



INNOSTICS (Innovative Strategy and Technology Symposium) 1.0

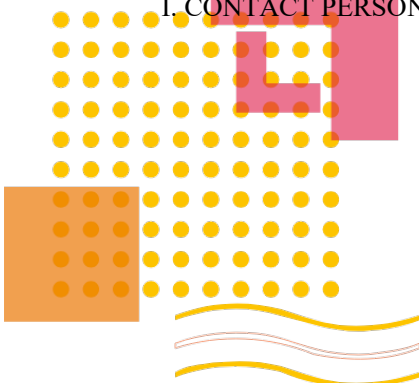
# GUIDE BOOK

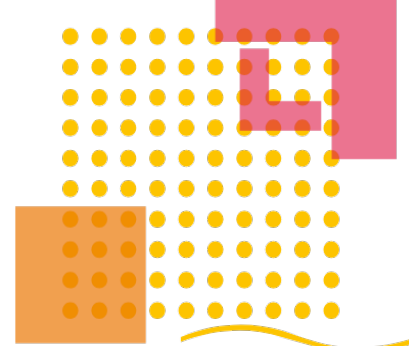
"Ai dan Masa Depan Kerja:  
tantangan dan peluang"



## DAFTAR ISI

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| BAB 1 .....                                 | 1  |
| PENDAHULUAN .....                           | 1  |
| 1. LATAR BELAKANG .....                     | 1  |
| 2. TUJUAN KEGIATAN .....                    | 1  |
| 3. MANFAAT KEGIATAN .....                   | 2  |
| 4. SASARAN .....                            | 2  |
| 5. JENIS LOMBA .....                        | 3  |
| 6. PERSYARATAN UMUM .....                   | 3  |
| 7. PERSYARATAN KHUSUS .....                 | 3  |
| BAB 2 .....                                 | 4  |
| ATURAN PERLOMBAAN .....                     | 4  |
| 1. LOMBA POSTER AI .....                    | 4  |
| A. LATAR BELAKANG .....                     | 4  |
| B. TEMA KEGIATAN .....                      | 5  |
| C. KETENTUAN UMUM .....                     | 5  |
| D. KETENTUAN KHUSUS .....                   | 6  |
| E. ASPEK PENILAIAN .....                    | 6  |
| F. TIMELINE KEGIATAN .....                  | 6  |
| G. PENGHARGAAN .....                        | 6  |
| H. CONTACT PERSON .....                     | 7  |
| 2. LOMBA BMC (Bussiness Model Canvas) ..... | 7  |
| A. LATAR BELAKANG .....                     | 7  |
| B. TEMA KEGIATAN .....                      | 8  |
| C. KETENTUAN UMUM .....                     | 8  |
| D. KETENTUAN KHUSUS .....                   | 9  |
| E. KETENTUAN PROPOSAL .....                 | 10 |
| F. ASPEK PENILAIAN .....                    | 12 |
| G. TIMELINE KEGIATAN .....                  | 13 |
| H. PENGHARGAAN .....                        | 13 |
| I. CONTACT PERSON .....                     | 13 |





|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| BAB 3 .....                                | 14 |
| LAMPIRAN .....                             | 14 |
| LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ..... | 14 |
| FORMAT BMC.....                            | 15 |





## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1. LATAR BELAKANG

Dalam era revolusi industri 4.0, Kecerdasan Buatan (AI) telah menjadi salah satu pendorong utama perubahan dalam dunia kerja. Generasi Z, yang lahir antara tahun 1997 dan 2012, tumbuh di tengah kemajuan teknologi yang pesat, menjadikan mereka sebagai generasi yang akrab dengan AI dan dampaknya terhadap berbagai sektor. Sebagai agen perubahan masa depan, mahasiswa diharapkan dapat memahami dan mengadaptasi diri terhadap tantangan dan peluang yang ditawarkan oleh AI.

Kegiatan INNOSTICS (Innovative Strategy and Technology Symposium) 1.0 ini mengangkat tema “**AI dan Masa Depan Kerja: Tantangan dan Peluang,**” yang bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana AI dapat merubah paradigma kerja dan memberikan solusi inovatif. Lomba Business Model Canvas (BMC) diadakan untuk mendorong mahasiswa merancang model bisnis yang dapat memanfaatkan AI secara efektif, sekaligus mempertimbangkan tantangan yang mungkin muncul dalam implementasinya. Selain itu, lomba poster AI memberikan platform bagi peserta untuk mengkomunikasikan ide-ide mereka mengenai penggunaan AI dalam meningkatkan efisiensi dan produktivitas di tempat kerja.

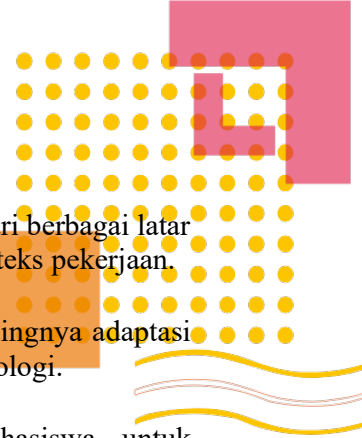
Melalui kegiatan ini, peserta diajak untuk berkolaborasi dalam merumuskan solusi yang dapat mengoptimalkan pemanfaatan AI, serta menjawab tantangan yang dihadapi oleh pekerja di masa depan. Dengan melibatkan generasi muda dalam diskusi tentang dampak sosial dan ekonomi dari AI, diharapkan mereka dapat menciptakan inovasi yang tidak hanya relevan tetapi juga berkelanjutan.

Dengan dukungan dari PBB dan lembaga internasional lainnya, penting untuk memberikan kesempatan kepada Generasi Z untuk berkontribusi dalam merumuskan strategi dan kebijakan yang mendukung transisi menuju dunia kerja yang lebih baik dan lebih inklusif. Kegiatan ini diharapkan dapat melahirkan ide-ide cemerlang yang membawa dampak positif bagi masyarakat dan dunia kerja.

### 2. TUJUAN KEGIATAN

- **Meningkatkan Pemahaman:** Meningkatkan pemahaman peserta mengenai dampak Kecerdasan Buatan (AI) terhadap dunia kerja, termasuk tantangan dan peluang yang ditawarkan oleh teknologi ini.
- **Mengembangkan Keterampilan Inovatif:** Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan inovatif dan kreatif melalui lomba Business Model Canvas (BMC) dan poster AI.





- **Mendorong Kolaborasi:** Mendorong kolaborasi antar mahasiswa dari berbagai latar belakang untuk bertukar ide dan solusi terkait penerapan AI dalam konteks pekerjaan.
- **Meningkatkan Kesadaran:** Meningkatkan kesadaran tentang pentingnya adaptasi dan transformasi dalam dunia kerja seiring dengan perkembangan teknologi.
- **Menyediakan Platform:** Menyediakan platform bagi mahasiswa untuk mempresentasikan ide-ide dan inovasi mereka di depan audiens yang lebih luas, termasuk akademisi, profesional, dan masyarakat.

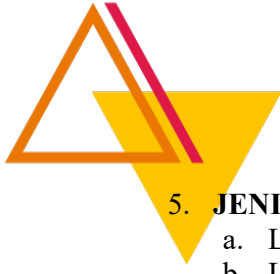
### 3. MANFAAT KEGIATAN

- **Peningkatan Keterampilan Akademik:** Membantu mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan akademik dan profesional yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja di era digital.
- **Jaringan dan Kolaborasi:** Membangun jaringan antar peserta dan pembicara yang dapat berpotensi menghasilkan kolaborasi di masa mendatang dalam proyek-proyek terkait AI dan teknologi.
- **Wawasan Global:** Memberikan wawasan global mengenai penggunaan AI dalam industri dan cara-cara inovatif untuk memanfaatkan teknologi tersebut.
- **Pengembangan Ide Bisnis:** Mendorong pengembangan ide-ide bisnis yang inovatif dan berkelanjutan melalui penggunaan AI, yang dapat berkontribusi pada ekonomi lokal dan global.
- **Kesempatan Berkarir:** Meningkatkan kredibilitas akademik mahasiswa dan membuka peluang karir di bidang teknologi dan inovasi.
- **Literasi Teknologi:** Meningkatkan literasi teknologi di kalangan mahasiswa, memungkinkan mereka untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan yang terjadi di dunia kerja.

### 4. SASARAN

- **Mahasiswa/i Aktif:** Peserta lomba terdiri dari mahasiswa/i aktif program Diploma (D3/D4) dan Sarjana (S1) dari berbagai universitas di tingkat nasional yang memiliki minat dalam bidang teknologi dan inovasi.
- **Siswa/i Sekolah Menengah:** Siswa/i dari Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah (MA) yang tertarik untuk memahami lebih dalam tentang penerapan AI dan tantangan serta peluang yang ada dalam dunia kerja.
- **Peserta Umum:** Masyarakat umum, yang ingin berkontribusi ide dan solusi terkait Kecerdasan Buatan dan masa depan kerja.





## 5. JENIS LOMBA

- a. Lomba Poster AI
- b. Lomba Business Model Canvas (BMC), dengan subtema :
  - Solusi Teknologi untuk UMKM
  - AR/VR untuk Pengalaman Belanja dan Hiburan
  - Sustainability Tech

## 6. PERSYARATAN UMUM

- 1) Peserta wajib mengikuti akun media sosial Instagram @himasti.aiska dan @himwira.aiska
- 2) Peserta wajib mengikuti akun media sosial tiktok @himasti.aiska20
- 3) Mengisi form pendaftaran yang telah disediakan.
- 4) Karya bersifat orisinal dan belum pernah dikompertisikan maupun dipublikasikan.
- 5) Karya tidak mengandung SARA, pornografi, sadisme, tidak mengandung unsur provokatif yang bersifat negative serta segala hal yang melanggar etika dan moral.
- 6) Karya yang dikirimkan menjadi hak milik panitia INNOSTICS 1.0 sehingga memiliki wewenang untuk mempublikasikan maupun memperbanyak karya tersebut. Namun hak cipta tetap atas nama peserta.
- 7) Karya bukan merupakan saduran, terjemahan, atau plagiasi, baik sebagian atau keseluruhan.
- 8) Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- 9) Seluruh peserta DIWAJIBKAN mengikuti seluruh rangkaian proses seleksi dan acara INNOSTICS 1.0 dari awal hingga akhir.

## 7. PERSYARATAN KHUSUS

Setiap peserta yang telah memenuhi persyaratan umum diwajibkan untuk melengkapi ketentuan khusus yang ditetapkan di masing masing lomba.





## **BAB 2 ATURAN PERLOMBAAN**

### **1. LOMBA POSTER AI**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah menjadi salah satu inovasi teknologi paling transformatif di abad ke-21. AI tidak hanya mampu mengotomatisasi berbagai proses dan tugas, tetapi juga berpotensi mengubah wajah banyak industri, termasuk kesehatan, pendidikan, manufaktur, dan bahkan seni. Dalam konteks dunia kerja, AI menciptakan tantangan dan peluang baru yang sangat menarik. Di satu sisi, AI membuka peluang untuk meningkatkan efisiensi, mengurangi beban kerja rutin, dan memungkinkan pekerja fokus pada aspek yang lebih strategis dan kreatif. Namun, di sisi lain, AI juga membawa tantangan seperti penggantian pekerjaan tradisional, kesenjangan keterampilan, serta potensi disrupsi ekonomi.

Tema “AI dan Masa Depan Kerja: Tantangan dan Peluang” diangkat untuk menggugah pemikiran kreatif dan kritis para peserta dalam merespons perubahan ini. Melalui lomba poster AI ini, peserta diharapkan dapat menggambarkan bagaimana AI akan membentuk masa depan dunia kerja, baik dalam hal tantangan yang perlu dihadapi maupun peluang yang bisa dimanfaatkan. Visualisasi ide dan gagasan melalui poster akan menjadi sarana untuk menyampaikan pesan yang kuat tentang pentingnya kesiapan individu, organisasi, dan masyarakat dalam menghadapi era AI.

Peserta lomba, baik dari kalangan mahasiswa, siswa, maupun masyarakat umum, diundang untuk menunjukkan interpretasi kreatif mereka terhadap peran AI dalam dunia kerja. Selain itu, lomba ini diharapkan menjadi wadah bagi para peserta untuk menyampaikan harapan mereka terhadap masa depan kerja yang lebih inklusif dan adaptif terhadap perubahan teknologi.

Dengan demikian, lomba poster AI ini bertujuan tidak hanya sebagai bentuk kompetisi artistik, tetapi juga sebagai platform bagi peserta untuk terlibat dalam diskusi yang lebih luas tentang dampak dan implikasi AI terhadap masa depan manusia.





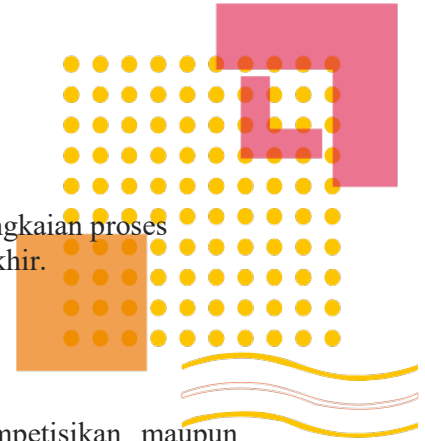
## B. TEMA KEGIATAN

“Ai dan Masa Depan Kerja: Tantangan dan Peluang”

## C. KETENTUAN UMUM

- 1) Peserta wajib mengikuti akun media sosial Instagram @himasti.aiska dan @himwira.aiska
- 2) Peserta wajib mengikuti akun media sosial tiktok @himasti.aiska20
- 3) Peserta melakukan pembayaran registrasi sebesar 10.000 ke rekening:
  - Dana = 085334347959 (a.n Anugrahaningtyas Pramurwitasari)
  - OVO = 085713033425 (a.n Maulida Khoiru)
  - ShopeePay = 085713033425 (Maulida Khoiru Nisa)
  - Gopay = 085713033425 (Maulida Khoiru)
- 4) Mengisi form pendaftaran yang telah disediakan di link <https://bit.ly/Link-Pendaftaran-Pengumpulan-LombaPOSTER>
- 5) Karya tidak mengandung SARA, pornografi, sadisme, tidak mengandung unsur provokatif yang bersifat negative serta segala hal yang melanggar etika dan moral.
- 6) Karya yang dikirimkan menjadi hak milik panitia INNOSTICS 1.0 sehingga memiliki wewenang untuk mempublikasikan maupun memperbanyak karya tersebut. Namun hak cipta tetap atas nama peserta.
- 7) Karya bukan merupakan saduran, terjemahan, atau plagiasi, baik sebagian atau keseluruhan.
- 8) Setiap peserta hanya diperbolehkan mengirimkan satu poster AI dengan ketentuan yang berlaku
- 9) Panitia memiliki hak penuh atas publikasi karya dengan hak cipta tetap dimiliki oleh peserta.
- 10) Panitia berhak mendiskualifikasi peserta apabila karya yang dikirimkan terdapat unsur negatif di dalam karya.
- 11) Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- 12) Pengumuman karya akan diumumkan di Instagram @himasti.aiska dan @himwira.aiska pada tanggal 14 Desember 2024.
- 13) Peserta melakukan konfirmasi ke CP Imtyas (+62 882-0070-39324) dengan **format : Daftar\_Nama Lengkap\_Lomba Poster AI\_Asal Instansi**





- 14) Seluruh peserta DIWAJIBKAN mengikuti seluruh rangkaian proses seleksi dan acara INNOSTICS 1.0 dari awal hingga akhir.

#### D. KETENTUAN KHUSUS

- 1) Lomba ini bersifat individu
- 2) Karya bersifat orisinal dan belum pernah dikompertisikan maupun dipublikasikan.
- 3) Desain poster dapat dibuat menggunakan aplikasi umum, ai atau aplikasi desain lainnya
- 4) Poster berformat jpg/png dengan ukuran a3 (42 x 29,7 cm) potrait. Resolusi 300 dpi
- 5) Poster diberi nama format judul\_nama peserta\_asal instansi

#### E. ASPEK PENILAIAN

| No | Aspek Penilaian                 | Nilai |
|----|---------------------------------|-------|
| 1. | Original/Keaslian               | 10%   |
| 2. | Kesesuaian tema/sub tema/format | 20%   |
| 3. | Kreatifitas                     | 20%   |
| 4. | Kejelasan maksud dan tujuan     | 40%   |
| 5. | Kerapian                        | 10%   |

#### F. TIMELINE KEGIATAN

| Kegiatan                          | Tanggal                 |
|-----------------------------------|-------------------------|
| Pendaftaran dan Pengumpulan Karya | 21 Oktober – 8 Desember |
| Technical Meeting                 | 7 Desember              |
| Penilaian Karya                   | 9 – 12 Desember         |
| Pengumuman                        | 14 Desember             |

#### G. PENGHARGAAN

Seluruh peserta yang mendaftar dan mengumpulkan karya akan mendapat E-Sertifikat. Bagi peserta pemenang Juara I dan Juara II diberikan penghargaan berupa E-Sertifikat dan uang pembinaan dengan peringkatnya:

1. Juara I :E-Sertifikat juara + E-Sertifikat peserta + Uang Pembinaan
2. Juara 2 :E-Sertifikat juara + E-Sertifikat peserta + Uang Pembinaan
3. Finalis 3-6 :E-Sertifikat finalis + E-Sertifikat peserta





Semua peserta mendapatkan E-sertifikat

#### H. CONTACT PERSON

Email : [stiaiska20@gmail.com](mailto:stiaiska20@gmail.com)  
Instagram : @himasti.aiska dan @himwira.aiska  
Tiktok : @himasti.aiska20  
Narahubung : Imtyas (+62 882-0070-39324)

## 2. LOMBA BMC (Bussiness Model Canvas)

### A. LATAR BELAKANG

Dalam era digital yang semakin maju, inovasi bisnis menjadi salah satu faktor kunci keberhasilan dalam menghadapi perubahan global, termasuk di sektor ekonomi dan teknologi. Generasi Z, sebagai kelompok demografi yang tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi, memiliki potensi besar untuk menciptakan model bisnis baru yang adaptif dan berkelanjutan. Dengan akses yang luas terhadap informasi dan teknologi, mereka memiliki kesempatan untuk mengembangkan ide-ide inovatif yang dapat mendorong pertumbuhan ekonomi berbasis teknologi.

Business Model Canvas (BMC) adalah alat yang telah terbukti efektif untuk memvisualisasikan dan merancang model bisnis yang inovatif dan strategis. BMC memungkinkan individu dan tim untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting dari sebuah bisnis, termasuk segmen pelanggan, nilai proposisi, saluran distribusi, sumber pendapatan, serta hubungan pelanggan. Melalui lomba BMC ini, peserta diundang untuk menyusun model bisnis yang mampu menjawab berbagai tantangan dunia modern, seperti keberlanjutan lingkungan, disrupsi teknologi, serta perubahan kebutuhan konsumen.

Dengan tema “**AI dan Masa Depan Kerja: Tantangan dan Peluang**”, lomba BMC ini memberikan ruang bagi peserta untuk merancang model bisnis yang mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan (AI) dan inovasi digital. Peserta diharapkan mampu menunjukkan bagaimana AI dapat menjadi bagian integral dari solusi bisnis yang tidak hanya relevan untuk masa kini, tetapi juga memiliki potensi untuk beradaptasi dengan masa depan dunia kerja yang dinamis.





Melalui subtema yang mencakup:

- Solusi Teknologi untuk UMKM
- AR/VR untuk Pengalaman Belanja dan Hiburan
- Sustainability Tech

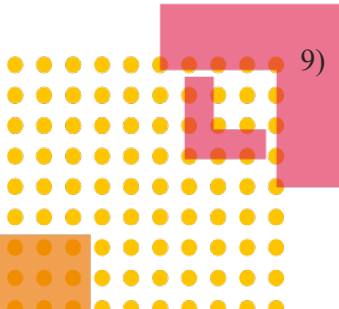
Lomba ini diharapkan dapat mendorong peserta untuk berpikir strategis dan inovatif dalam menyusun model bisnis yang solutif terhadap tantangan masa depan. Kompetisi ini menjadi wadah bagi mahasiswa dan masyarakat umum untuk menuangkan ide bisnis yang dapat memberikan dampak positif bagi ekonomi, teknologi, dan masyarakat luas.

## **B. TEMA KEGIATAN**

**“Ai dan Masa Depan Kerja: Tantangan dan Peluang”**

## **C. KETENTUAN UMUM**

- 1) Peserta wajib mengikuti akun media sosial Instagram @himasti.aiska dan @himwira.aiska
- 2) Peserta wajib mengikuti akun media sosial tiktok @himasti.aiska20
- 3) Peserta melakukan pembayaran sebesar 10.000 ke rekening:
  - Dana = 085334347959 (a.n Anugrahaningtyas Pramurwitasari)
  - OVO = 085713033425 (a.n Maulida Khoiru)
  - ShopeePay = 085713033425 (Maulida Khoiru Nisa)
  - Gopay = 085713033425 (Maulida Khoiru)
- 4) Mengisi form pendaftaran yang telah disediakan di link <https://bit.ly/Link-Pendaftaran-Pengumpulan-LombaBMC>
- 5) Lomba ini bersifat individu maupun kelompok (2-3 orang, dengan satu orang sebagai ketua kelompok)
- 6) Karya bersifat orisinal dan belum pernah dikompetisikan maupun dipublikasikan.
- 7) Karya tidak mengandung SARA, pornografi, sadisme, tidak mengandung unsur provokatif yang bersifat negative serta segala hal yang melanggar etika dan moral.
- 8) Karya yang dikirimkan menjadi hak milik panitia INNOSTICS 1.0 sehingga memiliki wewenang untuk mempublikasikan maupun memperbanyak karya tersebut. Namun hak cipta tetap atas nama peserta.
- 9) Karya bukan merupakan saduran, terjemahan, atau plagiasi, baik sebagian atau keseluruhan.





- 10) Panitia memiliki hak penuh atas publikasi karya dengan hak cipta tetap dimiliki oleh peserta.
- 11) Panitia berhak mendiskualifikasi peserta apabila karya yang dikirimkan terdapat unsur negatif di dalam karya.
- 12) Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- 13) Pengumuman karya akan diumumkan di Instagram @himasti.aiska dan @himwira.aiska pada tanggal 14 Desember 2024.
- 14) Peserta melakukan konfirmasi ke CP Adik Aditya (+62 821-4298-8178) dengan **format : Daftar\_Nama Tim\_Nama Ketua kelompok>Nama lengkap\_Lomba BMC\_Asal Instansi**
- 15) Seluruh peserta DIWAJIBKAN mengikuti seluruh rangkaian proses seleksi dan acara INNOSTICS 1.0 dari awal hingga akhir.

#### D. KETENTUAN KHUSUS

- 1) Setiap peserta hanya boleh terdaftar di dalam satu tim saja
- 2) Setiap tim memilih satu dari tiga subtema yang sudah disediakan
- 3) Setiap perguruan tinggi dapat mengirimkan perwakilan lebih dari satu tim
- 4) Setiap tim menentukan nama tim yang baik dan tidak mengandung unsur SARA, kata kasar, dan sebagainya.
- 5) Peserta tidak boleh mengganti ketua ataupun anggota tim.
- 6) Seluruh anggota tim harus sesuai dengan identitas yang didaftarkan dan telah dikonfirmasi oleh panitia.
- 7) Karya yang dikirimkan adalah karya asli yang belum pernah dipublikasikan dan belum pernah menjadi juara pada event sebelumnya serta tidak sedang diikuti dalam event lomba lain.
- 8) Format BMC: Menggunakan format BMC standar (9 point) atau format yang telah disediakan panitia.
- 9) Template BMC dari panitia diperbolehkan untuk dihias seperti menggunakan canva dan aplikasi lainnya, asalkan tidak mengubah format aslinya.
- 10) Karya BMC berformat PDF/JPG/PNG
- 11) Karya BMC diberi nama format judul\_nama tim\_asal instansi





- 12) Peserta yang lolos ke tahap pengumpulan proposal tidak dipungut biaya untuk pengumpulan proposal
- 13) Karya tidak mengandung SARA dan tidak bertentangan dengan norma yang berlaku.
- 14) Setiap peserta hanya diperbolehkan mengirimkan satu ide bisnis dengan ketentuan yang berlaku
- 15) Seluruh peserta **DIWAJIBKAN** mengikuti seluruh rangkaian proses seleksi dan acara INNOSTICS 1.0 dari awal hingga akhir.
- 16) Peserta yang tidak dapat mengikuti salah satu rangkaian tidak boleh digantikan oleh peserta lain yang belum terdaftar. Tim yang bersangkutan dapat mengikuti perlombaan dengan jumlah anggota yang tersisa.
- 17) Seluruh peserta **DIWAJIBKAN** untuk mematuhi semua tata tertib dan keputusan yang ditetapkan oleh panitia.
- 18) Apabila selama berjalannya kompetisi terdapat peserta yang melakukan pelanggaran atau kecurangan, maka tim yang bersangkutan akan didiskualifikasi serta dinyatakan **GUGUR** sesuai dengan kebijakan dan pertimbangan panitia.
- 19) Keputusan dewan juri dan panitia bersifat mutlak, mengikat, dan tidak bisa diganggu gugat.

#### E. KETENTUAN PROPOSAL

- 1) Proposal yang ditulis sesuai dengan tema dan subtema yang telah ditentukan.
- 2) Proposal yang ditulis bersifat orisinal, belum pernah diikutsertakan dalam lomba-lomba sebelumnya, dan belum pernah dipublikasikan di manapun.
- 3) Proposal yang ditulis didukung oleh sumber dan tinjauan pustaka yang jelas, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan.
- 4) Proposal yang ditulis tidak mengandung unsur Suku, Ras, Agama, dan Antar golongan (SARA) dan bukan hasil plagiarisme.
- 5) Proposal yang ditulis sesuai dengan Pedoman Umum. 1) Proposal diketik pada kertas ukuran A4 dengan 1,5 spasi dan menggunakan jenis dan ukuran huruf Times New Roman 12 pt.





- 6) Batas (margin) pengetikan: samping kiri 4 cm, samping kanan 3 cm, batas atas 3 cm, batas bawah 3 cm.
- 7) Naskah ditulis dari samping kiri, huruf pertama setiap kata ditulis dengan huruf kapital.
- 8) Format pengetikan judul dan subjudul (Pendahuluan, Isi, Penutup, Daftar Pustaka, dan Lampiran) beserta perinciannya adalah sebagai berikut.
  - Jarak pengetikan adalah 3 spasi (antara judul dan subjudul) dan 1,5 spasi (subjudul dan kalimat di bawahnya).
  - Judul diketik di tengah-tengah menggunakan huruf kapital, dicetak tebal (bold), dan tanpa digarisbawahi.
  - Subjudul ditulis dari samping kiri, huruf pertama setiap kata ditulis dengan huruf kapital.
- 9) Peserta harus mengikuti petunjuk penulisan sebagai berikut.
  - Halaman Judul (format terlampir)  
Judul diketik dengan huruf besar (kapital), hendaknya ekspresif, sesuai, dan tepat dengan masalah yang ditulis, serta tidak membuka peluang untuk penafsiran ganda.
  - Subema yang di pilih
  - Logo Perguruan Tinggi.
  - Nama dan Student Identity Number penulis ditulis dengan jelas.
  - Perguruan Tinggi, kota asal, dan tahun penulisan ditulis dengan jelas.
  - Proposal Perencanaan Bisnis ditulis paling banyak dalam 10 halaman (tidak termasuk halaman judul, daftar pustaka dan lampiran) yang terdiri dari bagian- bagian sebagai berikut.

### **Bab I. Pendahuluan:**

#### **A. Latar Belakang**

Menjelaskan alasan yang mendasari tersusunnya rencana usaha tersebut

#### **B. Tujuan Usaha**

Tujuan dibentuknya usaha melalui ide atau gagasan yang diusulkan.

### **Bab II. Pembahasan:**

#### **A. Deskripsi Produk/ Jasa**

Jelaskan gambaran umum produk atau jasa rancangan anda.

#### **B. Analisis Pasar**

Jelaskan target pasar yang hendak dicapai

#### **C. Business Model Canvas (BMC)**

Menjelaskan dari hulu ke hilir perencanaan usaha.

#### **D. Analisis Keuangan**

Memproyeksikan BEP, margin dan keuntungan dalam tiga tahun kedepan





#### E. Kelayakan Operasi dan Sumber Daya Manusia

Menjelaskan tentang bagaimana suatu produk diproduksi serta kebutuhan sumber daya manusia uraikan tugas masing-masing kualifikasi SDM tersebut.

#### F. Peluang Pendanaan Oleh Investor

Jelaskan bagaimana cara anda menarik investor untuk bisnis yang anda gagas.

### Bab III. Penutup

#### A. Kesimpulan

#### B. Referensi

#### C. Lampiran

- Daftar riwayat hidup peserta, minimal mencakup nama lengkap, tempat dan tanggal lahir, program studi/jurusan/fakultas, asal Perguruan Tinggi, nomor handphone, E-mail, riwayat pendidikan serta karya yang pernah dibuat dan penghargaan ilmiah yang pernah diraih jika ada (format terlampir). Daftar riwayat hidup diletakkan di lampiran pertama.
- Surat pernyataan orisinalitas karya yang telah ditandatangani oleh peserta.

### F. ASPEK PENILAIAN

| No | Aspek Penilaian                                                                  | Nilai |
|----|----------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1. | Isi BMC<br>a. Kejelasan informasi yang diberikan<br>b. Aspek keberlanjutan usaha | 25%   |
| 2. | Ide Bisnis<br>a. Orisinalitas ide<br>b. Value bisnis                             | 30%   |
| 3. | Kesesuaian tema/sub tema/format                                                  | 15%   |
| 4. | Kreativitas dan Kerapian                                                         | 20%   |
| 5. | Ketepatan Penggunaan Bahasa                                                      | 10%   |

### G. TIMELINE KEGIATAN

| Kegiatan                             | Tanggal                 |
|--------------------------------------|-------------------------|
| Pendaftaran dan Pengumpulan Karya    | 21 Oktober – 3 Desember |
| Seleksi BMC                          | 4-5 Desember            |
| Pengumuman 10 Peserta/Tim yang lolos | 6 Desember              |
| Technical Meeting                    | 7 Desember              |
| Pengumpulan Proposal                 | 9 – 12 Desember         |
| Penjurian                            | 12-13 Desember          |
| Pengumuman                           | 14 Desember             |





## H. PENGHARGAAN

Seluruh peserta yang mendaftar dan mengumpulkan karya akan mendapat E-Sertifikat. Bagi peserta pemenang Juara I dan Juara II diberikan penghargaan berupa E-Sertifikat dan uang pembinaan dengan peringkatnya:

1. Juara I :E-Sertifikat juara + E-Sertifikat peserta + Uang Pembinaan
2. Juara 2 :E-Sertifikat juara + E-Sertifikat peserta + Uang Pembinaan
3. Finalis 3-6 :E-Sertifikat finalis + E-Sertifikat peserta

Semua peserta mendapatkan E-sertifikat

## I. CONTACT PERSON

Email : [stiaiska20@gmail.com](mailto:stiaiska20@gmail.com)  
Instagram : @himasti.aiska dan @himwira.aiska  
Tiktok : @himasti.aiska20  
Narahubung : Adik Aditya (+62 821-4298-8178)





### BAB 3 LAMPIRAN

#### LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :  
Student Number\* :  
Alamat :  
Jurusan/Prodi\* :  
Fakultas\* :  
Universitas/Asal Instansi :

Dengan ini menyatakan bahwa karya dengan judul “.....” yang diusulkan untuk mengikuti Kategori Lomba (.....) pada kegiatan INNOSTICS 1.0 (Innovative Strategy and Technology Symposium) belum pernah dipublikasikan dan belum pernah diikutsertakan dalam perlombaan apapun sebelumnya serta tidak mengandung unsur plagiat di dalamnya, Jika di kemudian hari ditemukan ketidakbenaran informasi, maka saya bersedia didiskualifikasi ataupun dibatalkan dari status juara jika nanti menjadi juara dalam perlombaan ini.

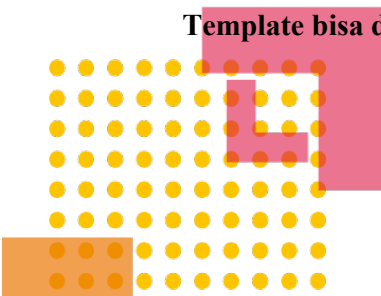
Kota, Tanggal Bulan Tahun

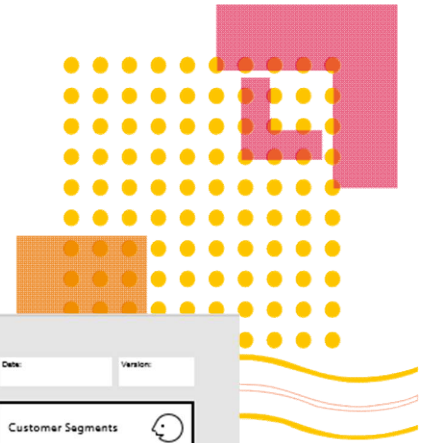
Nama Lengkap

Student's Identity Number

**\*isikan jika ada**

Template bisa download di link : <https://tinyurl.com/OrisinalitasINNOSTICS>





## FORMAT BMC

The Business Model Canvas

Designed for: \_\_\_\_\_ Designed by: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_ Version: \_\_\_\_\_

|                                                                                                       |                                                                                                     |                                                                                                         |                                                                                                               |                                                                                                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Key Partnerships<br> | Key Activities<br> | Value Propositions<br> | Customer Relationships<br> | Customer Segments<br> |
|                                                                                                       | Key Resources<br>  |                                                                                                         | Channels<br>               |                                                                                                          |
| Cost Structure<br>   |                                                                                                     |                                                                                                         | Revenue Streams<br>        |                                                                                                          |

Copyright INNOSTICS (Innovative Strategy and Technology Symposium) 1.0  
Universitas Aisyiah Surakarta

HIMASTI X HIMWIRA  
INNOSTICS 1.0

Template BMC bisa diunduh di: <https://bit.ly/TemplateBMCINNOSTICS>

