

#YOT15TAHUN

YOTers
Jakarta

YOTers
Bekasi



Guidebook Peserta

DISCO

Digital Startup Business Plan Competition

#DISCO2024

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
APA ITU DISCO	2
Tujuan Utama	2
TEMA	3
Sub-Tema: Catalyst	4
Sub-Tema: Social	4
Sub-Tema: Technology	4
Sub-Tema: Green	5
Sub-Tema: Energy	5
Sub-Tema: Entrepreneurship	5
SYARAT & KETENTUAN	6
Ketentuan Umum	6
Ketentuan Lomba	6
Ketentuan Peserta	7
Ketentuan Pendaftaran	7
Format Penulisan Proposal	8
Sistematika Penulisan Proposal	9
TIMELINE	10
PENILAIAN	10
TOP 10 SYARAT DAN KETENTUAN	11
PENILAIAN JUARA	11
HADIAH	11

APA ITU...

DISCO

Digital Start Up Bussiness Plan Competition

Kompetisi yang diselenggarakan oleh YOTers Jakarta dan YOTers Bekasi ini ditujukan untuk para **mahasiswa calon pengusaha pemula atau startup di bidang digital**. Mendorong inovasi dan kreativitas dalam dunia bisnis digital serta memberikan kesempatan kepada para peserta untuk menunjukkan ide-ide bisnis mereka.

TUJUAN UTAMA

- Mendorong inovasi, kreativitas, dan semangat kewirausahaan di kalangan generasi muda
- Memberikan kesempatan kepada para peserta untuk menunjukkan ide-ide bisnis mereka di depan para juri pada saat kompetisi berlangsung

"Unleashing A Digital Business Innovation For ESG Sustainability"

Dalam menghadapi tantangan ekonomi global, Indonesia perlu membuat perubahan lebih signifikan dan visioner dengan mengedepankan teknologi. Teknologi sebagai sistem elektronik yang dapat menjangkau pasar nasional dan internasional. Transformasi teknologi tidak hanya dapat menjangkau pasar lebih luas, melainkan dapat mempermudah layanan keuangan, efisiensi operasional produksi, efisiensi operasional packing, dan berbagai sektor lainnya. Melansir dari hasil Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), terdapat lebih dari 221 juta pengguna internet di Indonesia pada 2024. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa Indonesia memiliki akses internet yang luas. Akses internet yang luas disertai dengan pengembangan sumber daya produksi adalah strategi visioner untuk mengedepankan sektor ekonomi Indonesia.

Tema dari Business Plan Competition yang diselenggarakan oleh komunitas Young On Top adalah "Unleashing A Digital Business Innovation For ESG Sustainability". Tema ini mengangkat topik inovasi bisnis berbasis teknologi, yang dirancang berdasarkan kreativitas dan inovasi kewirausahaan setiap tim. Rancangan bisnis terdiri dari planning, organizing, developing, engaging, dan monitoring. Setiap aspek perencanaan hendaknya tetap memperhatikan aspek stabilitas environment, social, dan governance (ESG) dan bersifat berkelanjutan.

Dalam usaha atau praktik bisnis, perusahaan perlu menerapkan kebijakan yang terintegrasi lingkungan untuk menjaga agar ketiga aspek tersebut berjalan selaras. ESG kini tidak semata untuk formalitas usaha, melainkan juga untuk meningkatkan kesadaran akan isu sosial dan lingkungan. Dengan mengimplementasi ESG, tidak hanya memperbesar dari segi finansial, melainkan juga memprioritaskan keberlanjutan, mengurangi resiko kerusakan lingkungan dan membangun citra lebih baik. Seiring dengan berkembangnya digitalisasi dengan konsep ESG, kedua hal tersebut akan membawa dampak yang signifikan bagi praktik bisnis dalam menghadapi tantangan global.

Sub Tema:

Catalyst

Social

Technology

Green

Energy

Entrepreneurship

Catalyst

sub-tema ini berfokus pada solusi digital yang dapat meningkatkan akses dan kualitas pendidikan bagi masyarakat luas. Peserta dapat mengusulkan ide seperti platform pembelajaran online, aplikasi edukasi interaktif, atau konten edukasi digital lainnya.

Social

sub-tema sosial mengajak peserta untuk mengembangkan bisnis digital yang memberdayakan dan mengangkat masyarakat, terutama kelompok kurang mampu. Ide bisnis dapat berupa aplikasi untuk membuka lapangan kerja baru, memberikan pelatihan keterampilan digital, atau menyediakan akses mudah ke layanan publik.

Technology

sub-tema teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas suatu produk atau layanan sehingga dapat menjadi nilai tambah dibandingkan dengan sektor lain yang sudah ada di pasar. Bisnis di sektor teknologi mencakup mesin seperti contohnya penemuan mesin penjual otomatis, perangkat lunak, perangkat elektronik, dan produk teknologi lainnya.

Sub Tema:

Catalyst

Social

Technology

Green

Energy

Entrepreneurship

Green

sub-tema green berfokus pada bisnis digital yang ramah lingkungan dan mendukung keberlanjutan alam. Peserta dapat mengusulkan ide seperti aplikasi daur ulang sampah, menukar botol plastik menjadi koin, platform jual beli barang bekas, atau sistem manajemen sumber daya yang efisien.

Energy

sub-tema ini mengajak peserta untuk merancang solusi digital yang dapat meningkatkan akses masyarakat pada pelayanan kesehatan yang terjangkau dan berkualitas. Ide bisnis dapat berupa aplikasi, platform, sistem informasi kesehatan digital, atau aplikasi untuk mendukung gaya hidup sehat.

Entrepreneurship

Entrepreneurship, sub-tema kewirausahaan mendorong peserta untuk menjadi pengusaha digital yang inovatif, bertanggung jawab sosial, dan berkelanjutan. Peserta dapat mengembangkan model bisnis baru yang memanfaatkan teknologi untuk mengatasi masalah lingkungan dan sosial, sekaligus menguntungkan secara finansial

SYARAT & KETENTUAN

Ketentuan Umum

- Peserta DISCO adalah **pelajar/mahasiswa/umum** berusia **16-25 tahun** dari seluruh Indonesia.
- Setiap tim terdiri dari **minimal** 3 orang dan **maksimal** 5 orang (sudah termasuk ketua tim).
- Peserta diwajibkan untuk memilih salah **satu sub-tema** yang telah ditentukan.
- Karya harus bersifat **orisinil** dan **dibuktikan dengan surat orisinalitas** serta belum pernah menjuarai perlombaan manapun.
- Ide bisnis yang dilombakan diperkenankan berasal dari **bisnis yang sudah berjalan atau akan berjalan** dalam lingkup segmen bisnis yang ditentukan.
- **Keputusan juri bersifat mutlak** dan tidak dapat diganggu gugat.
- Apabila terdapat tambahan aturan, ketentuan maupun perubahan jadwal akan diinfokan lebih lanjut oleh panitia.

Ketentuan Lomba

- Peserta memilih salah satu sub-tema lomba yang telah ditentukan.
- Karya harus bersifat orisinil dan dibuktikan dengan surat orisinalitas serta belum pernah diikutsertakan dalam kegiatan perlombaan manapun.
- Penulisan proposal harus menggunakan Bahasa Indonesia disertai EYD yang baik dan benar.
- Mengupload proposal melalui link yang akan dikirim oleh panitia.
- Setelah mengirim proposal, tim wajib melakukan konfirmasi kepada CP yang tertera.
- Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- Apabila terdapat tambahan aturan, ketentuan maupun perubahan jadwal akan diinfokan lebih lanjut oleh panitia.

Ketentuan Peserta

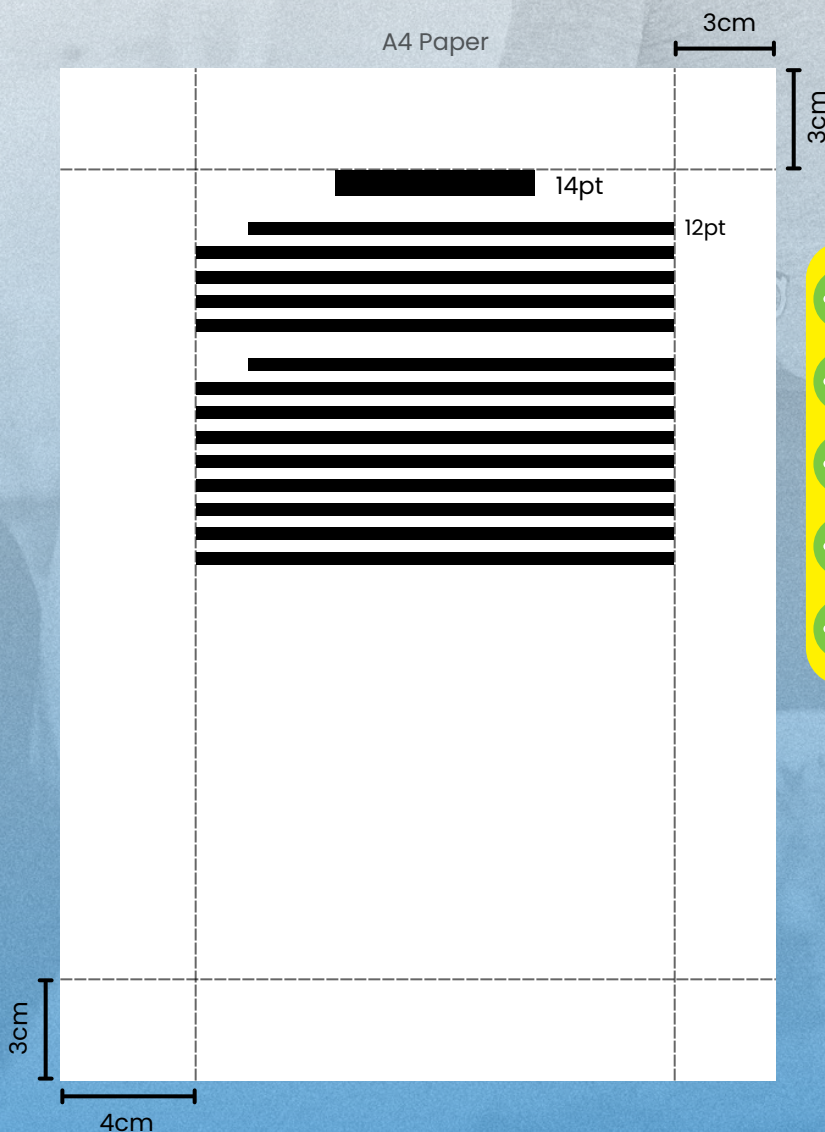
- Peserta DISCO adalah **pelajar/mahasiswa/umum** berusia **16-25 tahun** dari seluruh Indonesia.
- Setiap tim terdiri dari **minimal** 3 orang dan **maksimal** 5 orang (sudah termasuk ketua tim).
- Setiap peserta dalam satu tim wajib mengunggah twibbon pada akun instagram pribadi (akun tidak di-private) dan menandai akun instagram @youngontop, @yotersjakarta, dan @yotersbekasi.
- Setiap peserta dalam satu tim wajib repost postingan poster official DISCO pada akun instagram @youngontop ke ig story akun instagram pribadi (akun tidak di-private).
- Peserta wajib mengikuti ketentuan dan prosedur yang ada.

Ketentuan Pendaftaran

- Registrasi DISCO 2024 akan dibagi menjadi 3 batch:
Batch 1 : 10 Juni – 20 Juni 2024 (Rp 80.000,00)
Batch 2 : 25 Juni – 13 Juli 2024
 - **Fast Track**: Rp 100.000.00,-
 - **Reguler**: ~~Rp 100.000~~ Rp 80.000.00,-**Syarat & Ketentuan:**
 - Wajib follow akun instagram @youngontop, @yotersjakarta, dan @yotersbekasi
 - Wajib tag 5 teman di kolom komentar postingan poster official DISCO
 - Wajib repost postingan poster official DISCO ke story akun pribadi
 - Wajib post twibbon ke calon pribadi**Batch 3** : 15 Juli – 27 Juli 2024 (Rp 120.000,00)
- Registrasi dan pembayaran dilakukan oleh ketua tim melalui link pendaftaran yang sudah tersedia di <https://linktr.ee/disco2024>.
 - **Twibbon & Poster**
Ketua tim wajib mengunggah bukti twibbon dan share poster dari seluruh akun instagram anggotanya. **Twibbon** dapat diunduh pada twb.nz/disco2024 dengan menggunakan foto bebas dengan pakaian yang rapi dan sopan lalu diunggah pada akun instagram pribadi tiap anggota (akun tidak di-private) dan menandai akun instagram @youngontop, @yotersjakarta, dan @yotersbekasi. **Poster Official DISCO** dapat diperoleh diposting IG @youngontop lalu repost pada ig story akun instagram pribadi tiap anggota (akun tidak di-private).
- Peserta mengirimkan Proposal pada link formulir yang akan dikirimkan oleh panitia.

Format Penulisan Proposal

- Judul Proposal menggunakan nama bisnis/produk (diperbolehkan dalam bentuk Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris).
- Proposal diketik dengan menggunakan Microsoft Word dengan kertas A4.
- Font Times New Roman 12 pt dengan judul 14pt (Bold).
- Format tulisan Justify (rata kanan kiri) Spasi 1,5.
- Margin Top 3 cm, Left 4 cm, Right 3 cm, Bottom 3 cm.
- Maksimal 15 halaman tidak termasuk halaman awal, kata pengantar, daftar isi, ringkasan daftar pustaka, dan lampiran.
- Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai Ejaan yang Disempurnakan (EYD).
- Proposal Bisnis Plan dapat didesain sekreatif mungkin.



- ✓ Sampul depan
- ✓ Font: Times New Roman
- ✓ Maks 15 halaman isi
- ✓ EYD
- ✓ Kreatif

Sistematika Penulisan Proposal

A. Cover

- Dibentuk semenarik mungkin melalui gambar dan desain kreatif.
- Gambar dan design cover depan proposal harus mewakili jenis dan karakter ide usaha.
- Cover wajib berisi logo usaha (jika ada), logo YOT, logo YOTers Jakarta, dan logo YOTers Bekasi (dapat diunduh pada folder *Keperluan Peserta*).

Isi cover mencakup:

1. Judul Ide Bisnis
2. Nama Tim
3. Nama Ketua dan Anggota Tim
4. Kota asal ketua tim, Tanggal Tahun Penulisan

B. Lembar orisinalitas

Ditandatangani di atas materai 10.000 oleh Ketua Tim

C. Daftar Isi

D. Ringkasan

E. BAB I Pendahuluan

- Latar belakang ide atas inovasi bisnis yang diciptakan.
- Identitas bisnis serta visi & misi usaha.

F. BAB II Detail informasi produk

- Deskripsi Produk usaha.
- Alur produksi / Prototype.
- Kegunaan dan fungsi produk (keberlanjutannya dalam jangka panjang).

G. BAB III Strategi pemasaran

- Rencana pemasaran meliputi (4P bagi produk tangible & 6P untuk produk intangible, Packaging, Branding) dan dibentuk sekreatif mungkin sehingga dapat unggul pada pasar kompetitif.
- Analisis SWOT usaha (Strengths, Weakness, Opportunity, Threats).
- Analisis Pasar (Ukuran pasar, Tren pasar, Persaingan, Pelanggan potensial).

H. BAB IV Proyeksi keuangan

- Anggaran Biaya.
- Proyeksi Laba Rugi.
- Analisis Break Even Point (BEP) dan Payback Period.

I. BAB V Penutup

- Kesimpulan.
- Saran.

TIMELINE



PENILAIAN

Kreativitas serta inovatif keterkaitan ide dengan tema diambil (25%)

- Orisinalitas dan kekuatan ide bisnis.
- Tingkat inovasi produk/layanan yang ditawarkan.
- Potensi dampak positif terhadap masyarakat atau industri.
- Sejauh mana ide atau solusi yang ditawarkan berbeda dan membedakan dari yang sudah ada di pasar atau industri terkait. Kemampuan untuk menciptakan proposisi nilai yang unik dan menarik bagi pelanggan atau pengguna.

Business Model Canvas (30%)

- Meliputi Customer Segment, Value Propositions, Channel, Customer Relationship, Revenue Streams, Key Activities, Key Resources, Key Partners dan Cost Structure.

Prototype (25%)

- Kriteria penilaian ini biasanya terkait dengan pengembangan prototipe awal dari produk atau layanan yang sedang dikembangkan.

Ketepatan format penulisan dan waktu pengumpulan (20%)

Top 10 Syarat dan Ketentuan

Peserta yang dinyatakan lolos ke Top 10 akan diumumkan oleh panitia.

- Peserta diwajibkan membuat power point presentasi.
- Presentasi dilakukan secara daring melalui Platform Zoom Cloud Meeting di depan juri.
- Peserta diwajibkan mengirimkan video Pitch Deck dengan durasi minimal 5 menit, maksimal 15 menit.
- Deadline pengumpulan video Pitch Deck di hari **Rabu, 31 Agustus 2024** pukul **23.59 WIB**.
- Peserta diwajibkan menyediakan foto potrait bebas asal sopan dengan format *.jpg/.jpeg/.png* dengan format file: **FOTO_NAMA TIM_NAMA ANGGOTA 1/2/3**.
- File power point presentasi dikumpulkan menggunakan format *.pptx* atau *.pdf* dengan ketentuan nama file: **DISCO_NAMA TIM_NAMA_KETUA TIM**.
- Link pengumpulan akan diinfokan lebih lanjut oleh panitia.
- Saat melakukan presentasi, peserta wajib menggunakan pakaian bebas rapih dan sopan.
- Seluruh keputusan panitia dan dewan juri bersifat mutlak serta tidak dapat diganggu gugat.

Penilaian Juara

1. Nilai Proposal Business Plan (40%)

2. Nilai Presentasi (60%)

Meliputi sistematika penyajian dan isi proposal business plan yang telah dibuat, cara penyampaian tim, pemahaman tim mengenai produk/karya, cara menjawab dan ketepatan jawaban, serta ketepatan durasi penyajian.

HADIAH



Juara 1

1.500.000

Sertifikat & Plakat



Juara 2

1.000.000

Sertifikat & Plakat



Juara 3

750.000

Sertifikat & Plakat

#YOT15TAHUN

YOTers
Jakarta

YOTers
Bekasi



**WE CHALLENGE YOU TO
SHOW YOUR SKILL AND
CREATIVITY!!**

**AYOO
DAFTAR**



Contact Person:

081292052121 (Putri) | 081218334019 (Afifa)