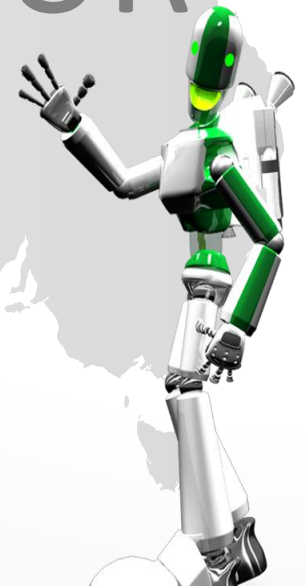


PELAKSANA



CYBERPRENEUR COMPETITION 2014/15



DIDUKUNG



Kementerian Koperasi
Usaha Kecil Dan
Menengah



Kementerian
Koordinator
Kesejahteraan Rakyat



Kementerian
Pendidikan
dan Kebudayaan



Silicon Valley,
USA





- 1. Membangun Toko Online**
- 2. Aplikasi (Software)**
- 3. Rencana Bisnis (Toko Online & Wireless LAN)**
- 4. WEB Design**



1. MEMBANGUN TOKO ONLINE

SYARAT DAN KETENTUAN :

1. Membuat Company Profile dari suatu UKM (Usaha Kecil Menengah).
2. Web hasil karya asli/bukan tiruan.
3. Web belum pernah dipublikasikan atau di ikutkan dalam lomba serupa
4. Boleh menggunakan CMS (Joomla, Aura, WordPress, dll)
5. Bebas menggunakan animasi apapun asalkan tetap berorientasi HTML (No full flash) dan memperhatikan efisiensi web.
6. Penggunaan bahasa pemrograman PHP/server side scripting tidak mendapatkan nilai tambah.

7. Website dihosting oleh peserta.
8. Web minimal memiliki 3 konten yaitu Home, Produk yang ditawarkan dan asal usul UKM tersebut.
9. Melampirkan site map dari web.
10. Website yang sudah dikirim tidak boleh diubah lagi. Jika ditemukan perubahan pada website yang telah dikirim panitia berhak mendiskualifikasi peserta.
11. UKM yang boleh sama tetapi kontennya harus berbeda. Jika ditemukan kesamaan konten dan UKM panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang mengirimkan lebih akhir.
12. Website yang dikirimkan harus memiliki nilai jual sehingga ketika benar-benar diimplementasikan oleh UKM yang bersangkutan dapat membantu dalam pemasaran.
13. Website yang dibuat adalah website Company Profile dan juga website E-Commerce sehingga perlu ada transaksi di dalamnya.

2. MEMBUAT SOFTWARE/APLIKASI

1. Kesehatan

Piranti lunak (Software) yang berhubungan dengan layanan kesehatan yang diberikan kepada individu atau masyarakat untuk merawat, memantau, memulihkan atau mempromosikan kesehatan di daerah/kota/desa tertentu.

2. Pariwisata

Piranti lunak (Software) yang mendukung jasa berbasis pariwisata daerah/kota/desa seperti termasuk diantaranya transportasi, makanan dan minuman, wisata, souvenir dan akomodasi, budaya dan perjalanan

3. Keuangan

Piranti Lunak (Software) Solusi produk TIK yang dibuat/dikustomisasi secara inovatif dan kreatif bidang keuangan untuk membantu peningkatan hasil usaha skala UKM didaerah/kota/desa (termasuk aspek penjualan, layanan pelanggan, efisiensi, produktifitas, dll).

Contoh: Aplikasi Toko Online, Aplikasi Akunting, Aplikasi Perhitungan Pajak, Aplikasi Bisnis, Aplikasi Ritel, Aplikasi Micro Financing dan lain-lain.

4. Pendidikan

Piranti lunak (Software) yang berhubungan dengan layanan pendidikan (termasuk didalamnya untuk pendidikan formal, non-formal, maupun untuk pembelajaran masyarakat umum).

Karya yang dihasilkan bisa mencakup sistem pendukung layanan (learning management system, lab, assessment, dll), dan konten edukasi.

PARAMETER DALAM MEMBUAT APLIKASI

1. Security, seperti user login, mekanisme login, teknologi yang dipakai
2. Mekanisme menangani form
3. Mekanisme penyimpanan informasi, terpusat, lokal atau on cloud.
4. Flow aplikasi
5. List module yang dikembangkan

PENGUMPULAN APLIKASI :

1. Aplikasi / Software dikumpulkan dalam bentuk executable file (.apk, .exe), File yang akan dikirim berupa rar/zip yang berisi, antara lain :
 - a. Executablefile (.apk, .exe)
 - b. Deskripsi singkat Software (.txt/.docx)
 - c. Screenshot Software
 - d. Link YouTube video Software

Format Video Demo Aplikasi:

1. Video dapat dibuat dengan aplikasi screen recording atau menggunakan kamera langsung
2. Durasi video maksimal 3menit
3. Isi video mendemokan seluruh fitur Software

3. MEMBUAT RENCANA BISNIS

- ❖ **Kompetisi bisnis plan adalah lomba membuat rencana bisnis bertemakan “Wujudkan Ide Kreatif Bisnismu di Bidang TIK”.**
- ❖ **Dimana peserta memilih satu jenis bidang usaha dalam bidang TIK, yaitu “Toko Online dan Wireless LAN”.**
- ❖ **Peserta adalah siswa – siswi SMK Peserta Cyberpreneur 2014/15 yang tergabung dalam kelompok beranggotakan maksimal dua orang.**

SIFAT DAN IDE GAGASAN BISNIS

Sifat & Ide Gagasan

1. Tulisan bersifat logis dan sesuai dengan kriteria penulisan
2. Penulisan sesuai tema yaitu **“Wujudkan Ide Kreatif Bisnismu Di Bidang TIK”** , dengan kategori bisnis **Toko Online** atau **Wireless LAN**
3. Ide bersifat orisinal dan kreatif *“out of the box”* dari masing – masing kategori bisnis yang telah dipilih.
4. Ide yang ditawarkan dapat dijalankan sebagai bisnis nyata baik jasa / produk.
5. Ide bukan dari bisnis yang telah dijalankan.

SISTEMATIKA PENULISAN RENCANA BISNIS

1. Tulisan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan Ejaan yang disempurnakan (EYD).
2. Sistematika bisnis plan :
 - a. **A4 dengan jarak 1,5 spasi, font 12, Times New Roman Style, dengan margin (lebar sisi) kiri 4 cm dan sisi atas, bawah dan samping kanan 3 cm, batas maksimal jumlah halaman 20 (belum termasuk cover, daftar pustaka).**
 - b. **Cover (kreasi sendiri dengan tetap mencantumkan judul, asal sekolah, dan identitas kelompok)**
 - c. **Ringkasan**
 - d. **Daftar isi**
 - e. **Latar belakang usaha**

SISTEMATIKA PENULISAN RENCANA BISNIS

f. Gambaran umum usaha

(deskripsi produk, target atau segemen yang dituju, keunggulan produk, inovasi, hambatan & tantangan, strategi pemasaran)

g. Analisis produksi

(proses produksi)

h. Analisis biaya

(rancangan biaya, proyeksi rugi laba)

i. Analisis dampak dan resiko usaha

(dampak terhadap masyarakat dan lingkungan)

PARAMETER MEMBUAT RENCANA BISNIS

1. Membuat business plan menggunakan business model canvas (ref: buku business plan generator) attached
2. Membuat comparison matrix untuk product yang dibuat dg competitor
3. Membuat SWOT diagram
4. Membuat mockup aplikasi yang akan dibuat
5. Membuat flow aplikasi
6. Membuat site map, struktur organisasi.



KATEGORI MULTIMEDIA

1. DESAIN WEB (*WEB DESIGN*)



WEB DESIGN

SYARAT & KETENTUAN :

1. Tercatat sebagai Siswa aktif di SMK peserta Cyberpreneur 2014
2. Setiap sekolah hanya dapat diwakili Maksimal oleh 3 (tiga) orang peserta.
3. Teknik pembuatan website bebas
4. Design disesuaikan dengan TEMA (Kesehatan, Pariwisata, Desa & Pendidikan).
5. Website yang ikut sertakan dalam lomba belum pernah dilombakan sebelumnya.
6. Dewan juri dan pihak Sekolah Vokasi berhak melakukan perubahan design pemenang bersama perancangnya bila diperlukan.
7. Penilaian juri hanya berdasarkan desain tampilan website bukan sistem web yang dilombakan

KRITERIA PENILAIAN WEB DESIGN

1. Desain interface Web, Layout, Navigasi
2. Fitur dan inovasi web
3. Kecepatan Akses
4. Kesesuaian dengan tema
5. Konten data
6. Estetika
7. Fungsionalitas

PARAMETER WEB DESIGN

1. Aplikasi responsive (smartphone 4", tablet 8-10", desktop (1024x768))
2. Bagian utama, main page, front page dan halaman detail
3. Header dan footer
4. Security (login dialog, profile user (ganti password, ganti profile))
5. Halaman user utama
6. Kegiatan melakukan CRUD terhadap sistem untuk penyimpanan data
7. Backend untuk pengelola sistem (*system administrator), seperti membuat user oleh admin, menfreeze user, memblock data yang tidak sesuai (mengacu pada CRUD)

INISIATOR



PELAKSANA



DIDUKUNG



Kementerian Koperasi
Usaha Kecil Dan
Menengah



Kementerian
Koordinator
Kesejahteraan Rakyat



Kementerian
Pendidikan
dan Kebudayaan



Silicon Valley,
USA



CYBERPRENEUR COMPETITION

2014/15

...Terima Kasih...

