



# **RULEBOOK BUSINESS IDEA COMPETITION**



## BUSINESS IDEA



### 1. Deskripsi Lomba

Lomba Business Idea merupakan ajang berkompetensi dalam membuat dan merancang sebuah ide bisnis untuk memecahkan masalah dan memenuhi kebutuhan disuatu lingkungan yang sudah ditentukan oleh pihak lembaga dan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, kompetitifitas dan daya pikir kritis siswa/mahasiswa. Lomba business idea ini terdiri dari dua tingkat, yaitu tingkat SMA/SMK/MA dan tingkat Perguruan Tinggi.

Adapun kegiatan ini merupakan rangkaian acara dari DoIT 2019 yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Komputer Universitas Singaperbangsa Karawang.

### 2. Ketentuan Peserta Lomba

- a. Peserta merupakan pelajar dan mahasiswa yang menempuh pendidikan di Indonesia.
- b. Peserta dari kalangan pelajar SMA/SMK sederajat dan mahasiswa S1/D3 aktif di sekolah/ perguruan tinggi seluruh Indonesia yang dibuktikan dengan kartu pelajar atau kartu tanda mahasiswa.
- c. Lomba bersifat kelompok dan setiap kelompok terdiri dari maksimal 3 orang.
- d. Peserta diperbolehkan membawa pembimbing.
- e. Setiap sekolah atau universitas diperbolehkan mengirimkan lebih dari 1 tim dengan anggota tim yang berbeda.
- f. Peserta diperkenankan hanya mengirimkan satu karya.
- g. Peserta yang mengikuti lomba business idea akan dikenakan biaya sebagai berikut:
  - Untuk SMA/SMK :
    - Pendaftaran Reguler : Rp 100.000,-
    - Pendaftaran Last Week : Rp 150.000,-
  - Untuk Perguruan Tinggi/Universitas :
    - Pendaftaran Reguler : Rp 150.000,-
    - Pendaftaran Last Week : Rp 200.000,-
- h. Pembayaran dapat dilakukan ke rekening 0799363113 Bank BNI a.n. Dinda Nuralifah.
- i. Setiap anggota tim yang telah terdaftar dan telah menyelesaikan proses administrasi tidak boleh digantikan dengan alasan apapun dan akan bersifat mutlak.



### 3. Tema Lomba

Tema yang dipilih adalah *"Make every ideas happen, and make it better!"*. dengan subtema sebagai berikut :

- a. Tingkat SMA/SMK
  - Teknologi
  - Kuliner
  - Pariwisata
- b. Tingkat Perguruan Tinggi
  - Teknologi
  - Jasa
  - Industri Kreatif

### 4. Jadwal Lomba

- a. Pendaftaran Reguler : 3 Agustus 2019 – 29 September 2019 melalui website <https://doit.web.id/>
- b. Pendaftaran Last Week : 30 September 2019 – 6 Oktober 2019 melalui website <https://doit.web.id/>
- c. Batas akhir pengumpulan karya : 6 Oktober 2019 sampai pukul 23.59 WIB.
- d. Seleksi penilaian : 7 Oktober 2019 – 14 Oktober 2019.
- e. Pengumuman lolos final : 15 Oktober 2019, Peserta yang lolos akan diinformasikan melalui E-mail atau SMS.
- f. Technical Meeting : 20 Oktober 2019.
- g. Sesi presentasi (final) : 1 November 2019 di Aula Universitas Singaperbangsa Karawang.
- h. Pemberian Hadiah : 1 November 2019 di Aula UNSIKA



## 5. Ketentuan Lomba

- a. Proposal disusun dalam Bahasa Indonesia
- b. Font style yang digunakan adalah Times New Roman, dengan ukuran :
  - Judul : 16
  - Sub-judul : 14
  - Isi Proposal : 12
- c. Margin penulisan proposal sebesar 2.54cm untuk setiap sisinya (kecuali cover).
- d. Penulisan proposal menggunakan line spacing 1,5cm dengan format justified.
- e. Susunan kerangka proposal terdiri dari
  - Cover  
Pada cover proposal wajib mencantumkan nama tim, nama dan logo produk serta logo DoIT 3.0, Tidak diperkenankan bagi peserta untuk mencantumkan nama dan logo SMA/SMK dan Universitas asalnya. Desain cover dibebaskan sesuai kreativitas peserta lomba.
  - Daftar Isi
  - Ringkasan Eksekutif

Penjelasan proposal business plan secara ringkas dalam 1 halaman.

  - Deskripsi Bisnis
  - Rencana Operasional
  - Rencana Pemasaran
  - Rencana Sumber Daya Manusia
  - Rencana Keuangan
  - Penutup
- f. Proposal maksimal terdiri dari 25 halaman dengan ukuran kertas A4 diluar cover, daftar pustaka dan lampiran.
- g. Proposal yang dibuat belum pernah dipublikasikan di media apapun dan belum diikutsertakan dalam lomba apapun.
- h. Peserta diwajibkan membuat pernyataan lembar orisinalitas karya untuk meyakinkan bahwa proposal yang dikirim merupakan hasil karyanya sendiri. Contoh lembar orisinalitas karya dapat dilihat di website <https://doit.web.id/>
- i. Proposal tidak mengandung unsur SARA, Pornografi, kekerasan, atau hal-hal menyimpang.



- k. Panitia tidak menerima revisi karya yang telah dikirimkan.
- l. Hak karya yang telah dibuat akan tetap menjadi milik peserta.

## 6. Alur Lomba

Perlombaan Business Idea terdiri dari dua babak, antara lain;

### a. Babak Penyisihan

- 1) Dilakukan secara online.
- 2) Berkas yang dikirim meliputi :
  - o Proposal dengan format \*.pdf dan format nama file "Proposal\_BusinessIdea\_Universitas/Sekolah\_Nama Tim".
  - o Lembar orisinalitas karya dalam format \*.pdf dan dengan format nama file "LOK\_BusinessIdea\_Universitas/Sekolah\_Nama Tim".
  - o Kedua file tersebut disatukan dalam bentuk .rar atau .zip dengan format nama "BusinessIdea\_Universitas/Sekolah\_Nama Tim".
  - o File dapat dikirimkan melalui website <https://doit.web.id/>

### b. Babak Final

- 1) Peserta yang lolos seleksi menuju babak final terdiri dari 5 tim dari SMA/SMK dan 5 tim dari Tingkat Perguruan Tinggi yang mendapatkan poin tertinggi.
- 2) Babak final akan dilaksanakan pada tanggal 1 November 2019 di Universitas Singaperbangsa Karawang.
- 3) Peserta wajib melakukan registrasi ulang sebelum acara dimulai.
- 4) Di babak final peserta mempresentasikan karya ide bisnis kepada dewan juri.
- 5) Presentasi diperbolehkan menggunakan Power Point
- 6) Karya yang dipresentasikan harus sesuai dengan karya yang dikirimkan saat babak penyisihan.
- 7) Peserta akan diberikan sejumlah pertanyaan mengenai ide bisnis yang dibuat oleh dewan juri.
- 8) Jenis pertanyaan yang akan diajukan kepada peserta sepenuhnya diserahkan kepada juri.
- 9) Durasi terdiri dari 10 menit presentasi dan 10 menit tanya jawab oleh dewan juri.
- 10) Setiap peserta akan dinilai oleh dewan juri dan peserta yang memiliki nilai akhir tertinggi akan menjadi pemenang.



## 7. Penilaian Penjurian

- a. Proposal akan dinilai oleh dewan juri lomba yang telah ditentukan oleh Panitia Business Idea DoIT.
- b. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- c. Penilaian dilakukan secara objektif berdasarkan petunjuk penulisan dan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.
- d. Penilaian dilakukan berdasarkan
  - 1) Orisinalitas karya.
  - 2) Ketajaman analisa permasalahan.
  - 3) Kemanfaatan dan urgensi permasalahan yang diangkat.
  - 4) Tata bahasa Indonesia yang baik dan benar serta sistematika penulisan.
  - 5) Kualitas penyampaian pesan/komunikasi.
- e. Aspek-aspek yang dinilai dan bobot penjurian

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Kesesuaian Format Penulisan	10%
2	Latar Belakang	10%
3	Tujuan Bisnis	10%
4	Deskripsi Produk/Jasa	20%
5	Perencanaan Pemasaran Bisnis	25%
6	Proyeksi Keuangan	15%
7	Analisis Resiko Bisnis	10%
Total		100%



## 8. Tata Tertib Perlombaan

- a. Jika di babak final peserta terlambat lebih dari 15 menit saat akan presentasi, maka peserta dinyatakan gugur.
- b. Peserta selanjutnya harus sudah stand-by ketika peserta sebelumnya sedang melakukan presentasi. Jika lebih dari 5 menit tidak ada ketika sudah waktunya presentasi, maka peserta dinyatakan gugur.
- c. Peserta tidak dibenarkan berkonsultasi pada waktu kegiatan berlangsung dengan pembimbing masing-masing kecuali dengan tim juri.
- d. Tidak diperbolehkan membawa buku/catatan/HP/flashdisk (kecuali ada instruksi) di ruangan pada saat presentasi.
- e. Menggunakan Pakaian bebas, rapi dan sopan serta bersepatu saat kegiatan presentasi lomba.
- f. Ketentuan lain yang belum tercantum dalam tata tertib ini diputuskan oleh kebijakan juri (ditentukan kemudian sesuai kebutuhan).
- g. Pelanggaran terhadap tata tertib ini akan diberikan sanksi berupa teguran sampai berupa pemberhentian sebagai peserta.
- h. Karya yang dibuat adalah hasil karya sendiri, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah menjadi juara dalam lomba sejenis.
- i. Panitia doIT 2019 berhak mendiskualifikasi peserta jika diketahui Hak Atas Kekayaan Intelektualnya diragukan, sedang dalam sengketa, mengambil karya orang lain, atau mendapat klaim dari pihak lain.
- j. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
- k. Jika terdapat kecurangan dalam bentuk apapun peserta dianggap mengundurkan diri dari perlombaan.



## 9. Penghargaan

- a. Setiap peserta akan diberikan E-Sertifikat yang dikirimkan ke alamat email masing-masing.
- b. Peserta yang menjadi pemenang akan diberikan sertifikat dan hadiah secara langsung pada tanggal 1 November 2019 setelah acara selesai.
- c. Penganugerahan pemenang akan dilaksanakan setelah acara selesai pada tanggal 1 November 2019 di Aula Universitas Singaperbangsa Karawang.
- d. Hadiah pemenang berupa:
  - Juara I : Uang Pembinaan + Sertifikat + Piala
  - Juara II : Uang Pembinaan + Sertifikat + Piala
  - Juara III: Uang Pembinaan + Sertifikat + Piala