

IDE
BISNIS.

GANESHCOM
STUDIO



ANNIVERSARY GANESHCOM STUDIO

bright Future

We are the **future** that we **carve** together.

PT GANESHCOM MITRA SOLUSI DIGITAL | WWW.GANESHCOMSTUDIO.COM

DIDUKUNG OLEH



JUKLAK-JUKNIS LOMBA IDE BISNIS STARTUP ANNIVERSARY GANESHCOM STUDIO KE-6

PENDAHULUAN

Permasalahan besar yang dihadapi oleh bangsa Indonesia saat ini adalah kurangnya jumlah wirausaha muda dengan produktivita dan kurang siapnya menghadapi daya saing yang tinggi. Apalagi di tahun 2021 ini merupakan tahun dimana dunia sedang bertransformasi seiring dengan berbagai ketidakpastian global dari dampak pandemi Covid-19 yang memicu berbagai tekanan terhadap ekonomi semua negara. Tantangan terbesar saat ini adalah adanya beban 7,05 juta pengangguran, termasuk pengangguran terdidik berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2020.

Pelajar dan Mahasiswa sebagai bagian dari generasi Z terkenal memiliki kemampuan dan keahlian yang lebih melalui berbagai ide kreatif dan inovatif. Potensi demografi penduduk Indonesia yang didominasi dengan generasi milenial yang haus akan sentuhan teknologi akan menjadi potensi pasar ekonomi digital yang luar biasa baik bagi perusahaan digital ditingkat nasional maupun internasional. Hal ini juga mendorong perubahan tren usaha sehingga saat ini banyak bermunculan perusahaan yang mengembangkan ekonomi digital baru dalam bentuk startup selain berbagai perusahaan konvensional yang pindah atau mengembangkan aspek digital. Salah satu usaha profesional yang muncul dari karya-karya kreatif dan inovatif para generasi millennial, yaitu Startup.

Oleh karena itu, melihat urgensi dan potensi tersebut Ganeshcom Studio mengadakan “Lomba Ide Bisnis Startup” sebagai rangkaian acara Anniversary Ganeshcom Studio Ke-6. Hal ini dapat menjadi bentuk usaha yang dilakukan para mahasiswa atau generasi milenial untuk mencapai kesuksesan dan perlu terus didukung dan dikembangkan.

TUJUAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan “Lomba Ide Bisnis Startup” ini adalah sebagai berikut:

1. Menggali potensi siswa dan mahasiswa dalam berwirausaha dan membangun ekosistem startup di Indonesia.
2. Membantu mahasiswa dalam menentukan keunikan usaha dengan menemukan celah pasar yang tepat untuk meningkatkan peluang keberhasilan usaha.
3. Menjadi pemicu bagi generasi muda untuk kreatif dan inovatif.

PESERTA

Peserta adalah pelajar dari tingkat SMA/SMK sederajat serta mahasiswa dari seluruh Perguruan Tinggi di Indonesia.

KETENTUAN UMUM

1. Pelajar aktif yang sedang menempuh pendidikan SMA/SMK sederajat serta mahasiswa aktif yang sedang menempuh Program D3, D4 atau S1 di Perguruan Tinggi di seluruh Indonesia. Dibuktikan dengan scan Kartu Pelajar/Kartu Mahasiswa.
2. Tim terdiri dari 2–3 orang.
3. Dalam satu tim, peserta diijinkan berasal dari instansi yang berbeda. (cantumkan di formulir pendaftaran)
4. Sekolah/Perguruan Tinggi dapat mengirimkan lebih dari satu tim, tanpa ada batas maksimal.
5. Peserta hanya dapat mengajukan satu karya terbaik.
6. Peserta wajib melakukan pendaftaran melalui link <https://bit.ly/LombaldeBisnis>.

7. Nama peserta yang didaftarkan pada formulir online adalah nama yang akan tertera pada e-sertifikat.
8. Peserta wajib melakukan konfirmasi terkait pengajuan karya melalui contact person dan format yang terdapat dalam mekanisme pendaftaran.
9. Dengan mendaftarkan diri, peserta telah dianggap menyetujui semua ketentuan, teknis, dan persyaratan yang telah ditetapkan panitia.
10. Lomba dilaksanakan secara online.

KETENTUAN KARYA

1. Proposal yang diikutsertakan dalam lomba adalah hasil karya orisinal (dinyatakan dalam lembar pernyataan orisinalitas karya).
2. Apabila ada pembuktian pelanggaran pada ketentuan nomor 1, karya akan di diskualifikasi atau dibatalkan penghargaannya.
3. Peserta/ketua tim wajib membuat lembar pernyataan orisinalitas yang diberi materai 6000 dan ditandatangani oleh ketua tim yang akan disertakan dalam pengiriman berkas karya.
4. Panitia tidak bertanggung jawab apabila ada klaim dari pihak lain atas ketidakorsinilan karya (plagiarisme).
5. Proposal dikumpulkan dalam bentuk soft file dengan format pdf.

MEKANISME LOMBA

1. Pendaftaran

1. Peserta mengisi formulir pendaftaran dan beberapa persyaratan yang diminta dalam bentuk soft file dengan format pdf melalui link <https://bit.ly/LombaldeBisnis>
2. Setelah pengisian formulir, peserta wajib melakukan konfirmasi melalui WhatsApp ke no. tlp 08873967539 a.n Putri Andriani atau 085858676689 a.n Rensy Cahya dengan format BPC_Registrasi_Nama Ketua Tim_Institusi. Contoh: [BPC_Registrasi_Rensy Cahya_Universitas Warmadewa](#)

2. Pengajuan Karya

1. Pengumpulan karya berupa soft file dengan format pdf pada saat pendaftaran, melalui link <https://bit.ly/LombaldeBisnis> dengan nama:
Nama file : [BPC_Nama Ketua Tim_Institusi_Judul](#)
2. Scan Surat Pernyataan Orisinalitas Karya yang telah ditandatangani dengan format pdf pada saat pendaftaran, dengan nama:
Nama file : [Orisinalitas_Nama Ketua_Institusi](#)
3. Karya yang diterima setelah tanggal 10 September 2021 tidak akan diterima dan dianggap mengundurkan diri.
4. Peserta siap untuk mengirimkan kembali karyanya jika karya peserta tidak dapat diunduh panitia.

3. Lolos ke Babak Final

1. Pengumuman Penyisihan pada tanggal 15 September 2021 melalui Email Ketua Tim & Instagram @ganeshcomstudio.
2. Tim yang lolos Penyisihan diminta membuat PowerPoint yang akan dipresentasikan pada saat Babak Final.
3. Technical Meeting dilaksanakan pada tanggal 16 September 2021.
4. PowerPoint dikumpulkan kepada panitia selambat-lambatnya pada tanggal 19 September 2021 ke alamat email: brightfutureevent2021@gmail.com
5. Babak Final dilaksanakan pada tanggal 20 September 2021 dan setiap tim melakukan presentasi melalui Zoom Meeting.
6. Peserta diberikan waktu 15 menit untuk melakukan presentasi dan 10 menit untuk tanya jawab.
7. Pengumuman Juara dilakukan pada tanggal 20 September 2021 melalui instagram @ganeshcomstudio

KRITERIA PENILAIAN

1. Penilaian

Penilaian dilakukan oleh Panitia Penyelenggara dan 3 orang juri dari DOKU, Stmik Primakara dan WMD. Penilaian dilakukan berdasarkan enam poin utama dalam usulan usaha sebagai berikut:

1. Tujuan usaha.
2. Pelanggan potensial yang menjadi sasaran usaha.
3. Produk yang kreatif, inovatif, solutif, dan berdaya saing.
4. Strategi memasarkan produk.
5. Rencana keuangan usaha yang berupa laporan keuangan.
6. Analisis resiko usaha.

2. Teknik Penilaian

a. Seleksi Administrasi dan substansi

1) Seleksi Administrasi

Proposal yang masuk akan diseleksi kelengkapan administrasinya oleh panitia penyelenggara.

2) Seleksi Substansi

Tim Penilai akan menilai substansi sesuai yang sudah ditetapkan kepada peserta yang telah lolos seleksi administrasi. Penilaian melibatkan penilaian kuantitatif yang dilakukan oleh Tim Penilai. Hasil penilaian berupa skor atas kriteria penilaian oleh Tim Penilai. Adapun skor dari masing-masing kriteria dalam proposal yang dinilai adalah sebagai berikut:

No.	Kriteria	Bobot	Skor Nilai	Total (Bobot x Skor)
1.	Tujuan	10%		
2.	Pelanggan	10%		
3.	Produk	20%		
4.	Strategi Pemasaran	30%		
5.	Rencana Keuangan	20%		
6.	Analisis Resiko	10%		
Total Nilai		100%		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7 (1 = Buruk; 2 = Sangat kurang; 3 = Kurang; 5 = Cukup; 6 = Baik; 7 = Sangat baik)

Dalam Penyisihan ini ditentukan 5 tim terbaik yang akan melanjutkan ke tahapan Babak Final.

b. Seleksi Presentasi

Tim Penilai akan menilai berdasarkan presentasi yang dilakukan oleh peserta. Penilaian melibatkan penilaian kuantitatif yang dilakukan oleh Tim Penilai. Hasil penilaian berupa skor atas kriteria penilaian oleh Tim Penilai. Adapun skor dari masing-masing sesi dalam presentasi yang dinilai adalah sebagai berikut:

No.	Kriteria	Nilai
1.	Sesi Presentasi • Kemampuan berkomunikasi • Kejelasan dan teknik presentasi • Manajemen waktu • Kelancaran presentasi dan kerjasama tim	50
2.	Sesi Tanya Jawab • Kemampuan mempertahankan rekomendasi menggunakan materi yang dipresentasikan • Kreativitas dalam memberikan jawaban • Kerjasama tim dalam memberikan jawaban • Etika dalam memberikan jawaban	50
Total Nilai		100

Keterangan:

Maksimal skor yang diberikan setiap sesi 50

c. Penetapan Hasil Pemenang Tim

Penilai berdiskusi untuk menetapkan pemenang lomba yaitu Juara 1, Juara 2, dan Juara 3 berdasarkan nilai passing grade yang telah ditetapkan. Juara Favorit ditetapkan berdasarkan hasil voting.

**(Keputusan Tim Penilai bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat)*

HADIAH

Juara 1 : Rp 2.500.000 + e-sertifikat + gift from sponsors

Juara 2 : Rp 1.250.000 + e-sertifikat + gift from sponsors

Juara 3 : Rp 750.000 + e-sertifikat + gift from sponsors

Juara Favorit: Rp 500.000 + e-sertifikat

Hadiah dan e-sertifikat akan dikirim paling lambat 2 minggu setelah pengumuman melalui instagram @ganeshcomstudio

JADWAL KEGIATAN LOMBA IDE BISNIS STARTUP

No	Kegiatan	Tanggal	Keterangan
1.	Publisitas	16 Agustus – 10 September 2021	Penyebaran pamphlet melalui media sosial dan media partner
2.	Pendaftaran dan Pengumpulan Karya	16 Agustus – 10 September 2021	Link Pendaftaran dan Pengumpulan Proposal melalui link https://bit.ly/LombaldeBisnis
3.	Penyisihan	11–14 September 2021	Seleksi dilakukan oleh Panitia Penyelenggara dan Tim Penilai yang telah ditetapkan
4.	Pengumuman Penyisihan	15 September 2021	Pengumuman 5 tim terbaik yang lolos seleksi administrasi dan substansi melalui Email Ketua Tim & Instagram @ganeshcomstudio
5.	Technical Meeting Babak Final	16 September 2021	Technical Meeting 5 tim terbaik yang lolos ke Babak Final melalui Zoom Meeting
6.	Pengumpulan PowerPoint	17–19 September 2021	Pengumpulan PowerPoint yang dijadikan bahan presentasi saat Babak Final ke alamat email brightfutureevent2021@gmail.com
7.	Babak Final	20 September 2021	Pemaparan ide bisnis yang dilakukan oleh setiap tim melalui Zoom Meeting
8.	Pengumuman Juara	20 September 2021	Pengumuman pemenang juara 1, 2, dan 3 melalui Instagram @ganeshcomstudio