


FORMAT RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

 INDONESIA BANKING SCHOOL	STIE INDONESIA BANKING SCHOOL				
	FAKULTAS EKONOMI				
	MANAJEMEN				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTE R	Tgl Penyusunan
Design Thinking		Pemasaran	2	6	21 Januari 2021
OTORISASI	Dosen Pengembangan RPS	Koordinator RMK		Ketua Program Studi	
	<u>Dr. Nuri Wulandari, SE.,MSc</u>	<u>Santi Rimadias, SP.,M.Si.</u>		<u>Dr. Erric Wijaya</u>	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI				
	SU 9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
	PU 7	Menguasai prinsip metode kuantitatif dalam bentuk logical mathematical, statistic, dan ekonometrika terapan sebagai alat pengolahan data empirik sehingga dapat mendekripsikan data kuantitatif empirik dan estimasi data kuantitatif			
	KU 1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya			
	KK 2	Mampu merumuskan dan mengimplementasikan rencana strategis ke dalam rencana operasional			
	CP-MK				
	M1	Mahasiswa mampu menjelaskan lingkup kajian dan praktik komunikasi pemasaran terpadu (PU 7)			
	M2	Mahasiswa mampu melakukan analisis situasi komunikasi pemasaran terpadu (KU 1, KK 2)			
	M3	Mahasiswa mampu menjelaskan metode budgeting komunikasi pemasaran terpadu (PU 7)			
	M4	Mahasiswa mampu merumuskan strategi dan taktik kreatif (PU7, KU 1, KK 2)			
M5	Mahasiswa mampu merancang rencana komunikasi pemasaran terpadu (SU 9, PU7, KU 1, KK 2)				
M6	Mahasiswa mampu mengilustrasikan secara visual rencana implementasi rancangan komunikasi pemasaran terpadu (KK 2)				
M7	Mahasiswa mampu mempresentasikan rancangan komunikasi pemasaran terpadu (SU 9, KU 1, KK 3)				

Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa dapat mengeksplorasi sebuah metode inovasi yang disebut Design Thinking (DT). Metode ini menitikberatkan pada pemahaman dalam mengenai konsumen / pelanggan dan berfokus pada penciptaan nilai setiap product, jasa atau aktifitas yang menjadi object pemecahan masalah. Metode ini diajarkan secara praktis terdiri dari penguasaan konsep dan penelaahan kasus pada paruh semester pertama. Pada paruh kedua, mahasiswa secara berkelompok akan terjun dalam pemecahan masalah langsung dengan kasus nyata dan berkolaborasi dalam Lab Design Thinking. Mata kuliah ini akan mendorong, inovasi, kolaborasi dan kerjasama, juga kreatifitas dan keberanian untuk mengemukakan ide dan menjalankan ide tersebut. Ujian akhir akan berbentuk presentasi final project akhir secara berkelompok yang nantinya akan dilakukan di hadapan perusahaan yang dijadikan kasus (sponsor). Mata kuliah ini akan bekerjasama dengan Ikatan Alumni , Inkubator Bisnis dari Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IBS dan kemahasiswaan.	
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Design Thinking dan tahap identifikasi kesempatan 2. Cakupan Project dan Design Brief 3. Perencanaan dan Riset 4. Identifikasi insights dan menciptakan kriteria desain 5. Urun Rembuk dan pengembangan konsep 6. Pitching ideas dan presentasi 7. Membangun Prototypes 8. Menerima masukan dan saran dari pemangku kepentingan 9. Peluncuran ide dan mengukur dampak. 10. Aplikasi konsep Design Thinking pada kasus 	
Pustaka	Utama:	
	<i>Jeanne Liedtka and Tim Ogilvie, Designing for Growth: A Design Thinking Tool Kit for Managers (New York: Columbia University Press, 2011)</i> <i>Jeanne Liedtka, Tim Ogilvie, and Rachel Brozenske, The Designing for Growth Field Book: A Step-byStep Project Guide (New York: Columbia University Press, 2014).</i>	
	Pendukung:	
	<i>Harvard Business Review 10 Must Read on Design Thinking (2020)</i> <i>Human-Centered Design Toolkit (IDEO); https://www.ideo.com/post/design-kit</i> <i>Artikel 1 : Better Brainstorming (Harvard Business Review, March-April 2018); https://hbr.org/2018/03/better-brainstorming</i>	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	Power Point, Virtual Conference	White board, PC, LCD Projector
Team Teaching	Tim Dosen	
Mata kuliah syarat	Manajemen Pemasaran	

Minggu Ke-	Sub-CP-MK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Bahan Kajian (materi ajar)	Metode Pembelajaran	Waktu (menit)	Pengalaman belajar mahasiswa	Kriteria Penilaian & indikator	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu menjelaskan konsep-konsep dasar Design Thinking	Pengenalan Design Thinking dan tahap identifikasi kesempatan <ul style="list-style-type: none"> Mengapa Design Thinking ? Design & Business 4 step Design Thinking Tools Design Thinking 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Menonton Video Instruksi tugas mingguan Ch 1,2 https://www.youtube.com/watch?v=IdYzbVONDp8 	100	<ul style="list-style-type: none"> Berfikir kritis Mendengarkan pendapat 	<ul style="list-style-type: none"> Berpartisipasi aktif dalam aktivitas perkuliahan Mengumpulkan tugas yang diberikan 	15
2	Mampu menganalisis situasi Komunikasi Pemasaran	Cakupan Project dan Design Brief <ul style="list-style-type: none"> Cakupan Project Design Brief Visualisasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Review tugas mingguan Ch 3 https://www.youtube.com/watch?v=68dBCu5ZTHI 	100	<ul style="list-style-type: none"> Berfikir kritis Mendengarkan pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> Berpartisipasi aktif dalam aktivitas perkuliahan Mengumpulkan tugas yang diberikan 	
3	Mampu mengaitkan konsep proses komunikasi dengan upaya Komunikasi Pemasaran	Riset & Identifikasi Insight <ul style="list-style-type: none"> Riset Personas Journey Mapping Identifikasi insight 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi Diskusi Review tugas mingguan Ch 4 https://www.youtube.com/watch?v=X7iXcP-wlkk 	100	<ul style="list-style-type: none"> Berfikir kritis Presentasi Mendengarkan pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> Berpartisipasi aktif dalam aktivitas perkuliahan Mengumpulkan tugas yang diberikan 	
4	Mampu merancang tujuan dan budgeting program Komunikasi Pemasaran	Urun rembuk <ul style="list-style-type: none"> Identifikasi insight 2 Kriteria Design Urun Rembuk yang efektif 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi Diskusi Review tugas mingguan Ch 7 Artikel 1 : Better Brainstorming 	100	<ul style="list-style-type: none"> Berfikir kritis Presentasi Mendengarkan pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> Berpartisipasi aktif dalam aktivitas perkuliahan Mengumpulkan tugas yang diberikan 	
5	Mampu mengevaluasi strategi kreatif atas	Pengembangan konsep <ul style="list-style-type: none"> Pengembangan Konsep Tes Asumsi 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Kelompok Review tugas mingguan 	100	<ul style="list-style-type: none"> Berfikir kritis 	<ul style="list-style-type: none"> Berpartisipasi aktif dalam 	

	suatu kasus tertentu	<ul style="list-style-type: none"> Perkenalan Teknik Prototyping 	<ul style="list-style-type: none"> Ch 8,9,10 https://www.youtube.com/watch?v=JMjozqJS44M 		<ul style="list-style-type: none"> Presentasi Mendengarkan Mengajukan pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> aktivitas perkuliahan Mengumpulkan tugas yang diberikan 	
6	Mampu mendesain upaya Komunikasi Pemasaran melalui media broadcast	Persiapan Pitching <ul style="list-style-type: none"> Lanjutan Prototyping Pitching Ide Persiapan Pitching 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi Diskusi Review tugas mingguan Ch 10 	100	<ul style="list-style-type: none"> Berfikir kritis Presentasi Mendengarkan Mengajukan pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> Berpartisipasi aktif dalam aktivitas perkuliahan Mengumpulkan tugas yang diberikan 	
7	Mampu menyatakan ide Komunikasi Pemasaran	Presentasi Kelompok atau Dosen Tamu	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Review Persiapan UTS 	100	<ul style="list-style-type: none"> Berfikir kritis Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Komunikasi efektif dalam presentasi ide project 	
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	Materi perkuliahan minggu 1 sampai 7	Presentasi Kelompok	-	Evaluasi pembelajaran	Mampu menjawab pertanyaan secara tertulis	35
9	Design Thinking Lab	Live Case Company Kuliah Tamu Perusahaan 1 Kuliah Tamu Perusahaan 2	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi Diskusi Review tugas mingguan 	100	<ul style="list-style-type: none"> Berfikir kritis Presentasi Mendengarkan Mengajukan pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> Berpartisipasi aktif dalam aktivitas perkuliahan Mengumpulkan tugas yang diberikan 	
10	Design Thinking Lab	Design Problem 1 Apakah itu design problem ? Brainstorming Session Observation Structured Interview dan Contextual Inquiry	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi Diskusi Review tugas mingguan 	100	<ul style="list-style-type: none"> Berfikir kritis Presentasi Mendengarkan Mengajukan pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> Berpartisipasi aktif dalam aktivitas perkuliahan Mengumpulkan tugas yang diberikan 	15

11	Design Thinking Lab	Design Problem 2 Presentation for : Observation Structured Interview dan Contextual Inquiry	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentasi ▪ Diskusi ▪ Review tugas mingguan 	100	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berfikir kritis ▪ Presentasi ▪ Mendengarkan ▪ Mengajukan pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berpartisipasi aktif dalam aktivitas perkuliahan ▪ Mengumpulkan tugas yang diberikan 	
12	Design Thinking Lab	Empathy & Ideation 1 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gathering Ideas ▪ Emphaty ▪ Ideation 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentasi ▪ Diskusi ▪ Review tugas mingguan 	100	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berfikir kritis ▪ Presentasi ▪ Mendengarkan ▪ Mengajukan pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berpartisipasi aktif dalam aktivitas perkuliahan ▪ Mengumpulkan tugas yang diberikan 	
13	Design Thinking Lab	Personas & Prototyping 1 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Building Personas ▪ Prototyping ▪ Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentasi ▪ Diskusi ▪ Review tugas mingguan 	100	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berfikir kritis ▪ Presentasi ▪ Mendengarkan ▪ Mengajukan pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berpartisipasi aktif dalam aktivitas perkuliahan ▪ Mengumpulkan tugas yang diberikan 	
14	Design Thinking Lab	Prototyping 2 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Task Based Usability Testing ▪ Usability Testing dan Evaluasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentasi ▪ Diskusi ▪ Review tugas mingguan 	100	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berfikir kritis ▪ Presentasi ▪ Mendengarkan ▪ Mengajukan pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berpartisipasi aktif dalam aktivitas perkuliahan ▪ Mengumpulkan tugas yang diberikan 	
15	Design Thinking Lab	Komunikasi Ide Story Board Video Realisasi ide	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Review Persiapan Pameran 	100	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berfikir kritis ▪ Mendengar ▪ Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berpartisipasi aktif dalam aktivitas perkuliahan 	
16	Pameran Design Thinking	Materi perkuliahan minggu 1 sampai minggu 15	Pameran Poster, Video, Podcast live stream	-	Mengkonstruksi rancangan ide menjadi presentasi	Kemampuan membuat rancangan ide menjadi presentasi	35