



PANDUAN

LOMBA NASIONAL KREATIVITAS MAHASISWA LO KREATIF 2020

APTISI WILAYAH VII JAWA TIMUR

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tema	1
C. Tujuan	1
KETENTUAN LOMBA	2
A. Bidang Lomba.....	2
B. Persyaratan Umum	2
C. Biaya Pendaftaran.....	3
D. Fasilitas.....	3
E. Hadiah	4
F. Jadwal Kegiatan.....	4
G. Prosedur Pendaftaran dan Unggah Karya.....	4
PEDOMAN LOMBA	6
A. Kategori Lomba : Ide Bisnis.....	6
B. Kategori Lomba : Desain Poster	8
C. Kategori Lomba : Aplikasi Mobile/Web	9
D. Kategori Lomba : Desain UI/UX Aplikasi Mobile/Web.....	10
E. Kategori Lomba : Video Pendek.....	12
LAMPIRAN	15
LAMPIRAN A. SURAT PERNYATAAN	16
LAMPIRAN B. PROPOSAL IDE BISNIS	16
LAMPIRAN C. PROPOSAL APLIKASI MOBILE/WEB	21
LAMPIRAN D. PROPOSAL DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE/WEB	24

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagaimana diketahui bersama, kinerja perguruan tinggi di Indonesia, diidentifikasi berdasarkan empat aspek utama antara lain mutu sumber daya manusia dan mahasiswa (input), pengelolaan kelembagaan perguruan tinggi (proses), capaian kinerja jangka pendek yang dicapai oleh perguruan tinggi (*output*), dan capaian kinerja jangka panjang perguruan tinggi (*outcome*). Pada salah satu aspek kinerja perguruan tinggi, yaitu aspek output, terdapat empat indikator yang digunakan antara lain jumlah artikel ilmiah terindeks per dosen, kinerja penelitian, kinerja kemahasiswaan, jumlah program studi yang telah memperoleh Akreditasi atau Sertifikasi International.

Kinerja Kemahasiswaan, salah satunya dipengaruhi oleh prestasi mahasiswa, kegiatan yang diikuti dan dilaksanakan oleh mahasiswa. Kreativitas dan inovasi sebagai kata kunci dalam pembangunan Indonesia yang berkelanjutan, menjadi bagian bagian tidak terpisahkan dalam suasana akademik di perguruan tinggi. Mahasiswa yang saat ini sedang belajar di Perguruan Tinggi, perlu disiapkan menjadi pembelajar sejati yang terampil, lentur dan ulet (*agile learner*). Mahasiswa yang berprestasi, kreatif serta aktif menjadi bagian penting dalam kinerja perguruan tinggi secara keseluruhan. Melihat kebutuhan ruang kreasi bagi mahasiswa untuk belajar serta unjuk kreativitas, APTISI Wilayah VII Jawa Timur menyelenggarakan **Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa LO KREATIF 2020**.

B. Tema

“KREATIVITAS ANAK BANGSA UNTUK INDONESIA SAAT PANDEMI”

C. Tujuan

1. Memberikan ruang unjuk kreativitas mahasiswa yang dipresentasikan di tingkat nasional.
2. Menjadi nilai tambah bagi prestasi mahasiswa dan kinerja perguruan tinggi.

KETENTUAN LOMBA

A. Bidang Lomba

Pada Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa LO KREATIF 2020 akan dilaksanakan berbagai macam bidang lomba antara lain :

1. Ide Bisnis
2. Desain Poster
3. Aplikasi Mobile/Web
4. Desain UI/UX Aplikasi Mobile/Web
5. Video Pendek

Setiap bidang lomba akan diambil 15 tim terbaik untuk dipertandingan di Babak Final. Pengumuman para finalis akan disiarkan live melalui Youtube Channel LO KREATIF 2020, sosial media LO KREATIF 2020 dan email masing-masing peserta pada tanggal **12 November 2020**.

B. Persyaratan Umum

Berikut ini adalah persyaratan umum peserta Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa LO KREATIF 2020 yang harus dipenuhi :

- Peserta adalah mahasiswa aktif dari Program Studi D1-D4 atau S1 pada Perguruan Tinggi Swasta di seluruh wilayah di Indonesia yang dibuktikan dengan KTM (Kartu Tanda Mahasiswa).
- Peserta wajib berkelompok.
- Setiap kelompok terdiri dari 3-5 mahasiswa.
- Setiap mahasiswa diperbolehkan mengikuti lebih dari 1 jenis lomba.
- Setiap tim harus membuat Poster karya (diletakkan pada Slide ke-1) serta video teaser (diletakkan pada Slide ke-2) yang diunggah ke akun Instagram salah satu anggota tim. Video teaser berisi perkenalan/ajakan untuk mendukung tim tersebut memenangkan Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa LO KREATIF 2020. Video teaser maksimal berdurasi maksimal 1 menit dan diberi hashtag #APTISIJATIM, #LOKREATIF,

#LOKREATIF_videoteaser serta menandai akun Instagram @aptisi7jatim & @lokreatif2020.

- Setiap peserta wajib :
 - Follow & Like Akun Instagram : @aptisi7jatim & @lokreatif2020
 - Follow & Like Akun Twitter : @aptisi7jatim & @lokreatif2020
 - Subscribe & Like Youtube Channel : APTISI JATIM : http://bit.ly/yt_aptisijatim & LO KREATIF 2020 : http://bit.ly/yt_lokreatif2020
 - Like Fans Page : APTISI JATIM : http://bit.ly/fp_aptisijatim & LO KREATIF 2020 : http://bit.ly/fp_lokreatif2020
- Poster, Video teaser dan karya/proposal peserta harus memuat logo APTISI Wilayah VII Jawa Timur, LO KREATIF dan Perguruan Tinggi masing-masing. Untuk logo APTISI Wilayah VII Jawa Timur dan LO KREATIF dapat diunduh di <http://aptisi7jatim.org>.
- Pada saat mengunggah karya/proposal di halaman web <http://aptisi7jatim.org>, setiap peserta juga wajib mengunggah Surat Pernyataan keaslian karya. Untuk Format Surat Pernyataan dapat dilihat pada **Lampiran A**.
- Peserta wajib mematuhi peraturan dan pedoman yang ada.

C. Biaya Pendaftaran

Berikut ini adalah biaya pendaftarannya :

- Peserta < 5 tim/PT : Rp 125.000
- Peserta 5-9 tim/PT : Rp 100.000
- Peserta >= 10 tim/PT : Rp 75.000

Untuk pembayaran silahkan transfer ke rekening **BNI 0617552678 an APTISI Wilayah VII**. Bukti pembayaran dapat diunggah di halaman web <http://aptisi7jatim.org> setelah peserta melakukan registrasi.

D. Fasilitas

Berikut ini adalah fasilitas yang akan didapatkan oleh peserta :

- E-Sertifikat (peserta/finalis/pemenang)
- E-Sertifikat bagi dosen pembina

- Gratis mengikuti 2 Seminar Nasional
- Publikasi karya Nasional secara Daring

E. Hadiah

Di bawah ini adalah beberapa hadiah yang akan didapatkan :

- Juara 1 / Kategori : Rp. 2.500.000 + Medali + Piagam Juara
- Juara 2 / Kategori : Rp. 2.000.000 + Medali + Piagam Juara
- Juara 3 / Kategori : Rp. 1.500.000 + Medali + Piagam Juara
- Tim Favorit : Rp. 1.000.000 + Piagam Juara

Ket: Tim dengan jumlah like/views, Comment & Share video teaser terbanyak

- Kampus dengan Tim Terbanyak : Rp. 1.000.000 + Piagam Juara

Ket: PTS minimal mengirimkan > 20 Tim, dan peserta seminar non peserta lomba > 50 org

F. Jadwal Kegiatan

Di bawah ini adalah jadwal lengkap pada kegiatan ini :

- Pendaftaran Peserta : 28 September s.d 31 Oktober 2020
- Webinar Sosialisasi : 5 Oktober 2020
- Seleksi Karya : 1 - 10 November 2020
- Pengumuman Finalis : 12 November 2020, dilaksanakan pada akhir kegiatan webinar Seri 1.
- Technical Meeting : 13 November 2020 (Daring)
- Pelaksanaan Final : 16 November 2020 (15 Tim/Kategori)
- Pengumuman Pemenang : 18 November 2020, dilaksanakan pada akhir kegiatan webinar Seri 2.

G. Prosedur Pendaftaran dan Unggah Karya

1. Setiap peserta melakukan registrasi melalui halaman web <http://aptisi7jatim.org>.
2. Login dan lengkapi biodata anggota tim.
3. Unggah bukti pembayaran registrasi pada halaman "Unggah Bukti Bayar".
4. Verifikator dari APTISI Wilayah VII Jawa Timur akan melakukan verifikasi kelengkapan berkas registrasi dan bukti pembayaran.

5. Setelah akun diverifikasi dan tervalidasi, maka peserta dapat mengunggah karya dan surat pernyataan melalui halaman “Unggah Karya”.

A. Kategori Lomba : Ide Bisnis

1. Tema : **“Kreativitas Anak Bangsa Untuk Indonesia Saat Pandemi”**

2. Ruang Lingkup

Berikut ini adalah ruang lingkup bisnis yang dapat diikutsertakan dalam Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa LO KREATIF 2020 kategori Ide Bisnis :

- Mendukung salah satu program *Sustainable Development Goals (SDGs)*.
- Jenis usaha bebas sesuai minat, pasar dan keterampilan.
- Karakteristik usaha yang dikembangkan tergolong usaha mikro baik di bidang produksi barang dan/atau jasa, baik usaha baru atau usaha yang sudah ada.
- Proposal bisnis yang diajukan merupakan proposal bisnis yang belum pernah mendapatkan hibah atau memenangkan lomba apapun.
- Biaya alokasi untuk bisnis yaitu sebesar Rp 10.000.000 – Rp 20.000.000.

3. Format Proposal

- Naskah diketik dengan *font style* Times New Roman ukuran 12 dengan *line spacing* 1,5.
- Format kertas ukuran A4.
- Margin top, bottom, right dan left adalah 2,54 cm.
- Proposal maksimal 20 halaman dihitung mulai Latar Belakang Permasalahan sampai dengan Lampiran.
- Proposal dan Surat Pernyataan diunggah di <http://aptisi7jatim.org> pada halaman “Unggah Karya” dengan format .pdf maksimal 10 MB.
- Format proposal dapat dilihat pada **LAMPIRAN B**.

4. Kriteria Penilaian

Untuk kriteria penilaian dibagi menjadi 2 yaitu :

a. Kriteria Penilaian Proposal

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	Kreativitas : Gagasan (unik dan bermanfaat)	15%
2.	Keunggulan produk/jasa	20%

3.	<p>Peluang pasar :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segmentasi demografis • Target pasar • Kebutuhan pasar • Kompetisi • Regulasi 	20%
4.	Potensi program (potensi perolehan profit) dan keberlanjutan usaha	20%
5.	Penjadwalan kegiatan dan personalia (lengkap, jelas, waktu dan kesesuaian personalia)	5%
6.	Penyusunan anggaran biaya (lengkap, rinci, wajar dan peruntukan yang jelas)	20%

b. Kriteria Penilaian Babak Final

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	<p>Pemaparan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistematika penyajian dan isi • Kemutakhiran alat bantu presentasi • Penggunaan bahasa yang baku • Cara dan sikap presentasi • Ketepatan waktu 	40%
2.	<p>Gagasan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kreativitas gagasan <ul style="list-style-type: none"> ○ Ide ○ Keunikan ○ Keterbaruan ○ Manfaat ○ Dampak • Kelayakan implementasi <ul style="list-style-type: none"> ○ Desain tampilan produk 	30%

	○ <i>Minimum Valuable Product (MVP)</i>	
3.	Diskusi : <ul style="list-style-type: none"> • Tingkat pemahaman gagasan • Kontribusi anggota tim 	30%

B. Kategori Lomba : Desain Poster

1. Tema : **“Kreativitas Anak Bangsa untuk Indonesia Saat Pandemi”**

2. Ketentuan Lomba

- Mendukung salah satu poin *Sustainable Development Goals (SDGs)*.
- Konten Poster tidak mengandung unsur SARA dan pornografi.
- Karya harus orisinil, belum dipublikasikan dan juga belum pernah dilombakan.
- Setiap karya harus menyertakan logo APTISI Wilayah VII Jawa Timur, LO KREATIF dan Perguruan Tinggi asal.
- Desain poster harus sesuai dengan tema dan memenuhi kriteria perlombaan.
- Sifat daripada isi poster :
 - Kalimat tidak mengandung pornografi dan SARA.
 - Poster berupa 2D dengan ukuran A3.
 - Bentuk dan media bebas.
 - Desain poster menarik, mudah dipahami dan bermakna anjuran.
- Selain menggunakan teknik digital (aplikasi komputer), peserta juga boleh menggunakan teknik manual dalam pembuatan poster.
- Karya poster diunggah di <http://aptisi7jatim.org> pada halaman “Unggah Karya” dengan format .jpg/.png maksimal 10 MB.
- Selain diunggah di web <http://aptisi7jatim.org>, karya poster juga diunggah ke akun Instagram salah satu anggota tim (slide 1) beserta Video Teaser (slide 2) dengan hashtag #APTISIJATIM, #LOKREATIF dan #LOKREATIF_desainposter serta menandai akun Instagram @aptisi7jatim & @lokreatif2020.

3. Kriteria Penilaian

Untuk kriteria penilaian dibagi menjadi 2 yaitu :

a. Kriteria Penilaian Proposal

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	Kesesuaian Dengan Tema	15%
2.	Komposisi Gambar	15%
3.	Pesan Komunikatif	25%
4.	Kreativitas	25%
5.	Keaslian Karya	20%

b. Kriteria Penilaian Babak Final

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	Kesesuaian Dengan Tema	15%
2.	Komposisi Gambar	15%
3.	Pesan Komunikatif	20%
4.	Kreativitas	20%
5.	Keaslian Karya	15%
6.	Presentasi	15%

C. Kategori Lomba : Aplikasi Mobile/Web

1. Tema : **“Kreativitas Anak Bangsa untuk Indonesia Saat Pandemi”**

2. Ruang Lingkup

Berikut ini adalah ruang lingkup aplikasi yang dapat diikutsertakan dalam Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa LO KREATIF 2020 kategori Aplikasi Mobile/Web :

- Mendukung salah satu poin *Sustainable Development Goals (SDGs)*.
- Konten Aplikasi tidak mengandung unsur SARA dan pornografi.
- Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi mobile/web atau gabungan dari keduanya.
- Aplikasi mobile yang dimaksud yaitu Android/iOS.
- Bahasa pemrograman yang digunakan bebas.
- Boleh menggunakan Framework CodeIgniter, Yii, Laravel, Luno dan sejenisnya.

3. Format Proposal

- Naskah diketik dengan *font style* Times New Roman ukuran 12 dengan *line spacing* 1,5.
- Format kertas ukuran A4.
- Margin top, bottom, right dan left adalah 2,54 cm.
- Proposal maksimal 20 halaman dihitung mulai Latar Belakang Permasalahan sampai dengan Lampiran.
- Proposal dan Surat Pernyataan diunggah di <http://aptisi7jatim.org> pada halaman “Unggah Karya” dengan format .pdf maksimal 10 MB.
- Format proposal dapat dilihat pada **LAMPIRAN C**.

4. Kriteria Penilaian

a. Kriteria Penilaian Proposal

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	User Interface	20%
2.	Manfaat Program/Aplikasi	20%
3.	Keunikan	20%
4.	Algoritma & Struktur Data	20%
5.	Fitur-fitur	20%

b. Kriteria Penilaian Babak Final

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	User Interface	15%
2.	Manfaat Program/Aplikasi	15%
3.	Keunikan	15%
4.	Algoritma & Struktur Data	20%
5.	Fitur-fitur	20%
6.	Presentasi	15%

D. Kategori Lomba : Desain UI/UX Aplikasi Mobile/Web

1. Tema : “Kreativitas Anak Bangsa untuk Indonesia Saat Pandemi”

2. Ruang Lingkup

Berikut ini adalah ruang lingkup Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa LO KREATIF 2020 kategori Desain UI (User Interface) / UX (User Experience) pada Aplikasi Mobile/Web :

- Mendukung salah satu poin *Sustainable Development Goals (SDGs)*.
- Konten Desain tidak mengandung unsur SARA dan pornografi
- Setiap kelompok membuat rancangan antarmuka aplikasi mobile (Android/iOS) atau web (pilih salah satu) sesuai dengan objek yang ditentukan.
- Objek yang dipilih bebas.
- Software yang digunakan untuk merancang UI/UX bebas.

3. Format Proposal

- Naskah diketik dengan *font style* Times New Roman ukuran 12 dengan *line spacing* 1,5.
- Format kertas ukuran A4.
- Margin top, bottom, right dan left adalah 2,54 cm.
- Proposal maksimal 30 halaman dihitung mulai Proses Pembuatan sampai dengan Desain Mockup.
- Proposal (.pdf), karya desain (png/jpeg/pdf, gif dan PSD/AI/sketch), dan Surat Pernyataan (.pdf) diunggah di <http://aptisi7jatim.org> pada halaman “Unggah Karya” maksimal 100 MB.
- Format proposal dapat dilihat pada **LAMPIRAN D**.

4. Kriteria Penilaian

Untuk kriteria penilaian dibagi menjadi 2 yaitu :

a. Kriteria Penilaian Proposal

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	Metodologi yang digunakan dalam mendefinisikan permasalahan dan solusi, serta proses bagaimana menemukan ide dan solusi tersebut.	25%

2.	Desain realistis yang memungkinkan untuk diimplementasikan (mempertimbangkan teknologi yang digunakan).	15%
3.	Desain mudah dimengerti, dipelajari, dan digunakan.	15%
4.	Konsistensi komponen desain.	20%
5.	Estetika <i>user interface</i> .	20%

b. Kriteria Penilaian Babak Final

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	Kesesuaian (Karya atau ide sesuai dengan tema yang ditetapkan).	25%
2.	Komunikasi dan Presentasi (Peserta mampu menyampaikan ide dan karya yang dibuat dengan jelas)	20%
3.	Nilai Estetika (Peserta dapat memaparkan karya dan ide dengan tampilan yang menarik)	20%
4.	Kualitas (Kejernihan kualitas karya peserta)	20%
5.	Sesi Pertanyaan dan Juri (Peserta dapat menjawab pertanyaan juri dengan jelas)	15%

E. Video Pendek

1. Tema : **“Kreativitas Anak Bangsa untuk Indonesia Saat Pandemi”**

2. Ketentuan Lomba

- Mendukung salah satu poin *Sustainable Development Goals (SDGs)*.
- Durasi video pendek yaitu 1-2 menit.
- Video pendek harus sesuai tema.
- Video yang dibuat tidak mengandung unsur SARA dan pornografi.
- Video pendek merupakan karya sendiri, bukan hasil plagiasi karya milik orang lain serta karya belum diikutsertakan dalam kompetisi lain.

- Jika hasil karya peserta merupakan hasil dari plagiasi atau terdapat tuntutan hukum dari pihak ketiga maka peserta akan didiskualifikasi dan panitia tidak akan bertanggung jawab atas tuntutan hukum tersebut.
- Apabila video pendek menggunakan bahasa selain bahasa Indonesia (bahasa daerah atau bahasa asing), peserta wajib menyertakan *subtitle*.
- Peserta bebas menggunakan media untuk pembuatan karya. Antara lain *motion picture*, animasi 2D, animasi 3D, motion grafik dan lain-lain.
- Video pendek harus menyertakan logo APTISI Wilayah VII Jawa Timur, LO KREATIF dan Perguruan Tinggi masing-masing.
- Video pendek diunggah di Youtube dan menyertakan tagar #APTISIJATIM, #LOKREATIF dan #LOKREATIF_videopendek.
- Selain diunggah di Youtube, video original juga diunggah di <http://aptisi7jatim.org> pada halaman “Unggah Karya” dengan format .mp4/.avi/.mpeg maksimal 250 MB.

3. Kriteria Penilaian

Untuk kriteria penilaian dibagi menjadi 2 yaitu :

a. Kriteria Penilaian Babak Penyisihan

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	Tema (Kesesuaian tema dan penyampaian pesan)	15%
2.	Ide (Orisinalitas Karya)	25%
3.	Acting <ul style="list-style-type: none"> • Penghayatan Pemain • Penyutradaraan 	30%
4.	Estetika <ul style="list-style-type: none"> • Kualitas video dan tata suara • Penataan artistik/latar karya 	20%
5.	Editing	10%

b. Kriteria Penilaian Babak Final

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	Tema (Kesesuaian tema dan penyampaian pesan)	10%

2.	Ide (Orisinalitas Karya)	10%
3.	Acting <ul style="list-style-type: none"> • Penghayatan Pemain • Penyutradaraan 	25%
4.	Estetika <ul style="list-style-type: none"> • Kualitas video dan tata suara • Penataan artistik/latar karya 	15%
5.	Editing	10%
6.	Presentasi <ul style="list-style-type: none"> • Cara penyampaian isi video • Sikap dalam presentasi • Proses tanya jawab 	30%

LAMPIRAN

1. LAMPIRAN A

SURAT PENYATAAN

Saya yang bertanda tangan diawah ini :

Ketua TIM

- a. Nama :
- b. HP/Telp :
- c. Alamat :
- d. Email :
- e. Asal Perguruan Tinggi :
- f. Jurusan/Prodi :

Anggota Tim

No	Nama	Jurusan/Prodi	HP/Telp	Email
1				
2				
3				
4				

Dengan ini menyatakan bahwa karya yang kami kirimkan untuk Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa kategori merupakan :

1. Karya sendiri bukan plagiat.
2. Karya yang belum pernah memenangkan kompetisi apapun.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka kami bersedia menerima sanksi yang berlaku dan mengembalikan semua hadiah ke penyelenggara tanpa terkecuali. Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kota, 2020

Mengetahui,
Wakil Rektor III/Ketua Jurusan/Dosen Pembimbing*

Yang Menyatakan,
Ketua Tim

(Materai)

(.....)
NIP/NIDN*

(.....)
NIM.

* pilih salah satu

2. LAMPIRAN B



PROPOSAL LOMBA NASIONAL KREATIVITAS MAHASISWA

JUDUL PROPOSAL/IDE BISNIS

Logo Perguruan Tinggi

DIUSULKAN OLEH:

NAMA TIM

NAMA KETUA KELOMPOK - NIM/NRP KETUA KELOMPOK

NAMA ANGGOTA - NIM/NRP ANGGOTA

NAMA ANGGOTA - NIM/NRP ANGGOTA

.....

**(NAMA PERGURUAN TINGGI TANPA ADA SINGKATAN) (KOTA/KABUPATEN PERGURUAN
TINGGI)
2020**

A. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Uraikan latar belakang, alasan yang mendasari, dan keutamaan kegiatan kewirausahaan yang diusulkan serta proses mengidentifikasi peluang usaha termasuk uraian tentang persoalan masyarakat usaha dan kelayakan usaha tersebut. Selain itu, tunjukkan masalah yang menjadi prioritas dalam kegiatan yang akan dilaksanakan. Luaran dan manfaat kegiatan yang diharapkan dari kegiatan ini dan manfaat kegiatan juga harus disajikan pada bab ini.

B. GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA

Pada bab ini, uraikan kondisi umum lingkungan yang menimbulkan gagasan menciptakan kegiatan usaha. Gambaran mengenai potensi sumber daya dan peluang pasar termasuk analisis ekonomi usaha yang direncanakan disajikan secara singkat untuk menunjukkan kelayakan usaha. Gambaran usaha yang direncanakan harus menjanjikan perolehan profit untuk menjamin peluang keberlanjutan usaha setelah kegiatan selesai dilaksanakan.

C. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan menyajikan uraian tentang teknik, cara atau tahapan pekerjaan dalam menyelesaikan permasalahan dan sekaligus pencapaian tujuan program.

D. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

i. Anggaran Biaya Tabel 3.1 Format Ringkasan Biaya

No.	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)
1	Peralatan Penunjang, ditulis sesuai dengan kebutuhan	
2	Bahan habis pakai, ditulis sesuai dengan kebutuhan	
3	Perjalanan, jelaskan kemana dan tujuan apa	
4	Lain-lain; administrasi, publikasi, seminar, laporan, dll	

Total Pengeluaran	
--------------------------	--

ii. Jadwal Kegiatan Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan

No.	Jenis Kegiatan	Bulan					
		1	2	3	4	5	6
1.	Jenis Kegiatan 1						
2.	Jenis Kegiatan 2						
3.	...						
4.	Jenis Kegiatan-n						

N.b. : Rentang waktu jadwal kegiatan *Business Plan* minimal 6 bulan dan maksimal 12 bulan.

E. EXECUTIVE SUMMARY

Ringkasan Eksekutif adalah ringkasan dari pesan Anda, jadi harus ditulis dengan singkat, padat, jelas dan menjual. Idealnya bagian ini berisi siapa Anda, apa bisnis Anda, apa produk Anda, apa masalah yang Anda pecahkan, bagaimana solusi yang Anda tawarkan? Berapa modal yang Anda butuhkan? Berapa modal yang Anda butuhkan? Kapan pengembalian modal? Dan lain sebagainya. Usahakan agar para pembaca Anda mau menginvestasikan waktu dan uangnya pada ide bisnis Anda.

F. LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota

Tabel 3.3 Data Anggota

BIODATA KETUA	
1.	Nama Lengkap
2.	Jenis Kelamin
3.	Jenjang Studi
4.	Program Studi
5.	NRP/NIM
6.	Tempat / Tanggal Lahir

7.	Email	
8.	No Telp / HP	
BIODATA ANGGOTA		
1.	Nama Lengkap	
2.	Jenis Kelamin	
3.	Jenjang Studi	
4.	Program Studi	
5.	NRP/NIM	
6.	Tempat / Tanggal Lahir	
7.	Email	
8.	No Telp / HP	

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

1. Peralatan Penunjang

Tabel 3.4 Tabel Peralatan Penunjang

Material	Justifikasi Pemakaian(*)	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah (Rp)
Material 1				
...				
Material-n				
Sub Total				

2. Bahan Habis Pakai

Tabel 3.5 Tabel Bahan Habis Pakai

Material	Justifikasi Pemakaian(*)	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah (Rp)
Material 1				
Material 2				
...				
Material-n				
Sub Total				

3. Perjalanan

Tabel 3.6 Tabel Perjalanan

Material	Justifikasi Pemakaian(*)	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah (Rp)
Perjalanan dari ... menuju...				
Perjalanan dari... menuju ...				
...				
Sub Total				

4. Lain-lain

Tabel 3.7 Tabel Biaya Tak Terduga

Material	Justifikasi Pemakaian(*)	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah (Rp)
Sebutkan				
Sebutkan				
...				
...				
Sub Total				
Total Keseluruhan				

Nb : (*) : Justifikasi pemakaian adalah peruntukan pemakaian material. Contoh material 1 adalah kamera, justifikasi pemakaiannya adalah fotografi.

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

Tabel 3.8 Tabel Susunan Tim dan Pembagian Tugas

No	Nama – NRP/NIM	Jenjang Studi	Program Studi	Alokasi Jam / Minggu	Uraian Tugas
1					
2					
3					

3. LAMPIRAN C



PROPOSAL LOMBA NASIONAL KREATIVITAS MAHASISWA

JUDUL PROPOSAL/APLIKASI MOBILE ATAU WEB

Logo Perguruan Tinggi

DIUSULKAN OLEH:

NAMA TIM

NAMA KETUA KELOMPOK - NIM/NRP KETUA KELOMPOK

NAMA ANGGOTA - NIM/NRP ANGGOTA

NAMA ANGGOTA - NIM/NRP ANGGOTA

.....

**(NAMA PERGURUAN TINGGI TANPA ADA SINGKATAN) (KOTA/KABUPATEN PERGURUAN
TINGGI)
2020**

A. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Pada bab ini, uraikan proses dalam mengidentifikasi masalah pada sebuah mekanisme/sistem yang ada, lalu dicari solusinya dengan merujuk dari berbagai sumber pustaka, pandangan singkat dari para penulis/peneliti lain yang pernah melakukan pembahasan atas topik terkait dapat dikemukakan di sini. Uraikan secara kuantitatif mengapa sistem baru tersebut diusulkan dan bisa menjadi solusi untuk permasalahan yang ada.

B. RUANG LINGKUP PROGRAM

Pada bab ini, uraikan ruang lingkup/batasan dari program yang akan diusulkan. Baik itu batasan secara teknologi maupun batasan secara permasalahan.

C. METODE Pengerjaan

Metode pelaksanaan menyajikan uraian tentang teknik, cara atau tahapan pekerjaan dalam membangun program dan sekaligus pencapaian hasil dari program.

D. PROTOTYPE PROGRAM

Pada bab ini berikan gambaran kasar dari program yang akan dibuat. Gambaran kasar dapat dibuat dengan menggunakan photoshop maupun screenshot dari *prototype* aplikasi.

E. LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Anggota Tim

BIODATA KETUA		
1.	Nama	
2.	Jenis Kelamin	
3.	Program Studi	
4.	NIM	
5.	Tempat / Tanggal Lahir	
6.	Email	
7.	HP / No.Telp	
BIODATA ANGGOTA I		
1.	Nama	
2.	Jenis Kelamin	
3.	Program Studi	

4.	NIM	
BIODATA ANGGOTA II		
1.	Nama	
2.	Jenis Kelamin	
3.	Program Studi	
4.	NIM	
BIODATA ANGGOTA III		
1.	Nama	
2.	Jenis Kelamin	
3.	Program Studi	
4.	NIM	
BIODATA ANGGOTA IV		
1.	Nama	
2.	Jenis Kelamin	
3.	Program Studi	
4.	NIM	

*hapus baris yang tidak dibutuhkan

Lampiran 2. Susunan Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

No	Nama / NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Uraian Tugas
1				
2				
3				
4				
5				

4. LAMPIRAN D



PROPOSAL LOMBA NASIONAL KREATIVITAS MAHASISWA

JUDUL PROPOSAL/DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE ATAU WEB

Logo Perguruan Tinggi

DIUSULKAN OLEH:

NAMA TIM

NAMA KETUA KELOMPOK - NIM/NRP KETUA KELOMPOK

NAMA ANGGOTA - NIM/NRP ANGGOTA

NAMA ANGGOTA - NIM/NRP ANGGOTA

.....

**(NAMA PERGURUAN TINGGI TANPA ADA SINGKATAN) (KOTA/KABUPATEN PERGURUAN
TINGGI)
2020**

A. Proses Pembuatan

Menjelaskan tentang :

1. Permasalahan desain apa yang ditemukan
2. Masalah apa yang ingin diangkat
3. Solusi apa yang diberikan
4. Hasil riset apa yang akan menjadi landasan untuk solusinya

B. User Flows & Wireframes

Memuat keseluruhan *user flows* dan *wireframes*

C. Desain Mockup

Memuat desain *high fidelity mockup* (minimal 10 screens)

Prototipe dari desain *high fidelity mockup* dapat ditampilkan dalam bentuk *Clickable prototype* (menggunakan Marvel, Adobe XD, InVision, Principle, Protopie, Framer X, Flinto, Figma, dsb.) yang dilampirkan dalam bentuk tautan (URL).