
	FORMULIR	No Dokumen Un.19/Dakwah/F/05/001
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) FAKULTAS DAKWAH UIN PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO Alamat: Jl. A. Yani No. 40 A, Telp. (0281) 635624 Purwokerto 53126	Tanggal Terbit: No. Revisi : 01

Mata Kuliah	Kode	Bobot SKS	Semester/ Prodi / Kelas	Tanggal Penyusunan
Perilaku Konsumen	KPI 62107	2 SKS	6/KPI/D,E,F	7 Februari 2024
OTORISASI	Dosen Pengampu Mata Kuliah	Penanggung Jawab Mata Kuliah	Koordinator Program Studi KPI	
	 Atipa Muji, M.Kom	 Wardo, M.Kom	 Dedy Riyadin S, M.I.Kom	

Capaian Pembelajaran	CPL Program Studi
	<p>CPL Prodi (diambil dari dokumen SKL dan CPL Diktis Pendis Kemenag tahun 2018)</p> <p>1. Bidang Sikap dan Tata Nilai</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika; b. Menampilkan sebagai pribadi yang stabil, dewasa, arif, dan berwibawa serta kemampuan adaptasi (adaptability), fleksibilitas (flexibility), pengendalian diri (self direction), secara baik dan penuh inisiatif di ruang kuliah; c. Menginternalisasikan semangat kemandirian dan inovasi dalam bidang pengembangan keilmuan. <p>2. Bidang Pengetahuan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menguasai pengetahuan dan langkah-langkah dalam menyampaikan gagasan ilmiah secara lisan dan tertulis dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam perkembangan dunia akademik dan dunia kerja; b. Menguasai pengetahuan dan langkah-langkah dalam mengembangkan pemikiran kritis, logis, kreatif inovatif dan sistematis serta memiliki keingintahuan intelektual untuk memecahkan masalah pada tingkat individual dan kelompok dalam komunitas akademik dan non akademik; c. Menguasai pengetahuan dan langkah-langkah itegrasi keilmuan (agama dan sains) sebagai paradig keilmuan. <p>3. Bidang Keterampilan Umum</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implimentasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;

	<p>b. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks menyelesaikan masalah dibidang keahliannya berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</p> <p>c. Mampu berkolaborasi dalam team, menunjukkan kemampuan kreatif (creativity skill), inovatif (innovation skill), berpikir kritis (critical thinking), dan pemecahan masalah (problem solving skill) dalam pengembangan keilmuan dan pelaksanaan tugas di dunia kerja.</p> <p>4. Bidang Keterampilan Khusus</p> <p>a. Menguasai langkah langka dalam menyampaikan gagasan ilmiah secara lisan dan tertulis dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam pengembangan dunia akademik dan dunia kerja</p> <p>b. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam kontek pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya</p> <p>c. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur</p> <p>d. Mampu menulis materi dakwah di media cetak, elektronik dan media online sebagai wujud dari keahlian komunikasi dan penyiaran dalam masyarakat</p>
	CPL Mata Kuliah
	<p>1. Mampu mempelajari dan menjelaskan pengertian perilaku konsumen dan cakupan ilmu perilaku konsumen, ciri-ciri konsumen, kepuasan konsumen dan segmentasi pasar.</p> <p>2. Mampu mempelajari sifat alamiah pengambilan keputusan konsumen dan faktor yang mempengaruhi, evaluasi alternatif sebelum pembelian.</p> <p>3. Mampu mempelajari proses pembelian berdasarkan generasi.</p> <p>4. Mampu mempelajari faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku konsumen dalam pengambilan keputusan.</p> <p>5. Mampu mempelajari faktor internal yang mempengaruhi perilaku konsumen dalam pengambilan keputusan.</p>
Deskripsi Mata Kuliah	Membahas kerangka konseptual perilaku konsumen dan berbagai isu yang relevan dalam proses pengambilan keputusan konsumen secara terpadu. Selanjutnya dibahas faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen dalam melakukan pembelian mulai dari faktor eksternal seperti budaya, kelas sosial, dan kelompok referensi. Serta dari dari faktor internal seperti sikap, kepribadian, gaya hidup, persepsi dan motivasi.

Pertemuan ke	Kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahapan pembelajaran untuk memenuhi CP Mata Kuliah	Bahan Kajian terkait dengan kemampuan yang akan dicapai
1	2	3
1	Mahasiswa mampu mengetahui apa yang akan dipelajari dalam perilaku konsumen dan akhirnya dapat mengenal dengan benar siapa sebenarnya konsumen.	<p>1. Kontrak belajar</p> <p>2. Konsumen</p> <p>3. Perilaku konsumen</p>
2, 3	Mahasiswa mampu mengevaluasi dan memilih segmen pasar sesuai dengan sumber daya yang dimiliki perusahaan dan diarahkan untuk program pemasaran dengan kesempatan pasar yang dimiliki.	<p>1. Segmen pasar</p> <p>2. Demografi, geografis, psikografis dan hab its</p>
4, 5	Mahasiswa mampu memahami model yang diterapkan dalam pengambilan	Model proses pengambilan keputusan oleh konsumen.

	keputusan konsumen dan digunakan dalam melihat perilaku konsumen.	
6, 7	Mahasiswa mampu mengevaluasi bagaimana konsumen menentukan pilihannya sebelum pembelian dilakukan.	Evaluasi alternatif sebelum pembelian.
8	Ujian Tengah Semester	
9, 10	Mahasiswa mampu mengerti bagaimana keputusan pembelian dan tempat pembelian terbaik diambil oleh konsumen berdasarkan generasi	Keputusan pembelian berdasarkan generasi.
11, 12	Mampu mempelajari pengetahuan tentang sikap, motivasi dan konsep diri konsumen untuk dapat memperkirakan perilakunya	1. Sikap 2. Motivasi 3. Konsep diri
13, 14	Mahasiswa mampu melakukan pengukuran perilaku individu dalam menganalisis perilaku konsumen	1. Kepribadin 2. Nilai 3. Budaya 4. Gaya hidup
15	Uji kompetensi Mahasiswa terhadap literasi media pada penggunaan media atau aplikasi teknologi informasi	Mahasiswa membuat konten berupa makalah/artikel/poster atau bahan dan melakukan post konten ke media aplikasi yang sudah ditentukan
16	Ujian Akhir Semester	

A Metode dan Media Pembelajaran

Pelaksanaan kuliah dilakukan dengan menggunakan pendekatan active learning strategies dengan menggunakan berbagai strategi pembelajaran, yakni: elisitasi, brainstorming, interactive lecturing, active debate, serta studi kasus, Problem Based Learning(PBL), Project Based Learning (PJBL). Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam pembelajaran ini diantaranya: Power Point, Kine Master, aplikasi video presentasi berbasis Android, dan Aplikasi Pembelajaran lainnya, seperti Zoom, Goole Classroom, Google Meet untuk pembelajaran daring.

B Pengalaman Belajar Mahasiswa

1. Mahasiswa diajak mengenal, memahami dan menerapkan perilaku konusmen pada penggunaan teknologi informasi di kehidupan masyarakat madani
2. Mahasiswa wajib mengikuti perkuliahan sebanyak 75 % dari keseluruhan total hadir yang ditetapkan oleh SN Dikti.
3. Keaktifan dan partisipasi mahasiswa diwujudkan dalam mengikuti perkuliahan secara daring dan luring
4. Di samping perkuliahan, mahasiswa melaksanakan tugas-tugas mandiri membaca berbagai referensi yang disarankan dosen.
5. Mahasiswa membuat konten makalah atau artikel atau poster dan bahan kajian lain sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah dan tugas lain yang sesuai dengan materi dan capaian pembelajaran.

C Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi terdiri dari: 1) evaluasi proses, dan 2) evaluasi hasil. Evaluasi proses terkait dengan proses perkuliahan yakni partisipasi dan keaktifan perkuliahan maupun diskusi kelas dengan bobot 15 %. Adapun evaluasi hasil belajar dalam bentuk ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan penugasan dengan proporsi bobot UTS 30 %, UAS 40 % dan penugasan dan portofilo sebesar 15 %.

Persentase tiap item evaluasi ditentukan berdasar kesepakatan dengan mahasiswa saat pertemuan pertama dilaksanakan.

D Referensi

Utama

- 1 Schiffman,L.G., dan Kanuk,L.L, 2000. Consumer Behavior, Seventh Edition, Prentice Hall International, Inc. New Jersey
- 2 Engel, JAME F: Roger D, Blackwell and Paul W Miniard. Consumer Behavior 8 th ed. Thr Dryden Press, Orlamda

Pendukung

- 1 Howard, J.A 1999. Buyer Behavior in Marketing Strategy, Prenticee Hall Internationall, Inc. New Jersey Lilien

E Ketentuan Tambahan

C: kognitif level 1 – 6, A: afeksi level 1 – 5, P: psikomotor level 1 – 4 (berdasar taksonomi Bloom)