



**MERDEKA
BELAJAR**

**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA

PANDUAN

INOVASI

WIRUSAHA DIGITAL MAHASISWA

TAHUN 2022

Direktorat Belmawa
Ditjen Diktiristek





Tim Penyusun

Kiki Yuliati

Sukino

Satria Akbar Saputra

Charoline Dewi Virasari

Wisnu Sakti Dewobroto

Dina Dellyana

Arwan Nur Ramadhan

Jacobus Wiwin

Prasetio Erlimus

Putra Fajar Alam

Jobih

Alamul Huda

Arya Taruna Wiguna

Febri Rahman

Firda Arfiah

Harun Nasrullah

Hafiz Sezario Indra



Kata Pengantar



Salam Kewirausahaan!

Tahun 2022 dipercaya menjadi tahun momentum pemulihan ekonomi Indonesia setelah dua tahun berada di kondisi pandemi COVID-19. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi terus berupaya mengakselerasi pemulihan ekonomi melalui program-program dengan tema kewirausahaan. Khususnya di era saat ini dimana banyak perusahaan berbasis digital bertumbuh membuat generasi muda juga tergerak untuk mengikuti jejaknya.

Program Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa (IWDM) merupakan pengembangan program Akselerasi *Startup* Mahasiswa Indonesia (ASMI) telah dimulai dari tahun 2019 yang berfokus pada pembinaan perguruan tinggi dalam rangka penguatan ekosistem digital di lingkungan perguruan tinggi. Dengan semangat Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), program IWDM memiliki kegiatan utama yaitu proses akselerasi usaha digital dan bantuan dana pengembangan guna terus mendorong iklim usaha digital di Indonesia yang sudah terbangun. Program tersebut diperuntukkan bagi perguruan tinggi dan usaha digital mahasiswa, mulai dari tahap ide (*prototype*) hingga usaha yang sudah bertumbuh. Diharapkan akan timbul potensi usaha digital yang tidak hanya di kota kota besar, namun juga bertumbuh usaha-usaha digital di daerah yang akan melahirkan *local heroes* baru sebagai pendorong pertumbuhan perekonomian di daerahnya.

Melalui program IWDM diharapkan terjalin kolaborasi antara pelaku industri digital dan dunia pendidikan yang akan menghasilkan generasi baru bagi penggiat usaha digital di Indonesia.

Buku panduan ini disiapkan sebagai acuan pelaksanaan program Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa Indonesia (IWDM) tahun 2022 di tingkat perguruan tinggi. Terima kasih kepada para pihak yang telah membantu penyusunan panduan IWDM tahun 2022.

Think Big, Start Small and Learn Fast! Selamat berwirausaha!

Jakarta, 25 Mei 2022

Plt. Direktur Pembelajaran dan Kemahasiswaan

Kiki Yulianti



Daftar Isi

Tim Penyusun	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
A. Latar Belakang.....	1
B. Dasar Hukum	1
C. Tujuan dan Manfaat	2
D. Persyaratan	2
E. Alur Program	3
F. Pengusulan dan Seleksi.....	3
G. Kriteria Evaluasi Proposal	4
H. <i>Student Startup Acceleration (SSA)</i>	5
I. Pendampingan dan Mentoring.....	5
J. Bantuan Pendanaan	6
K. Petunjuk Teknis Penggunaan Dana.....	6
L. Rekomendasi Konversi Kegiatan Program IWDM sebagai Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)	7
M. Jadwal Pelaksanaan	10
N. Penutup	11
Lampiran	12
Lampiran 1 Format Identitas Perguruan Tinggi (upload)	12
Lampiran 2 Format Proposal Perguruan Tinggi (isian pada sistem)	13
Lampiran 3 Format Proposal Wirausaha Digital Mahasiswa (isian pada sistem)	14
Lampiran 4 Format Lembar Pengesahan Program Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa (upload)	15
Lampiran 5 Format Rencana Anggaran Biaya (RAB) & Target Capaian Perguruan Tinggi.....	16
Lampiran 6 Format Rencana Anggaran Biaya (RAB) & Target Capaian Wirausaha Digital Mahasiswa	17
Lampiran 7: Format Berita Acara Penilaian Proposal Internal IWDM Perguruan Tinggi (upload)	18
Lampiran 8: Format Surat Pernyataan Kesanggupan Melaksanakan Program IWDM	20
Lampiran 9: Format Laporan Kemajuan Perguruan Tinggi (isian pada sistem)	21
Lampiran 10: Format Laporan Kemajuan Wirausaha Digital Mahasiswa (isian pada sistem)	22
Lampiran 11: Format Laporan Akhir Perguruan Tinggi (isian pada sistem)	24
Lampiran 12: Format Laporan Akhir Wirausaha Digital Mahasiswa (isian).....	26



A. Latar Belakang

Terminologi usaha digital awalnya ditujukan pada entitas usaha rintisan berbasis teknologi terkini yang pada masanya dianggap ajaib namun mampu menawarkan alternatif solusi untuk menyelesaikan masalah masyarakat atau meringankan beban keseharian masyarakat modern. Seiring berhasilnya berbagai usaha digital di Indonesia mulai tahun 2010, selanjutnya bermunculan usaha rintisan digital yang bergerak di berbagai sektor. Usaha digital lokal Indonesia menyebar di layanan pesan instan, permainan, *Software as a Service*, *Artificial Intelligence*, travel, transportasi, pendidikan, kesehatan, hingga keuangan atau teknologi finansial.

Program IWDM ditujukan untuk mahasiswa yang baru dan telah memiliki usaha digital agar dapat mengakselerasi lebih terarah dan berkelanjutan dalam menjalankan bisnisnya. Sejak diluncurkan pada tahun 2019, telah banyak wirausaha digital mahasiswa yang bermunculan, bertumbuh dan ikut berkontribusi pada perekonomian Indonesia.

Mahasiswa dapat mengikuti berbagai rangkaian kegiatan yang telah dirancang oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi mulai dari proses seleksi, pendanaan, *Student Startup Acceleration* (SSA), mentoring, hingga kesempatan untuk mempresentasikan usaha digital mahasiswa di hadapan investor dan praktisi. Melalui program IWDM diharapkan mampu melahirkan wirausaha digital baru serta memperkuat wirausaha digital yang berasal dari kalangan perguruan tinggi. Dengan demikian mampu meningkatkan kemampuan dan daya saing lulusan serta berperan dalam menciptakan lapangan pekerjaan.

B. Dasar Hukum

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 2 Tahun 2022 tentang Pengembangan Kewirausahaan Nasional Tahun 2021-2024;
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi; dan
- Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kemdikbud.



C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa untuk melakukan kegiatan wirausaha digital;
- b. Mendukung terciptanya ekosistem wirausaha digital mahasiswa di Indonesia khususnya di lingkungan perguruan tinggi;
- c. Mengakselerasi pertumbuhan wirausaha digital mahasiswa hingga tahap *Product-Market Fit*; dan
- d. Membangun jejaring antar wirausaha digital mahasiswa.

2. Manfaat

- a. Membantu peningkatan kapasitas perguruan tinggi dalam pembinaan wirausaha digital yang berprinsip pada pengembangan karakter; dan
- b. Mendukung ketercapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi.

D. Persyaratan

Persyaratan untuk mengikuti program IWD M adalah sebagai berikut:

1. Perguruan Tinggi

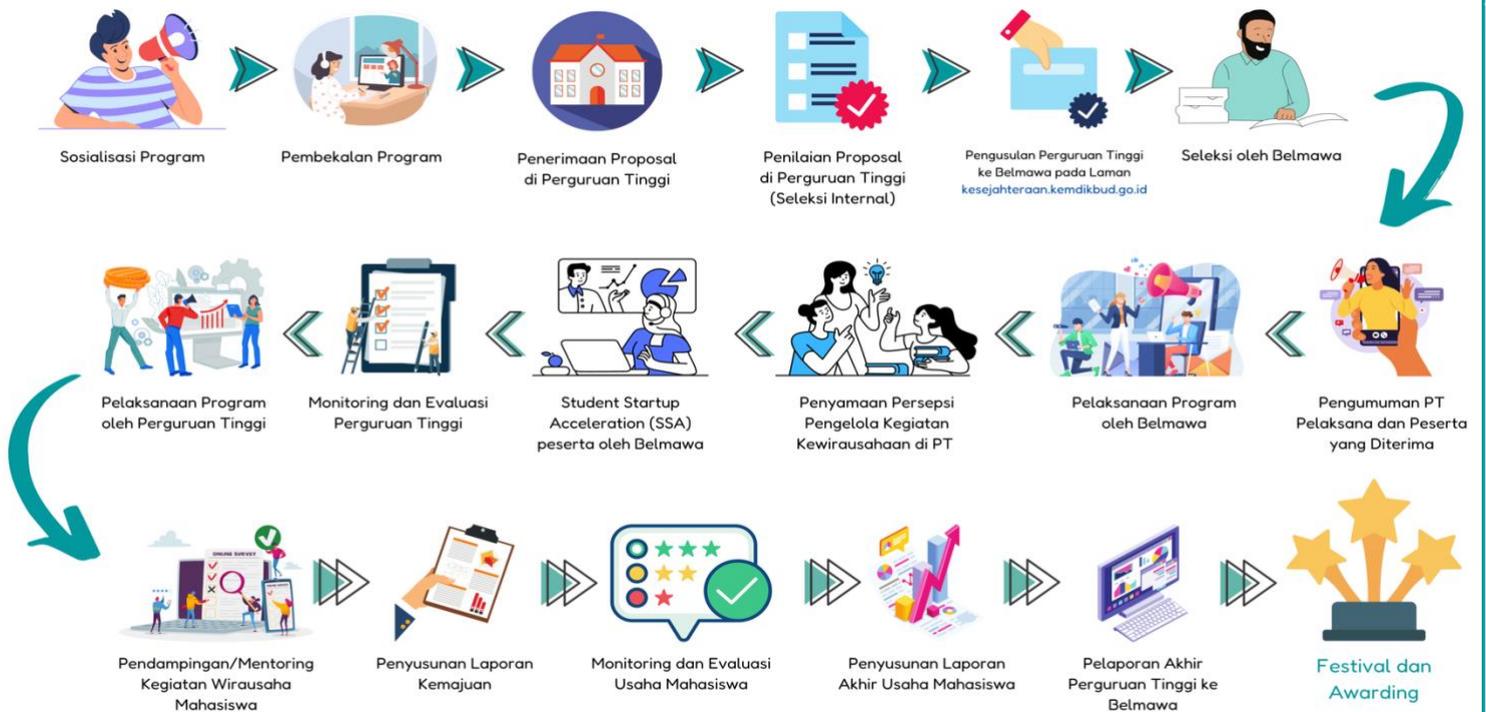
- a. Perguruan Tinggi Akademik di lingkungan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Kemdikbudristek;
- b. Tidak sedang dikenakan sanksi oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Kemdikbudristek;
- c. Perguruan Tinggi dan/atau program studi terakreditasi.
- d. Melaksanakan proses seleksi internal proposal usaha digital dari kelompok mahasiswa berwirausaha di perguruan tinggi;
- e. Mengajukan usulan proposal dan data pendukung sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan pada panduan;
- f. Membuat surat pernyataan kesediaan melaksanakan program yang ditandatangani oleh Pimpinan Perguruan Tinggi; dan
- g. Setiap kelompok wajib didampingi oleh satu pembimbing/mentor yang ditunjuk oleh perguruan tinggi.

2. Mahasiswa

- a. Mahasiswa aktif jenjang Sarjana maksimal semester 7 pada saat kegiatan dilaksanakan, terdaftar di Pangkalan Data DIKTI (PDDIKTI) pada perguruan tinggi;
- b. Setiap kelompok terdiri dari ketua dan anggota dengan jumlah 3-5 mahasiswa; dan
- c. Mahasiswa yang menjalankan kegiatan wirausaha digital dari tahap awal (*prototype*) dan tahap lanjut (*scale up*) dalam bentuk usaha digital. Usaha digital yang dimaksud adalah minimal calon perusahaan pemula yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan solusi dari permasalahan masyarakat Indonesia. Contoh: *EduTech*, *HealthTech/MedTech*, *FinTech*, *AgriTech*, *Marketplace/e-Commerce*, *IoT*, *AR/VR*, dll.



E. Alur Program



F. Pengusulan dan Seleksi

Tahapan pengusulan dan seleksi Program IWDM Tahun 2022 meliputi 2 (dua) tahapan berikut:

1. Seleksi internal perguruan tinggi
 - a. Perguruan Tinggi melakukan seleksi proposal;
 - b. Perguruan Tinggi menyampaikan hasil seleksi ke Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan maksimal 5 (lima) usulan melalui sistem kesejahteraan.kemdikbud.go.id/iwdm sesuai dengan format proposal terlampir; dan
 - c. Perguruan Tinggi menyampaikan berita acara seleksi internal disertai dengan dokumen pendukung lainnya melalui sistem kesejahteraan.kemdikbud.go.id/iwdm.
2. Seleksi Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan
 - a. Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan melakukan seleksi administratif dan substansi proposal yang meliputi:
 - 1) Administrasi

Seleksi administrasi berupa kelengkapan lembar pengesahan dari pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan dan data pendukung lainnya (format terlampir).



2) Proposal

Seleksi proposal oleh tim penilai yang telah ditetapkan oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi.

- b. Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan mengumumkan dan menetapkan hasil seleksi penerima bantuan melalui Surat Keputusan.

G. Kriteria Evaluasi Proposal

Proposal yang memenuhi persyaratan administrasi sesuai dengan persyaratan pengusul akan dievaluasi berdasarkan kriteria berikut:

1. Permasalahan yang dihadapi (*Problems*) (20%)

Permasalahan yang dihadapi oleh calon pengguna/kondisi saat ini yang ingin diperbaiki, profil singkat/segmentasi calon pengguna, relevansi dengan *Sustainable Development Goals* (SDG).

2. Visi & tujuan (*Goal & Vision*) (5%)

Visi & tujuan untuk menghadapi/memberi solusi terhadap permasalahan.

3. Solusi terhadap permasalahan (*Solution*) (10%)

Penjelasan solusi yang dibuat dalam rangka menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, bisa berupa produk/jasa. Sebaiknya juga menjelaskan nilai unik yang ditawarkan (*Unique Value Proposition*) dari solusi yang dibuat dibandingkan solusi lainnya.

4. Analisis Pasar (*Market Analysis*) (10%)

Analisis pasar terhadap permasalahan yang dihadapi, bisa menggunakan pendekatan STP (*Segmenting, Targeting, Positioning*). Jika memungkinkan gunakan referensi untuk memperkuat hasil analisis.

5. Analisis Kompetitor (*Competitor Analysis*) (5%)

Analisis terhadap kompetitor yang sudah ada, baik berupa kompetitor langsung maupun tidak langsung, termasuk didalamnya penjelasan perbedaan dan potensi persaingan dengan kompetitor.

6. Strategi Peluncuran (*Go-to Market Strategy*) (10%)

Jelaskan strategi meluncurkan atau mengimplementasikan produk pada pasar, bisa berupa garis besar strategi penjualan, rencana pemasaran serta rencana penggunaan media /kanal pemasaran digital.

7. Model Bisnis (*Business Model*) (15%)

Jelaskan skema monetisasi, rencana sumber pendapatan (*revenue stream*), strategi harga (*pricing strategy*) serta struktur biaya (*cost structure*) yang dibutuhkan.



8. Indikator Kinerja (*Key Metrics*) (5%)

Buat usulan indikator kinerja yang bersifat kuantitatif (terukur), yang bertujuan untuk menampilkan perkembangan startup secara periodik. Indikator kinerja menjadi poin pembahasan yang akan disepakati antara startup dengan *reviewer* dan bersifat unik antar *startup*.

9. Profil Tim (*Team Overview*) (5%)

Perkenalkan tim serta keahlian dan pengalaman yang dimiliki.

10. *Budgeting Proposal* (RAB) (15%)

Dana pengembangan yang diajukan dan bertujuan untuk mempercepat pertumbuhan *startup*.

H. *Student Startup Acceleration (SSA)*

Mahasiswa yang diterima mengikuti program IWDM 2022 akan mengikuti program SSA yang diselenggarakan oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi. SSA ditujukan untuk seluruh peserta IWDM guna peningkatan pengetahuan dan kemampuan dalam bidang kewirausahaan digital yang mencakup tahap awal hingga berkembang. Materi yang akan disampaikan pada kegiatan SSA akan bekerja sama dengan *stakeholder* berpengalaman dengan pengelompokan materi sebagai berikut:

1. *Team Foundation*
2. *Problem Solution Fit*
3. *Product Launch Fit*
4. *Product Market Fit*

I. Pendampingan dan *Mentoring*

Kegiatan pendampingan dan *mentoring* dilakukan sepenuhnya oleh perguruan tinggi untuk mendukung pengembangan usaha wirausaha digital. Adapun peran dan tugas pendamping dan mentor sebagai berikut:

- a. Pendamping adalah dosen dari perguruan tinggi pengusul yang diberikan tugas untuk mendampingi wirausaha digital sehari-hari. Pendamping dapat menjadi rujukan pertama bagi wirausaha mandiri terkait administrasi, tata kelola dan aspek bisnis digital yang bersifat umum.
- b. Mentor adalah praktisi yang memiliki kompetensi dan pengalaman/portofolio dibidang bisnis ataupun teknis yang berkaitan dengan kewirausahaan digital sebagai rujukan yang bersifat spesifik bagi wirausaha digital.

Proses seleksi dan pemilihan pendamping dan mentor diserahkan sepenuhnya kepada perguruan tinggi dan menjadi salah satu komponen pelaksanaan program.



J. Bantuan Pendanaan

Dana bantuan pengembangan usaha digital pada program IWDM diberikan kepada wirausaha digital yang telah memenuhi syarat dan berdasarkan ajuan pada bagian *budgeting proposal* (RAB) serta kelayakan pada penilaian kebutuhan pengembangan dengan besaran dana hingga Rp.20.000.000,- (dua puluh juta rupiah). Guna mendukung Perguruan Tinggi dalam pelaksanaan program IWDM diberikan dana pengembangan kapasitas hingga Rp.5.000.000,- (lima juta rupiah) per kelompok wirausaha digital.

Mekanisme penyaluran bantuan Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa, dana akan ditransfer melalui rekening Perguruan Tinggi, kemudian Perguruan Tinggi akan menyalurkan dana bantuan pada mahasiswa penerima bantuan Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa sesuai dengan Surat Keputusan. Pencairan dana bantuan akan dilakukan dua tahap, tahap pertama 90% dari keseluruhan dana, tahap kedua 10% setelah mahasiswa mengirimkan laporan kemajuan.

K. Petunjuk Teknis Penggunaan Dana

Penggunaan anggaran dapat mengacu pada Peraturan Menteri Keuangan Nomor 60/PMK.02/2021 tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2022.

Usulan dana bantuan IWDM yang diajukan dapat digunakan dengan kriteria sebagai berikut:

1. Dana Wirausaha Digital

- a. Produksi dan pengembangan produk (biaya jasa pengembangan website/aplikasi/software);
- b. Biaya infrastruktur digital (sewa server, domain, ssl, dll) dan peralatan penunjang;
- c. Legalitas, perizinan, sertifikasi dan standarisasi;
- d. Pengembangan pasar dan saluran distribusi; dan
- e. Kegiatan peningkatan kapasitas yang diselenggarakan oleh pihak ketiga (pelatihan teknis, *softskill*, dan lain-lain).

2. Dana Manajemen Perguruan Tinggi

Dana manajemen perguruan tinggi dapat digunakan untuk:

- a. Honor mentoring/pendampingan;
Mentoring Praktisi: Rp. 300.000/OJP
Pendampingan Dosen: Rp. 200.000/OJP
- b. Biaya manajemen dan peningkatan kapasitas perguruan tinggi yang relevan dengan kegiatan pembinaan wirausaha digital.

Pelaksanaan mentoring, pendampingan, dan manajemen peningkatan kapasitas perguruan tinggi harus dilengkapi dengan: surat tugas pelaksanaan, jadwal pelaksanaan, dokumentasi kegiatan, dan dokumen pendukung lainnya.



Penggunaan dana yang tidak diperbolehkan dalam pembelanjaan bantuan program IWDM sebagai berikut:

1. Utilitas (air, listrik, gas, bahan bakar, dan sejenisnya);
2. Internet (paket data dan wifi);
3. Peralatan kantor inventaris (kursi, meja, lemari, dan sejenisnya);
4. Barang inventaris elektronik yang tidak berkaitan langsung dengan usaha (laptop, *handphone*/tablet, dll);
5. Honor, gaji karyawan, dan konsumsi tim;
6. Pembelian ATK yang tidak sesuai kebutuhan;
7. Transportasi luar dan dalam kota;
8. Sewa komputer, laptop, printer, ponsel, kamera, dan barang inventaris sejenis;
9. Sewa kantor (*co-working space*);

L. Rekomendasi Konversi Kegiatan Program IWDM sebagai Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)

Seperti diketahui bahwa kebijakan MBKM adalah hak belajar tiga semester di luar program studi dalam berbagai bentuk kegiatan dan pembelajaran sesuai dengan minat mahasiswa. Kebijakan ini memberikan keleluasaan mahasiswa untuk mengambil bentuk pembelajaran lain selain bentuk kuliah, praktikum, atau responsi di kelas.

Sebagai upaya dalam implementasi kebijakan MBKM, maka Direktorat Belmawa mendorong agar perguruan tinggi dapat memasukkan bentuk pembelajaran wirausaha yang dilakukan oleh mahasiswa melalui program IWDM ke dalam bentuk pembelajaran yang diakui dalam kurikulum yang dikonversikan dalam bentuk sks. Bentuk pembelajaran wirausaha tersebut bersumber pada program studi maupun dalam praktik langsung berwirausaha yang dilakukan secara terencana dan terprogram dalam kegiatan IWDM.

Dalam perhitungan pengakuan sks sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi Pasal 19 Ayat (2) Bentuk Pembelajaran 1 (satu) sks pada proses pembelajaran berupa seminar atau bentuk lain yang sejenis terdiri atas:

1. Kegiatan proses belajar 100 (seratus) menit per minggu per semester
2. Kegiatan mandiri 70 (tujuh puluh) menit per minggu per semester

Ayat (3) Perhitungan beban belajar dalam sistem blok, modul atau bentuk lain ditetapkan sesuai dengan kebutuhan dalam memenuhi capaian pembelajaran. Ayat (4) Bentuk Pembelajaran 1 (satu) sks pada proses pembelajaran berupa praktikum, praktikum studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik, kerja, penelitian, perancangan atau pengembangan, pertukaran pelajar, magang, wirausaha dan atau pengabdian kepada masyarakat, 170 (seratus tujuh puluh) menit per minggu per semester.



Berikut adalah rekomendasi yang bisa digunakan sebagai perhitungan ekivalensi sks yang dipergunakan untuk program IWDM:

Tahapan	Grup/ Individu	Jumlah Menit (AH/LH)	Bobot	Penyetaraan (sks)*
A. PEMBEKALAN & PERENCANAAN USAHA				
<i>Problem-worth Solving</i>	Individu	480	1	0,18
<i>Market Analysis</i>	Individu	480	1	0,18
<i>Go-to-Market Strategy</i>	Individu	480	1	0,18
<i>Business Model</i>	Individu	480	1	0,18
<i>Key Metrics</i>	Individu	480	1	0,18
<i>Budgeting Proposal</i>	Individu	480	1	0,18
Penyusunan proposal	Grup	540	0,5	0,10
Jumlah sks		3.420		1,00
B. KEGIATAN USAHA				
Pengembangan Produk	Grup	2.720	0,5	0,50
Proses <i>Marketing</i> dan <i>Branding</i>	Grup	2.720	0,5	0,50
Pembuatan Laporan dan Analisis Keuangan	Grup	2.720	0,5	0,50
Pengelolaan Sumber Daya dan Jaringan Usaha	Grup	2.720	0,5	0,50
Jumlah sks		10.880		2,00
C. STUDENT STARTUP ACCELERATION				
<i>Proposition Design & Business Model</i>	Individu	480	1	0,18
<i>Indepth Market Analysis</i>	Individu	480	1	0,18
<i>Prototyping</i>	Individu	480	1	0,18
<i>Validation</i>	Individu	480	1	0,18
<i>Founder Preparation & Team</i>	Individu	480	1	0,18



<i>Building</i>				
<i>Design Sprint</i>	Individu	480	1	0,18
<i>Customer Experiment</i>	Individu	480	1	0,18
<i>Managing Objective Key Metric</i>	Individu	480	1	0,18
<i>Product Development</i>	Individu	480	1	0,18
<i>Marketing and Branding for Early Startup</i>	Individu	480	1	0,18
<i>Intellectual Property Right</i>	Individu	480	1	0,18
<i>Financial for Startup</i>	Individu	480	1	0,18
Jumlah sks		5.760		2,00
D. MONITORING, EVALUASI & AWARDING				
Menyusun laporan bantuan (kemajuan dan akhir)	Grup	960	0,5	0,18
Membuat <i>logbook</i> melalui sistem per minggu	Grup	960	0,5	0,18
Menyusun <i>Pitch Deck</i>	Grup	960	0,5	0,18
Mengikuti monitoring dan evaluasi PT & Belmawa	Grup	960	0,5	0,18
Mengikuti Festival Inovasi Usaha Mahasiswa + <i>Pitching</i>	Grup	1.680	0,5	0,31
Jumlah sks		5.520		1,00
TOTAL (A+B+C+D)		25.580		6,00



M. Jadwal Pelaksanaan

Kegiatan	Bulan
Sosialisasi Program	Mei
Seleksi Internal perguruan tinggi	Mei-Juni
Pengusulan perguruan tinggi kepada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan	Juni
Seleksi pada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan	Juni
Pengumuman perguruan tinggi Pelaksana dan Peserta yang diterima	Juli
Pelaksanaan program oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan 1. SSA 2. Monitoring dan Evaluasi 3. Pelaporan Akhir	Juli- Desember
Pelaksanaan program oleh perguruan tinggi 1. Pendampingan kegiatan digital mahasiswa wirausaha 2. Penyusunan laporan kemajuan 3. Monitoring dan Evaluasi usaha digital mahasiswa wirausaha 4. Penyusunan laporan akhir usaha digital mahasiswa wirausaha	Juli - November
Pelaporan Akhir Perguruan Tinggi kepada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan	November- Desember
Festival dan <i>Awarding</i>	November



N. Penutup

Demikian buku panduan IWDM tahun 2022 ini disusun untuk menjadi pedoman pelaksanaan dalam rangkaian kegiatan secara keseluruhan. Panduan ini sekaligus dapat digunakan sebagai salah satu acuan pelaksanaan kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang berkaitan dengan wirausaha digital. Diharapkan kedepan Perguruan Tinggi dapat terus menumbuhkan semangat wirausaha dan kelak menghasilkan wirausaha Indonesia yang peka terhadap lingkungan sekitar, mencari solusi dari permasalahan yang ada serta membuat solusi berupa usaha yang inovatif dan berkelanjutan.



Lampiran

Lampiran 1 Format Identitas Perguruan Tinggi (upload)

KOP PERGURUAN TINGGI

IDENTITAS PERGURUAN TINGGI PENGUSUL

Program Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa 2022

1. Perguruan Tinggi :
2. Alamat Perguruan Tinggi :
3. Email Perguruan Tinggi :
4. Nama Unit/Lembaga Pelaksana :
5. Jumlah Kelompok yang Diusulkan : kelompok
6. Nama Penanggung Jawab :
7. No Kontak Penanggung Jawab :
8. Jumlah total dana yang diusulkan :

Kota, Tanggal Bulan Tahun
Pimpinan Perguruan Tinggi Bidang
Kemahasiswaan,

Nama Jelas
NIP/NIDN



Lampiran 2 Format Proposal Perguruan Tinggi (isian pada sistem)

A. Latar Belakang Program

Pada bagian ini disampaikan gambaran umum terkait program atau aktivitas yang dilaksanakan oleh perguruan tinggi sebagai pengelola program Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa 2022 yang diusulkan.

B. Tujuan

Pada bagian ini disampaikan tujuan (*outcome*) yang ingin dicapai oleh perguruan tinggi dalam mengikuti Program Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa 2022.

C. Profil Perguruan Tinggi

Perguruan tinggi mendeskripsikan profil dan keunggulan serta reputasi yang dimiliki terutama terkait sumber daya pendukung dalam pelaksanaan Program Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa 2022.

D. Resume Unit Usaha yang Dibina

Perguruan tinggi mendeskripsikan profil unit usaha digital yang diusulkan.

No	Nama Usaha Digital	Deskripsi Usaha Digital

E. Rencana Kegiatan

Penjelasan tentang kegiatan yang dilakukan oleh perguruan tinggi dalam melakukan pembinaan terhadap kelompok usaha digital mahasiswa.

F. Pembiayaan

Penjelasan tentang Rencana Anggaran Biaya (RAB) yang dialokasikan untuk dana wirausaha digital dan manajemen Perguruan Tinggi dapat mengacu pada format lampiran 5.



Lampiran 3 Format Proposal Wirausaha Digital Mahasiswa (isian pada sistem)

I. Latar Belakang

Bagian ini menjelaskan tentang profil singkat usaha, latar belakang mengapa bisnis tersebut didirikan serta meliputi kategori usaha, kondisi perkembangan usaha saat ini dan struktur organisasi.

II. Deskripsi Usaha Digital

- a. Permasalahan yang dihadapi (*Problems*)
- b. Visi & tujuan (*Goal & Vision*)
- c. Solusi terhadap permasalahan (*Solution*)
- d. Analisis Pasar (*Market Analysis*)
- e. Analisis Kompetitor (*Competitor Analysis*)
- f. Strategi Peluncuran (*Go-to Market Strategy*)
- g. Model Bisnis (*Business Model*)
- h. Indikator Kinerja (*Key Metrics*)
- i. Profil Tim (*Team Overview*)
- j. Budgeting Proposal (RAB)

III. Rencana Kegiatan dan Penggunaan Anggaran

Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan selama program dan rencana penggunaan anggaran. Penggunaan anggaran mengacu pada petunjuk teknis penggunaan dana.

IV. Penutup

Disampaikan kata penutup dari proposal.

V. Lampiran *Pitch Deck*/Slide Presentasi

Pitch Deck merupakan ringkasan penjelasan deskripsi wirausaha digital pada bagian II.



Lampiran 4 Format Lembar Pengesahan Program Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa (upload)

LEMBAR PENGESAHAN

Program Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa 2022

Judul Usaha :

Ketua Pengusul

a. Nama Lengkap :

b. NIM/NPM :

c. Fakultas :

d. Program Studi :

e. Nomor HP :

f. Alamat surel (email) :

Anggota Pengusul (1, 2, dst)

a. Nama Lengkap :

b. NIM/NPM :

c. Program Studi :

d. Fakultas :

Dana yang diusulkan :

Kota/Kabupaten, *Tanggal Bulan* 2022

Menyetujui

**Pimpinan Perguruan
Tinggi Bidang
Kemahasiswaan,**

Ketua Pengusul,

(_____)

NIP/NUP

(_____)

NIM



Lampiran 5 Format Rencana Anggaran Biaya (RAB) & Target Capaian Perguruan Tinggi

Kegiatan Utama	Rencana						Penanggung Jawab
	Rincian Kegiatan	Satuan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)	Target Capaian	
	A	B	C	D	$E = C \times D$	$F = \text{Output A}$	
Mentoring / Pendampingan/ Coaching	a. b. c.						
Pengembangan Kapasitas Perguruan Tinggi	a. b. c.						
Lainnya	a. b. c.						
Total							



Lampiran 6 Format Rencana Anggaran Biaya (RAB) & Target Capaian Wirausaha Digital Mahasiswa (isian pada sistem)

RENCANA KEGIATAN DAN PENGGUNAAN ANGGARAN

Kegiatan Utama	Rencana						Penang gung Jawab (Divisi Terkait)
	Rincian Kegiatan	Satuan	Kuan titas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)	Target Capaian	
	A	B	C	D	E= C x D	F= Output A	
Produksi dan pengembangan produk (biaya jasa pengembangan website/aplikasi/ software)	a. b. c.						
Biaya infrastruktur digital (sewa server, domain, ssl, dll) dan peralatan penunjang	a. b. c.						
Legalitas, perizinan, sertifikasi, dan standarisasi	a. b. c.						
Pengembangan pasar dan saluran distribusi	a. b. c.						
Kegiatan <i>capacity building</i>	a. b. c.						
Lain Lain	a. b. c.						
Total							



Lampiran 7: Format Berita Acara Penilaian Proposal Internal IWDM Perguruan Tinggi (upload)

KOP PERGURUAN TINGGI

BERITA ACARA

PENILAIAN PROPOSAL INTERNAL PERGURUAN TINGGI

PROGRAM INOVASI WIRAUSAHA DIGITAL MAHASISWA TAHUN 2022

Pada hari ini,tanggal.....bulan.....tahun....., kami yang bertanda tangan dibawah ini:

No.	Nama	NIP/NIDN
1.	Nama Juri 1	No NIP/NIDN Juri 1
2.	Nama Juri 2	No NIP/NIDN Juri 2
3.	Dst.	dst

Dengan ini menyatakan telah melakukan penilaian internal terhadap proposal Program Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa (IWDM) Tahun 2022 dari *Tulis Nama Perguruan Tinggi* berdasarkan kriteria penilaian pada panduan Program Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa (IWDM) Tahun 2022 dengan judul usaha di bawah ini:

No.	Judul Proposal	Nama Ketua	NIM	Nilai	Lolos/Tidak
1.	StartDay	Hani	111222333	90	Lolos
2.
3.	Dst.				



Demikian Berita Acara hasil seleksi internal, keputusan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kota, Tanggal

Juri Internal : 1. Juri 1 1).....
2. Juri 2 2)
3. Dst 3)

Mengetahui,

Pimpinan PT Bidang Kemahasiswaan

.....

Nama

NIP/NIDN



Lampiran 8: Format Surat Pernyataan Kesanggupan Melaksanakan Program IWDM

KOP LEMBAGA

PERNYATAAN KESANGGUPAN PIMPINAN PERGURUAN TINGGI MELAKSANAKAN PROGRAM INOVASI WIRAUUSAHA DIGITAL MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap :

Jabatan : Rektor/Ketua/Direktur *) *pilih salah satu/lingkari yang sesuai*

Perguruan Tinggi :

dengan ini menyatakan bahwa *tulis nama perguruan tinggi* sanggup untuk memenuhi semua persyaratan yang ditetapkan, menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan dalam melakukan pendampingan *usaha* mahasiswa, dan menyampaikan laporan kemajuan serta akhir dari Program Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa (IWDM) Tahun 2022 sesuai dengan ketentuan dalam panduan.

Demikian surat pernyataan kesanggupan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini dan/atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab, diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan membebaskan Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan dari tuntutan apapun serta bersedia mengembalikan seluruh dana Program Inovasi Wirausaha Digital Mahasiswa (IWDM) Tahun 2022 ke Kas Negara.

.....,2022

Pimpinan Perguruan Tinggi

(jabatan

Meterai Rp. 10.000

Stempel dan Ttd

Nama Jelas

NIP/NIDN



Lampiran 9: Format Laporan Kemajuan Perguruan Tinggi (isian pada sistem)

LAPORAN KEMAJUAN

Kegiatan Utama	Rencana						Capaian						Penanggung Jawab
	Kegiatan	Satuan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)	Target Capaian	Kegiatan	Satuan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)	Unit Capaian	
	A	B	C	D	E= C x D	F= Output A	A	B	C	D	E= C x D	F= Output A	
Mentoring / Pendampingan/Coaching	a. b. c.						a. b. c.						
Pengembangan Kapasitas Perguruan Tinggi	a. b. c.						a. b. c.						
Lainnya	a. b. c.						a. b. c.						
Total							Total						



Lampiran 10: Format Laporan Kemajuan Wirausaha Digital Mahasiswa (isian pada sistem)

Kegiatan Utama	Rencana						Capaian						Penanggung Jawab
	Rincian Kegiatan	Satuan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)	Target Capaian	Rincian Kegiatan	Satuan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)	Unit Capaian	
	A	B	C	D	E= C x D	F= Output A	A	B	C	D	E= C x D	F= Output A	
Produksi dan pengembangan produk (biaya jasa pengembangan website/aplikasi/software)	a. b. c.						a. b. c.						
Biaya infrastruktur digital (sewa server, domain, ssl, dll) dan peralatan penunjang	a. b. c.						a. b. c.						
Legalitas, perizinan, sertifikasi, dan standarisasi	a. b.						a. b.						



	c.							c.							
Pengembangan pasar dan saluran distribusi	a. b. c.							a. b. c.							
Kegiatan <i>capacity building</i>	a. b. c.							a. b. c.							
Lain Lain	a. b. c.							a. b. c.							
Total								Total							



Lampiran 11: Format Laporan Akhir Perguruan Tinggi (isian pada sistem)

LAPORAN AKHIR

Kegiatan Utama	Rencana						Capaian						Penanggung Jawab
	Kegiatan	Satuan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)	Target Capaian	Kegiatan	Satuan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)	Unit Capaian	
	A	B	C	D	E= C x D	F= Output A	A	B	C	D	E= C x D	F= Output A	
Mentoring / Pendampingan/Coaching	a. b. c.						a. b. c.						
Pengembangan Kapasitas Perguruan Tinggi	a. b. c.						a. b. c.						



Lainnya	a.						a.						
	b.						b.						
	c.						c.						
Total							Total						



Lampiran 12: Format Laporan Akhir Wirausaha Digital Mahasiswa (isian pada sistem)

LAPORAN AKHIR

Kegiatan Utama	Rencana						Capaian						Penanggung Jawab
	Rincian Kegiatan	Satuan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)	Target Capaian	Rincian Kegiatan	Satuan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)	Unit Capaian	
	A	B	C	D	$E = C \times D$	F= Output A	A	B	C	D	$E = C \times D$	F= Output A	
Produksi dan pengembangan produk (biaya jasa pengembangan website/aplikasi/software)	a. b. c.						a. b. c.						
Biaya infrastruktur digital (sewa server, domain, ssl, dll) dan peralatan penunjang	a. b. c.						a. b. c.						



Legalitas, perizinan, sertifikasi, dan standarisasi	a.						a.						
	b.						b.						
	c.						c.						
Pengembangan pasar dan saluran distribusi	a.						a.						
	b.						b.						
	c.						c.						
Kegiatan <i>capacity building</i>	a.						a.						
	b.						b.						
	c.						c.						
Lain Lain	a.						a.						
	b.						b.						
	c.						c.						
Total							Total						

