

# Panduan Program Kewirausahaan Mahasiswa DAHLAN MUDA EXPO #5



**Bidang Pengembangan Karakter dan Kesejahteraan  
Biro Kemahasiswaan dan Alumni  
Universitas Ahmad Dahlan  
Tahun 2024**

## KATA PENGANTAR

**Assalaamu'alaikum warahmatullahi wabarakaatuh**

Puji dan syukur marilah kita panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah dan karunia-Nya sehingga Buku Panduan Kompetisi dan Pameran Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa UAD FAIR Milad Universitas Ahmad Dahlan 2024 ini dapat disusun dan diterbitkan.

Kompetisi dan Pameran Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Tingkat Nasional #4 merupakan program yang diadakan oleh Biro Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Ahmad Dahlan untuk memfasilitasi mahasiswa aktif UAD yang memiliki minat dan bakat wirausaha untuk mengembangkan usaha berbasis teknologi dengan menemukan celah pasar yang tepat dalam meningkatkan peluang keberhasilan bisnis serta mengadakan berbagai kompetisi kewirausahaan yang dapat meningkatkan ide kreatif para mahasiswa.

Buku Panduan ini dipergunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan kewirausahaan yang terintegrasi dengan pembelajaran MERDEKA BELAJAR – KAMPUS MERDEKA (MBKM) yang diselenggarakan Universitas Ahmad Dahlan. Panduan ini diharapkan seluruh peserta kegiatan akan dapat melaksanakan teknis kegiatan sesuai dengan ketentuan peraturan yang telah dibuat, sehingga pelaksanaan kegiatan dapat berjalan baik dan lancar sesuai dengan diharapkan.

Semoga Buku Panduan ini dapat digunakan untuk penguatan kewirausahaan bagi mahasiswa yang diharapkan mampu mengembangkan *intellectual entrepreneurship* dan *globality entrepreneurship* dari setiap mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan sehingga mendorong terwujudnya *studentpreneur* yang mampu meraih pencapaian prestasi di bidang kewirausahaan di tingkat nasional maupun internasional yang pada akhirnya mampu membangun *start-up* yang siap menjawab kebutuhan masyarakat.

**Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh**

Yogyakarta, 05 Desember 2024

Tim Penyusun

# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI .....	ii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Tujuan .....	2
1.3 Manfaat.....	2
1.4 Luaran .....	2
1.5 Bentuk Kegiatan .....	2
BAB II KETENTUAN PROGRAM .....	4
2.1 Ketentuan Peserta .....	4
2.2 Ketentuan Produk Perkategori .....	4
2.3 Ketentuan Kompetisi Video Dan Poster Profil Usaha .....	6
2.4 Ketentuan Kompetisi Stand Terunik .....	7
2.5 Ketentuan Kompetisi Inovasi Produk.....	7
2.6 Mekanisme Pendaftaran.....	8
2.7 Alur Program Wirausaha.....	9
2.8 Kriteria Penilaian Kompetisi Perkategori .....	9
2.9 Subsidi Pendanaan.....	11
2.10 Evaluasi Dan Pelaporan.....	11
2.11 <i>Timeline</i> Kegiatan.....	11
BAB III PENUTUP .....	12

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Kewirausahaan mempunyai peran penting guna mendorong pertumbuhan ekonomi dan mencapai Indonesia emas di tahun 2045. Peraturan Presiden No 2 Tahun 2022 tentang Pengembangan Kewirausahaan Nasional menjadi mesin penggerak guna tercapainya rasio wirausaha 3,95 di tahun 2024. Mahasiswa menjadi bagian dari sumber daya manusia yang dapat mendorong pertumbuhan ekonomi dan mencapai Indonesia emas di tahun 2045.

Mahasiswa merupakan bagian dari generasi milenial Indonesia. Berdasarkan panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka 2020 (Kemendikbud, 2020) yang mengutip riset dari IDN Research Institute tahun 2019, 69,1 % milenial di Indonesia memiliki minat untuk berwirausaha. Minat dan potensi wirausaha generasi milenial yang besar ini perlu didukung dan difasilitasi melalui tata kelola pendidikan tinggi yang mendukung program kewirausahaan mahasiswa di perguruan tinggi.

Kompetisi dan Pameran Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Tingkat Nasional #4 merupakan bagian dari rangkaian acara Dahlan Muda Expo #5 dalam memperingati Hari Ulang Tahun (Milad) Universitas Ahmad Dahlan (UAD) yang ke-64. Acara ini bertujuan untuk memberikan wadah bagi mahasiswa UAD, khususnya di bidang kewirausahaan, untuk mengembangkan dan memamerkan ide-ide inovatif mereka. Selain itu, acara ini juga diharapkan dapat mendorong semangat kewirausahaan di kalangan mahasiswa, serta menciptakan kolaborasi antara dunia akademik dengan sektor industri atau masyarakat luas.

Universitas Ahmad Dahlan (UAD) melalui Biro Kemahasiswaan dan Alumni berupaya mengembangkan dan memperbanyak jumlah mahasiswa yang sukses dalam menjalankan wirausaha. UAD mengembangkan Program Kewirausahaan Mahasiswa dengan mengadakan Kompetisi dan Pameran Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Tingkat Nasional #4. Program Kewirausahaan Mahasiswa Kompetisi dan Pameran Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Tingkat Nasional #4” merupakan program perguruan tinggi yang memfasilitasi mahasiswa aktif UAD yang memiliki minat dan bakat wirausaha untuk mengembangkan usaha berbasis teknologi dengan menemukan segmen pasar yang tepat dalam meningkatkan peluang keberhasilan bisnis.

## 1.2 TUJUAN

- a. Mendorong terbentuknya model pendidikan kewirausahaan di lingkungan Universitas Ahmad Dahlan
- b. Membangun *soft skill* atau karakter wirausaha mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan
- c. Memotivasi dan membuka peluang bagi mahasiswa untuk menghasilkan karya kreatif dan bentuk produk inovatif sebagai modal usaha rintisan (*Start-up*)
- d. Mendorong mahasiswa untuk membuka lapangan kerja baru untuk mengurangi jumlah pengangguran di Indonesia

## 1.3 MANFAAT

- a. Bagi mahasiswa, program ini akan memberikan kesempatan untuk mengenal dunia wirausaha dan terjun langsung dalam usaha
- b. Bagi perguruan tinggi, program ini akan meningkatkan kemampuan perguruan tinggi dalam mengembangkan pendidikan kewirausahaan.

## 1.4 LUARAN

Luaran dari kegiatan Program Kewirausahaan Mahasiswa “Kompetisi dan Pameran Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Tingkat Nasional #4” adalah:

- a. Omset penjualan usaha semakin meningkat
- b. Market bisnis mahasiswa terus berkembang
- c. *Company profile*, Video dan poster usaha
- d. Bazar *offline*

## 1.5 BENTUK KEGIATAN

Kegiatan Program Kewirausahaan Mahasiswa Kompetisi dan Pameran Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Tingkat Nasional #4 yang merupakan bagian dari rangkaian acara Dahlan Muda Expo #5 meliputi:

- a. Dahlan Muda Expo #5 meliputi pemberian fasilitas untuk pengembangan bisnis mahasiswa dari Biro Kemahasiswaan dan Alumni UAD berupa:
  - Mendapatkan booth gratis
  - Kesempatan menjangkau lebih banyak pelanggan.
  - Mendapatkan subsidi pendanaan usaha
  - Tempat strategis dan fasilitas yang nyaman.
  - Eksposur luas untuk usaha anda

- b. Kompetisi dan Pameran Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Tingkat Nasional #4 terbagi dalam beberapa kategori dan kejuaraan sebagai berikut:

**Kategori Kompetisi:**

- Kreasi Makanan
- Kreasi Minuman
- Kreasi Cemilan
- Industri Kreatif

**Setiap Kategori memiliki 4 kejuaraan, yaitu:**

- Poster Digital Usaha
- Video Kreatif Usaha
- Stand Terunik
- Inovasi Produk

**Setiap kejuaraan terbagi dalam urutan sebagai berikut:**

- Juara 1 : mendapatkan e-sertifikat dan uang pembinaan
- Juara 2 : mendapatkan e-sertifikat dan uang pembinaan
- Juara 3 : mendapatkan e-sertifikat dan uang pembinaan
- Harapan 1 : mendapatkan e-sertifikat
- Harapan 2 : mendapatkan e-sertifikat
- Harapan 3 : mendapatkan e-sertifikat

## BAB II

### KETENTUAN PROGRAM

#### 2.1 KETENTUAN PESERTA

##### **Ketentuan Peserta:**

1. Mahasiswa/i aktif seluruh Indonesia yang memiliki usaha sesuai kategori yang telah tersedia.
2. Peserta merupakan tim yang terdiri dari 4-5 orang mahasiswa
3. Setiap kelompok mahasiswa yang mendaftar dalam Kompetisi dan Pameran Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Tingkat Nasional #4 yang merupakan bagian dari rangkaian acara Dahlan Muda Expo #5 **harus memiliki dosen pendamping.**
4. Peserta dari Universitas Ahmad Dahlan akan melakukan proses seleksi kelayakan usaha untuk menjadi peserta terpilih
5. Peserta diwajibkan mengisi formulir pendaftaran secara lengkap
6. Produk usaha khususnya dalam kategori makanan dan minuman diharuskan dalam **kondisi siap saji** (Tidak diperkenankan melakukan proses memasak dilokasi bazar)
7. Produk yang diajukan merupakan kategori usaha sebagai berikut:
  - a. Kreasi Makanan
  - b. Kreasi Minuman
  - c. Kreasi Cemilan
  - d. Industri Kreatif

#### 2.2 KETENTUAN PRODUK PERKATEGORI

##### **KETENTUAN UMUM UNTUK SEMUA KATEGORI**

- **Penggunaan Peralatan**

**Diperbolehkan:** Memanaskan bahan atau mengukus menggunakan alat pengukus lainnya yang bukan kompor gas.

**Tidak Diperbolehkan:** Menggunakan kompor gas untuk menggoreng, memanggang, atau memasak teknik lainnya yang melibatkan pemanasan bahan langsung melalui api atau panas tinggi (seperti menggoreng atau memanggang). Diperbolehkan menggunakan alat masak lain seperti oven listrik, microwave, rice cooker, pemanggang listrik, blender, atau alat lainnya yang tidak menggunakan api terbuka.
- **Penyajian Produk:** Produk yang dipamerkan harus dalam kondisi siap saji dan disajikan dengan cara yang menarik serta higienis. Produk harus dapat dikonsumsi langsung oleh pengunjung bazaar.

- **Keamanan dan Kebersihan:** Peserta wajib menjaga kebersihan selama proses pembuatan dan penyajian produk. Produk yang dipamerkan harus memenuhi standar kesehatan dan aman untuk dikonsumsi atau digunakan.
- **Inovasi dan Kreativitas:** Setiap peserta diharapkan untuk menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam produk yang dibuat, baik dari segi rasa, tampilan, kemasan, atau konsep produk.
- **Waktu Penyajian:** Semua produk harus sudah siap disajikan saat acara berlangsung, dan produk yang diikutsertakan dalam bazaar wajib disesuaikan dengan jumlah atau porsi yang sesuai untuk event tersebut.

#### 1. Kategori Kreasi Makanan

- Peserta diminta untuk membuat kreasi makanan berat inovatif dan bukan cemilan. Makanan tersebut harus siap saji, menggunakan bahan-bahan yang mudah didapat dan tidak memerlukan proses memasak menggunakan kompor gas. (misalnya, Makanan berat; nasi box, frozen food (sosis, bakso, dim sum, lasagna, dll.), makanan cepat saji. Makanan tradisional; klepon, onde-onde, lapis legit, rendang kemasan.
- Peserta dapat menggunakan alat-alat seperti oven listrik, microwave, alat pemanggang, atau teknik lainnya yang tidak melibatkan api.
- Produk harus aman untuk dikonsumsi, dengan memperhatikan kebersihan dan standar pangan yang berlaku.
- Peserta diwajibkan memberikan penjelasan tentang bahan-bahan yang digunakan dan cara pembuatan produk kepada juri dan pengunjung.

#### 2. Kategori Kreasi Minuman

- Peserta diharapkan membuat inovasi minuman yang menarik, sehat, dan siap untuk disajikan tanpa menggunakan proses memasak dengan kompor gas atau api terbuka lainnya.
- Minuman harus disajikan dalam bentuk siap saji dan bisa menggunakan teknik pencampuran bahan atau pemrosesan dingin, seperti blender, shaker, atau mesin pembuat es krim, dan tidak boleh melibatkan proses pemanasan yang menggunakan kompor gas.
- Produk minuman bisa berupa jus, smoothie, milkshake, minuman berbahan dasar teh atau kopi dingin, atau jenis minuman kreatif lainnya yang tidak memerlukan pemasakan.
- Peserta diharapkan memanfaatkan bahan-bahan alami dan segar, serta dapat menjelaskan kelebihan kesehatan dari produk yang ditawarkan.



### 3. Kategori Kreasi Cemilan

- Peserta dapat membuat inovasi cemilan atau makanan ringan yang siap saji
- Cemilan yang dibuat harus dapat disajikan dalam bentuk yang praktis dan siap konsumsi, seperti kue kering, camilan sehat (granola, energy bar), keripik, atau makanan ringan lainnya.
- Produk harus aman, higienis, dan menggunakan bahan-bahan yang mudah didapat serta tidak berbahaya bagi kesehatan.
- Peserta diharapkan memberi penjelasan terkait bahan baku yang digunakan dan proses pembuatan yang mengikuti prinsip keamanan pangan.

### 4. Kategori Industri Kreatif

- Dalam kategori ini, peserta diharapkan untuk menciptakan produk yang berbasis pada kreativitas dan inovasi, yang bisa berupa aksesoris, buket, dekorasi, atau produk seni lainnya.
- Produk harus dibuat menggunakan bahan-bahan yang aman.
- Produk berbasis seni, seperti kerajinan tangan, tekstil, anyaman, dll.
- Kerajinan tangan bisa melibatkan teknik seperti merajut, menjahit, membuat produk dari bahan daur ulang, atau teknik lainnya yang mengutamakan keterampilan manual dan kreativitas.
- Karya yang ditampilkan harus merupakan hasil ciptaan sendiri bukan produk reseller/(produk bukan hasil karya sendiri).

## 2.3 KETENTUAN KOMPETISI VIDEO DAN POSTER PROFIL USAHA

### 1. Video Kreatif Usaha

#### Ketentuan:

- Durasi video: 30 detik - 1 menit.
- Konten berisi mempromosikan produk dengan kreatif dan informatif serta dapat menarik calon pelanggan.
- Kualitas video (resolusi, pencahayaan, audio) akan diperhatikan dengan ukuran potrait.
- Tidak mengandung konten yang melanggar hukum atau norma masyarakat.
- Diupload ke akun media sosial usaha dan tidak boleh diprivat.

### 2. Poster Digital Usaha

- Ukuran poster profil usaha yaitu A4 (21x29,7 cm)
- Konten profil usaha meliputi nama usaha, deskripsi singkat produk, nama tim, foto produk(harga), unique selling point/keunggulan produk, akun media sosial, contact person, dan tidak mengandung plagiarisme, serta logo-logo (yang telah disediakan)

- Dapat dibuat dengan menggunakan Canva, CorelDraw, Photoshop, dsb sesuai kreativitas masing-masing
  - Dikumpulkan dalam bentuk PDF
- Format nama file: Poster Usaha DME#5\_Nama Usaha

Berikut link Template poster dan video:

<https://bit.ly/Template-PosterdanVideo-Kompetisi-Inovasi-KWU2024>

## 2.4 KETENTUAN KOMPETISI STAND TERUNIK

### Ketentuan:

- Stand harus menampilkan branding usaha dengan jelas.
- Kreativitas dekorasi stand yang relevan dengan produk usaha.
- Interaktivitas dengan pengunjung (contoh: demonstrasi produk, sampling).
- Kebersihan dan kerapihan stand.

## 2.5 KETENTUAN KOMPETISI INOVASI PRODUK

### Ketentuan Video Presentasi:

- Durasi: 5–7 menit.
- Format video: MP4, resolusi minimal 720p.
- Isi video meliputi:
  - Deskripsi usaha.
  - Penjelasan inovasi produk.
  - Proses pembuatan atau pengembangan produk.
  - Target pasar dan strategi pemasaran (*Business Model Canvas*).
  - Manfaat produk dan dampaknya (ekonomi, sosial, atau lingkungan).
- Narasi harus jelas, didukung visual yang relevan, seperti gambar produk atau demonstrasi.

### PPT (PowerPoint Presentation):

- Jumlah slide maksimal: 10–12 slide.
- Format file: PPT atau PDF.
- Isi PPT:
  - **Judul:** Nama usaha, nama peserta, dan kontak.
  - **Latar Belakang:** Identifikasi masalah atau kebutuhan.
  - **Inovasi Produk:** Penjelasan detail tentang keunikan produk.
  - **Proses Produksi:** Langkah-langkah pengembangan.
  - **Target Pasar:** Siapa yang akan menggunakan produk.
  - **Strategi Pemasaran:** Cara menjangkau pelanggan.
  - **Analisis Keuangan:** Estimasi biaya produksi dan potensi keuntungan.

- **Dampak dan Keberlanjutan:** Efek jangka panjang terhadap lingkungan atau masyarakat.

#### **Pengumpulan:**

1. Video diunggah di akun youtube masing-masing peserta, dan mengunggah link youtube melalui *google form* yang disediakan oleh panitia.
2. PPT diunggah melalui *google form* yang disediakan oleh panitia.
3. Tenggat waktu pengumpulan harus dipatuhi. Keterlambatan akan didiskualifikasi.

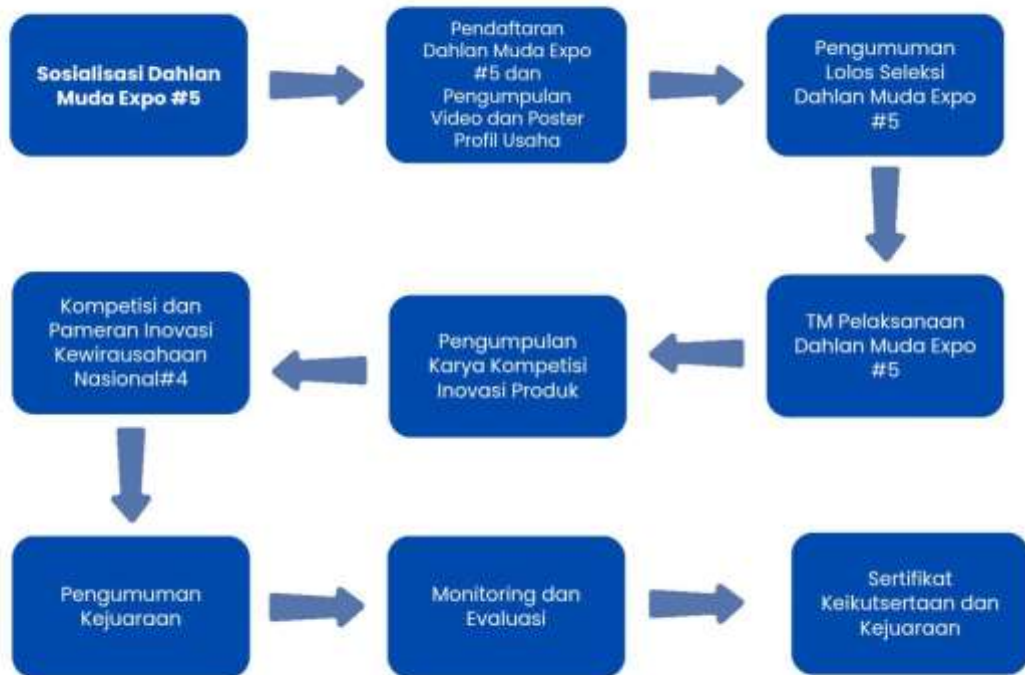
#### **Orisinalitas:**

- Produk harus asli dan tidak melanggar hak cipta.
- Jika ada referensi, wajib dicantumkan dengan jelas.

## **2.6 MEKANISME PENDAFTARAN**

1. Peserta mengisi formulir *online* dan mengunggah karya melalui tautan <https://bit.ly/Pendaftaran-KompetisidanPameran-Inovasi-KWU-UAD2024>
2. Pendaftaran dan unggah:
  - Scan KTM maksimum 2 MB
  - Scan Surat orisinalitas
  - Unggah Poster dan Video Profil Usaha
3. Pengumuman tim lolos seleksi akan dikirim ke email ketua tim atau dapat dilihat pada instagram @kemahasiswaan\_uad , @milad\_uad atau @pkkbimawauad

## 2.7 ALUR PROGRAM WIRAUSAHA



## 2.8 KRITERIA PENILAIAN KOMPETISI PERKATEGORI

Adapun kriteria penilaian **Kompetisi & Pameran Inovasi Kewirausahaan Nasional**

**Tabel 2.8.1 Kriteria Penilaian Video Kreatif Usaha**

Kriteria Penilaian	Bobot Penilaian
Gagasan , Kreatifitas dan Kualitas Video	30%
Kesesuaian Tema	35%
Keunikan Video	35%

**Tabel 2.8.2 Kriteria Penilaian Poster Digital Usaha**

Kriteria Penilaian	Bobot Penilaian
Orisinalitas	20%
Kesesuaian Tema	30%
Visualisasi/Eстетika	30%
Edukasi	20%

**Tabel 2.8.3 Kriteria Penilaian Stand Terunik**

Kriteria Penilaian	Bobot Penilaian
Kreativitas dekorasi	40%
Branding dan Representasi produk	30%
Interaksi dengan pengunjung	20%
Kebersihan dan kerapihan	10%

**Tabel 2.8.4 Kriteria Penilaian Inovasi Produk**

Kriteria Penilaian	Bobot Penilaian
Tingkat Inovasi	40%
Penyajian Presentasi Produk	30%
Keberlanjutan Produk	20%
Potensi Pasar	10%

## 2.9 SUBSIDI PENDANAAN

Subsidi pendanaan program wirausaha mahasiswa Kompetisi dan Pameran Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Tingkat Nasional #4 sebagai berikut:

Subsidi pendanaan diberikan khusus kepada kelompok usaha yang lolos seleksi yang berasal dari Universitas Ahmad Dahlan. Subsidi pendanaan digunakan sebagai bantuan untuk kegiatan selama mengikuti bazar kewirausahaan.

## 2.10 EVALUASI DAN PELAPORAN

Seluruh peserta Program Wirausaha Mahasiswa Kompetisi dan Pameran Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Tingkat Nasional #4 dalam rangkaian acara Dahlan Muda Expo #5 wajib mengisi *google form* “Evaluasi Kegiatan” yang disediakan, tahap ini akan dilakukan evaluasi untuk menentukan hasil akhir yang direncanakan.

## 2.11 *Timeline* Kegiatan

Adapun *timeline* program wirausaha mahasiswa Kompetisi dan Pameran Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Tingkat Nasional #4 dalam rangkaian acara Dahlan Muda Expo #5 sebagai berikut:

**Tabel 2.11.1 *Timeline* Kegiatan**

No	Kegiatan	Tanggal
1	Sosialisasi Dahlan Muda Expo #5	07 Desember 2024
2	Pendaftaran	07-14 Desember 2024
3	Pengumuman	15 Desember 2024
4	TM Pelaksanaan Dahlan Muda Expo #5	16 Desember 2024
5	Pengumpulan Karya Kompetisi Inovasi Produk	16 - 20 Desember 2024
6	Kompetisi & Pameran Inovasi Kewirausahaan Nasional #4 dalam Rangkaian Dahlan Muda Expo #5	20 - 21 Desember 2024 23 - 24 Desember 2024
7	Pengumuman Kejuaraan	24 Desember 2024
8	Monitoring dan Evaluasi	24 Desember 2024

## **BAB III PENUTUP**

Demikian buku panduan Program Kewirausahaan Mahasiswa **Kompetisi & Pameran Inovasi Kewirausahaan Tingkat Nasional #4** dalam rangkaian acara **Dahlan Muda Expo #5** oleh Biro Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Ahmad Dahlan ini disusun, semoga bermanfaat untuk memicu pengembangan kewirausahaan mahasiswa di Universitas Ahmad Dahlan dan sekaligus dapat digunakan sebagai salah satu acuan pelaksanaan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Program Kewirausahaan, dengan harapan Perguruan Tinggi dapat menghasilkan Wirausaha Indonesia yang beradab, berilmu, profesional dan kompetitif, serta berkontribusi terhadap kesejahteraan kehidupan bangsa.