

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)



MATA KULIAH	:	Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital
KODE MK	:	2CKUI003
SEMESTER	:	2

Tim Penyusun:

Serwin, S.Kom., M.Kom.

(Program Studi Ilmu Pemerintahan — Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Ichsan Gorontalo)

**PROGRAM STUDI ILMU PEMERINTAHAN (S1)
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO
2023**

1. Analisis Pembelajaran

Diagram berikut menggambarkan keterkaitan konstruktif (constructive alignment) dari kemampuan awal, melalui Sub-CPMK secara berjenjang dan asesmen (UTS/UAS), hingga pencapaian CPL yang dibebankan pada mata kuliah ini.



2. Rencana Pembelajaran Semester

		UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK PROGRAM STUDI ILMU PEMERINTAHAN S1					Kode Dokumen RPS-2CKUI003
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital		2CKUI003	MKWI	T=0	P=2	2	31 Mei 2023
OTORISASI		Pengembang RPS	Koordinator RMK			Ketua PRODI	
		 Serwin, S.Kom., M.Kom. NIDN. 0918078802	 Serwin, S.Kom., M.Kom. NIDN. 0918078802			 Purwanto, S.IP., M.Si. NIDN. 0926096601	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-07	Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan data untuk mendukung tata kelola pemerintahan digital (SPBE) dan mewujudkan agile governance.					
	CPL-10	Mampu mengembangkan inovasi pelayanan publik serta usaha dan layanan berbasis teknologi (technopreneurship) secara beretika, kreatif, kolaboratif, dan adaptif, serta berkontribusi bagi kemajuan masyarakat dan daya saing bangsa. — Penciri UNISAN.					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep transformasi digital, arsitektur SPBE, dan ekosistem technopreneurship layanan publik beserta regulasi pendukungnya di konteks Indonesia/Kawasan Timur Indonesia.					
	CPMK2	Mahasiswa mampu menganalisis kesenjangan (gap) tata kelola pemerintahan digital dan peluang inovasi layanan publik berbasis teknologi pada instansi/daerah di Kawasan Timur Indonesia menggunakan kerangka agile governance dan pendekatan design thinking.					
	CPMK3	Mahasiswa mampu merancang prototipe solusi inovasi layanan publik atau produk technopreneurship berbasis teknologi digital yang beretika, kreatif, dan adaptif, disertai rencana implementasi terukur untuk menjawab kebutuhan nyata masyarakat.					
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Menjelaskan konsep transformasi digital dan arsitektur SPBE serta memetakan regulasi pendukung (PP 95/2018, Perpres 39/2019, dan kebijakan terkait) dalam konteks layanan publik Indonesia/Kawasan Timur Indonesia.					
	Sub-CPMK2	Membandingkan minimal 3 model ekosistem technopreneurship layanan publik berbasis teknologi digital yang berhasil di Indonesia dan Kawasan Timur Indonesia, dengan mempertimbangkan nilai integritas dan keberpihakan pada masyarakat lokal.					

	Sub-CPMK3	Menganalisis kesenjangan (gap) tata kelola pemerintahan digital pada satu instansi/daerah di Kawasan Timur Indonesia menggunakan kerangka agile governance dan instrumen analisis terstruktur (minimal SWOT atau digital maturity assessment).																																										
	Sub-CPMK4	Mengidentifikasi kebutuhan nyata pengguna layanan publik melalui pendekatan design thinking (empathize–define) dengan melakukan riset lapangan minimal kepada 10 pengguna/pemangku kepentingan di Kawasan Timur Indonesia.																																										
	Sub-CPMK5	Merancang prototipe solusi inovasi layanan publik atau produk technopreneurship berbasis teknologi digital (wireframe/mock-up fungsional atau Business Model Canvas 9 blok) yang kreatif, beretika, dan adaptif terhadap kebutuhan masyarakat Kawasan Timur Indonesia.																																										
	Sub-CPMK6	Mengembangkan dan mempresentasikan rencana implementasi terukur solusi inovasi layanan publik/technopreneurship yang dirancang, mencakup roadmap, indikator keberhasilan, strategi mitigasi risiko, dan skenario keberlanjutan (sustainability).																																										
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK																																												
	<table><tr><td></td><td>CPMK1</td><td>CPMK2</td><td>CPMK3</td></tr><tr><td>Sub-CPMK1</td><td>√</td><td>—</td><td>—</td></tr><tr><td>Sub-CPMK2</td><td>√</td><td>—</td><td>—</td></tr><tr><td>Sub-CPMK3</td><td>—</td><td>√</td><td>—</td></tr><tr><td>Sub-CPMK4</td><td>—</td><td>√</td><td>—</td></tr><tr><td>Sub-CPMK5</td><td>—</td><td>—</td><td>√</td></tr><tr><td>Sub-CPMK6</td><td>—</td><td>—</td><td>√</td></tr><tr><td>Jumlah</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr></table>					CPMK1	CPMK2	CPMK3	Sub-CPMK1	√	—	—	Sub-CPMK2	√	—	—	Sub-CPMK3	—	√	—	Sub-CPMK4	—	√	—	Sub-CPMK5	—	—	√	Sub-CPMK6	—	—	√	Jumlah	2	2	2								
	CPMK1	CPMK2	CPMK3																																									
Sub-CPMK1	√	—	—																																									
Sub-CPMK2	√	—	—																																									
Sub-CPMK3	—	√	—																																									
Sub-CPMK4	—	√	—																																									
Sub-CPMK5	—	—	√																																									
Sub-CPMK6	—	—	√																																									
Jumlah	2	2	2																																									
Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK																																												
	<table><tr><td></td><td>CPL-07 (%)</td><td>CPL-10 (%)</td><td>Bobot penilaian (%)</td><td>Jumlah Minggu</td></tr><tr><td>Sub-CPMK1</td><td>7</td><td>7</td><td>14</td><td>2</td></tr><tr><td>Sub-CPMK2</td><td>7</td><td>7</td><td>14</td><td>2</td></tr><tr><td>Sub-CPMK3</td><td>22</td><td></td><td>22</td><td>3</td></tr><tr><td>Sub-CPMK4</td><td>14</td><td></td><td>14</td><td>2</td></tr><tr><td>Sub-CPMK5</td><td></td><td>22</td><td>22</td><td>3</td></tr><tr><td>Sub-CPMK6</td><td></td><td>14</td><td>14</td><td>2</td></tr><tr><td></td><td>50</td><td>50</td><td>100</td><td>14</td></tr></table>					CPL-07 (%)	CPL-10 (%)	Bobot penilaian (%)	Jumlah Minggu	Sub-CPMK1	7	7	14	2	Sub-CPMK2	7	7	14	2	Sub-CPMK3	22		22	3	Sub-CPMK4	14		14	2	Sub-CPMK5		22	22	3	Sub-CPMK6		14	14	2		50	50	100	14
	CPL-07 (%)	CPL-10 (%)	Bobot penilaian (%)	Jumlah Minggu																																								
Sub-CPMK1	7	7	14	2																																								
Sub-CPMK2	7	7	14	2																																								
Sub-CPMK3	22		22	3																																								
Sub-CPMK4	14		14	2																																								
Sub-CPMK5		22	22	3																																								
Sub-CPMK6		14	14	2																																								
	50	50	100	14																																								

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital (2 SKS) membekali mahasiswa dengan kemampuan menganalisis dan merancang solusi inovasi layanan publik berbasis teknologi digital dalam konteks tata kelola pemerintahan digital (SPBE) dan agile governance, khususnya pada instansi dan daerah di Kawasan Timur Indonesia. Mata kuliah ini berposisi sebagai mata kuliah penciri program studi yang mengintegrasikan konsep technopreneurship, regulasi SPBE, dan pendekatan design thinking untuk menjawab kesenjangan nyata dalam penyelenggaraan pelayanan publik berbasis digital. Melalui pendekatan Project-Based Learning, mahasiswa secara progresif bergerak dari pemahaman konseptual arsitektur SPBE dan ekosistem technopreneurship, menuju analisis gap tata kelola digital pada instansi nyata, hingga perancangan prototipe solusi layanan publik atau produk technopreneurship yang beretika, kreatif, dan adaptif disertai rencana implementasi terukur. Nilai-nilai Integrity, Creativity, Adaptability, dan Service menjadi landasan dalam setiap tahap perancangan solusi, sehingga luaran yang dihasilkan tidak hanya inovatif secara teknologi tetapi juga responsif terhadap kebutuhan masyarakat dan mampu berkontribusi pada daya saing bangsa. Mata kuliah ini membebaskan CPL-07 dan CPL-10, dan menjadi wahana sintesis antara kompetensi tata kelola pemerintahan digital dan kompetensi technopreneurship layanan publik yang menjadi kekhasan lulusan UNISAN.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Konsep dasar transformasi digital pemerintahan; 2. Ekosistem technopreneurship layanan publik; 3. Regulasi SPBE dan kebijakan digital Indonesia; 4. Arsitektur sistem pemerintahan berbasis elektronik; 5. Agile governance dan tata kelola adaptif; 6. Design thinking untuk inovasi layanan publik; 7. Analisis kesenjangan tata kelola digital daerah; 8. Peluang inovasi layanan publik Kawasan Timur Indonesia; 9. Validasi masalah dan kebutuhan pengguna layanan; 10. Perancangan prototipe solusi layanan digital; 11. Etika teknologi dan keamanan data publik; 12. Rencana implementasi dan pengukuran dampak inovasi.	
Pustaka	Utama :	
	(1) Dawes, S. S. (2009). Governance in the Digital Age: A Research and Action Framework for an Uncertain Future. Government Information Quarterly, 26(2), 257–264; (2) Heeks, R. (2006). Implementing and Managing eGovernment: An International Text. Sage Publications; (3) Ismail, S., Malone, M. S., & van Geest, Y. (2014). Exponential Organizations: Why New Organizations Are Ten Times Better, Faster, and Cheaper Than Yours. Diversion Books; (4) Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers. John Wiley & Sons; (5) Santoso, B. (2020). Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik: Kebijakan dan Implementasi SPBE di Indonesia. Edisi 1. Rajawali Pers.	
	Pendukung :	
(1) Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. 2021. Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik beserta Peta Jalan SPBE Nasional 2021-2025. Jakarta: KemenPANRB; (2) Kementerian Komunikasi dan Informatika. 2021. Strategi Nasional Kecerdasan Artifisial Indonesia 2020-2045. Jakarta: Kemenkominfo;		

	(3) OECD. 2020. Digital Government in OECD Countries: Embracing Digital Transformation in the Public Sector. Paris: OECD Publishing; (4) Prasetyo, B., dan Trisyanti, U. 2018. Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial. Prosiding SEMATEKSOS 3: Strategi Pembangunan Nasional Menghadapi Revolusi Industri 4.0. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember; (5) Sastrosubroto, A. S., dan Wrihatnolo, R. R. 2022. Transformasi Digital Pemerintahan: Konsep, Strategi, dan Implementasi di Indonesia. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.						
Dosen Pengampu	Serwin, S.Kom., M.Kom.						
Modalitas dan Matakuliah prasyarat	Modalitas: - Mata kuliah prasyarat: -						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1,2	Sub-CPMK1: Menjelaskan konsep transformasi digital dan arsitektur SPBE serta memetakan regulasi pendukung (PP 95/2018, Perpres 39/2019, dan kebijakan terkait) dalam konteks layanan publik Indonesia/Kawasan Timur Indonesia.	Mahasiswa mampu: - Menjelaskan perbedaan konsep digitalisasi, digitasi, dan transformasi digital pemerintahan dengan contoh kasus nyata di Indonesia - Mengidentifikasi komponen arsitektur SPBE berdasarkan Perpres No. 95 Tahun 2018 secara sistematis - Menelusuri regulasi pendukung transformasi digital layanan publik (PP	Bentuk Penilaian Tes/Unjuk Kerja: Kuis singkat identifikasi komponen SPBE: mahasiswa mencocokkan elemen arsitektur SPBE dengan definisi dan regulasi terkait; kriteria ketepatan pemetaan minimal 70% benar Partisipasi kelas & laboratorium:	BP — Mekanisme kuliah: Dosen memaparkan kerangka konseptual transformasi digital pemerintahan dan arsitektur SPBE menggunakan LCD proyektor, dilanjutkan sesi tanya-jawab interaktif berbasis pertanyaan pemantik tentang realitas layanan publik lokal (tatap muka di kelas). Mekanisme & materi: Mahasiswa mencatat peta konsep secara mandiri, kemudian berdiskusi kelompok kecil (3-4	BP — Mekanisme kuliah: Dosen mengunggah video pengantar (10-15 menit) tentang transformasi digital pemerintahan dan rekaman penjelasan arsitektur SPBE ke Google Classroom, disertai panduan baca regulasi PP 95/2018 (via LMS; sinkron/asinkron). Mekanisme & materi: Mahasiswa menyimak video pengantar, membaca dokumen regulasi SPBE yang diunggah di Google	Bahan Kajian: - Konsep dasar transformasi digital pemerintahan; - Arsitektur sistem pemerintahan berbasis elektronik; - Regulasi SPBE dan kebijakan digital Indonesia; Pustaka: Santoso, B. (2020); Dawes, S. S. (2009); Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. 2021;	14

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		95/2018, Perpres 39/2019) dan menghubungkannya dengan konteks Kawasan Timur Indonesia • Mengemukakan urgensi transformasi digital bagi peningkatan kualitas layanan publik di daerah tertinggal Kawasan Timur Indonesia	Keaktifan merespons pertanyaan pemantik tentang kondisi layanan publik digital di daerah asal; kesantunan dan kejujuran dalam menyampaikan pendapat awal (mencerminkan nilai Integrity ICHSA-N) Tugas: Ringkasan peta konsep transformasi digital pemerintahan: satu halaman A4, memuat definisi, komponen SPBE, dan relevansi regulasi untuk Kawasan Timur Indonesia	orang) untuk mengidentifikasi satu contoh layanan publik digital di wilayah Kawasan Timur Indonesia dan mencocokkannya dengan komponen SPBE MP — Metode Pembelajaran: Case-Based Learning: diskusi kelompok kecil menganalisis contoh layanan publik digital lokal dan memetakannya ke dalam komponen arsitektur SPBE Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'. Tugas: Secara individu, mahasiswa menyusun peta konsep tertulis yang memetakan: (1) definisi dan tiga dimensi transformasi digital pemerintahan, (2) komponen arsitektur SPBE sesuai Perpres No. 95	Classroom, lalu mengisi lembar refleksi awal tentang kondisi layanan publik digital di daerah asal masing-masing MP — Metode Pembelajaran: Case-Based Learning: mahasiswa menganalisis satu kasus awal penerapan SPBE di kabupaten/kota Kawasan Timur Indonesia yang disediakan dosen sebagai stimulus diskusi forum Google Classroom Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'.	Sastrosubroto, A. S., dan Wrihatnolo, R. R. 2022.	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
				Tahun 2018, dan (3) satu regulasi pendukung yang paling relevan dengan kondisi layanan publik di Kawasan Timur Indonesia, disertai penjelasan singkat alasan relevansinya. Dikumpulkan melalui Google Classroom sebelum pertemuan Minggu 2. Deliverable: Dokumen peta konsep satu halaman A4 (format PDF atau Word) memuat tiga komponen di atas, dilengkapi sumber regulasi yang dikutip secara jujur sesuai nilai Integrity ICHSA-N			
			Bentuk Penilaian Tes/Unjuk Kerja: Tes tertulis singkat (kuis OBE di SI-OBE UNISAN); mahasiswa menganalisis satu	BP — Mekanisme kuliah: Dosen memimpin sesi analisis komparatif regulasi SPBE menggunakan metode debat terstruktur: kelompok mempresentasikan temuan perbandingan dua daerah	BP — Mekanisme kuliah: Dosen mengunggah materi komparasi regulasi SPBE dan tautan repositori regulasi resmi (JDIH) ke Google Classroom; memberikan umpan balik tertulis atas peta konsep Minggu 1	Bahan Kajian: • Regulasi SPBE dan kebijakan digital Indonesia; • Arsitektur sistem pemerintahan berbasis elektronik;	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			pasal regulasi SPBE dan menjelaskan implikasinya bagi daerah tertinggal; kriteria: ketepatan analisis regulasi, kelengkapan argumen, dan penggunaan minimal dua sumber pustaka yang valid Partisipasi kelas & laboratorium: Keaktifan dalam diskusi kelas berbasis data regulasi; kemampuan merespons argumen rekan secara konstruktif dan jujur; tidak menyampaikan data tanpa sumber (nilai Integrity ICHSA-N)	Kawasan Timur Indonesia, dosen memberi penguatan konsep dan koreksi kesalahan analisis (tatap muka di kelas). Mekanisme & materi: Mahasiswa mempresentasikan hasil analisis perbandingan regulasi kelompoknya (masing-masing 5 menit), diikuti sesi tanya-jawab antar kelompok; dosen merangkum kesenjangan implementasi SPBE yang paling kritis di Kawasan Timur Indonesia MP — Metode Pembelajaran: Case-Based Learning berbasis data sekunder: kelompok menganalisis laporan evaluasi SPBE KemenPANRB untuk dua daerah Kawasan Timur Indonesia dan memetakan kesenjangan implementasi	yang telah dikumpulkan (via LMS; sinkron/asinkron). Mekanisme & materi: Mahasiswa mengakses repositori regulasi daring (JDIH Kemensesneg/KemenPA NRB), mengunduh dokumen regulasi terkait, lalu mengisi lembar kerja analisis perbandingan regulasi yang disediakan dosen di Google Classroom MP — Metode Pembelajaran: Case-Based Learning: mahasiswa mengerjakan studi kasus regulasi SPBE berbasis data sekunder (laporan evaluasi SPBE KemenPANRB) secara mandiri sebelum pertemuan luring	• Analisis kesenjangan tata kelola digital daerah; Pustaka: Santoso, B. (2020); Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. 2021; Kementerian Komunikasi dan Informatika. 2021; Dawes, S. S. (2009); Sastrosubroto, A. S., dan Wrihatnolo, R. R. 2022.	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			Tugas: Laporan analisis regulasi SPBE: 2-3 halaman A4, memuat tabel perbandingan minimal dua daerah Kawasan Timur Indonesia terhadap indikator kepatuhan regulasi SPBE, dikumpulkan melalui Google Classroom	terhadap mandat regulasi Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'. Tugas: Secara kelompok (3-4 orang), mahasiswa menyusun laporan analisis regulasi SPBE yang memuat: (1) tabel perbandingan implementasi SPBE di dua daerah Kawasan Timur Indonesia berdasarkan indikator Perpres No. 95/2018, (2) identifikasi minimal tiga kesenjangan antara mandat regulasi dan realitas kapasitas daerah, serta (3) refleksi singkat tentang implikasi kesenjangan tersebut bagi masyarakat pengguna layanan. Setiap data yang digunakan wajib dicantumkan sumbernya sebagai perwujudan nilai Integrity ICHSA-N. Laporan dikumpulkan melalui Google Classroom sebelum pertemuan	Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'.		

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
				Minggu 3. Deliverable: Laporan tertulis 2-3 halaman A4 (PDF/Word) memuat tabel perbandingan regulasi SPBE dua daerah Kawasan Timur Indonesia, identifikasi tiga kesenjangan implementasi, refleksi implikasi sosial, dan daftar sumber data sekunder yang valid			
3,4	Sub-CPMK2: Membandingkan minimal 3 model ekosistem technopreneurship layanan publik berbasis teknologi digital yang berhasil di Indonesia dan Kawasan Timur Indonesia, dengan mempertimbangkan nilai integritas dan keberpihakan pada masyarakat lokal.	Mahasiswa mampu: • Mengidentifikasi komponen ekosistem technopreneurship layanan publik (aktor, platform, regulasi, nilai, dan pasar) pada minimal tiga kasus di Indonesia • Membedakan karakteristik model technopreneurship layanan publik yang berhasil di Kawasan Barat dan Kawasan	Bentuk Penilaian Tes/Unjuk Kerja: Tidak ada tes formal minggu ini; penilaian berbasis partisipasi diskusi dan hasil kerja kelompok Partisipasi kelas & laboratorium: Keaktifan dalam diskusi perbandingan	BP — Mekanisme kuliah: Dosen memfasilitasi diskusi perbandingan tiga model ekosistem technopreneurship layanan publik menggunakan papan Miro/Mural yang ditampilkan melalui LCD proyektor; dosen mengarahkan analisis pada faktor kontekstual Kawasan Timur Indonesia (tatap muka di kelas). Mekanisme & materi:	BP — Mekanisme kuliah: Dosen mengunggah materi video (10-15 menit) tentang ekosistem technopreneurship layanan publik dan konsep ExO ke Google Classroom; menyediakan tautan tiga studi kasus inovasi layanan publik digital Indonesia (termasuk minimal satu dari Kawasan Timur Indonesia) (via LMS; sinkron/asinkron).	Bahan Kajian: • Ekosistem technopreneurship layanan publik; • Peluang inovasi layanan publik Kawasan Timur Indonesia; Pustaka: Ismail, S., Malone, M. S., dan van Geest, Y. (2014); Heeks, R. (2006); Osterwalder, A., dan Pigneur, Y. (2010);	14

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		Timur Indonesia berdasarkan faktor kontekstual lokal • Mengaitkan prinsip Exponential Organizations (ExO) dengan peluang pengembangan layanan publik digital di daerah tertinggal Kawasan Timur Indonesia • Menunjukkan sikap keberpihakan pada masyarakat lokal dalam mendiskusikan model technopreneurship yang sesuai dengan kebutuhan pengguna layanan publik di Kawasan Timur Indonesia	model ekosistem; kemampuan mengaitkan konsep ExO dengan konteks Kawasan Timur Indonesia; menunjukkan kepedulian terhadap keberpihakan pada masyarakat lokal (nilai Service ICHSA-N) Tugas: Lembar analisis ekosistem technopreneurship : satu halaman A4 per kelompok (3-4 orang), memuat tabel perbandingan tiga model ekosistem technopreneurship layanan publik berdasarkan enam komponen ekosistem	Kelompok (3-4 orang) mengisi kanvas perbandingan ekosistem di Miro/Mural secara kolaboratif, mengidentifikasi komponen ekosistem (aktor, platform, regulasi, nilai, pasar) dari tiga kasus yang dianalisis, lalu mempresentasikan temuan singkat (5 menit per kelompok) MP — Metode Pembelajaran: Case-Based Learning kolaboratif: kelompok membandingkan tiga model ekosistem technopreneurship pada kanvas Miro/Mural dan mengidentifikasi prinsip ExO yang dapat diterapkan di Kawasan Timur Indonesia Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'. Tugas:	Mekanisme & materi: Mahasiswa menyimak video, membaca tiga studi kasus yang disediakan, lalu mengisi lembar pra-analisis ekosistem secara mandiri di Google Classroom sebelum sesi luring; hasil pra-analisis menjadi bahan diskusi kelompok MP — Metode Pembelajaran: Case-Based Learning: mahasiswa menganalisis tiga studi kasus ekosistem technopreneurship layanan publik secara mandiri sebagai persiapan diskusi perbandingan di kelas Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'.	Prasetyo, B., dan Trisyanti, U. 2018.	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
				Secara kelompok (3-4 orang), mahasiswa menyusun lembar analisis perbandingan ekosistem technopreneurship yang memuat: (1) tabel perbandingan minimal tiga model ekosistem technopreneurship layanan publik berdasarkan enam komponen (aktor, platform, regulasi, nilai, pasar, dan skalabilitas), (2) identifikasi prinsip ExO yang paling relevan untuk diterapkan di Kawasan Timur Indonesia, dan (3) refleksi singkat tentang faktor keberpihakan pada masyarakat lokal dalam setiap model. Lembar analisis merupakan fondasi untuk tugas perbandingan mendalam di Minggu 4. Dikumpulkan melalui Google Classroom sebelum pertemuan Minggu 4. Deliverable: Lembar analisis satu halaman A4 (PDF/Word) memuat tabel			

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
				perbandingan tiga model ekosistem technopreneurship, identifikasi prinsip ExO untuk Kawasan Timur Indonesia, dan refleksi keberpihakan masyarakat lokal			
			Bentuk Penilaian Tes/Unjuk Kerja: Tes tertulis berbasis analisis kasus (dikerjakan individu, 30 menit): mahasiswa menganalisis satu model ekosistem technopreneurship baru yang belum dibahas di kelas dan mengevaluasi kesesuaiannya dengan konteks Kawasan Timur Indonesia; kriteria: ketajaman analisis (C4), penggunaan	BP — Mekanisme kuliah: Setiap kelompok mempresentasikan laporan perbandingan tiga model ekosistem technopreneurship (10 menit per kelompok, dilanjutkan tanya-jawab 5 menit); dosen memberikan umpan balik holistik dan merangkum pola perbandingan yang muncul lintas kelompok (tatap muka di kelas). Mekanisme & materi: Mahasiswa menyimak presentasi kelompok lain dan mengisi lembar peer-review singkat (satu paragraf per kelompok)	BP — Mekanisme kuliah: Dosen memberikan umpan balik tertulis atas lembar analisis Minggu 3 melalui Google Classroom; mengunggah rubrik penilaian laporan perbandingan dan materi pengayaan tentang faktor kontekstual adaptasi model technopreneurship di daerah tertinggal (via LMS; sinkron/asinkron). Mekanisme & materi: Mahasiswa membaca umpan balik dosen, merevisi lembar analisis Minggu 3, dan mengembangkannya menjadi laporan	Bahan Kajian: • Ekosistem technopreneurship layanan publik; • Peluang inovasi layanan publik Kawasan Timur Indonesia; • Analisis kesenjangan tata kelola digital daerah; Pustaka: Ismail, S., Malone, M. S., dan van Geest, Y. (2014); Osterwalder, A., dan Pigneur, Y. (2010); Heeks, R. (2006); OECD. 2020; Sastrosubroto, A. S., dan Wrihatnolo, R. R. 2022.	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			minimal dua sumber pustaka valid, dan argumen berbasis data Partisipasi kelas & laboratorium: Keaktifan dalam sesi presentasi dan tanya-jawab antar kelompok; kemampuan mengkritisi argumen rekan secara konstruktif dan berbasis data; sikap menghargai perspektif yang beragam (nilai Harmony ICHSA-N) Tugas: Laporan perbandingan model ekosistem technopreneurship : 3-4 halaman A4 per kelompok (3-	yang menilai ketajaman analisis dan relevansi rekomendasi untuk Kawasan Timur Indonesia; lembar peer-review dikumpulkan sebagai bagian dari nilai partisipasi MP — Metode Pembelajaran: Project-Based Learning dengan presentasi dan peer-review: kelompok mempresentasikan produk laporan perbandingan, saling memberi umpan balik konstruktif sebagai wujud nilai Harmony dan Service ICHSA-N Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'. Tugas: Secara kelompok (3-4 orang), mahasiswa menyusun laporan perbandingan mendalam yang memuat: (1) matriks evaluasi tiga model ekosistem	perbandingan mendalam; dapat menggunakan asisten AI generatif (ChatGPT/Gemini) sebagai alat bantu brainstorming dengan wajib mencantumkan penggunaannya dalam lembar pernyataan integritas akademik MP — Metode Pembelajaran: Project-Based Learning: kelompok mengembangkan laporan perbandingan mendalam berbasis analisis Minggu 3, dengan orientasi pada produk laporan yang siap dipresentasikan Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'.		

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			4 orang), memuat analisis mendalam tiga model dengan matriks evaluasi terukur dan rekomendasi model paling layak untuk Kawasan Timur Indonesia	technopreneurship layanan publik menggunakan minimal lima kriteria terukur (misalnya: skalabilitas, keberpihakan masyarakat lokal, kebutuhan infrastruktur, kepatuhan regulasi SPBE, dan dampak sosial terukur), (2) analisis faktor keberhasilan dan kegagalan tiap model berbasis data sekunder yang valid, (3) rekomendasi satu model paling layak untuk diadaptasi di Kawasan Timur Indonesia beserta justifikasi berbasis bukti, dan (4) lembar pernyataan integritas akademik yang mencantumkan seluruh sumber data dan penggunaan alat bantu AI jika digunakan. Laporan ini merupakan dasar analisis kesenjangan tata kelola digital pada Minggu 5-6. Dikumpulkan melalui Google Classroom pada pekan Minggu 4.			

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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)
				Deliverable: Laporan tertulis 3-4 halaman A4 (PDF/Word) memuat matriks evaluasi lima kriteria untuk tiga model, analisis faktor keberhasilan dan kegagalan, rekomendasi satu model untuk Kawasan Timur Indonesia dengan justifikasi berbasis bukti, dan lembar pernyataan integritas akademik			
5,6,7	Sub-CPMK3: Menganalisis kesenjangan (gap) tata kelola pemerintahan digital pada satu instansi/daerah di Kawasan Timur Indonesia menggunakan kerangka agile governance dan instrumen analisis terstruktur (minimal SWOT atau digital maturity assessment).	Mahasiswa mampu: • Mengidentifikasi dimensi tata kelola digital (regulasi, infrastruktur, SDM, layanan, data) pada satu instansi/daerah di Kawasan Timur Indonesia menggunakan kerangka digital maturity assessment • Membandingkan kondisi aktual tata kelola digital	Bentuk Penilaian Tes/Unjuk Kerja: Tidak ada tes formal pada minggu ini; penilaian difokuskan pada kualitas instrumen analisis yang dikembangkan kelompok Partisipasi kelas & laboratorium:	BP — Mekanisme kuliah: Dosen memfasilitasi diskusi kelas tentang kerangka digital maturity assessment dan cara operasionalisasi indikator SPBE menjadi butir instrumen; memberikan umpan balik langsung terhadap draf instrumen tiap kelompok (tatap muka di kelas). Mekanisme & materi: Mahasiswa secara kelompok merancang	BP — Mekanisme kuliah: Dosen mengunggah video pengantar (maks. 20 menit) tentang konsep digital maturity assessment dan kerangka gap analysis SPBE ke Google Classroom, disertai panduan pemilihan kasus instansi/daerah di Kawasan Timur Indonesia (via LMS; sinkron/asinkron). Mekanisme & materi:	Bahan Kajian: • Analisis kesenjangan tata kelola digital daerah; • Agile governance dan tata kelola adaptif; • Regulasi SPBE dan kebijakan digital Indonesia; Pustaka: Santoso, B. (2020); Dawes, S. S. (2009); Kementerian Pendayagunaan Aparatur	22

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		instansi/daerah sasaran dengan standar SPBE nasional untuk menemukan kesenjangan secara sistematis - Menyusun instrumen pengumpul data gap analysis (kuesioner/panduan wawancara) yang mencakup minimal empat dimensi SPBE dengan indikator terukur - Menunjukkan kejujuran data dalam pengisian instrumen dan transparansi sumber informasi sebagai wujud nilai Integrity ICHSA-N	Keaktifan dalam sesi diskusi penetapan kasus instansi/daerah sasaran: mengajukan pertanyaan kritis, merespons masukan teman sejawat, dan mematuhi etika akademik dalam penggunaan sumber data sekunder Tugas: Instrumen gap analysis (kuesioner dan/atau panduan wawancara) yang mencakup minimal empat dimensi SPBE, disertai lembar pernyataan integritas akademik; panjang maksimal 4 halaman A4	instrumen gap analysis menggunakan Miro/Mural di laboratorium komputer, memetakan dimensi dan indikator pada papan kolaboratif, kemudian mempresentasikan draf instrumen untuk mendapat umpan balik kelas MP — Metode Pembelajaran: Project-Based Learning: kelompok mengembangkan instrumen gap analysis nyata untuk instansi/daerah sasaran pilihan, dengan pembagian peran yang harmonis antar-anggota sebagai wujud nilai Harmony ICHSA-N Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'. Tugas: Setiap kelompok (3-4 mahasiswa) menyusun instrumen gap analysis tata kelola digital untuk satu	Mahasiswa mempelajari video dan membaca referensi terpilih, lalu mengisi lembar pra-diskusi di Google Classroom tentang instansi/daerah sasaran yang dipilih kelompoknya beserta alasan pemilihan MP — Metode Pembelajaran: Case-Based Learning: mahasiswa secara kelompok menelaah dokumen publik (laporan SPBE, data BPS, profil daerah) instansi/daerah sasaran untuk memetakan dimensi tata kelola digital sebelum sesi luring Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'.	Negara dan Reformasi Birokrasi. (2021); Sastrosubroto, A. S., dan Wrihatnolo, R. R. (2022).	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			tidak termasuk lampiran	instansi/daerah di Kawasan Timur Indonesia. Instrumen mencakup minimal empat dimensi SPBE (regulasi, infrastruktur, SDM, layanan/data) dengan indikator terukur per dimensi. Instrumen dikembangkan berdasarkan standar Perpres 95/2018 dan Peta Jalan SPBE 2021-2025. Setiap penggunaan AI generatif wajib dicantumkan dalam lembar pernyataan integritas. Deliverable: Dokumen instrumen gap analysis (format PDF) mencakup: (1) profil singkat instansi/daerah sasaran, (2) kerangka dimensi SPBE yang digunakan, (3) kuesioner/panduan wawancara dengan minimal 20 butir pertanyaan terukur, (4) lembar pernyataan integritas akademik;			

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
				dikumpulkan via Google Classroom			
			Bentuk Penilaian Tes/Unjuk Kerja: Tidak ada tes formal pada minggu ini; penilaian berfokus pada kualitas dan kelengkapan data yang dikumpulkan serta ketajaman interpretasi matriks gap Partisipasi kelas & laboratorium: Keaktifan dalam sesi peer-review antarkelompok: memberikan masukan konstruktif terhadap matriks gap kelompok lain,	BP — Mekanisme kuliah: Dosen memfasilitasi sesi peer-review terstruktur: tiap kelompok memaparkan matriks gap selama 5 menit, diikuti umpan balik dari dua kelompok lain dan dosen; dosen merangkum pola gap yang umum ditemukan di Kawasan Timur Indonesia (tatap muka di kelas). Mekanisme & materi: Mahasiswa merevisi matriks gap berdasarkan masukan peer-review, melengkapi kolom penyebab dan dampak kesenjangan, serta menyusun narasi interpretasi temuan secara kolaboratif menggunakan Google Docs	BP — Mekanisme kuliah: Dosen mengunggah panduan pengisian matriks SWOT berbasis data SPBE dan contoh digital maturity assessment pemerintah daerah ke Google Classroom; membuka forum diskusi untuk konsultasi kendala pengumpulan data (via LMS; sinkron/asinkron). Mekanisme & materi: Mahasiswa secara kelompok mengumpulkan data sekunder (laporan SPBE daerah, dokumen kebijakan, data BPS) dan mengisikan temuan ke dalam papan Miro/Mural yang telah disiapkan sejak minggu sebelumnya; mengunggah progres	Bahan Kajian: • Analisis kesenjangan tata kelola digital daerah; • Peluang inovasi layanan publik Kawasan Timur Indonesia; • Regulasi SPBE dan kebijakan digital Indonesia; Pustaka: Heeks, R. (2006); Santoso, B. (2020); Dawes, S. S. (2009); Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. (2021); OECD. (2020).	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			menunjukkan sikap kolaboratif dan menghargai perbedaan konteks daerah sasaran Tugas: Matriks gap analysis terisi lengkap (SWOT atau digital maturity assessment) beserta narasi interpretasi temuan; panjang narasi 500-800 kata tidak termasuk tabel/matriks	MP — Metode Pembelajaran: Project-Based Learning: kelompok mengintegrasikan temuan dari berbagai anggota menjadi satu matriks gap yang kohesif, mencerminkan nilai Harmony ICHSA-N melalui pembagian peran yang saling melengkapi Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'. Tugas: Setiap kelompok melanjutkan pengerjaan proyek gap analysis dengan mengisi matriks SWOT atau digital maturity assessment berdasarkan data yang dikumpulkan dari instansi/daerah sasaran di Kawasan Timur Indonesia. Narasi interpretasi menjelaskan penyebab utama tiap kesenjangan dan dampaknya terhadap	awal sebelum sesi luring MP — Metode Pembelajaran: Case-Based Learning: mahasiswa menganalisis dokumen nyata instansi/daerah sasaran untuk mengisi matriks gap secara berbasis bukti, bukan asumsi Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'.		

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
				kualitas layanan publik masyarakat setempat, mencerminkan nilai Service ICHSA-N. Sumber data wajib dicantumkan secara transparan. Deliverable: Matriks gap analysis terisi lengkap (format PDF/Word) mencakup: (1) tabel SWOT atau tabel digital maturity assessment empat dimensi SPBE dengan skor/kondisi aktual versus standar, (2) narasi interpretasi 500-800 kata menjelaskan pola kesenjangan dan dampaknya, (3) daftar sumber data yang digunakan; dikumpulkan via Google Classroom sebelum sesi luring			
			Bentuk Penilaian Tes/Unjuk Kerja: Kuis singkat (15 menit, 10 soal pilihan	BP — Mekanisme kuliah: Dosen memfasilitasi sesi presentasi laporan gap analysis: tiap kelompok mempresentasikan temuan dan rekomendasi peluang	BP — Mekanisme kuliah: Dosen mengunggah materi tentang kerangka identifikasi peluang inovasi berbasis gap analysis (matriks	Bahan Kajian: • Peluang inovasi layanan publik Kawasan Timur Indonesia;	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			ganda/isian pendek) di LMS tentang kerangka agile governance dan kategori gap SPBE; kisi-kisi mencakup identifikasi dimensi tata kelola, pembacaan matriks maturity, dan klasifikasi jenis kesenjangan Partisipasi kelas & laboratorium: Kualitas presentasi laporan gap analysis: kejelasan argumen, ketepatan penggunaan data, kemampuan merespons pertanyaan kritis dari dosen dan sesama mahasiswa dengan sikap	inovasi (7 menit presentasi, 5 menit tanya-jawab); dosen memberikan penilaian menggunakan rubrik yang telah dibagikan (tatap muka di kelas). Mekanisme & materi: Mahasiswa memaparkan laporan analisis gap lengkap kepada kelas, merespons pertanyaan kritis, dan merevisi laporan berdasarkan masukan akhir sebelum dikumpulkan; sesi ditutup dengan refleksi kelas tentang pola umum kesenjangan daerah di Kawasan Timur Indonesia MP — Metode Pembelajaran: Project-Based Learning: presentasi laporan sebagai puncak siklus pertama proyek (analisis gap), sekaligus menjadi titik transisi menuju siklus berikutnya (perancangan	prioritas dampak-feasibilitas) dan contoh kasus inovasi layanan publik sukses dari daerah Kawasan Timur Indonesia ke Google Classroom (via LMS; sinkron/asinkron). Mekanisme & materi: Mahasiswa secara kelompok menyusun bagian rekomendasi laporan (identifikasi dan prioritasasi peluang inovasi) menggunakan Google Docs berdasarkan matriks gap yang telah direvisi; mengunggah draf laporan untuk umpan balik dosen via LMS MP — Metode Pembelajaran: Case-Based Learning: mahasiswa membandingkan kasus inovasi layanan publik di daerah lain sebagai	• Analisis kesenjangan tata kelola digital daerah; • Ekosistem technopreneurship layanan publik; Pustaka: Heeks, R. (2006); Dawes, S. S. (2009); Ismail, S., Malone, M. S., dan van Geest, Y. (2014); Sastrosubroto, A. S., dan Wrihatnolo, R. R. (2022); OECD. (2020).	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			terbuka Tugas: Laporan analisis gap final yang mengintegrasikan seluruh komponen Minggu 5-7; panjang 1.500-2.500 kata tidak termasuk tabel, matriks, dan lampiran instrumen	solusi pada CPMK3 tahap lanjut); kreativitas dalam merumuskan peluang inovasi dinilai sebagai wujud nilai Creativity ICHSA-N Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'. Tugas: Setiap kelompok menyelesaikan laporan analisis gap final yang mengintegrasikan seluruh hasil kerja Minggu 5-7. Laporan memuat: profil instansi/daerah sasaran di Kawasan Timur Indonesia, instrumen yang digunakan, matriks gap terisi, interpretasi kesenjangan, dan rekomendasi minimal tiga peluang inovasi layanan publik digital yang diprioritaskan menggunakan matriks dampak-feasibilitas. Setiap peluang inovasi disertai argumen mengapa relevan bagi konteks lokal daerah sasaran dan kontribusinya	referensi untuk merumuskan peluang yang kontekstual bagi daerah sasaran mereka Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'.		

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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)
				terhadap pemerataan layanan publik. Deliverable: Laporan analisis gap final (format PDF, 1.500-2.500 kata) mencakup: (1) profil singkat instansi/daerah, (2) matriks gap empat dimensi SPBE, (3) narasi interpretasi kesenjangan, (4) matriks prioritas minimal tiga peluang inovasi dengan skor dampak dan feasibilitas, (5) daftar pustaka dan sumber data; disertai file presentasi (PowerPoint/Google Slides, 10-15 slide); keduanya dikumpulkan via Google Classroom			
8		Mahasiswa mampu: Menjelaskan konsep dan komponen utama transformasi digital pemerintahan serta ekosistem SPBE secara	Bentuk Penilaian Tes/Unjuk Kerja: Ujian Tengah Semester tertulis (90 menit) mencakup materi Minggu 1-7: soal	BP — Mekanisme kuliah: Dosen atau pengawas ujian melaksanakan UTS tertulis sesuai jadwal akademik UNISAN; dosen memastikan soal mencakup kemampuan analisis (bukan sekadar	BP — Mekanisme kuliah: Dosen mengunggah kisi-kisi UTS (cakupan materi, tipe soal, bobot per bagian) dan ringkasan materi Minggu 1-7 ke Google Classroom minimal tiga hari	Bahan Kajian: - Konsep dasar transformasi digital pemerintahan; - Ekosistem technopreneurship	—

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		akurat • Menganalisis kasus tata kelola digital menggunakan kerangka yang telah dipelajari (agile governance, digital maturity assessment, SWOT) dengan argumen berbasis bukti • Mengevaluasi kesenjangan tata kelola digital dan merumuskan rekomendasi inovasi yang relevan dengan konteks Kawasan Timur Indonesia • Menyajikan jawaban secara sistematis, jujur, dan mandiri sebagai wujud integritas akademik	pilihan ganda (konsep SPBE, regulasi, agile governance) dan soal esai/kasus (analisis gap tata kelola digital, identifikasi kesenjangan, rekomendasi inovasi berbasis kerangka yang dipelajari); kriteria penilaian: ketepatan konsep, kedalaman analisis, dan keruntutan argumentasi Partisipasi kelas & laboratorium: Kepatuhan terhadap tata tertib ujian dan etika akademik: tidak menggunakan sumber yang tidak diizinkan, mengerjakan	hafalan) sesuai capaian Sub-CPMK Minggu 1-7 (tatap muka di kelas). Mekanisme & materi: Mahasiswa mengerjakan soal UTS secara mandiri dalam waktu yang ditetapkan; lembar jawaban dikumpulkan kepada pengawas setelah ujian selesai MP — Metode Pembelajaran: Evaluasi sumatif formatif: ujian tertulis mengukur ketercapaian CPMK1, CPMK2, dan fondasi CPMK3 yang telah dibangun selama paruh pertama semester Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'. Tugas: Tidak ada penugasan kelompok pada minggu UTS. Mahasiswa	sebelum pelaksanaan UTS (via LMS; sinkron/asinkron). Mekanisme & materi: Mahasiswa mempelajari kisi-kisi, mengulang materi dan catatan dari Minggu 1-7, serta memanfaatkan forum diskusi LMS untuk klarifikasi konsep yang belum dipahami sebelum hari ujian MP — Metode Pembelajaran: Belajar mandiri terstruktur: mahasiswa memetakan hubungan antarkonsep yang telah dipelajari (peta konsep atau outline ringkasan) sebagai persiapan ujian komprehensif Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'.	layanan publik; • Regulasi SPBE dan kebijakan digital Indonesia; • Arsitektur sistem pemerintahan berbasis elektronik; • Agile governance dan tata kelola adaptif; • Analisis kesenjangan tata kelola digital daerah; • Peluang inovasi layanan publik Kawasan Timur Indonesia; Pustaka: Dawes, S. S. (2009); Heeks, R. (2006); Santoso, B. (2020); Ismail, S., Malone, M. S., dan van Geest, Y. (2014); Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. (2021); Sastrosubroto, A. S., dan	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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)
			secara mandiri, dan mengumpulkan lembar jawaban tepat waktu Tugas: Tidak ada tugas tambahan pada minggu UTS; nilai UTS bersumber dari hasil ujian tertulis	diharapkan mempersiapkan diri secara mandiri dengan mengulang seluruh materi dan deliverable yang telah dikerjakan sejak Minggu 1 hingga Minggu 7 sebagai bahan belajar komprehensif. Deliverable: Lembar jawaban UTS tertulis (dikumpulkan langsung kepada pengawas saat ujian selesai)		Wrihatnolo, R. R. (2022); OECD. (2020).	
9,10	Sub-CPMK4: Mengidentifikasi kebutuhan nyata pengguna layanan publik melalui pendekatan design thinking (empathize–define) dengan melakukan riset lapangan minimal kepada 10 pengguna/pemangku kepentingan di Kawasan Timur Indonesia.	Mahasiswa mampu: • Mengidentifikasi minimal 3 kelompok pemangku kepentingan layanan publik di Kawasan Timur Indonesia yang relevan dengan isu yang dipilih tim • Merancang panduan wawancara/observasi berbasis tahap empathize design	Bentuk Penilaian Tes/Unjuk Kerja: Tidak ada tes tertulis minggu ini; penilaian difokuskan pada kualitas instrumen riset dan proses pengumpulan data lapangan Partisipasi kelas & laboratorium:	BP — Mekanisme kuliah: Dosen membuka kelas dengan review singkat konsep empathize, kemudian memfasilitasi workshop penyusunan panduan wawancara per kelompok; dosen memberikan umpan balik langsung terhadap draf panduan sebelum tim turun ke lapangan (tatap muka di kelas).	BP — Mekanisme kuliah: Dosen menyajikan konsep tahap empathize dalam design thinking melalui sesi sinkron (video conference), menjelaskan teknik empathy map, wawancara mendalam, dan observasi kontekstual; memberikan contoh kasus riset lapangan layanan publik di Kawasan Timur Indonesia (via LMS);	Bahan Kajian: • Design thinking untuk inovasi layanan publik: tahap empathize; • Teknik riset pengguna: wawancara mendalam, observasi kontekstual, empathy map; • Identifikasi pemangku kepentingan layanan publik Kawasan Timur Indonesia;	14

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		thinking dengan minimal 10 pertanyaan terbuka yang berfokus pada pengalaman pengguna • Melaksanakan riset lapangan (wawancara, observasi, atau survei) kepada minimal 10 pengguna atau pemangku kepentingan layanan publik secara langsung atau daring • Mendokumentasikan temuan lapangan dalam bentuk catatan lapangan, rekaman (bila diizinkan), atau transkrip wawancara yang terorganisasi • Menunjukkan nilai Service dengan memilih narasumber yang mencerminkan keberagaman pengguna layanan di daerah Kawasan Timur	Keaktifan dalam diskusi kelompok untuk menyepakati target narasumber dan pembagian peran riset; kepatuhan terhadap etika penelitian (Integrity: menyampaikan tujuan riset secara jujur kepada narasumber, tidak memalsukan data) Tugas: Panduan wawancara/observasi (1-2 halaman) beserta catatan lapangan atau transkrip ringkas dari minimal 10 narasumber; dikumpulkan melalui LMS UNISAN	Mekanisme & materi: Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan dan menyempurnakan panduan wawancara, menetapkan target 10 narasumber, dan melakukan simulasi wawancara antar-anggota (role play) untuk menguji kualitas pertanyaan sebelum riset aktual MP — Metode Pembelajaran: Project-Based Learning: simulasi wawancara berbasis kasus nyata layanan publik lokal (mis. layanan adminduk, kesehatan, atau pendidikan di daerah Sulawesi/NTT/Papua) sebagai latihan pra-lapangan; diskusi kelompok dengan papan Miro untuk memetakan pemangku kepentingan	sinkron/asinkron). Mekanisme & materi: Mahasiswa menelaah materi yang diunggah di Google Classroom (slides, video singkat teknik wawancara, template empathy map); mengisi formulir pembagian peran tim dan daftar target narasumber secara asinkron MP — Metode Pembelajaran: Project-Based Learning: tim menyusun rencana riset lapangan daring menggunakan Google Forms atau SurveyMonkey sebagai instrumen survei, dilengkapi panduan wawancara daring (Zoom/WhatsApp) untuk narasumber yang tidak dapat ditemui langsung	• Etika riset lapangan dan integritas data pengguna; Pustaka: Heeks (2006); Dawes (2009); Santoso (2020); Sastrosubroto dan Wrihatnolo (2022).	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		Indonesia, termasuk kelompok rentan		Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'. Tugas: Setiap kelompok menyusun instrumen riset lapangan (panduan wawancara atau kuesioner observasi) berbasis tahap empathize design thinking, kemudian melaksanakan riset kepada minimal 10 pengguna atau pemangku kepentingan layanan publik di Kawasan Timur Indonesia (secara langsung atau daring). Proses dan hasil riset didokumentasikan secara jujur sebagai perwujudan nilai Integrity ICHSA-N. Deliverable: Dokumen Instrumen Riset (panduan wawancara/observasi, 1-2 halaman) dan Catatan Lapangan/Transkrip Ringkas dari minimal 10 narasumber (format tabel atau narasi terstruktur, maksimal 5 halaman); diunggah di Google	Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'.		

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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)
				Classroom sebelum pertemuan minggu ke-10			
			Bentuk Penilaian Tes/Unjuk Kerja: Tidak ada tes tertulis; penilaian ditekankan pada ketajaman analisis sintesis data dan kualitas rumusan problem statement yang dapat diverifikasi ke data lapangan minggu ke-9 Partisipasi kelas & laboratorium: Keaktifan dalam sesi presentasi singkat (gallery walk atau pitching 5 menit per kelompok) untuk memaparkan empathy map dan problem statement;	BP — Mekanisme kuliah: Dosen memfasilitasi sesi gallery walk: tiap kelompok memajang empathy map dan problem statement di dinding kelas atau layar; kelompok lain memberikan umpan balik tertulis menggunakan sticky note atau Google Jamboard; dosen merangkum pola temuan lintas-kelompok (tatap muka di kelas). Mekanisme & materi: Mahasiswa dalam kelompok melakukan affinity mapping dari catatan lapangan (kartu/sticky note fisik atau digital), mengidentifikasi tema utama, lalu merumuskan problem statement POV/HMW; antargrupaling saling	BP — Mekanisme kuliah: Dosen memfasilitasi sesi sinkron untuk menjelaskan teknik sintesis data kualitatif (affinity diagram, empathy map), teknik perumusan POV dan HMW, serta memberikan contoh problem statement layanan publik digital yang kuat vs. yang lemah (via LMS; sinkron/asinkron). Mekanisme & materi: Mahasiswa secara asinkron mengolah catatan lapangan minggu ke-9 menggunakan papan Miro bersama tim, menyusun empathy map kolaboratif, dan mendraftkan problem statement sebelum sesi sinkron review	Bahan Kajian: • Design thinking untuk inovasi layanan publik: tahap define; • Teknik sintesis data kualitatif: affinity diagram dan empathy map; • Perumusan problem statement: Point of View dan How Might We; • Analisis kesenjangan kebutuhan pengguna layanan publik Kawasan Timur Indonesia; Pustaka: Heeks (2006); Dawes (2009); Santoso (2020); Sastrosubroto dan Wrihatnolo (2022); OECD (2020).	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			kemampuan memberikan dan menerima umpan balik konstruktif antar-kelompok sebagai cerminan nilai Harmony Tugas: Empathy map per kelompok (digital, dibuat di Miro atau Mural) dan dokumen Problem Statement berisi rumusan POV atau HMW (maksimal 1 halaman) yang dilengkapi bukti data lapangan pendukung; diunggah di LMS UNISAN	mengkritisi ketajaman rumusan berdasarkan data MP — Metode Pembelajaran: Project-Based Learning dengan gallery walk: setiap kelompok menyajikan empathy map dan problem statement selama 5 menit dan merespons pertanyaan dari kelompok lain, melatih kemampuan argumentasi berbasis data lapangan (nilai Integrity: tidak melebih-lebihkan temuan) Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'. Tugas: Berdasarkan data riset lapangan minggu ke-9, setiap kelompok mengolah temuan menjadi empathy map lengkap (Says/Thinks/Does/Feels) menggunakan Miro atau Mural, mengidentifikasi pola kebutuhan utama, dan	MP — Metode Pembelajaran: Case-Based Learning: dosen menyajikan kasus nyata (misalnya analisis kebutuhan pengguna pada program e-health atau aplikasi adminduk di Papua/NTT) untuk memandu tim membandingkan temuan lapangan mereka dan mempertajam rumusan masalah Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'.		

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
				merumuskan satu problem statement dalam format POV atau minimal 2 pertanyaan HMW yang akan menjadi fondasi perancangan prototipe pada minggu ke-11 dan ke-12. Deliverable: Empathy map digital (file Miro/Mural atau PNG/PDF, 1 lembar) dan Dokumen Problem Statement (maksimal 1 halaman A4) berisi rumusan POV/HMW beserta tabel pemetaan tema-tema utama dari data lapangan; diunggah di Google Classroom sebelum pertemuan minggu ke-11			
11,12,13	Sub-CPMK5: Merancang prototipe solusi inovasi layanan publik atau produk technopreneurship berbasis teknologi digital (wireframe/mock-up fungsional atau Business Model Canvas 9 blok) yang kreatif, beretika, dan	Mahasiswa mampu: Menghasilkan minimal 5 ide solusi layanan publik digital melalui teknik ideasi terstruktur (misalnya brainwriting atau crazy	Bentuk Penilaian Tes/Unjuk Kerja: Tidak ada tes tertulis; penilaian diarahkan pada orisinalitas ide dan kualitas	BP — Mekanisme kuliah: Dosen memfasilitasi workshop ideasi di kelas menggunakan teknik crazy 8s (tiap anggota membuat 8 sketsa dalam 8 menit), kemudian tim mendiskusikan dan	BP — Mekanisme kuliah: Dosen menyajikan sesi sinkron tentang teknik ideasi design thinking (brainwriting, crazy 8s, SCAMPER), prinsip wireframing low-fidelity, dan pengantar Business	Bahan Kajian: - Design thinking untuk inovasi layanan publik: tahap ideate dan prototype; - Teknik ideasi: brainwriting, crazy 8s,	22

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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)
	adaptif terhadap kebutuhan masyarakat Kawasan Timur Indonesia.	8s) yang berangkat dari problem statement minggu ke-10 • Mengevaluasi dan memilih satu ide solusi terbaik berdasarkan kriteria kelayakan teknis, relevansi kebutuhan pengguna, dan kesesuaian konteks Kawasan Timur Indonesia • Merancang wireframe atau mock-up awal (low-fidelity) solusi layanan publik digital menggunakan Figma atau Marvel App dengan minimal 4 layar/halaman utama • Mengidentifikasi komponen Business Model Canvas (minimal 5 dari 9 blok) yang relevan dengan solusi yang dirancang sebagai dasar kelayakan ekosistem	rancangan wireframe awal yang dapat ditelusuri ke problem statement minggu ke-10 Partisipasi kelas & laboratorium: Keaktifan dalam sesi ideasi kelompok (teknik brainwriting atau crazy 8s); kemampuan berargumentasi dalam pemilihan ide solusi berdasarkan kriteria yang disepakati; kontribusi anggota tim yang merata sebagai cerminan nilai Harmony Tugas:	menyepakati satu ide terbaik; dosen memberikan umpan balik langsung terhadap orisinalitas dan kelayakan ide (tatap muka di kelas). Mekanisme & materi: Mahasiswa membuat wireframe low-fidelity di atas kertas atau langsung di Figma/Marvel, melengkapi 5 blok Business Model Canvas awal di kanvas fisik atau Miro; antar-kelompok melakukan peer critique singkat terhadap kesesuaian solusi dengan problem statement MP — Metode Pembelajaran: Project-Based Learning dengan teknik design sprint: sesi ideasi terstruktur (crazy 8s) dilanjutkan dengan pembuatan prototipe awal di kelas; dosen bertindak	Model Canvas 9 blok dalam konteks layanan publik digital; menyediakan template Figma starter di Google Classroom (via LMS; sinkron/asinkron). Mekanisme & materi: Mahasiswa secara asinkron melakukan sesi brainwriting di papan Miro bersama tim, mengisi matriks evaluasi ide, dan mulai membuat sketsa wireframe awal di Figma; mengunggah draf untuk mendapat umpan balik dosen melalui fitur komentar LMS MP — Metode Pembelajaran: Project-Based Learning: tim mengembangkan ide solusi berbasis problem statement yang telah divalidasi, dengan panduan template Business Model Canvas	SCAMPER; • Perancangan wireframe dan mock-up layanan publik digital; • Business Model Canvas sebagai kerangka kelayakan ekosistem solusi technopreneurship; Pustaka: Osterwalder dan Pigneur (2010); Ismail, Malone, dan van Geest (2014); Heeks (2006); Santoso (2020); Sastrosubroto dan Wrihatnolo (2022).	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		Menunjukkan kreativitas (nilai Creativity) dalam rancangan solusi yang melampaui replikasi generik dan mempertimbangkan keunikan konteks lokal Kawasan Timur Indonesia	Dokumen matriks evaluasi ide (minimal 5 ide dengan 3 kriteria penilaian per ide, 1-2 halaman) dan wireframe low-fidelity awal (minimal 4 layar, format file Figma/Marvel/PDF); diunggah di LMS UNISAN	sebagai fasilitator yang mendorong tim mempertimbangkan nilai etika teknologi dalam desain (tidak merugikan kelompok rentan) Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'. Tugas: Setiap kelompok melaksanakan sesi ideasi terstruktur untuk menghasilkan minimal 5 kandidat solusi, mengevaluasinya menggunakan matriks kelayakan, dan mengembangkan satu solusi terpilih menjadi wireframe low-fidelity menggunakan Figma atau Marvel App. Rancangan harus mencerminkan nilai Creativity dan mempertimbangkan keunikan konteks lokal Kawasan Timur Indonesia, serta dilengkapi pemetaan awal Business Model	di Miro untuk memetakan ekosistem solusi secara kolaboratif daring Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'.		

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
				Canvas. Deliverable: Matriks Evaluasi Ide (tabel, 1-2 halaman, minimal 5 ide x 3 kriteria) dan wireframe low-fidelity solusi layanan publik digital (minimal 4 layar/halaman, file Figma/Marvel atau PDF) beserta Business Model Canvas awal (minimal 5 blok terisi, format Miro/PDF); diunggah di Google Classroom sebelum pertemuan minggu ke-12			
			Bentuk Penilaian Tes/Unjuk Kerja: Tidak ada tes tertulis; penilaian difokuskan pada kelengkapan dan konsistensi Business Model Canvas 9 blok serta kualitas fungsionalitas prototipe	BP — Mekanisme kuliah: Dosen memfasilitasi mini demo day di kelas: tiap kelompok menayangkan prototipe medium-fidelity melalui LCD proyektor dan mendemonstrasikan alur interaksi pengguna; kelompok lain dan dosen memberikan umpan balik terstruktur menggunakan rubrik produk prototipe	BP — Mekanisme kuliah: Dosen memfasilitasi sesi sinkron review prototipe: tiap kelompok melakukan screen sharing demonstrasi clickable prototype selama 5-7 menit; dosen dan mahasiswa lain memberikan umpan balik menggunakan rubrik yang disediakan di Google Classroom (via	Bahan Kajian: • Perancangan prototipe solusi layanan digital: medium-fidelity dan clickable prototype; • Business Model Canvas 9 blok untuk solusi technopreneurship layanan publik; • Etika teknologi dan keamanan data publik	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			medium-fidelity yang dapat didemonstrasikan Partisipasi kelas & laboratorium: Keaktifan dalam sesi demonstrasi prototipe antar-kelompok (demo day mini); kemampuan mengartikulasikan keputusan desain yang mempertimbangkan etika teknologi; keterbukaan merevisi prototipe berdasarkan umpan balik (nilai Adaptability) Tugas: Prototipe medium-fidelity solusi layanan publik digital (minimal 6 layar	(tatap muka di kelas). Mekanisme & materi: Mahasiswa memperbaiki prototipe dan Business Model Canvas di laboratorium komputer berdasarkan umpan balik demo day; mendiskusikan aspek etika teknologi dan keamanan data yang perlu ditambahkan ke rancangan; menyusun daftar periksa validasi internal bersama tim MP — Metode Pembelajaran: Project-Based Learning dengan mini demo day: demonstrasi prototipe kepada rekan sebaya dan dosen sebagai simulasi pitching kepada pemangku kepentingan nyata; sesi tanya jawab mendorong mahasiswa mempertahankan keputusan desain dengan argumentasi berbasis data	LMS; sinkron/asinkron). Mekanisme & materi: Mahasiswa secara asinkron melengkapi 9 blok Business Model Canvas di Miro berbasis umpan balik sesi review, menyempurnakan prototipe di Figma/Marvel, dan mengisi daftar periksa validasi internal; mengunggah versi final ke LMS sebelum batas waktu MP — Metode Pembelajaran: Project-Based Learning dengan sesi demo day daring: tim mempresentasikan prototipe secara live dan merespons pertanyaan teknis serta etis dari audiens; mendorong nilai Nationalism melalui diskusi tentang potensi skalabilitas solusi ke	dalam desain layanan digital; • Peluang inovasi dan skalabilitas solusi layanan publik Kawasan Timur Indonesia; Pustaka: Osterwalder dan Pigneur (2010); Ismail, Malone, dan van Geest (2014); Heeks (2006); Santoso (2020); Sastrosubroto dan Wrihatnolo (2022); KemenPANRB (2021).	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			interaktif di Figma/Marvel, link atau file PDF) dan Business Model Canvas 9 blok lengkap (format Miro/PDF, 1 halaman); disertai daftar periksa validasi internal (1 halaman); diunggah di LMS UNISAN	dan etika (nilai Integrity dan Service) Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'. Tugas: Setiap kelompok menyempurnakan wireframe menjadi prototipe medium-fidelity yang dapat diklik (minimal 6 layar interaktif) dan melengkapi Business Model Canvas secara utuh (9 blok) yang mencerminkan kelayakan ekosistem solusi layanan publik digital. Prototipe wajib memuat pertimbangan etika teknologi dan keamanan data sebagai wujud nilai Integrity dan Service terhadap masyarakat pengguna layanan di Kawasan Timur Indonesia. Seluruh revisi dari umpan balik minggu ke-11 wajib terekam dalam changelog singkat sebagai bukti	daerah lain di Kawasan Timur Indonesia Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'.		

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
				Adaptability. Deliverable: Prototipe medium-fidelity solusi layanan publik digital (minimal 6 layar interaktif, link Figma/Marvel atau PDF interaktif), Business Model Canvas 9 blok lengkap (Miro/PDF, 1 halaman), daftar periksa validasi internal (1 halaman), dan changelog revisi (maksimal 0,5 halaman); diunggah di Google Classroom sebagai paket tunggal (ZIP atau folder Drive)			
			Bentuk Penilaian Tes/Unjuk Kerja: Tidak ada tes formal; penilaian dilakukan melalui review prototipe: kelengkapan 9 blok BMC, jumlah layar wireframe, dan ketertelusuran	BP — Mekanisme kuliah: Dosen memimpin sesi studio critique tatap muka: setiap kelompok mempresentasikan draf prototipe (5 menit) dan menerima umpan balik terstruktur dari dosen dan kelompok lain (10 menit); dosen menutup dengan sintesis pola desain yang efektif dan kesalahan	BP — Mekanisme kuliah: Dosen membagikan panduan studio critique via Google Classroom, mengunggah template Figma starter dan template BMC Miro, serta memfasilitasi sesi umpan balik asinkron melalui komentar di papan Miro kelompok masing-masing (via	Bahan Kajian: • Perancangan prototipe solusi layanan digital; • Business Model Canvas 9 blok untuk layanan publik; • Etika teknologi dan keamanan data publik;	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			keputusan desain terhadap data validasi pengguna Partisipasi kelas & laboratorium: Aktif dalam sesi studio critique: memberikan umpan balik konstruktif kepada kelompok lain, merespons masukan dengan revisi yang terargumentasi, dan menunjukkan keterbukaan terhadap kritik sebagai wujud nilai Adaptability ICHSA-N Tugas: Deliverable ganda: (1) File prototipe wireframe/mock-up fungsional di Figma atau	umum yang perlu direvisi (tatap muka di kelas). Mekanisme & materi: Mahasiswa membawa laptop dan menampilkan prototipe Figma/Miro di layar proyektor; kelompok lain mengisi lembar umpan balik terstruktur (aspek: kejelasan alur, relevansi konteks lokal, kelengkapan BMC, etika data); mahasiswa merevisi prototipe di tempat berdasarkan catatan critique MP — Metode Pembelajaran: Project-Based Learning dengan format studio critique: presentasi draf, umpan balik teman sejawat terstruktur, dan revisi langsung berbasis masukan -- mendorong nilai Creativity dan Harmony ICHSA-N melalui	LMS; sinkron/asinkron). Mekanisme & materi: Mahasiswa mengerjakan iterasi prototipe secara mandiri dan kolaboratif di Figma/Miro, mengakses referensi BMC dari LMS, dan mengunggah draf prototipe ke Google Classroom untuk mendapat umpan balik dosen sebelum sesi luring MP — Metode Pembelajaran: Project-Based Learning: mahasiswa mengerjakan proyek prototipe berbasis masalah nyata layanan publik Kawasan Timur Indonesia secara iteratif, dengan siklus draf-umpan balik-revisi yang didukung platform kolaborasi daring	• Pendekatan Exponential Organizations dalam skalabilitas solusi layanan; Pustaka: Osterwalder dan Pigneur (2010); Ismail, Malone, dan van Geest (2014); Heeks (2006); Santoso (2020).	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			Marvel App (minimal 5 layar, diunggah sebagai tautan atau PDF ekspor), dan (2) Business Model Canvas 9 blok (template Miro atau dokumen A3 digital); keduanya dilengkapi catatan desain satu halaman yang menjelaskan kaitan antara temuan validasi dan keputusan rancangan	kolaborasi lintas kelompok Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'. Tugas: Setiap kelompok (3-4 mahasiswa) menghasilkan dua artefak desain yang saling melengkapi: pertama, wireframe atau mock-up fungsional solusi layanan publik digital konteks Kawasan Timur Indonesia menggunakan Figma atau Marvel App; kedua, Business Model Canvas 9 blok yang menjabarkan model ekosistem solusi tersebut. Setiap keputusan desain harus dapat ditelusuri ke data validasi pengguna yang dikumpulkan pada minggu sebelumnya. Kelompok juga menyertakan catatan desain satu halaman yang menjelaskan: masalah yang diselesaikan, pengguna sasaran, tiga keputusan desain utama	Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'.		

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
				beserta justifikasinya, dan satu isu etika teknologi atau keamanan data yang dipertimbangkan. Seluruh file diunggah ke Google Classroom sebelum sesi luring minggu ini untuk difasilitasi critique. Deliverable: Tautan Figma atau Marvel App (prototipe wireframe/mock-up, minimal 5 layar/alur) + tangkapan layar Miro atau dokumen A3 digital BMC 9 blok + catatan desain satu halaman (PDF); diunggah ke Google Classroom sebelum sesi studio critique			
14,15	Sub-CPMK6: Mengembangkan dan mempresentasikan rencana implementasi terukur solusi inovasi layanan publik/technopreneurship yang dirancang, mencakup roadmap, indikator keberhasilan, strategi mitigasi risiko, dan	Mahasiswa mampu: Menyusun roadmap implementasi solusi layanan publik digital dalam tiga fase (jangka pendek 0-6 bulan, menengah 6-18 bulan, panjang >18 bulan)	Bentuk Penilaian Tes/Unjuk Kerja: Tidak ada tes formal; penilaian dilakukan melalui evaluasi dokumen rencana implementasi:	BP — Mekanisme kuliah: Dosen memimpin workshop penyusunan rencana implementasi: sesi pertama (30 menit) -- pembahasan studi kasus roadmap implementasi e-government daerah Kawasan Timur Indonesia	BP — Mekanisme kuliah: Dosen mengunggah template dokumen rencana implementasi dan rubrik penilaian ke Google Classroom; menyediakan contoh anotasi roadmap proyek digital pemerintah	Bahan Kajian: - Rencana implementasi dan pengukuran dampak inovasi; - Regulasi SPBE dan kebijakan digital Indonesia;	14

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	skenario keberlanjutan (sustainability).	dengan tonggak capaian yang terukur • Merumuskan minimal lima indikator keberhasilan (Key Performance Indicators) yang spesifik, terukur, dan relevan dengan konteks layanan publik Kawasan Timur Indonesia • Mengidentifikasi minimal tiga risiko implementasi utama dan merancang strategi mitigasi yang realistis untuk masing-masing risiko • Merancang skenario keberlanjutan (sustainability) solusi yang mencakup dimensi finansial, regulasi SPBE, dan penerimaan pengguna • Mengaitkan rencana implementasi dengan	kelengkapan roadmap tiga fase, kejelasan KPI, kedalaman analisis risiko, dan koherensi skenario keberlanjutan dengan regulasi SPBE Partisipasi kelas & laboratorium: Aktif dalam diskusi peer review dokumen rencana implementasi: memberikan masukan berbasis argumen regulasi atau data empiris, bukan opini generik; menunjukkan nilai Service ICHSA-N dengan memusatkan evaluasi pada dampak nyata bagi pengguna	yang berhasil dan yang gagal; sesi kedua (60 menit) -- kelompok mengerjakan dan menyempurnakan dokumen rencana implementasi dengan pendampingan dosen (tatap muka di kelas). Mekanisme & materi: Mahasiswa bekerja dalam kelompok menggunakan laptop dan Miro/Google Docs; dosen dan asisten berkeliling memberikan umpan balik langsung pada setiap kelompok; sesi ditutup dengan presentasi singkat draf roadmap (3 menit per kelompok) untuk mendapat catatan perbaikan sebelum presentasi final minggu 15 MP — Metode Pembelajaran: Case-Based Learning dipadukan Project-Based Learning: analisis kasus	Indonesia; memfasilitasi forum diskusi asinkron untuk pertanyaan terkait regulasi SPBE dan penyusunan KPI (via LMS; sinkron/asinkron). Mekanisme & materi: Mahasiswa mengakses modul regulasi SPBE dan contoh Peta Jalan SPBE dari LMS; mengerjakan draf roadmap dan matriks risiko secara kolaboratif di Google Docs atau Miro; mengunggah draf awal untuk mendapat umpan balik tertulis dosen sebelum sesi luring MP — Metode Pembelajaran: Project-Based Learning: mahasiswa mengembangkan dokumen rencana implementasi sebagai kelanjutan langsung dari	• Agile governance dan tata kelola adaptif; • Skenario keberlanjutan layanan digital pemerintah; Pustaka: Santoso (2020); Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (2021); Heeks (2006); Dawes (2009); Sastrosubroto dan Wrihatnolo (2022).	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		kerangka regulasi SPBE dan Peta Jalan SPBE Nasional 2021-2025 secara eksplisit	layanan Tugas: Dokumen rencana implementasi terstruktur (5-8 halaman, tidak termasuk lampiran): memuat roadmap visual tiga fase, tabel KPI, matriks risiko-mitigasi, narasi skenario keberlanjutan, dan referensi regulasi SPBE; diunggah ke Google Classroom sebelum sesi presentasi minggu 15	implementasi e-government nyata digunakan sebagai cermin untuk menyempurnakan rencana implementasi kelompok, menumbuhkan nilai Nationalism ICHSA-N melalui refleksi kontribusi inovasi terhadap pemerataan tata kelola digital nasional Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'. Tugas: Setiap kelompok menyusun dokumen rencana implementasi lengkap sebagai kelanjutan dari prototipe yang dirancang pada minggu 13. Dokumen memuat: (1) ringkasan eksekutif solusi dan konteks masalah (1 halaman), (2) roadmap implementasi visual tiga fase dengan tonggak capaian spesifik, (3) tabel KPI minimal 5 indikator dengan metode pengukuran dan target	prototipe minggu 13, dengan pendekatan backward design -- dimulai dari dampak yang diinginkan, kemudian dirunut ke tahapan aksi Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'.		

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
				nilai, (4) matriks risiko-mitigasi minimal 3 risiko utama, (5) narasi skenario keberlanjutan yang mencakup model pembiayaan, keselarasan regulasi SPBE, dan strategi adopsi pengguna, serta (6) referensi regulasi SPBE yang dikutip secara eksplisit. Dokumen ini menjadi fondasi presentasi final pada minggu 15. Deliverable: Dokumen rencana implementasi (PDF, 5-8 halaman tidak termasuk lampiran visual) diunggah ke Google Classroom paling lambat H-1 sebelum sesi presentasi minggu 15; lampiran boleh memuat diagram roadmap, template BMC yang direvisi, atau peta pemangku kepentingan			
			Bentuk Penilaian Tes/Unjuk Kerja:	BP — Mekanisme kuliah: Dosen memimpin sesi simulasi pitching: setiap	BP — Mekanisme kuliah: Dosen membagikan rubrik penilaian	Bahan Kajian: • Rencana implementasi dan pengukuran dampak	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			Tidak ada tes formal; penilaian dilakukan melalui rubrik presentasi empat dimensi: (1) kelengkapan dan koherensi rencana implementasi (roadmap, KPI, mitigasi risiko, sustainability), (2) kualitas argumentasi dalam sesi tanya jawab, (3) relevansi solusi terhadap konteks Kawasan Timur Indonesia, dan (4) etika penyajian data dan transparansi sumber Partisipasi kelas & laboratorium: Aktif sebagai audiens: mengajukan minimal satu	kelompok mendapat waktu 10 menit presentasi dan 10 menit tanya jawab; dosen berperan sebagai panel evaluator bersama satu tamu praktisi (perwakilan dinas/instansi digital daerah bila tersedia); dosen memberikan umpan balik komprehensif per kelompok di akhir sesi dan menyampaikan sintesis pembelajaran semester (tatap muka di kelas). MP — Metode Pembelajaran: Project-Based Learning dengan format simulasi pitching: mendorong kompetensi komunikasi inovasi technopreneurship, nilai Service ICHSA-N melalui orientasi solusi pada dampak nyata masyarakat, dan Nationalism melalui refleksi kontribusi inovasi terhadap daya saing tata kelola digital nasional	presentasi final dan lembar evaluasi teman sejawat melalui Google Classroom; menyediakan jadwal urutan presentasi dan panduan teknis pitching; membuka kanal tanya jawab asinkron untuk persiapan presentasi (via LMS; sinkron/asinkron). Mekanisme & materi: Mahasiswa mengunggah slide presentasi final ke Google Classroom sebelum batas waktu; melakukan latihan presentasi secara mandiri atau dalam kelompok menggunakan rekaman video pendek (opsional diunggah sebagai self-assessment); mengunduh dan mempelajari lembar evaluasi teman sejawat MP — Metode Pembelajaran:	inovasi; • Ekosistem technopreneurship layanan publik; • Etika teknologi dan keamanan data publik; • Peluang inovasi layanan publik Kawasan Timur Indonesia; Pustaka: Osterwalder dan Pigneur (2010); Ismail, Malone, dan van Geest (2014); Santoso (2020); Dawes (2009); OECD (2020).	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			pertanyaan atau masukan tertulis kepada kelompok lain menggunakan lembar evaluasi teman sejawat; penilaian mencakup kualitas pertanyaan (berbasis analisis, bukan konfirmasi) sebagai cerminan nilai Harmony ICHSA-N Tugas: Materi presentasi final (slide PDF, 12-18 halaman) diunggah ke Google Classroom sebelum sesi; slide memuat ringkasan prototipe, roadmap visual, KPI, matriks risiko-mitigasi, dan skenario	Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'. Tugas: Setiap kelompok menyampaikan presentasi final dalam format simulasi pitching yang mengintegrasikan seluruh capaian proyek semester: prototipe solusi layanan publik digital (wireframe/BMC dari minggu 13) dan rencana implementasi terukur (roadmap, KPI, mitigasi risiko, sustainability dari minggu 14). Presentasi dirancang untuk audiens pemangku kepentingan kebijakan digital, sehingga bahasa dan argumentasi harus dapat dipahami oleh non-teknis sekaligus memuat justifikasi teknis yang memadai. Setelah sesi, setiap kelompok mengumpulkan versi final slide yang telah disempurnakan berdasarkan umpan balik panel, disertai lembar	Project-Based Learning: sesi presentasi merupakan puncak siklus proyek semester, di mana mahasiswa mengomunikasikan seluruh proses dari identifikasi masalah hingga rencana implementasi sebagai capaian terintegrasi Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'.		

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			keberlanjutan; disertai lembar evaluasi teman sejawat yang diisi selama sesi presentasi kelompok lain	pernyataan integritas akademik yang mencantumkan penggunaan alat AI generatif (bila ada) sebagai wujud nilai Integrity ICHSA-N. Deliverable: Slide presentasi final (PDF, 12-18 halaman) + rekaman demonstrasi prototipe Figma/Marvel App (video 3-5 menit atau tautan langsung) + lembar evaluasi teman sejawat (diisi saat sesi) + lembar pernyataan integritas akademik; semua diunggah ke Google Classroom paling lambat 24 jam setelah sesi presentasi			
16		Mahasiswa mampu: • Menunjukkan penguasaan konsep transformasi digital pemerintahan dan ekosistem technopreneurship	Bentuk Penilaian Tes/Unjuk Kerja: Ujian tulis atau ujian daring terjadwal (sesuai ketentuan akademik	BP — Mekanisme kuliah: Dosen atau pengawas memimpin pelaksanaan UAS sesuai jadwal dan tata tertib akademik UNISAN; dosen memastikan kondisi ujian yang kondusif dan adil	BP — Mekanisme kuliah: Dosen mengunggah kisi-kisi UAS (bukan soal aktual) ke Google Classroom; menyediakan sesi tanya jawab persiapan UAS melalui forum LMS atau Google	Bahan Kajian: • Integrasi seluruh bahan kajian semester: konsep dasar transformasi digital pemerintahan, regulasi SPBE, arsitektur e-government, agile governance, design	—

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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)
		layanan publik secara terintegrasi melalui jawaban yang terstruktur dan berbasis argumen • Menganalisis kasus tata kelola digital daerah dengan menggunakan kerangka SPBE, design thinking, dan pendekatan agile governance secara terpadu • Mengevaluasi kelayakan solusi inovasi layanan publik berdasarkan kriteria etika teknologi, keamanan data, dan dampak sosial yang terukur • Menghasilkan jawaban yang orisinal dan dapat ditelusuri ke sumber pustaka yang diberikan, sebagai wujud nilai Integrity ICHSA-N	UNISAN): soal berbentuk kasus analitis dan esai terapan yang menguji integrasi konsep dari seluruh bahan kajian semester; penilaian mencakup kedalaman analisis, kejelasan argumentasi, dan ketepatan penggunaan kerangka konseptual (SPBE, BMC, design thinking, agile governance); BUKAN soal hafalan Partisipasi kelas & laboratorium: Tidak berlaku pada sesi UAS; nilai partisipasi semester telah diakumulasi dari	sebagai wujud nilai Integrity institusional (tatap muka di kelas). Mekanisme & materi: Mahasiswa mengerjakan soal UAS secara mandiri dalam durasi yang ditetapkan; menjawab dengan mengandalkan pemahaman terintegrasi dari seluruh bahan kajian semester, bukan hafalan; jawaban menunjukkan kemampuan analisis dan sintesis konteks nyata Kawasan Timur Indonesia bila relevan MP — Metode Pembelajaran: Evaluasi sumatif individual: format soal analitis-terapan mendorong mahasiswa menghubungkan konsep regulasi SPBE, prototipe solusi, dan rencana implementasi sebagai satu kesatuan capaian	Meet; memastikan teknis pelaksanaan UAS daring (bila dilaksanakan daring) berjalan sesuai panduan akademik UNISAN (via LMS; sinkron/asinkron). Mekanisme & materi: Mahasiswa mereview seluruh materi dari LMS, catatan kuliah, dan portofolio proyek minggu 13-15; menggunakan kisi-kisi untuk memandu belajar mandiri; dapat memanfaatkan alat AI generatif untuk brainstorming pemahaman konsep (bukan untuk menjawab soal UAS) sesuai Pedoman Penggunaan Generative AI Etis UNISAN MP — Metode Pembelajaran:	thinking, analisis kesenjangan tata kelola digital, perancangan prototipe, dan rencana implementasi inovasi layanan publik; Pustaka: Dawes (2009); Heeks (2006); Ismail, Malone, dan van Geest (2014); Osterwalder dan Pigneur (2010); Santoso (2020); Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (2021); Sastrosubroto dan Wrihatnolo (2022); OECD (2020).	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			minggu 1-15 Tugas: Tidak ada penugasan tambahan; mahasiswa menyiapkan diri dengan mereview seluruh bahan kajian dan portofolio proyek semester sebagai bahan studi UAS	pembelajaran akhir semester Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'. Tugas: Tidak ada penugasan kelompok pada minggu UAS. Mahasiswa mempersiapkan diri secara mandiri untuk menghadapi ujian akhir semester yang menguji integrasi seluruh capaian pembelajaran mata kuliah Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital, dari konsep dasar transformasi digital hingga perancangan dan rencana implementasi solusi inovasi layanan publik. Deliverable: Lembar jawaban UAS yang dikumpulkan sesuai mekanisme dan batas waktu yang ditetapkan panitia akademik UNISAN	Evaluasi sumatif individual: UAS dirancang untuk mengukur integrasi capaian pembelajaran seluruh semester, bukan sekadar recall fakta, sejalan dengan prinsip assessment for learning SN-Dikti Estimasi Waktu: PB 2×50' · P 2×170' · PT 2×60' · KM 2×60'.		

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. **PB=** Kegiatan Belajar Terbimbing, **PT=**Kegiatan Penugasan Terstruktur, **KM=**Kegiatan Mandiri, **P=**Praktikum.

3. Komponen Penilaian

No.	Komponen Penilaian	Bobot (%)	Deskripsi
1	Kuis Konsep Digital	20	
2	Analisis Studi Kasus	15	
3	Riset Lapangan	15	
4	UTS	25	
5	UAS	25	
	Total Bobot (%)	100	

Rekonsiliasi Bobot Komponen Penilaian dengan Bobot Sub-CPMK

Bobot komponen penilaian pada tabel di atas dan bobot Sub-CPMK merupakan dua cara pandang atas nilai akhir yang sama: penjumlahan menurut baris menghasilkan bobot Sub-CPMK, penjumlahan menurut kolom menghasilkan bobot komponen penilaian.

Sub-CPMK	Kuis Konsep Digital	Analisis Studi Kasus	Riset Lapangan	UTS	UAS	Bobot Sub-CPMK (%)
Sub-CPMK1	20	—	—	7	—	27
Sub-CPMK2	—	8	—	6	—	14
Sub-CPMK3	—	7	—	6	—	13
Sub-CPMK4	—	—	15	—	9	24
Sub-CPMK5	—	—	—	6	8	14
Sub-CPMK6	—	—	—	—	8	8
Bobot Komponen (%)	20	15	15	25	25	100

Nilai Akhir Program Sarjana — Kurikulum 2023

Nilai Akhir	Konversi	
Skala 100	Huruf	Bobot
85.00 – 100.00	A	4.00
75.00 – 84.99	B	3.00
65.00 – 74.99	C	2.00
50.00 – 64.99	D	1.00
0.00 – 49.99	E	0.00

4. Rencana Tugas

Rencana Tugas: Final Project: Merancang dan Mempresentasikan Solusi Inovasi Layanan Publik atau Produk Technopreneurship Berbasis Teknologi Digital untuk Kawasan Timur Indonesia

	UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK PROGRAM STUDI ILMU PEMERINTAHAN S1				
RENCANA TUGAS MAHASISWA					
MATA KULIAH	Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital				
KODE	2CKUI003	sks	2	SEMESTER	2
DOSEN PENGAMPU	Serwin, S.Kom., M.Kom.				
METODE PENUGASAN					
Project-Based Learning (PjBL) dengan pendekatan Design Thinking					
JUDUL TUGAS					
Final Project: Merancang dan Mempresentasikan Solusi Inovasi Layanan Publik atau Produk Technopreneurship Berbasis Teknologi Digital untuk Kawasan Timur Indonesia					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Sub-CPMK3: Menganalisis kesenjangan (gap) tata kelola pemerintahan digital pada satu instansi/daerah di Kawasan Timur Indonesia menggunakan kerangka agile governance dan instrumen analisis terstruktur (minimal SWOT atau digital maturity assessment).					
Sub-CPMK4: Mengidentifikasi kebutuhan nyata pengguna layanan publik melalui pendekatan design thinking (empathize–define) dengan melakukan riset lapangan minimal kepada 10 pengguna/pemangku kepentingan di Kawasan Timur Indonesia.					
Sub-CPMK5: Merancang prototipe solusi inovasi layanan publik atau produk technopreneurship berbasis teknologi digital (wireframe/mock-up fungsional atau Business Model Canvas 9 blok) yang kreatif, beretika, dan adaptif terhadap kebutuhan masyarakat Kawasan Timur Indonesia.					
Sub-CPMK6: Mengembangkan dan mempresentasikan rencana implementasi terukur solusi inovasi layanan publik/technopreneurship yang dirancang, mencakup roadmap, indikator keberhasilan, strategi mitigasi risiko, dan skenario keberlanjutan (sustainability).					
DISKRIPSI TUGAS					

Kelompok mahasiswa mengidentifikasi masalah nyata layanan publik atau peluang technopreneurship pada satu instansi/daerah di Kawasan Timur Indonesia, menganalisis kesenjangan tata kelola digitalnya, merancang solusi berbasis teknologi (prototipe/Business Model Canvas), kemudian menyusun rencana implementasi terukur dan mempresentasikannya secara terbuka. Proyek ini mengintegrasikan seluruh capaian Sub-CPMK 3–6 sekaligus menopang pemahaman regulasi (Sub-CPMK 1) dan perspektif ekosistem technopreneurship (Sub-CPMK 2), dengan mengedepankan nilai integritas (Integrity), kreativitas (Creativity), keberpihakan pada masyarakat lokal (Service & Nationalism), dan kemampuan beradaptasi terhadap konteks digital yang dinamis (Adaptability).
CAKUPAN UTAMA KERTAS KERJA (Contoh berdasarkan berbagai kasus)
Riset lapangan berbasis Design Thinking (empathize–define) kepada minimal 10 pengguna/pemangku kepentingan nyata di Kawasan Timur Indonesia Analisis kesenjangan (gap analysis) tata kelola pemerintahan digital menggunakan kerangka agile governance dan instrumen SWOT atau digital maturity assessment pada satu instansi/daerah sasaran Perancangan prototipe solusi: wireframe/mock-up fungsional ATAU Business Model Canvas 9 blok yang beretika dan adaptif terhadap kebutuhan lokal Pemetaan regulasi pendukung (PP 95/2018, Perpres 39/2019, dan kebijakan SPBE terkait) sebagai landasan solusi Rencana implementasi terukur: roadmap bertahap, indikator keberhasilan (KPI), strategi mitigasi risiko, dan skenario keberlanjutan (sustainability) Presentasi/pitching terbuka dengan simulasi defense di hadapan dosen dan/atau praktisi
LANGKAH Pengerjaan Tugas
Langkah 1 (Mg 3–4) — Pembentukan Kelompok & Pemilihan Konteks: Kelompok (3–4 mahasiswa) memilih satu instansi/daerah di Kawasan Timur Indonesia sebagai objek studi; memetakan regulasi SPBE yang relevan (PP 95/2018, Perpres 39/2019); menyusun proposal singkat (1–2 halaman) yang disetujui dosen. Langkah 2 (Mg 5–6) — Riset Lapangan & Empati (Design Thinking: Empathize–Define): Melakukan wawancara/observasi/survei terstruktur minimal kepada 10 pengguna atau pemangku kepentingan; mendokumentasikan temuan dalam Empathy Map dan Problem Statement; menunjukkan integritas dalam pengumpulan data (informed consent, akurasi data). Langkah 3 (Mg 7–8) — Analisis Kesenjangan Tata Kelola Digital: Menerapkan SWOT atau digital maturity assessment terhadap instansi/daerah sasaran dalam kerangka agile governance; mengidentifikasi gap antara kondisi aktual dan standar SPBE; menyusun laporan analisis gap (5–8 halaman). Langkah 4 (Mg 9–10) — Benchmarking Ekosistem Technopreneurship: Membandingkan minimal 3 model ekosistem layanan publik digital atau technopreneurship yang berhasil di Indonesia/Kawasan Timur Indonesia; menyarikan pembelajaran (lesson learned) yang relevan untuk solusi yang akan dirancang. Langkah 5 (Mg 11–12) — Perancangan Solusi (Design Thinking: Ideate–Prototype): Merancang wireframe/mock-up fungsional ATAU Business Model Canvas 9 blok; memastikan solusi menjawab problem statement dari riset lapangan; mengintegrasikan pertimbangan etika digital dan keberpihakan pada pengguna lokal (nilai Creativity & Service). Langkah 6 (Mg 13–14) — Penyusunan Rencana Implementasi & Dokumen Final: Menyusun roadmap implementasi bertahap (minimal 3 fase), KPI terukur, strategi mitigasi risiko (minimal 3 skenario risiko), dan skenario keberlanjutan; mengintegrasikan seluruh komponen menjadi dokumen proyek final (12–20 halaman, tidak termasuk lampiran). Langkah 7 (Mg 15) — Presentasi/Pitching & Defense: Mempresentasikan solusi dalam format pitching (12–15 menit per kelompok + 10 menit tanya jawab); menyerahkan slide, dokumen final, dan rekaman/dokumentasi riset lapangan; seluruh anggota kelompok wajib berkontribusi aktif dalam sesi defense.
BENTUK DAN FORMAT LUARAN
a. Proposal proyek yang telah disetujui dosen (Mg 4); 2) Laporan riset lapangan berisi Empathy Map, ringkasan data ≥10 narasumber, dan Problem Statement (Mg 6); 3) Laporan analisis kesenjangan tata kelola digital (SWOT/digital maturity assessment, 5–8 halaman) (Mg 8); 4) Dokumen proyek final (12–20 halaman) mencakup benchmarking ekosistem, prototipe solusi (wireframe/BMC 9 blok), dan rencana implementasi terukur (roadmap, KPI, mitigasi risiko, sustainability) (Mg 14); 5) Slide presentasi pitching dan rekaman/dokumentasi riset lapangan (Mg 15).
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN
a. Riset Lapangan & Validasi Kebutuhan Pengguna (bobot 20%). Dinilai dari kelengkapan dan kedalaman data ≥10 narasumber, kualitas Empathy Map, ketepatan perumusan Problem Statement, serta bukti integritas pengumpulan data (informed consent, akurasi dokumentasi). b. Analisis Kesenjangan Tata Kelola Digital & Pemetaan Regulasi (bobot 20%). Dinilai dari ketepatan penerapan kerangka agile governance dengan instrumen SWOT atau digital maturity

assessment, kedalaman identifikasi gap terhadap standar SPBE (PP 95/2018, Perpres 39/2019), dan relevansi benchmarking ≥ 3 model ekosistem technopreneurship.

c. Perancangan Prototipe Solusi (Wireframe/BMC 9 Blok) (bobot 25%). Dinilai dari kreativitas, kelayakan teknis, dan kesesuaian solusi dengan problem statement serta konteks lokal Kawasan Timur Indonesia; untuk BMC dinilai kelengkapan 9 blok beserta justifikasi nilai etis dan adaptabilitasnya; untuk wireframe dinilai fungsionalitas dan keterbacaan alur pengguna.

d. Rencana Implementasi Terukur (Roadmap, KPI, Mitigasi Risiko, Sustainability) (bobot 20%). Dinilai dari kejelasan roadmap bertahap (≥ 3 fase), spesifisitas KPI yang dapat diverifikasi, kelengkapan skenario mitigasi risiko (≥ 3 risiko), dan realism skenario keberlanjutan yang mempertimbangkan konteks Kawasan Timur Indonesia.

e. Presentasi/Pitching & Kemampuan Defense (bobot 15%). Dinilai dari kejelasan dan struktur pitching (12–15 menit), kualitas slide, kemampuan menjawab pertanyaan secara kritis dan argumentatif, serta kontribusi aktif seluruh anggota kelompok dalam sesi defense.

JADWAL PELAKSANAAN

Mg 3–4: Pembentukan kelompok, pemilihan konteks/instansi sasaran, pemetaan regulasi awal, pengumpulan proposal — Luaran: Proposal disetujui dosen

Mg 5–6: Riset lapangan (empathize–define), wawancara/observasi/survei ≥ 10 narasumber, penyusunan Empathy Map & Problem Statement — Luaran: Laporan riset lapangan

Mg 7–8: Analisis kesenjangan tata kelola digital (SWOT/digital maturity assessment) dalam kerangka agile governance — Luaran: Laporan analisis gap (5–8 hal.)

Mg 9–10: Benchmarking ≥ 3 model ekosistem technopreneurship; ideasi dan pengembangan konsep solusi — Luaran: Ringkasan benchmarking & konsep solusi awal

Mg 11–12: Perancangan prototipe solusi (wireframe/mock-up atau BMC 9 blok) lengkap dengan justifikasi etis dan adaptasi konteks lokal — Luaran: Prototipe solusi (draf)

Mg 13–14: Penyusunan rencana implementasi (roadmap, KPI, mitigasi risiko, sustainability) dan penyelesaian dokumen proyek final — Luaran: Dokumen proyek final (12–20 hal.)

Mg 15: Presentasi/pitching & defense terbuka; pengumpulan seluruh deliverable (slide, dokumen final, dokumentasi riset lapangan) — Luaran: Presentasi selesai, semua berkas dikumpulkan

LAIN-LAIN

Final project dikerjakan secara berkelompok (3–4 mahasiswa per kelompok) dengan pembagian peran yang didokumentasikan dalam lembar kontribusi individu (individual contribution log) yang dilampirkan pada dokumen final; setiap anggota wajib menandatangani pernyataan integritas akademik bahwa seluruh data lapangan diperoleh secara jujur dan dapat diverifikasi; keterlambatan pengumpulan proposal (Mg 4) atau laporan antara (Mg 6 & 8) dikenai pengurangan nilai komponen terkait sebesar 10% per hari kerja keterlambatan, sedangkan keterlambatan dokumen final (Mg 14) dikenai pengurangan 15% per hari kerja dan tidak dapat dipresentasikan pada Mg 15 apabila melewati batas toleransi 3 hari kerja; pemilihan instansi/daerah sasaran diprioritaskan pada wilayah Kawasan Timur Indonesia (termasuk Sulawesi, Maluku, Papua, dan NTT/NTB) guna mendorong kontribusi nyata mahasiswa UNISAN terhadap akselerasi transformasi digital di daerah tertinggal/kepulauan, selaras dengan nilai Nationalism dan Service dalam karakter ICHSA-N.

DAFTAR RUJUKAN

Kementerian PPN/Bappenas. (2019). Perpres No. 39 Tahun 2019 tentang Satu Data Indonesia. Sekretariat Negara RI.

Kementerian PANRB. (2018). PP No. 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik. Sekretariat Negara RI.

Hjorth, I., & Madsen, A. K. (2020). Digital transformation and the public sector. MIT Press.

Ismail, S., Malone, M. S., & van Geest, Y. (2014). Exponential Organizations. Diversion Books.

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business Model Generation. John Wiley & Sons.

Ries, E. (2011). The Lean Startup. Crown Business.

Silver, C. (2019). Design Thinking for the Greater Good. Columbia University Press.

WEF. (2020). Digital Transformation: Powering the Great Reset. World Economic Forum.

5.1 Kuis Konsep — Kuis Konsep Digital

Nama Mahasiswa		NIM			
Judul Tugas		Kuis Konsep Digital			
No	Kriteria	Skor Penilaian			
		Sangat Baik (85-100)	Baik (70-84)	Cukup (60-69)	Kurang (<60)
1	Pemahaman konsep	Tepat & menyeluruh	Tepat	Sebagian keliru	Salah paham
2	Ketepatan jawaban/argumen	Tepat & didukung alasan kuat	Tepat	Kurang tepat	Tidak tepat
3	Kelengkapan	Menjawab seluruh tuntutan soal	Hampir lengkap	Sebagian	Tidak lengkap
4	Struktur & logika	Runtut & koheren	Runtut	Kurang runtut	Kacau
5	Bahasa	Jelas, baku, efektif	Jelas	Kurang jelas	Sulit dipahami

5.2 Studi Kasus — Analisis Studi Kasus

Nama Mahasiswa		NIM			
Judul Tugas		Analisis Studi Kasus			
No	Kriteria	Skor Penilaian			
		Sangat Baik (85-100)	Baik (70-84)	Cukup (60-69)	Kurang (<60)
1	Perencanaan	Matang, realistis, terjadwal	Baik	Kurang matang	Tanpa rencana
2	Kualitas produk/luaran	Fungsional, berkualitas tinggi	Baik, sedikit kekurangan	Cukup, banyak kekurangan	Tidak berfungsi
3	Kreativitas & inovasi	Sangat orisinal & inovatif	Ada unsur inovasi	Kurang inovatif	Meniru/biasa
4	Penerapan konsep keilmuan	Konsep tepat & mendalam	Tepat	Sebagian keliru	Tidak sesuai konsep
5	Kerja tim & tanggung jawab	Kolaborasi solid, kontribusi merata	Baik	Timpang	Tidak berkontribusi
6	Presentasi hasil	Meyakinkan & jelas	Jelas	Kurang jelas	Tidak jelas

5.3 Riset Lapangan

Nama Mahasiswa		NIM			
Judul Tugas		Riset Lapangan			
No	Kriteria	Skor Penilaian			
		Sangat Baik (85-100)	Baik (70-84)	Cukup (60-69)	Kurang (<60)
1	Perencanaan	Matang, realistis, terjadwal	Baik	Kurang matang	Tanpa rencana
2	Kualitas produk/luaran	Fungsional, berkualitas tinggi	Baik, sedikit kekurangan	Cukup, banyak kekurangan	Tidak berfungsi
3	Kreativitas & inovasi	Sangat orisinal & inovatif	Ada unsur inovasi	Kurang inovatif	Meniru/biasa
4	Penerapan konsep keilmuan	Konsep tepat & mendalam	Tepat	Sebagian keliru	Tidak sesuai konsep
5	Kerja tim & tanggung jawab	Kolaborasi solid, kontribusi merata	Baik	Timpang	Tidak berkontribusi
6	Presentasi hasil	Meyakinkan & jelas	Jelas	Kurang jelas	Tidak jelas

5.4 UTS (Holistik)

Nama Mahasiswa		NIM			
Judul Tugas		UTS			
No	Kriteria	Skor Penilaian			
		Sangat Baik (85-100)	Baik (70-84)	Cukup (60-69)	Kurang (<60)
1	Pemahaman konsep	Tepat & menyeluruh	Tepat	Sebagian keliru	Salah paham
2	Ketepatan jawaban/argumen	Tepat & didukung alasan kuat	Tepat	Kurang tepat	Tidak tepat
3	Kelengkapan	Menjawab seluruh tuntutan soal	Hampir lengkap	Sebagian	Tidak lengkap
4	Struktur & logika	Runtut & koheren	Runtut	Kurang runtut	Kacau
5	Bahasa	Jelas, baku, efektif	Jelas	Kurang jelas	Sulit dipahami

5.5 UAS (Holistik)

Nama Mahasiswa		NIM			
Judul Tugas		UAS			
No	Kriteria	Skor Penilaian			
		Sangat Baik (85-100)	Baik (70-84)	Cukup (60-69)	Kurang (<60)
1	Pemahaman konsep	Tepat & menyeluruh	Tepat	Sebagian keliru	Salah paham
2	Ketepatan jawaban/argumen	Tepat & didukung alasan kuat	Tepat	Kurang tepat	Tidak tepat
3	Kelengkapan	Menjawab seluruh tuntutan soal	Hampir lengkap	Sebagian	Tidak lengkap
4	Struktur & logika	Runtut & koheren	Runtut	Kurang runtut	Kacau
5	Bahasa	Jelas, baku, efektif	Jelas	Kurang jelas	Sulit dipahami

6. Norma Akademik

1. Kehadiran minimal 75% dari total pertemuan menjadi syarat mengikuti UAS.
2. Toleransi keterlambatan masuk kelas 15 menit; lewat itu dianggap tidak hadir pada sesi tsb kecuali ada izin dosen.
3. Tugas dikumpulkan via LMS sesuai tenggat yang ditetapkan; keterlambatan dikenakan pengurangan nilai sesuai kebijakan dosen pengampu.
4. Integritas akademik ditegakkan penuh -- plagiarisme, joki, atau pemalsuan data/karya dikenakan sanksi akademik sesuai Pedoman Akademik UNISAN.
5. Pemanfaatan Generative AI (GenAI) wajib disitasi sesuai format yang ditetapkan; dilarang dipakai saat UTS/UAS/kuis kecuali diizinkan eksplisit oleh dosen.
6. Gawai (ponsel/laptop) disenyapkan selama perkuliahan, dipakai hanya untuk keperluan pembelajaran atas izin dosen.
7. Kerahasiaan data narasumber/subjek penelitian dijaga sesuai UU No. 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi (PDP).
8. Komunikasi dosen-mahasiswa dilakukan melalui kanal resmi (LMS/email institusi), bukan kanal pribadi.