



RULE BOOK BUSINESS CASE MAHASISWA

I/O FESTIVAL 2026

Diselenggarakan oleh
Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Tarumanagara

DAFTAR ISI

LATAR BELAKANG

TUJUAN DAN TEMA KEGIATAN

TIMELINE

ALUR PENDAFTARAN

SYARAT DAN KETENTUAN UMUM

PENGUMUMAN DAN PENGHARGAAN

DESKRIPSI LOMBA

KETENTUAN KOMPETISI

KETENTUAN DISKUALIFIKASI

SISTEM LOMBA

KETENTUAN PENILAIAN

BIAYA REGISTRASI

CONTACT PERSON

LATAR BELAKANG

Dalam kesempatan kali ini, *I/O Festival 2026* yang diselenggarakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara (BEM FTI Untar) mengadakan lombanya kembali, salah satu diantaranya merupakan lomba *Business Case* yang di buka untuk tingkat mahasiswa dan umum. Kompetisi ini bertujuan untuk menguji kemampuan mahasiswa/i maupun non-mahasiswa/i dalam merancang dan mengimplementasikan ide, kreativitas dan solusi dalam merumuskan strategi yang tepat, terukur, dan aplikatif guna memastikan keberlanjutan serta pertumbuhan bisnis.

Untuk itu besar harapan kami agar kegiatan ini dapat diselenggarakan dengan sukses, sehingga mampu memotivasi peserta untuk menjadi individu yang inovatif, cerdas, kritis, solutif. Kompetisi ini juga bertujuan untuk mendorong peserta agar dapat mendapatkan ilmu dan menerapkannya dalam proses pemecahan masalah, serta menciptakan solusi dan inovasi yang lebih relevan dengan kemajuan era teknologi serta memberikan manfaat yang luas.

TUJUAN KEGIATAN

Tujuan kegiatan:

1. Meningkatkan minat dan kemampuan peserta dalam mengidentifikasi permasalahan nyata serta merancang solusi inovatif yang berdampak dan berkelanjutan.
2. Membentuk pola pikir *problem solver* yang kreatif, adaptif, dan visioner, serta memiliki keberanian mengambil keputusan berbasis analisis, empati terhadap kebutuhan pengguna, dan tanggung jawab sosial.
3. Memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengembangkan dan mempresentasikan solusi yang aplikatif dan terukur, dengan model implementasi yang jelas serta potensi keberlanjutan di dunia nyata.

TEMA KEGIATAN

Tema Kegiatan :

“Technology into Action, Ideas into Impact”

Subtema :

Subtema kompetisi akan ditentukan secara langsung oleh **Official Case Collaborator** kami yang akan dipublikasikan pada 24 Maret 2026, dan Subtema spesifik hanya akan diumumkan pada Case Release di tanggal 9 April 2026.

Tema Talkshow :

“Ideas that Matter: Impactful Solutions”

TIMELINE

**REGISTRASI DAN
PENGUMPULAN
KARYA 1**
15 Maret - 30 April 2026

01

**PENILAIAN
KARYA 1**
1 Mei - 10 Mei 2026

03

**TECHNICAL
MEETING**
15 Mei 2026

05

**FINAL
(PRESENTASI)
PESERTA**
4 Juni - 5 Juni 2026

07

**PENGUMUMAN
PEMENANG
DAN CLOSING**
5 Juni 2026

09

02

**CASE
RELEASE**
9 April 2026

04

**PENGUMUMAN
FINALIS**
13 Mei 2026

06

**PENGUMPULAN
PPT**
28 Mei 2026

08

TALKSHOW
5 Juni 2026

ALUR PENDAFTARAN

1. Peserta melakukan pendaftaran melalui *link website* <https://www.iofest.com>.
2. Peserta dapat melakukan pendaftaran sampai batas waktu yang sudah ditetapkan.
3. Peserta lomba wajib membayar biaya pendaftaran sebesar Rp 60.000,-/tim (*Early Bird Price*, 15 Maret - 05 April 2026) & Rp 80.000,-/tim (*Regular Price*, 06 - 30 April 2026) ke Bank BCA dengan nomor rekening 7560391051 a.n Yusuf Abdurrahman Aslam.
4. Peserta wajib mengumpulkan proposal untuk tahap penyisihan pada tanggal 06 - 30 April 2026, paling lambat 30 April 2026 pukul 12:00 malam WIB.
5. Pengumpulan karya akan dikumpulkan melalui Google Forms yang telah disediakan dalam format *file* PDF, dengan ketentuan penamaan *file* sebagai berikut:
(ex. BC_IOFEST_Proposal_NamaTim_AsalLembagaPendidikan/Umum).
6. Peserta yang telah mendaftar akan dianggap menerima serta menyetujui semua persyaratan lomba yang sudah ditetapkan.

SYARAT DAN KETENTUAN UMUM

1. Peserta lomba merupakan mahasiswa/i aktif atau non-mahasiswa/i di seluruh Indonesia.
2. Peserta mahasiswa dari kategori mahasiswa/umum wajib merupakan mahasiswa/i aktif program diploma atau sarjana, yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau surat keterangan aktif. Seluruh anggota tim kategori mahasiswa diharuskan berasal dari satu universitas yang sama.
3. Peserta non-mahasiswa/i diwajibkan menyertakan kartu identitas. Untuk peserta umum dari kategori mahasiswa/umum, tidak memiliki batasan status pendidikan dan anggota tim diperbolehkan berasal dari institusi atau daerah yang berbeda.
4. Peserta lomba akan bersaing dalam tim, minimal 1 orang dan maksimal 3 orang.
5. Apabila sudah mendaftar pada satu cabang lomba, peserta tidak diperbolehkan untuk mendaftarkan diri pada cabang lomba lainnya.
6. Peserta yang telah terdaftar tidak dapat digantikan dengan peserta lain.
7. Tim yang sudah mendaftar wajib menyelesaikan proses administrasi dalam waktu yang telah ditentukan.
8. Karya yang diperlombakan bersifat orisinal dan belum pernah diperlombakan sebelumnya.
9. Jika peserta telat mengumpulkan karya selama 30 menit dari batas waktu yang telah ditentukan, maka peserta akan mendapatkan pengurangan sebesar 10 poin.

SYARAT DAN KETENTUAN UMUM

10. Perwakilan setiap tim yang menjadi finalis wajib menghadiri *Technical Meeting* yang dilaksanakan pada Jumat, 15 Mei 2026 melalui Zoom Meeting.
11. Bagi yang tidak menghadiri *Technical Meeting* dianggap menyetujui seluruh peraturan yang ada.
12. Setiap peserta diwajibkan mem-follow akun Instagram @iofest.untar dan melakukan share twibbon pada akun Instagram masing-masing dari setiap peserta. Twibbon dapat diakses melalui link <https://iofest.com/kompetisi/business-case>.
13. Untuk kelengkapan dokumen yang dibutuhkan, dapat di-download melalui link <https://iofest.com/kompetisi/business-case>.
14. Seluruh peserta wajib mengikuti rangkaian dari awal hingga akhir acara.
15. Setiap keputusan panitia dan penilaian juri akan bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
16. Setiap peserta yang tidak dapat memenuhi persyaratan, maka akan dinyatakan gugur.
17. Biaya pendaftaran tidak dapat ditarik kembali, apabila peserta mengundurkan diri atau didiskualifikasi.

PENGUMUMAN

1. Informasi yang berkaitan dengan lomba akan diinformasikan melalui akun Instagram @iofest.untar.
2. Pengumuman pemenang akan diberitahukan secara *offline* di tempat Universitas Tarumanagara.
3. Seluruh peserta akan mendapatkan e-sertifikat setelah seluruh rangkaian acara selesai. Hadiah yang diberikan akan dikenakan PPh Pasal 21 (pemotongan pajak) dengan tarif 5% sesuai PPh Pasal 17.

PENGHARGAAN

- ◆ Juara 1 : Uang Pembinaan Rp. 5.000.000 dan e-sertifikat.
- ◆ Juara 2 : Uang Pembinaan Rp. 3.500.000 dan e-sertifikat.
- ◆ Juara 3 : Uang Pembinaan Rp. 2.500.000 dan e-sertifikat.

DESKRIPSI LOMBA

Business Case I/O Festival 2026 adalah kompetisi yang menguji kemampuan analisis, kreativitas, dan ketajaman strategi peserta dalam menghadapi tantangan bisnis yang nyata. Melalui kompetisi ini, peserta ditantang untuk merumuskan gagasan dan solusi bisnis yang inovatif, terstruktur, berbasis data (*data-driven*), serta memiliki proyeksi dampak (*impact projection*) yang logis guna memastikan keberlanjutan bisnis.

Lomba ini terdiri dari dua babak. Babak pertama merupakan tahap penyisihan yang dilakukan melalui penilaian proposal. Peserta yang lolos akan melaju ke babak final secara *offline* di Universitas Tarumanagara untuk mempresentasikan hasil strategi akhirnya di hadapan dewan juri, guna menunjukkan kemampuan analisis, penguasaan materi, dan kelayakan implementasi dari strategi yang diajukan.

KETENTUAN KOMPETISI

1. Lomba ini terdiri dari 2 babak, babak penyisihan dinilai melalui proposal yang telah dikumpulkan, dan babak final yang diselenggarakan secara *offline* di tempat Universitas Tarumanagara.
2. Proposal ataupun Karya yang diusulkan tidak melanggar peraturan perundangan yang berlaku, ketertiban umum, norma kesusilaan, dan tidak mengandung unsur SARA.
3. Proposal ataupun Karya merupakan ide orisinal peserta, bukan merupakan hasil plagiarisme.
4. Peserta hanya dapat mengajukan 1 proposal ataupun karya yang merupakan hasil orisinal dari peserta itu sendiri.
5. Dewan juri berhak membatalkan kemenangan peserta apabila terbukti adanya indikasi plagiarisme.
6. Keputusan panitia dan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

KETENTUAN DISKUALIFIKASI

1. Peserta terdaftar lebih dari 1 tim.
2. Peserta tidak melengkapi syarat administrasi yang telah ditentukan.
3. Peserta membuat karya yang mengandung SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan), pornografi, serta hal lain yang bertentangan dengan etika, norma, dan hukum yang berlaku di Indonesia.
4. Peserta melakukan tindakan kecurangan ataupun plagiarisme.
5. Peserta tidak mengumpulkan karyanya sesuai *timeline* yang telah ditetapkan.
6. Peserta tidak sesuai dengan syarat & ketentuan peserta yang telah ditentukan oleh panitia.
7. Peserta terlambat mengumpulkan karya dari batas waktu toleransi, yaitu 30 menit dari waktu yang telah ditetapkan.
8. Peserta tidak hadir pada saat presentasi *offline* pada tanggal 04 - 05 Juni 2026.
9. Setiap keputusan panitia dan penilaian juri yang ada akan bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

SISTEM LOMBA

Ketentuan penulisan proposal adalah sebagai berikut :

1. Format menggunakan PDF pada kertas ukuran A4, jenis huruf Times New Roman dengan *size font* 12, spasi 1,5, ukuran margin kiri 4 cm, kanan atas dan bawah 3cm.
2. Peserta diperbolehkan mendesain proposal *business case* sekreatif mungkin.
3. *Cover* (nama tim/kelompok, nama solusi dari Case)
4. Daftar isi.
5. Format Proposal:

Bagian Awal :

- Halaman sampul (dibuat sekreatif mungkin meliputi judul, subtema, logo Perguruan Tinggi, nama tim, nama anggota, nama Perguruan Tinggi, Kota dan tahun)
- Kata Pengantar
- Daftar Isi
- *Executive Summary*

Bab I Pendahuluan :

- Latar Belakang
- Visi dan Misi dari Solusi *Business Case* yang ditawarkan
- Analisis SWOT

SISTEM LOMBA

Bab II Pembahasan:

- Deskripsi Solusi Business Case yang ditawarkan
- Aspek Perencanaan
- Analisis Kompetisi dan Peluang Pasar
- Strategi Implementasi
- Aspek Sumber Daya Manusia
- Analisis Anggaran dan Keuangan
- Proyeksi Keberlanjutan Solusi
- Mengandung *Impact Projection*:

Impact Projection sendiri merupakan kejelasan masalah yang diangkat dan ketepatan solusi dalam menjawab akar permasalahan. Juri akan menilai kelogisan metode perhitungan/estimasi dampak serta validitas data pendukung/riset peserta. Penilaian berfokus pada seberapa terukur, realistis (tidak *overclaim*), dan aplikatif gagasan yang ditawarkan.

Bab III Penutup:

- Kesimpulan dan Saran
- Daftar Pustaka
- Lampiran (Lembar orsinilitas)

6. Proposal dikumpulkan dalam format PDF dan diberi judul dengan format

BC_IOFEST_Proposal>NamaTim_AsalLembagaUniversitas/Umum.

SISTEM LOMBA

Penyisihan:

.... Pada tahap ini peserta harus mendaftarkan diri terlebih dahulu melalui *link* www.iofest.com/kompetisi/business-case, kemudian mengumpulkan karya 1 berupa proposal pada *link* <https://bit.ly/PengumpulanIOFest26>. Pendaftaran dan pengumpulan karya 1 paling lambat tanggal 30 April 2026 pada waktu 12:00 malam WIB.

Petunjuk penulisan proposal adalah sebagai berikut :

1. Penyusunan proposal sesuai sistematika yang telah ditentukan.
2. Penulisan proposal *Business Case* sesuai dengan subtema yang telah ditentukan.
3. Penulisan proposal *Business Case* menggunakan kertas A4 dengan batas margin kiri 4 cm, kanan 3 cm, atas 3 cm, dan bawah 3cm.
4. Proposal diketik menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).
5. Proposal diketik dengan *font* Times New Romans dengan ukuran 12 pt.
6. Seluruh bagian proposal diketik dengan spasi antar baris 1,5 dengan format *justify* (kecuali abstrak dan daftar pustaka dengan spasi antar bari 1,0).
7. Penomoran halaman awal (kecuali *cover*) diberi nomor halaman dengan huruf :
i, ii, iii, ..., yang diletakkan pada sudut kanan bawah. Halaman inti dan akhir diberi nomor halaman dengan angka : 1, 2, 3, ..., yang diletakkan pada sudut kanan atas.
8. Proposal terdiri dari minimal 15 halaman dan maksimal 20 halaman tidak termasuk *cover*, ringkasan, daftar isi, dan lampiran.
9. Desain sampul sesuai dengan kreativitas masing-masing tim.
10. Pengiriman *softcopy* dalam bentuk PDF.

SISTEM LOMBA

Final:

Para peserta yang berhasil lolos ke tahap final akan diwajibkan untuk membawa setidaknya 1 (satu) perwakilan dari setiap tim untuk mengikuti *Technical Meeting* sebagai persiapan pada tahap final. Pada tahap final, sebelum presentasi secara *offline* berlangsung, peserta wajib mengumpulkan PPT (Pitch Deck) yang akan digunakan pada saat presentasi final.

1. Final akan dilakukan secara *offline* di Universitas Tarumanagara.
2. Peserta diharapkan memakai pakaian rapi dan sopan, untuk mahasiswa/i wajib menggunakan almamater universitasnya masing masing.
3. Peserta diwajibkan untuk hadir 10 menit sebelum acara mulai.
4. Presentasi berisikan penjelasan konsep bisnis, gambaran bisnis, beserta dengan *impact projection*.
5. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
6. Peserta akan mempresentasikan ide mereka dalam bentuk Power Point. Kemudian waktu presentasi diberikan selama 15 menit lalu setelahnya juri diperbolehkan untuk menanyakan secara langsung terkait presentasi yang dibawakan oleh peserta dalam kurun waktu 10 menit.

KETENTUAN PENILAIAN

1. Tahap Penyisihan

Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot Penilaian
Format & Struktur Proposal	Kesesuaian format, sistematika penulisan, serta kelengkapan proposal sesuai ketentuan yang berlaku.	10
Originalitas dan Kreativitas	Keunikan dan inovasi dalam menawarkan solusi terhadap permasalahan yang diangkat.	20
Kesesuaian dengan Case Book	Karya dan solusi bisnis harus relevan dengan Business Case yang telah diberikan oleh Official Case Collaborator	15
<i>Impact Projection</i>	Kejelasan masalah yang diangkat dan ketepatan solusi dalam menjawab akar permasalahan. Juri wajib menilai kelogisan metode perhitungan /estimasi dampak serta validitas data pendukung/riset peserta. Penilaian berfokus pada seberapa terukur, realistis (tidak <i>overclaim</i>), dan aplikatif gagasan yang ditawarkan.	25
Kelayakan & Validasi Implementasi	Penilaian terhadap kelogisan action plan, efisiensi rancangan anggaran, serta seberapa realistis dan aplikatif solusi strategi bisnis tersebut untuk dieksekusi di lapangan berdasarkan proposal yang diajukan.	20
Ketepatan Penggunaan Bahasa	Kejelasan dan penyajian materi yang bersifat sopan, serta tata tulis menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan PUEBI.	10

KETENTUAN PENILAIAN

2. Tahap Final


Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot Penilaian
Keberhasilan Implementasi	Kualitas, kelayakan implementasi, dan presentasi solusi bisnis yang ditawarkan.	25
<i>Impact Projection</i>	Penilaian menitikberatkan pada kualitas dan kekuatan solusi sebagai jawaban atas permasalahan nyata. Solusi harus layak diimplementasikan, memiliki potensi penerapan dan skalabilitas yang jelas, berkelanjutan, serta dilengkapi indikator dampak yang terukur. Juri menguji kelayakan implementasi dan konsistensi proyeksi dampak melalui demonstrasi karya serta argumentasi yang logis dan berbasis data. Aspek fitur dan desain hanya dinilai sejauh mendukung efektivitas solusi.	35
Presentasi	Pemaparan materi, manajemen waktu, serta interaksi tim.	20
Sesi Tanya Jawab	Dapat menjawab pertanyaan juri dengan kritis, logis, dan cepat. Etika dalam memberikan jawaban.	20


BIAYA REGISTRASI

Pada kompetisi ini peserta wajib membayar biaya pendaftaran sebesar Rp 60.000,-/tim (*Early Bird Price*, 15 Maret - 05 April 2026) & Rp 80.000,-/tim (*Regular Price* 06 - 30 April 2026).

CONTACT PERSON

Putri Agita

 Whatsapp: 081383956160

 Line: 0418putri