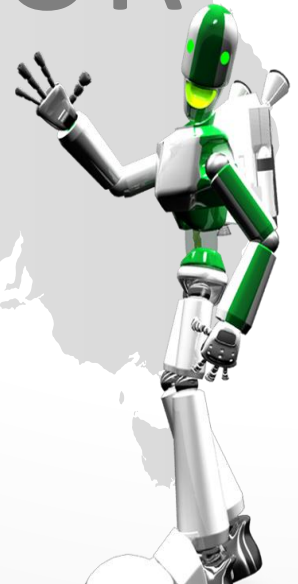


PELAKSANA



# CYBERPRENEUR COMPETITION 2014/15



DIDUKUNG



Kementerian Koperasi  
Usaha Kecil Dan  
Menengah



Kementerian  
Koordinator  
Kesejahteraan Rakyat



Kementerian  
Pendidikan  
dan Kebudayaan



Silicon Valley,  
USA





## CYBERPRENEUR COMPETITION CATEGORIES

1. Membangun Wireless LAN Sekolah (Point Of Presence)
2. Network Engineer
3. System Engineer
4. Membuat Aplikasi Mobile Android
5. Membuat Toko Online
6. Membuat Web Portal Daerah
7. Membuat Rencana Bisnis TIK
8. Membuat Web Design Statis



- 1. Wireless LAN Sekolah (Point Of Presence)**
- 2. Network Engineer**
- 3. System Engineer**

# DETAIL KOMPETISI

## 1. Wireless LAN

- ✓ Mendesain Jaringan nirkabel
- ✓ Menginstalasi jaringan Nirkabel
- ✓ Mengoperasikan jaringan nirkabel
- ✓ Merancang jaringan POP

## 2. Network Engineer

- ✓ Merancang bangun dan menganalisa WAN
- ✓ Memasang jaringan Lokal
- ✓ Melakukan instalasi perangkat WAN
- ✓ Menginstalasi sistem operasi jaringan

## 3. System Engineer

- ✓ Merancang basis data web untuk content server
- ✓ Merancang sistem monitoring jaringan
- ✓ Membuat Webhosting Server Multi User
- ✓ Membuat filtering system berbasis software proxy



# **4. MEMBUAT APLIKASI MOBILE (ANDROID)**

## 4. MEMBUAT APLIKASI MOBILE (ANDROID)

### 1. Kesehatan

Aplikasi mobile for Android 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

Aplikasi mobile for Android yang mendukung jasa berbasis pariwisata daerah/kota/desa seperti termasuk diantaranya transportasi, makanan dan minuman, wisata, souvenir dan akomodasi, budaya dan perjalanan

### **3. Keuangan**

Aplikasi mobile for Android untuk Solusi produk TIK yang dibuat/dikustomisasi secara inovatif dan kreatif bidang keuangan untuk membantu peningkatan hasil usaha skala UKM di daerah/kota/desa (termasuk aspek penjualan, layanan pelanggan, efisiensi, produktifitas, dll).

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

**PENDAFTARAN DIBUKA, TGL. 1 – 31 OKTOBER 2014**



# 5. MEMBUAT TOKO ONLINE

## 5. 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. Website dihosting oleh peserta.
7. Web minimal memiliki 3 konten.
8. Melampirkan flowchart dari toko online yang anda buat.
9. Website yang sudah dikirim tidak boleh diubah lagi. Jika ditemukan perubahan pada website yang telah dikirim panitia berhak mendiskualifikasi peserta.
10. Jenis produk UKM boleh sama tetapi isi kontennya harus berbeda dengan website peserta yang lain. Jika ditemukan konten dalam jenis produk UKM yang sama maka panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang mengirimkan lebih akhir.
11. Website yang dikirimkan harus memiliki nilai jual sehingga ketika benar-benar diimplementasikan oleh UKM yang bersangkutan dapat membantu dalam pemasaran.
12. Website yang dibuat adalah website E-Commerce sehingga perlu adanya menu transaksi di dalamnya.

**PENDAFTARAN DIBUKA, TGL. 1 – 31 OKTOBER 2014**



## 6. WEB PORTAL DAERAH

### 3. MEMBANGUN PORTAL POTENSI DAERAH (WEB BASED)

#### SYARAT DAN KETENTUAN :

1. Membuat Profil Daerah dari suatu wilayah/kota/desa yang anda tempati.
2. Web hasil karya asli/bukan tiruan.
3. Web belum pernah dipublikasikan atau diikuti dalam lomba serupa
4. Boleh menggunakan CMS (Joomla, Aura, WordPress, dll)
5. Boleh menggunakan library java script contohnya : JQuery, extJS, dll.
6. Bebas menggunakan animasi apapun asalkan tetap berorientasi HTML (*No full flash*) dan memperhatikan efisiensi web.
7. Website dihosting oleh peserta.

**PENDAFTARAN DIBUKA, TGL. 1 – 31 OKTOBER 2014**

## **SYARAT DAN KETENTUAN :**

1. Portal minimal memiliki 4 konten.
2. Melampirkan site map dari Portal tsb.
3. Portal Potensi Daerah yang sudah dikirim tidak boleh diubah lagi. Jika ditemukan perubahan pada website yang telah dikirim panitia berhak mendiskualifikasi peserta.
4. Profil Daerah boleh sama, tapi isi kontennya harus berbeda. Jika ditemukan kesamaan konten, panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang mengirimkan lebih akhir.
5. Portal Potensi Daerah yang dikirimkan harus memiliki nilai ekonomi, nilai jual dan nilai promosi, sehingga ketika benar-benar diimplementasikan oleh Daerah yang bersangkutan dapat membantu dalam pemasaran & promosi daerah tersebut.
6. Portal yang dibuat adalah Portal Profile Daerah dan bukan portal E-Commerce sehingga tidak perlu ada transaksi di dalamnya.



# 7. MEMBUAT RENCANA BISNIS TIK



## 7. 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 “Bisnis Online dan Wireless LAN Sekolah”.**
- ❖ **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 Online** atau **Wireless LAN Sekolah**
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 dgn competitor.
3. Membuat SWOT diagram
4. Membuat mockup aplikasi yang akan dibuat
5. Membuat flow aplikasi
6. Membuat site map, struktur organisasi.

**PENDAFTARAN DIBUKA, TGL. 1 – 31 OKTOBER 2014**



# 8. WEB DESIGN

# 8. 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 diikuti sertakan dalam lomba belum pernah dilombakan sebelumnya.
6. Dewan juri dan pihak Sekolah Pemenang berhak melakukan perubahan design pemenang bersama perancangnya bila diperlukan.
7. Penilaian juri hanya berdasarkan desain tampilan website bukan sistem web yang dilombakan.

# PARAMETER WEB DESIGN

1. Aplikasi harus responsive.
2. Bagian utama : main page, front page dan halaman harus 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, hak akses user.



# 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

**PENDAFTARAN DIBUKA, TGL. 1 – 31 OKTOBER 2014**

# TATA CARA PENDAFTARAN

## 1. Masuk ke Website Cyberpreneur

Masuk ke website Cyberpreneur dengan menggunakan [www.cyberpreneur.web.id](http://www.cyberpreneur.web.id)

## 2. Registrasi Akun User

Daftarkan akun anda di link yang berada di pojok kanan atas. Isi formulir anda, jika berhasil maka anda akan mendapatkan email untuk pengaktifan akun anda.

## 3. Aktivasi Akun User

Buka email anda dan klik link aktifasi untuk mengaktifkan akun anda.

## 4. Masuk ke halaman Member

Buka [www.cyberpreneur.web.id](http://www.cyberpreneur.web.id) dan masukkan email dan password anda yang berada di pojok kanan atas di bawah link pendaftaran akun.

# TATA CARA PENDAFTARAN

## 5. Daftar Kompetisi

Setelah masuk ke halaman member, Anda dapat mendaftar untuk kompetisi dengan 2 cara :

1. Silahkan pilih Competition > Data Peserta kemudian pilih diantara tim dari sekolah anda yang anda minati jika disekolah anda. Jika tidak ada, anda dapat mendaftar kompetisi melalui cara kedua dibawah.

2. Mengklik Competition > Daftar Kompetisi pada menu bar yang berada disebelah kiri halaman website. Isi nama tim anda dan pilih kategori perlombaan yang anda minati. Jika berhasil maka tim anda sudah terdaftar di dalam Data Peserta.

## 6. Upload File

Anda dapat mengupload file yang akan muncul apabila anda telah mendaftar kompetisi yang ada di menu bar disebelah kiri.

# TATACARA UPLOAD FILE

No	Tipe Kategori	Sub Kategori	File yang Harus diupload	Format
1	Pembuatan Wireless LAN		Proposal	(.pdf, .ppt, .pptx) < 5MB
2	Network Engineer		Proposal	(.pdf, .ppt, .pptx) < 5MB
3	System Engineer		Proposal	(.pdf, .ppt, .pptx) < 5MB
4	Aplikasi Mobile (Android)	Kesehatan	Karya	(.zip, .rar) < 25MB
		Pariwisata		
		Keuangan Desa		
		Pendidikan		
		Toko Online		
5	Web Portal Daerah	Kesehatan	Karya	(.zip, .rar) < 25MB
		Pariwisata		
		Keuangan Desa		
		Pendidikan		
		Toko Online		
6	Rencana Bisnis Toko Online		Presentasi	(.pdf, .ppt, .pptx) < 5MB
7	Rencan Bisnis Wireless LAN Sekolah		Presentasi	(.pdf, .ppt, .pptx) < 5MB
8	Web Desain Statis		Karya	(.zip, .rar) < 25MB

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...

