



BUKU PANDUAN LOMBA Entrepreneur Festival 2017



E-FEST 2017

“ Various Love in Business ”



<https://efest.ub.ac.id>



KATA PENGANTAR

E-Fest (Entrepreneur Festival) 2017 dengan tema “Various Love in Business ” merupakan salah satu program kerja Kementrian Ekonomi Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. Program ini diadakan untuk mengembangkan dan menggali jiwa wirausaha dan kreativitas yang dimiliki Mahasiswa S1/Sederajat seluruh Indonesia. Kompetisi ini diharapkan dapat menjadi penyalur ide-ide kreatif mahasiswa sehingga di masa depan dapat membuat perubahan dengan cara menjadi seorang wirausahawan baru dan dapat bersaing dalam menghadapi perkembangan zaman yang semakin pesat. Selain itu, mahasiswa mampu berinovasi, berkreasi, serta membantu pengurangan pengangguran dengan menciptakan lapangan kerja baru. Harapan kami terhadap tim E-Fest 2017 mampu merencanakan suatu karya yang kreatif, inovatif dan dapat bermanfaat, tidak hanya untuk dirinya secara pribadi, melainkan untuk lingkungan sekitarnya. Di sisi lain diharapkan mahasiswa mengerti betapa perekonomian Indonesia mempunyai potensi yang besar untuk maju melalui tangan-tangan generasi muda yang mampu menghadapi perkembangan zaman.

Konsep acara E-Fest adalah tim mengirimkan proposal business plan dengan konten seperti yang sudah disediakan panitia seberapa kreatif, inovatif ide, penilaian dilakukan berdasarkan kreativitas, inovatif ide, dan originalitas, seberapa pengimplementasian bisnis yang diajukan, serta penilaian dilakukan berdasarkan ketentuan tata tulis. Proses seleksi dilakukan dengan memilih beberapa tim dengan proposal business plan terbaik yang akan menjadi finalis dan berhak untuk mengikuti babak final dengan mempresentasikan isi proposal di depan juri yang berlokasi di Universitas Brawijaya pada acara malam puncak.

Harapan kami, kegiatan ini mampu memberikan dampak positif kepada seluruh mahasiswa di seluruh Indonesia dan mampu mendorong lahirnya wirausaha muda yang kreatif, inovatif dan prestatif.

Malang, Agustus 2017

Panitia



TENTANG EFEST 2017

Dalam rangka meningkatkan daya saing bangsa Indonesia di pasar global, maka salah satunya ialah peningkatan kualitas dari sumber daya manusianya. Sumber daya manusia yang memiliki jiwa kewirausahaan yang siap menghadapi tantangan. Ini merupakan salah satu skill yang harus dibangun oleh pemuda-pemudi perguruan tinggi di Indonesia selain dari prestasi akademik dan non akademik. Kemampuan berwirausaha ini membangun karakter yang tidak hanya sebagai penonton tetapi pemain di masa yang akan datang. Karena kemampuan ini tak hanya membangun pola pikir dan motivasi berwirausaha tetapi juga dapat membekali kompetensi dasar berwirausaha.

Dengan tumbuhnya jiwa berwirausaha di kalangan mahasiswa diharapkan dapat menggeser paradigma kemapanan hanya dimiliki oleh PNS, pegawai BUMN, pegawai perusahaan asing, dan lain-lain. Sehingga kedepannya pilihan menjadi pengusaha menjadi trend bagi sarjana lulusan perguruan tinggi di Indonesia. Untuk itu Universitas Brawijaya khususnya Fakultas Ilmu Komputer mengambil andil dalam pembangunan karakter muda yang memiliki jiwa kewirausahaan dengan diadakannya lomba Entrepreneur Festival ini.

Program pengembangan karakter berwirausaha ini yaitu *Entrepreneur Festival*. EFest merupakan lomba Business Plan tingkat nasional pertama yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. Business Plan itu sendiri merupakan dokumen tertulis yang disiapkan oleh wirausahawan yang menggambarkan unsur-unsur relevan baik internal maupun eksternal mengenai perusahaan untuk memulai suatu usaha.

Business Plan yang dilombakan dibagi menjadi 2 pilihan yaitu *Creative Industry* dan *Technology*.



JADWAL UMUM

Tanggal	Acara
1 September – 8 Oktober 2017	Pendaftaran Tim & Pengumpulan BMC (Tahap 1)
9 - 11 Oktober 2017	Penjurian Tahap 1 Pengumuman Tahap 1
12 – 27 Oktober 2017	Upload Proposal Business Plan
27 Oktober 2017	Batas Pengumpulan Business Plan
28 Oktober – 5 November 2017	Penjurian Tahap 2
6 November 2017	Pengumuman Tahap 2
18 November 2017	Penyambutan finalis dan Technical Meeting
19 November 2017	Presentasi Finalis E-FEST 2017
20 November 2017	Opening, Pameran, dan Closing Ceremony

KETENTUAN LOMBA

Persyaratan Tim

1. Tim adalah mahasiswa aktif program diploma atau sarjana di perguruan tinggi negeri dan swasta di Indonesia, dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku atau surat keterangan resmi dari perguruan tinggi yang diupload pada website EFEST.
2. Tim berkelompok maksimal 3 orang mahasiswa yang dipimpin oleh seorang ketua tim.
3. Setiap tim harus berasal dari universitas yang sama dan boleh terdiri dari anggota tim dari program studi/departemen/jurusan yang berbeda.
4. Tim yang tidak memenuhi syarat dianggap gugur.
5. Pendaftaran dan keikutsertaan tim dipungut biaya sebesar Rp100.000,00 setelah lolos pada tahap I yang dikirim ke rekening bank BCA dengan No : 5680536351 atas nama Khalisma Frinta.
6. Tim yang terpilih sebagai finalis lomba wajib menghadiri babak final EFEST 2017 di Universitas Brawijaya .
7. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
8. Peraturan yang belum tercantum akan ditambahkan kemudian hari jika memang diperlukan.

Ketentuan Proposal *Business Plan*

1. Proposal *Business Plan* yang diusulkan tidak melanggar peraturan perundangan yang berlaku, ketertiban umum dan norma kesusilaan.
2. Proposal *Business Plan* yang diusulkan berlaku untuk perencanaan bisnis yang belum beroperasi atau dijalankan.
3. Proposal *Business Plan* yang diusulkan harus bisa diimplementasikan menjadi bisnis nyata.
4. *Business Plan* belum pernah dilombakan.
5. Rencana bisnis tersebut adalah karya original dari tim, bukan merupakan hasil jiplakan.
6. Seluruh proposal *Business Plan* yang diterima oleh pihak panitia akan diseleksi berdasarkan kriteria penilaian dan dipilih sepuluh (10) tim terbaik untuk menjadi finalis, yang nantinya akan mempresentasikan *business plan*-nya di hadapan dewan juri.



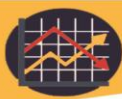
7. Nama-nama tim yang dipilih sebagai finalis akan diumumkan pada tanggal 6 November 2017 melalui website, email atau telepon dari panitia pelaksana.
8. Dewan juri berhak membatalkan kemenangan tim apabila terbukti ada indikasi plagiarism.
9. Panitia akan menjaga kerahasiaan proposal *Business Plan* tim.
10. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Ketentuan Tambahan

1. Setiap finalis wajib memakai pakaian rapi dan sopan
2. Tim wajib menggunakan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan sopan serta tidak menyinggung SARA selama pelaksanaan lomba.
3. Tim dilarang melakukan tindakan yang dapat merendahkan pihak yang lain (tim lain, panitia, juri, dan lain-lain).
4. Tim wajib hadir 60 menit sebelum acara berlangsung untuk melakukan registrasi tim dan menyerahkan file presentasi ke panitia.
5. Setiap pelanggaran atas ketentuan umum di atas akan dikenai sanksi berupa diskualifikasi oleh panitia.
6. Panitia sewaktu-waktu berhak merubah ketentuan dengan musyawarah dan pertimbangan yang matang jika ada suatu hal yang mendesak.
7. Bagi tim yang lolos tahap II, panitia menyediakan stand untuk tim yang memamerkan produk/ *prototype* dari business plan-nya.

Sistematika Penulisan

1. Proposal *Business Plan* dibuat minimal 10 halaman dan maksimal 15 halaman.
2. Jumlah halaman yang tidak sesuai dengan ketentuan dapat mengurangi penilaian.
3. Desain proposal bebas (dibuat sesuai dengan kreasi masing-masing, namun konten tetap sesuai dengan panduan).
4. Proposal *Business Plan* ditulis menggunakan huruf *Times New Roman* dan ukuran huruf 12 dengan jarak baris 1,15 spasi dan ukuran kertas A-4.
5. Batas pengetikan :
 - a. Margin kiri 4 cm
 - b. Margin kanan 3 cm
 - c. Margin atas 3 cm
 - d. Margin bawah 3 cm.
6. Halaman sampul : ukuran, jenis huruf bebas.



7. Daftar isi diberi nomor halaman dengan huruf : i, ii, iii, ...dst yang diletakkan pada sudut kanan bawah, sedangkan halaman utama yang dimulai dari Pendahuluan sampai dengan halaman Lampiran diberi halaman dengan angka arab : 1,2,3, ...dst yang diletakkan pada sudut kanan atas. Sedangkan format penulisannya mengikuti sistematika sebagai berikut.

TAHAP LOMBA

Penyisihan Tahap 1

1. Tim mengumpulkan berkas Business Model Canvas (BMC) dengan cara mengunggah dalam format .pdf dan di-upload melalui website EFEST <https://efest.ub.ac.id>
2. Berkas BMC disimpan dengan format nama file:
“BMC_[Industry Creative]_[NamaTim]_EFEST.pdf”
atau
“BMC_[Technology]_[NamaTim]_EFEST.pdf”

Penyisihan Tahap 2

1. Tim mengumpulkan berkas tentang *Business Plan* dengan cara mengunggah dalam format .pdf dan di-upload melalui website EFEST <https://efest.ub.ac.id>
2. Berkas *Business plan* disimpan dengan format nama file :
“BP_[Industry Creative]_[NamaTim]_EFEST.pdf”
atau
“BP_[Technology]_[NamaTim]_EFEST.pdf”
3. Juri akan memilih 10 tim untuk lolos ke Tahap III.

Final Tahap 3

1. Tim akan melakukan presentasi *Business Plan*-nya selama 15 menit dihadapan dewan Juri menggunakan alat bantu presentasi ppt atau pptx. Tim diperbolehkan untuk melakukan uji produk secara langsung pada saat presentasi (tidak wajib).

KRITERIA PENILAIAN

Tahap I

Berikut variabel yang akan menjadi penilaian.

No	Variabel	Beberapa hal yang harus diungkapkan
1.	<i>Customer Segment</i>	Menetapkan siapa yang menjadi segmen.
2.	<i>Value Proposition</i>	Manfaat yang ditawarkan kepada segmen pasar.
3.	<i>Chanel</i>	Cara mengkomunikasikan dan menyampaikan Value Proposition kepada costumer
4.	<i>Customer Relationship</i>	Sarana apa saja untuk menyampaikan <i>Value Proposition</i> kepada <i>Customer Segment</i> .
5.	<i>Revenue Stream</i>	Aliran pendapatan yang didapat
6.	<i>Key Resource</i>	Sumber daya yang digunakan untuk mencapai proposisi nilai
7.	<i>Key Activities</i>	Kegiatan utama untuk mencapai proposisi nilai
8.	<i>Key Partnership</i>	Sumber daya yang diperlukan untuk mencapai proposisi nilai, dapat berbentuk <i>outsourcing, joint venture, joint operation</i> atau aliansi strategis.
9.	<i>Cost Structure</i>	Komposisi biaya untuk mencapai proposisi nilai.

Adapun bobot penilaian masing-masing variabel dalam *Business Plan* yang dinilai adalah sebagai berikut:

No	Variabel	Bobot penilaian
1.	<i>Custom Segment</i>	10
2.	<i>Value Proposition</i>	10
3.	<i>Channel</i>	10
4.	<i>Customer Relationship</i>	10
5.	<i>Revenue Stream</i>	10
6.	<i>Key Resource</i>	10
7.	<i>Key Activities</i>	20
8.	<i>Key Partnership</i>	10
9.	<i>Cost Structure</i>	10
TOTAL		100

Tahap II

Penilaian dalam Business Plan 2017 melibatkan penilaian kuantitatif dan penilaian kualitatif yang dilakukan oleh Tim Seleksi dan Dewan Juri. Hasil penilaian berupa skor atas variabel-variabel penilaian yang akan diranking oleh Tim Seleksi. Variabel-variabel tersebut meliputi variabel pendahuluan, analisis produk, perencanaan pemasaran *business plan*, analisis pasar, analisis SDM, proyeksi keuangan, analisis resiko bisnis dan lampiran produk sesuai dengan format yang sudah disediakan dalam menu unduh di website.

Tahap Penilaian

Tahap penilaian dalam *Business Plan* Entrepreneur Festival 2017 akan dilakukan dalam 3 tahap yaitu Seleksi Business Model Canvas, Business Bisnis Plan dan Presentasi.

a. Tahap Business Model Canvas

Pada tahap ini, seleksi dilakukan secara *online*. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria dan pembobotan yang telah ditetapkan.

b. Tahap Seleksi Business Plan

Pada tahap ini seleksi berupa penilaian terhadap Bisnis Plan yang telah diupload di website. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria dan pembobotan yang telah ditetapkan. Dari seluruh Bisnis Plan yang masuk, Tim Seleksi akan memilih 10 tim yang akan diundang ke Malang untuk mengikuti tahap presentasi

c. Tahap Presentasi di hadapan Dewan Juri

Tahap presentasi merupakan tahap terakhir. Pada tahap ini, 10 tim yang telah lolos akan mempresentasikan bisnis plannya di depan/hadapan Dewan Juri dan diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari Dewan Juri. Bagi tim yang melakukan uji produk pada waktu presentasi akan mendapat penilaian tambahan pada proses penilaian.



E-FEST 2017

