

Buku Petunjuk Teknis Peserta
Lomba Inovasi Produk Enjinia Nusantara



ENJINIA NUSANTARA
2014





● **Tata Cara dan Teknis Perlombaan**

1. Cara Pendaftaran

Silakan mendaftarkan timnya melalui *website* Enjinia Nusantara, www.enjinianusantara.org.

*Pendaftaran dilakukan secara *online*.

2. Persyaratan Peserta

a. Peserta adalah Warga Negara Indonesia yang terdaftar sebagai mahasiswa S1 atau D3 yang sedang melakukan studi di suatu perguruan tinggi di Indonesia.

b. Peserta adalah tim yang terdiri dari maksimal 5 orang dan dosen pembimbing (pilihan).

* Pembimbing adalah dosen yang sedang melakukan tugas mengajar di perguruan tinggi yang sama. Sedangkan untuk jumlah dosen pembimbing tidak dibatasi.

3. Persyaratan Ide Produk

a. Ide produk harus bersifat orisinal yang datang atau berasal dari pemikiran anggota tim. Artinya ide tersebut bukan meniru ide dari orang lain.

b. Ide produk boleh bersifat mengembangkan produk yang saat ini sudah ada.

c. Ide produk harus mencakup atau sesuai dengan kategori yang sedang dilombakan.

4. Teknis Perlombaan

Perlombaan terdiri dari 3 tahap yaitu sebagai berikut :

- Tahap ke-1 (Tahap Seleksi: Kompetisi Ide)
- Tahap ke-2 (Tahap Seleksi: Kompetisi Produk, *Teleconference*)
- Tahap ke-3 (Tahap *Grand-final* : Presentasi di Jepang (dalam konfirmasi))

➤ **Tahap ke-1 (Tahap Seleksi: Kompetisi Ide)**

a. Peserta akan diminta menyerahkan proposal ide produk dalam satu halaman sesuai dengan format yang ditentukan.

b. Peserta juga dapat melampirkan info detail konsep produk dan rencana bisnisnya dalam video atau file presentasi.

* Format proposal ide produk akan ditentukan oleh panitia dan diumumkan di *website* Enjinia Nusantara, atau peserta akan dihubungi langsung oleh panitia setelah menyelesaikan proses pendaftaran.

* Pengiriman proposal ide beserta lampirannya dilakukan secara online dengan mengirimkan file ke alamat email panitia:

panitia.lipen@enjinianusantara.org.

<Batas akhir : 30 April 2014>

c. Tim yang lolos pada tahap ini akan diumumkan melalui *website* Enjinia Nusantara pada tanggal 25 Mei 2014.



- d. Jumlah tim yang akan lolos di tahap pertama berjumlah 10 tim pada setiap kategorinya, dengan kriteria penilaian sebagai berikut:
- ① Inovasi;
 - ② Prospek implementasi;
 - ③ Fungsi dan manfaat;
 - ④ Nilai bisnis;
 - ⑤ Kelokalan.
- e. Tim yang lulus seleksi tahap ke-1 akan berlanjut untuk mengikuti seleksi tahap ke-2.
- f. Tim yang lolos tahap ini akan mendapatkan sertifikat.

➤ **Tahap ke-2 (Tahap Final: Kompetisi Produk)**

- a. Tahap final akan diselenggarakan dan dilaksanakan secara *online* melalui *teleconference* (menggunakan *skype* atau yang lainnya).
 - b. Tim yang lolos tahap ini diminta untuk membuat presentasi produk dan rencana bisnisnya dalam bentuk video berdurasi 10 menit dan diupload di Youtube. Deadline pengumpulan video adalah 9 Agustus 2014.
 - c. Sesi tanya jawab antara peserta dan tim juri akan diadakan melalui *skype* selama 10 menit pada waktu yang ditentukan bersama.
 - d. Kriteria pemenang ditentukan oleh tim juri Enjinia Nusantara.
 - e. Dua tim akan dipilih sebagai juara utama dari masing-masing kategori. Total ada 6 tim yang akan lolos ke tahap grand final.
 - f. Tim yang lulus tahap ini akan diberikan dana bantuan untuk pembuatan produknya oleh Enjinia Nusantara sebesar 40,000 yen.
 - g. Selain itu akan dipilih juga kategori juara sebagai berikut: (tidak termasuk juara utama)
 - *Best Presenter*
 - *Best Idea*
 - *Best Design*
 - Favorit JuriPemenang kategori ini masing-masing akan mendapat uang tunai sebesar 10,000 yen dan juga sertifikat.
 - h. Juara utama per kategori dan pemenang lainnya akan diumumkan melalui *website* Enjinia Nusantara pada tanggal 1 September 2014
 - i. Tim yang menjadi pemenang akan diminta mengirimkan perwakilannya (1 orang) untuk mempresentasikan produknya di tahap grand final
- *Tim berhak menentukan wakilnya sendiri.



➤ **Tahap ke-3 (Tahap *Grand-final*)**

- a. Tahap *grand-final* akan diselenggarakan di Jepang (dalam konfirmasi).
- b. Tim yang lulus tahap ini akan diminta mempresentasikan dan mendemonstrasikan produknya.
- c. Lama waktu presentasi adalah 15 menit dan diikuti dengan tanya jawab selama 10 menit.
- d. Pada tahap ini akan dipilih pemenang untuk Juara 1, Juara 2 dan Juara 3.

● **Hadiah Perlombaan**

Pemenang akan mendapatkan hadiah sebagai berikut

Juara 1 : Uang tunai sebesar 100,000 yen dan sertifikat

Juara 2 : Uang tunai sebesar 50,000 yen dan sertifikat

Juara 3 : Uang tunai sebesar 25,000 yen dan sertifikat

● **Kategori yang Dilombakan**

1. Produk IT (*Information Technology*)

- Aplikasi mobile

Pada kategori ini, yang dikompetisikan adalah aplikasi smartphone yang belum dirilis di pasar aplikasi (appstore, google play) dan memiliki fungsional yang memadai serta memiliki user experience yang bagus. Jenis aplikasi yang diperbolehkan bebas, namun tidak diperbolehkan melanggar norma-norma agama, kesusilaan dan politik praktis.

- Internet of things

Pada kategori ini, peserta diharapkan merancang kombinasi hardware dan software yang terkoneksi dengan internet serta harus memiliki fungsional yang memadai dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Internet of thing dapat dicontohkan seperti ; Smart thermostat yaitu perangkat pengatur suhu pintar yang terkoneksi dengan internet ; Smart gesper yaitu ikat pinggang pintar yang bisa memberikan statistik kesehatan penggunaannya; dan lain sebagainya.

2. Produk hemat energi dan ramah lingkungan

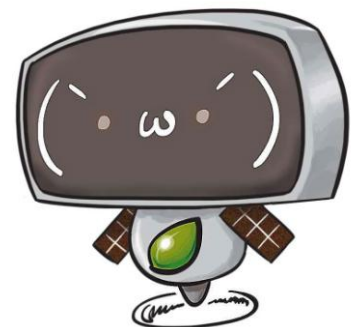
Krisis energi adalah problematika mendasar yang dialami oleh negara-negara di dunia termasuk Indonesia karena energi memang memegang peranan yang sangat penting dalam pengembangan dan pergerakan ekonomi nasional. Pengembangan produk hemat energi sebagai salah satu alat untuk menekan beban atau biaya energi listrik sangatlah dibutuhkan di tengah-tengah masyarakat. Selain itu produk tersebut juga harus mampu bersinergi dengan lingkungan. Alasannya sangat nyata, yaitu masalah-masalah global yang sedang dihadapi negara-negara di dunia seperti pemanasan global akibat menipisnya lapisan ozon dan pencemaran lingkungan oleh sampah-sampah atau limbah-limbah pabrik dan rumah tangga.



3. Produk rumah tangga yang serba guna

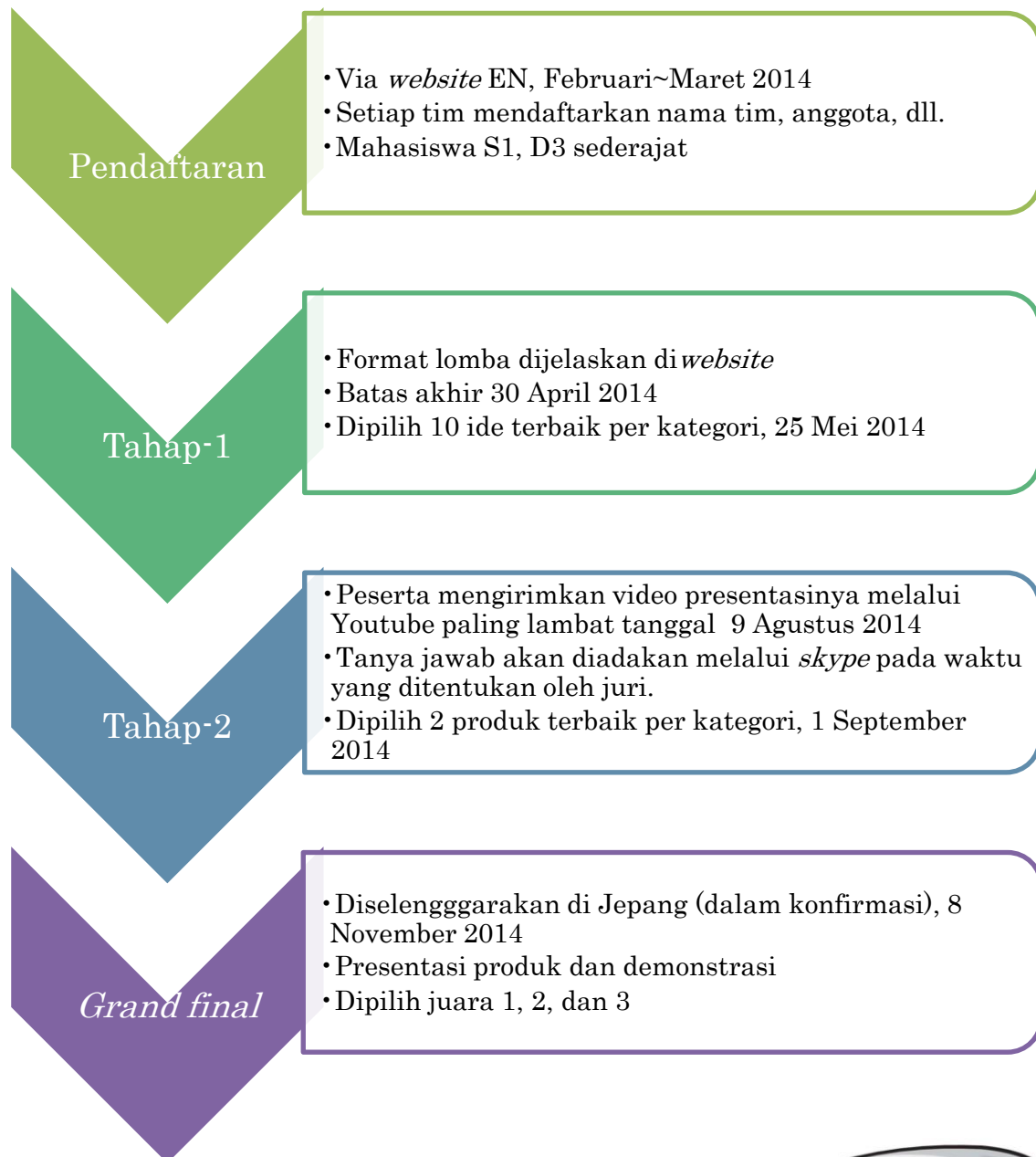
Perkembangan gaya hidup saat ini mendorong kita menjadi manusia yang dinamis dan berusaha menggunakan waktu seefektif dan seefisien mungkin di sela-sela banyaknya tuntutan aktivitas dan pekerjaan. Dengan berkembang pesatnya teknologi, adanya produk rumah tangga yang serba guna akan memudahkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan dasar di sela-sela kesibukan sehari-hari.

Dalam masing-masing kategori diharapkan akan terlahir produk-produk yang nantinya mampu untuk menjawab kebutuhan masyarakat dan menjadi produk kebanggaan dalam negeri.





- **Bagan Tahap Perlombaan**





"Dari Kita untuk Indonesia"

