

BUKU PANDUAN

KINOMATIKA

(Kompetisi Inovasi Kewirausahaan
Mahasiswa Pendidikan Matematika)

2023

Tim Penyusun:

Marlin B. Mananggal, M.Pd.
Widya P. Ramadhani, M.Pd.
Fentje J. Sapulette, M.Pd.
Reinhard Salamor, M.Pd.



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA

KATA PENGANTAR

Salam kewirausahaan!

Kewirausahaan dipandang sebagai kemampuan untuk menentukan, mengembangkan, menciptakan atau menggabungkan inovasi pada suatu usaha agar memiliki nilai lebih. Kewirausahaan selalu mencari hal-hal yang baru sebagai tantangan untuk berubah dan perubahan tersebut dimanfaatkan sebagai peluang. Mahasiswa Indonesia dituntut memiliki kemampuan kewirausahaan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda.

Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Pattimura merupakan salah satu dari dua Program Studi di Universitas Pattimura yang memenangkan Program Kompetisi Kampus Merdeka (PKKM) Liga 1 yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek. PS Pendidikan Matematika menetapkan program Kompetisi Kewirausahaan Mahasiswa untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa agar menghasilkan berbagai bentuk wirausaha sebagai tempat mereka untuk berkarya.

Program kompetisi kewirausahaan mahasiswa diarahkan agar mahasiswa dapat menghasilkan karya-karya inovatif sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Hal ini menjadi penting agar mahasiswa dapat memiliki pemahaman yang luas tentang pekerjaan yang akan ditekuni. Kegiatan ini akan menjadi pengalaman agar lulusan tidak terfokus untuk hanya menjadi guru tetapi dapat menjadi wirausaha yang menciptakan pekerjaan bagi dirinya dan juga bagi orang lain. Kewirausahaan Mahasiswa diarahkan bukan hanya di bidang pendidikan tetapi bidang lain sesuai minat dan bakat mereka. Kelompok wirausaha yang terbentuk akan menjadi UMKM PS Pendidikan Matematika yang memicu tumbuh kembang UMKM di Maluku dan menjadi tempat bekerja mahasiswa selama dan setelah berkuliah.

Buku panduan ini disusun sebagai acuan pelaksanaan Kompetisi Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Pendidikan Matematika (KINOMATIKA) tahun 2023. Terima kasih kepada para pihak yang telah mendukung terlaksananya KINOMATIKA tahun 2023.

Ambon, Oktober 2023

Ketua Tim Kompetisi Kewirausahaan
Mahasiswa

Marlin B. Mananggal, M.Pd.

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------------------|----|
| KATA PENGANTAR..... | i |
| DAFTAR ISI..... | ii |
| A. LATAR BELAKANG..... | 1 |
| B. TUJUAN DAN MANFAAT..... | 2 |
| C. SYARAT DAN KETENTUAN..... | 3 |
| D. KATEGORI LOMBA..... | 3 |
| E. SISTEMATIKA PROFIL PENULISAN..... | 4 |
| F. KRITERIA PENILAIAN..... | 6 |
| G. HADIAH LOMBA..... | 7 |
| H. TAHAPAN KEGIATAN..... | 7 |
| I. NARAHUBUNG..... | 7 |
| J. PENUTUP..... | 7 |

A. LATAR BELAKANG

Kewirausahaan merupakan kemampuan berpikir kreatif, berperilaku inovatif, yang berdaya, bercrepta, berkarsa, dan bersahaja dalam rangka mendapatkan pendapatan melalui kegiatan usaha. Kemampuan berpikir kreatif dan berperilaku inovatif yang terus menerus dilakukan dibutuhkan untuk menciptakan suatu hal berbeda dari yang sebelumnya sudah ada. Kewirausahaan selalu mencari hal-hal yang baru sebagai tantangan untuk berubah dan perubahan tersebut dimanfaatkan sebagai peluang.

Mahasiswa Indonesia dituntut memiliki kemampuan kewirausahaan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*ability to create the new and different*) atau kemampuan kreatif dan inovatif. Mahasiswa juga dituntut memiliki pandangan visioner, berwawasan luas, mengikuti perkembangan zaman, serta terbuka terhadap konsep dan ide baru. Kemampuan mahasiswa tersebut secara riil tercermin dalam kemampuan dan kemauan untuk memulai usaha (*startup*), kemampuan untuk mengerjakan sesuatu yang baru (*creative*), kemauan dan kemampuan untuk mencari peluang (*opportunity*), kemampuan dan keberanian untuk menanggung risiko (*risk bearing*), serta kemampuan untuk mengembangkan ide dan mengelola sumber daya yang dimiliki. Kemauan dan kemampuan-kemampuan tersebut diperlukan terutama untuk: (1) melakukan proses/teknik baru (*the new technic*), (2) menghasilkan produk atau jasa baru (*the new product or new service*), (3) menghasilkan nilai tambah baru (*the new value added*), (4) merintis usaha baru (*new business*), yang berorientasi pasar, dan (5) mengembangkan organisasi baru (*the new organization*).

Dalam mengembangkan suatu usaha, diperlukan adanya inovasi dan kreativitas pada diri mahasiswa untuk dapat tetap bertahan dan bersaing. Keduanya seringkali dipandang hampir serupa. Inovasi dan kreativitas adalah inti dari kewirausahaan. Inovasi dalam berusaha adalah kemampuan untuk menerapkan solusi kreatif terhadap masalah dan peluang untuk meningkatkan atau untuk memperbaiki kinerja usaha, usaha memikirkan sesuatu atau kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya, bagaimana memikirkan dan melakukan sesuatu yang baru yang dapat menambah atau menciptakan nilai-nilai manfaat baik secara sosial maupun secara ekonomik. Sedangkan kreativitas dapat dipandang sebagai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang, bagaimana menghadirkan sesuatu benda atau hal yang sebelumnya belum ada untuk dipergunakan, ide kreatif dapat melibatkan sebuah usaha penggabungan dua hal atau lebih ide-ide secara langsung, usaha memikirkan sesuatu atau kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Oleh karena itu, Kompetisi Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Pendidikan Matematika (KINOMATIKA) dilakukan sebagai ajang untuk menyajikan (ekspo) berbagai inovasi wirausaha mahasiswa Pendidikan Matematika dalam rangka menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan dan usaha kreatif mahasiswa Pendidikan

B. TUJUAN DAN MANFAAT

TUJUAN

Kompetisi Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Pendidikan Matematika bertujuan untuk:

- (1) Meningkatkan kreativitas dan inovasi lulusan untuk menjadi edupreuner.
- (2) Membentuk UMKM milik PS Pendidikan Matematika.

MANFAAT

Kompetisi Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Pendidikan Matematika memiliki manfaat untuk:

- (1) Mendorong mahasiswa pelaku usaha untuk mengembangkan inovasi pada usahanya.
- (2) Mendorong mahasiswa dalam menginovasikan perencanaan usaha.
- (3) Mempromosikan produk atau jasa melalui media perlombaan.
- (4) Mendapatkan ilmu dalam mengembangkan inovasi.
- (5) Menambah relasi untuk mengembangkan usaha.
- (6) Memudahkan melakukan evaluasi produk dan jasa.

C. SYARAT DAN KETENTUAN

(1) Persyaratan

- a. Tercatat sebagai mahasiswa aktif jenjang S1 Pendidikan Matematika Universitas Pattimura.
- b. Mahasiswa Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) **tidak diperkenankan** mengikuti lomba.
- c. Mengunggah bukti pindaian Kartu Tanda Mahasiswa (KTM).
- d. Mengunggah Kartu Rencana Studi (KRS) semester terakhir yang dapat diambil dari sistem informasi akademik perguruan tinggi (Gasal 2023/2024).
- e. Memiliki rencana usaha atau memiliki usaha yang telah berjalan, dikelola sendiri oleh kelompok mahasiswa, dan bukan usaha berbentuk *reseller* atau *franchise*.
- f. Setiap kelompok usaha membuat dan mengunggah proposal usaha sesuai dengan kriteria/ketentuan/sistematika yang telah ditetapkan dalam **bentuk dokumen PDF**.

(2) Ketentuan

- a. Lomba bersifat kelompok.
- b. Kelompok terdiri dari 3-7 orang mahasiswa.
- c. Setiap mahasiswa hanya boleh terdaftar sebagai ketua atau anggota pada salah satu kelompok.
- d. Inovasi pada usaha yang telah berjalan akan mendapatkan nilai tambah.
- e. Melakukan registrasi dan unggah dokumen persyaratan pada laman

<https://matematika.fkip.unpatti.ac.id/kinomatika> paling lambat pada tanggal 21 Oktober 2023 pukul 23.59 WIB.

- f. Seluruh proposal usaha yang diterima oleh panitia akan diseleksi berdasarkan kriteria penilaian dan dipilih 6 (enam) judul usaha terbaik untuk menjadi finalis, yang nantinya akan mempresentasikan inovasi usaha di hadapan dewan juri.
- g. Tim yang lolos seleksi (dinyatakan sebagai finalis) diwajibkan mengirimkan *file* presentasi kepada panitia sesuai waktu yang telah ditentukan dan tidak diperkenankan untuk diubah.
- h. Presentasi dilakukan maksimal 10 menit dan dilanjutkan tanya jawab 15 menit.
- i. Dewan juri berhak membatalkan kemenangan peserta apabila terbukti ada indikasi kecurangan atau pelanggaran.
- j. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
- k. Seluruh rangkaian kegiatan lomba bersifat **GRATIS**, tidak dipungut biaya apapun.

D. KATEGORI LOMBA

1. Usaha Kuliner Makanan (UKA)

Inovasi pada usaha produk makanan yang diproduksi dari bahan mentah menjadi setengah jadi atau produk akhir. Contoh: Snack, street food, warung makanan, catering, dll.

2. Usaha Kuliner Minuman (UKI)

Inovasi pada usaha produk minuman yang diproduksi dari bahan mentah menjadi setengah jadi atau produk akhir. Contoh: Boba milk, Cheese Drink, Jamu dari Daun Jambu Biji.

3. Usaha Produk Kreatif (UPK)

Inovasi pada usaha produk yang memiliki nilai kreativitas dan ide. Contoh : pembuatan produk kerajinan/*craft*, kerajinan kain lokal (songket, batik, tenun), fotografi, jasa titip (jastip), desain uang mahar, produk daur ulang, dll.

4. Usaha Teknologi Terapan dan Rancangan Teknologi (UTT)

Inovasi pada usaha produk penerapan teknologi tepat guna dan pengembangan teknologi di berbagai bidang bisnis. Contoh: Penerapan IoT, energi terbarukan, VR/AR, dll.

5. Usaha Teknologi *Start-up* Digital (UTS)

Inovasi pada usaha dibidang teknologi digital untuk mengatasi permasalahan masyarakat Indonesia. Contoh: Pengembang aplikasi, pembuatan website, desain grafis, dll.

E. SISTEMATIKA PROFIL PENULISAN

1. Proposal usaha diketik dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam kertas ukuran A4, huruf *Times New Roman* ukuran 12, jarak spasi 1.5, batas *margin*: 3-3-3-3. Maksimal ditulis dalam 15 halaman (tidak termasuk halaman cover, daftar isi, *executive summary*, dan lampiran) dan disajikan dalam **format file pdf**.
2. Desain proposal usaha bebas sesuai kreativitas masing-masing kelompok.
3. Setiap proposal usaha harus berisi:
 - a. **Nama Judul Usaha**: Berisi tentang judul yang dapat mencakup tema dan tujuan dari usaha yang diajukan, dapat memberikan kesan menarik, unik, khas, dan rasional.
 - b. **Identitas Pemilik dan Usaha**: berisi informasi nama dan lokasi usaha, pemilik usaha, kepemilikan saham (jika ada), dan status hukum usaha (jika ada),
 - c. **Executive Summary**: merupakan rangkuman singkat mengenai profil usaha, maksimal satu halaman dan terdapat informasi terkait inovasi usaha yang diperlombakan.
 - d. **Isi Profil Usaha**, terdiri dari:
 - 1) **Penjelasan Singkat Profil Usaha**: berisi penjelasan singkat usaha yang dijalankan, alasan mengapa memilih usaha, bisa dicantumkan visi, misi, tujuan, dan profil usaha, dan keunikan usaha.
 - 2) **Analisa SWOT**: merupakan penjelasan ringkas dari *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunities* (Kekuatan) dan *Threats* (Hambatan) dari usaha yang sudah dijalankan sampai saat ini.
 - 3) **Produk atau Jasa**: Deskripsi tentang jenis produk atau jasa yang ditawarkan/dijual beserta fungsinya.
 - e. **Strategi Usaha**: merupakan penjabaran strategi usaha yang dilakukan oleh mahasiswa dalam menjalankan usaha pada masa pandemi Covid-19.
 - f. **Inovasi Usaha**: merupakan penjabaran inovasi usaha yang menjadi andalan dalam mengembangkan dan menjalankan usaha sehingga usaha yang dijalankan tetap eksis sampai saat ini. Bagian ini menjadi salah satu kunci utama dalam penilaian. Mahasiswa harus melakukan komparasi dengan pesaing usaha sejenis dan harus mampu menunjukkan inovasi usaha yang dilakukan secara sportif dan objektif.
 - g. **Laporan Keuangan atau Proyeksi Keuangan**: merupakan penjelasan singkat dari laporan keuangan proyeksi bagi rencana usaha atau laporan keuangan riil bagi usaha yang telah berjalan dan tingkat keuntungan yang didapatkan.
 - h. **Timeline Usaha**: merupakan penjabaran dari *timeline* usaha mulai dari awal usaha dibuka sampai dengan usaha tersebut berjalan.
 - i. **Lampiran**, lampiran berisi bukti-bukti dokumentasi, atau bukti lain yang mendukung dan memperkuat inovasi usaha yang diandalkan dalam menjalankan usaha.

4. Sistematika proposal usaha yang diunggah dalam pendaftaran/seleksi untuk dikompetisikan:

- Halaman Cover
- Daftar Isi
- *Executive Summary*
- **Bab I Profil Usaha**
 - Identitas Pemilik Usaha
 - Penjelasan Singkat Profil Usaha
 - Analisa SWOT
 - Produk
- **Bab II Strategi Usaha**
 - Tidak ada sub bab khusus dalam penjabaran strategi usaha. Pada bagian ini mahasiswa bebas berinovasi dalam menyajikan strategi usaha.
- **BAB III Inovasi Usaha**
 - Komparasi dengan pesaing usaha sejenis.
 - Inovasi usaha yang sudah dilakukan.
 - Diperbolehkan menambahkan sub komponen lain yang diperlukan untuk memperkuat paparan terkait inovasi usaha sesuai kreativitas masing-masing.

- **BAB IV**

| BAB IV Laporan Keuangan | BAB IV Proyeksi Keuangan |
|---|--|
| <p>Bagian ini membuktikan bahwa usaha yang telah berjalan dan menyajikan informasi yang komunikatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Harga Pokok Penjualan (HPP) ○ Laporan penjualan ○ Laporan laba rugi ○ Arus kas ○ Neraca | <p>Bagian ini membuktikan bahwa usaha masih berupa rencana dan menyajikan informasi yang komunikatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Kebutuhan modal. ○ Sumber dan penggunaan modal. ○ Laporan keuangan (proyeksi penjualan, proyeksi L/R, proyeksi Cash Flow, Neraca). ○ Analisis titik impas (BEP). |

- **BAB V Timeline Usaha**
 - Tidak ada sub bab khusus dalam penjabaran *timeline* usaha. Pada bagian ini mahasiswa bebas berinovasi dalam menyajikan *timeline* usaha yang telah dan akan dilakukan.
- **Lampiran**
 - Sesuai kebutuhan untuk menyakinkan/menguatkan. Diperbolehkan membuat gambar/infografis/bagan/diagram untuk memperjelas atau mem-visualisasikan produk/jasa atau inovasi produk/jasa yang diandalkan. Ukuran *file* maksimal yang dapat diunggah adalah 10 MB. Sedangkan untuk lampiran dapat dicantumkan berupa link Google Drive.

Format nama *file* yang diunggah:
Kode Kategori Usaha _Nama Ketua Kelompok_Judul Usaha.

Misalnya terdapat kelompok mahasiswa atas nama Rosmin Aulia yang memiliki usaha dalam bidang kuliner makanan dengan judul usaha Jus Gandaria

Contoh: **UKA_Rosmin Aulia_Usaha Jus Gandaria.**

F. KRITERIA PENILAIAN

| NO | KRITERIA | BOBOT | SKOR | NILAI (BOBOT x SKOR) |
|-----------|---|------------|------|----------------------------|
| A. | TAHAP I Penilaian Administrasi Dokumen | | | |
| 1. | Kartu Tanda Mahasiswa | 25 | | |
| 2. | Kartu Rencana Studi (KRS) semester terakhir (Tahun Ajaran 2022/2023 Genap)* | 25 | | |
| 3. | Dokumen Proposal Usaha | 50 | | |
| | Jumlah A | 100 | | |
| B | TAHAP II Penilaian Substansi Proposal Usaha | | | |
| 1. | Analisis Profil Usaha | 10 | | |
| 2. | Analisis Strategi Usaha | 20 | | |
| 3. | Analisis Inovasi Usaha | 30 | | |
| 4. | Laporan Keuangan atau Proyeksi Keuangan | 20 | | |
| 5. | <i>Timeline</i> Usaha | 5 | | |
| 6. | Lampiran & Bukti Pendukung | 5 | | |
| 7. | Usaha Telah Berjalan | 10 | | |
| | Jumlah B | 100 | | |
| C. | TAHAP III Penilaian Presentasi <i>Online</i> | | | |
| 1. | Presentasi | 15 | | |
| 2. | Konsep/Ide/Gagasan/Analisis | 20 | | |
| 3. | Inovasi Usaha yang Telah Dijalankan | 25 | | |
| 4. | Kemampuan Menjawab Pertanyaan | 30 | | |
| 5. | Usaha Telah Berjalan | 10 | | |
| | JUMLAH C | 100 | | |

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7 (1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik)

G. HADIAH LOMBA

Hadiah untuk tiga tim terbaik dalam KINOMATIKA adalah masing-masing tim akan mendapatkan uang pembinaan Rp. 10.000.000,- +sertifikat.

Total hadiah dalam Kompetisi Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Pendidikan Matematika (KINOMATIKA) yang diperebutkan sebesar **Rp. 30.000.000,- (tiga puluh juta rupiah)** untuk 5 kategori lomba yang dipertandingkan. Penentuan juara dilakukan berdasarkan penilaian pada tahap penjurian dan presentasi. Penjurian dilakukan oleh juri yang ahli dibidangnya yaitu akademisi dan/atau praktisi wirausaha/pengusaha.

H. TAHAPAN KEGIATAN

| No | Tahapan Lomba | Waktu |
|----|------------------------------------|------------------------------------|
| 1. | Pendaftaran | 1 September 2023 – 21 Oktober 2023 |
| 2. | Seleksi | 23 Oktober 2023 |
| 3. | Pengumuman Lolos Seleksi (Finalis) | 24 Oktober 2023 |
| 4. | <i>Technical Meeting</i> | 25 Oktober 2023 |
| 5. | Pengumpulan <i>File</i> Presentasi | 25-26 Oktober 2023 |
| 6. | Penjurian dan Presentasi | 27 Oktober 2023 |
| 7. | Pengumuman Pemenang | 27 Oktober 2023 |

I. NARAHUBUNG

Instagram : pend_math

Website : <https://matematika.fkip.unpatti.ac.id/kinomatika>

Whatsapp : 082233639717 (Ibu Alin)

J. PENUTUP

Demikian buku panduan Kompetisi Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Pendidikan Matematika (KINOMATIKA) tahun 2023 ini disusun untuk menjadi acuan pelaksanaan bagi mahasiswa yang mengikuti lomba ini. Diharapkan kedepan perguruan tinggi dapat terus menumbuhkan dan mendukung semangat wirausaha di Maluku khususnya di lingkungan program studi, mampu melahirkan wirausaha yang handal, profesional, inovatif, dan berkelanjutan.