

SAYEMBARA

DESAIN LOGO

GROCEMART

Aplikasi Belanja Cerdas

PT INDISCUB 2017

Pendahuluan

Sekilas Tentang GROCEMART

GROCEMART merupakan sebuah nama aplikasi digital dari sebuah perusahaan *startup* digital PT INDISCUB (*Indonesian Digital Society Club*), yang mengusung sebuah Aplikasi Belanja Digital Cerdas Pertama dan satu satunya di dunia! Setiap orang dapat memperoleh pendapatan tambahan harian hanya dengan mengalihkan berbagai jenis transaksi pengeluaran belanja kebutuhan sehari-harinya melalui *website* maupun aplikasi sistem belanja digital cerdas GROCEMART.

Produk maupun usaha yang dapat dimasukkan ke dalam *website* serta aplikasi GROCEMART adalah produk atau jasa yang bersifat :

1. *Home Based Business* (Bisnis Rumahan), seperti tempat cuci mobil, *laundry*, toko kelontong, butik, salon, spa, kafe dsb.
2. *Marketplace* pada umumnya (*Online Shopping*), seperti baju, *handphone*, aksesoris, hijab, kosmetik, oleh-oleh, dsb.
3. *Order Delivery*, seperti pemesanan makanan *delivery*, sembako *delivery*, dll.
4. *Calling Services* (layanan panggilan), seperti servis AC panggilan, montir *onsite*, pijat panggilan, dsb.
5. *Local Market* (minimarket GROCEMART) yang menyajikan produk-produk UMKM hasil karya para *member* GROCEMART itu sendiri)

serta masih banyak lagi pengembangan produk dari program GROCEMART.

Tujuan

1. Mencari logo GROCEMART terbaik.
2. Sekaligus mencari desainer yang mumpuni sebagai partner kerja bagian desain grafis untuk mem-*backup* kebutuhan desain grafis program-program GROCEMART.

Panitia dan Juri

Panitia dan juri terdiri dari:

1. Tim Panitia dari kontes ini adalah (Admin) Komunitas GimpScape ID
2. Juri dari kontes ini adalah Sri Bagoes Janascaf (CEO PT INDISCUB).

Bentuk Acara

Bentuk acara yang diselenggarakan ini adalah “Sayembara Desain Logo GROCEMART ”. Peserta terdaftar mengirimkan hasil desain kepada panitia melalui media *online*. Hasil desain dari para peserta yang sudah masuk akan dinilai oleh juri. Juri akan melakukan perbandingan serta memilih satu hasil karya terbaik.

Hasil karya terpilih yang dinyatakan sebagai pemenang akan diumumkan melalui laman gimpscape.org. Peserta dengan hasil karya yang terpilih sebagai pemenang akan dihubungi melalui telegram / telepon.

Waktu dan Tahap Pelaksanaan

Semua proses akan dilakukan secara *online* melalui melalui posel/*email*. Adapun waktu pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

Tahap 1:

Seleksi tahap awal, 30 Mei – 6 Juni 2017

Tahap 2:

Seleksi tahap revisi 7 – 9 Juni 2017

Tahap 3:

Final Pengumuman pemenang, 11 Juni 2017

Kriteria Desain

1. Menggambarkan maksud serta filosofi program GROCEMART.
2. Desain menarik, unik, simpel, dan mudah diingat!
3. Desain logo berupa ikon *dan logotype*
4. Pilihan warna maupun kombinasi yang sesuai juga dengan *platform* program GROCEMART (*Futuristik, hi-tech* tetapi tetap artistik)
5. Cocok diaplikasikan pada semua *space* yang membutuhkan logo tersebut, seperti pada *neonbox, front office* perusahaan, pada kop surat perusahaan, kartu nama, *website mall* GROCEMART, Ikon Aplikasi android, pada branding mobil-mobil operasional GROCEMART, juga pada kemasan atau *packaging* produk-produk dari

perusahaan yang akan di jual melalui minimarket GROCEMART, dsb. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji berupa *mockup* pada salah satu kebutuhan-kebutuhan di atas.

Penjelasan filosofi dapat disertakan pada desain dalam format pdf (menambah poin penilaian)

Cara Mengikuti

Untuk mengikuti kontes ini, calon peserta harus mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Mendaftarkan diri menjadi peserta dan mematuhi persyaratan yang diberikan oleh panitia melalui [tautan berikut](#).
2. Mengirimkan hasil karya desain dalam bentuk dokumen vektor berformat SVG dan bitmap berformat PNG beserta penejelasan logo ke posel gimpscape.id@gmail.com.
3. Pengiriman karya tidak diperkenankan melewati batas akhir waktu pelaksanaan

Syarat-Ketentuan

1. Kontes ini merupakan sebuah kontes terbuka untuk mencari desain logo GROCEMART yang terbaik dan sesuai menurut perusahaan.
2. Semua desain harus berformat vektor (SVG) dan bitmap (PNG).
3. Desain harus dapat diaplikasikan dengan mudah ke dalam media apapun
4. Semua desain yang dikumpulkan sepenuhnya harus merupakan hasil karya asli (otentik), tidak boleh melanggar hak cipta pihak lain dan tidak melanggar hukum. Kami tidak bertanggung jawab terhadap hasil karya yang melanggar hak cipta. Jika desain yang terpilih sebagai pemenang ternyata ditemukan pelanggaran, maka dapat dibatalkan sebagai pemenang.
5. Satu peserta dapat mengirimkan beberapa model desain yang berbeda dengan konsep yang berbeda pula.
6. Sebelum final, panitia berhak meminta revisi terhadap desain kepada kandidat pemenang terpilih.
7. Hak cipta dimiliki pemenang, tetapi hak kepemilikan akan diserahkan kepada PT Indiscub.
8. Perusahaan berhak melakukan penyempurnaan atau modifikasi terhadap desain yang terpilih sebagai pemenang.

9. Kami berhak untuk membatalkan kontes pada tahap ke berapa pun atau mengubah peraturan serta prosedur jika dianggap perlu atau jika terjadi hal-hal yang belum diatur sebelumnya.
10. Dengan mengikuti kontes ini, para peserta dianggap telah menerima dan menyetujui syarat dan ketentuan yang berlaku.
11. Jika sampai pada batas waktu kontes berakhir dan pihak perusahaan tidak juga menemukan desain yang cocok, maka **tidak ada pemenang** dalam kontes ini.
12. Penilaian dan keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

Pemenang dan Hadiah

Juri akan memutuskan satu desain terbaik.

Pemenang akan diumumkan melalui laman gimpscape.org dan juga akan dilakukan konfirmasi kepada pemenang melalui telepon/email.

Hadian Sayembara:

Pemenang akan diambil 1 (satu) orang dan berhak mendapatkan hadiah : Uang tunai senilai Rp 2.000.000,- (Dua Juta Rupiah)

Penutup

Demikian proposal kontes desain logo GROCEMART ini kami susun, untuk dapat dilaksanakan dengan baik serta dapat mendapatkan hasil yang baik pula.

Kepada para pihak yang turut ikut serta membantu berlangsungnya kontes ini dengan baik kami ucapkan banyak terima kasih.

Semarang, 29 Mei 2017

PT. INDISCUB

SRI BAGOES JANAZCAV
CEO