



POLITEKNIK NEGERI BALI

Sharpening The Potential of Young People
Capturing Business Opportunities Through Digital Transformation

Politeknik Negeri Bali
24 - 26 Agustus 2022

BMC
BUSINESS
MANAGEMENT
COMPETITION #8

GUIDE BOOK



BMC
BUSINESS
MANAGEMENT
COMPETITION #9

SHARPENING THE POTENTIAL OF YOUNG PEOPLE
CAPTURING BUSINESS OPPORTUNITIES THROUGH DIGITAL TRANSFORMATION
POLITEKNIK NEGERI BALI
24 - 26 Agustus 2022

"Transition of the Younger Generation Towards Sustainable Business Development in the Era of Society 5.0 Based on Digital Technology"

BMC
BUSINESS
MANAGEMENT
COMPETITION #8

SHARPENING THE POTENTIAL OF YOUNG PEOPLE
CAPTURING BUSINESS OPPORTUNITIES THROUGH DIGITAL TRANSFORMATION
POLITEKNIK NEGERI BALI
24 - 26 Agustus 2022

BMC
BUSINESS
MANAGEMENT
COMPETITION #8

SHARPENING THE POTENTIAL OF YOUNG PEOPLE
CAPTURING BUSINESS OPPORTUNITIES THROUGH DIGITAL TRANSFORMATION
POLITEKNIK NEGERI BALI

BUSINESS MANAGEMENT COMPETITION

SEKILAS BMC

Business Management Competition#9 2023 merupakan ajang yang dibuat untuk mengasah kemampuan mahasiswa baik secara intern maupun ekstern dalam hal akademik. Pada tahun ini Business Management Competition#9 2023 mengangkat tema yaitu *“Transition of The Younger Generation Towards Sustainable Business Development in The Era of Society 5.0 Based on Digital Technology”*. Tema ini mengandung arti bahwa dari kegiatan ini diharapkan agar peralihan generasi muda menuju pengembangan bisnis lestari di era society 5.0 berbasis teknologi digital.

Business Management Competition#9 2023 tahun ini memiliki beberapa lomba yang akan diselenggarakan yang dibagi menjadi dua kegiatan yaitu ekstern dan intern. Untuk ekstern akan dibagi tiga cabang lomba yaitu Business Plan tingkat internasional, Business Case tingkat nasional, dan Business Design Competition tingkat nasional. Lalu untuk intern akan dilaksanakan dalam sembilan cabang lomba yaitu Secretary Contest, Presentation Skill Competition, Master of Ceremony (MC) Competition, Corporate Meeting Planning Competition, Filling Competition, Typing Speed Competition, Business Data Processing Competition, Business Plan Competition, dan Business Design Competition. Melalui lomba-lomba ini diharapkan mampu menjadi wadah mahasiswa khususnya civitas akademika Politeknik Negeri Bali untuk berprestasi serta menguji dan berkreatifitas mengenai inovasi dalam bisnis.

BUSINESS
MANAGEMENT
COMPETITION #9



BMC

EKSTERN

**BUSINESS
MANAGEMENT
COMPETITION #9**

BRANDING DESIGN COMPETITION

Branding Design Competition merupakan sebuah kompetisi yang bertujuan untuk memperkenalkan produk melalui kreativitas dan inovasi yang dituangkan dalam sebuah design yang dapat mencerminkan produknya. Design yang dibuat diharapkan dapat memiliki sebuah *tag line* dan atau filosofi yang mampu membangun rasa percaya masyarakat serta masyarakat dapat mengenali produk tersebut. Branding Design Competition mengundang kalian untuk membuat brand sebuah produk atau jasa, dengan cerita dibalik brand yang ditawarkan, target calon konsumen, panduan visual berupa moodboard, logo dan penjelasan panduannya, implementasi pada kemasan (bila berupa produk), serta media lini atas dan bawah. Semua dikemas dalam sebuah presentasi dengan format ppt atau pdf.

1. Tema Branding Design Competition

Tema pada lomba Branding Design Competition yaitu “*Dare To Create Your Own Brand Design For a Sustainable Business*”. Diharapkan dengan tema tersebut pengusaha dapat memiliki inovasi dan kreativitas untuk memperkenalkan produk yang bertujuan untuk membuat produk yang kompetitif serta dapat berdaya saing internasional. Selain itu diharapkan juga dengan kemajuan teknologi di era 5.0 dan dengan branding yang tepat dapat membangun persepsi masyarakat, membangun rasa percaya masyarakat serta membangun rasa cinta masyarakat.

2. Peserta Lomba

- Mahasiswa/i aktif semester 1-5.
- Berasal dari Perguruan Tinggi se-Indonesia.

3. Kriteria Lomba

- a. Kriteria nama brand: unik, menarik, kekinian, mudah dikenali, serta nama brand harus mempunyai keterkaitan dengan produk.
- b. Kriteria *tag line*: menarik, mudah diingat, mudah diucapkan dan mudah untuk dikenali.
- c. Kriteria logo: menarik, unik, menunjukkan ciri khas dari produknya.
- d. Kriteria design: mengikuti kaidah atau prinsip-prinsip design (komposisi warna, keseimbangan, proporsi dan dominasi).
- e. Kriteria bahasa: menggunakan Bahasa Nasional yaitu Bahasa Indonesia. Diperbolehkan menggunakan Bahasa Internasional (Bahasa Inggris) dengan syarat tidak mengandung unsur SARA.

4. Ketentuan Lomba

a. Persyaratan umum

- i. Pendaftaran dapat dilaksanakan secara online. Peserta mengisi semua data yang diperlukan, sesuai dengan isian yang ada pada google form di link : <https://bit.ly/FormulirPendaftaranLomba-BMC9-Ekstern2023>
- ii. Pendaftaran dibuka pada tanggal 21 April – 20 Mei 2023.
- iii. Merupakan mahasiswa/i aktif Indonesia (semester 1-5).
- iv. Kompetisi bersifat kelompok atau tim. Satu tim terdiri dari 3-4 anggota termasuk ketua tim.
- v. Anggota tim diperbolehkan bergabung dengan Perguruan Tinggi lain, contohnya Ketua Tim merupakan mahasiswa Universitas Brawijaya, sedangkan 2 anggota lainnya merupakan mahasiswa di luar Universitas Brawijaya.
- vi. Apabila tim berasal dari Politeknik Negeri Bali, diperbolehkan bergabung dengan jurusan lain dan diperbolehkan bergabung dengan Universitas lain, dengan syarat anggota tim merupakan mahasiswa/i aktif (semester 1-5).
- vii. Tidak diperbolehkan untuk mengganti anggota tim yang telah terdaftar. Apabila diketahui maka akan langsung didiskualifikasi.
- viii. Design tidak diperbolehkan mengandung unsur pornografi dan SARA.
- ix. Peserta wajib mengikuti ketentuan dan persyaratan yang termuat dalam ketentuan penyelenggaraan Branding Design Competition pada Business Management Competition 2023 Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Bali.

b. Ketentuan Babak Penyisihan

- i. Babak penyisihan akan berlangsung secara online.
- ii. Tim yang mendaftar membuat design yang berisi nama produk, tag line produk, logo produk, serta filosofi dari logo yang dibuat dalam bentuk Paper. Format paper terlampir.
- iii. Ketentuan Design
 - Terdiri dari 2 design yaitu design bagian depan dan belakang.
 - Sertakan watermark/sign name sebagai copyright.
 - Ukuran design A5.
 - Submit pekerjaan anda pada google classroom dalam bentuk PNG.
 - Ketentuan Penamaan : No Undi_Judul design_Design.

iv. Ketentuan Paper

- Ukuran Paper A4.
- Menggunakan format dan design paper sekreatif mungkin.
- Deskripsi usaha (menjelaskan mengenai brand dan produk apa yang dijual).
- Sasaran target berbasis demografis, geografis, psikografis.
- Moodboard (boleh merujuk pinterest, sekurang-kurangnya mampu mengomunikasikan vibes dari brand).
- Makna Logo (silahkan jelaskan per elemen dengan gaya masing-masing dengan memerhatikan moral dan norma setempat, dalam hal ini di Bali Indonesia, tagline tdk perlu dipisah, boleh dimaknai di poin sekaligus).
- *Tag Line* (Sebutkan Keyword dari kasus yang diangkat, analisis keyword hingga menjadi tagline dan makna tagline bagi pihak internal dan eksternal).
- Design kemasan produk / label produk.
- Logo configuration (responsive logo/alternative, krena media aplikasi logo secara ruang berbeda -beda).
- Warna/color pallete (kombinasi warna yang digunakan misalnya kode warnanya, alasan memilih kombinasi warna tersebut dan makna dari masing-masing warna).
- Konfigurasi warna (full color, solid color, negative color, black & white color)
- Tipografi.
- Brand implementation (silahkan memuat implementasi logo di media cetak, media online, media sign/EGD, ATL, BTL, TTL, dan sebagainya).
- Submit pekerjaan anda pada google classroom dalam bentuk PDF.
- Ketentuan Penamaan : No Undi_Judul paper_Paper.
- Paper dikirim via Google Classroom, dengan tata tulis mengikuti *template*.

- v. Design Logo dan kemasan dicantumkan dalam paper dan dikirim secara terpisah juga dalam bentuk PNG (rasolution min. 80) dan Paper dalam bentuk PDF. Namun, design dapat juga dicantumkan dalam paper yang dibuat untuk memperindah tampilan paper. Design dan Paper dikumpulkan paling lambat pada tanggal 16 Juli 2023 melalui google classroom yang akan disediakan oleh panitia.

- vi. Design dan Paper yang telah dikumpulkan tidak bisa direvisi atau diubah lagi.
- vii. Panitia dan juri akan menilai, memeriksa, dan menentukan tim yang lolos ke babak final.
- viii. Panitia akan memilih 10 paper terbaik untuk menuju ke babak final.

c. Ketentuan Babak Final

- i. Babak final akan berlangsung secara offline
- ii. Tim yang lolos dari babak penyisihan akan mempresentasikan design yang telah dibuat offline didepan juri
- iii. Syarat presentasi, dimana tim diperbolehkan membuat presentasi dalam bentuk Power Point atau tim boleh langsung mempresentasikan serta menjelaskan design yang telah dibuat, dari nama brand produknya, tag line, logo, serta filosofi dari logo tersebut.
- iv. Setiap tim diberikan waktu selama 20 menit, untuk presentasi selama 10 menit dan tanya jawab selama 10 menit.
- v. Pengurangan nilai berlaku apabila tim melebihi durasi yang telah ditentukan.
- vi. Terdapat Juara 1, Juara 2, Juara 3.
- vii. Keputusan dewan juri tidak bisa diganggu gugat

5. Kriteria Penilaian

a. Kriteria penilaian babak penyisihan

- i. Orisinalitas design : 25%
- ii. Kreativitas dan keindahan design : 10%
- iii. Relevansi logo dengan tema lomba : 15%
- iv. Daya tarik design : 15%
- v. Isi Paper : 30%

(Nama produk, Design Produk, Tag line produk, Logo produk dan Filosofinya)

b. Kriteria penilaian babak final

- i. Keunikan branding design : 20%
- ii. Daya tarik design : 20%
- iii. Filosofi design logo : 35%
- iv. Kesiapan materi presentasi : 25%

6. Time Schedule

No	Kegiatan	Waktu
1	Pendaftaran	21 April - 20 Mei 2023
2	Technical Meeting (Ekstern)	18 Juni 2023
3	Deadline Pengumpulan Paper Lomba (Ekstern)	16 Juli 2023
4	Pengumuman Top 10 (Ekstern)	24 Juli 2023
5	Pembukaan & Lomba Intern	23 Agustus 2023
6	Final Ekstern (Offline)	24 Agustus 2023
7	Lomba Intern & Penutupan	25 Agustus 2023



BUSINESS CASE

Business Case merupakan sebuah kompetisi pemecahan atau analisa kasus bisnis di lingkungan perusahaan yang ditujukan untuk mahasiswa dari seluruh Indonesia. Kompetisi ini bertujuan sebagai sarana penyampaian ide atau gagasan baru dalam memecahkan sebuah kasus bisnis dari sudut pandang mahasiswa. Pada kompetisi *Business Case* ini kami mengangkat topik “**Tantangan dan Peluang UMKM Dalam Pengembangan Green Bisnis di Era Digital**”.

Dikompetisi *Business Case* kali ini, kami menantang mahasiswa/i, sarjana/diploma dari seluruh Indonesia untuk mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menganalisis atau memecahkan permasalahan dalam lingkungan perusahaan.

A. KETENTUAN UMUM LOMBA

1. Peserta dari *Business Case* adalah kelompok atau kompetisi antar kelompok/tim.
2. Setiap tim terdiri dari 2 (dua) orang, dimana salah satunya sebagai ketua tim dan yang satunya adalah anggota tim.
3. Peserta merupakan mahasiswa aktif S1/D4/D3 perguruan tinggi negeri atau swasta, yang ditunjukkan dengan bukti KTM (scan KTM sebagai syarat saat registrasi).
4. Setiap anggota tim diperbolehkan dari program studi yang berbeda, tetapi masih satu perguruan tinggi yang sama.
5. Tidak diperbolehkan mengganti anggota tim yang sudah didaftarkan (terdaftar saat registrasi lomba), jika ditemukan ada pergantian anggota tim, pihak panitia berhak mendiskualifikasi tim tersebut.
6. Setiap satu nama mahasiswa tidak diperbolehkan menjadi anggota di lebih dari satu tim (tidak boleh menjadi anggota pada tim yang lainnya).
7. Setiap peserta wajib menyanggupi dan mengikuti setiap ketentuan yang termuat dalam guidebook.

B. KETENTUAN PAPER BUSINESS CASE

1. Panitia menyiapkan kasus untuk dianalisis sebagai objek lomba *Business Case*.
2. Kasus dibuat oleh perusahaan atau instansi pemerintahan yang bekerja sama dengan panitia.
3. Kasus akan dikirim oleh panitia melalui WAG
4. Setiap peserta dipersilahkan memilih hanya 1 (satu) masalah saja dalam kasus yang telah diberikan oleh panitia untuk dianalisis dan diikutkan dalam lomba sebagai *Paper Business Case*.

5. Format Paper Business Case
 - a) Ukuran Kertas : A4
 - b) Jumlah Halaman : Maksimal 10 Halaman (tidak termasuk cover)
 - c) Cover : Berisikan Judul Paper, nama anggota tim, asal Prodi dan Perguruan Tinggi.
 - d) Jenis Font : Bebas (Catatan : Bisa terbaca dengan jelas)
 - e) Format File : Pdf
 - f) Nama File : Business Case – BMC 2023 – (nama tim)
6. **Paper Business Case** dibuat dengan desain semenarik mungkin dan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
7. Setiap peserta dibebaskan dalam menyusun sistematika penulisan **Paper Business Case** dengan minimal memuat hal-hal berikut:
 - a) *Executive Summary*
 - b) *Problem Statement*
 - c) *Problem Analysis*
 - d) *Recommended Solution*
 - e) *Financial Overview*
 - f) *Implementation Timeline*
 - g) *Conclusion*

C. KETENTUAN TEKNIS PENDAFTARAN

1. Peserta melakukan pendaftaran secara online.
2. Pendaftaran di mulai pada tanggal 21 April – 20 Mei 2023.
3. Ketua Tim mengisi semua data yang diperlukan, sesuai isian yang ada pada link google form : <https://bit.ly/FormulirPendaftaranLomba-BMC9-Ekstern2023>
4. Peserta mengirimkan bukti pendaftaran kepada panitia melalui WhatsApp panitia.
5. Peserta mendapatkan nomor peserta (Nomor peserta akan diundi pada saat Technical Meeting).
6. Peserta melakukan analisis dan membuat **Paper Business Case** (Sesuai kasus pilihannya).
7. Peserta mengirimkan file (format pdf) hasil analisis kasus yang sudah berupa *Paper*

Business Case kepada panitia melalui Link Google Form yang sudah disediakan oleh panitia. Batas waktu pengiriman atau pengumpulan file Paper Business Case, pada tanggal 15 Juli 2023

8. Peserta mendapatkan konfirmasi melalui WAG/e-mail bahwa Paper Business Case telah diterima oleh panitia.
9. Noted: Paper Business Case yang sudah diterima panitia tidak boleh direvisi atau dirubah.

D. KETENTUAN SELEKSI DAN PENILAIAN PEMENANG LOMBA

1. Dari semua *Paper Business Case* yang diterima panitia, akan diseleksi menjadi 10 *Paper Business Case* yang akan menuju ke babak final.
2. Pengumuman 10 *Paper Business Case* terbaik akan dimumkan pada tanggal 24 Juli 2023 secara online dan juga melalui email peserta masing-masing.
3. Peserta yang masuk 10 besar diwajibkan untuk menyiapkan power point untuk tahap final.
4. Peserta yang telah dinyatakan masuk 10 besar, akan melakukan presentasi secara offline didepan juri pada tanggal 24 Agustus 2023
5. Peserta mengirimkan file presentasi yang berupa Power Point ke pada panitia melalui Google Form yang sudah disediakan oleh panitia. Batas waktu pengiriman atau pengumpulan file presentasi, pada tanggal 10 Agustus 2023.
6. Dewan juri akan memberikan penilaian pada presentasi yang dibawakan oleh setiap kelompok.
7. Peserta diberikan waktu selama 15 menit untuk mempresentasikan masing masing casenya.
8. Peserta diwajibkan mematuhi protokol kesehatan. Seperti menggunakan masker, mencuci tangan dan menjaga jarak.
9. Panitia mengumumkan pemenang lomba *Business Case* pada tanggal 25 Agustus 2023 yang dirangkaikan dengan puncak kegiatan BMC#9 tahun 2023.
10. Keputusan dewan juri tidak bisa diganggu gugat.

E. KRITERIA PENILAIAN

1. Kriteria Penilaian Paper

<i>Kriteria</i>	<i>Bobot Nilai</i>
Ringkasan Bisnis	15%
Deskripsi Proyek	15%
Rekomendasi	25%
Analisis Keuangan	15%
Resiko	15%
Hasil Yang Diharapkan	15%

2. Kriteria Penilaian Presentasi

<i>Kriteria</i>	<i>Bobot Nilai</i>
Logika	15%
Analisis	25%
Rekomendasi	25%
Tanya Jawab	15%
Presentasi	10%
Kerja Sama Tim	10%