



PETUNJUK TEKNIS LAPORAN

PESTA WIRAUSAHA MERDEKA POLIBATAM TAHUN 2022



Latar Belakang

Wirausaha Merdeka adalah bagian dari program MBKM yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa belajar dan mengembangkan diri menjadi calon entrepreneur melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan. Program Wirausaha Merdeka ini mengajak para mahasiswa untuk berkolaborasi, beraksi, dan berbakti untuk negeri dalam perkembangan ekonomi masyarakat Indonesia. Mahasiswa diharapkan dapat menjadi agen perubahan (*agent of change*) yang membantu meningkatkan kualitas ekonomi masyarakat dan menjadi agen penggerak (*agent of driven*) dalam memberikan solusi inovasi untuk membuka lapangan pekerjaan melalui peluang dan perkembangan bisnis mahasiswa, serta menjadi agen pelopor (*agent of creator*) untuk menumbuhkan potensi kewirausahaan baru di Indonesia. Dengan mengikuti kegiatan Wirausaha Merdeka Angkatan 1 Tahun 2022, mahasiswa akan memiliki kesempatan untuk mengasah jiwa kewirausahaan, soft skills, dan manajerial, serta mendorong peningkatan pengalaman wirausaha mahasiswa dan 1 peningkatan kemampuan daya kerja mahasiswa yang dapat diakui dan disetarakan dalam bentuk Satuan Kredit Semester (SKS).

Program Wirausaha Merdeka dilaksanakan untuk menjadi wahana peningkatan mutu pendidikan tinggi dengan memfasilitasi, mendorong, mempercepat Perguruan Tinggi mencapai tujuannya yang tercermin dalam 8 (delapan) Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi (IKU PT) yang ditetapkan pada Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 754/P/2020 tentang IKU PTN dan LLDIKTI di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020, khususnya untuk Program Wirausaha Merdeka terkait dengan: (IKU-1) Aspek peningkatan kualitas lulusan yaitu kesiapan kerja lulusan untuk mendapatkan pekerjaan yang layak/berwirausaha setelah menyelesaikan studi di Perguruan Tinggi dan (IKU-2) Aspek peningkatan kualitas mahasiswa yaitu dukungan dan apresiasi terhadap mahasiswa untuk bisa belajar dan berprestasi dalam kegiatan di luar kampus. Dalam pengembangannya perencanaan, pelaksanaan, dan penyusunan Program Wirausaha Merdeka ini mengacu pada Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka Tahun 2020 dan Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar - Kampus Merdeka Tahun 2020.

Deskripsi Kegiatan

Pesta Wirausaha merupakan kelanjutan dari kegiatan Kompetisi Bisnis *Matching and Pitching*. Kegiatan ini merupakan rangkaian kegiatan dari Program Wirausaha Merdeka Polibatam Tahun 2022 dengan Tema Kewirausahaan Berbasis PBL. Kegiatan ini akan diikuti oleh 128 tim dari 86 DPL yang diusulkan.

Penilaian dari Kegiatan Pesta Wirausaha ini akan dikonversi mejadi nilai UAS dari Program Wirausaha Merdeka Polibatam Tahun 2022. Komponen penilaian meliputi kualitas prototype dari produk ide bisnis, packaging, dan teknik pemasaran. Kegiatan ini akan dievaluasi oleh tim penilai/evaluator. Evaluator ditunjukkan oleh panitia yang terdiri dari: Ketua Program Studi/Ketua Jurusan/Sekretaris Jurusan dari Perguruan Tinggi asal peserta Program WMK dan Praktisi (sesuai panduan program WMK 2022)

Kegiatan pesta wirausaha wajib diikuti oleh seluruh tim dan didampingi oleh Dosen Pendamping Lapangan(DPL). Selama kegiatan, panitia menyediakan *Stand* untuk memamerkan produk. Sedangkan bukti fisik LPJ dan perlengkapan penunjang ataupun property demo (brosur, pamflet atau plakat),wajib dibawa oleh peserta.

Tujuan Kegiatan

Kegiatan Pesta Wirausaha dalam program Wirausaha Merdeka diselenggrakan untuk memenuhi 10 parameter tujuan dari program WMK 2022. Berdasarkan buku panduan program WMK tahun 2022,” maka tujuan secara umum program wirausaha merdeka berfokus pada mahasiswa yang memiliki passion dan potensi meningkatkan kapasitas entrepreneur dan daya saing di bursa kerja. Selain itu, program ini bertujuan antara lain;

1. Membentuk dan menanamkan mindset dan kompetensi dasar di bidang kewirausahaan bagi mahasiswa;
2. Memberikan peningkatan pengalaman wirausaha mahasiswa;
3. Meningkatkan kemampuan daya kerja mahasiswa;
4. Mengembangkan wawasan dan mengasah keterampilan berpikir dalam bekerja bersama lintas bidang ilmu dan ragam asal mahasiswa dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi;

5. Memberi manfaat bagi mahasiswa untuk mengasah jiwa kewirausahaan, soft skills, dan manajerial dalam berinovasi dan berkolaborasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan wirausaha di Perguruan Tinggi;
6. Penguatan metode pengembangan kewirausahaan bagi mahasiswa di Perguruan Tinggi;
7. Membantu meningkatkan kapasitas dan kualitas lulusan Perguruan Tinggi;
8. Membantu mengurangi potensi tingkat pengangguran terdidik dari Perguruan Tinggi;
9. Memberikan fasilitas bagi mahasiswa untuk memperoleh tempat pendidikan dan pengalaman berwirausaha yang berkualitas, yang layak diberikan kredit maksimal 20 SKS;
10. Meningkatkan peran dan kontribusi nyata Perguruan Tinggi dan mahasiswa dalam pembangunan nasional.”

Alur Pelaksanaan



Timeline

Tanggal	Agenda	Tempat
10 November 2022	Pengumpulan LPJ proposal bisnis Matching & Pitching	Gedung Tower
12 November 2022	Technical Meeting dan diedline pengumpulan nilai dari DPL	Online
13 November 2022	Penataan perlengkapan untuk kegiatan pesta wirausaha	Auditorium
14 November 2022	Pesta Wirausaha dan penilaian dari tim evaluator	Auditorium
15-20 November 2022	Penyusunan & Pengumpulan Laporan Akhir (Hasil proposal BMP sampai Pesta Wirausaha)	https://forms.gle/WkBtF368T2Rsbb69

Sistematika Laporan Akhir Pesta Wirausaha

Laporan Akhir Pesta Wirausaha:

1. Laporan Akhir Pesta Wirausaha terdiri dari **maksimal 20 halaman**, tidak termasuk cover, daftar pustaka, dan lampiran.
2. Laporan Akhir Pesta Wirausaha terdiri dari:
 - a. **Ringkasan Eksekutif**
Berisi tentang penjelasan singkat kegiatan berwirausaha yang dipilih, potensi pasar, proses produksi, struktur organisasi, estimasi kebutuhan biaya produksi (barang atau jasa), proses penjualan dan estimasi tingkat keuntungan serta jangka waktu pengembalian modal. (maksimal 1 halaman).
 - b. **Bab 1. Latar Belakang**
Bagian ini menjelaskan secara detail tentang profil singkat usaha dan latar belakang mengapa bisnis tersebut didirikan, meliputi kategori usaha, kondisi perkembangan usaha saat ini, struktur organisasi, dan sejarah berdirinya bisnis/organisasi
 - c. **Bab 2. Aspek Pemasaran**
 - **Gambaran Umum Pasar** berisi tentang segmentasi pasar berdasarkan demografis dan ekonomi. Menguraikan Definisi Produk, Segmentasi Pasar, Target Pasar, Positioning.
 - **Analisis Pesaing dan Pemasaran** berisi tentang penjelasan singkat mengenai pesaing atau usaha yang sudah ada saat ini dari sisi kelebihan maupun kekurangan menggunakan analisis SWOT (Minimal 3 pesaing).
 - **Rencana Penjualan** berisi tentang penjelasan mengenai strategi penjualan produk.
 - d. **Bab 3. Aspek Organisasi Dan Manajemen**
Bagian ini berisi tentang aspek organisasi, aspek perizinan, Kegiatan Pra Operasi dan Jadwal Pelaksanaan
 - e. **Bab 4. Aspek Produksi Barang/Jasa**
Berisi hasil produk/jasa dan Deskripsi usaha

- f. **Bab 5. Aspek Keuangan**
Berisi Proyeksi Keuangan (sumber pendanaan, kebutuhan pembiayaan/modal kerja, Analisa Biaya Tetap, Analisa Biaya Variabel), Harga Pokok Produksi (HPP) dan Analisa Keuntungan.
- g. **Bab 6. Hasil dan Pembahasan**
- Produk barang/jasa: berisikan Kreativitas Produk/Jasa yang ditampilkan dan Inovasi.
 - Deskripsi usaha: berisikan bahan baku/sumber, proses produksi, mitra usaha
 - Pemasaran: berisikan jangkauan pasar, kreatifitas dalam menarik pengunjung, dan strategi pemasaran
 - Keuangan: berisikan cashflow, pertumbuhan dan keuntungan rata-rata perbulan.
 - Potensi: berisikan potensi pengembangan usaha.
- h. **Bab 7. Penutup**
- i. **Lampiran Business Model Canvas** (Maks 1 halaman)
(Format pada lampiran)
3. Laporan disusun dengan format kertas A4 dan margin normal.
4. Font yang digunakan dalam laporan adalah **Times New Roman** dengan ukuran **12 pt**.

Penilaian

Rubrik Penilaian Pesta Wirausaha

No.	Aspek Penilaian		Skala (75-100)	Bobot (%)	Nilai= Skala*Bobot
1	<i>Learning Skills</i>	<i>a. Critical Thinking</i>		15%	0
		b. Kreativitas dan Inovasi			0
		c. Komunikasi			0
2	<i>Life Skills</i>	a. Fleksibilitas		20%	0
		b. Kepemimpinan			0
		c. Produktivitas			0
		d. Social Skill			0
3	<i>Produk Barang/Jasa</i>	a. Kreativitas Produk/Jasa yang ditampilkan		20%	0
		b. Inovasi			0
4	Deskripsi Usaha	a. Bahan Baku/Sumber		15%	0
		b. Proses Produksi			0
		c. Mitra Usaha			0
5	Pemasaran	a. Jangkauan Pasar		20%	0
		b. Kreatifitas dalam menarik pengunjung			0
		c. Strategi Pemasaran			0
6	Keuangan	a. Cash Flow		5%	0
		b. Pertumbuhan dan keuntungan rata-rata per bulan			0
7	Potensi Pengembangan Usaha	a. Potensi Pengembangan Usaha		5%	0

Penilaian kegiatan pesta wirausaha diambil dari Rubrik Penilaian. Pada poin 1-2, komponen penilaian tersebut diisi DPL, sedangkan poin 4-7 diisi oleh tim evaluator. **Bagi Bapak/Ibu DPL yang dapat memberikan nilai peserta program WMK dengan batas waktu Tgl 12 November 2022 Jam 23.00 wib, Apabila sampai batas waktu tersebut tidak memberikan nilai, maka Tim pengelola WMK/Panitia akan memberikan nilai 100 ke peserta program WMK.*

Alokasi dan Pendanaan

1. Hasil penilaian dari DPL dan Tim Evaluator akan lakukan rekapitulasi oleh tim pengelola WMK. Setiap tim akan dikategorikan menjadi level dan kluster, dimana level ada dua kategori yaitu kategori pemula dan advance, dan setiap level ada kluster yang terdiri dari 6 kluster yaitu, dagang, jasa, teknologi, kreatif, manufaktur, dan agribisnis.
2. Tim pengelola WMK akan mengambil 5 Tim terbaik (hasil penilaian point 1) pada masing-masing level dan kluster yang akan diberikan dana bantuan prototype (reward/hadiah) sebesar Rp 2.000.000,- untuk setiap tim. (akan dihubungi panitia)
3. Poin 2 tidak perlu dilakukan LPJ namun tetap melengkapi persyaratan administrasi (Laporan Akhir).

PENUTUP

Program Wirausaha Merdeka sebagai bagian dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka didesain sebagai salah satu sarana efektif pengembangan diri mahasiswa menjadi wirausaha. Kerjasama dan keberlanjutan program ini bagi antar berbagai pemangku kepentingan akan semakin meningkatkan implementasi maupun dampak bagi kemajuan pendidikan dan penyiapan sumber daya manusia masa depan dan melahirkan banyak pengusaha muda dan terbukanya makin banyak kesempatan lapangan kerja dimana nantinya Mahasiswa menjadi tulang punggung pembangunan melalui kemandirian ekonomi bangsa. Kerjasama dan keberlanjutan program ini bagi antar berbagai pemangku kepentingan akan semakin meningkatkan implementasi maupun dampak bagi kemajuan pendidikan dan penyiapan sumber daya masa manusia depan dan melahirkan banyak pengusaha muda dan terbukanya makin banyak kesempatan lapangan kerja dimana nantinya Mahasiswa tulang punggung pembangunan melalui kemandirian ekonomi bangsa. Minat dan potensi wirausaha generasi milenial untuk jadi pengusaha didukung dan difasilitasi melalui tata kelola pendidikan tinggi yang mendukung program kewirausahaan mahasiswa yang berkelanjutan, katalis dan agen penggerak ekonomi bangsa paska pandemi melalui kegiatan membantu potensi atau peluang bisnis mahasiswi dan/atau ekonomi masyarakat. Program kewirausahaan yang sudah dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, menjadi antusiasme tersendiri bagi mahasiswa yang ingin atau mengembangkan usahanya.

Lampiran 1. Format Rancangan Anggaran

Kegiatan Utama	Rencana						Penanggung Jawab
	Kegiatan	Jenis Barang	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)	Target Capaian	
	A	B	C	D	$E=C \times D$	$F = \frac{\text{OUTPUT}}{A}$	
Pengembangan Produk	A B C						
Produksi	A B C						
Lainnya							

Lampiran 2. Model Bisnis Canvas

Partner Utama/Jenjang	Aktivitas Utama	Nilai Unggul	Bina Relasi/Hubungan Pelanggan	Segmen Pasar/Pelanggan
Siapa Mitra Utama kami? Siapa pemasok utama kami? Sumber Daya Utama mana yang kami peroleh dari mitra? Aktivitas Utama mana yang dilakukan mitra? MOTIVASI UNTUK KEMITRAAN: Optimalisasi dan ekonomi, Pengurangan risiko dan ketidakpastian, Akuisisi sumber daya dan aktivitas tertentu	Aktivitas Utama apa yang dibutuhkan oleh Proposisi Nilai kita? Saluran Distribusi Kami? Hubungan konsumen? Aliran pendapatan? KATEGORI: Produksi, Pemecahan Masalah, Platform/Jaringan	Nilai apa yang kita berikan kepada pelanggan? Manakah dari masalah pelanggan kami yang kami bantu selesaikan? Paket produk dan layanan apa yang kami tawarkan kepada setiap Segmen Pelanggan? Kebutuhan pelanggan mana yang kita puaskan? KARAKTERISTIK: Kebaruan, Performa, Kustomisasi, “Menyelesaikan Pekerjaan”, Desain, Merek/Status, Harga, Pengurangan Biaya, Pengurangan Risiko, Aksesibilitas, Kenyamanan/Kegunaan	Jenis hubungan seperti apa yang diharapkan oleh setiap Segmen Pelanggan untuk kita bangun dan pertahankan dengan mereka? Yang mana yang telah kita tetapkan? Bagaimana mereka terintegrasi dengan model bisnis kami lainnya? Seberapa mahal mereka?	Untuk siapa kita menciptakan nilai? Siapa pelanggan terpenting kita?
	Sumber Daya Utama Sumber Daya Utama apa yang dibutuhkan oleh Proposisi Nilai kita? Saluran Distribusi Kami? Aliran Pendapatan Hubungan Pelanggan? JENIS SUMBER DAYA: Fisik, Intelektual (paten merek, hak cipta, data), Manusia, Keuangan		Channel/Saluran Melalui Saluran mana Segmen Pelanggan kami ingin dijangkau? Bagaimana kita menjangkau mereka sekarang? Bagaimana Saluran kami terintegrasi? Yang mana yang bekerja paling baik? Yang yang paling hemat biaya? Bagaimana kita mengintegrasikannya dengan rutinitas pelanggan?	
Struktur Biaya Apa biaya terpenting yang melekat dalam model bisnis kita? Sumber Daya Utama mana yang paling mahal? Aktivitas Utama mana yang paling mahal? ADALAH BISNIS ANDA LEBIH: Didorong Biaya (struktur biaya paling ramping, proposisi nilai harga rendah, otomatisasi maksimum, outsourcing ekstensif), Didorong Nilai (berfokus pada penciptaan nilai, proposisi nilai premium). KARAKTERISTIK CONTOH: Biaya Tetap (gaji, sewa, utilitas), Biaya variabel, Skala ekonomi, Ruang lingkup ekonomi			Sumber Penghasilan Untuk nilai apa pelanggan kita benar-benar bersedia membayar? Untuk apa mereka saat ini membayar? Bagaimana mereka saat ini membayar? Bagaimana mereka lebih suka membayar? Berapa kontribusi masing-masing Aliran Pendapatan terhadap pendapatan keseluruhan?	

Contoh Model Bisnis Canvas

SAYOUR - Business Model Canvas

