

PERTEMUAN 1

ENTREPRENEURSHIP



Dasar Pemikiran

1. Mendukung dan Menjalankan **Visi, Misi** UBSI menciptakan Entrepreneur dikalangan Mahasiswa/i kurang lebih **1000 wirausaha baru**.
2. Menjadikan UBSI **kampus** yang berbasis **Entrepreneurship**
3. Jumlah lowongan pekerjaan dunia industri tidak sebanding dengan jumlah lulusan perguruan tinggi

KONSEP PEMBELAJARAN

Konsep pembelajaran matakuliah entrepreneurship dilakukan dengan mekanisme sebagai berikut:

Pertemuan 1	Penjelasan mengenai: 1) kontrak perkuliahan matakuliah entrepreneurship, 2) Seminar Wajib, 3) Entrepreneur Fair, 4) Presentasi Penilaian, 5) Lembar Tugas Mahasiswa, 6) Pembagian Kelompok serta Tugas Wajib membuat resume Film Merry Riana Mimpi Sejuta Dolar dan / The Billionaire atau film motivasi lainnya
Pertemuan 2 - 6	Pembahasan sesuai dengan slide dan Bimbingan Business plan
Pertemuan 7	Review dan atau penjelasan Business Plan
Pertemuan 8	Ujian Tengah Semester dan dilaksanakan secara online.
Pertemuan 9	Entrepreneur Fair (www.bec.bsi.ac.id)
Pertemuan 10	Problem solving business plan
Pertemuan 11-15	Presentasi kelompok dan Jadwal presentasi diatur oleh dosen.

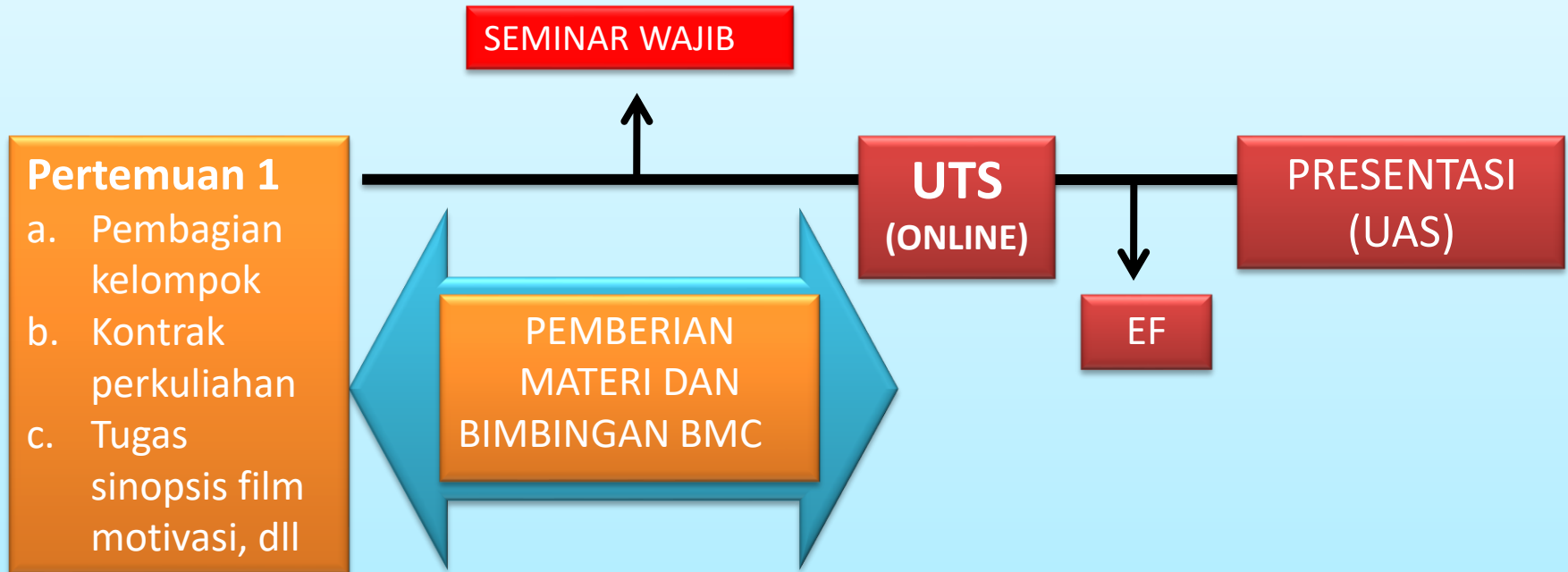
Dosen melakukan kunjungan Dan Penilaian Pada Saat Entrepreneur Fair (diatur pada jadwal tersendiri).

Entrepreneurship adalah matakuliah KBK, Tidak ada pelaksanaan Ujian Akhir Semester (UAS).

RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)

1. RTM digunakan untuk mengontrol proses bimbingan
2. Penilaian tugas dilakukan sesuai dengan jadwal yang sudah di jelaskan di RTM
3. Tugas Wajib Dikumpulkan sesuai dengan jadwal pengumpulan perkuliahan.

ROAD MAP KEWIRAUSAHAAN



Jadwal SEMINAR WAJIB & EF

Semua Mahasiswa Wajib mengikuti kegiatan yang berhubungan dengan matakuliah Entrepreneur.

- Pendaftaran Seminar Wajib melalui: ektm.bsi.ac.id (**sesuai surat edaran*)
- Informasi Pelaksanaan Seminar melalui: www.bec.bsi.ac.id (**sesuai surat edaran*)
- Pendaftaran Kelompok EF dilakukan dosen melalui: dosen.ef2.indonesiancreative.id
- Kelengkapan dokumen EF melalui: ef2.indonesiancreative.id

Pembagian Kelompok

1. Jumlah kelompok disesuaikan dengan jumlah mahasiswa, jumlahnya 3-5 orang
2. Waktu presentasi dan tanya jawab maksimum 90 menit untuk setiap kelompoknya.
3. **Tema Studi Kasus, yang berhubungan dengan:**
 - Usaha di bidang kategori **Teknologi**.
 - Usaha di bidang katagori **Jasa dan Perdagangan**.
 - Usaha di bidang katagori **Industri Kreatif**.
 - Usaha di bidang katagori **Produksi dan Budidaya**.
 - Usaha di bidang katagori **Makanan dan Minuman**.

PRESENTASI dan PENILAIAN

20% Nilai Kehadiran + 25% Nilai Tugas + 25% Nilai UTS + 30% Nilai UAS

- A. Nilai kehadiran 20% = jumlah kehadiran mahasiswa mengikuti perkuliahan.
- B. Nilai Tugas 25% = Nilai yang di dapatkan mahasiswa berdasarkan penugasan dari Dosen
- C. Nilai UTS 25% = Nilai yang di dapatkan Mahasiswa mengikuti UTS secara online
- D. Nilai UAS 30% = **Nilai Entrepreneur Fair dan Presentasi Kelompok beserta kelengkapannya).**

Catatan:

Seminar Entrepreneurhip bersifat wajib, Jika tidak ikut seminar, nilai presentasi akan menjadi nilai tugas. Dan UAS tetap 0 (Nol)

Bimbingan, Entrepreneur Fair & Presentasi

Pertemuan 2,3,4 & 7 masing-masing kelompok dapat berkonsultasi dengan Dosen terkait perkembangan pelaksanaan “**Menciptakan Bisnis/Usaha**”. Dosen akan memberikan penilaian yang terdapat pada Lembar Tugas Mahasiswa (LTM).

Entrepreneur Fair dilakukan pada pertemuan 9 (www.bec.bsi.ac.id), dan Dosen melakukan survey dan Penilaian dari masing-masing kelompok (Form penilaian sudah dipersiapkan oleh panitia).

Presentasi dilaksanakan setelah pelaksanaan **Entrepreneur Fair**. Materi presentasi dibahas pada pertemuan ke 7. Pada saat pelaksanaan **Entrepreneur Fair** sesuai rencana yang sudah disampaikan, perkuliahan dikelas ditiadakan. Laporan **Entrepreneur Fair** disampaikan dalam bentuk *paper dan presentasi* dilengkapi dengan foto-foto **Entrepreneur Fair**.

DOKUMENTASI SEMINAR WAJIB



DOKUMENTASI ENTREPRENEUR FAIR



DOKUMENTASI ENTREPRENEUR FAIR

Lanjutan....

DOKUMEN	KETERANGAN
Foto Kelompok	 
Modal	<p><i>Oktober 2018 = Rp. 1.080.000</i></p> <p><i>November 2018 = Rp. 2.080.000</i></p>
Omzet	<p><i>Oktober 2018 = Rp. 7.820.000</i></p> <p><i>November 2018 = Rp. 7.805.000</i></p>
Ide pemasaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengirim proposal melalui E-mail kepada calon pelanggan 2. Bekerjasama dengan akun official lain 3. Menjadi media partner

DOKUMENTASI ENTREPRENEUR FAIR

Lanjutan....

DOKUMEN	KETERANGAN
Ide mengambil bisnis tersebut	<i>Ide awal bisnis karena usaha pertama tahu tidak berjalan lancar (karena pabriknya kebakaran) dan salah satu anggota menyarankan untuk bisnis game dan kebetulan banyak anggota kami yg hobby bermain game (RF Online) disini kami berfikir kenapa tidak kalau kita bisa menghasilkan uang dari game yg kita mainkan dengan cara mengumpulkan item-item dan juga mengumpulkan dalant (uang dalam game untuk membeli item dsb) lalu kami jual ke gamers yg membutuhkan item atau dalant dalam game tersebut kepada mereka yg tidak punya waktu untuk mengumpulkan itu semua, jadi mereka bisa membeli item atau dalantnya kepada kami</i>
Modal	<i>Rp.400.000</i>
Omzet	<i>R p.3.115.000</i>

DOKUMENTASI ENTREPRENEUR FAIR

Lanjutan....

DOKUMEN	KETERANGAN
Ide pemasaran	<p><i>Mengenalkan kepada calon pembeli bahwa harga kita sangat bersaing bahkan lebih murah</i></p> <p><i>membuat card buyer atau yg isinya adalah seberapa sering diabeli di lapak kita</i></p> <p><i>jika sudah beli subscription atau langganan maka akan dikasih diskon dengan rate 5-20%</i></p> <p><i>Pemasarannya juga melalui aplikasi chat LINE dan Line grup gamers</i></p> <p><i>Cara menghasilkan uang gamenya.</i></p> <p><i>Menjadi Makelar Membeli barang/item game Murah dalam uang game dan Menjual barang/item game lebih mahal dalam rupiah.</i></p> <p><i>Membuat item dalam game yg bermodal sangat sedikit, (nempa) jika berhasil mendapatkan keuntungan yg sangat berlimpah.</i></p>

DOKUMENTASI ENTREPRENEUR FAIR

Lanjutan....

DOKUMEN	KETERANGAN
Ide mengambil bisnis tersebut	<p>BISNIS yang kami dirikan bersama kelompok ini bergerak dalam bidang perniagaan pulsa seluler,internet,dan pulsa listrik,serta makanan ringan dengan harga yang terjangkau .sehingga konsumen tidak perlu mengeluarkan biaya yang begitu mahal dan dengan rasa yang enak tentu nya.</p> <p>Berikut beberapa list makanan yang kami tawarkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> -KENTANG GORENG -BAKSO GORENG -JAMUR CRISPY -TAHU SUMEDANG -TAHU GEJROT
Modal	<i>Rp.350.000</i>
Omzet	<p>1.Pemasukan Per/Minggu penjualan pulsa seluler : 140.000,- @4bulan = Rp.2.260.000,-</p> <p>2.Pemasukan per/Hari penjualan Tahu 30.000,- @2bulan = Rp.1.440.000,-</p>

DOKUMENTASI ENTREPRENEUR FAIR

Lanjutan....

DOKUMEN	KETERANGAN
Ide pemasaran	<p>Awal mula kami ingin mengembangkan usaha ini,karena kami melihat kondisi langsung di lapangan bahwa jajanan anak sekolahan masih sangat diminati dari berbagai kalangan ,bahkan disetiap tempat olahraga seperti lapangansempur dan lapangan pakansari,masih banyak jajanan aneka ragam yang sangat murah dan terjangkau untuk dibeli.</p> <p>Karena untuk mendapatkan jajanan seperti ini sudah sangat sulit ditemukan ditempat umum,maka dengan melihat survey ini , kami memilih untuk membuka bisnis jajanan/makanan ringan .</p>

Video Inspirasi

Mahasiswa wajib menyaksikan video inspirasi :

1. The Billionaire atau
2. Marry Riana, Mimpi sejuta dollar
3. Film motivasi usaha lain (sertakan linknya)

Resume: Film tersebut sebagai Tugas Individu (Nilai Tugas 25 %).

TRACER PENGUSAHA

- Mahasiswa yang telah mempunyai usaha mengisi tracer pengusaha muda Universitas BSI melalui laman : **tracer.indonesiancreative.id**, dengan mempersiapkan bukti usaha berupa foto usaha/foto selfie di tempat usaha/legalitas usaha yang dijadikan satu dokumen dalam bentuk (pdf). Penamaan file : NIM.pdf
contoh : 12116757.pdf dengan maksimal size 1Mb.

YOUNG ENTREPRENEUR

Menjadi Seorang Pengusaha Muda
Bukan Karena Keturunan/Bakat
Melainkan Berawal dari Pengetahuan,
Ketrampilan, Sikap, Pengalaman serta
Teknik

Selamat Anda
Menjadi Pengusaha Muda 2021

Rangkuman Tugas

1. Membentuk Kelompok (pert 2 sdh terbentuk)
2. Mencari ide usaha (pert 2 sdh ada ide)
3. Resume Film /video inspirasi, dikumpulkan pertemuan 2 (individu)

Selamat mengerjakan!

