

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER JURUSAN/PRODI: S1 PARIWISATA SEKOLAH TINGGI PARIWISATA AMBARRUKMO YOYAKARTA (STiPRAM)						
MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMES-TER	Direvisi
MICE AND EVENT	-		T=1	P=2	5 & 6	12-2-2021
OTORISASI	Pengembang RP		Koordinator RMK		Ka PRODI	
Capaian Pembelajaran (CP)	Program Studi					
		<p>CP S :Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.</p> <p>CP KU:Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.</p> <p>CP KK :Mampu mengaplikasikan kemampuan dalam dunia praktisi MICE dan Event Organizer</p> <p>CP PP : Mampu memahami dan menguasai kegiatan yang berkaitan dengan project MICE & Event</p>				
	Mata Kuliah	<p>Mahasiswa mampu memahami MICE yang di dalamnya mencakup jenis – jenis event, mengetahui dampak dari terselenggaranya sebuah event, mengetahui pihak – pihak yang terkait dalam penyelenggaraan sebuah event dan mahasiswa mampu menangani penyeleggaran sebuah event. Dalam hal ini mahasiswa mampu menyusun perencanaan sebuah event, mulai dari tahap persiapan, hingga pelaksanaan sebuah event.</p>				
Diskripsi Singkat MK	<p>Mata Kuliah ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa tentang dasar-dasar pengetahuan dan pemahaman mengenai Meeting Incentive Convention Exhibition (MICE) dan Event lainnya sebagai landasan pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku dalam mengembangkan kemampuan di bidang perhotelan.</p>					
Pustaka	Utama :	<p>1. Dr. Nining Yuniati, SS., MM, 2020, Meeting Incentive Convention Exhibition sebuah Pengantar MICE. Yogyakarta : Sentra Edukasi Media.</p>				
	Pendukung :	<p>2. Venue Magazine</p>				

Media Pembelajaran	Software :	Hardware :
	Windows, Microshop office, Power Point, Video	Handout, Makalah kelompok, LCD, PC, Laptop
Team Teaching	1. DR. Nining Yuniati, SS., MM 2. Shilfi Arizona, S.ST., MM.Par	
Matakuliah Syarat	-	

Mg Ke-	CP-MK (Sesuai tahapan belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Metode / Strategi Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Assessment		
				Indikator	Bentuk	Bobot
1	CP KU [Cooperative learning] 1. Mampu memahami proses perkuliahan selama satu semester. 2. Mampu memahami definisi Meeting, Incentive, Convention and Exhibition 3. Mampu mengetahui ruang lingkup bisnis MICE 4. Mengetahui dampak dari terselenggaranya sebuah event	Materi: INTRODUCTION MICE Sub Materi: 1. Definition. 2. Scope 3. Business Trend 4. Impact	Kuliah : Pengantar, aturan main perkuliahan, penyampaian materi melalui metode ceramah, dan diskusi TM : 1 x (2x50') Tugas 1 : Membuat rangkuman lingkup dan pengertian wisata MICE PT : 1 x (2x50') BM ; 1 x (2x60') CP Mahasiswa : 1. Mampu menaati disiplin yang diterapkan selama proses pembelajaran 2. Mampu memahami definisi dan ruang lingkup bisnis MICE 3. Mampu memahami	1. Ketepatan dalam menaati disiplin yang diterapkan selama proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. 2. Ketepatan dalam menguraikan definisi, ruang lingkup bisnis MICE dan manfaatnya	Menjelaskan definisi MICE dan manfaat secara luas dari MICE termasuk event	5%

Mg Ke-	CP-MK (Sesuai tahapan belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Metode / Strategi Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Assessment		
				Indikator	Bentuk	Bobot
			manfaat dari MICE 4. MICE bagian dari Pariwisata			
2	CPK2 [C4,A2][<i>Conceptual knowledge, Analyze</i>] Mahasiswa mampu mengetahui, memahami dan menjelaskan istilah – istilah yang kerap kali digunakan dalam bisnis event	Materi: EVENT GLOSSARY Sub Materi: Glossary of MICE event (istilah-istilah) : seminar, workshop, meeting, incentive trip, exhibition, festival, sport event, etc	Kuliah: Penyampaian materi melalui metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. TM : 1 x (2x50’) Tugas 2 : Membuat Rangkuman peristilahan yang terkait dengan MICE event PT : 1 x (2x50’) BM ; 1 x (2x60’) CP Mahasiswa : Mampu mengetahui, memahami dan menjelaskan istilah – istilah yang sering digunakan dalam bisnis event	1. Ketepatan pemahaman mengenai istilah yang digunakan dalam bisnis event	Menjelaskan istilah – istilah yang sering digunakan dalam bisnis event	5%
3	CPK1 [<i>Conceptual knowledge, Analyze</i>] Mahasiswa mampu :	Materi: EVENT & DECIDING VENUE Sub Materi: 1. Daya tarik event	Kuliah: Penyampaian materi melalui metode pengamatan lapangan, ceramah, tanya jawab,	1. Ketepatan dalam menguraikan kriteria pemilihan sebuah tempat untuk penyelenggaraan	Pemilihan satu tempat tertentu untuk penyelenggaraan suatu acara dan	10%

Mg Ke-	CP-MK (Sesuai tahapan belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Metode / Strategi Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Assessment		
				Indikator	Bentuk	Bobot
	<ol style="list-style-type: none"> Mengetahui, memahami dan menjelaskan kriteria dalam pemilihan sebuah tempat untuk penyelenggaraan event Memilih, menganalisis, dan menjelaskan tempat mana yang tepat dalam penyelenggaraan event Mengetahui, memahami dan menjelaskan tahapan dalam memilih suatu tempat acara, mulai dari survey lokasi, booking, kontrak perjanjian, room requirement, dan invoicing 	<ol style="list-style-type: none"> Site Selection Factor Most Interesting Factor selecting Venue Type Of Venue (In Door, Out Door, Hotel, Convention Hall, Open Space) 	<p>dan diskusi.</p> <p>TM : 1 x (2x50')</p> <p>Tugas 3 : Membuat rangkuman hasil pengamatan terkait dengan kekurangan dan kelebihan venue yang biasa digunakan dalam pelaksanaan event di Yogyakarta.</p> <p>PT : 1 x (2x50')</p> <p>BM ; 1 x (2x60')</p> <p>CP Mahasiswa :</p> <ol style="list-style-type: none"> Mampu memahami dan menjelaskan kriteria dalam pemilihan sebuah tempat untuk penyelenggaraan suatu event. Mampu memilih, menganalisis dan menjelaskan tempat mana yang tepat untuk penyelenggaraan suatu event 	<ol style="list-style-type: none"> suatu event Ketepatan menjelaskan alasan memilih suatu tempat untuk penyelenggaraan event tertentu. Ketepatan menjelaskan tahapan pemilihan suatu tempat yang akan digunakan untuk sebuah acara, mulai dari survey lokasi, booking, room requirement, kontrak perjanjian, dan invoicing 	menyebutkan alasannya	

Mg Ke-	CP-MK (Sesuai tahapan belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Metode / Strategi Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Assessment		
				Indikator	Bentuk	Bobot
			3. Mampu mengetahui, memahami dan menjelaskan proses pemilihan suatu tempat yang akan digunakan untuk sebuah acara, mulai dari survey lokasi, booking, kontrak perjanjian, room requirement, dan invoicing			
4.	CPK2 [C4,A3][<i>Conceptual knowledge, Analyze</i>] Mahasiswa mampu : 1. Mengetahui, memahami dan menjelaskan tentang berbagai design tempat maupun design ruangan yang digunakan untuk sebuah acara 2. Membuat dan menjelaskan layout tempat dan ruangan untuk sebuah acara	Materi: EXHIBITION Sub Materi: - Definition - Various of Exhibition (Retail, Trade, Sains Tech Exhibition) - Floor Plan & Lay Out	Kuliah: Penyampaian materi melalui metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. TM : 1 x (2x50') Tugas 4 : Membuat lay out ruang untuk berbagai kegiatan event PT : 1 x (2x50') BM ; 1 x (2x60') CP Mahasiswa : 1. Mampu Mengetahui, memahami dan	1. Ketepatan menjelaskan definisi dan ragam pameran dalam Meeting, Incentive, Convention, Exhibition 2. Ketepatan dalam menjelaskan pameran Meeting, Incentive, Convention, Exhibition	Menjelaskan definisi pameran, jenis pameran, dan merancang kegiatan pameran dalam MICE	10%

Mg Ke-	CP-MK (Sesuai tahapan belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Metode / Strategi Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Assessment		
				Indikator	Bentuk	Bobot
			<p>menjelaskan tentang berbagai tipologi pameran, design pameran, dan kelengkapannya untuk acara Meeting, Incentive, Convention, Exhibition.</p> <p>2. Mampu membuat dan menjelaskan pameran serta target output yang diharapkan dari sebuah pameran</p>			
5.	<p>CPK5 [C4,A2][<i>Conceptual knowledge, Analyze</i>] Mahasiswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengetahui, dan memahami publikasi dan promosi Meeting, Incentive, Convention, Exhibition Menganalisis dan menjelaskan macam publikasi dan promosi Meeting, Incentive, 	<p>Materi: PUBLIKASI DAN PROMOSI EVENT</p> <p>Sub Materi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Definisi MICE Marketing MICE Promotion Publication The Media 	<p>Kuliah: Penyampaian materi melalui metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi.</p> <p>TM : 1 x (2x50')</p> <p>Tugas 5 : Membuat rangkuman faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan wisata MICE di suatu daerah</p>	Ketepatan dalam menjelaskan faktor-faktor kriteria, definisi, media publikasi dan promosi MICE	Mencari iklan dan promosi MICE dan Event dan menjelaskan makna dari publikasi/promosi tersebut	10%

Mg Ke-	CP-MK (Sesuai tahapan belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Metode / Strategi Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Assessment		
				Indikator	Bentuk	Bobot
	Convention, Exhibition 3. Menjelaskan Media Publikasi dan Promosi MICE		PT : 1 x (2x50') BM ; 1 x (2x60') CPMahasiswa: 1. Mampu mengetahui dan memahami setiap kegiatan dalam acara Meeting, Incentive, Convention, Exhibition (rundown, delegates list, Media, etc) 2. Mampu menganalisis dan menjelaskan kegiatan dalam acara Meeting, Incentive, Convention, Exhibition (rundown, delegates list, Media, etc)			
6.	CPK2 [C4, P3,A3][<i>Conceptual knowledge,Analyze</i>] Mahasiswa mampu mengetahui, memahami dan menjelaskan mengenai stakeholder management	Materi: MICE STAKEHOLDER Sub Materi: 1. Organizer 2. Committee 3. Supllier/Vendor 4. Interactivity	Kuliah: Penyampaian materi melalui metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. TM : 1 x (2x50') Tugas 6 : Membuat rangkuman peran masing-masing pihak yang terlibat dalam suatu event	1. Ketepatan menjelaskan job desk seorang Organizer 2. Ketepatan menjelaskan pihak – pihak yang terkait dengan penyelenggaraan event	Menjawab pertanyaan mengenai job desk Organizer dan pihak – pihak yang terkait dengan penyelenggaraan suatu event	5%

Mg Ke-	CP-MK (Sesuai tahapan belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Metode / Strategi Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Assessment		
				Indikator	Bentuk	Bobot
			<p>PT : 1 x (2x50')</p> <p>BM ; 1 x (2x60')</p> <p>CP Mahasiswa :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan job desk seorang orgazizer 2. Mampu menjelaskan pihak – pihak yang terkait dalam penyelenggaraan suatu event 			
7.	<p>CPK2 [C4, P3,A3][<i>Conceptual knowledge, Analyze</i>]</p> <p>Mahasiswa mampu mengetahui, memahami dan menjelaskan mengenai tahapan – tahapan dalam terselenggaranya sebuah event</p>	<p>Materi: EVENT PLANNING</p> <p>Sub Materi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. How to Plan an Event 2. Step by Step 3. Key Succes Factor 4. Evaluation 	<p>Kuliah: Penyampaian materi melalui metode ceramah, tanya jawab, dan presentasi kelompok.</p> <p>TM : 1 x (2x50')</p> <p>Tugas 7 : Membuat proposal event Seminar atau Pameran</p> <p>PT : 1 x (2x50')</p> <p>BM ; 1 x (2x60')</p> <p>TUGAS 3 :</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan konsep sebuah acara event 2. Ketepatan menjelaskan tahapan – tahapan dalam penyelenggaraan sebuah acara 3. Ketepatan menjelaskan strategi penyelenggaraan acara 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proposal event 2. Presentasi kelompok 	10%

Mg Ke-	CP-MK (Sesuai tahapan belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Metode / Strategi Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Assessment		
				Indikator	Bentuk	Bobot
			<p>CP Mahasiswa : Mampu menyusun tahapan – tahapan persiapan penyelenggaraan suatu acara, mulai dari konsep, proposal dan mencari solusi dari kemungkinan kendala yang akan dihadapi dalam penyelenggaraan sebuah acara</p>			
8.	Evaluasi Tengah Semester (Evaluasi Formatif-Evaluasi yg dimaksudkan untuk melakukan improvement proses pembelajaran berdasarkan assessment yang telah dilakukan)					
9.	<p>CPK1 [C4,P3,A3][<i>conceptual knowledge, Analyze</i>]</p> <p>Mahasiswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengetahui, memahami dan menjelaskan list kebutuhan yang akan diperlukan dalam penyelenggaraan suatu acara Mengetahui, memahami dan 	<p>Materi: EVENT BUDGETING</p> <p>Sub Materi: How to arrange the budget of event</p>	<p>Kuliah: Penyampaian materi melalui metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi.</p> <p>TM : 1 x (2x50’)</p> <p>Tugas 9 : Membuat susunan anggaran event (budget) seminar atau pameran</p> <p>PT : 1 x (2x50’)</p> <p>BM ; 1 x (2x60’)</p> <p>TUGAS 4 :</p>	Ketepatan menjelaskan menyusun budget untuk penyelenggaraan event	Membuat rincian budget dalam suatu event dan didiskusikan secara kelompok	10%

Mg Ke-	CP-MK (Sesuai tahapan belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Metode / Strategi Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Assessment		
				Indikator	Bentuk	Bobot
	menyusun anggaran dalam perencanaan sebuah event		CP Mahasiswa: Mampu menyusun anggaran (budget) untuk penyelenggaraan acara			
10.	CPK3 [C4,A3][<i>Conceptual knowledge, Analyze</i>] Mahasiswa mampu: 1. Mengetahui, memahami dan menjelaskan definisi sponsorship 2. Mengetahui, memahami dan menjelaskan jenis – jenis sponsor 3. Mengetahui, memahami dan menjelaskan tahapan dalam mengajukan proposal sponsor 4. Mengetahui, memahami, dan menjelaskan kunci sukses dalam mendapatkan calon	Materi: SPONSORSHIP Sub Materi: 1. Definition 2. Who can be a sponsor 3. How to get Sponsor 4. Succes Story	Kuliah: Penyampaian materi melalui metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. TM : 1 x (2x50’) Tugas 10 : Membuat rangkuman kunci sukses dalam kerjasama dengan pihak sponsor PT : 1 x (2x50’) BM ; 1 x (2x60’) CP Mahasiswa : 1. Mampu menjelaskan pengertian sponsorship 2. Mampu menjelaskan jenis- jenis sponsor 3. Mampu menjelaskan	1. Ketepatan menjelaskan pengertian sponsor 2. Ketepatan menjelaskan jenis – jenis sponsor 3. Ketepatan menjelaskan tahapan pembuatan proposal sponsor 4. Ketepatan menjelaskan kunci sukses mendapatkan sponsor	Membuat proposal sponsorship	10%

Mg Ke-	CP-MK (Sesuai tahapan belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Metode / Strategi Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Assessment		
				Indikator	Bentuk	Bobot
	sponsor		tahapan pengajuan proposal sponsor 4. Mampu menganalisis dan menjelaskan kunci sukses mendapatkan sponsor untuk sebuah acara			
11	CPK1 [C4,P3,A3][<i>Conceptual knowledge, Analyze</i>] Mahasiswa mampu: 1. Mengetahui, memahami, dan menjelaskan pengertian protocoler dan LO 2. Mengetahui, memahami dan menganalisa delegates yang termasuk dalam VVIP 3. Mengetahui, memahami dan menjelaskan aktivitas (tata aturan) dalam protocoler sebuah	Materi: PROTOCOLER & LO Sub Materi: 1. Definition 2. VVIP 3. The Acitivities of Protocoler 4. LO Scope of Work	Kuliah: Penyampaian materi melalui metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. TM : 1 x (2x50') Tugas 11 : Membuat rangkuman Jobdesk LO dan atauran-aturan dalam protocoler event. PT : 1 x (2x50') BM ; 1 x (2x60') CP Mahasiswa; 1. Mampu menjelaskan definisi protocoler dan LO 2. Mampu mengklasifikasikan	1. Ketepatan mendefinisikan pengertian protocoler dan LO 2. Ketepatan mengklasifikasikan delegates VVIP 3. Ketepatan menjelaskan aktivitas (tata aturan) protocoler sebuah acara 4. Ketepatan menjelaskan tugas dan tanggung jawab LO	Menjelaskan protocoler dalam suatu even Menjelaskan job desk LO	10%

Mg Ke-	CP-MK (Sesuai tahapan belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Metode / Strategi Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Assessment		
				Indikator	Bentuk	Bobot
	acara 4. Mengetahui , memahami dan menjelaskan tugas dan tanggun jawab LO		delegates yang menjadi tamu VVIP 3. Mampu menjelaskan aktivitas (tata aturan) protokolер sebuah acara 4. Mampu menyebutkan dan menjelaskan tugas dan tanggung jawab LO			
12.	CPK4 [C4,P3A3][<i>Conceptual knowledge, Analyze</i>] Mahasiswa mampu: 1. Mengetahui, memahami dan menjelaskan kebutuhan untuk para VIP delegates 2. Mengetahui, memahami dan menjelaskan pelayanan yang dilakukan oleh Organizer kepada para VIP delegates, attendance dan client selama	Materi: GROUND HANDLING Sub Materi: 1. VIP Delegate 2. Ground Handling	Kuliah: Penyampaian materi melalui metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. TM : 1 x (2x50') Tugas 12 : Membuat rangkuman list kebutuhan VIP Delegate PT : 1 x (2x50') BM ; 1 x (2x60') CP Mahasiswa: 1. Mampu menjelaskan kebutuhan untuk para VIP delegate 2. Mampu menyiapkan	1. Ketepatan membuat list kebutuhan VIP delegate 2. Ketepatan pemenuhan kebutuhan VIP Delegate	1. Mengidentifikasi VIP Delegate dalam suatu event 2. Menjelaskan kebutuhan VIP Delegate	5%

Mg Ke-	CP-MK (Sesuai tahapan belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Metode / Strategi Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Assessment		
				Indikator	Bentuk	Bobot
	penyelenggaraan suatu acara		segala pelayanan untuk kebutuhan VIP delegate			
13.	CPK5 [C4,P3,A3][<i>Prosedural knowledge, Conceptual knowledge, Analyze</i>] Mahasiswa mampu mengetahui, memahami dan menjelaskan tentang proses dalam mendapatkan pekerjaan / proyek di bidang MICE serta aturan kesepakatannya (kontrak)	Materi: BIDDING & CONTRACT Sub Materi: 1. Tender MICE 2. Kontrak kerja event MICE	Kuliah: a) Penyampaian materi kuliah melalui Metode Ceramah dan Analisis Kasus : 60 menit b) Diskusi interaktif : 30 menit TM : 1 x (2x50') Tugas 13 : Mencari contoh pekerjaan /tender MICE PT : 1 x (2x50') BM ; 1 x (2x60') CP Mahasiswa: Mampu mendeskripsikan tentang sebuah project MICE dan kewajiban para pihak yang tertuang di dalam kontrak yang harus disepakati.	Ketepatan dalam mendeskripsikan dan menganalisa tentang tender proyek MICE, memahami kontrak dan kewajiban para pihak yang terikat perjanjian kontrak	1. Contoh MICE Project secara nyata dilaksanakan 2. Contoh kontrak kerja MICE	5%
14.	CPK2	Materi:	Kuliah:	Ketepatan dalam	Menjelaskan	5%

Mg Ke-	CP-MK (Sesuai tahapan belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Metode / Strategi Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Assessment		
				Indikator	Bentuk	Bobot
	<p>[C4,P3,A3][<i>Conceptual knowledge, Analyze</i>]</p> <p>Mahasiswa dapat memberikan: Mengetahui, memahami dan menjelaskan acara pendukung atau acara hiburan dalam suatu event</p>	<p>SIDE EVENT/ SUPPORTING EVENT & ENTERTAINMENT</p> <p>Sub Materi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. International Buffet 2. Welcome Reception 3. Farewell 4. Excursion 5. Spouse Program 	<p>Penyampaian materi melalui metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi.</p> <p>TM : 1 x (2x50’)</p> <p>Tugas 14 :</p> <p>Tugas merangkum kriteria acara hiburan yang sesuai dalm suatu event.</p> <p>PT : 1 x (2x50’)</p> <p>BM ; 1 x (2x60’)</p> <p>CP Mahasiswa: Mampu menjelaskan bentuk kegiatan acara pendukung dan hiburan untuk sebuah event</p>	menjelaskan bentuk kegiatan acara pendukung dan hiburan untuk sebuah event	bentuk-bentuk acara pendukung dan hiburan untuk sebuah event	
15-16	Evaluasi Akhir Semester (Evaluasi yg dimaksudkan untuk mengetahui capaian akhir hasil belajar mahasiswa)					