



LEMBAGA PENGEMBANGAN PROFESIONALITAS
DAN KEWIRAUSAHAAN
UNIVERSITAS NURUL JADID
Paiton - Probolinggo



Kampus
Merdeka
Santri

KOMPETISI
INOVASI WIRAUSAHA
DIGITAL MAHASISWA
UNIVERSITAS NURUL JADID

KoInWiDiMa

www.lppk.unuja.ac.id

lppk@unuja.ac.id  [lppk_unuja](#)   LPPK UNUJA

KATA PENGANTAR

Rasa syukur kami haturkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan banyak nikmat sehingga penulisan panduan Program Kompetisi Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa (KolnWiDiMa) Unuja ini bisa selesai tepat waktu.

Lembaga pengembangan profesionalitas dan kewirausahaan berencana menggandeng mahasiswa dalam bidang wirausaha dengan cara mengadakan Program Kompetisi Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa (KolnWiDiMa) tingkat internal kampus. Dari rencana mulya LPPK mengharap mahasiswa bisa berkontribusi dalam mengikuti ajang kompetisi ini.

Pelaksanaan Program Kompetisi Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa (KolnWiDiMa) akan terus ditingkatkan kualitasnya dalam rangka memberikan motivasi berwirausaha termasuk pengembangan usaha digital di kalangan mahasiswa dan menciptakan budaya berkompetisi yang lebih baik.

Paiton, 26 September 2022

Kepala LPPK,

ttd

MOH. JASRI, M.Kom

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
KOMPETISI INOVASI WIRAUSAHA DIGITAL MAHASISWA UNIVERSITAS NURUL JADID (KolnWiDiMa).....	1
1. Latar Belakang	1
2. Tujuan dan Manfaat	2
3. Persyaratan untuk mengikuti Program KolnWiDiMa UNUJA.....	2
4. Reward Bagi Mahasiswa dan Dosen Pembimbing	3
5. Jadwal Kegiatan	4
6. Kriteria Evaluasi Proposal	4
7. Format Proposal Program KolnWiDiMa UNUJA	5
I. Latar Belakang	5
II. Deskripsi Usha Digital.....	5
III. Rencana Kegiatan dan Penggunaan Anggaran	6
IV. Penutup	6
V. Format Isian Proposal KolnWiDiMaUNUJA	6
VI. Link Pendaftaran	9
VII. Isian Pitch Deck.....	10
VIII. Lembar Pengesahan	11

Kompetisi Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa Universitas Nurul Jadid (KolnWiDiMa Unuja)

1. Latar Belakang

Kewirausahaan merupakan kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat, dan sumber daya untuk mencari peluang sukses. Sesuatu yang baru dan berbeda adalah nilai tambah barang dan jasa yang menjadi sumber keunggulan untuk dijadikan peluang. Untuk itulah dalam dunia pendidikan, kewirausahaan mutlak memerlukan praktik dan realisasi teori kewirausahaan agar bermanfaat serta memudahkan dalam menjalani proses berwirausahaan.

Terminologi usaha digital awalnya ditujukan pada entitas usaha rintisan berbasis teknologi terkini yang pada masanya dianggap ajaib namun mampu menawarkan alternatif solusi untuk menyelesaikan masalah masyarakat atau meringankan beban keseharian masyarakat modern. Seiring berhasilnya berbagai usaha digital di Indonesia mulai tahun 2010, selanjutnya bermunculan usaha rintisan digital yang bergerak di berbagai sektor. Usaha digital lokal Indonesia menyebar di layanan pesan instan, permainan, Software as a Service, Artificial Intelligence, travel, transportasi, pendidikan, kesehatan, hingga keuangan atau teknologi finansial.

Mahasiswa sebagai agent of change, kehadirannya ditengah-tengah masyarakat diharapkan menjadi pioneer pejuang perekonomian atau decision maker usaha. Mahasiswa diupayakan mampu membuka peluang lapangan pekerjaan. Peluang tersebut tidak saja berupa gagasan namun mampu diaplikasikan untuk menyokong kesejahteraan masyarakat. Ide-ide tersebut perlu dibentuk dan digali baik yang berasal dari minat atau membaca sesuai peluang atau kesempatan.

Lembaga Pengembangan Profesionalitas dan Kewirausahaan (LPPK) Universitas Nurul Jadid merupakan lembaga yang memfasilitasi dalam pengembangan soft-skill mahasiswa salah satunya dalam bidang berwirausaha. LPPK memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan kemampuan berwirausaha digital melalui program Kompetisi Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa Universitas Nurul Jadid (KolnWiDiMa Unuja)

Program kompetisi tersebut sebagai langkah besar bentuk perhatian kampus terhadap mahasiswa yang memiliki potensi dalam kewirausahaan. Out-put dari pelaksanaan kegiatan tersebut terciptanya skill mahasiswa UNUJA yang mampu membangun usaha mandiri. Kegiatan ini juga sebagai tindaklanjut dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dicanangkan pemerintah agar wirausahawan tumbuh dari dunia kampus. Eskalasi usaha mandiri yang

dikembangkan oleh mahasiswa menjadi indikator perkembangan perekonomian secara sporadis. Program ini sebagai persiapan untuk mengikutkan mahasiswa dalam Kompetisi Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa yang dilaksanakan Oleh Kemdikbud Ristek Tahun 2023.

Dengan demikian, program yang diajukan LPPK tersebut menghasilkan kualitas mutu lulusan dengan pembaharuan mindset serta mewujudkan kesejahteraan masyarakat dalam eskalasi perekonomian bangsa dan negara.

2. Tujuan dan manfaat

1. Tujuan

- a. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa untuk melakukan kegiatan wirausaha digital;
- b. Mendukung terciptanya ekosistem wirausaha digital mahasiswa Universitas Nurul Jadid
- c. Mengakselerasi pertumbuhan wirausaha digital mahasiswa hingga tahap Product-Market Fit;
- d. Membangun jejaring antar wirausaha digital mahasiswa.

2. Manfaat

- a. Membantu peningkatan kapasitas perguruan tinggi dalam pembinaan wirausaha digital yang berprinsip pada pengembangan karakter; dan
- b. Mendukung ketercapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi.

3. Persyaratan untuk mengikuti program KolnWiDiMa Unuja adalah sebagai berikut:

1. Dosen Pendamping

- a) Mendampingi mahasiswa dalam pembuatan proposal dan mendampingi selama mengikuti program jika kelompok yang didampingi lolos pendanaan
- b) Mengajukan usulan proposal dan data pendukung sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan pada panduan;
- c) Setiap Pendamping hanya boleh mendampingi sampai 3 kelompok

2. Mahasiswa

- a. Mahasiswa aktif jenjang Diploma dan Sarjana maksimal semester 7 pada saat program KolnWiDiMa Unuja dilaksanakan.
- b. Setiap kelompok terdiri dari ketua dan anggota dengan jumlah 3-5 mahasiswa; dan
- c. Mahasiswa yang menjalankan kegiatan wirausaha digital dari tahap awal (prototype) dan tahap lanjut (scale up) dalam bentuk usaha digital. Usaha digital yang dimaksud adalah minimal calon perusahaan pemula yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan solusi dari permasalahan masyarakat Indonesia. Contoh: EduTech, HealthTech/MedTech, FinTech, AgriTech, Marketplace/e-Commerce, IoT, AR/VR, dll.

4. Reward Bagi Mahasiswa dan Dosen Pendamping

- a. Pendamping akan mendapatkan Reward sertifikat dan Dana Pendamping, Total Sebesar 1.700.000 bagi Kelompok dampungannya yang lolos enam besar, dengan rincian sebagai berikut :
 - 1) Terbaik 1 : Sertifikat dan Dana Pendamping Rp.500.000
 - 2) Terbaik 2 : Sertifikat dan Dana Pendamping Rp.400.000
 - 3) Terbaik 3 : Sertifikat dan Dana Pendamping Rp.300.000
 - 4) Harapan 1 : Sertifikat dan Dana Pendamping Rp.200.00
 - 5) Harapan 2 : Sertifikat dan Dana Pendamping Rp.150.000
 - 6) Harapan 3 : Sertifikat dan Dana Pendamping Rp.150.000
- b. 12 Kelompok mahasiswa terbaik akan mendapatkan Sertifikat dan Masuk dalam Tahap Presentasi.
- c. Hasil seleksi presentasi akan dipilih enam kelompok terbaik untuk mengikuti Kompetisi IWDM Tahun 2023, mendapatkan Sertifikat dan Dana Pembinaan Total Sebesar Rp. 4.000.000 dengan rincian sebagai berikut :
 - 1) Terbaik 1 : Sertifikat dan Uang Dana Pembinaan Rp.1.200.000
 - 2) Terbaik 2 : Sertifikat dan Dana Pembinaan Rp. 950.000
 - 3) Terbaik 3 : Sertifikat dan Dana Pembinaan Rp. 700.000
 - 4) Harapan 1 : Sertifikat dan Dana Pembinaan Rp. 450.00
 - 5) Harapan 2 : Sertifikat dan Dana Pembinaan Rp. 350.000
 - 6) Harapan 3 : Sertifikat dan Dana Pembinaan Rp. 350.000

5. Jadwal Kegiatan

NO	Nama Kegiatan	Waktu
1	Pengumuman Program	12 - 15 Oktober 2022
2	Pengusulan Proposal	12 - 27 Oktober 2022
3	Seleksi Proposal	22 - 30 Oktober 2022
4	Pengumuman 12 Proposal Terbaik	03 Nopember 2022
5	Tahap Presentasi 12 Besar	05 - 06 Nopember 2022
6	Pengumuman 6 Terbaik	08 Nopember 2022
7	Pemberian Reward	10 Nopember 2022

6. Kriteria Evaluasi Proposal

Proposal yang memenuhi persyaratan administrasi sesuai dengan persyaratan pengusulakan dievaluasi berdasarkan kriteria berikut:

1. Permasalahan yang dihadapi (Problems) (20%)

Permasalahan yang dihadapi oleh calon pengguna/kondisi saat ini yang ingin diperbaiki, profil singkat/segmentasi calon pengguna, relevansi dengan Sustainable Development Goals (SDG).

2. Visi & tujuan (Goal & Vision) (5%)

Visi & tujuan untuk menghadapi/memberi solusi terhadap permasalahan.

3. Solusi terhadap permasalahan (Solution) (10%)

Penjelasan solusi yang dibuat dalam rangka menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, bisa berupa produk/jasa. Sebaiknya juga menjelaskan nilai unik yang ditawarkan (Unique Value Proposition) dari solusi yang dibuat dibandingkan solusi lainnya.

4. Analisis Pasar (Market Analysis) (10%)

Analisis pasar terhadap permasalahan yang dihadapi, bisa menggunakan pendekatan STP (Segmenting, Targeting, Positioning). Jika memungkinkan gunakan referensi untuk memperkuat hasil analisis.

5. Analisis Kompetitor (Competitor Analysis) (5%)

Analisis terhadap kompetitor yang sudah ada, baik berupa kompetitor langsung maupun tidak langsung, termasuk didalamnya penjelasan perbedaan dan potensi persaingan dengan kompetitor.

6. Strategi Peluncuran (Go-to Market Strategy) (10%)

Jelaskan strategi meluncurkan atau mengimplementasikan produk pada pasar, bisa berupa garis besar strategi penjualan, rencana pemasaran serta rencana penggunaan media /kanal pemasaran digital.

7. Model Bisnis (Business Model) (15%)

Jelaskan skema monetisasi, rencana sumber pendapatan (revenue stream), strategi harga (pricing strategy) serta struktur biaya (cost structure) yang dibutuhkan.

8. Indikator Kinerja (Key Metrics) (5%)

Buat usulan indikator kinerja yang bersifat kuantitatif (terukur), yang bertujuan untuk menampilkan perkembangan startup secara periodik. Indikator kinerja menjadi poin pembahasan yang akan disepakati antara startup dengan reviewer dan bersifat unik antarstartup.

9. Profil Tim (Team Overview) (5%)

Perkenalkan tim serta keahlian dan pengalaman yang dimiliki.

10. Budgeting Proposal (RAB) (15%)

Dana pengembangan yang diajukan dan bertujuan untuk mempercepat pertumbuhan startup.

7. Format Proposal Program KolnWiDiMa Unuja

I. Latar Belakang

Bagian ini menjelaskan tentang profil singkat usaha, latar belakang mengapa bisnis tersebut didirikan serta meliputi kategori usaha, kondisi perkembangan usaha saat ini dan struktur organisasi.

II. Deskripsi Usaha Digital

- a. Permasalahan yang dihadapi (Problems)
- b. Visi & tujuan (Goal & Vision)
- c. Solusi terhadap permasalahan (Solution)
- d. Analisis Pasar (Market Analysis)
- e. Analisis Kompetitor (Competitor Analysis)
- f. Strategi Peluncuran (Go-to Market Strategy)
- g. Model Bisnis (Business Model)
- h. Indikator Kinerja (Key Metrics)

- i. Profil Tim (Team Overview)
- j. Budgeting Proposal (RAB)

III. Rencana Kegiatan dan Penggunaan Anggaran

Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan selama program dan rencana penggunaan anggaran. Penggunaan anggaran mengacu pada petunjuk teknis penggunaan dana.

IV. Penutup

Disampaikan kata penutup dari proposal.

V. Format Isian Proposal KolnWiDiMa Unuja

Nama Usaha Digital	<i>Tidak diperkenankan menggunakan symbol dan karakter</i>
Identitas Ketua Kelompok	<i>Diisi identitas ketua kelompok</i>
Nama	<i>Diisi identitas ketua kelompok</i>
NIM	
Semester	
Prodi	
No. HP	
Dosen Pembimbing	
NIDN	
Nama Dosen	
Program Studi	
Kategori Usaha	
Latar Belakang	<p><i>Bagian ini menjelaskan tentang profil singkat usaha, latar belakang mengapa bisnis tersebut didirikan serta meliputi kategori usaha, kondisi perkembangan usaha saat ini, dan struktur organisasi.</i></p> <p><i>(Ukuran gambar yang diisikan max. 1Mb)</i></p>

Deskripsi Usaha Digital	
a) Permasalahan yang Dihadapi (Problems) (15%)	<p>Permasalahan yang dihadapi oleh calon pengguna/kondisi saat ini yang ingin diperbaiki, profil singkat/segmentasi calon pengguna, relevansi dengan Sustainable Development Goals (SDG).</p> <p><i>(Ukuran gambar yang diisikan max. 1Mb)</i></p>
b) Visi & Tujuan (Goal & Vision) (5%)	<p>Visi & tujuan untuk menghadapi/memberi solusi terhadap permasalahan.</p> <p><i>(Ukuran gambar yang diisikan max. 1Mb)</i></p>
c) Solusi terhadap Permasalahan (Solution) (10%)	<p>Penjelasan solusi yang dibuat dalam rangka menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, bisa berupa produk/jasa. Sebaiknya juga menjelaskan nilai unik yang ditawarkan (Unique Value Proposition) dari solusi yang dibuat dibandingkan solusi lainnya.</p> <p><i>(Ukuran gambar yang diisikan max. 1Mb)</i></p>
d) Analisis Pasar (Market Analysis) (10%)	<p>Analisis pasar terhadap permasalahan yang dihadapi, bisa menggunakan pendekatan STP (Segmenting, Targeting, Positioning). Jika memungkinkan gunakan referensi untuk memperkuat hasil analisis.</p> <p><i>(Ukuran gambar yang diisikan max. 1Mb)</i></p>

e) Analisis Kompetitor (<i>Competitor Analysis</i>) (5%)	<p><i>Analisis terhadap kompetitor yang sudah ada, baik berupa kompetitor langsung maupun tidak langsung, termasuk didalamnya penjelasan perbedaan dan potensi persaingan dengan kompetitor.</i></p> <p><i>(Ukuran gambar yang diisikan max. 1Mb)</i></p>
f) Strategi Peluncuran (<i>Go-to Market Strategy</i>)(10%)	<p><i>Jelaskan strategi meluncurkan atau mengimplementasikan produk pada pasar, bisa berupa garis besar strategi penjualan, rencana pemasaran serta rencana penggunaan media /kanal pemasaran digital.</i></p> <p><i>(Ukuran gambar yang diisikan max. 1Mb)</i></p>
g) Model Bisnis (<i>Business Model</i>) (10%)	<p><i>Jelaskan skema monetisasi, rencana sumber pendapatan (revenue stream), strategi harga (pricing strategy) serta struktur biaya (cost structure) yang dibutuhkan.</i></p> <p><i>(Ukuran gambar yang diisikan max. 1Mb)</i></p>
h) Indikator Kinerja (<i>Key Metrics</i>) (5%)	<p><i>Buat usulan indikator kinerja yang bersifat kuantitatif (terukur), yang bertujuan untuk menampilkan perkembangan startup secara periodik. Indikator kinerja menjadi poin pembahasan yang akan disepakati antara startup dengan reviewer dan bersifat unik antar startup.</i></p> <p><i>(Ukuran gambar yang diisikan max. 1Mb)</i></p>
i) Profil Tim (<i>Team Overview</i>) (5%)	<p><i>Perkenalkan tim serta keahlian dan pengalaman yang dimiliki.</i></p> <p><i>(Ukuran gambar yang diisikan max. 1Mb)</i></p>

j) Budgeting Proposal (RAB) (10%)	<i>Dana pengembangan yang diajukan dan bertujuan untuk mempercepat pertumbuhan startup. (Ukuran gambar yang diisikan max. 1Mb)</i>
Penutup	<i>sampaikan kalimat penutup dari proposal. Ukuran gambar yang diisikan max. 1Mb)</i>
Lampiran-Lampiran	
a) <i>Pitch Deck</i> (Wajib) (15%)	Pitch deck adalah dokumen dalam bentuk beberapa slide berisi deskripsi bisnis, ide, dan potensi startup secara jelas, ringkas, dan komprehensif . Pitch deck sendiri biasanya dibuat melalui Power Point atau Prezi. Pada umumnya, tujuan dari pitch deck adalah untuk menarik investor dalam mendukung pendanaan startup
b) Lembar Pengesahan (Wajib)	Dittd oleh ketua kelompok dan pembimbing
c) Lain-lain Jika ada	

VI. Link Pendaftaran

Untuk pengisian identitas dan upload proposal dilakukan oleh Ketua Kelompok atau salah satu anggota Kelompok, delink dibawah ini.

<http://lppk.unuja.ac.id/kompetisi/KoInWiDiMa.html>

VII. Isian Pitch Deck

1. Introduction

Informasi mengenai gambaran bisnismu secara ringkas dan jelas

2. Problem

Penjelasan mengenai salah satu masalah yang dihadapi masyarakat

3. Solution

Menunjukkan keunikan bisnismu serta penawaran produk untuk mengatasi masalah tersebut

4. Market

Menyakinkan investor bahwa proyek bisnismu sangat bernilai tinggi dan menguntungkan

5. Product

Penjelasan lebih detail mengenai produk bisnismu

6. Validation

Pembuktian dari penyelesaian masalah yang diatasi dengan produk bisnismu

7. Team

Keterlibatan Tim dalam Proyek

8. Competition

Menunjukkan beberapa kompetitor dengan proyek serupa, namun sertakan kelebihan dari proyek bisnismu

9. Financial Projections

Informasi singkat tentang keuangan bisnismu

10. The Ask

Capaian apa saja yang bisnis kamu harapkan melalui presentasi ke investor

11. Additional Slide

Informasi tambahan yang penting mengenai Bisnismu

VIII. Lembar Pengesahan

LEMBAR PENGESAHAN

Program Kompetisi Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa (KolnWiDiMa) Universitas Nurul
Jadid Tahun 2022

Judul Usaha :

Ketua Pengusul

- a. Nama Lengkap :
- b. NIM :
- c. Program Studi :
- d. Semester :
- e. Nomor HP :
- f. Alamat surel (email) :

Anggota Pengusul (1, 2, dst)

- a. Nama Lengkap :
- b. NIM :
- c. Program Studi :
- d. Semester :

Universitas Nurul Jadid, Tgl,Bln,Thn

Menyetujui

Dosen Pendamping

Ketua Pengusul,

(_____)

NIDN

(_____)

NIM



LEMBAGA PENGEMBANGAN PROFESIONALITAS DAN KEWIRAUSAHAAN

www.lppk.unuja.ac.id

lppk@unuja.ac.id |  [lppk_unuja](#)   LPPK UNUJA