



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

BUKU PANDUAN  
**LIKMI #2**  
**2023**

Lomba Inovasi Kewirausahaan  
Mahasiswa Indonesia

*OPEN* →

MORE INFORMATION

 <http://likmi.uny.ac.id/>

 @likmi.uny

 <https://bit.ly/InfoLIKMIUNY>

## KATA PENGANTAR

Salam kewirausahaan!

Kewirausahaan dipandang sebagai kemampuan untuk menentukan, mengembangkan, menciptakan atau menggabungkan inovasi pada suatu usaha agar memiliki nilai lebih. Kewirausahaan selalu mencari hal-hal yang baru sebagai tantangan untuk berubah dan perubahan tersebut dimanfaatkan sebagai peluang. Mahasiswa Indonesia dituntut memiliki kemampuan kewirausahaan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Lebih kurang dua tahun Indonesia dilanda wabah pandemi COVID-19. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi mahasiswa yang menekuni bidang wirausaha untuk tetap bertahan, bersaing, dan menyesuaikan diri dengan kondisi pasca pandemi COVID-19.

Universitas Negeri Yogyakarta berkomitmen mendukung penguatan perekonomian Indonesia melalui program pengembangan wirausaha di perguruan tinggi. Oleh karena itu melalui bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Negeri Yogyakarta menginisiasi Lomba Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia (LIKMI) yang telah dimulai sejak tahun 2022. LIKMI merupakan wadah dan ajang lomba bagi mahasiswa yang memiliki rencana usaha maupun usaha yang telah berjalan dengan baik untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan (*award*) secara sportif atas inovasi usaha yang akan atau telah dilakukan. Melalui LIKMI diharapkan dapat tercipta ekosistem wirausaha di Indonesia khususnya di lingkungan perguruan tinggi.

Buku panduan ini disusun sebagai acuan pelaksanaan Lomba Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia (LIKMI) tahun 2023. Terima kasih kepada para pihak yang telah mendukung terlaksananya LIKMI tahun 2023.

Yogyakarta, 20 Januari 2023

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes., AIFO

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. DASAR HUKUM PELAKSANAAN PROGRAM.....	2
C. TUJUAN DAN MANFAAT.....	2
D. SYARAT DAN KETENTUAN.....	3
E. KATEGORI LOMBA.....	4
F. SISTEMATIKA PROFIL PENULISAN.....	5
G. KRITERIA PENILAIAN.....	8
H. HADIAH LOMBA .....	9
I. TAHAPAN KEGIATAN .....	9
J. NARAHUBUNG .....	10
K. PENUTUP.....	10

## A. LATAR BELAKANG

Kewirausahaan merupakan kemampuan berpikir kreatif, berperilaku inovatif, yang berdaya, berkreasi, berkarya, dan bersahaja dalam rangka mendapatkan pendapatan melalui kegiatan usaha. Kemampuan berpikir kreatif dan berperilaku inovatif yang terus menerus dilakukan dibutuhkan untuk menciptakan suatu hal berbeda dari yang sebelumnya sudah ada. Kewirausahaan selalu mencari hal-hal yang baru sebagai tantangan untuk berubah dan perubahan tersebut dimanfaatkan sebagai peluang. Mahasiswa Indonesia dituntut memiliki kemampuan kewirausahaan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*ability to create the new and different*) atau kemampuan kreatif dan inovatif. Mahasiswa juga dituntut memiliki pandangan visioner, berwawasan luas, mengikuti perkembangan zaman, serta terbuka terhadap konsep dan ide baru. Kemampuan mahasiswa tersebut secara riil tercermin dalam kemampuan dan kemauan untuk memulai usaha (*startup*), kemampuan untuk mengerjakan sesuatu yang baru (*creative*), kemauan dan kemampuan untuk mencari peluang (*opportunity*), kemampuan dan keberanian untuk menanggung risiko (*risk bearing*), serta kemampuan untuk mengembangkan ide dan mengelola sumber daya yang dimiliki. Kemauan dan kemampuan-kemampuan tersebut diperlukan terutama untuk: (1) melakukan proses/teknik baru (*the new technic*), (2) menghasilkan produk atau jasa baru (*the new product or new service*), (3) menghasilkan nilai tambah baru (*the new value added*), (4) merintis usaha baru (*new business*), yang berorientasi pasar, dan (5) mengembangkan organisasi baru (*the new organization*).

Dalam mengembangkan suatu usaha, diperlukan adanya inovasi dan kreativitas pada diri mahasiswa untuk dapat tetap bertahan dan bersaing. Keduanya seringkali dipandang hampir serupa. Inovasi dan kreativitas adalah inti dari kewirausahaan. Kreativitas dan inovasi tersebut pada akhirnya mampu memberikan kontribusi bagi masyarakat. Inovasi dalam berusaha adalah kemampuan untuk menerapkan solusi kreatif terhadap masalah dan peluang untuk meningkatkan atau untuk memperbaiki kinerja usaha, usaha memikirkan sesuatu atau kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya, bagaimana memikirkan dan melakukan sesuatu yang baru yang dapat menambah atau menciptakan nilai-nilai manfaat baik secara sosial maupun secara ekonomik. Sedangkan kreativitas dapat dipandang sebagai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang, bagaimana menghadirkan sesuatu benda atau hal yang sebelumnya belum ada untuk dipergunakan, ide kreatif dapat melibatkan sebuah usaha penggabungan dua hal atau lebih ide-ide secara langsung, usaha memikirkan sesuatu atau kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Lebih kurang 2 tahun Indonesia dilanda wabah COVID-19. Adanya pandemi COVID-19 di Indonesia nyatanya membawa dampak di berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalamnya, aspek ekonomi. Banyak perusahaan yang gulung tikar selama masa pandemi COVID-19 akibatnya tidak sedikit masyarakat yang terpaksa bekerja di rumah bahkan harus kehilangan pekerjaan mereka. Kondisi yang terjadi pasca pandemi COVID-19 telah merubah pola pikir sebagian besar mahasiswa. Seorang mahasiswa yang menekuni bidang wirausaha

dituntut untuk tetap dapat bertahan, bersaing, serta menyesuaikan diri di tengah pemulihan kondisi ekonomi Indonesia pasca pandemi COVID-19. Hal ini dapat dilakukan mahasiswa dengan selalu melihat peluang, berpikir kreatif, dan berperilaku inovatif. Oleh karena itu, Lomba Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia (LIKMI) yang saat ini merupakan tahun kedua pelaksanaan dilakukan sebagai ajang untuk menyajikan (ekspo) dan mempertandingkan berbagai inovasi wirausaha mahasiswa Indonesia dalam rangka memperkuat ekonomi nasional dan persaingan sehat para pelaku usaha agar terus melakukan inovasi dalam mempertahankan dan mengembangkan usaha yang telah dijalankan maupun masih berupa rencana usaha. LIKMI merupakan wadah dan ajang lomba bagi mahasiswa yang memiliki rencana usaha maupun usaha yang telah berjalan dengan baik untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan (*award*) secara sportif atas inovasi usaha yang akan atau telah dilakukan. LIKMI yang diselenggarakan oleh Universitas Negeri Yogyakarta juga sebagai media publikasi informasi usaha mahasiswa Indonesia.

## B. DASAR HUKUM PELAKSANAAN PROGRAM

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2. Peraturan Presiden Nomor 2 Tahun 2022 tentang Pengembangan Kewirausahaan Nasional Tahun 2021-2024.
3. Rencana Strategis Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2021 – 2025.

## C. TUJUAN DAN MANFAAT

### TUJUAN

Lomba Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia (LIKMI) bertujuan untuk:

1. Memberikan kontribusi nyata dalam membantu permasalahan UMKM di Indonesia sebagai dampak pandemi COVID-19.
2. Memberikan pengakuan dan penghargaan (*award*) atas inovasi usaha yang telah dan sedang dijalankan oleh mahasiswa Indonesia.
3. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menyajikan (ekspo) berbagai inovasi wirausaha mahasiswa Indonesia dalam rangka memperkuat ekonomi nasional.
4. Meningkatkan capaian mahasiswa berprestasi pada masing-masing perguruan tinggi peserta.
5. Mendukung terciptanya inovasi wirausaha di Indonesia khususnya di lingkungan perguruan tinggi.
6. Menumbuhkan motivasi mahasiswa dalam berwirausaha sehingga memiliki sikap percaya diri, bekerja keras, berani mengambil resiko, pantang menyerah, kreatif, inovatif, dan berperilaku pemimpin.

### MANFAAT

Lomba Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia (LIKMI) memiliki manfaat untuk:

1. Mendorong mahasiswa pelaku usaha untuk mengembangkan inovasi pada usahanya.

2. Mendorong mahasiswa dalam menginovasikan perencanaan usaha.
3. Mempromosikan produk atau jasa melalui media perlombaan.
4. Menjadi benchmark (studi banding) usaha.
5. Mendapatkan ilmu dalam mengembangkan inovasi.
6. Menambah relasi untuk mengembangkan usaha.
7. Memudahkan melakukan evaluasi produk dan jasa.

## D. SYARAT DAN KETENTUAN

### 1. Persyaratan:

- a. Tercatat sebagai mahasiswa aktif jenjang D3/D4/S1 pada sebuah perguruan tinggi di Indonesia
- b. Mahasiswa Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) atau kelas karyawan **tidak diperkenankan** mengikuti lomba
- c. Mengunggah bukti pindaian Kartu Tanda Mahasiswa (KTM).
- d. Mengunggah Kartu Rencana Studi (KRS) semester terakhir yang dapat diambil dari sistem informasi akademik perguruan tinggi. Apabila perguruan tinggi belum melakukan KRS Tahun Ajaran 2022/2023 Genap maka diperbolehkan menggunakan KRS Tahun Ajaran 2022/2023 Gasal (KRS semester sebelumnya).
- e. Memiliki rencana usaha atau memiliki usaha yang telah berjalan, dikelola sendiri oleh kelompok mahasiswa, dan bukan usaha berbentuk *reseller* atau *franchise*.
- f. Setiap kelompok usaha membuat dan mengunggah proposal usaha sesuai dengan kriteria/ketentuan/sistematika yang telah ditetapkan dalam **bentuk dokumen PDF**.

### 2. Ketentuan:

- a. Lomba bersifat kelompok.
- b. Kelompok maksimal terdiri dari 3-7 orang mahasiswa.
- c. Setiap perguruan tinggi diperbolehkan mengirimkan lebih dari 1 judul usaha.
- d. Setiap mahasiswa hanya boleh terdaftar sebagai ketua atau anggota pada salah satu kelompok.
- e. Inovasi pada usaha yang telah berjalan akan mendapatkan nilai tambah.
- f. Setiap kelompok usaha mengunggah surat pengantar/surat tugas dari perguruan tinggi (minimal setingkat fakultas/perguruan tinggi) untuk mengikuti kegiatan perlombaan dalam bentuk dokumen PDF.
- g. Melakukan registrasi dan unggah dokumen persyaratan pada laman <https://likmi.uny.ac.id> paling lambat pada tanggal 12 Februari 2023 pukul 23.59 WIB.
- h. Seluruh proposal usaha yang diterima oleh panitia akan diseleksi berdasarkan kriteria penilaian dan dipilih 6 (enam) judul usaha terbaik untuk menjadi finalis, yang nantinya akan mempresentasikan inovasi usaha di hadapan dewan juri melalui aplikasi *zoom*.

- i. Tim yang lolos seleksi tahap kedua (dinyatakan sebagai finalis) diwajibkan mengirimkan *file* presentasi kepada panitia sesuai waktu yang telah ditentukan dan tidak diperkenankan untuk diubah.
- j. Presentasi dilakukan maksimal 10 menit dan dilanjutkan tanya jawab 15 menit.
- k. Dewan juri berhak membatalkan kemenangan peserta apabila terbukti ada indikasi kecurangan atau pelanggaran.
- l. Lomba akan dilaksanakan apabila syarat minimal peserta lomba terpenuhi untuk dinyatakan sah sebagai sebuah kompetisi lomba tingkat nasional yaitu minimal peserta berasal dari 4 provinsi yang berbeda dan minimal terdapat 9 (sembilan) judul usaha yang berkompetisi pada tiap kategori lomba. Apabila tidak terpenuhi, maka kategori lomba tersebut dibatalkan.
- m. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
- n. Seluruh rangkaian kegiatan lomba bersifat **GRATIS**, tidak dipungut biaya apapun.

## E. KATEGORI LOMBA

### 1. Usaha Kuliner Makanan (UKA)

Inovasi pada usaha produk makanan yang diproduksi dari bahan mentah menjadi setengah jadi atau produk akhir. Contoh: Snack, street food, warung makanan, catering, dll.

### 2. Usaha Kuliner Minuman (UKI)

Inovasi pada usaha produk minuman yang diproduksi dari bahan mentah menjadi setengah jadi atau produk akhir. Contoh: Boba milk, Cheese Drink, Jamu dari Daun Jambu Biji

### 3. Usaha *Fashion* (UFA)

Inovasi pada usaha produk terkait fashion (baju, celana, aksesoris, tas, sepatu, topi, dan lain-lain). Contoh: Jilbab Ecoprint, Tas Batik Nusantara, Ciput Anti Pusing dll.

### 4. Usaha Kecantikan (UKE)

Inovasi pada usaha produk kecantikan (kosmetik, perawatan kecantikan, dan lain-lain). Contoh: Jasa Make Up Artist (MUA), pembuatan kosmetik dan produk perawatan herbal, dll.

### 5. Usaha Produk Kreatif (UPK)

Inovasi pada usaha produk yang memiliki nilai kreativitas dan ide. Contoh : pembuatan produk kerajinan/*craft*, kerajinan kain lokal (songket, batik, tenun), fotografi, jasa titip (jastip), desain uang mahar, produk daur ulang, dll.

### 6. Usaha Teknologi Terapan dan Rancangan Teknologi (UTT)

Inovasi pada usaha produk penerapan teknologi tepat guna dan pengembangan teknologi di berbagai bidang bisnis. Contoh: Penerapan IoT, energi terbarukan, VR/AR, dll.

### 7. Usaha Pendidikan/Pelatihan (UPP)

Inovasi pada usaha dibidang pendidikan/pelatihan untuk masyarakat. Contoh: Bimbingan belajar, kursus, les privat, perpustakaan, dll.

## 8. Usaha Peternakan/Budidaya (UPB)

Inovasi pada usaha di bidang budidaya atau peternakan yang dapat meningkatkan nilai tambah atau daya saing produk. Contoh : Budidaya ikan guppy, aquascape, peternakan domba, dll.

## 9. Usaha Teknologi *Start-up* Digital (UTS)

Inovasi pada usaha dibidang teknologi digital untuk mengatasi permasalahan masyarakat Indonesia. Contoh: Pengembang aplikasi, pembuatan website, desain grafis, dll.

## 10. Usaha MICE (UMI)

Inovasi pada usaha dibidang MICE (*Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition*) dalam rangka mengembangkan destinasi pariwisata. Contoh: *Tour and travel, event organizer, tour guide*, dll

## 11. Usaha *Entertainment* (UEN)

Inovasi pada usaha yang bergerak di bidang jasa *entertainment*. Contoh: Seni pertunjukan, pertunjukan wayang, pertunjukan ketoprak, tari tradisional, tari modern, *wedding singer*, band, orkestra, dll.

## 12. Usaha Sosial Media Kreatif (USM)

Inovasi pada usaha yang menunjukkan kreativitas dalam media sosial baik berupa video, gambar, suara, dan lain-lain. Contoh : *content creator, vlogger, youtuber, videographer, fotografer, editor, influencer*, podcast.

## F. SISTEMATIKA PROFIL PENULISAN

1. Proposal usaha diketik dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam kertas ukuran A4, huruf *Times New Roman* ukuran 12, jarak spasi 1.5, batas *margin*: 3-3-3-3. Maksimal ditulis dalam 15 halaman (tidak termasuk halaman cover, daftar isi, *executive summary*, dan lampiran) dan disajikan dalam **format file pdf**.
2. Desain proposal usaha bebas sesuai kreativitas masing-masing kelompok.
3. Setiap proposal usaha harus berisi:
  - a. **Nama Judul Usaha**: Berisi tentang judul yang dapat mencakup tema dan tujuan dari usaha yang diajukan, dapat memberikan kesan menarik, unik, khas, dan rasional.
  - b. **Identitas Pemilik dan Usaha**: berisi informasi nama dan lokasi usaha, pemilik usaha, kepemilikan saham (jika ada), dan status hukum usaha (jika ada),
  - c. **Executive Summary**: merupakan rangkuman singkat mengenai profil usaha, maksimal satu halaman dan terdapat informasi terkait inovasi usaha yang diperlombakan.
  - d. **Isi Profil Usaha**, terdiri dari:
    - 1) Penjelasan Singkat Profil Usaha: berisi penjelasan singkat usaha yang dijalankan, alasan mengapa memilih usaha, bisa dicantumkan visi, misi, tujuan, dan profil usaha, dan keunikan usaha.

- 2) Analisa SWOT: merupakan penjelasan ringkas dari *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunities* (Kekuatan) dan *Threats* (Hambatan) dari usaha yang sudah dijalankan sampai saat ini.
  - 3) Produk atau Jasa: Deskripsi tentang jenis produk atau jasa yang ditawarkan/dijual beserta fungsinya.
- e. **Strategi Usaha:** merupakan penjabaran strategi usaha yang dilakukan oleh mahasiswa dalam menjalankan usaha pada masa pandemi Covid-19.
  - f. **Inovasi Usaha:** merupakan penjabaran inovasi usaha yang menjadi andalan dalam mengembangkan dan menjalankan usaha sehingga usaha yang dijalankan tetap eksis sampai saat ini. Bagian ini menjadi salah satu kunci utama dalam penilaian. Mahasiswa harus melakukan komparasi dengan pesaing usaha sejenis dan harus mampu menunjukkan inovasi usaha yang dilakukan secara sportif dan objektif.
  - g. **Laporan Keuangan atau Proyeksi Keuangan:** merupakan penjelasan singkat dari laporan keuangan proyeksi bagi rencana usaha atau laporan keuangan riil bagi usaha yang telah berjalan dan tingkat keuntungan yang didapatkan.
  - h. **Timeline Usaha:** merupakan penjabaran dari *timeline* usaha mulai dari awal usaha dibuka sampai dengan usaha tersebut berjalan.
  - i. **Lampiran,** lampiran berisi bukti-bukti dokumentasi, atau bukti lain yang mendukung dan memperkuat inovasi usaha yang diandalkan dalam menjalankan usaha.
4. Sistematika proposal usaha yang diunggah dalam pendaftaran/seleksi untuk dikompetisikan:
    - Halaman Cover
    - Daftar Isi
    - *Executive Summary*
    - **Bab I Profil Usaha**
      - Identitas Pemilik Usaha
      - Penjelasan Singkat Profil Usaha
      - Analisa SWOT
      - Produk
    - **Bab II Strategi Usaha**
      - Tidak ada sub bab khusus dalam penjabaran strategi usaha. Pada bagian ini mahasiswa bebas berinovasi dalam menyajikan strategi usaha.
    - **BAB III Inovasi Usaha**
      - Komparasi dengan pesaing usaha sejenis.
      - Inovasi usaha yang sudah dilakukan.
      - Diperbolehkan menambahkan sub komponen lain yang diperlukan untuk memperkuat paparan terkait inovasi usaha sesuai kreativitas masing-masing.

● **BAB IV**

BAB IV Laporan Keuangan	BAB IV Proyeksi Keuangan
<p>Bagian ini membuktikan bahwa <b>usaha yang telah berjalan</b> dan menyajikan informasi yang komunikatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Harga Pokok Penjualan (HPP)</li> <li>○ Laporan penjualan</li> <li>○ Laporan laba rugi</li> <li>○ Arus kas</li> <li>○ Neraca</li> </ul>	<p>Bagian ini membuktikan bahwa <b>usaha masih berupa rencana</b> dan menyajikan informasi yang komunikatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kebutuhan modal.</li> <li>○ Sumber dan penggunaan modal.</li> <li>○ Laporan keuangan (proyeksi penjualan, proyeksi L/R, proyeksi Cash Flow, Neraca).</li> <li>○ Analisis titik impas (BEP).</li> </ul>

● **BAB V Timeline Usaha**

- Tidak ada sub bab khusus dalam penjabaran *timeline* usaha. Pada bagian ini mahasiswa bebas berinovasi dalam menyajikan *timeline* usaha yang telah dan akan dilakukan.

● **Lampiran**

- Sesuai kebutuhan untuk menyakinkan/menguatkan.

Diperbolehkan membuat gambar/infografis/bagan/diagram untuk memperjelas atau mem-visualisasikan produk/jasa atau inovasi produk/jasa yang diandalkan. Ukuran *file* maksimal yang dapat diunggah adalah 10 MB. Sedangkan untuk lampiran dapat dicantumkan berupa link Google Drive.

Format nama *file* yang diunggah:

**Kode Kategori Usaha\_Nama PT\_Nama Ketua Kelompok\_Judul Usaha.**

Misalnya terdapat kelompok mahasiswa atas nama Sintia Rahma dari Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki usaha dalam bidang kuliner makanan dengan judul usaha Ayam Negeri Wangi

**Contoh:** UKA\_Universitas Negeri Yogyakarta\_Sintia Rahma\_Ayam Negeri Wangi.

G. KRITERIA PENILAIAN

NO	KRITERIA	BOBOT	SKOR	NILAI (BOBOT x SKOR)
<b>A.</b>	<b>TAHAP I Penilaian Administrasi Dokumen</b>			
1.	Kartu Tanda Mahasiswa	25		
2.	Kartu Rencana Studi (KRS) semester terakhir (Tahun Ajaran 2022/2023 Genap)*	25		
3.	Dokumen Proposal Usaha	50		
	<b>Jumlah A</b>	<b>100</b>		
<b>B.</b>	<b>TAHAP II Penilaian Substansi Proposal Usaha</b>			
1.	Analisis Profil Usaha	10		
2.	Analisis Strategi Usaha	20		
3.	Analisis Inovasi Usaha	30		
4.	Laporan Keuangan atau Proyeksi Keuangan	20		
5.	<i>Timeline</i> Usaha	5		
6.	Lampiran & Bukti Pendukung	5		
7.	Usaha Telah Berjalan	10		
	<b>Jumlah B</b>	<b>100</b>		
<b>C.</b>	<b>TAHAP III Penilaian Presentasi <i>Online</i></b>			
1.	Presentasi	15		
2.	Konsep/Ide/Gagasan/Analisis	20		
3.	Inovasi Usaha yang Telah Dijalankan	25		
4.	Kemampuan Menjawab Pertanyaan	30		
5.	Usaha Telah Berjalan	10		
	<b>JUMLAH C</b>	<b>100</b>		

**Keterangan:**

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7 (1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik)

\* Apabila perguruan tinggi belum melakukan KRS Tahun Ajaran 2022/2023 Genap maka diperbolehkan menggunakan KRS Tahun Ajaran 2022/2023 Gasal (KRS semester sebelumnya).

## H. HADIAH LOMBA

Predikat kejuaraan yang diperebutkan dalam LIKMI:

- Juara 1: Uang pembinaan Rp. 1.500.000,- + e-sertifikat
- Juara 2: Uang pembinaan Rp. 1.250.000,- + e-sertifikat
- Juara 3: Uang pembinaan Rp. 1.000.000,- + e-sertifikat
- Harapan 1: Uang pembinaan Rp. 700.000,- + e-sertifikat
- Harapan 2: Uang pembinaan Rp. 500.000,- + e-sertifikat
- Harapan 3: Uang pembinaan Rp. 300.000,- + e-sertifikat

Total hadiah dalam Lomba Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia (LIKMI) yang diperebutkan sebesar **Rp. 63.000.000,- (Enam puluh tiga juta rupiah)** untuk 12 kategori lomba yang dipertandingkan. Penentuan juara dilakukan berdasarkan penilaian pada tahap penjurian dan presentasi *online*. Penjurian dilakukan oleh juri yang ahli dibidangnya yaitu akademisi dan/atau praktisi wirausaha/pengusaha. Juara umum ditentukan berdasarkan perolehan medali masing-masing perguruan tinggi.

## I. TAHAPAN KEGIATAN

No	Tahapan Lomba	Waktu
1.	Pendaftaran	1 – 12 Februari 2023
2.	Seleksi	15 – 17 Februari 2023
3.	Pengumuman Lolos Seleksi Tahap I (Administratif)	18 Februari 2023
4.	Pengumuman Lolos Seleksi Tahap 2 (Finalis)	20 Februari 2023
5.	<i>Technical Meeting</i>	21 Februari 2023
6.	Pengumpulan <i>File</i> Presentasi	21 – 23 Februari 2023
7.	Penjurian dan Presentasi <i>Online</i>	25 Februari 2023
8.	Pengumuman Pemenang	26 Februari 2023

## J. NARAHUBUNG

Instagram : <https://www.instagram.com/likmi.uny/>

Telegram : <https://bit.ly/InfoLIKMIUNY>

Website : <https://likmi.uny.ac.id>

## K. PENUTUP

Demikian buku panduan Lomba Inovasi Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia (LIKMI) tahun 2023 ini disusun untuk menjadi acuan pelaksanaan bagi mahasiswa yang mengikuti lomba ini. Diharapkan kedepan perguruan tinggi dapat terus menumbuhkan dan mendukung semangat wirausaha di Indonesia khususnya di lingkungan perguruan tinggi, mampu melahirkan wirausaha yang handal, profesional, inovatif, dan berkelanjutan.



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA



MORE INFORMATION

 <http://likmi.uny.ac.id/>

 [@likmi.uny](https://www.instagram.com/likmi.uny)

 <https://bit.ly/InfoLIKMIUNY>