit

PERTEMUAN KE : 14

Standar Kompetensi : Mahasiswa dapat menyusun Rencana Bisnis dan mengimplementasikan Bisnis berlandaskan kewirausahaan di bidangnya

Kompetensi Dasar : Mampu membuat Rencana dan Perencanaan Bisnis

Indikator : Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa dapat :  
Menyusun tertulis Rencana Bisnis dan Perencanaan Bisnis

A. POKOK BAHASAN: Penyusunan Rencana Bisnis

B. SUB POKOK BAHASAN:

1. Pendahuluan

2. Mewujudkan Gagasan Bisnis dalam Rencana Bisnis

C. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Tahap Kegiatan	Kegiatan dosen	Kegiatan mahasiswa	Media dan alat pengajaran
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan cakupan materi Penyusunan Rencana Bisnis</li> <li>- Menjelaskan manfaat mempelajari konsep Penyusunan Rencana Bisnis</li> <li>- Menjelaskan kompetensi dasar</li> <li>- Membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5-10 orang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperhatikan</li> <li>- Bergabung sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</li> </ul>	<i>LCD Projector</i>
Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi tugas pada masing-masing kelompok untuk berdiskusi tentang Kepemimpinan dari Ilustrasi Kisah Sukses</li> <li>- Mengawasi kegiatan mahasiswa dan menjawab pertanyaan mahasiswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdiskusi dengan kelompok masing-masing.</li> <li>- Bertanya pada dosen apabila ada hal yang kurang jelas</li> </ul>	<i>White board dan LCD Projector</i>
Penutup	A. Meminta masing-masing kelompok	- Memilih salah satu	<i>White board dan</i>

	<p>mempresentasikan hasil diskusinya.</p> <p>B. Memberi kesempatan pada kelompok yang tidak sedang melakukan presentasi untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi</p> <p>C. Mengidentifikasi kesulitan yang masih dirasakan oleh mahasiswa.</p>	<p>anggota kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>- Mengajukan pertanyaan pada kelompok yang sedang presentasi</p>	<i>LCD Projector</i>
--	--	---	----------------------

#### D. EVALUASI

Menyimpulkan seberapa jauh mahasiswa menguasai semua materi yang telah diajarkan

#### E. REFERENSI

1. Rhenald Kasali dkk. Modul Kewirausahaan S1. Jakarta: Hikmah.