



PEDOMAN EXPO

**Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia
Tingkat Nasional Jenjang SMA/MA & SMK**

 Smesco, Jakarta Selatan, DKI Jakarta

 25 s.d. 30 September 2023





DAFTAR ISI

Daftar Isi	2
A. Latar belakang	3
B. Dasar Hukum	4
C. Tujuan	5
D. BENTUK KEGIATAN FINAL FIKSI 2023	6
E. WAKTU DAN TEMPAT	6
F. FINALIS FIKSI 2023	6
G. JURI DAN PANITIA	6
H. PENJURIAN	6
1. Ketentuan Umum Penjurian	7
2. Kriteria Penjurian Final	8
3. Kebutuhan Expo	10
4. Ketentuan Khusus Tiap Bidang Lomba	11
5. Alur Penjurian	23
I. PENUTUP	24
J. RUNDOWN	25



PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Disrupsi global yang terjadi belakangan ini telah berpengaruh secara signifikan pada cara manusia menjalankan kesehariannya. Pengalaman menghadapi pandemi telah mengubah perilaku manusia dalam kesehariannya, terutama dalam bersosialisasi dan berinteraksi; dalam menentukan prioritas dan pilihan-pilihannya; juga dalam aktivitas produksi dan konsumsi kebutuhan sehari-hari, yang lekat dengan mata pencaharian di berbagai bidang. Bersamaan dengan itu, disrupsi digital pun semakin nyata dirasakan dan dipraktikkan dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari kesehatan dan pendidikan, hingga komunikasi dan transportasi. Kondisi pasca pandemi menjadi sebuah “kenormalan baru”, sehingga dalam upaya pemulihan dan pertumbuhan ekonomi pun diperlukan transformasi cara berpikir, serta sikap solutif dan inovatif yang sesuai dengan konteks perikehidupan masa kini dan masa mendatang. Dalam momentum inilah Program FIKSI menjadi relevan, sebagai salah satu praktik terbaik persiapan generasi muda menuju masa depan yang tangguh, inklusif, dan berkelanjutan.

Program FIKSI (Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia) jenjang SMA/MA dan SMK tahun 2023 yang diselenggarakan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI), Pusat Prestasi Nasional, berupaya mengembangkan dan meningkatkan minat wirausaha sejak dini. Tujuan Program FIKSI adalah untuk menumbuhkan jiwa dan semangat kewirausahaan peserta didik menengah, agar mampu bersaing secara global dengan mengoptimalkan potensi kearifan lokal sebagai kontribusi terhadap pengembangan ekonomi lokal dan nasional.

Melalui FIKSI sebagai wadah kreativitas dan inovasi, peserta akan lebih memiliki kesempatan untuk mengembangkan gagasan secara jitu dan berdampak nyata. Selama berproses dalam rangkaian program FIKSI, peserta mengasah kemampuan soft skill dasar yang harus dikuasai oleh lulusan SMA/MA dan SMK, yaitu: kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, memecahkan masalah, berinteraksi; memiliki karakter yang tangguh, mandiri, bertanggung jawab, kreatif,





serta kemampuan bekerja sama secara efektif dengan pihak lain, dan berjiwa wirausaha.

Selain itu, melalui FIKSI para peserta pun diarahkan pada pemahaman terhadap pilar-pilar Keberlanjutan (*Sustainability*), yaitu *People, Planet, Prosperity, Peace & Partnership*, yang juga diturunkan ke dalam Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/SDG*) 2030. Dengan demikian, generasi yang sedang mendominasi demografi Indonesia ini pun diharapkan memiliki kesadaran dalam mengangkat potensi sumber daya lokal dalam menciptakan aktivitas dan inovasi wirausaha, yang mencakup pertimbangan terhadap aspek-aspek sosial, budaya, lingkungan hidup, pendidikan, kesehatan, transportasi, dan lainnya.

Merujuk pada rekomendasi kebijakan, peta jalan dan berbagai dokumen yang dihasilkan oleh forum-forum global belakangan ini, seperti KTT G20 2022, World Conference on Creative Economy (WCCE) 2022, dan Asia-Pacific Economic Cooperation (APEC) 2022, terdapat arahan yang sejalan dengan misi Program FIKSI. Butir ke-47 dari Deklarasi Pemimpin G20 2022 menyebutkan pentingnya peran ekonomi kreatif yang melibatkan ekonomi berbasis pengetahuan, kreativitas, dan hak kekayaan intelektual, yang berkontribusi pada peningkatan ketangguhan komunitas (pariwisata) dan UMKM melalui pembangunan SDM, transformasi digital, inovasi, serta preservasi berkelanjutan terhadap pusaka alam dan budaya. Pernyataan Presiden Joko Widodo dalam pertemuan APEC 2022 memperkuat peran krusial “industri kreatif” sebagai salah satu kekuatan yang harus terus ditingkatkan untuk dapat menjadi pemenang di masa depan. Hasil WCCE 2022, Bali Creative Economy Roadmap, juga membuka peluang besar bagi generasi muda untuk berperan dalam berwirausaha dan menciptakan pekerjaan masa depan (*the future of work*), terutama yang dilandasi kreativitas, kekayaan intelektual, dan teknologi.

Dengan demikian, FIKSI 2023 diselenggarakan dengan mengangkat tema, “Belajar Berwirausaha, Talenta Entrepreneur Harapan Bangsa”. Tema ini mengajak generasi muda untuk berani mengambil sikap pemimpin, dengan berbekal talenta kewirausahaan kreatif dan inovatif, sehingga tangguh dalam menghadapi berbagai tantangan masa depan



B. Dasar Hukum

Pelaksanaan Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia didasarkan pada:

1. Undang-undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah RI No. 41 Tahun 2011 tentang Pengembangan kewirausahaan dan Kepeloporan Pemuda serta Penyediaan Prasarana dan Sarana Kepemudaan;
3. Peraturan Presiden No. 2 Tahun 2022 tentang Pengembangan Kewirausahaan Nasional;
4. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan dan Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah;
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan;
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 45 tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan;
7. Permendikbud No. 27 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata kelola Balai Pengembangan Talenta Indonesia;
8. Permendikbud No. 28 Tahun 2021 Organisasi dan Tata kelola Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi;
9. Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;
10. Kepmendikbudristek RI Nomor 455/O/2022 tahun 2023 tentang Rincian Tugas Balai Pengembangan Talenta Indonesia;
11. Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024;
12. DIPA (Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran) Balai Pengembangan Talenta Indonesia Tahun 2023, DIPA-023.01.2.69.516/2023, tanggal 30 November 2022.

C. Tujuan

1. Menumbuhkan generasi wirausaha muda kreatif dengan wawasan sosial;
2. Membangun jiwa wirausaha peserta didik melalui kegiatan Merdeka Belajar;
3. Merupakan wahana bagi peserta didik jenjang SMA/MA dan SMK yang berbasis kearifan lokal untuk mengasah kepedulian, karakter positif dan strategis, produktif, kreatif, dan inovatif;
4. Mempersiapkan peserta didik SMA/MA dan SMK untuk tangguh dan mampu bersaing secara global;

5. Memberikan bekal pengalaman, pengetahuan dan pembinaan kewirausahaan agar siswa kelak dapat memulai dan mengakselerasi wirausaha mandiri;
6. Mengaktivasi empati, daya inovasi, dan membangun rasa tanggung jawab, serta kemandirian ekonomi pada peserta didik;
7. Membentuk jejaring dan kolaborasi yang dapat mendukung kegiatan wirausaha, terutama dalam mempertahankan keberlanjutannya;
8. Mendorong terbentuknya model praktik pembelajaran kewirausahaan di tingkat SMA/MA dan SMK;
9. Menjadi media sosialisasi/diseminasi hasil karya wirausaha muda kreatif kepada masyarakat.

D. BENTUK KEGIATAN FINAL FIKSI 2023

Kegiatan pada tahap Final FIKSI 2023 terbagi ke dalam 2 kegiatan utama, yaitu:

1. Seleksi presentasi dan wawancara yang akan dilaksanakan secara luring,
2. Expo luring untuk memamerkan karya inovasi finalis.

E. WAKTU DAN TEMPAT

Rangkaian kegiatan Final FIKSI 2023 dilaksanakan pada tanggal **25–30 September 2023** di **Provinsi DKI Jakarta**, tepatnya di **Hotel Mercure Jakarta Gatot Subroto**, Jl. Gatot Subroto Kav. 1 Kuningan Barat, Kec. Mampang Prapatan, Jakarta Selatan untuk Penjurian (presentasi dan wawancara), dan **Gedung SMESCO Indonesia**, Jl. Gatot Subroto Kav. 94 Pancoran, Jakarta Selatan 12710 untuk kegiatan Expo dan rangkaian kegiatan FIKSI lainnya.

F. FINALIS FIKSI 2023

Finalis pada babak final berjumlah **176 tim finalis (352 orang Finalis)**, terdiri dari 96 tim finalis SMA/MA dan 80 tim finalis SMK yang telah dinyatakan lolos seleksi tahap II.

G. JURI DAN PANITIA

Juri berasal dari unsur akademisi dan praktisi di bidang kewirausahaan. Panitia berasal dari unsur Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI), Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, dan komunitas yang mendukung kewirausahaan SMA/MA/SMK (Fiksioner Indonesia).



H. PENJURIAN

1. Ketentuan Umum Penjurian Dan Pameran Fiksi 2023 Untuk Finalis

a. Penjurian Final FIKSI 2023 akan dibagi menjadi 2 tahap:

1) Penjurian Presentasi dan Wawancara

Presentasi dan wawancara dilakukan pada saat pelaksanaan final FIKSI, yang mempertemukan finalis dengan para juri. Finalis akan mendapatkan waktu 30 menit per masing-masing kelompok finalis dengan rincian:

- a) 5 Menit = Persiapan tim
- b) 10 menit = Presentasi
- c) 15 menit = Tanya Jawab

2) Penjurian Expo (SMA/MA)

Penjurian expo dilakukan saat pelaksanaan pameran FIKSI, dengan mekanisme sebagai berikut:

- a) *Review* materi final/pameran oleh juri (dokumen presentasi, poster, video, prototip, dan dokumen pendukung) yang sebelumnya telah diunggah finalis ke laman resmi FIKSI 2023
 - b) Penilaian expo dilakukan saat final FIKSI 2023 berlangsung melalui kunjungan juri ke *booth* finalis
 - c) Finalis agar mempersiapkan materi display berdasarkan objek/produk atau jasa pada booth yang telah disediakan yang meliputi: materi poster, bahan dekorasi, media promosi, kabel extension, dll.
 - d) Pengunjung diperbolehkan melakukan interaksi dengan finalis dan karya/jasa wirausahanya, meninggalkan apresiasi, pesan, melakukan pembelian, penawaran harga, pemesanan produk atau jasa, dan bekerja sama dengan finalis pada *booth* yang bersangkutan;
- b. Semua isi dalam laman dan pameran yang ditampilkan merupakan properti bersama di bawah Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, dan finalis yang dilindungi oleh hukum dan peraturan perundang-undang yang berlaku;
- c. Panitia, finalis, dan pengunjung hendaknya memerhatikan etika bersosialisasi seperti menjaga diri dalam memberikan komentar, masukan, kritik, atau pesan negatif (ejekan, hinaan, *bully*), bersikap dan mengunggah materi yang bertentangan dengan aturan, norma, dan nilai-nilai yang berlaku secara hukum dan sosial di Negara Kesatuan Republik Indonesia.

2. Kriteria Penjurian Final

➤ SMA/MA

Aspek Penilaian	Bobot Total (%)	Sub Bobot (%)	Komponen
Presentasi dan Wawancara	65	32,5	Konten: <ul style="list-style-type: none"> • Market Size (potensi pasar) • Strategi Pemasaran • Analisis Kompetitor • Unique Selling Point • Rencana Pengembangan Usaha • Analisis Keuangan (Laporan Penjualan untuk Kategori Bisnis Berjalan)
		32,5	Konteks: <ul style="list-style-type: none"> • Performa tim presentasi yaitu sikap, kesiapan, penguasaan & penyampaian materi, serta pembagian peran. • Kebermanfaatan sosial • Performa Produk/Jasa
EXPO	35	10	Prototipe III: <ul style="list-style-type: none"> • Performa produk/prototipe terhadap pengunjung
		10	Display: <ul style="list-style-type: none"> • Nilai artistik/ keunikan/visual impact (tata ruang, pencahayaan, komposisi, kesesuaian dengan karakter produk)
		10	Informasi Produk: <ul style="list-style-type: none"> • Foto, video, poster, media promosi
		5	Performa Peserta: <ul style="list-style-type: none"> • Show/ Interaktif/ demonstrasi/ booth activity untuk menarik perhatian pengunjung selama tidak mengganggu kelancaran EXPO.

➤ SMK

• Presentasi dan Wawancara

No	Aspek yang dinilai	Bobot (%)
1	Kemampuan Presentasi	25
2	Sikap (Ketepatan waktu, Tata Bahasa, dan Cara penyampaian)	10
3	Konten materi	15
4	Tampilan presentasi (estetika dan informatif)	10
5	Kemampuan menjawab pertanyaan	25
6	Poster	15

Catatan: Bagi finalis diwajibkan membawa prototipe untuk pendukung penilaian

• Expo

1. Penilaian booth dilakukan oleh pengunjung dengan melakukan Scan QR Code unik, yang dipasang oleh Panitia pada setiap booth peserta Expo yang dinilai menarik menggunakan telepon seluler (*handphone*) atau devices masing-masing;
2. Setelah membuka link QR Code terpasang pada booth yang diminati, pengunjung dipersilakan memilih 1 (satu) pilihan diantara beberapa kriteria penghargaan yang ditentukan;
3. Pengunjung diperkenankan memilih dan memberikan voting QR Code kepada lebih dari satu booth yang diminati;
4. Pengunjung hanya dapat memberikan 1 (satu) kali voting untuk booth yang sama;
5. Kriteria penghargaan yang akan dilaksanakan pada Expo FIKSI Tahun 2023 antara lain:
 - a. Booth Terfavorit
 - b. Booth Terkreatif
6. Penerima penghargaan adalah Peserta Booth Expo yang mendapatkan score voting QR Code paling banyak dari para pengunjung.
7. Penghitungan hasil rekap score voting QR Code Peserta Booth Expo dilaksanakan oleh Panitia pada akhir sesi kegiatan

3. Kebutuhan Expo

- **Disiapkan Panitia**

Ukuran booth 2m x 1m Panel khusus yang terdiri dari

- 1 buah panel kayu (berupa frame di print) tinggi 2,5m lebar 1m
- 1 buah panel ukuran tinggi 2,5m lebar 2m
- Meja dengan ukuran 80cm x 60cm tinggi 70 cm
- 1 buah kursi, *lighting* 1 buah lampu, *fitting* listrik dua lubang

- Untuk beberapa bidang lomba akan disediakan beberapa kebutuhan khusus bila diperlukan yang terdiri dari:

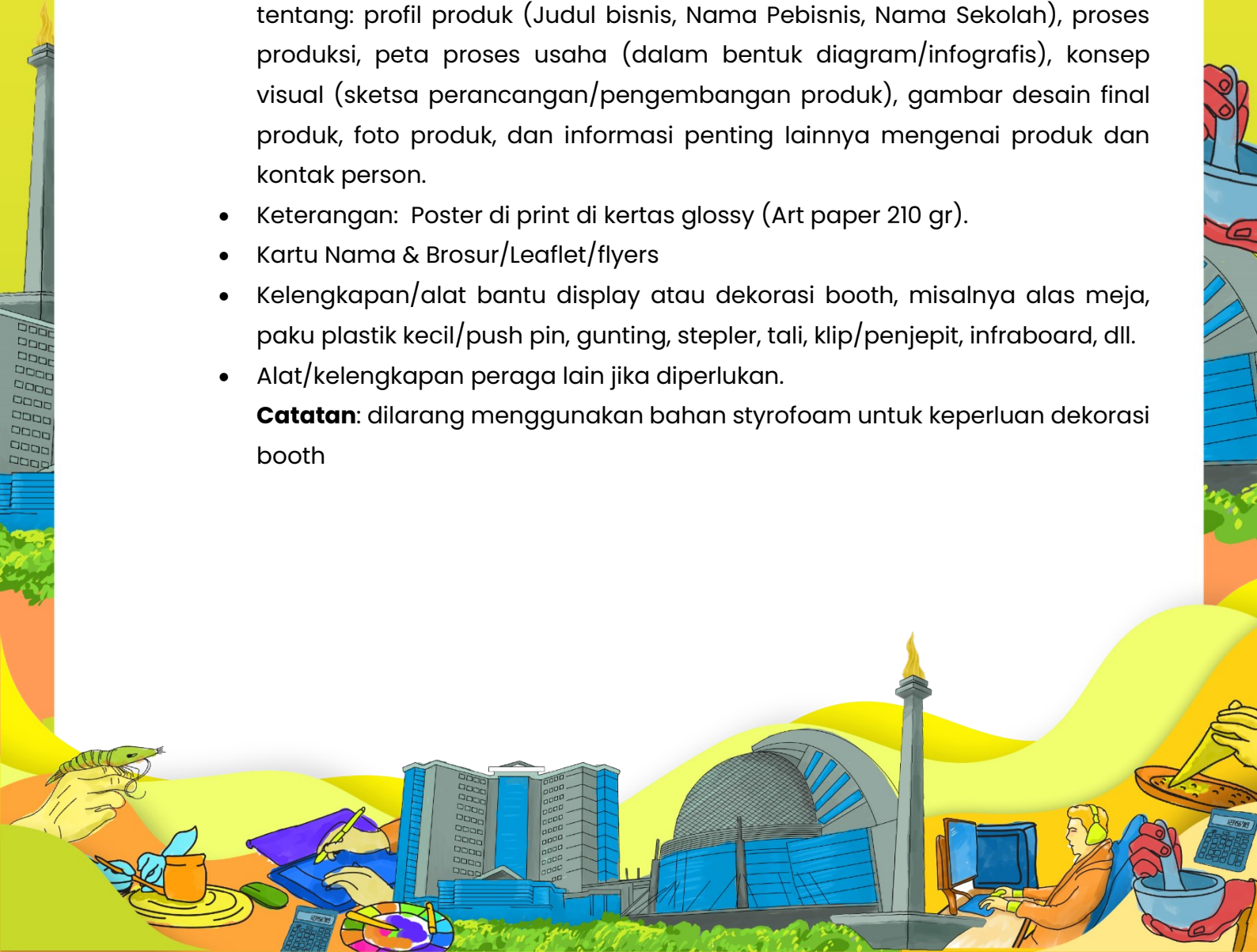
- Area khusus memasak untuk bidang lomba boga yang terdiri dari 6 set kompor portable dan 1 freezer yang akan dipakai bergantian
- Untuk bidang lomba fashion tersedia manequin dan hanger
- Komponen tambahan (rak pajang yang dapat digunakan oleh bidang budidaya dan lintas usaha)

- **Disiapkan Peserta**

- Poster berukuran A1 (84,1 cm x 59,4 cm/Potrait) maksimal 2 buah, yang berisi tentang: profil produk (Judul bisnis, Nama Pebisnis, Nama Sekolah), proses produksi, peta proses usaha (dalam bentuk diagram/infografis), konsep visual (sketsa perancangan/pengembangan produk), gambar desain final produk, foto produk, dan informasi penting lainnya mengenai produk dan kontak person.

- Keterangan: Poster di print di kertas glossy (Art paper 210 gr).
- Kartu Nama & Brosur/Leaflet/flyers
- Kelengkapan/alat bantu display atau dekorasi booth, misalnya alas meja, paku plastik kecil/push pin, gunting, stepler, tali, klip/penjepit, infraboard, dll.
- Alat/kelengkapan peraga lain jika diperlukan.

Catatan: dilarang menggunakan bahan styrofoam untuk keperluan dekorasi booth



TAMPILAN CONTOH LAYOUT BOOTH



- **Dokumen Pendukung**

Dokumen Pendukung adalah berkas-berkas dokumen yang disyaratkan oleh panitia dan atau tiap-tiap bidang lomba untuk yang dianggap perlu untuk dilampirkan misalnya dengan tujuan untuk memenuhi aspek legal, keaslian karya, identitas finalis, surat jalan, laporan keuangan, spesifikasi material khusus, sertifikasi dari lembaga terkait, kliping liputan berita wirausaha finalis, dan sebagainya.

Bagi peserta yang terkait barang kesehatan dan konsumsi (makanan dan/atau minuman), maka dilengkapi dengan surat keterangan atau hasil uji lab yang memberikan keyakinan keamanan penggunaan produk.

4. Ketentuan Khusus Tiap Bidang Lomba

- **SMA/MA**

A. Kriya

Beberapa hal yang wajib disiapkan oleh masing-masing tim:

1) Sesi Presentasi dan Wawancara:

- Prototipe produk minimal 2 buah **bagi peserta Kategori Rencana Usaha**, yang dilengkapi dengan kemasan (*packaging*) dan petunjuk penggunaan produk (dapat berupa QR code yang dicantumkan pada produk maupun pada bagian kemasan).

- Produk Jadi minimal 3 buah bagi **peserta Kategori Pengembangan Usaha**, yang dilengkapi dengan kemasan (*packaging*) dan petunjuk penggunaan produk (dapat berupa QR code yang dicantumkan pada produk maupun pada bagian kemasan).
- Data dan fakta (catatan penjualan, capture dari media sosial, dan lain-lain) dalam bentuk poster atau infografis (format A3) yang dapat menjelaskan bahwa kegiatan usaha sudah berjalan.
- Sampel material atau bahan baku produksi (bila diperlukan).
- Sampel alat produksi (bila diperlukan).
- Brosur produk, yang dibuat semenarik mungkin untuk memberikan informasi singkat tentang produk (profil produk, profil usaha, dan peta proses usaha dalam bentuk diagram/infografis)
- Laptop untuk menayangkan slide presentasi maupun video informasi usaha/produk.



2) Sesi EXPO

- Produk jadi atau prototipe
- Perlengkapan pendukung display (termasuk misalnya bahan dekorasi, pencahayaan, kabel extension, base, dll)
- Media informasi atau media promosi yang dapat disajikan pada booth misalnya poster/foto produk/logo brand usaha, dll.
- Konsep Promosi, yang disiapkan untuk interaksi dengan juri dan pengunjung juga untuk sesi Product Show di booth. Konsep promosi terdiri dari: cara menyapa pengunjung, games/intermezo untuk menarik pengunjung, informasi tag line produk, informasi keunggulan produk, informasi produk secara keseluruhan, gimmick misalnya sticker, pin, dll (bila diperlukan)

B. Game, Aplikasi, Video, dan Animasi

Beberapa hal yang wajib disiapkan oleh masing-masing tim:

1) Sesi Presentasi dan Wawancara:

Dokumen presentasi adalah kelengkapan yang menjadi syarat wajib finalis mengikuti tahap final FIKSI 2023. Dokumen presentasi secara umum merupakan deskripsi ringkas dan detail-detail penting wirausaha dapat menyerupai seperti profil perusahaan (*company profile*) yang meliputi:





Slide 1: Judul karya, nama dan profil wirausaha: identitas perusahaan, pendiri, asal sekolah, alamat (telp, web, email, akun media sosial)

Slide 2: Latar belakang, masalah, solusi, dan gagasan wirausaha sesuai tema FIKSI 2023

Slide 3: BMC/Analisa S.W.O.T dari wirausaha

Slide 4: Konsep Produk: Deskripsi produk: maksud, tujuan, dan fungsi produk, *Unique Selling Point*; Sasaran (target pasar); Nilai-nilai tambah produk (contohnya: dampak positif bagi lingkungan, Pemberdayaan potensi lokal, Penggunaan bahan-bahan yang ramah lingkungan)

Slide 5: Proses usaha, yang mencakup: Peta proses usaha; *Cash Flow*; Alur Produksi; Pemasaran, Transaksi jual beli.

Slide 6: Sketsa-sketsa desain final produk atau jasa

Slide 7: Dokumentasi dari proses usaha (foto)

Slide 8: Prototipe atau contoh karya yang akan diuji oleh juri untuk diketahui performa material, bentuk, detail, penggunaan, termasuk nilai fungsi dan estetik

2) Sesi EXPO

Prototipe

Prototipe atau objek karya asli adalah kelengkapan yang menjadi syarat wajib finalis. Khusus Bidang Video, Animasi, Game dan Aplikasi wajib menyertakan *screenshot* adegan terbaik dalam karya video/animasi atau UI aplikasi/game, maksimal 5 *screenshot* atau link UI/UX

Video

- Video Teaser: Video teaser biasanya memperlihatkan pokok penting dari alur pakai atau demo penggunaan produk atau jasa wirausaha.
- Video Karya animasi/ video narasi game atau aplikasi

Poster

Khusus Bidang Game-Aplikasi dan Video-Animasi dalam bentuk Poster promosi (iklan) wirausaha, Isi poster (didominasi visual):

1. Identitas tim (kecil saja)
2. Judul/Logo wirausaha
3. Tagline: kalimat singkat, menggugah, persuasif yang mampu mendeskripsikan produk/ usaha dan value-nya secara singkat.

Media player: berupa TV atau PC/ Laptop

C. Boga

Beberapa hal yang wajib disiapkan oleh masing-masing tim:

1. Sesi Presentasi dan Wawancara:

- Prototipe produk minimal 1 buah bagi peserta Kategori Rencana Usaha, yang dilengkapi dengan kemasan (*packaging*) dan petunjuk penggunaan produk (dapat berupa QR code yang dicantumkan pada produk maupun pada bagian kemasan).
- Data dan fakta (catatan penjualan, *capture* dari media sosial, dan lain-lain) dalam bentuk poster atau infografis (format A3) yang dapat menjelaskan bahwa kegiatan usaha sudah berjalan untuk pengembangan usaha, untuk rencana usaha memberikan *capture* dari sosmed dan kegiatan usaha.
- Mempresentasikan rencana usaha yang telah di buat yang berisikan latar belakang singkat, BMC (*business model canvas*) Analisa SWOT, strategi pemasaran, dan perhitungan financial.
- Sample bahan baku apabila produk menggunakan bahan baku yang tidak umum
- Brosur produk, yang dibuat semenarik mungkin untuk memberikan informasi singkat tentang produk (profil produk, profil usaha, dan peta proses usaha dalam bentuk diagram/infografis)
- Membuat media promo yang kreatif untuk di tampilkan dalam presentasi & booth yang berisikan
- Profil usaha
- Proses pembuatan produk singkat dalam bentuk infografis atau foto berdiagram
- Foto produk
- Keunggulan produk secara singkat
- Laptop untuk menayangkan slide presentasi maupun video informasi usaha/produk.

2. Sesi EXPO

- Produk jadi atau prototipe
- Perlengkapan pendukung display (termasuk misalnya bahan dekorasi, pencahayaan, kabel extension, base, dll)
- Membuat video singkat menarik yang menampilkan keunggulan produk dan memasarkan produknya dengan gaya branding yang sesuai dengan kemasan untuk di tampilkan di dalam booth



- Menyiapkan strategi promosi yang menarik untuk di pertunjukan di area booth
- Cara menyapa pengunjung yang datang
- Menyiapkan sampel produk untuk di coba pengunjung
- Identitas brand yang menarik dan kreatif (kostum/karakter/dsb)
- Tagline produk

Kebutuhan demo:

1. Yang disiapkan panitia

- Area memasak
- Meja kerja
- Tempat cuci
- Tempat menyimpan bahan baku (chiller & freezer)
- Talenan
- Kompor
- Wajan datar (teflon)
- Panci
- Pisau
- Oven
- Minyak goreng
- Garam
- Gula
- Sendok makan & teh
- Paper towel/tissue dapur

2. Yang di siapkan peserta

- Bahan baku untuk pembuatan makanan (peserta dapat membuat produk dari awal atau membawa bahan setengah jadi)
- Membawa alat memasak/proses khusus di luar peralatan masak yang telah di sediakan panitia
- Menyiapkan kemasan produk untuk ditampilkan apabila produk olahan di pasarkan/sajikan dengan kemasan
- Membawa piring/gelas/alat makan untuk keperluan presentasi (plating) apabila di perlukan

D. Desain Grafis

Beberapa hal yang wajib disiapkan oleh masing-masing tim:

1. **Untuk Rencana Usaha** selain menunjukkan *prototype* atau *dummy* juga menunjukkan data dan fakta (*capture* dari media sosial, dan lain-lain) dalam bentuk cetakan berupa poster atau infografis (format kertas A3) yang dapat menjelaskan bahwa kegiatan usaha mulai dirintis.
2. **Untuk Pengembangan Usaha** selain menunjukkan produk juga menunjukkan data **dan** fakta (*capture* dari media sosial dan lain-lain) dalam bentuk cetakan berupa poster atau infografis (format A3) yang dapat menjelaskan bahwa kegiatan usaha sudah berlangsung. Brosur (Bila diperlukan) Brosur dibuat semenarik mungkin untuk memberikan informasi keseluruhan mengenai produk. Brosur dapat berisi:
 - a. Profil usaha,
 - b. Peta proses usaha (dalam bentuk diagram/infografis)
3. **Konsep visual** (sketsa perancangan/pengembangan produk)
4. **Gambar desain** final produk
5. **Foto proses teknik** produksi (misalnya teknik manual, *digital printing*, *screen printing*, *laser printing*, *offset*, *gravure*, dll)
6. **Aplikasi desain** final pada produk usaha yang dikembangkan (misalnya pada kaos, *merchandise*, *toys*, dll)
7. **Foto produk**, File presentasi produk dan atau video informasi produk (bila diperlukan)
8. **Satu buah laptop**, untuk memperlihatkan file presentasi produk dan atau video informasi produk (bila diperlukan)



E. Fashion

Beberapa hal yang wajib disiapkan oleh masing-masing tim:

- Sesi Presentasi dan Wawancara:

1. Produk jadi, yang di *packaging*.
2. Latar belakang bisnis (penjelasan tujuan usaha, target market, analisis SWOT, model bisnis kanvas)
3. Konsep Produk:
 - a. *Moodboard*
 - b. Deskripsi produk
 - c. Contoh produk jadi (boleh lebih dari 1)

- d. Gambar ilustrasi/gambar teknik dari alternative/pengembangan produk
- e. Dokumentasi foto proses produksi hingga produk jadi.

4. Laptop yang berisikan slide presentasi.

- Sesi Expo:

1. Display yang menarik dan artistik, yang dapat dilengkapi dengan:
 - a. Nama booth dalam poster (format A3) asal SMA-daerah, nama produk dan tim.

- b. Contoh produk jadi (boleh lebih dari 1)

- c. Pernak pernik yang mendukung keindahan booth.

2. Untuk Kategori Bisnis Berjalan menunjukkan data dan fakta (*capture* dari media sosial, testimoni dan report jual beli selama minimal 3 bulan) dalam bentuk poster/infografis (format A3)

3. Informasi Produk dapat ditampilkan dalam:

- a. Media cetak:

- i. Poster (format A3) dokumentasi foto proses produksi hingga produk jadi

- ii. Brosur (bila diperlukan), berisikan:

- 1) Profil usaha secara singkat

- 2) Deskripsi produk

- 3) Foto produk

- 4) Kontak:

- o Nama tim dan peserta

- o No.tlp/alamat email yang dapat dihubungi

- o Asal sekolah

- b. Laptop/tab yang berisikan video expo yang berisikan proses pembuatan hingga produk jadi dan digunakan oleh peraga/model.

- c. Media promosi yang memasarkan produk dalam kegiatan yang kreatif dan menarik perhatian konsumen/penonton umum (misalnya melakukan demo proses pembuatan produk)

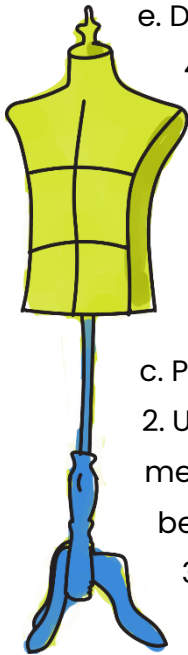
4. Performa tim peserta interaksi konsumen/penonton umum ke dalam booth

F. Budidaya dan Lintas Usaha

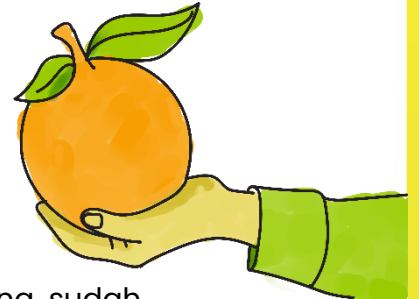
Beberapa hal yang wajib disiapkan oleh masing-masing tim:

1. Sesi presentasi dan wawancara

- Contoh produk atau prototipe
- Prototipe sudah dilengkapi kemasan yang baik dan menarik
- Prototipe bisa diberikan berdasarkan jumlah varian yang ada



- Materi Presentasi
- Video penunjang presentasi
- Brosur produk (sama dengan brosur untuk Expo)
- Laptop untuk presentasi
- Data dan fakta pencatatan keuangan khusus untuk kategori pengembangan usaha



2. Sesi Expo

- Peserta harus dapat menunjukan produk jadi yang sudah bisa difungsikan baik secara langsung/menggunakan laptop/*smartphone*, dan/atau komputer tablet.
- Peserta harus dapat menyajikan produk hasil olahan yang aman dikonsumsi dan/atau hasil budidaya dalam keadaan siap guna/hidup
- Wajib menyertakan dokumentasi baik dalam format foto ataupun video, proses produksi bertahap
- Brosur dibuat semenarik mungkin untuk memberikan informasi keseluruhan mengenai produk. Brosur dapat berisi:
 - a. Profil usaha dilengkapi logo dan *tagline*
 - b. Peta proses usaha (dalam bentuk diagram/infografis)
 - c. Konsep produk
 - Untuk produk budidaya dan hasil olahan dapat meliputi manfaat, inovasi, keunggulan produk dan promosi produk
 - Untuk usaha lain yang mempunyai unsur games, konsep dapat meliputi sistem permainan, cara bermain, prosedur/aturan permainan (*gameplay*) atau *game story*.
 - d. Infografis yang berisi informasi produk
 - Dua buah alat display yang terdiri dari: (bila diperlukan)
 - Satu buah laptop, *smartphone* atau tablet untuk memperlihatkan prototype produk
 - Satu buah laptop, untuk memperlihatkan file presentasi produk dan atau video informasi produk

➤ SMK

Kriteria	Rencana Usaha	Pengembangan Usaha
Produk Inovasi dan Atribut Pelengkap	Bidang Agribisnis, Agroteknologi & Kemaritiman	
	Membawa <i>prototype</i> produk inovatif (maksimal berdimensi panjang 100cm x lebar 50 cm).	<ol style="list-style-type: none"> Membawa contoh produk jadi/miniatur sebelum dilakukan inovasi (maksimal 3 buah produk, maksimal berdimensi panjang 100cm x lebar 50cm). Membawa contoh produk/miniatur setelah dilakukan inovasi (maksimal 3 buah produk, maksimal berdimensi panjang 100cm x lebar 50cm).
	Bidang Kesehatan dan Wirausaha Sosial	
	Membawa <i>prototype</i> produk inovatif (maksimal berdimensi panjang 100cm x lebar 50 cm).	<ol style="list-style-type: none"> Membawa contoh produk sebelum dilakukan inovasi (maksimal 3 buah produk). Membawa produk setelah dilakukan inovasi untuk dijual pada saat Expo Kewirausahaan
Bidang Pariwisata dan Kuliner		
Bidang Pariwisata: <i>Prototype</i> visual layanan wisata; dapat berupa tampilan program (video/poster), rencana itinerary & penawaran harga paket, blog/web penawaran program dan	Bidang Pariwisata: Bukti visual model layanan wisata yang sudah diterapkan; dapat berupa model usaha layanan, tampilan program (video/poster), itinerary & penawaran harga paket, blog/web penawaran program dan platform/aplikasi (<i>optional</i>)	

Kriteria	Rencana Usaha	Pengembangan Usaha
	platform/aplikasi (<i>optional</i>)	**Tidak diperkenankan menggunakan foto/video milik pihak lain (mengambil dari google images ataupun sumber digital lainnya).
	Bidang Kuliner: Prototype dari Produk <i>Food Service</i> atau Produk <i>Food Retail</i> dalam bentuk <i>Finished Goods</i> (produk jadi; lengkap dengan kemasan, logo/merek, label & dekorasi produk (<i>optional</i>))	Bidang Kuliner: Berupa Produk <i>Food Service</i> atau Produk <i>Food Retail</i> dalam bentuk <i>Finished Goods</i> (produk jadi; lengkap dengan kemasan, logo/merek, label & dekorasi produk (<i>optional</i>)) **Mempersiapkan produk jadi untuk dijual pada Expo FIKSI 2023 (jumlah ditentukan peserta)
Bidang Industri Kreatif		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membawa kebutuhan spesifik produk/atribut pelengkap yang disesuaikan dengan produk; misalnya: gantungan baju, rak/tempat penyimpanan, etalase, dsb.) 2. Membawa <i>prototype</i> produk inovatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membawa kebutuhan spesifik produk/ atribut pelengkap yang disesuaikan dengan produk; misalnya: gantungan baju, rak/tempat penyimpanan, etalase, dsb.) 2. Membawa contoh produk asal yang belum dilakukan inovasi 3. Membawa produk inovasi usaha yang sudah dijual 4. Menyiapkan dan membawa produk yang akan dijual pada pelaksanaan Expo (<i>optional</i>)

Kriteria	Rencana Usaha	Pengembangan Usaha
	Bidang Teknologi Digital	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Demo atau presentasi produk (software maupun perangkat) untuk ditampilkan ke LED TV. 2. Produk dalam bentuk perangkat dapat ditampilkan di dalam booth baik dalam bentuk akhir maupun miniatur dan muat di atas meja ukuran maksimal 80cmx40cm. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Demo atau presentasi produk (software maupun perangkat) untuk ditampilkan ke LED TV. 2. Produk dalam bentuk perangkat dapat ditampilkan di dalam booth baik dalam bentuk akhir maupun miniatur dan muat di atas meja ukuran maksimal 80cmx40cm.
Peralatan & Perlengkapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop atau perangkat lainnya untuk menampilkan informasi produk, antara lain: <ul style="list-style-type: none"> • informasi permasalahan yang diselesaikan, • keunikan produk, • cara penggunaan produk, • kelayakan usaha, • mitra yang terlibat, • strategi pemasaran, • noble-proposes, dan • rencana keberlanjutan usaha 2. Brosur/<i>Flyer</i> produk & kartu nama usaha (<i>optional</i>) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop atau perangkat lainnya untuk menampilkan informasi produk, antara lain: <ul style="list-style-type: none"> • informasi permasalahan yang diselesaikan, • keunikan produk, • cara penggunaan produk, • kelayakan usaha, • mitra yang terlibat, • strategi pemasaran, • noble-proposes, dan • keberlanjutan usaha 2. Kartu nama usaha 3. Kemasan primer dan sekunder dari produk yang dijual saat Expo

Kriteria	Rencana Usaha	Pengembangan Usaha
Media Promosi	<i>Optional (misalnya: Standing banner, flyer, kartu nama, dsb.)</i>	<i>Wajib menyertakan bukti media pemasaran/media promosi yang telah dilakukan</i>
Aktivitas	<i>Diperkenankan mengadakan aktivitas interaktif untuk menarik pengunjung Expo FIKSI 2023; misalnya: games, foto, pembagian souvenir, demo produk/layanan, dsb.</i>	<i>Diperkenankan mengadakan aktivitas interaktif untuk menarik pengunjung Expo FIKSI 2023; misalnya: games, foto, pembagian souvenir, demo produk/layanan, dsb.</i>
Dekorasi Booth	<i>Menentukan tema booth yang kreatif dan menarik, sesuai kebutuhan usaha Menyiapkan dekorasi dan hiasan sebelumnya; tinggal dipasang pada saat persiapan Expo</i>	<i>Menentukan tema booth yang kreatif dan menarik, sesuai kebutuhan usaha Menyiapkan dekorasi dan hiasan sebelumnya; tinggal dipasang pada saat persiapan Expo</i>

5. Alur Penjurian

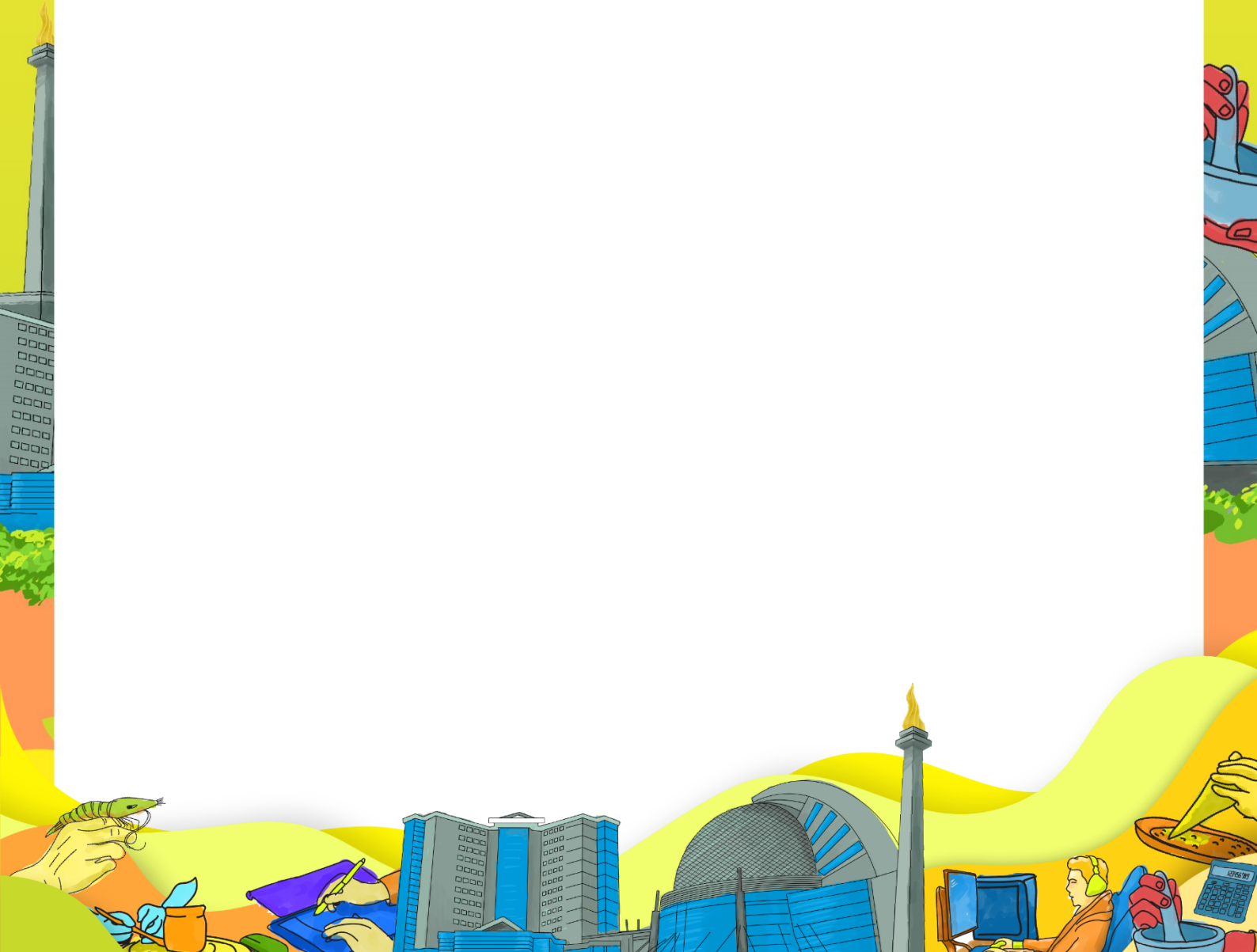




PENUTUP

Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI) tahun 2023 merupakan kegiatan yang diselenggarakan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang ternyata mendapat apresiasi yang luar biasa dari para siswa sekolah menengah, khususnya SMA/MA/SMK. Keberlangsungan kegiatan ini sesungguhnya merupakan jawaban dari tuntutan akan pentingnya kreativitas dan inovasi bagi siswa sekolah menengah. Kreativitas dan inovasi akan membentuk *mindset* siswa sebagai *problem solver* dan mencetak generasi-generasi muda yang mampu menciptakan lapangan pekerjaan, tidak mudah menyerah, dan berpikir kritis.

Semoga kegiatan ini dapat memberikan referensi positif bagi para calon wirausaha muda kreatif Indonesia. Keberhasilan kegiatan ini merupakan kerja keras dan bantuan dari berbagai macam pihak yang telah bersinergi secara harmonis.





RUNDOWN

Senin, 25 September 2023

No	Waktu	Durasi	Kegiatan	Tempat	Dresscode
1	12.00 - 15.30 WIB	210	• Kedatangan Tim Juri dan Peserta	Hotel	Bebas Rapi
2	16.00 - 18.00 WIB	120	• Rapat Persiapan	SMESCO	Bebas Rapi
3	19.00 - 20.00 WIB	60	• Technical Meeting, Penjelasan umum kegiatan	SMESCO	Kaos FIKSI
4	20.00-21.00 WIB	60	• Ice Breaking	SMESCO	Kaos FIKSI

Selasa, 26 September 2023

No	Waktu	Durasi	Kegiatan	Tempat	Dresscode
1	08.00 - 12.00 WIB	240	• Presentasi dan Wawancara	Hotel	Seragam Sekolah
2	12.00 - 13.00 WIB	60	• ISHOMA	Hotel	
3	13.00 - 15.00 WIB	120	• Presentasi dan Wawancara	Hotel	Seragam Sekolah
4	15.00 - 15.30 WIB	30	• ISHOMA	Hotel	
5	15.30 - 17.30 WIB	120	• Presentasi dan Wawancara	Hotel	Seragam Sekolah
6	17.30 - 19.00 WIB	90	• ISHOMA	Hotel	
7	19.00 - 21.00 WIB	120	• Prepare Expo	SMESCO	Bebas Rapi

Rabu, 27 September 2023

No	Waktu	Durasi	Kegiatan	Tempat	Dresscode
1	08.00 - 10.00 WIB	120	• Prepare Expo	SMESCO	Seragam Sekolah
2	10.00 - 11.00 WIB	60	• Pembukaan Expo	SMESCO	Seragam Sekolah
3	11.00 - 12.00 WIB	60	• EXPO - Tamu dan Juri Berkeliling Expo	SMESCO	Seragam Sekolah
4	12.00 - 13.00 WIB	60	ISHOMA	SMESCO	
5	13.00 - 14.00 WIB	60	• EXPO	SMESCO	Seragam Sekolah
	14.00 - 15.30 WIB	90	• Talkshow Sesi I: Wishnutama • moderator Wientor Rah Mada, topik: Wirausaha Masa Depan Indonesia • Talkshow Sesi II: Leonard Theosabrata (Dirut SMESCO), Asep Sukmayadi (Kepala BPTI), dan Safira Aprilia Safitri (Wirausaha Muda), topik: Menjadi Pengusaha Muda, Peluang dan Tantangan		

Kamis, 28 September 2023

No	Waktu	Durasi	Kegiatan	Tempat	Dresscode
1	08.00 - 10.00 WIB	120	• Expo • Talkshow Wirausaha Muda Fiksioner	SMESCO	Seragam Sekolah
2	10.00 - 12.00 WIB	120	• Expo • Sesi EntrepreneurHub Kemenkop UKM	SMESCO	Seragam Sekolah
3	12.00 - 13.30 WIB	90	ISHOMA	SMESCO	
4	13.30 - 15.00 WIB	90	• Expo • Talkshow Ekonomi Syariah	SMESCO	Seragam Sekolah



No	Waktu	Durasi	Kegiatan	Tempat	Dresscode
5	15.30 - 17.00 WIB	90	<ul style="list-style-type: none">• Expo• Talkshow Produk Halal/Industri Halal	SMESCO	Seragam Sekolah
6	17.00 - 19.00 WIB	120	ISHOMA	SMESCO	
7	19.00 - 21.00 WIB	120	<ul style="list-style-type: none">• Pengukuhan Duta Kewirausahaan FIKSI 2023	SMESCO	Bebas Rapi

Jumat, 29 September 2023

No	Waktu	Durasi	Kegiatan	Tempat	Dresscode
1	07.00 - 11.30 WIB	210	<ul style="list-style-type: none">• City Tour	Sentra UKM	Kaos FIKSI
2	11.30 - 13.30 WIB	120	ISHOMA dan Sholat Jumat	Hotel	
3	14.00 - 17.00 WIB	90	<ul style="list-style-type: none">• Upacara Penganugerahan Pemenang dan Penutupan FIKSI 2023	SMESCO	Baju Daerah

Sabtu, 30 September 2023

No	Waktu	Durasi	Kegiatan	Tempat	Dresscode
1	07.00 - Selesai	-	<ul style="list-style-type: none">• Kepulangan	Hotel	Bebas Rapi



**BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA
PUSAT PRESTASI NASIONAL
SEKRETARIAT JENDERAL
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

Alamat Kantor BPTI : Jalan Gardu RT.10 / RW.02, Srengseng Sawah, Jagakarsa, RT.10/RW.2,
Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12640