



**OLIVIA X  
2025**

Olimpiade Vokasi  
Indonesia



Unlocking the Wonders of Tomorrow:

# Bridging Innovation and Sustainability

Fakultas Vokasi  
Universitas Brawijaya

[olivia.ub.ac.id](http://olivia.ub.ac.id)

## Panduan Lomba

### Business & Finance

- *Business Plan*
- *Business Case*
- *Finance & Banking*

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
DAFTAR ISI .....	ii
BUSINESS PLAN .....	1
A. GAMBARAN LOMBA .....	1
B. TEMA .....	1
C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA .....	2
D. TIMELINE LOMBA .....	3
E. BABAK PENYISIHAN .....	3
F. BABAK FINAL .....	6
G. PENGHARGAAN JUARA .....	8
H. NARAHUBUNG .....	8
BUSINESS CASE .....	2
A. GAMBARAN LOMBA .....	2
B. TEMA .....	3
C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA .....	3
D. TIMELINE LOMBA .....	4
E. BABAK PENYISIHAN .....	4
F. BABAK FINAL .....	5
G. PENGHARGAAN JUARA .....	6
H. NARAHUBUNG .....	7
FINANCE & BANKING .....	7
A. GAMBARAN LOMBA .....	7
B. TEMA .....	7
C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA .....	7
D. TIMELINE LOMBA .....	8
E. BABAK PENYISIHAN .....	9
F. BABAK FINAL .....	10
G. KISI-KISI SOAL CERDAS CERMAT .....	10
H. PENGHARGAAN JUARA .....	12
I. NARAHUBUNG .....	12

## BUSINESS PLAN

*“TechnoProduct: Inovasi Produk Digital untuk Pendidikan yang Berkualitas dan Berkelanjutan”*

### A. GAMBARAN LOMBA

*Business Plan Competition OLIVIA X 2025* merupakan ajang kompetisi rancangan bisnis yang dirancang untuk mengasah kreativitas, inovasi, dan kemampuan kewirausahaan mahasiswa vokasi dari seluruh Indonesia. Dengan format business plan yang berfokus pada pengembangan produk teknologi untuk pendidikan, peserta akan merancang solusi inovatif yang menggabungkan produk fisik dan digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Lomba ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan ide bisnis yang tidak hanya menguntungkan secara finansial, tetapi juga memberikan dampak sosial yang berkelanjutan.

Kompetisi ini tidak hanya berfokus pada pengembangan platform digital atau aplikasi, tetapi LEBIH MENEKANKAN pada inovasi produk fisik yang dapat diintegrasikan dengan teknologi digital. Para peserta ditantang untuk merancang produk nyata yang dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran. Peserta akan melewati dua tahap seleksi, yaitu babak penyisihan dengan pengumpulan proposal business plan dan babak final yang dilakukan secara langsung (luring).

### B. TEMA

"TechnoProduct: Inovasi Produk Digital dan Fisik untuk Pendidikan yang Berkualitas dan Berkelanjutan" menyoroti pentingnya pengembangan produk teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Tema ini mengajak mahasiswa untuk mengembangkan solusi inovatif dalam bentuk produk fisik yang terintegrasi dengan teknologi digital, seperti alat peraga pembelajaran interaktif, perangkat praktikum, kit pembelajaran STEAM, dan media pembelajaran adaptif.

Sejalan dengan tema besar OLIVIA X 2025, *"Unlocking the Wonders of Tomorrow: Bridging Innovation and Sustainability,"* kompetisi ini menjadi wadah bagi mahasiswa untuk menciptakan produk pendidikan yang menggabungkan inovasi teknologi dengan keberlanjutan. Mahasiswa ditantang untuk tidak hanya fokus pada aspek teknologi, tetapi juga mempertimbangkan dampak sosial, keberlanjutan bisnis, dan potensi produksi massal. Melalui

kompetisi ini, diharapkan dapat lahir produk-produk inovatif yang memberikan solusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, sekaligus menciptakan peluang bisnis yang berkelanjutan dalam sektor pendidikan.

### **C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA**

1. Peserta memenuhi syarat dan ketentuan OLIVIA X 2025 secara umum:
  - Mahasiswa aktif D3/D4 perguruan tinggi di Indonesia
  - Kompetisi diikuti secara tim dengan jumlah anggota maksimal 3 orang
  - Setiap perguruan tinggi dapat mengirimkan lebih dari 1 tim
  - Setiap tim harus dibimbing oleh 1 dosen pendamping
2. Kewajiban administratif peserta:
  - Melampirkan lembar pengesahan dan pernyataan orisinalitas karya
  - Menyertakan biodata peserta dan pembimbing sesuai format
  - Wajib melakukan pendaftaran ulang jika lolos ke babak final
  - Mengikuti seluruh rangkaian lomba jika lolos seleksi
  - Segala informasi tambahan tentang lomba akan diperbarui di laman resmi dan media sosial OLIVIA X 2025.
3. Proposal business plan yang diajukan harus:
  - Orisinal dan belum pernah dipublikasikan/dilombakan sebelumnya
  - Tidak mengandung unsur plagiarisme, SARA, politik praktis, atau konten tidak pantas
  - Berfokus pada pengembangan produk fisik yang terintegrasi dengan teknologi digital
  - Memiliki potensi keberlanjutan bisnis dan dampak sosial
4. Produk yang diusulkan harus memenuhi kriteria:
  - Belum dipasarkan secara komersial
  - Dapat direalisasikan dan diproduksi
  - Memiliki unsur inovasi dan kebaruan
  - Sesuai dengan tema yang ditentukan
5. Ketentuan penilaian:
  - Dewan juri berwenang memberikan penilaian sesuai kriteria yang ditetapkan
  - Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
  - Hak kekayaan intelektual atas produk tetap menjadi milik peserta



6. Diskualifikasi:

- Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang terbukti melakukan kecurangan
- Peserta yang tidak melengkapi persyaratan administratif
- Peserta yang tidak mengikuti seluruh rangkaian lomba

7. Peserta yang lolos babak penyisihan:

- Wajib melakukan pendaftaran ulang sesuai waktu yang ditentukan
- Wajib mengikuti technical meeting
- Wajib hadir pada saat presentasi final

#### D. TIMELINE LOMBA

Tahapan	Waktu	Keterangan
Registrasi Peserta	26 Maret - 31 Mei 2025	Daring
Batas Pengumpulan Karya	s.d. 31 Mei 2025	Daring
Babak Penyisihan	2 - 23 Juni 2025	Daring
Pengumuman Finalis	24 Juni 2025	Daring
Technical Meeting	1 Juli 2025	Daring
Final dan Awarding	29-31 Juli 2025	Luring

#### E. BABAK PENYISIHAN

1. Ketentuan Umum:

- Presentasi dalam format PowerPoint, maksimal 15 slide
- Fokus pada pengembangan produk fisik yang terintegrasi dengan teknologi digital untuk pendidikan
- Ide bisnis harus orisinal, belum pernah dilombakan atau dipublikasikan
- Menggunakan metode analisis BMC (Business Model Canvas) atau SWOT
- Format file: .pptx atau .pdf

2. Struktur Presentasi:

a. Slide 1: Judul & Visi

- Nama startup/produk
- Logo tim (jika ada)
- Visi dan misi bisnis
- Nama anggota tim dan institusi

- b. Slide 2: Masalah yang Dihadapi
  - Identifikasi masalah dalam dunia pendidikan yang akan diselesaikan
  - Data statistik/fakta pendukung
  - Visual yang menggambarkan masalah (grafik/infografis)
  - Dampak masalah terhadap kualitas dan keberlanjutan pendidikan
- c. Slide 3: Rumusan Masalah & Tujuan
  - Rumusan masalah yang spesifik
  - Tujuan jangka pendek dan jangka panjang
  - Manfaat bagi stakeholder pendidikan (siswa, guru, institusi)
- d. Slide 4: Solusi yang Ditawarkan
  - Deskripsi produk/layanan secara singkat
  - Visualisasi produk (gambar/ilustrasi/prototipe)
  - Bagaimana solusi mengatasi masalah yang diidentifikasi
  - Integrasi antara komponen fisik dan teknologi digital
- e. Slide 5: Proposisi Nilai
  - Unique Value Proposition (UVP)
  - Diferensiasi dengan solusi yang sudah ada
  - Manfaat utama bagi pengguna
  - Dampak pada kualitas dan keberlanjutan pendidikan
- f. Slide 6: Model Bisnis
  - Struktur model bisnis (B2B, B2C, B2G, dll.)
  - Sumber pendapatan
  - Struktur biaya
  - Strategi penetapan harga
- g. Slide 7: Analisis Pasar
  - Ukuran pasar (TAM, SAM, SOM)
  - Segmentasi target pengguna
  - Tren pasar pendidikan
  - Potensi pertumbuhan
- h. Slide 8: Analisis Kompetitor
  - Pemetaan pesaing utama
  - Analisis perbandingan (tabel/matriks)
  - Keunggulan kompetitif
  - Barrier to entry

- i. Slide 9: Strategi Pemasaran & Penjualan
  - Saluran pemasaran
  - Customer acquisition strategy
  - Strategi retensi pelanggan
  - Timeline peluncuran produk
  - KPI (Key Performance Indicators)
- j. Slide 10: Rencana Pengembangan Produk
  - Product roadmap
  - Timeline pengembangan fitur
  - Rencana pengembangan jangka pendek dan jangka panjang
  - Skalabilitas produk
- k. Slide 11: Proses Produksi & Manajemen
  - Alur proses produksi (diagram)
  - Teknologi yang digunakan
  - Struktur organisasi
  - Mitra strategis yang dibutuhkan
- l. Slide 12: Kemajuan & Bukti Validasi
  - Progress yang sudah dicapai
  - Bukti validasi pasar (jika ada)
  - Testimoni pengguna (jika ada)
  - Milestone yang telah tercapai
- m. Slide 13: Proyeksi Keuangan
  - Proyeksi pendapatan (grafik)
  - Proyeksi biaya
  - Break-even analysis
  - ROI (Return on Investment)
  - \*Peserta dapat menyematkan link file Excel untuk detail proyeksi keuangan
- n. Slide 14: Analisis Risiko & Mitigasi
  - Identifikasi risiko potensial
  - Strategi mitigasi risiko
  - Analisis SWOT atau BMC (pilih salah satu)
  - Rencana kontingensi
- o. Slide 15: Penutupan & Call to Action
  - Ringkasan value proposition
  - Dampak sosial dan lingkungan

- Rencana ke depan
- Call to action
- Informasi kontak tim

### 3. Pengumpulan Proposal:

- Format PDF maksimal 50 MB
- Diunggah ke website pengumpulan karya yang disediakan oleh panitia
- Nama file: OLIVIA2025\_BusinessPlan\_JudulKarya\_NamaKetuaTim\_Universitas

### 4. Pengumuman Hasil:

- 5 tim terbaik akan lolos ke babak final
- Diumumkan melalui website dan sosial media resmi OLIVIA X 2025
- Tim yang lolos wajib melakukan registrasi ulang

### 5. Sanksi dan Diskualifikasi:

- Plagiarisme
- Konten yang mengandung SARA
- Pelanggaran etika dan norma
- Keterlambatan pengumpulan

## KRITERIA PENILAIAN

NO	ASPEK PENILAIAN	BOBOT
1	Kelayakan bisnis dan potensi pasar	25%
2	Integrasi teknologi digital dengan produk fisik	25%
3	Dampak terhadap kualitas dan keberlanjutan pendidikan	25%
4	Kualitas dan kejelasan presentasi	25%

## F. BABAK FINAL

### 1. Ketentuan Umum:

- Peserta finalis wajib membuat **one-page slide business plan** yang merangkum seluruh ide bisnis dalam satu slide PowerPoint
- Waktu presentasi maksimal 10 menit, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dari dewan juri



- Fokus tetap pada inovasi produk digital dan fisik untuk pendidikan yang berkualitas dan berkelanjutan
- Slide harus komprehensif namun ringkas, mudah dibaca, dan *visually appealing*
- Format file: .pptx atau .pdf

## KRITERIA PENILAIAN

### One-Page Slide (40%)

NO	ASPEK PENILAIAN	DESKRIPSI	BOBOT
1	Visual Design & Clarity	Kemudahan membaca dan memahami informasi, Komposisi dan hierarki informasi, Estetika visual dan profesionalisme	10%
2	Comprehensiveness	Kelengkapan elemen bisnis yang disajikan, Keterkaitan antar elemen bisnis	10%
3	Originality & Creativity	Bagaimana ide/gagasan diorganisasikan secara logis dan sistematis. pengembangan konten yang terstruktur, kesimpulan yang kuat, serta kejelasan alur penyampaian.	10%
4	Strategic Focus	Kemampuan menyoroti aspek terpenting dari bisnis, Relevansi dengan tema kompetisi	10%

### Presentasi (60%)

NO	ASPEK PENILAIAN	DESKRIPSI	BOBOT
1	Delivery & Communication	Kejelasan dalam penyampaian ide, Kemampuan menjelaskan konsep kompleks secara sederhana, Keterampilan public speaking	15%
2	Business Viability	Kelayakan bisnis secara komersial, Potensi skalabilitas dan pertumbuhan, Pemahaman tentang dinamika pasar	15%

3	Innovation & Impact	Tingkat inovasi teknologi yang diintegrasikan, Dampak potensial terhadap sektor pendidikan, Aspek keberlanjutan (sustainability)	15%
4	Q&A Performance	Kemampuan menjawab pertanyaan juri dengan tepat, Penguasaan aspek teknis dan bisnis, Kreativitas dalam menghadapi pertanyaan kritis	15%

#### **G. PENGHARGAAN JUARA**

NO	KATEGORI	HADIAH
1	Juara 1	Rp. 3.000.000
2	Juara 2	Rp. 2.500.000
3	Juara 3	Rp. 2.000.000

#### **H. NARAHUBUNG**

Website : <https://olivia.ub.ac.id/>  
 Instagram : @oliviaxub  
 E-mail : olivia@ub.ac.id

## BUSINESS CASE

*Business Challenge : How MNC Promotes Sustainability Through ESG's*

### A. GAMBARAN LOMBA

Dewasa ini, perusahaan-perusahaan global mulai melirik dan mengusung konsep ramah lingkungan seiring dengan meningkatnya kesadaran masyarakat akan isu lingkungan akibat proses bisnis. Melihat adanya tren positif tersebut, OLIVIA X 2025 Business Case Competitions memilih untuk mengangkat tema *Business Challenge : How MNC promotes sustainability through ESG's* untuk turut serta meramaikan tren tersebut di Indonesia. Perusahaan multinasional (MNC) memainkan peran penting dalam mendorong keberlanjutan dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip Environmental, Social, and Governance (ESG) ke dalam operasi mereka. ESG telah menjadi kerangka kerja utama bagi bisnis dalam menghadapi tantangan keberlanjutan sambil tetap menjaga profitabilitas dan kepercayaan pemangku kepentingan. MNC menghadapi tantangan dan peluang unik dalam menerapkan inisiatif ESG karena cakupan global, regulasi yang beragam, dan kompleksitas rantai pasokan mereka. Meskipun telah melakukan berbagai upaya, MNC menghadapi tantangan dalam penerapan ESG, termasuk risiko greenwashing, regulasi yang tidak konsisten antarnegara, serta biaya tinggi untuk transformasi berkelanjutan. Untuk mengatasi tantangan ini, perusahaan mulai memanfaatkan teknologi digital seperti AI dan blockchain guna meningkatkan transparansi dan pelacakan ESG. Semakin meningkatnya tuntutan investor dan konsumen akan akuntabilitas, penerapan ESG bukan lagi pilihan, tetapi kebutuhan strategis. MNC yang berhasil mengintegrasikan ESG ke dalam model bisnis mereka tidak hanya berkontribusi pada masa depan yang lebih berkelanjutan, tetapi juga memperoleh keunggulan kompetitif dalam pasar yang semakin bertanggung jawab.

Di kompetisi business case kali ini, kami menantang mahasiswa/i sarjana/diploma dari seluruh Indonesia untuk mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menganalisis perubahan perilaku konsumen terhadap tren bisnis di Indonesia serta memberikan inovasinya untuk memaksimalkan peluang yang ada.

## **B. TEMA**

*Business Challenge : How MNC promotes sustainability through ESG's*

## **C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA**

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan umum Olimpiade Vokasi Indonesia (OLIVIA) yang dapat dilihat di panduan umum, serta syarat dan ketentuan khusus untuk lomba *Business Case Competition* yang tercantum dalam panduan ini.
2. Peserta adalah mahasiswa aktif D4/D3 perguruan tinggi negeri atau swasta vokasi di Indonesia dibuktikan dengan scan kartu pelajar.
3. Setiap peserta wajib membaca, memahami dan menyanggupi semua ketentuan yang termuat dalam panduan lomba Business Case Competition ini
4. Setiap tim terdiri dari maksimal tiga (3) orang peserta dari program studi sama atau berbeda namun pada perguruan tinggi vokasi yang sama.
5. Setiap individu hanya dapat mewakili satu tim.
6. Kompetisi akan dilakukan dalam 2 tahapan yaitu babak penyisihan berupa Tes Kemampuan Dasar Bisnis yang dilakukan secara daring. 5 tim dengan skor tertinggi berhak mengikuti babak final yang dilakukan secara luring di Universitas Brawijaya.
7. Dilarang melakukan kecurangan dalam bentuk apapun baik sebelum, selama, ataupun setelah kompetisi berlangsung dan menjadi kebijakan panitia untuk menyatakan tim/peserta yang bersangkutan tereliminasi dalam kompetisi.
8. Keputusan dewan juri dan kebijakan panitia bersifat mutlak serta tidak dapat diganggu gugat.
9. Setelah melakukan registrasi sesuai dengan ketentuan OLIVIA X 2025, peserta kompetisi Business Case wajib bergabung dalam Google Classroom yang akan disediakan oleh panitia. Informasi terkait link Google Classroom dan teknis babak penyisihan lomba ini akan diumumkan melalui sosial media OLIVIA X 2025
10. Segala Informasi yang bersangkutan dengan Business Case Competition akan disampaikan melalui Google Classroom dan media sosial OLIVIA X 2025.

#### D. TIMELINE LOMBA

Tahapan	Waktu	Keterangan
Registrasi Peserta	26 Maret - 31 Mei 2025	Daring
Batas Pengumpulan Karya	s.d. 31 Mei 2025	Daring
Babak Penyisihan	2 - 23 Juni 2025	Daring
Pengumuman Finalis	24 Juni 2025	Daring
Technical Meeting	1 Juli 2025	Daring
Final dan Awarding	29-31 Juli 2025	Luring

#### E. BABAK PENYISIHAN

1. Peserta wajib mengunggah twibbon pada akun Instagram masing-masing anggota tim dengan ketentuan sebagai berikut:

- Keikutsertaan: Peserta wajib mengunggah twibbon sebagai tanda keikutsertaan dalam OLIVIA X 2025 Business Case Competitions.
- Akun Publik: Pastikan akun Instagram yang digunakan dapat diakses oleh publik (tidak dalam mode privat).
- Tipe Unggahan:
  - i. Instagram Post: Unggah twibbon sebagai postingan reguler di akun Instagram.
  - ii. Instagram Story: Repost atau unggah twibbon ke Instagram Story.
- Kewajiban Unggahan:
  - i. Instagram Story: Unggahan ini harus dilakukan sebagai syarat pendaftaran dan tidak boleh dihapus hingga 1x24 jam setelah registrasi.
  - ii. Instagram Post: Unggahan ini juga merupakan syarat pendaftaran dan tidak boleh dihapus sebelum registrasi kompetisi ditutup.
- Tagging: Semua peserta wajib menandai (tag) akun Instagram resmi serta 5 akun teman lainnya pada unggahan twibbon dengan caption yang telah ditentukan oleh panitia.



- Informasi Tambahan: Detail mengenai twibbon dan caption akan diinformasikan melalui sosial media OLIVIA X 2025.

2. Peserta Business Case wajib mengikuti *Business Podcast Session* yang diselenggarakan oleh panitia dalam rangkaian acara OLIVIA X 2025. Sesi ini akan diadakan melalui media Instagram Live dan YouTube Live milik Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya.
3. Pada tahap babak penyisihan, peserta akan mengikuti Tes Kemampuan Bisnis Dasar secara daring.
4. Tes Kemampuan Bisnis Dasar bertujuan untuk menilai pengetahuan dan keterampilan dasar peserta dalam bidang bisnis, mencakup berbagai aspek penting.
5. Penilaian dilakukan otomatis oleh sistem. Setiap jawaban benar mendapat poin, jawaban salah tidak mengurangi poin.
6. Lima (5) tim dengan skor tertinggi berhak melaju ke babak final yang akan diselenggarakan secara luring di Universitas Brawijaya.
7. Peserta wajib memastikan koneksi internet stabil selama tes berlangsung.
8. Peserta dilarang menggunakan alat bantu seperti buku, catatan, atau berkolaborasi dengan peserta lain.
9. Peserta wajib mematuhi semua peraturan dan ketentuan yang ditetapkan oleh panitia.
10. Detail teknis pelaksanaan akan disampaikan lebih lanjut pada saat *Technical Meeting* babak penyisihan.

## F. BABAK FINAL

1. Penetapan Studi Kasus: Pada babak final ini, kelima tim finalis akan menerima satu studi kasus yang identik, selaras dengan tema kompetisi Business Case.
2. Tahap Persiapan: Setiap tim diberikan alokasi waktu selama 15 menit untuk:
  - a. *Brainstorming* ide dan pendekatan solusi.
  - b. Melakukan riset data yang relevan untuk mendukung analisis.
  - c. Menyusun kerangka presentasi yang ringkas dan efektif.
3. Pengumpulan Materi Presentasi:
  - a. Seluruh materi presentasi (dalam format yang ditentukan panitia) wajib diserahkan kepada panitia sebelum dimulainya sesi presentasi.
4. Penentuan Urutan Presentasi:

- a. Urutan tampil presentasi akan ditentukan melalui proses undian yang dilakukan secara terbuka sesaat sebelum sesi presentasi dimulai.
5. Pelaksanaan Presentasi:
- a. Setiap tim akan mempresentasikan analisis studi kasus mereka di hadapan tim finalis lainnya dan dewan juri.
6. Sesi DEBATE AND OVERVIEW (Tanya Jawab):
- a. Setelah setiap tim menyelesaikan presentasinya, akan diadakan sesi tanya jawab yang terdiri dari:
    - i. Satu pertanyaan dari tim lawan (ditujukan untuk menguji validitas dan ketahanan solusi).
    - ii. Satu pertanyaan dari masing-masing anggota dewan juri (untuk menggali lebih dalam dalam aspek tertentu dari studi kasus).
7. Informasi Tambahan:
- a. Detail teknis lebih lanjut mengenai mekanisme *Debate and Overview*, kriteria penilaian, dan tata tertib akan disampaikan secara komprehensif pada saat *Technical Meeting* babak final.

## KRITERIA PENILAIAN

NO	ASPEK PENILAIAN	BOBOT
1	Analisis Masalah dan Solusi	20%
2	Kerjasama Tim	20%.
3	Kemampuan Presentasi (Kelancaran, Sistematika, Sikap, dan Penampilan)	10%
4	Teknik visualisasi data dan konten	15%
5	Kemampuan Menjawab dan Mempertahankan Argumentasi	30%
6	Manajemen waktu presentasi	5%

## G. PENGHARGAAN JUARA

NO	KATEGORI	HADIAH
1	Juara 1	Rp. 3.000.000
2	Juara 2	Rp. 2.500.000
3	Juara 3	Rp. 2.000.000

## H. NARAHUBUNG

Website : <https://olivia.ub.ac.id/>  
Instagram : @oliviaxub  
E-mail : olivia@ub.ac.id

## FINANCE & BANKING

*Empowering Future Financial Leaders*

### A. GAMBARAN LOMBA

OLIVIA X 2025: National Finance & Banking Olympiad" adalah kompetisi tingkat nasional yang dirancang untuk menguji wawasan, keterampilan analitis, dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa vokasi (D3/D4) di bidang akuntansi, perbankan, dan manajemen keuangan.

Kompetisi ini terdiri dari dua tahap utama. Pada babak penyisihan yang dilaksanakan secara online, peserta akan mengerjakan soal pilihan ganda dan esai secara individual, dengan nilai setiap anggota tim yang akan diakumulasikan untuk menentukan peringkat tim. Sedangkan pada babak final, 9 tim terbaik dari penyisihan akan bertanding dalam format kompetisi cerdas cermat, yang mencakup babak penyisihan final dan babak grand final.

Di babak final, tim akan bersaing dalam adu strategi dan kecerdasan finansial melalui sesi pertanyaan wajib, pertanyaan lemparan, dan pertanyaan rebutan untuk meraih gelar juara nasional. Kompetisi ini tidak hanya mengasah kemampuan akademik peserta, tetapi juga melatih kerja sama tim, kecepatan berpikir, serta ketangguhan dalam menghadapi tantangan di dunia keuangan dan perbankan.

### B. TEMA

*Empowering Future Financial Leaders*

### C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan umum Olimpiade Vokasi Indonesia (OLIVIA) yang dapat dilihat di panduan umum, serta syarat dan ketentuan khusus untuk lomba *Finance & Banking Championship* yang tercantum dalam panduan ini

2. Peserta adalah mahasiswa aktif D4/D3 perguruan tinggi negeri atau swasta vokasi di Indonesia dibuktikan dengan scan kartu pelajar.
3. Setiap peserta wajib membaca, memahami dan menyanggupi semua ketentuan yang termuat dalam panduan lomba *Finance & Banking Championship* ini
4. Setiap tim terdiri dari tiga (3) orang peserta dari program studi sama atau berbeda namun pada perguruan tinggi vokasi yang sama.
5. Setiap individu hanya dapat mewakili satu tim.
6. Tidak ada batasan jumlah tim dari satu institusi.
7. Peserta wajib mendaftar melalui formulir resmi yang disediakan panitia.
8. Biaya pendaftaran ditentukan oleh panitia dan bersifat **non-refundable**.
9. Peserta wajib mengikuti seluruh tahapan lomba sesuai jadwal yang telah ditetapkan.
10. Dilarang melakukan kecurangan dalam bentuk apapun baik sebelum, selama, ataupun setelah kompetisi berlangsung dan menjadi kebijakan panitia untuk menyatakan tim/peserta yang bersangkutan tereliminasi dalam kompetisi.
11. Keputusan dewan juri dan kebijakan panitia bersifat mutlak serta tidak dapat diganggu gugat.
12. Segala informasi tambahan tentang lomba akan diperbarui di laman resmi dan media sosial OLIVIA.

#### KETENTUAN KHUSUS

1. Lomba akan dilaksanakan dalam dua tahap: babak penyisihan dan babak final.
2. Soal mencakup aspek fundamental dan inovasi dalam keuangan, termasuk akuntansi, manajemen keuangan dan investasi, serta perbankan dan sistem keuangan.

#### D. TIMELINE LOMBA

Tahapan	Waktu	Keterangan
Registrasi Peserta	26 Maret - 31 Mei 2025	Daring
Batas Pengumpulan Karya	s.d. 31 Mei 2025	Daring
Babak Penyisihan	2 - 23 Juni 2025	Daring
Pengumuman Finalis	24 Juni 2025	Daring
Technical Meeting	1 Juli 2025	Daring
Final dan Awarding	29-31 Juli 2025	Luring

## E. BABAK PENYISIHAN

1. Babak penyisihan akan dilakukan secara daring/online menggunakan Google Form dengan pengawasan Proctorio.
2. Setiap anggota tim akan mengerjakan soal secara **individual**, mencakup tiga bidang utama:
  1. Akuntansi
  2. Perbankan
  3. Manajemen Keuangan
3. Bobot nilai individu akan dijumlahkan untuk menentukan skor akhir tim.
4. Peserta wajib menggunakan laptop/PC dengan browser Google Chrome dan menginstal Proctorio Extension sebelum ujian.
5. Kamera wajib dinyalakan, dan peserta harus terlihat jelas dalam layar sepanjang sesi ujian.
6. Proctorio akan merekam layar peserta, sehingga peserta tidak diperbolehkan membuka tab atau aplikasi lain selain ujian.
7. Peserta harus bergabung di Zoom untuk pengawasan tambahan oleh panitia.
8. Mikrofon harus aktif, tetapi peserta harus tetap dalam keadaan mute kecuali saat diperlukan panitia
9. Peserta harus mengakses ujian melalui perangkat laptop/PC, bukan smartphone.
10. Dilarang berbicara, bekerja sama, atau menggunakan perangkat tambahan selama ujian.
11. Nama tampilan di Zoom harus sesuai dengan format: [Nama Lengkap] - [Institusi]
12. Setiap tim akan diberikan waktu 60 menit untuk menyelesaikan soal.
13. Jawaban peserta akan dinilai oleh dewan juri dan diumumkan saat jadwal pengumuman.
14. Sistem auto-submit akan diaktifkan, sehingga jawaban akan terkirim otomatis setelah waktu habis.
15. Kriteria penilaian babak penyisihan ini adalah Pilihan ganda: Bobot 70% dari total nilai dan Esai singkat: Bobot 30% dari total nilai.
16. Detail teknis pelaksanaan akan disampaikan lebih lanjut pada saat *Technical Meeting* babak penyisihan.
17. 9 tim dengan skor tertinggi akan melaju ke babak final



## **F. BABAK FINAL**

1. 9 tim terbaik dari babak penyisihan akan bertanding dalam Babak Final, yang terdiri dari dua tahap yaitu
  - a. Babak Penyisihan Final – 3 pertandingan, masing-masing terdiri dari 3 tim
  - b. Babak Grand Final – 3 tim terbaik dari Babak Penyisihan Final bertanding untuk memperebutkan juara 1, 2, dan 3.
2. Setiap grup akan bertanding dalam 1 pertandingan dengan format 3 sesi kompetisi yang terdiri dari :
  - Sesi 1: Pertanyaan Wajib
  - Sesi 2: Pertanyaan Lemparan
  - Sesi 3: Pertanyaan Rebutan
3. 9 tim akan dibagi menjadi 3 grup (A, B, C), masing-masing terdiri dari 3 tim dengan detail berikut:
  - a. Pertandingan 1 (Grup A) → 3 tim bertanding, pemenang lolos ke Grand Final
  - b. Pertandingan 2 (Grup B) → 3 tim bertanding, pemenang lolos ke Grand Final
  - c. Pertandingan 3 (Grup C) → 3 tim bertanding, pemenang lolos ke Grand Final
4. Tim dengan akumulasi skor tertinggi di setiap grup akan maju ke Grand Final.
5. Jika ada nilai seri, akan ada 1 pertanyaan tambaha per tim sebagai tie-breaker.
6. 3 tim yang lolos dari Babak Penyisihan Final akan bertanding di Grand Final.
7. Sistem pertandingan sama dengan Babak Penyisihan Final (3 sesi kompetisi).
8. Tim dengan skor tertinggi di Grand Final akan menjadi Juara 1, peringkat kedua menjadi Juara 2, dan peringkat ketiga menjadi Juara 3.
9. Detail teknis lomba akan diumumkan dan dibahas dalam sesi Technical Meeting sebelum final.
10. Keputusan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

## **G. KISI-KISI SOAL CERDAS CERMAT**

### **I. Akuntansi**

1. **Konsep Dasar Akuntansi**
  - a. Prinsip dasar akuntansi (historical cost, accrual, going concern, dll.)

- b. Persamaan akuntansi dan analisis transaksi
- c. Laporan keuangan dasar (neraca, laba rugi, arus kas, ekuitas)

## **2. Standar Akuntansi dan Regulasi**

- a. IFRS dan PSAK dalam pelaporan keuangan
- b. Konvergensi PSAK dengan IFRS
- c. Peran akuntan dalam sustainability reporting dan ESG

## **3. Akuntansi Manajemen dan Inovasi Teknologi**

- a. Costing system (ABC costing, job order, process costing)
- b. Peran teknologi dalam akuntansi: AI, blockchain, dan cloud accounting
- c. Green accounting dan pengukuran dampak lingkungan dalam laporan keuangan

# **II. Manajemen Keuangan dan Investasi**

## **1. Konsep Dasar Manajemen Keuangan**

- a. Fungsi utama manajemen keuangan (investment, financing, dividend decision)
- b. Analisis rasio keuangan dan penggunaannya dalam pengambilan keputusan
- c. Manajemen modal kerja dan likuiditas

## **2. Investasi dan Pasar Modal**

- a. Jenis instrumen investasi (saham, obligasi, reksa dana, derivatif)
- b. Analisis fundamental vs. teknikal dalam investasi
- c. Inovasi di pasar modal: robo-advisors, fintech investing, dan impact investing

## **3. Keuangan Berkelanjutan dan Inovasi**

- a. Konsep keuangan berkelanjutan (sustainable finance)
- b. Green bonds dan social impact investment
- c. Peran teknologi dalam investasi (blockchain, AI)

# **III. Perbankan dan Sistem Keuangan**

## **1. Dasar-dasar Perbankan dan Sistem Keuangan**

- a. Jenis bank dan perannya dalam perekonomian
- b. Produk dan layanan perbankan konvensional vs syariah
- c. Peran bank sentral dalam kebijakan moneter

## 2. Fintech dan Digital Banking

- a. Revolusi industri 4.0 dalam sektor perbankan
- b. Mobile banking, digital wallet, dan neobank
- c. Regulasi terkait fintech dan keamanan siber dalam perbankan

## 3. Masa Depan Sistem Keuangan

- a. *Decentralized Finance* (DeFi) dan implikasinya
- b. Peran big data dan AI dalam analisis kredit
- c. Central Bank Digital Currency (CBDC) dan dampaknya terhadap sistem keuangan

## H. PENGHARGAAN JUARA

No.	Juara	Hadiah
1.	Juara 1	Rp 3.000.000
2.	Juara 2	Rp 2.500.000
3.	Juara 3	Rp 2.000.000

## I. NARAHUBUNG

Website : <https://olivia.ub.ac.id/>  
 Instagram : @oliviaxub  
 E-mail : olivia@ub.ac.id