



RULEBOOK

- BUSINESS DEVELOPMENT -

"Innovate to Elevate: Smart Solutions for Bright Futures"



 himasif

 isic.himasif



RULEBOOK BUSINESS DEVELOPMENT

ISIC 2024

DESKRIPSI

Kompetisi ini adalah kompetisi pengembangan model bisnis dengan produk TIK. Lomba ini akan menyeleksi ide pengembangan bisnis dalam bentuk proposal bisnis. Tujuan dari kompetisi bisnis TIK ini mengevaluasi cara mahasiswa dalam implementasi metodologi lean di dalam bisnisnya dalam mencari inovasi di dalam industrinya (*Problem solution fit*) serta menjalankan bisnisnya mengarah ke arah sustainable (*Product market fit - Desirable, Viable & Feasible*). Kompetisi ini memberikan kesempatan kepada peserta yang memiliki ide bisnis start up. Kompetisi ini akan mengevaluasi sejauh mana ide pengembangan bisnis tersebut memberikan dampak kepada stakeholdernya. Dengan mengacu kepada metodologi dari lean startup, peserta diharapkan dapat belajar dari kesalahan yang dilakukan selama dalam proses pembelajaran dan dapat menyadari proses pembelajaran (*soft skill dan hard skill*) yang perlu ditingkatkan dalam mengeksekusi peluang bisnis.

TEMA

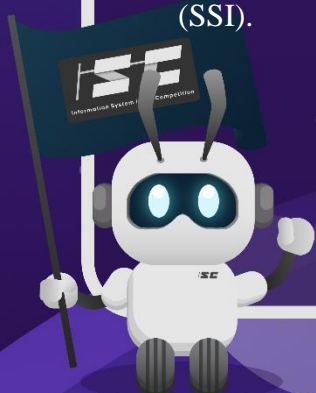
Lomba ISIC 2024 mengangkat tema “*Innovate to Elevate: Smart Solutions for Bright Futures*”. Di era globalisasi dan kemajuan teknologi yang begitu dinamis, “*Innovate to Elevate: Smart Solutions for Bright Futures*” hadir sebagai tema yang merefleksikan semangat inovasi yang tak terbatas.

Tema ini tidak hanya bertujuan untuk menggalakkan ide-ide teknologi yang baru, namun lebih jauh lagi, untuk menemukan “*Smart Solutions*” yang dapat mengatasi berbagai tantangan masa kini.

Melalui “*Innovate to Elevate*”, diharapkan dapat tercipta kolaborasi dan inovasi untuk masa depan yang lebih cerah, di mana teknologi bukan hanya sebagai alat namun sebagai partner dalam mencapai kemajuan dan kesejahteraan yang berkelanjutan.

PENGHARGAAN

Seluruh peserta ISIC 2024 akan mendapatkan e-sertifikat lomba dan bagi peraih juara 1, 2, dan 3 akan mendapatkan penghargaan berupa e-sertifikat, trophy, dan pembinaan untuk kompetisi GEMASTIK melalui pembinaan yang diadakan oleh Serigala Sistem Informasi (SSI).



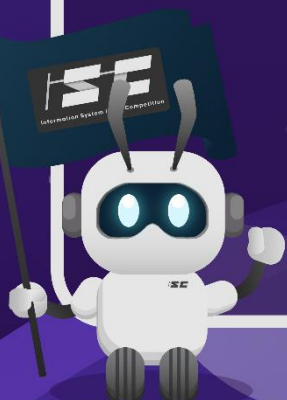


PENDAFTARAN

1. Peserta dapat melakukan pendaftaran melalui laman <http://www.idlefasilkom.site/> ,
2. Peserta memilih bidang lomba,
3. Peserta mengisi berkas pendaftaran berupa nama tim, peserta, NIM, e-mail, dan nomor WhatsApp,
4. Tata cara pendaftaran dapat dilihat di <https://www.instagram.com/isic.himasif/>.

KETENTUAN UMUM

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember,
2. Setiap 1 (satu) tim peserta terdiri dari maksimum 3 orang mahasiswa (ketua dan anggota),
3. Peserta diperbolehkan dari berbagai angkatan aktif dan program studi,
4. Karya yang diperlombakan pada ISIC 2024 tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku – agama – ras – antar golongan), radikalisme, asusila, dan plagiarisme,
5. **Ide atau judul lomba yang diajukan hanya berlaku untuk satu bidang perlombaan ISIC,**
6. **Ide yang diajukan wajib berupa ide baru sehingga tidak diperkenankan mengajukan ide yang sudah dimenangkan di kompetisi mana pun. Jikalau peserta terindikasi atau melanggar peraturan ini maka panitia berhak mendiskualifikasi tim terkait,**
7. Peserta diperbolehkan mengikuti maksimal di 2 (dua) bidang pada perlombaan ISIC 2024,
8. Setiap peserta hanya dapat menjadi ketua tim maksimal sekali pada semua bidang perlombaan,
9. Pendaftaran dan keikutsertaan peserta tidak dipungut biaya,
10. Peserta yang lolos ke babak final hanya 5 (lima) tim terbaik,
11. Peserta yang terpilih (3 tim terbaik) wajib mengikuti pembinaan untuk mengikuti GEMASTIK 2024,
12. Rulebook dapat berubah sewaktu-waktu dan akan diberitahukan melalui Instagram @isic.himasif dan *contact person* yang tertera di rulebook,
13. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat,
14. Tim dapat didiskualifikasi oleh pihak panitia ISIC 2024 jika diketahui melakukan tindak kecurangan atau melanggar aturan kompetisi ISIC 2024,
15. Seluruh peserta wajib mengikuti serangkaian acara ISIC 2024.





JADWAL DAN TAHAPAN

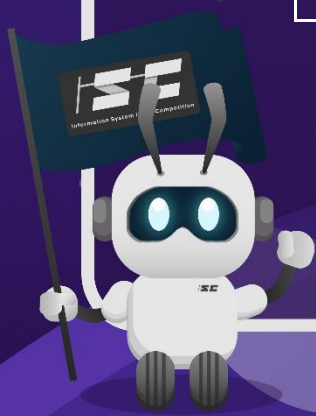
Kegiatan	Tanggal
Pendaftaran	24 Februari - 15 Maret 2024
Tahap Penyisihan: Pengumpulan Proposal dan Poster	24 Februari - 15 Maret 2024
Pengumuman Lolos Tahap Penyisihan	24 Maret 2024
<i>Technical Meeting</i> Final Peserta	26 Maret 2024
Pengumpulan PPT Presentasi Final	26 Maret - 29 Maret 2024
Final : Presentasi	30 Maret 2024
Pengumuman Pemenang	6 April 2024

BABAK PENYISIHAN : PENGUMPULAN PITCH DECK DAN POSTER

Berkas-berkas yang perlu diunggah pada babak penyisihan dengan format dan ketentuan sebagai berikut:

- Format berkas Pitch deck dan poster

Format	Keterangan
Nama file	ISIC2024_BisnisTIK_NamaTim_JudulKarya
Ukuran maximal	10 Mb
Ekstensi	ZIP/RAR





Format penulisan	<ul style="list-style-type: none">• Font bebas,• Ukuran Font 12 pt,• Jarak spasi 1.15,• Rata kanan dan kiri.
Halaman	Minimal 8 dan maksimal 15 (tidak termasuk sampul dan lampiran)
Isi berkas	<ul style="list-style-type: none">• Pitch deck (pdf),• Link upload di Instagram (TXT),• Dan Poster (PNG/JPG).

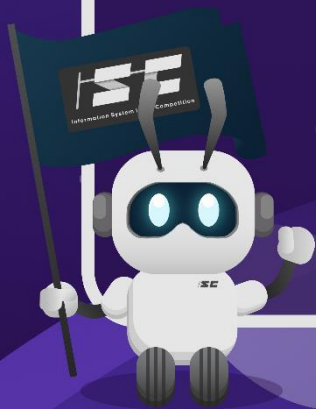
- Ketentuan Pitch deck

1. Isi dokumen menekankan pada potensi bisnis berbasis produk atau layanan di bidang teknologi informasi,
2. Tim harus menunjukkan ide dan implementasi test pasar yang orisinal (bukan hasil karya orang lain) dan baru (belum pernah dipublikasi sebelumnya),
3. Setiap dokumen ditulis dalam bahasa Indonesia, namun dimungkinkan pemakaian beberapa istilah bahasa asing yang lebih mudah dipahami,
4. Setiap dokumen di bagian depan harus memberikan informasi nama tim, nama - nama anggota tim dan alamat email (ketua tim),
5. Presentasi tidak mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras & Antar golongan) maupun politik beserta afiliasinya,
6. Pitch deck berisi proses validasi.

- Sistematika Pitch deck

Pitch deck dengan 8 - 15 slide presentasi yang diunggah dengan topik sebagai berikut:

1. **Business Summary** (Penjelasan tentang bisnis yang dijalankan),
2. **Business Problem**
Permasalahan yang dihadapi oleh industri dan kurasi masalah yang diangkat untuk menjadi dasar ide bisnis. Penjelasan masalah yang dipilih,
3. **Market Size**
Potensi pasar yang akan disasar yang dijabarkan dalam TAM (*Total Addressed Market*), SAM (*Serviceable Available Market*), SOM (*Share of Market*),





4. *Solutions (Problem solutions fit)*

Problem solution fit adalah ketika pendiri telah menemukan keselarasan antara kebutuhan atau titik kesulitan (pain point) pelanggan dan solusi bisnis yang ditawarkan melalui produk atau layanannya di industri yang akan dimasuki. Atau dengan kata lain, produk yang dibuat benar benar efektif memberikan solusi atas problem bisnis yang diangkat,

5. *Business model*

Model bisnis adalah serangkaian kegiatan dan proses yang digunakan perusahaan untuk menghasilkan pendapatan dan menciptakan nilai bagi pelanggannya. Deskripsi business model yang dijalankan, termasuk kondisi perkembangan produk atau layanan tersebut saat ini,

6. *Product market fit - MVP (Minimum Viable Product)*

Berada di pasar yang baik dengan produk yang dapat memuaskan pasar itu,

7. *Experiment selection (Discovery experiments & Validation Experiments)*

type hipotesis yang diuji, banyak bukti yang dimiliki untuk hipotesis tertentu, banyak waktu yang dimiliki sampai titik keputusan besar berikutnya, NPS (*Net Promoter Score*), *Retention rate* & Churn rate, *Customer lifetime Value*, *Bounce Rate*, *Growth Rate*,

8. *Experiment Sequences*

Beberapa tahapan proses testing berdasarkan karakteristik industrinya,

9. *Exit strategy (jika mencari investor)*

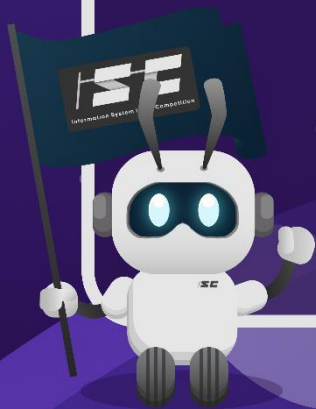
Menjelaskan proses *growth strategy* sehingga mencapai valuasi tertentu dalam kurun waktu tertentu sesuai dengan ekspektasi investor,

10. *Team*

Menjelaskan latar belakang team akan relevansinya dalam kemampuannya dalam mengeksekusi ide bisnis yang dijalankan.

Pengumpulan karya tahap penyisihan berupa pitch deck, namun apabila peserta melampirkan proposal sebagai lampiran maka peserta berhak mendapatkan tambahan nilai, yang mana proposal berisi penjelasan poin-poin yang ada dalam pitch deck. perlu ditekankan bahwa melampirkan proposal sebagai lampiran hanya optional. berikut ketentuan proposal dan sistematika proposal:

- Ketentuan proposal
 - a. Proposal berisi penekanan pada potensi bisnis berbasis produk, atau layanan di bidang teknologi informasi,
 - b. Proposal ditulis dalam bahasa Indonesia, namun memungkinkan pemakaian beberapa istilah bahasa asing yang lebih mudah dipahami,





- c. Proposal harus memiliki halaman sampul dengan memuat informasi logo UNEJ, logo HIMASIF, logo ISIC, judul karya, dan nama tim,
- d. Peserta dapat merancang proposal semenarik mungkin.

- Sistematika proposal

1. Halaman sampul

2. Pitch deck

- **Business Summary** (Penjelasan tentang bisnis yang dijalankan),
- **Business Problem**

Permasalahan yang dihadapi oleh industri dan kurasi masalah yang diangkat untuk menjadi dasar ide bisnis. Penjelasan masalah yang dipilih,

- **Market Size**

Potensi pasar yang akan disasar yang dijabarkan dalam TAM (*Total Addressed Market*), SAM (*Serviceable Available Market*), SOM (*Share of Market*),

- **Solutions (Problem solutions fit)**

Problem solution fit adalah ketika pendiri telah menemukan keselarasan antara kebutuhan atau titik kesulitan (pain point) pelanggan dan solusi bisnis yang ditawarkan melalui produk atau layanannya di industri yang akan dimasuki. Atau dengan kata lain, produk yang dibuat benar benar efektif memberikan solusi atas problem bisnis yang diangkat,

- **Business model**

Model bisnis adalah serangkaian kegiatan dan proses yang digunakan perusahaan untuk menghasilkan pendapatan dan menciptakan nilai bagi pelanggannya. Deskripsi business model yang dijalankan, termasuk kondisi perkembangan produk atau layanan tersebut saat ini,

- **Product market fit - MVP (Minimum Viable Product)**

Berada di pasar yang baik dengan produk yang dapat memuaskan pasar itu,

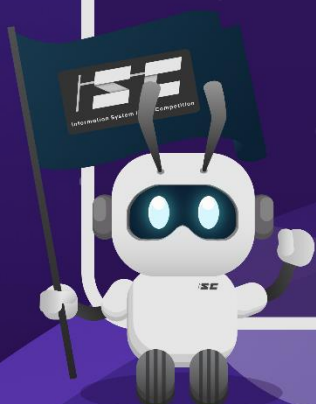
- **Experiment selection (Discovery experiments & Validation Experiments)**

type hipotesis yang diuji, banyak bukti yang dimiliki untuk hipotesis tertentu, banyak waktu yang dimiliki sampai titik keputusan besar berikutnya, NPS (*Net Promoter Score*), *Retention rate* & *Churn rate*, *Customer lifetime Value*, *Bounce Rate*, *Growth Rate*,

- **Experiment Sequences**

Beberapa tahapan proses testing berdasarkan karakteristik industrinya,

- **Exit strategy (jika mencari investor)**





Menjelaskan proses *growth strategy* sehingga mencapai valuasi tertentu dalam kurun waktu tertentu sesuai dengan ekspektasi investor,

- **Team**

Menjelaskan latar belakang team akan relevansinya dalam kemampuannya dalam mengeksekusi ide bisnis yang dijalankan.

4. Daftar Pustaka

5. Lampiran-lampiran

6. Untuk *download* template silahkan lihat di <https://himasif.id/TemplateBisnisTIK>

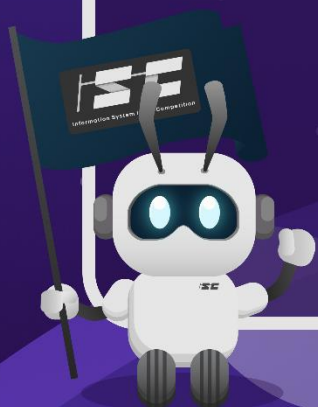
7. Untuk pedoman penulisan UNEJ silahkan unduh di <https://himasif.id/PedomanPenulisan>

- Poin 2.1.2 Penulisan Judul
- Poin 2.1.11 Penyajian Tabel
- Poin 2.1.12 Penyajian Gambar
- Bab 3 Poin 3.3 Tata Cara Penulisan Sumber Rujukan

8. Logo dapat diunduh melalui <https://himasif.id/LOGO>

- **Ketentuan poster**

- a. Poster dibuat dengan menjelaskan garis besar ide karya,
- b. Poster berisi mengenai informasi karya masing-masing dan merupakan karya orisinil mahasiswa serta belum pernah dipublikasikan,
- c. Setiap tim membuat 1 (satu) poster dalam format portrait atau landscape,
- d. Poster dibuat dalam ukuran A3 dengan format PNG, resolusi minimal 300 ppi, dengan mencantumkan logo universitas Jember, logo HIMASIF, logo ISIC disebelah kiri atas,
- e. Karya tidak mengandung unsur SARA (Suku Agama Ras dan ii. Antar Golongan),
- f. Isi poster harus dapat terbaca secara terstruktur untuk kemudahan navigasi,
- g. Poster harus memuat judul, nama tim, logo, manfaat, tujuan, dan fitur aplikasi (*mockup*),
- h. Salah satu anggota wajib mengunggah poster di Instagram dengan menandai akun Instagram @isic.himasif dan anggota timnya. Menggunakan *hashtag* #ISIC2024 #ISIC_BISTIK beserta caption menjelaskan deskripsi produk.





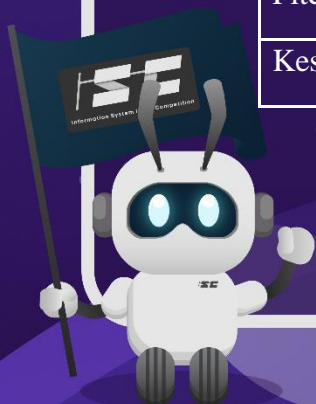
BABAK FINAL: PRESENTASI HASIL KARYA

- Tim melakukan presentasi di hadapan dewan juri dengan durasi presentasi maksimal 10 menit,
- Presentasi berisikan penjelasan mengenai materi yang dicantumkan dalam pitch deck,
- Sesi tanya jawab antara tim dengan juri akan dibuka oleh moderator setelah sesi presentasi selesai
- Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat Technical Meeting secara daring,
- Setiap tim harus sudah siap di *main room* paling lambat 10 menit sebelum jadwal presentasi,
- Jika waktu presentasi sudah habis maka akan dihentikan oleh panitia,
- Tim yang hadir namun anggotanya tidak lengkap pada saat final presentasi otomatis akan mendapat pengurangan nilai,
- Tim yang terlambat 10 menit pada saat final presentasi maka akan mendapat pengurangan nilai,
- Tim yang terlambat 25 menit saat final presentasi maka akan otomatis didiskualifikasi.

KRITERIA PENILAIAN

- Pitch deck

Kriteria Penilaian	Bobot
Penjelasan masalah bisnis	20%
Produk atau layanan	10%
Pasar	20%
Strategi bisnis	10%
Daya Tarik atau traksi	5%
Anggota Perusahaan	5%
Pitchdeck	20%
Kesesuaian dengan aturan yang ada pada rulebook	10%





- Poster

Kriteria Penilaian	Bobot
Penyampaian konsep dan ide	30%
Gambaran umum produk	30%
Kesesuaian dengan konsep	20%
Daya Tarik	20%

- Final presentasi

Kriteria Penilaian	Bobot
Strategi bisnis	20%
Pasar	20%
Daya Tarik atau traksi	20%
Pitch deck (presentasi)	15%
Produk atau layanan	10%
Anggota Perusahaan	10%
Penjelasan masalah bisnis	5%

KETENTUAN KHUSUS: PEDOMAN PITCH DECK (PERSENTASI)

- Dokumen slide presentasi sebanyak 13 slide dalam format pdf (termasuk judul presentasi),
- Isi dokumen menekankan pada potensi bisnis berbasis produk atau layanan di bidang teknologi informasi,
- Tim harus menunjukkan ide dan implementasi tes pasar yang orisinal (bukan hasil karya orang lain) dan baru (belum pernah dipublikasi/menang di lomba sebelumnya/lainnya),
- Setiap dokumen ditulis dalam bahasa Indonesia, namun dimungkinkan pemakaian beberapa istilah bahasa asing yang lebih mudah dipahami,
- Setiap dokumen di bagian depan harus memberikan informasi nama tim, nama - nama anggota tim termasuk nama universitas dan alamat email (ketua tim),
- Presentasi tidak mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras & Antar golongan) maupun politik beserta afiliasinya.

NARAHUBUNG:

Moch Rizqi Hariadi Putra

<http://wa.me/6281235564159>

