



**KELOMPOK STUDI MAHASISWA**  
**KELOMPOK ILMIAH MAHASISWA**  
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA  
UNIVERSITAS SURABAYA

Sekretariat: Jalan Raya Kalirungkut (Tenggilis)  
Email: kim\_community@yahoo.com  
Surabaya 60293



**PROPOSAL**  
**LOMBA BISNIS**  
***BUSINESS ENTREPRENEUR ACADEMIC TOURNAMENT***  
**2018**

**I. PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Kelompok Studi Mahasiswa Kelompok Ilmiah Mahasiswa sebagai salah satu organisasi yang bernaung dalam Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Surabaya merupakan suatu wadah bagi mahasiswa-mahasiswi untuk mengembangkan *softskill* dan kemampuan bersosialisasi serta menerapkan ilmu-ilmu yang telah diterima didunia perkuliahan ke dunia nyata melalui berbagai kegiatan yang rutin digelar tiap tahunnya. Salah satu acara rutin KSM KIM adalah kegiatan lomba bisnis untuk siswa-siswi SMA. Acara yang bertajuk “*Business Entrepenuer Academic Tournament*” atau disingkat “BEAT” ini diadakan dalam rangka memberikan pengalaman baru kepada berbagai bidang khususnya dalam membangun rencana sebuah bisnis kepada para peserta lomba dalam acara ini. Acara ini diselenggarakan juga sebagai salah satu bentuk kepedulian mahasiswa terhadap pendidikan khususnya bisnis-ekonomi dikalangan generasi muda.

Kegiatan “BEAT” memiliki judul *KIMSMAN: “The Innovative World’s of Entrepreneur”* dimana dalam zaman ini setiap pebisnis dituntut untuk berbisnis secara kreatif dan harus berpikir secara *out of the box*. Pada “BEAT” tahun ini,kita membawakan tema “FITO”, *Food and Drinks, IT, Online Market*. Kami berharap para peserta akan dapat mengembangkan kreatifitas dan inovasinya untuk mengembangkan tema ini.



# KELOMPOK STUDI MAHASISWA KELOMPOK ILMIAH MAHASISWA



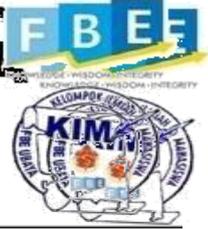
Tujuan dari kegiatan ini adalah menjadi wadah bagi calon pebisnis muda dalam mengemukakan dan merealisasikan ide kreatif dan inovatif mereka menjadi sebuah bisnis yang memiliki daya saing di pasar global dan sadar

akan perubahan.

Kegiatan ini melibatkan pelajar sekolah menengah atas wilayah Jawa-Bali . Kegiatan ini diharapkan dapat memperkenalkan KSM KIM Fakultas Bisnis dan Ekonomika kepada para pelajar dan kalayak umum bahwa KSM KIM Fakultas Bisnis dan Ekonomika selain memiliki peran dalam membantu meningkatkan menyalurkan bakat dan minatnya dalam dunia *entrepreneur*. Dengan demikian, kegiatan ini juga diharapkan dapat memberikan keuntungan dan melibatkan partisipasi baik oleh para pelajar sendiri, sponsor, maupun pihak terkait lainnya seperti dosen maupun sekolah terkait, dsb.

## **B. Dasar Penyelenggaraan Kegiatan**

1. Tri Dharma Perguruan Tinggi.
2. Program Kerja KSM Kelompok Ilmiah Mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Surabaya periode 2017-2018.
3. Rapat Kerja DPM-BEM Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Surabaya periode 2017-2018.



## II. TUJUAN KEGIATAN

Acara ini bertujuan untuk :

1. Meningkatkan kemampuan siswa-siswi dalam mengembangkan ide-ide bisnis dengan berbagai keterbatasan yang ada.
2. Melatih siswa - siswi untuk mempertanggungjawabkan bisnis tersebut secara lisan dan menyajikannya dalam bentuk produk jadi.
3. Partisipasi berbagai pihak dalam kegiatan *Business Entrepreneur Academic Tournament* ini, seperti pihak sponsor dapat memberikan keuntungan dengan memperkenalkan produknya dan bisa menarik tanggapan positif dari para peserta maupun sekolah terkait Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Surabaya.
4. Menjawab dan mengatasi solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat Indonesia itu sendiri. Sehingga kedepannya diharapkan dapat mengurangi permasalahan yang ada di Indonesia dan dapat memajukan baik perekonomian dan kesejahteraan Indonesia.

## III. JADWAL PELAKSANAAN

Hari / Tanggal : Jumat-Minggu / 2 – 4 Februari 2018  
Waktu : Pk 09.00 – 18.30 WIB  
Tempat Pelaksanaan : Gedung PF lantai 6, Universitas Surabaya  
Jl. Raya Kalirungkut, Surabaya 60293  
Area Universitas Surabaya  
Jl. Raya Kalirungkut, Surabaya 60293

Dengan susunan acara sebagai berikut :

<b>Jumat, 2 Februari 2018 (di Gedung PF lantai 6 UBAYA)</b>	
WAKTU	KEGIATAN
09.00 – 09.30	Registrasi
09.30 – 11.00	<i>Workshop</i>
11.00 – 11.30	Tanya Jawab
11.30 – 12.30	ISHOMA
12.30 – 15.30	<i>Solution Race</i>
15.30 – 16.00	<i>Briefing</i> besok hari

<b>Sabtu, 3 Februari 2018 (di Area Universitas Surabaya)</b>	
WAKTU	KEGIATAN
08.00 – 09.00	Registrasi Peserta
09.00 – 09.10	Acara Pembukaan
09.10 – 09.20	Pembacaan Peraturan
09.20 – 12.10	Babak <i>Game</i> Pertama
12.10 – 13.10	ISHOMA
13.10 – 15.10	Babak <i>Game</i> Kedua
15.10 – 15.30	Perhitungan Penilaian Oleh Panitia Acara Hiburan atau Presentasi Sponsor untuk Peserta
15.30 – 15.40	Pengumuman Finalis
15.40 – 16.10	<i>Briefing</i> untuk Babak Final

<b>Minggu, 4 Februari 2018 (di Gedung PF lantai 6 UBAYA)</b>	
WAKTU	KEGIATAN
08.00 – 09.00	Registrasi Peserta
09.00 – 09.10	Pembacaan Peraturan
09.10 – 13.10	ISHOMA
13.10 – 13.40	Persiapan Presentasi dan <i>Prototype</i> bisnis
13.40 – 17.40	Presentasi Bisnis oleh Peserta ( 8 tim @ 15 menit presentasi, 5 menit tanya jawab )
17.40 – 18.00	Perhitungan Penilaian oleh Panitia Acara Hiburan atau Presentasi Sponsor untuk Peserta
18.00 – 18.30	Pengumuman pemenang dan penutupan

#### IV. SASARAN

Indikator	Sasaran
Peserta	75 orang (minimal)



**KELOMPOK STUDI MAHASISWA**  
**KELOMPOK ILMIAH MAHASISWA**



**FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA**  
**UNIVERSITAS SURABAYA**

Pamti

55 orang

Sekretariat: Jalan Raya Kalirungkut (Tenggilis)

Email: kim\_community@yahoo.com  
Surabaya 60293





## V. DESKRIPSI ACARA

### A. Konsep Acara

Dalam BEAT tahun ini kami memiliki konsep *KIMSMAN* yang diambil dari film terkenal *KINGSMAN*. Dimana karakter utamanya memiliki sifat yang cerdas dan memiliki banyak akal. Begitupula tuntutan pebisnis zaman sekarang yang dituntut untuk selalu berinovasi dalam berbisnis dan memiliki wawasan yang luas. Mengapa kami memilih *The Innovative World's of Entrepreneur*? Karena dalam tantangan BEAT kali ini adalah dalam bentuk inovasi bisnis yang berguna bagi masyarakat luas sehingga kami mengangkat tema lomba *Social Indirect Needs* dimana kebutuhan dan solusi permasalahan masyarakat adalah hal yang secara langsung ataupun tidak langsung berasal dari hati masyarakat itu sendiri. Oleh karena itu, seorang innovator haruslah menemukan cara untuk menyelesaikan itu semua.

### B. Sub Tema

- *Food and drinks*

Salah satu bisnis terbanyak yang ada di Indonesia adalah kuliner. Dimana Inovasi makanan dan minuman yang unik telah muncul dimana-mana. Harapan kami dalam sub tema ini adalah para peserta dapat berinovasi dengan kreatifitas yang mereka miliki untuk mengembangkan bisnis dibidang kuliner.

- *IT*

Di era globalisasi ini telah banyak berkembang teknologi-teknologi *modern* yang sangat membantu kehidupan sehari-hari manusia untuk melakukan kegiatannya. Kami berharap dalam sub tema ini para peserta dapat mengembangkan teknologi yang dapat membantu kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia.



- *Market Online*

Pada masa ini telah banyak beredar *market online* di seluruh dunia khususnya

Indonesia pula yang berfungsi untuk membantu kita yang hendak membeli barang ataupun jasa namun jauh dari tempat tinggal kita. Oleh karena itu, kami berharap para peserta dapat berinovasi dalam *market online* yang dibutuhkan oleh masyarakat luas.

### C. Alur Acara

- *Workhop*

Peserta BEAT 2018 akan mendapat materi berupa *Design Thinking, how to thinking out of the box* yang dapat membantu peserta untuk mengembangkan inovasi dan pikiran positif untuk kedepannya dan dapat menginspirasi untuk membuat produk-produk baru yang berguna bagi peserta yang akan melakukan bisnis bagi masyarakat luas.

- *Solution Race*

*Solution Race* adalah tantangan dari panitia BEAT untuk para peserta dalam menyelesaikan masalah-masalah yang ada di lingkungan masyarakat dan bisnis. Peserta harus memikirkan ide-ide kreatif untuk menemukan solusi yang dapat menguntungkan banyak pihak. Disini kepercayaan diri peserta akan dilatih dengan cara peserta diharuskan untuk mempresentasikan ide dan solusinya. Akumulasi poin dari *Solution Race* adalah 25%.

- *Battle Royale*

Para peserta akan menghadapi tantangan untuk mendapatkan poin-poin dan melatih kerja sama antar tim dalam menyelesaikan *games* yang ada di *Battle Royale* ini. Sehingga peserta BEAT ditantang untuk berpikir kritis dan menentukan strategi terbaik dalam menyelesaikan *games*. Akumulasi poin dari *Battle Royale* adalah 30%.

- Presentasi Bisnis (FINAL)

Pada sesi Presentasi Bisnis akan diambil 8 tim finalis terbesar yang telah diakumulasikan nilainya dari proposal yang telah dikirim kepada panitia BEAT,

*Solution race, Battle Royale* yang dimana proporsi penilaian masing-masingnya adalah 45%, 25%, dan 30%. Serta Tim Finalis menyiapkan *prototype*.

## VII. PENUTUP

Demikian proposal yang kami ajukan ini, kami berharap agar acara yang akan kami selenggarakan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Atas perhatiandankerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Surabaya, 16 Oktober 2017

Ketua Acara,



Kevin Fernanda Prasethea  
(130116001)

Sekretaris Acara,



Natasha Ongkowidjojo  
(130317088)

Mengetahui,  
Ketua KSM KIM



Aldian Kresna Nugraha  
(130116078)

