

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
(RPS)**



EKOFINTECH
3 SKS (3BDG49126)

**PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
FAKULTAS EKONOMI - UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
2024**



PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL FE - UNIMED

RENCANA PROGRAM DAN KEGIATAN PEMBELAJARAN SEMESTER (RPKPS)

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Semester	Status Mata Kuliah	Mata Kuliah Prasyarat
3BDG49126	EkoFintech	3	5	MKP Prodi	-

Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)	
	Sikap	Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya (S2)
		Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya (S4)
	Pengetahuan	Menguasai perkembangan ilmu-ilmu ekonomi/ keuangan dan / bisnis (PP1)
		Menguasai pengetahuan faktual tentang fungsi dan manfaat teknologi teknologi informasi dan komunikasi yang relevan untuk mendukung pembelajaran (PP 4)
	Keterampilan Bidang Umum	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya(CPKU1)
	Keterampilan Bidang Khusus	Mampu mengembangkan bahan ajar ekonomi/keuangan, dan/bisnis berbasis riset (CPKU3)

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Setelah menyelesaikan pembelajaran mata kuliah EkoFintech, mahasiswa mampu:	
	CPMK1	Memahami Konsep Industri Fintech, Bidang Cakupan Fintech serta Sejarah nya, mengetahui Investasi dan Hub Fintech, Memahami era baru perbankan digital, memahami karakteristik Neo-Bank, Challenger Bank dan IBank
	CPMK2	Memahami Prinsip Pembayaran dan Remitansi serta perkembangan teknologi pengiriman uang, mengetahui prinsip dasar nano payment dan berbagai metode peminjaman uang digital, invoice fiancing dan hipotek digital
	CPMK3	Memahami Transformasi Perbankan Komersial serta dampak fintech pada bisnis perbankan. Mengetahui Next Generation Commerce, pemanfaatan MPOS serta dompet digital
	CPMK4	Memahami Crowd Funding & Crowd Investing serta Platform terkait Crowdfunding. Mengetahui cara kerja manajemen pengelolaan Kekayaan, pemanfaatan penasihat Robo dalam manajemen pengelolaan keuangan melalui pemanfaatan manajer investasi maupun secara pribadi
	CPMK5	Memahami Pemanfaatan Big Data secara inovatif pada berbagai industri jasa keuangan digital. Mengetahui dampak IOT pada layanan keuangan digital
	CPMK6	Memahami Blockchain serta komponennya. Mengetahui prinsip Distributed Ledgers. Memahami berbagai jenis Cryptocurrencies serta mengimplementasi proses investasi pada tataran Blockchain
	CPMK7	Memahami BlockChain, Struktur Blockchain, Aplikasi Blockchain,Siklus Hidup Blockchain,Konsensus Algoritma BlockChain. Mengetahui perbedaan dari Bitcoin BlockChain, Bitcoin SmartContract, Private BlockChain, Bitcoin Mining, Ethereum Blockchain, Ripple blockchain, Factom BlockChain,DigiByte BlockChain serta Hyperledger
	CPMK8	Memahami Prinsip dasar Insurance Technology – Insurtech, Asuransi Peer-to-Peer, Asuransi Blockchain dan Machine Learning. Mengetahui sistem Identifikasi, Keamanan Siber, dan Regtech (Regulation Technology (Regtech))
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini disajikan pada semester lima bagi mahasiswa Program Studi Bisnis Digital. Konten perkuliahan membahas Financial Technology (FinTech) yang telah membawa inovasi transformatif dan disruptif ke layanan keuangan dengan menerapkan teknologi baru dan yang sedang berkembang dan memenuhi kebutuhan konsumen dan bisnis melalui otomatisasi. Banyak lembaga keuangan tradisional belum secara menyeluruh mempersiapkan diri untuk	

	masa depan digital karena berbagai alasan dan berisiko. Materi Kuliah ini berisikan untuk memberikan gambaran kepada mahasiswa untuk membantu mereka menerapkan teknologi financial mutakhir.
Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Konsep Industri Fintech, Bidang Cakupan Fintech serta Sejarah nya, Investasi dan Hub Fintech, era baru perbankan digital, memahami karakteristik Neo-Bank, Challenger Bank dan Ibank, prinsip Pembayaran dan Remitansi serta perkembangan teknologi pengiriman uang, mengetahui prinsip dasar nano payment dan berbagai metode peminjaman uang digital, invoice fiancing dan hipotek digital, Transformasi Perbankan Komersial serta dampak fintech pada bisnis perbankan. Next Generation Commerce, pemanfaatan MPOS serta dompet digital Crowd Funding & Crowd Investing serta Platform terkait Crowdfinancing, pemanfaatan penasihat Robo, Blockchain serta komponennya. Mengetahui prinsip Distributed Ledgers, jenis Cryptocurrencies, Konsensus Algoritma Blockchain. Perbedaan dari Bitcoin Blockchain, Bitcoin SmartContract, Private Blockchain, Bitcoin Mining, Ethereum Blockchain, Ripple blockchain, Factom Blockchain, DigiByte Blockchain serta Hyperledger, Prinsip dasar Insurance Technology – Insurtech, Asuransi Peer-to-Peer, Asuransi Blockchain dan Machine Learning. Mengetahui sistem Identifikasi, Keamanan Siber, dan Regtech (Regulation Technology (Regtech))

Metode Penilaian dan Kaitan dengan CPMK	Komponen Penilaian	Persentase	CPMK							
			1	2	3	4	5	6	7	8
	Tugas Mandiri: Analisis Pemanfaatan Bank Digital, Pembayaran dan Remitansi	5		✓						
	Tugas Mandiri: Analisis CrowdFunding dan CrowdInvesting	5			✓					
	Tugas Mandiri: Praktek Pemanfaatan Bank Digital, Crowd Funding	5				✓				
	UTS (online)	25				✓				
	Project Based: Praktek Platform Digital Investing	5					✓			
	Project Based : Praktek Plaftom CryptoCurrencies	5						✓		
	Project Based : Praktek Ethereum Based BlockChain	10							✓	
	Project Based : Praktek Platform Insurtech	10								✓
	Assesment: Materi Perkuliahan hrquiz.unimed.in	5	✓	✓	✓		✓	✓	✓	
	UAS: Assesment seluruh Materi Bahasan (online)	25								✓
	TOTAL	100								
	Referensi:	1. Materi EkoFintech yang ada di : hrclass.unimed.in 2. Chishti, S., Barberis, J. (2016). The FINTECH Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries. John Wiley & Sons. 3. Chiu, I. H. Y., & Deipenbrock, G. (2021). Routledge handbook of financial technology and law. Taylor Francis Group. 4. Laurence, T. (2019). Blockchain for dummies. John Wiley & Sons. 5. Marszk, A., & Lechman, E. (2021). The digitalization of financial markets: The socioeconomic impact of financial technologies. Routledge. 6. O’Hanlon, S., Chishti, S., Bradley, B., Jockle, J., & Patrick, D. (2020). FinTech for dummies. John Wiley & Sons. 7. Pedersen, N. (2020). Financial technology: Case studies in fintech innovation. Kogan Page. 8. Rubini, A. (2018). Fintech in a flash: Financial technology made easy. De-G Press. 9. Smeets, M., Erhard, R., & Kaubler, T. (2021). Robotic process automation (RPA) in the financial sector: Technology - Implementation - Success for decision makers and users. Springer Nature.								
Nama Dosen Pengampu (Team Teaching)	Dr. Haikal Rahman, M.Si									
Otorisasi	Tanggal Penyusunan	Koordinator Mata Kuliah	Ketua Program Studi Bisnis Digital							
	2024	Dr. Haikal Rahman	DR. Haryadi, M.Kom							

Mg ke	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Metode Penilaian			Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Beban Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Media Pembelajaran	Fasilitator
		Indikator	Komponen	Bobot (%)						
1&2	--	Penyampaian kontrak pembelajaran (diseminasi kontrak perkuliahan).	Membahas Perkuliahan : Penyampaian tujuan, ruang lingkup pokok bahasan dalam RPS, prosedur perkuliahan, penjelasan tentang penilaian dan sumber-sumber referensi yang menjadi rujukan.	5	Menyimak penjelasan dosen untuk memahami tugas dan kewajiban dalam proses pembelajaran	Kuliah online dan diskusi melalui GMeet dan forum diskusi di GCR Metode: CollabLearning	Belajar materi di GCR: 2 x 50 menit Tatap Muka melalui GMeet 1 x 50 menit	a. Tatap muka daring via GMeet b. Berdiskusi via GClassroom, c. Berkolaborasi multidisiplin	GMeet , GCR, HRClass	
	Mahasiswa mampu Memahami Konsep Industri Fintech, Bidang Cakupan Fintech serta Sejarah nya, mengetahui Investasi dan Hub Fintech, Memahami era baru perbankan digital, memahami karakteristik Neo-Bank, Challenger Bank dan IBank (KK1)	Mampu Memahami Konsep Industri Fintech, Bidang Cakupan Fintech serta Sejarah nya, mengetahui Investasi dan Hub Fintech, Memahami era baru perbankan digital, memahami karakteristik Neo-Bank, Challenger Bank dan IBank	Konsep Industri Fintech, Bidang Cakupan Fintech serta Sejarah nya, mengetahui Investasi dan Hub Fintech, Memahami era baru perbankan digital, memahami karakteristik Neo-Bank, Challenger Bank dan IBank		Mempelajari dan dan memahami Konsep Industri Fintech, Bidang Cakupan Fintech serta Sejarah nya, mengetahui Investasi dan Hub Fintech, Memahami era baru perbankan digital, memahami karakteristik Neo-Bank, Challenger Bank dan IBank	Kuliah online dan diskusi melalui GMeet dan forum diskusi di GCR Metode: Collaborative Learning	Belajar materi di GCR: 2 x 50 menit Tatap Muka melalui GMeet 1 x 50 menit Belajar Mandiri dan Aktivitas Mandiri Terstruktur: 2 x 120 menit	a. Tatap muka via GMeet b. Berdiskusi via GClassroom	GMeet , GCR , HRClass	

Mg ke	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Metode Penilaian			Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Beban Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Media Pembelajaran	Fasilitator
		Indikator	Komponen	Bobot (%)						
3	Mahasiswa mampu Memahami Prinsip Pembayaran dan Remitansi serta perkembangan teknologi pengiriman uang, mengetahui prinsip dasar nano payment dan berbagai metode peminjaman uang digital, invoice financing dan hipotek digital (KK2).	Mampu memahami prinsip Pembayaran dan Remitansi serta perkembangan teknologi pengiriman uang, mengetahui prinsip dasar nano payment dan berbagai metode peminjaman uang digital, invoice financing dan hipotek digital	Prinsip Pembayaran dan Remitansi serta perkembangan teknologi pengiriman uang, mengetahui prinsip dasar nano payment dan berbagai metode peminjaman uang digital, invoice financing dan hipotek digital	5	Mempelajari dan diskusi terkait prinsip Pembayaran dan Remitansi serta perkembangan teknologi pengiriman uang, mengetahui prinsip dasar nano payment dan berbagai metode peminjaman uang digital, invoice financing dan hipotek digital	Kuliah online dan diskusi melalui GMeet dan forum diskusi di GCR Metode: Collaborative Learning	Belajar materi di GCR: 2 x 50 menit Tatap Muka melalui GMeet 1 x 50 menit Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120 menit	a. Tatap muka daring via GMeet b. Berdiskusi via GClassroom, c. Tugas Mandiri: Analisis Pemanfaatan Bank Digital, Pembayaran dan Remitansi d. online kuis materi pembelajaran	GMeet , GCR, HRCClass	

Critical Journal Review (CJR) - Fintech

Deskripsi Tugas

Anda diminta untuk melakukan Critical Journal Review (CJR) terhadap dua artikel jurnal ilmiah yang berkaitan dengan topik-topik berikut:

1. Konsep Industri Fintech, Bidang Cakupan Fintech, dan Sejarahnya
2. Investasi dan Hubungannya dengan Fintech
3. Era Baru Perbankan Digital
4. Karakteristik Neo-Bank, Challenger Bank, dan IBank
5. Prinsip Pembayaran dan Remitansi serta Perkembangan Teknologi Pengiriman Uang
6. Prinsip Dasar Nano Payment
7. Metode Peminjaman Uang Digital, Invoice Financing, dan Hipotek Digital

Langkah-langkah Pengerjaan

1. Gunakan platform <https://researchrabbitapp.com> untuk mencari dan memilih dua artikel jurnal ilmiah terbaru (maksimal 3 tahun terakhir) yang relevan dengan topik-topik di atas.
2. Baca dan analisis kedua artikel tersebut secara kritis.
3. Tulis review kritis untuk masing-masing artikel dengan struktur berikut: a. Referensi artikel (format APA) b. Ringkasan artikel (150-200 kata) c. Analisis kritis (600-800 kata), mencakup:
 - o Kekuatan dan kelemahan artikel
 - o Metodologi yang digunakan
 - o Relevansi dengan perkembangan terkini di bidang Fintech
 - o Implikasi temuan untuk industri dan regulasi d. Kesimpulan dan rekomendasi (100-150 kata)

Ketentuan Pengumpulan

- Format: PDF
- Waktu pengumpulan: 2 minggu dari sejak ditugaskan
- Metode pengumpulan: Unggah ke platform GCR

Bobot Penilaian

1. Pemilihan artikel yang relevan dan terkini: 15%
2. Kualitas ringkasan: 20%
3. Kedalaman dan ketajaman analisis kritis: 40%

Mg ke	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Metode Penilaian			Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Beban Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Media Pembelajaran	Fasilitator
		Indikator	Komponen	Bobot (%)						
4.	Kualitas kesimpulan dan rekomendasi: 15%									
5.	Penggunaan bahasa ilmiah dan format penulisan: 10%									
Total: 100%										
4&5	Mahasiswa Mampu Memahami dan Menjabarkan Transformasi Perbankan Komersial serta dampak fintech pada bisnis perbankan. Mengetahui Next Generation Commerce, pemanfaatan MPOS serta dompet digital (KK3).	Mampu memahami Transformasi Perbankan Komersial serta dampak fintech pada bisnis perbankan. Mengetahui Next Generation Commerce, pemanfaatan MPOS serta dompet digital	Transformasi Perbankan Komersial serta dampak fintech pada bisnis perbankan. Mengetahui Next Generation Commerce, pemanfaatan MPOS serta dompet digital	5	Mempelajari dan mengelaborasi Transformasi Perbankan Komersial serta dampak fintech pada bisnis perbankan. Mengetahui Next Generation Commerce, pemanfaatan MPOS serta dompet digital	Kuliah online dan diskusi melalui GMeet dan forum diskusi di GCR	Belajar materi di GCR: 2 x 50 menit Tatap Muka melalui GMeet 1 x 50 menit Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120 menit	e.Tatapmuka daring via GMeet f. Berdiskusi via Gclassroom g. Tugas Mandiri : Analisis CrowdFunding dan CrowdInvestin g online kuis terkait materi pembelajaran	GMeet , GCR, HRCClass	.
6&7	Mahasiswa mampu Mengimplementasikan Crowd Funding & Crowd Investing serta Platform terkait Crowdfunding. Mengetahui cara kerja manajemen pengelolaan Kekayaan, pemanfaatan penasihat Robo dalam manajemen pengelolaan keuangan melalui pemanfaatan manajer investasi maupun secara pribadi (KK4)	Mampu memahami /mengimplementasikan n Crowd Funding & Crowd Investing serta Platform terkait Crowdfunding. Mengetahui cara kerja manajemen pengelolaan Kekayaan, pemanfaatan penasihat Robo dalam manajemen pengelolaan keuangan melalui pemanfaatan manajer investasi maupun secara pribadi	Crowd Funding & Crowd Investing serta Platform terkait Crowdfunding. Mengetahui cara kerja manajemen pengelolaan Kekayaan, pemanfaatan penasihat Robo dalam manajemen pengelolaan keuangan melalui pemanfaatan manajer investasi maupun secara pribadi	5	Mengimplementasikan Crowd Funding & Crowd Investing serta Platform terkait Crowdfunding. Mengetahui cara kerja manajemen pengelolaan Kekayaan, pemanfaatan penasihat Robo dalam manajemen pengelolaan keuangan melalui pemanfaatan manajer investasi maupun secara pribadi	Belajar mandiri dan diskusi Metode: Collaborative Learning	Belajar materi di eLearning: 2 x 50 menit Tatap Muka melalui GMeet 1 x 50 menit Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120 menit	a. Tatap muka daring via GMeet b. Berdiskusi via GClassroom c. Project Based : Praktek Pemanfaatan Bank Digital, Crowd Funding d. online kuis terkait materi pembelajaran	GMeet , GCR, HRCClass	

Case Method (CM) - Transformasi Perbankan dan Fintech

Deskripsi Kasus

PT Bank Nusantara (BN) adalah bank komersial terkemuka di Indonesia yang telah beroperasi selama lebih dari 50 tahun. Dalam menghadapi era digital dan persaingan dari fintech, BN memutuskan untuk melakukan transformasi digital menyeluruh. Sebagai bagian dari tim konsultan yang ditugaskan untuk membantu transformasi ini, Anda diminta untuk menganalisis situasi dan memberikan rekomendasi strategis.

Latar Belakang

Mg ke	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Metode Penilaian			Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Beban Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Media Pembelajaran	Fasilitator
		Indikator	Komponen	Bobot (%)						
- BN mengalami penurunan jumlah nasabah, terutama di kalangan milenial dan Gen Z. - Fintech dan neobank mulai mengambil pangsa pasar yang signifikan dalam layanan perbankan ritel dan UMKM. - Infrastruktur IT BN sudah ketinggalan zaman dan membutuhkan pembaruan besar-besaran. - BN ingin memanfaatkan teknologi seperti mobile point of sale (mPOS), dompet digital, dan robo-advisor untuk meningkatkan layanannya. - Manajemen BN tertarik untuk mengeksplorasi peluang dalam crowdfunding dan crowdinvesting. Tugas 1. Analisis Situasi (30%) - Lakukan analisis SWOT untuk BN dalam konteks transformasi digital dan persaingan fintech. - Identifikasi tantangan utama yang dihadapi BN dalam proses transformasi. 2. Strategi Transformasi Digital (40%) - Usulkan strategi transformasi digital yang komprehensif untuk BN, mencakup: a. Pengembangan layanan perbankan digital b. Integrasi teknologi mPOS dan dompet digital c. Implementasi robo-advisor untuk manajemen kekayaan d. Potensi pengembangan platform crowdfunding/crowdinvesting 3. Rencana Implementasi (20%) - Buat rencana implementasi bertahap untuk strategi yang diusulkan. - Identifikasi sumber daya yang diperlukan dan potensi hambatan dalam implementasi. 4. Analisis Dampak (10%) - Prediksi dampak potensial dari transformasi ini terhadap: a. Kinerja finansial BN b. Pangsa pasar dan kepuasan nasabah c. Budaya organisasi dan sumber daya manusia Format Pengumpulan - Dokumen laporan dalam format PDF (maksimal 3000 kata, tidak termasuk lampiran) - Presentasi PowerPoint (maksimal 15 slide) Kriteria Penilaian 1. Kedalaman analisis situasi: 25% 2. Kreativitas dan kelayakan strategi yang diusulkan: 30% 3. Kualitas dan kelayakan rencana implementasi: 20% 4. Ketajaman analisis dampak: 15% 5. Kualitas presentasi dan penggunaan data pendukung: 10% Total: 100% Tenggat Waktu Tugas harus dikumpulkan dalam waktu 2 minggu sejak ditugaskan. Catatan Tambahan - Gunakan data dan contoh kasus nyata dari industri perbankan dan fintech untuk mendukung analisis Anda. - Pertimbangkan aspek regulasi dan keamanan dalam usulan strategi Anda. - Presentasikan solusi Anda seolah-olah Anda sedang melakukan presentasi kepada dewan direksi BN.										
8	UTS		UTS online	25		Ujian online		Mengerjakan ujian online	UTS online	

Mg ke	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Metode Penilaian			Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Beban Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Media Pembelajaran	Fasilitator
		Indikator	Komponen	Bobot (%)						
9&10	Mahasiswa mampu Memahami dan mengimplementasikan Pemanfaatan Big Data secara inovatif pada berbagai industri jasa keuangan digital. Mengetahui dampak IOT pada layanan keuangan digital (KK5)	Mampu memahami/mengimpl ementasikan Pemanfaatan Big Data secara inovatif pada berbagai industri jasa keuangan digital. Mengetahui dampak IOT pada layanan keuangan digital	Pemanfaatan Big Data secara inovatif pada berbagai industri jasa keuangan digital. Mengetahui dampak IOT pada layanan keuangan digital	5	Mempelajari dan mengimplementas ikan Pemanfaatan Big Data secara inovatif pada berbagai industri jasa keuangan digital. Mengetahui dampak IOT pada layanan keuangan digital	Kuliah online dan diskusi melalui GMeet dan forum diskusi di GCR Metode: Collaborative Learning	Belajar materi di eLearning: 2 x 50 menit Tatap Muka melalui GMeet 1 x 50 menit Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120 menit	a. Tatap muka daring via GMeet, b. Berdiskusi via GClassroom c. Project Based: Praktek Platform Digital Investing online kuis terkait materi pembelajaran	GMeet , GCR, HRClass	
11	Mahasiswa mampu Memahami dan mengimplementasikan Blockchain serta komponennya. Mengetahui prinsip Distributed Ledgers. Memahami berbagai jenis Cryptocurrencies serta mengimplementasi proses investasi pada tataran Blockchain (KK6).	Mampu memahami /mengimplementasika n Blockchain serta komponennya. Mengetahui prinsip Distributed Ledgers. Memahami berbagai jenis Cryptocurrencies serta mengimplementasi proses investasi pada tataran Blockchain	Blockchain serta komponennya. Mengetahui prinsip Distributed Ledgers. Memahami berbagai jenis Cryptocurrencies serta mengimplementasi proses investasi pada tataran Blockchain	5	Mengimplementa sikan Blockchain serta komponennya. Mengetahui prinsip Distributed Ledgers. Memahami berbagai jenis Cryptocurrencies serta mengimplementas i proses investasi pada tataran Blockchain	Kuliah online dan diskusi melalui GMeet dan forum diskusi di GCR Metode: Collaborative Learning	Belajar materi di eLearning: 2 x 50 menit Tatap Muka melalui GMeet 1 x 50 menit Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120 menit	a. Tatap muka daring via GMeet, b. Berdiskusi via GClassroom c. Project Based: Praktek Plaftom CryptoCurrenci es d. online kuis terkait materi pembelajaran	GMeet , GCR, HRClass	
12&13	Mahasiswa mampu Memahami dan mengimplemetasikan BlockChain, Struktur BlockChain, Aplikasi BlockChain,Siklus Hidup BlockChain,Konsensus Algoritma BlockChain. Mengetahui perbedaan dari Bitcoin BlockChain, Bitcoin	Mampu memahami dan mengimplementasika n BlockChain, Struktur BlockChain, Aplikasi BlockChain,Siklus Hidup BlockChain,Konsensus Algoritma BlockChain. Mengetahui perbedaan dari	BlockChain, Struktur BlockChain, Aplikasi BlockChain,Siklus Hidup BlockChain,Konsensus Algoritma BlockChain. Mengetahui perbedaan dari Bitcoin BlockChain, Bitcoin SmartContract, Private BlockChain, Bitcoin Mining, Ethereum BlockChain, Ripple blockchain, Factom BlockChain,DigiByte	5	Mempelajari dan Mengimplementa sikan BlockChain, Struktur BlockChain, Aplikasi BlockChain,Siklus Hidup BlockChain,Konsensus Algoritma BlockChain. Mengetahui	Kuliah online dan diskusi melalui GMeet dan forum diskusi di GCR Metode: Collaborative Learning	Belajar materi di eLearning: 2 x 50 menit Tatap Muka melalui GMeet 1 x 50 menit Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120 menit	a. Tatap muka via GMeet, b. Berdiskusi via Gclassroom c. Project Based: Praktek Ethereum Based BlockChain online kuis terkait materi pembelajaran	Gmeet , GCR, HRClass	

Mg ke	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Metode Penilaian			Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Beban Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Media Pembelajaran	Fasilitator
		Indikator	Komponen	Bobot (%)						
	SmartContract, Private BlockChain, Bitcoin Mining, Ethereum Blockchain, Ripple blockchain, Factom BlockChain,DigiByte BlockChain serta Hyperledger (KK7).	Bitcoin BlockChain, Bitcoin SmartContract, Private BlockChain, Bitcoin Mining, Ethereum Blockchain, Ripple blockchain, Factom BlockChain,DigiByte BlockChain serta Hyperledger	BlockChain serta Hyperledger		perbedaan dari Bitcoin BlockChain, Bitcoin SmartContract, Private BlockChain, Bitcoin Mining, Ethereum Blockchain, Ripple blockchain, Factom BlockChain,DigiByte BlockChain serta Hyperledger					

Team Base Project (TBP) - Implementasi Blockchain dan Insurtech dalam Bisnis Digital

Deskripsi Proyek

Dalam proyek ini, tim Anda akan berperan sebagai konsultan bisnis digital yang ditugaskan untuk memberikan rekomendasi kepada sebuah perusahaan asuransi tradisional yang ingin bertransformasi menjadi perusahaan Insurtech berbasis blockchain. Fokus proyek ini adalah pada aspek bisnis dan konseptual, bukan pada implementasi teknis atau pemrograman.

Tujuan Proyek

1. Memahami konsep dasar blockchain dan aplikasinya dalam bisnis.
2. Mengeksplorasi potensi implementasi blockchain dalam industri asuransi (Insurtech).
3. Menganalisis perbedaan antara berbagai jenis blockchain dan relevansinya dengan Insurtech.
4. Mempertimbangkan aspek keamanan siber dan regulasi (RegTech) dalam implementasi Insurtech berbasis blockchain.

Tugas Tim

1. Penelitian dan Analisis (30%)
 - Lakukan penelitian tentang blockchain dan Insurtech.
 - Analisis minimal 3 contoh kasus penggunaan blockchain dalam industri asuransi.
 - Identifikasi keunggulan dan tantangan implementasi blockchain dalam Insurtech.
2. Desain Konseptual Produk Insurtech (40%)
 - Buat konsep produk asuransi peer-to-peer berbasis blockchain.
 - Jelaskan bagaimana blockchain dapat meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam produk ini.
 - Gambarkan alur proses bisnis produk menggunakan diagram sederhana (bukan kode atau diagram teknis).
3. Analisis Keamanan dan Regulasi (20%)
 - Identifikasi potensi risiko keamanan siber dalam implementasi produk Insurtech berbasis blockchain.
 - Jelaskan bagaimana RegTech dapat membantu dalam mematuhi regulasi industri asuransi.
4. Presentasi dan Laporan (10%)
 - Buat presentasi PowerPoint yang menjelaskan temuan dan rekomendasi tim.
 - Siapkan laporan tertulis yang merangkum proyek (maksimal 2000 kata).

Deliverables

1. Laporan penelitian dan analisis (format PDF)
2. Desain konseptual produk Insurtech (dapat berupa diagram, infografis, atau mockup sederhana)

Mg ke	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Metode Penilaian			Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Beban Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Media Pembelajaran	Fasilitator
		Indikator	Komponen	Bobot (%)						
3. Analisis keamanan dan regulasi (format PDF) 4. Presentasi PowerPoint (10-15 slides) Kriteria Penilaian 1. Pemahaman konsep blockchain dan Insurtech: 25% 2. Kreativitas dan kelayakan desain produk: 30% 3. Kualitas analisis keamanan dan regulasi: 20% 4. Kejelasan presentasi dan laporan: 15% 5. Kerja tim dan pembagian tugas: 10% Total: 100% Petunjuk Tambahan - Fokus pada aspek bisnis dan konseptual, bukan pada detail teknis atau pemrograman. - Gunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami dalam menjelaskan konsep blockchain dan Insurtech. - Manfaatkan sumber daya online seperti studi kasus, laporan industri, dan artikel berita untuk mendukung analisis Anda. - Konsultasikan dengan dosen jika ada kesulitan dalam memahami konsep teknis. Tenggat Waktu Proyek harus diselesaikan dan dipresentasikan dalam waktu 3 minggu sejak ditugaskan.										
14&15	Mahasiswa mampu Memahami dan mengimplementasikan Prinsip dasar Insurance Technology – Insurtech, Asuransi Peer-to-Peer, Asuransi Blockchain dan Machine Learning. Mengetahui sistem Identifikasi, Keamanan Siber, dan Regtech (Regulation Technology (Regtech) (KK8).	Mampu memahami dan Prinsip dasar Insurance Technology – Insurtech, Asuransi Peer-to-Peer, Asuransi Blockchain dan Machine Learning. Mengetahui sistem Identifikasi, Keamanan Siber, dan Regtech (Regulation Technology (Regtech)	Prinsip dasar Insurance Technology – Insurtech, Asuransi Peer-to-Peer, Asuransi Blockchain dan Machine Learning. Mengetahui sistem Identifikasi, Keamanan Siber, dan Regtech (Regulation Technology (Regtech)	10	Mempelajari dan mengimplementasikan Prinsip dasar Insurance Technology – Insurtech, Asuransi Peer-to-Peer, Asuransi Blockchain dan Machine Learning. Mengetahui sistem Identifikasi, Keamanan Siber, dan Regtech (Regulation Technology (Regtech)	Kuliah online dan diskusi melalui Gmeet dan forum diskusi di GCR Metode: Collaborative Learning	Belajar materi di eLearning: 2 x 50 menit Tatap Muka melalui Gmeet 1 x 50 menit Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120 menit	a. Tatap muka via GMeet, b. Berdiskusi via GClassroom c. Project Based Praktek Platform Insurtech online kuis terkait materi pembelajaran	GMeet , GCR , HRCClass	
16	Ujian Akhir Semester (UAS)		UAS Online	30		UAS Online		Mengerjakan ujian online	UAS Online	

Tabel Rubrik Penilaian Project

No	Kriteria Penilaian	Capaian Kompetensi				Skor
		4	3	2	1	
Penetapan Pertanyaan Mendasar						
1	Rumusan pertanyaan sesuai dengan Case yang ditemukan pada Tema Pembelajaran					
2	Rumusan pertanyaan spesifik dan jelas arahnya					
3	Rumusan pertanyaan didasarkan fakta dan data					
4	Rumusan pertanyaan memiliki alternatif jawaban atau solusi					
Desain Project						
1	Desain berdasarkan hasil mini riset yang mengacu pada CBR dan CJR					
2	Desain mengacu pada hasil rekayasa ide yang diturunkan dari hasil mini riset					
2	Desain runtut dan jelas					
3	Desain dapat dikerjakan atau dikembangkan					
Target dan Penjadwalan						
1	Target dan jadwal logis, selesai tepat waktu					
Hasil Project						
1	Produk menjadi solusi bagi case atau pertanyaan mendasar					
2	Inovatif					
3	Bermakna dan bermanfaat					
4	Kebaruan					
5	Berkualitas					

Tabel Rubrik Penilaian Presentasi Project

Rubrik Rubrik Penilaian Presentasi Project						
No	Kriteria Penilaian	Capaian Kompetensi				Skor
		4	3	2	1	
Paparan						
1	Paparan sistematis					
2	Power Point terbaca dengan jelas					
3	Paparan informatif					
Penampilan						
1	Penjelasan hasil project					
2	Gerakan mata dan tubuh					
3	Kerjasama tim					
4	Suara					
5	Jawaban terhadap pertanyaan					

Kategori Penilaian adalah sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

1 = kurang

NORMA AKADEMIK/TATA TERTIB PERKULIAHAN

1. Mahasiswa wajib mengikuti kelas perkuliahan tepat waktu, mengisi absensi kehadiran di GoogleClassroom dan mematuhi tata tertib pembelajaran.
2. Mahasiswa yang tidak hadir pada kelas perkuliahan karena alasan yang dibenarkan menurut peraturan, menyerahkan surat ijin kepada dosen mata kuliah selambat-lambatnya pada hari perkuliahan berikutnya melalui kanal GoogleClassroom
3. Jika dosen tidak dapat hadir pada jadwal yang telah ditetapkan karena sesuatu hal, maka dosen diwajibkan memberikan informasi kepada mahasiswa 1 hari sebelum jadwal perkuliahan.
4. Mahasiswa wajib menyerahkan tugas kelompok atau individual yang dibebankan dosen sesuai waktu yang ditetapkan pada rincian tugas

Medan,

Dosen Pengampu

Komisaris Kelas

$$\left(\begin{array}{c} \text{ } \end{array} \right)$$
$$(\quad)$$

KONTRAK PERKULIAHAN

A. IDENTITAS MATA KULIAH

Program Studi : BISNIS DIGITAL
Nama Mata Kuliah : EKOFINTECH (3BDG49126)
Semester / TA : GANJIL / 2023-2024
Jumlah SKS : 3 SKS
Dosen Pengampu : Dr. Haikal Rahman

Pada hari ini, _____ kami mahasiswa Prodi Bisnis Digital - FE Unimed menyatakan memenuhi beberapa kesepakatan dengan Tim Dosen pengampu dalam pelaksanaan perkuliahan tersebut di atas sebagai berikut:

B. HAK DAN KEWAJIBAN SELAMA MENGONTRAK MATA KULIAH

Hak Dosen	Hak Mahasiswa
Mendapat pengakuan dari Pascasarjana atas kegiatan pembelajaran yang dilakukan	Mengontrak mata kuliah sesuai dengan yang direncanakannya
Memberikan skor penilaian berdasarkan kemampuan mahasiswa	Mendapat nilai yang diberikan/diukur oleh dosen
Setiap perkuliahan diikuti mahasiswa dengan tertib	Mendapat pembelajaran yang diorganisir secara baik oleh dosen
Memperoleh laporan tugas mahasiswa yang diberikan sebelumnya	Mendapat umpan balik dari setiap tugas yang dikerjakan
Mengelola kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang optimal	Mengikuti perkuliahan sesuai dengan yang direncanakan oleh dosen
Mengeluarkan mahasiswa apabila tidak mematuhi kontrak yang disepakati	Meminta perkuliahan diganti, apabila dosen tidak datang tanpa alasan
Memberikan tugas kepada mahasiswa untuk membantu memahami materi	Meminta penjelasan atas tugas yang diberikan oleh dosen

Kewajiban Dosen	Kewajiban Mahasiswa
Masuk setiap perkuliahan sesuai jadwal	Mengikuti perkuliahan sesuai jadwal
Memberikan tugas sebanyak 6 jenis	Mengerjakan 6 jenis tugas dan mengumpulkannya sesuai kesepakatan
Memberikan umpan balik dari setiap tugas yang diberikan kepada mahasiswa	Kehadiran mahasiswa minimal 75% dari pertemuan yang ada
Memberikan nilai sesuai dengan kemampuan mahasiswa	Menyerahkan tugas untuk dinilai dosen yang bersangkutan

C. PERJANJIAN DAN KOMITMEN

1. Perkuliahan dilakukan sesuai dengan jadwal yang dikeluarkan program studi.
2. Mahasiswa dan dosen diberikan dispensasi keterlambatan untuk masuk selama 15 menit.
3. Tugas semua dikumpulkan tepat waktu tanpa ada pengecualian. Apabila keterlambatan maka nilai akan dikurangkan sebesar 10% dari nilai total keseluruhan nilai yang diperoleh.
4. Pakaian yang digunakan untuk pria menggunakan kemeja, celana kain dan sepatu. Sedangkan perempuan menggunakan baju kemeja, celana kain atau rok, sepatu. Penggunaan rok dibawah lutut. Tidak diperkenankan menggunakan jeans.

5. Dosen dan mahasiswa menggunakan kata-kata yang sopan
6. Menciptakan kerja sama yang baik antar mahasiswa dan dosen
7. Mahasiswa minimal hadir 75% dari jumlah perkuliahan yang direncanakan untuk dapat mengikuti ujian final.
8. Apabila mahasiswa tidak hadir, harus ada pemberitahuan kepada dosen melalui surat tertulis.
9. Mahasiswa dilarang merokok selama proses perkuliahan perkuliahan berlangsung.
10. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, nada dering HP mahasiswa harus dinonaktifkan/silent atau getar. Jika ada berita penting yang harus diterima oleh mahasiswa, maka mahasiswa tersebut diizinkan menerima telepon di luar kelas dengan izin dosen.
11. Masih dimungkinkan dalam perkuliahan timbul perjanjian/komitmen baru, untuk mendukung keberhasilan pelaksanaan perkuliahan.

D. TAGIHAN TUGAS MAHASISWA

Pada perkuliahan ini, mahasiswa diberikan tugas rutin : Tugas Critical Book Review, Critical Jurnal Review, Tugas Mini Riset, Tugas Rekayasa Ide dan Tugas Project Work.

Secara lengkap jenis tugas, konsep, kemampuan yang diharapkan, tagihan dikumpulkan dapat dilihat pada Tabel berikut :

Jenis Tugas	Deskripsi	Kemampuan Yang Diukur	Tagihan / Dikumpulkan
Tugas Rutin	Tugas rutin dilakukan secara mandiri terdapat tugas rutin yang diberikan di setiap akhir bahasan materi.	<u>Ketrampilan</u> a. Kemampuan memahami konsep, prinsip dari setiap materi pokok bahasan b. Kemampuan mengaplikasikan konsep dan fungsi-fungsi dari setiap materi pokok bahasan Jujur, Disiplin, Mandiri, aktual dan bertanggung jawab.	Diberikan pada setiap pertemuan terkait dengan materi yang telah dibahas dan dikumpulkan pada hari yang sama.
Tugas <i>Critical Book Review</i> (CBR)	Tugas <i>Critical Book Review</i> adalah tugas mahasiswa mandiri secara individu. Mahasiswa mereview beberapa buku selain buku acuan. Mahasiswa mengkaji setiap materi yang dipelajari untuk melatih merumuskan elemen penting terkait Materi Bahasan dari dari buku yang direview.	<u>Ketrampilan</u> 1. Kemampuan meringkas isi buku. 2. Kemampuan membandingkan dan menghubungkan isi buku dengan buku lain. 3. Menilai Konstruksi buku (cover, layout, isi dan tatabahasa). Jujur, Disiplin, Mandiri, aktual, kritis, adaptif dan bertanggung jawab.	• Laporan CBR dalam bahasa Indonesia. • Buku dapat diakses dari internet dalam bentuk pdf dan ber ISBN. • Mereview 1 buku terkait bahasan Mata Kuliah terbitan ≥ 2011. • Buku pembanding dapat berbahasa Indonesia atau berbahasa Inggris. • Laporan CBR dikumpulkan pada waktu sesuai rincian tugas
<i>Critical Journal Review</i> (CJR)	Tugas <i>Critical Journal Review</i> (CJR) adalah tugas Mandiri mengkaji satu artikel yang diterbitkan dalam jurnal internasional terakreditasi dan bereputasi seperti (Scopus:	<u>Ketrampilan</u> 1. Kemampuan meringkas isi jurnal 2. Kemampuan membandingkan dan	• Laporan CJR dalam bahasa Indonesia. • Artikel di akses dari internet dalam bentuk pdf dan jelas identitas jurnalnya.

Jenis Tugas	Deskripsi	Kemampuan Yang Diukur	Tagihan / Dikumpulkan
	Emerald insight, Elsevier, sciencedirect, Taylor and Francis, DOAJ) Tujuannya agar mahasiswa : Dapat merumuskan dan mensintesis teori terkait materi bahasan dalam jurnal yang direview.	menghubungkan isi jurnal dengan jurnal lain. 3. Menilai Konstruksi jurnal (cover, layout, isi dan tata bahasa). Jujur, Disiplin, Mandiri, aktual, kritis, adaptif dan bertanggung jawab.	• Mereview 1 artikel disesuaikan dengan materi masing masing kelompok. Artikel tersebut terbitan ≥ 2011. • Artikel berbahasa Inggris. • Laporan CJR dikumpulkan pada waktu sesuai rincian tugas.
Tugas Mini Riset (MRI)	Tugas Mini Riset adalah tugas kelompok melakukan survey lapangan ke perusahaan. Tugas disesuaikan dengan materi yang dibahas. Tujuan MRI agar mahasiswa mengenal dan memahami elemen penting dari Materi bahasan yang akan dijadikan sebagai Mini Riset.	Ketrampilan 1. Kemampuan menyusun rencana mini riset. 2. Kemampuan menyusun instrumen. 3. Kemampuan observasi. 4. Kemampuan menulis (membuat laporan). 5. Kemampuan mengkomunikasikan hasil. Jujur, Disiplin, Mandiri, aktual, kritis, adaptif dan bertanggung jawab.	• Laporan MRI memperlihatkan adanya identifikasi keterkaitan dengan fungsi-fungsi yang ada pada bahasan Mata Kuliah • Laporan MR mengikuti sistematika yang ditetapkan. • Rujukan teori dalam MRI minimal dari 2 buku dan 1 Jurnal terbitan ≥ 2010. • Laporan MR dikumpulkan pada waktu sesuai rincian tugas dan dipresentasikan.
Tugas Rekayasa Ide (MRI)	Secara kelompok (3 - 5 orang) menyusun proposal PKM (Program Kreativitas mahasiswa). Panduan penyusunan proposal PKM dapat diunduh pada web Belmawa Kemenristek-Dikti: http://simbelmawa.ristekdikti.go.id .	Ketrampilan 1. Kemampuan melahirkan dan mendeskripsikan Ide dan gagasan baru. 2. Kemampuan menulis paragraf / alinea dan menjaga konsistensi dan koherensi antar paragraf dan antar komponen dalam karya ilmiah populer. 3. Pemanfaatan referensi yang <i>up to date</i> Jujur, Disiplin, Mandiri, aktual, kritis, adaptif dan bertanggung jawab.	• Proposal memperlihatkan Pemberian ide peningkatan value added terkait Materi Bahasan • Laporan TRI dikumpulkan pada waktu sesuai rincian tugas dan presentasikan.
Tugas Project	a. Pendampingan terkait pengembangan elemen penting dari Materi Bahasan b. membuat rekaman video yang isinya membahas kasus-kasus terkait Materi Bahasan.	Keterampilan a. Kemampuan menerapkan key element terkait dari sub bahasan Materi Kuliah b. Kemampuan menulis laporan hasil kegiatan Sikap : kreativitas, kemandirian, berani, tanggung jawab, kepercayaan diri, transparan, integritas, berpikir kritis dan analitis.	Tugas kelompok membuat laporan project yang berisikan beberapa hal yang bermanfaat terkait materi bahasan yang diberikan sesuai rincian tugas

E. EVALUASI HASIL BELAJAR

Kriteria penilaian mengacu pada bobot penilaian berdasarkan PAP yang ditetapkan Unimed, dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Ketentuan Umum

1. Mahasiswa tidak dapat mengikuti ujian akhir jika tidak memenuhi 75 % kehadiran.
2. Mahasiswa diberi nilai 0 (nol) jika terbukti memiliki tugas paper yang sama dengan karya siswa lainnya.

b. Ketentuan Teknis

Komponen Umum Penilaian:

F1 : rata nilai tugas rutin

F2 : nilai CBR + CJR + TRI

$$\mathbf{F2 = 0,2\ CBR + 0,3\ CJR + 0,5\ TRI}$$

F3 : nilai mini riset + TPW

$$\mathbf{F3 = 0,4\ MR + 0,6\ TPW}$$

F4 : nilai tengah semester + nilai akhir semester

$$\mathbf{F4 = 0,5\ NTS + 0,5\ NAS}$$

Penentuan Nilai akhir mahasiswa berdasarkan Peraturan Rektor No. 004 Tahun 2022

$$\mathbf{NM = 0.05\ F1 + 0.2\ F2 + 0.25\ F3 + 0.5\ F4}$$

Keterangan:

NM = Nilai Mahasiswa

Nilai A, Jika $85 \leq NM \leq 100$

Nilai B, Jika $75 \leq NM \leq 84$

Nilai C, Jika $65 \leq NM \leq 74$

Nilai E, Jika $0 \leq NM \leq 64$ (tidak lulus)

Nilai Sikap:

3,51 – 4,00 Sangat Baik

2,51 – 3,50 Baik

1,51 – 2,50 Kurang Baik

0,00 – 1,50 Sangat Kurang Baik