



PERATURAN REKTOR
TENTANG

PANDUAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH TECHNOPRENEUR

UNIVERSITAS IVET
2024/2025





**PERATURAN REKTOR
NOMOR : 1822/UNISVET.H/Q/XI/2024**

**TENTANG
PANDUAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
TECHNOPRENEUR**

REKTOR UNIVERSITAS IVET

- Menimbang** : a. Bahwa dalam rangka mengimplementasikan visi universitas dalam menghasilkan Tenaga Profesional, *Technopreneur* maka perlu adanya matakuliah wajib universitas yaitu *technopreneur*;
- b. Bahwa dalam rangka kelancaran penyelenggaraan mata kuliah *Technopreneur* di Universitas Ivet, maka perlu panduan pembelajaran matakuliah *technopreneur* di Universitas Ivet;
- c. Bahwa untuk kepentingan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan b, maka perlu menetapkan Peraturan Rektor tentang Panduan Pembelajaran Mata Kuliah *Technopreneur* di Universitas Ivet.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 66 tahun 2010 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan;
6. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
7. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 84/E/KPT/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Mata Kuliah Wajib pada Kurikulum Pendidikan Tinggi;
8. Statuta Universitas Ivet;
9. Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, Universitas tahun 2021;
10. SK Rektor Universitas Ivet Nomor 1129/Unisvet.H/F/VIII/2024 tentang Pedoman Akademik Universitas Ivet tahun 2024/2025;

MEMUTUSKAN :

Menetapkan : **PERATURAN REKTOR TENTANG PANDUAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH *TECHNOPRENEUR***

BAB I KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam Peraturan Rektor ini yang dimaksud dengan:

1. Universitas yang selanjutnya disebut Unisvet adalah Universitas Ivet berstatus Perguruan Tinggi Swasta yang menyelenggarakan pendidikan akademik dan profesi dalam sejumlah ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
2. Mata kuliah *Technopreneur* selanjutnya disebut *Technopreneur* merupakan kelompok mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Program Studi Sarjana di lingkungan Unisvet.
3. Dosen adalah dosen pengajar *Technopreneur*.
4. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan ajar serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan Tinggi.
5. Mahasiswa adalah mahasiswa yang terdaftar dan belajar di universitas.
6. Lembaga Penjaminan Mutu yang selanjutnya disingkat LPM adalah unsur pelaksana sistem penjaminan mutu perguruan tinggi.
7. Capaian Pembelajaran adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi dan akumulasi pengalaman kerja.
8. Mata kuliah adalah satuan pelajaran yang diajarkan di tingkat perguruan tinggi.
9. Satuan Kredit Semester (SKS) adalah takaran penghargaan terhadap pengalaman belajar yang diperoleh selama 1 (satu) semester melalui kegiatan selama 170 menit per minggu.
10. Semester adalah satuan waktu kegiatan akademik yang terdiri atas 16 (enam belas) sampai 19 (sembilan belas) minggu .
11. Model pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu model pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa untuk memahami substansi materi secara lebih baik dan membentuk keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masa kini dan masa yang akan datang.
12. Referensi pembelajaran adalah rujukan yang digunakan dalam proses pembelajaran.
13. Pembelajaran proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pengalaman belajar praktis melalui proyek-proyek dunia nyata yang memerlukan pemecahan masalah, penelitian, kolaborasi, dan penerapan konsep pembelajaran.

BAB II

MATA KULIAH *TECHNOPRENEUR*

Pasal 2

- (1) Mata kuliah *Technopreneur* adalah salah satu Matakuliah Wajib Kurikulum Unisvet
- (2) Matakuliah *Technopreneur* yang dimaksud pada ayat (1) berfungsi untuk mewujudkan visi Universitas
- (3) Mata kuliah *technopreneur* pada ayat (1) diberlakukan pada program sarjana.
- (4) Mata kuliah *technopreneur* pada ayat (1) masing-masing memiliki beban studi paling sedikit 2 (dua) sks.

Pasal 3

- (1) Substansi kajian pada mata kuliah *technopreneur* dikembangkan oleh rektor sesuai dengan visi universitas dan perkembangan zaman .
- (2) Pengembangan substansi kajian pada matakuliah *technopreneur* dilakukan dengan menggali ciri khas Universitas dan selaras dengan Rencana Induk Pengembangan (RIP) Universitas .

BAB III

TUJUAN DAN FOKUS

Pasal 4

Tujuan diselenggarakannya matakuliah *Technopreneur* adalah sebagai berikut :

- (1) Sebagai bentuk implementasi dan upaya perwujudan menggapai visi universitas yaitu menghasilkan Tenaga Profesional dan *Technopreneur*
- (2) Yang dimaksud tenaga profesional pada ayat 1 adalah lulusan yang bisa bekerja sesuai dengan bidangnya secara profesional
- (3) Yang dimaksud *Technopreneur* pada ayat 1 adalah lulusan yang mampu membuat sebuah peluang usaha dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini sehingga dapat menciptakan bisnis yang sukses dengan memberikan nilai tambah bagi pelanggan, masyarakat, dan ekonomi secara keseluruhan.
- (4) Fokus keterlaksanaan matakuliah *technopreneur* adalah menciptakan, mengembangkan dan mengkomersialkan bisnis dengan berbasis teknologi baru agar dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas .

BAB IV

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pasal 5

Capaian pembelajaran matakuliah (CPMK) *Technopreneur* adalah sebagai berikut :

- 1) Mahasiswa mampu mengambil risiko bisnis dengan perhitungan yang tepat.
- 2) Mahasiswa mampu menuangkan ide bisnis dan teknologi untuk merancang *start-up business*
- 3) Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mengevaluasi peluang usaha berbasis teknologi terbaru
- 4) Mahasiswa mampu menuangkan peluang usaha ke dalam business plan yang efektif
- 5) Mahasiswa mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan bertahan dalam kondisi yang tidak pasti
- 6) Mahasiswa mampu berinovasi dan berkreasi untuk menghasilkan rancangan bisnis baik berupa produk (*prototype*)/ model/sistem dengan berbasis teknologi yang berorientasi pasar dengan memanfaatkan IPTEKS
- 7) Mahasiswa mampu mempresentasikan proposal *business plan* yang siap diajukan kepada investor/penyandang dana
- 8) Mahasiswa mampu bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim (kelompok) dengan mengedepankan etika bisnis

BAB V

KARAKTERISTIK PROSES PEMBELAJARAN

Pasal 6

Karakteristik proses pembelajaran matakuliah *Technopreneur* adalah sebagai berikut:

- (1) Pembelajaran berbasis proyek yaitu metode pembelajaran yang melibatkan mahasiswa dalam proyek nyata untuk menyelesaikan masalah atau tugas tertentu. Dengan tujuan mahasiswa akan menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahamannya.
- (2) Pembelajaran praktis yaitu pembelajaran dasar-dasar dan teknologi termasuk manajemen, pemasaran digital dan pengembangan produk dengan didahului studi kasus dari startup sukses dan gagal di bidang teknologi.
- (3) Proyek Kolaboratif yaitu pembelajaran yang menekankan pada kolaborasi dalam bentuk kelompok/team yang terdiri maksimal 5 mahasiswa antar disiplin ilmu yang selanjutnya kelompok tersebut diberi tugas merancang rencana bisnis yang akan menghasilkan *prototype*/produk/model/sistem bisnis.
- (4) *Mentoring* dan *Networking* pembelajaran dengan memfasilitasi kesempatan bagi kelompok/tim mahasiswa untuk berpartisipasi dalam acara *networking* dengan mengundang *technopreneurs* sukses untuk berbagi pengalaman mereka melalui seminar atau sesi *mentoring*.
- (5) Pembelajaran dengan teknologi yaitu pembelajaran dengan menggunakan *platform* teknologi seperti simulasi bisnis dan alat kolaborasi *online* serta mengajak mahasiswa

untuk memanfaatkan alat digital dalam presentasi ide bisnisnya.

- (6) Pengembangan ketrampilan *softskill* yaitu pembelajaran dengan fokus mengembangkan ketrampilan komunikasi, *networking*, presentasi, dan negosiasi bisnis dengan tujuan melatih mahasiswa untuk berfikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah.
- (7) Studi lapangan dan magang yaitu pembelajaran dengan cara mengajak mahasiswa untuk melakukan studi lapangan di UKM/perusahaan/IDUKA dengan cara memfasilitasi program magang agar mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung di lapangan.
- (8) Evaluasi umpan balik yaitu pembelajaran dengan memberikan umpan balik yang konstruktif pada proyek mahasiswa dan mendorong untuk melakukan iterasi pada ide/gagasan bisnis dengan menggunakan penilaian berbasis proyek untuk menilai pemahaman dan ketrampilan yang diperoleh

Pasal 7

- 1) Pembelajaran matakuliah diberikan selama 1 (satu) semester
- 2) Pelaksanaan pembelajaran matakuliah *technopreneur* diatur sesuai jadwal pada tiap fakultas untuk tiap semester genap dan gasalnya.
- 3) Fakultas yang dimaksud pada ayat 2 adalah sebagai berikut :
 - a. FKIP semester Genap
 - b. F. Saintek semester Gasal
 - c. F. Kesehatan semester Genap
 - d. F. Maritim semester Gasal
 - e. FAI semester Genap

BAB VI MATERI PEMBELAJARAN

Pasal 8

Materi pada matakuliah *technopreneur* adalah sebagai berikut :

1. Minggu ke 1.
Materi pengenalan *technopreneur*
Sub Materi Definisi dan konsep dasar *technopreneurship*, Perbedaan antara *entrepreneur* dan *technopreneur*, Pentingnya inovasi dalam bisnis teknologi.
2. Minggu Ke 2.
Materi Ideasi dan Identifikasi Peluang
Sub materi Teknik brainstorming dan metode untuk menemukan ide bisnis, Analisis pasar, memahami kebutuhan dan tren.
3. Minggu ke 3.
Materi Validasi Ide
Sub materi Metode pengujian ide (*survei*, wawancara), Konsep *Minimum Viable Product* (MVP).
4. Minggu ke 4.
Materi Model Bisnis dalam Teknologi
Sub materi Pengenalan *Business Model Canvas*, Contoh model bisnis sukses di sektor

- teknologi.
5. Minggu ke 5.
Materi Analisis dan evaluasi bisnis
Sub materi analisis dan evaluasi bisnis, analisis kelayakan bisnis, evaluasi kelayakan bisnis
 6. Minggu ke 6.
Materi Pengembangan produk
Sub materi Proses pengembangan produk teknologi, *Prototyping dan iterasi*.
 7. Minggu ke 7.
Materi Strategi Pemasaran Digital
Sub materi Pemasaran *online* dan penggunaan media sosial, Teknik SEO dan konten pemasaran.
 8. Minggu ke 8.
Materi Pengelolaan Keuangan
Sub materi Dasar-dasar akuntansi dan pengelolaan keuangan, Sumber pembiayaan untuk *startup* teknologi (*angel investors, venture capital*).
 9. Minggu ke 9.
Materi Hukum dan Etika dalam Bisnis Teknologi
Sub materi Hak kekayaan intelektual (*patent, copyright*), Etika dalam bisnis teknologi
 10. Minggu ke 10.
Materi Membangun tim dan kepemimpinan
Sub materi Pentingnya tim yang solid dalam *startup*, Keterampilan kepemimpinan dan manajemen tim
 11. Minggu ke 11.
Materi inovasi dan adaptasi
Sub materi Inovasi berkelanjutan dalam bisnis berbasis teknologi, Studi kasus perusahaan/UMKM/IDUKA yang berhasil beradaptasi
 12. Minggu ke 12.
Materi *Market place by Google*
Sub materi Pengertian *landing page*, Menyusun rancangan *landing page*, Menentukan *desain landing page*, Merancang *text* dalam *landing page*
 13. Minggu ke 13.
Materi Persiapan Presentasi dan *Pitching*
Sub materi Teknik presentasi efektif, Persiapan untuk *pitching* kepada investor.
 14. Minggu ke 14.
Materi Ujian akhir proyek
Sub materi Mahasiswa mempresentasikan proyek mereka, Penilaian berdasarkan inovasi, hasil proyek (*prototype/model/sistem bisnis*), dan presentasi
 15. Minggu ke 15.
Materi Refleksi dan umpan balik
Sub Materi Diskusi tentang pengalaman selama semester, Umpan balik dan rencana ke depan bagi mahasiswa.
 16. Minggu ke 16.
Materi kunjungan industri kreatif berbasis *technopreneur*

BAB VII MEDIA PEMBELAJARAN

Pasal 9

Dalam proses pembelajaran pada matakuliah *technopreneur* dapat menggunakan media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Presentasi Digital yaitu menggunakan alat seperti *PowerPoint* atau *Prezi* untuk menyajikan materi dan konsep secara visual.
- 2) Video dan Film yaitu menampilkan video inspiratif tentang *technopreneurs* sukses atau dokumenter tentang *startup*.
- 3) Apabila suatu waktu pembelajaran daring dapat menggunakan *Platform* Pembelajaran Daring diantaranya *Moodle*, *Google Classroom*, atau *Zoom* untuk kuliah dan diskusi interaktif.
- 4) Simulasi dan Game Bisnis yaitu menggunakan aplikasi atau *software* simulasi untuk mengajarkan strategi bisnis dan pengambilan keputusan.
- 5) Studi Kasus yaitu menggunakan studi kasus nyata dari *startup* untuk menganalisis tantangan dan keberhasilan.
- 6) Forum Diskusi *Online* yaitu membuat grup di *platform* seperti *Slack* atau *WhatsApp* maupun LMS untuk mendiskusikan ide dan berbagi informasi.
- 7) Inkubator dan Akselerator yaitu menggunakan fasilitas inkubator untuk proyek praktis dan *mentorship* langsung dari praktisi.
- 8) Kunjungan Lapangan yaitu mengatur kunjungan ke *startup* atau perusahaan teknologi untuk memberikan pengalaman langsung.

BAB VIII REFERENSI PEMBELAJARAN

Pasal 10

Referensi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran matakuliah *technopreneur* adalah sebagai berikut :

1. **Buku:**
 - a. "*The Lean Startup*" oleh Eric Ries: Mengajarkan metode pengembangan produk dan validasi ide.
 - b. "*Zero to One*" oleh Peter Thiel: Menjelaskan cara menciptakan inovasi yang signifikan.
 - c. "*Business Model Generation*" oleh Alexander Osterwalder dan Yves Pigneur: Panduan praktis untuk menciptakan model bisnis yang efektif.
 - d. Dan lainnya yang relevan
2. **Artikel dan Jurnal:**
 - a. *Jurnal Entrepreneurship Theory and Practice*: Artikel tentang teori dan praktik kewirausahaan.
 - b. *Harvard Business Review*: Banyak artikel tentang inovasi, strategi bisnis, dan studi kasus startup.

- c. Dan lainnya yang relevan
- 3. **Sumber Daring:**
 - a. *Coursera atau edX*: Kursus *online* tentang *technopreneurship* dan inovasi.
 - b. *TED Talks*: Pembicaraan inspiratif tentang kewirausahaan dan teknologi.
 - c. Dan lainnya yang relevan
- 4. **Kasus Studi:**
 - a. *Harvard Business School Publishing*: Kasus studi tentang startup teknologi yang sukses dan tantangan yang mereka hadapi.
 - b. *INSEAD*: Koleksi studi kasus di bidang kewirausahaan dan inovasi.
 - c. Dan lainnya yang relevan
- 5. **Organisasi dan Komunitas:**
 - a. *Startup Grind*: Komunitas global yang menyediakan sumber daya dan wawasan dari para entrepreneur.
 - b. *Techstars*: Program akselerator dengan banyak sumber daya dan artikel tentang membangun startup.
 - c. Dan lainnya yang relevan

BAB IX

KUALIFIKASI DOSEN

Pasal 11

Kualifikasi dosen pengampu matakuliah *technopreneur* adalah sebagai berikut :

- 1) Kualifikasi akademik minimal S2/Magister baik internal maupun eksternal
- 2) Memiliki Pengalaman praktis di bidang teknologi dan bisnis yaitu memiliki pengalaman langsung dalam menjalankan atau terlibat di startup teknologi dan memiliki pengalaman dalam pengembangan produk, pemasaran digital, atau manajemen bisnis berbasis teknologi
- 3) Memiliki pemahaman mendalam tentang teknologi yaitu memiliki pengetahuan yang baik tentang tren teknologi terbaru dan aplikasi praktisnya dalam bisnis serta memiliki kemampuan untuk menjelaskan konsep teknis dengan cara yang mudah dipahami oleh mahasiswa.
- 4) Memiliki keterampilan komunikasi yang baik yaitu memiliki kampu menjelaskan materi secara jelas dan menarik serta memiliki kemampuan untuk membimbing diskusi dan mendorong partisipasi aktif mahasiswa.
- 5) Memiliki kemampuan *mentoring* yaitu memiliki kemampuan berperan sebagai mentor bagi mahasiswa dalam pengembangan ide dan proyek mereka serta mampu memberikan umpan balik konstruktif dan mendukung proses pembelajaran mereka.
- 6) Memiliki *networking* yaitu memiliki koneksi dengan profesional dan praktisi di industri teknologi dan dapat mengundang pembicara tamu atau mengatur kunjungan industri untuk memberikan wawasan lebih kepada mahasiswa.
- 7) Memiliki keterampilan dalam pengajaran interaktif yaitu memiliki kemampuan menggunakan metode pengajaran yang interaktif dan berbasis proyek serta memiliki kemampuan mendorong pembelajaran kolaboratif dan diskusi kelompok.

- 8) Memiliki kreativitas dan inovasi yaitu memiliki kemampuan menginspirasi mahasiswa untuk berpikir kreatif dan inovatif serta memiliki kemampuan menyajikan kasus nyata yang menunjukkan keberhasilan dan kegagalan dalam *technopreneurship*.
- 9) Fokus pada pembelajaran praktis yaitu mengutamakan pembelajaran berbasis praktik melalui proyek nyata, studi kasus, dan simulasi bisnis serta memiliki kemampuan mengajak mahasiswa untuk terlibat dalam kompetisi bisnis

BAB X

PENILAIAN DAN KONVERSI

Pasal 12

- (1) Penilaian hasil belajar matakuliah *technopreneur* dengan Pembelajaran Berbasis Proyek adalah 50% (lima puluh persen) dari bobot hasil (proyek/produk/prototype/model/sistem), 25 % (dua puluh persen) dari bobot aktivitas mahasiswa, dan 25 % (dua puluh lima persen) dari presentasi kelompok mahasiswa.
- (2) Instrumen evaluasi hasil belajar matakuliah *technopreneur* dapat menggunakan rubrik atau portofolio.
- (3) Nilai matakuliah *technopreneur* dapat diperoleh melalui konversi dari keikutsertaan mahasiswa dalam program MBKM yang diselenggarakan dikti maupun mandiri
- (4) Mekanisme konversi matakuliah hasil keikutsertaan MBKM yang dimaksud ayat 3 diatur melalui surat keputusan rektor
- (5) Nilai matakuliah *technopreneur* juga dapat diperoleh melalui keikutsertaan mahasiswa dalam kegiatan/Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang diselenggarakan oleh dikti.
- (6) Mekanisme konversi matakuliah hasil keikutsertaan kegiatan/program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang dimaksud ayat 5 diatur melalui surat keputusan rektor
- (7) Kegiatan PKM yang dimaksud pada ayat 5 adalah :
 - a. PKM-P (Penelitian),
 - b. PKM-K (Kewirausahaan),
 - c. PKM-M (Pengabdian Masyarakat),
 - d. PKM-T (Teknologi),
 - e. PKM-KC (Karsa Cipta)

BAB XI

PENGELOLAAN

Pasal 13

- (1) Pengelolaan matakuliah *Technopreneur* dilakukan di tingkat universitas yang dilaksanakan pada tiap fakultas
- (2) Pengelola Matakuliah *Technopreneur* tingkat universitas dikelola oleh koordinator matakuliah *technopreneur*
- (3) Koordintor matakuliah *Technopreneur* ditunjuk dan diangkat berdasarkan surat keputusan rektor

- (4) Tugas Pengelola matakuliah *technopreneur* adalah sebagai berikut:
- Mengatur perkuliahan matakuliah *technopreneur* bagi seluruh mahasiswa agar berjalan dengan baik;
 - Mengatur dan menentukan dosen pengampu matakuliah *technopreneur* pada setiap fakultas pada tiap rombel dan berkoordinasi dengan dekan
 - Mengatur dan menentukan jadwal matakuliah *technopreneur* pada setiap fakultas pada tiap rombel dan berkoordinasi dengan dekan
 - Menyelenggarakan berbagai kegiatan atau aktivitas untuk mengembangkan matakuliah *technopreneur* dalam bentuk studi banding, seminar, lokakarya, magang, piching, kuliah praktisi dan lainnya
 - Menjalin kerjasama dengan mitra dalam pelaksanaan matakuliah *technopreneur*

BAB XII PENJAMINAN MUTU

Pasal 14

- Pelaksanaan monitoring dan evaluasi (*monev*) pembelajaran matakuliah *technopreneur* dilaksanakan oleh Lembaga Penjaminan Mutu Universitas
- Monitoring dan evaluasi (*monev*) pembelajaran matakuliah *Technopreneur* mengacu pada siklus penjaminan mutu PPEPP yaitu penetapan standar, pelaksanaan standar, evaluasi pelaksanaan standar, pengendalian pelaksanaan standar, dan peningkatan standar.
- Hasil monitoring dan evaluasi (*monev*) dilaksanakan pada setiap semester
- Hasil monitoring dan evaluasi (*monev*) dilaporkan rektor dengan memberi tembusan kepada wakil rektor I, pengelola MKWK, dan koordinator matakuliah *Technopreneur*

BAB XIII PENUTUP

- Ketentuan yang belum diatur dalam peraturan rektor ini, akan diputuskan dalam rapat koordinasi pimpinan Universitas
- Peraturan rektor ini mulai berlaku awal semester genap 2024/2025.
- Apabila terdapat kekurangan dan kesalahan dalam surat keputusan ini, maka akan dilakukan perbaikan sebagai mana mestinya

Ditetapkan di : Semarang

Pada Tanggal : 26 November 2024

Rektor,



Dr. Tri Leksono Prihandoko S.Kom, M.Pd, Kons.
NIP. 609091965