

GUIDE BOOK

Business Competition

ETHNICX
INTERVAL



A. LATAR BELAKANG

Generasi Z dikenal sebagai generasi yang serba cepat, kreatif, dan sangat dekat dengan teknologi. Sebagai digital natives, mereka tumbuh di tengah perkembangan pesat internet dan teknologi, yang membuat para generasi muda memiliki kemampuan luar biasa dalam beradaptasi dengan dunia digital. Dengan potensi ini, Generasi Z memiliki peran penting untuk membantu sektor usaha kecil dan menengah (UMKM) memasuki dunia digital yang semakin kompetitif.

Di Indonesia, UMKM adalah tulang punggung perekonomian. Namun, banyak UMKM yang masih kesulitan untuk memanfaatkan teknologi digital, baik dalam pemasaran, operasional, maupun interaksi dengan pelanggan. Digitalisasi sering dianggap mahal atau terlalu rumit, padahal solusi kreatif dan efisien justru dapat membantu mereka berkembang lebih jauh.

Di sinilah Generasi Z berperan. Dengan kreativitas dan wawasan teknologi yang dimiliki, Generasi Z dapat merancang solusi digital yang relevan dan berdampak besar. Salah satu cara mewujudkannya adalah melalui lomba pembuatan *Business Model Canvas* (BMC) yang dilanjutkan dengan pembuatan *prototype* UI/UX aplikasi. Kompetisi ini bukan sekadar ajang menunjukkan ide brilian, tetapi juga menjadi wadah untuk melatih kemampuan berinovasi, berpikir kritis, dan menciptakan produk yang benar-benar relevan bagi UMKM.

Dengan tema "Peran Generasi Z dalam Mengoptimalkan UMKM dengan Digitalisasi", lomba ini mengajak peserta untuk tidak hanya berpikir kreatif, tetapi juga memikirkan dampak nyata. Peserta diminta untuk menyusun strategi bisnis yang matang melalui BMC, lalu merealisasikan ide tersebut dalam bentuk desain *prototype* aplikasi yang dapat diimplementasikan.

B. PENJELASAN SINGKAT & TEMA ETHNIC X INTERVAL 3.0

ETHNIC X INTERVAL 3.0 (Exhibition Technology And Bussiness Competition And Industrial Festival) dengan tema "IMAGINEERING" : Art, Technology, And Business Go Beyond Boundaries To Drive Industrial Growths And Celebrate Industrial Synergies. merupakan program kerja dari HMTI

C. PENJELASAN SINGKAT BUSINESS COMPETITION

1. BMC

BMC (*Business Model Canvas*) merupakan sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk merancang, menggambarkan, dan menganalisis model bisnis secara visual.

2. SWOT

SWOT adalah analisis strategis yang digunakan untuk mengidentifikasi empat aspek utama dari suatu bisnis atau ide, yaitu *Strengths* (Kekuatan), *Weaknesses* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman). Dalam konteks kompetisi bisnis yang berkaitan dengan *Business Model Canvas* (BMC), analisis SWOT membantu peserta untuk memahami keunggulan, memperbaiki kelemahan, mengidentifikasi peluang pasar yang relevan, dan mengantisipasi ancaman eksternal yang dapat mempengaruhi keberlanjutan ide bisnis.

3. UI/UX

UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) adalah elemen penting dalam pengembangan aplikasi atau tampilan yang mendukung implementasi ide bisnis. UI berfokus pada desain visual dan elemen interaktif seperti tata letak, warna, ikon, dan tombol agar aplikasi terlihat menarik dan mudah digunakan. UX berorientasi pada pengalaman pengguna secara keseluruhan, mencakup kemudahan navigasi, efisiensi proses, dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi. Penerapan UI/UX dalam *business competition* ini membantu merepresentasikan model bisnis secara jelas dan menarik.

D. TEMA BUSINESS COMPETITION

“Peran Generasi Z Dalam Mengoptimalisasikan UMKM Dengan Digitalisasi.”

E. TUJUAN

Tujuan dari diadakannya *Business Competition* pada Ethnic x Interval yaitu :

- 1.Mengasah Kemampuan Analisis Bisnis
- 2.Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi
- 3.Mengajarkan Keterampilan Perencanaan Bisnis
- 4.Meningkatkan Kemampuan Presentasi dan Komunikasi
- 5.Mengidentifikasi Kelebihan dan Kekurangan Model Bisnis

F. BENTUK KEGIATAN

- 1.Pembuatan BMC, SWOT, Desain UI/UX aplikasi.
- 2.Presentasi (jika lolos seleksi)

G. JADWAL PELAKSANAAN

No	Kegiatan	waktu	Durasi
1	Pendaftaran & Pengumpulan Gelombang 1	27 November 2024 s.d 9 Desember 2024	13 Hari
2	Pendaftaran & Pengumpulan Gelombang 2	10 Desember 2024 s.d 21 Desember 2024	12 Hari
3	Penutupan Pendaftaran	21 Desember 2024	1 Hari
4	Pengumuman Seleksi Tahap 1	25 Desember 2024	1 Hari
5	TM Presentasi	26 Desember 2024	1 Hari
6	Presentasi & Pengumuman Pemenang	28 Desember 2024	1 Hari

H. SYARAT DAN KETENTUAN

1. Peserta adalah mahasiswa aktif (D3/D4/S1) di perguruan tinggi negeri dan swasta di Indonesia.
2. Perlombaan bersifat tim dan wajib berasal dari perguruan tinggi yang sama. Namun, diperbolehkan dari fakultas dan program studi yang berbeda.
3. Dalam satu tim terdiri dari minimal 2 anggota dan maksimal 3 anggota (termasuk ketua tim).
4. Setiap peserta hanya diperbolehkan terdaftar dalam satu tim.
5. Setiap tim harus melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang valid.
6. Komposisi anggota tim tidak boleh diubah setelah berkas pendaftaran diserahkan.
7. Tim akan didiskualifikasi jika terbukti:
 - a. Melakukan kecurangan dalam bentuk apapun.
 - b. Melakukan tindakan yang mengganggu jalannya lomba atau tim lain.
 - c. Tidak mengkonfirmasi kehadiran tim pada babak final (presentasi).
 - d. Digantikan atau dibantu oleh orang di luar tim.
8. Semua anggota tim wajib hadir saat babak final (presentasi) yang dilaksanakan secara online.
9. Peserta diperbolehkan menggunakan aplikasi seperti Canva dan Figma dalam pembuatan karya.
10. Semua tim harus mematuhi aturan yang telah ditetapkan tanpa pengecualian.
11. Panitia berhak mendiskualifikasi tim yang melakukan kecurangan atau melanggar aturan kompetisi sebelum atau selama acara berlangsung.
12. Panitia berhak mencabut gelar juara dari pemenang jika terbukti melakukan kecurangan atau pelanggaran.
13. Keputusan dewan juri dan panitia tidak dapat diganggu gugat.
14. Aturan tambahan dapat ditetapkan kemudian hari jika diperlukan.
15. Pengumuman perubahan atau tambahan aturan serta informasi kompetisi akan dipublikasikan melalui Instagram @ethnic.hmtitup dan WhatsApp group competition.

I. MEKANISME PENDAFTARAN

Adapun mekanisme pendaftaran peserta lomba *Business Competition* sebagai berikut:

1. Peserta diwajibkan untuk melakukan pendaftaran dengan mengisi formulir yang tersedia pada tautan berikut:
<https://bit.ly/EthnicBusinessCompetition>
2. Pada formulir pendaftaran, peserta harus melampirkan data berikut :
 - a. Biodata lengkap peserta atau ketua tim beserta kontak yang dapat dihubungi.
 - b. Nama tim dengan panjang maksimal 2 kata (The champion), tanpa unsur sensitif atau SARA.
 - c. Scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) dari setiap anggota dalam satu file PDF dengan format penamaan file: KTM_NamaTim.pdf. Jika belum memiliki KTM, kartu identitas lain dapat digunakan.
 - d. Wajib upload bukti screenshot postingan semua anggota yang mengunggah poster di Instagram Story dan twibbon (dijadikan satu file) dengan format: BC_NamaTim.Pdf Detail aturan unggahan dan caption dapat dilihat pada tautan :
<https://bit.ly/KetentuanTwibbonStory>
 - e. Upload bukti pembayaran dengan penamaan file: NamaTim.jpg atau NamaTim.png.
 - f. Upload hasil pengerjaan pada drive yang telah disediakan oleh panitia, format pengumpulan dengan membuat folder nama kelompok lalu diisi hasil pengerjaan BMC, SWOT, Desain UI/UX (Landing page & Home page).

Link Drive :

<https://bit.ly/PengumpulanBC>

3. Sistem Pembayaran:

a. Biaya pendaftaran :

- Rp 35.000,00 (27 November 2024 - 9 Desember 2024)
- Rp 45.000,00 (10 Desember 2024 - 21 Desember 2024)

b. Pembayaran dapat dilakukan melalui salah satu dari metode berikut :

- Transfer Bank :

No Rekening

- Mandiri: 1560018849309 a.n ATHAYA HAFSHAH BESTA

- E-wallet

No E-wallet

- Dana : 081296410110 a.n ATHAYA HAFSHAH BESTA

c. Peserta yang telah melakukan pembayaran harus mengirimkan konfirmasi beserta bukti pembayaran melalui WhatsApp dalam waktu 1 x 24 jam setelah pembayaran ke nomor 081225136304 (Tsalsa) atau 085867412476 (Citra). Penamaan file harus mengikuti format yang telah ditentukan : NamaTim.jpg atau NamaTim.png.

J. TEKNIS PELAKSANAAN KEGIATAN

1. Menentukan produk yang akan dibuat.
2. Membuat BMC (*Business Model Canvas*) dari produk yang sudah ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Desain dibuat semenarik mungkin sesuai kreatifitas (tanpa mengandung unsur sensitif, pornografi, dan SARA).
 - b. Font diperbolehkan bebas dan disesuaikan dengan desain (Font yang digunakan **Wajib** terlihat jelas dan dapat dibaca).
 - c. Hasil pengerjaan BMC dikumpulkan dalam bentuk png/jpg.
3. Membuat SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats*) dari produk yang sudah ditentukan (sesuai dengan produk pada BMC) dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Desain dibuat semenarik mungkin sesuai kreatifitas (tanpa mengandung unsur sensitif, pornografi, dan SARA).
 - b. Font diperbolehkan bebas dan disesuaikan dengan desain (Font yang digunakan **Wajib** terlihat jelas dan dapat dibaca).
 - c. Hasil pengerjaan BMC dikumpulkan dalam bentuk png/jpg.
4. Membuat Desain UI/UX aplikasi dari ide dan konsep yang sudah dibuat pada BMC & SWOT dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Hanya membuat **desain aplikasi saja**, tidak perlu responsif.
 - b. Membuat landing page (layar pertama, seperti halaman login)
 - c. Membuat home page (layar utama, berisikan fitur aplikasi)
 - d. Hasil desain diperbolehkan diunggah dalam format png/jpg (gambar) saja atau mockup.

Link Contoh Perlombaan :

<https://bit.ly/ReferensiKaryaBC>

K. KRITERIA PENILAIAN

1. BMC

Kriteria Penilaian	Keterangan
Kejelasan Komponen Utama (35%)	Apakah setiap elemen (Value Proposition, Customer Segments, Channels, dll.) di BMC dijelaskan dengan jelas dan relevan?
Kesesuaian dengan Ide Bisnis (25%)	Apakah BMC mencerminkan ide bisnis yang realistis dan aplikatif?
Inovasi dan Kreativitas (20%)	Seberapa inovatif dan berbeda ide bisnis yang ditawarkan dibandingkan dengan bisnis serupa?
Keterhubungan Antar Komponen (15%)	Apakah semua elemen saling terhubung dan mendukung satu sama lain?
Orisinalitas Karya (20%)	Apakah model BMC yang dibuat original dan bukan plagiat dari konsep seseorang?

2. SWOT

Kriteria Penilaian	Keterangan
Identifikasi yang Akurat (25%)	Apakah Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats diidentifikasi dengan tepat sesuai ide bisnis?
Kejelasan Analisis (20%)	Apakah penjelasan masing-masing poin SWOT dapat dipahami dengan baik?
Relevansi dengan Ide Bisnis (15%)	Apakah analisis SWOT relevan dengan konteks ide bisnis yang ditawarkan?
Strategi Tindak Lanjut (30%)	Apakah analisis SWOT menghasilkan strategi bisnis yang konkret dan aplikatif?
Kreativitas (10%)	Seberapa kreatif strategi yang dihasilkan berdasarkan analisis SWOT?

3. Desain UI/UX

Kriteria Penilaian	Keterangan
Kemudahan Penggunaan (Usability) (25%)	Apakah desain antarmuka mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna?
Kesesuaian Desain dengan Target Pengguna (25%)	Apakah desain sesuai dengan profil target pengguna yang sudah diidentifikasi?
Estetika Visual (15%)	Apakah desain menarik secara visual dan sesuai dengan branding ide bisnis?
Fungsionalitas (20%)	Apakah fitur-fitur dalam desain UI/UX mencerminkan tujuan bisnis dan kebutuhan pengguna?
Kreativitas dan Inovasi (15%)	Apakah desain menghadirkan elemen kreatif yang membedakannya dari yang lain?

L. HADIAH & PENGHARGAAN

- 1.Seluruh peserta akan mendapatkan E-Sertifikat.
- 2.Finalis Top 10 akan mendapatkan E-Sertifikat.
- 3.Pemenang Top 3 akan mendapatkan penghargaan sebagai berikut :
 - Juara 1 : E - Sertifikat + Uang Pembinaan
 - Juara 2 : E - Sertifikat + Uang Pembinaan
 - Juara 3 : E - Sertifikat + Uang Pembinaan

M. INFORMASI LEBIH LANJUT

1.Whatsapp :

- CP 🧑 (Tsalsa) : 081225136304
- CP 🧑 (Citra) : 085867412476

2.instagram :

- @ethnic.hmtitup