

Term Of References (TOR)

2nd UNIVERSITAS TEUKU UMAR AWARDS



Source of Inspiration

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS TEUKU UMAR
ACEH BARAT
2016**

I. PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum

Universitas Teuku Umar (UTU) telah sukses melaksanakan kegiatan 1st UTU Awards pada tahun 2015 tingkat perguruan tinggi se-Aceh. Pada tahun ini, UTU kembali melaksanakan kegiatan 2nd UTU Awards dengan skala yang lebih luas mencakup seluruh mahasiswa yang terdaftar di perguruan tinggi se Indonesia.

Universitas Teuku Umar (UTU) memiliki impian besar menjadi kampus berkarakter kewirausahaan di kawasan Barat Selatan Aceh. Lulusan dari UTU diharapkan menjadi *trend setter* terciptanya wirausahawan-wirausahawan baru Aceh ke depannya.

Kegiatan ini adalah wujud rasa tanggung jawab UTU untuk menciptakan sekaligus meningkatkan wirausahawan muda di Indonesia. Kegiatan ini juga menjadi *starting point* menggali ide kreatif dan inovatif mahasiswa, sehingga diharapkan dapat muncul gagasan atau ide baru pada bidang *agro dan marine industries* sesuai dengan kompetensi utama UTU.

1.2 Jenis Perlombaan

UTU Awards 2016 adalah kegiatan tahun kedua yang memiliki 5 kegiatan perlombaan, yaitu :

- a. Perencanaan Bisnis
- b. Desain Toko Online
- c. Lomba Karya Inovatif Dan Produk Kreatif Berbasis Pertanian Dan Perikanan
- d. Riset Unggulan Berbasis Entrepreneurship
- e. Catur Teuku Umar

1.3 Persyaratan Peserta

Peserta pada kegiatan ini adalah :

1. Mahasiswa DIII/S1 aktif pada seluruh Perguruan Tinggi Negeri/Swasta di Indonesia yang terdaftar pada PDPT Dikti yang dibuktikan dengan KTM.
2. Peserta dapat berupa perseorangan atau beregu (tim) dengan maksimal 3 orang mahasiswa dari Perguruan Tinggi yang sama.
3. Jika dibimbing oleh seorang Dosen, maka Dosen yang bersangkutan harus berasal dari Perguruan Tinggi yang sama dengan mahasiswa.
4. Setiap Tim hanya dapat mengirimkan 1 judul materi dan setiap mahasiswa hanya boleh berada dalam 1 tim.

5. Materi yang dikirimkan merupakan hasil pemikiran sendiri dan belum pernah diikutsertakan dalam perlombaan apapun atau dipublikasikan sebelumnya.
6. Tidak ada batasan jumlah peserta dari setiap Universitas/Institut/Sekolah Tinggi/Akademi.

1.4 Penghargaan

Penghargaan yang diberikan kepada pemenang untuk masing-masing perlombaan pada kegiatan ini adalah :

- Juara I** : Uang Tunai Rp 7.500.000 + Piala Gubernur Aceh + Piagam
Juara II : Uang Tunai Rp 6.000.000 + Piala Bupati Aceh Barat + Piagam
Juara III : Uang Tunai Rp 5.000.000 + Piala Rektor UTU + Piagam
Juara Harapan I : Uang Tunai Rp 4.000.000 + Piagam
Juara Harapan II : Uang Tunai Rp 3.000.000 + Piagam

Institusi pendidikan (Universitas/Institut/Sekolah Tinggi/Akademi) dengan akumulasi nilai juara terbanyak akan membawa pulang **Piala Bergilir Menteri Ristek Dikti**.

1.5 Jadwal Kegiatan

Jadwal pelaksanaan kegiatan ini dapat dilihat pada tabel dibawah.

Kegiatan	Periode/Tanggal
Sosialisasi Kegiatan	Mei - Juni 2016
Pendaftaran Peserta dan Penerimaan Proposal (online)	1 Juli - 20 Okt 2016
Penilaian Proposal Peserta (online)	21 - 30 Oktober 2016
Pengumuman 5 Nominator	1 November 2016
Presentasi 5 Nominator di UTU	11 November 2016
Penyerahan Hadiah (pada UTU Award)	12 November 2016

1.6 Sistematisa Perlombaan

Sistematisa perlombaan dapat dilihat pada urutan berikut :

1. Calon peserta melakukan pendaftaran online pada laman www.utu.ac.id.
2. Setelah melakukan pendaftaran, peserta mengunggah (*upload*) materi lomba ke email awards@utu.ac.id dengan subjek email :
 - a. Perencanaan Bisnis : **BUSINESS2016_nama ketua tim_asal PT.pdf**
 - b. Desain Toko Online : **ESTORE2016_nama ketua tim_asal PT.pdf**
 - c. Produk Inovatif : **INNOVATOR2016_nama ketua tim_asal PT.pdf**
 - d. Riset Unggulan : **RISSET2016_nama ketua tim_asal PT.pdf**

3. Setiap materi yang dikirimkan harus menyertakan lembar pengesahan dari Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan/ Direktur Politeknik/ Ketua Sekolah Tinggi
4. Batas penerimaan materi perlombaan adalah tanggal 20 Oktober 2016 pukul 23.59 WIB.
5. Setelah dilakukan penilaian materi oleh Dewan Juri, akan diumumkan 5 nominator terbaik yang akan diumumkan pada tanggal 1 November 2016.
6. 5 Nominator tersebut akan diundang ke Universitas Teuku Umar untuk melakukan presentasi. (Biaya transportasi dan akomodasi ditanggung oleh masing-masing nominator)
7. Penyerahan hadiah akan dilaksanakan pada malam Anugerah UTU Awards pada tanggal 12 November 2016.

1.7 Informasi dan Keterangan

Sekretariat Panitia UTU Awards 2016

Laman : www.utu.ac.id

www.facebook.com/utuawards

twitter: @utuawards

Email : awards@utu.ac.id

Universitas Teuku Umar

Jalan Alue Peunyareng, Meureubo, Meulaboh-Aceh Barat

Contact Person : Ikhsan (085261426282)

II. PERENCANAAN BISNIS

2.1 Latar Belakang

Universitas Teuku Umar berkomitmen untuk mendorong motivasi, serta semangat berbisnis dan berwirausaha. Hal ini disebabkan rendahnya kesempatan kerja yang tersedia bagi para lulusan Perguruan Tinggi. Dimana dengan jumlah penduduk Negara Indonesia sekitar 213 juta atau 218 juta (versi BPS), jumlah penduduk usia kerja 169,33 juta, Jumlah wirausaha sebanyak 564.240 orang atau hanya sekitar 0.24% dari total jumlah penduduk Indonesia. Hal ini menunjukkan jumlah wirausaha di Indonesia masih sangat minim dan jauh dari ideal 2.5% dari total penduduk.

2.2 Tujuan

Melalui Kompetisi *Business Plan* ini, diharapkan dapat menumbuhkan semangat berwirausaha dan memotivasi para mahasiswa/i untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan dan mempunyai kemampuan untuk mengelola bisnis secara nyata.

Upaya menyelenggarakan Kompetisi *Business Plan* juga merupakan upaya langsung untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi masyarakat diberbagai bidang sektor dan diharapkan dapat mengurangi jumlah pengangguran terdidik

2.3 Juri

Dewi Andriany, SE, MM (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara)

Dr. Marlina Pujianti (Universitas Sriwijaya)

Dr. Said Musnadi, M.Si (Universitas Syiah Kuala)

Dr. Juli Mursida (Universitas Malikussaleh)

Dr. Ishak Hasan, M.Si (Universitas Teuku Umar)

2.4 Format Materi

2.4.1 Persyaratan Penulisan Rencana Bisnis

- ✓ Ide bisnis dibidang agro & maritim industri dapat berupa : Ide bisnis produk/jasa baru ataupun hasil dari Inovasi produk, disertai dengan Inovasi produksi dan Inovasi pemasaran.
- ✓ Business Plan yang diusulkan bukan bisnis yang telah beroperasi atau dalam pengembangan usaha.
- ✓ Business plan yang diusulkan harus layak diwujudkan.
- ✓ Business Plan yang diusulkan adalah karya original peserta bukan plagiatisme bisnis yang sudah ada

2.4.2 Syarat Proposal Rencana Bisnis

- ✓ Proposal Business Plan maksimal 7500 kata
- ✓ Proposal yang ikut sertakan tidak pernah dikompetisikan ditempat lain, original dan bukan hasil duplikasi

2.4.3 Sistematika Proposal Rencana Bisnis

Halaman Cover

Halaman Pengesahan

Daftar Isi

Executive Summary dibuat di bagian awal proposal yang memuat Uraian singkat dari keseluruhan konsep/isi proposal terdiri dari 1 halaman.

Pendahuluan, pada bagian ini menjelaskan mengenai: a. Latar belakang dan motivasi menjalankan bisnis b. Justifikasi pemilikan bisnis c. Tujuan yang hendak dicapai dari bisnis tersebut.

Analisis Produk atau Jasa yang menjadi ide bisnis. Produk yang dimaksud dapat berupa produk berbentuk dan dapat berupa jasa, yang dapat diinovasikan baik inovasi produk, inovasi proses produksi maupun inovasi pemasaran, bagian ini menjelaskan: Jenis dan nama produk, Karakteristik produk, Keunggulan produk dibandingkan produk saingan yang ada di pasar, Ketersediaan bahan baku dari produk yang dihasilkan

Analisis Pasar. Pada bagian ini proposal memuat analisis potensi dan peluang pasar, terserapnya produk di pasar , serta strategi yang akan diadopsi agar produk dapat bersaing dengan produk sejenis di pasar. Bagian ini memuat: profil konsumen, potensi dan segmentasi pasar, pesaing dan peluang pasar, media promosi yang digunakan, target atau rencana penjualan dalam 3 (tiga) tahun, strategi pemasaran yang diterapkan.

Analisis Proses produksi/operasional. Bagian ini menjelaskan bagaimana produk atau jasa dihasilkan, mencakup: bahan baku, bahan penolong dan peralatan yang digunakan, pasokan bahan baku, proses produksinya, jumlah produk/jasa yang dihasilkan dalam 3 (tiga) tahun, analisis sumber daya manusia, pemanfaatan sumber daya manusia, kualifikasi sdm yang dibutuhkan, uraian tugas (*job description*), sistem penggajian dan kompensasi.

Analisis Keuangan. meliputi : investasi yang dibutuhkan (kebutuhan modal kerja dan modal investasi), laporan arus kas, penentuan harga pokok penjualan, perhitungan kriteria kelayakan investasi (*npv*, *irr* dan *bep*), proyeksi neraca dan proyeksi laporan laba/rugi selama 3 (tiga) tahun .

Kesimpulan dan rekomendasi

Daftar Pustaka

Lampiran (tidak dihitung halamannya)

2.5 Kriteria Penilaian

I.	Sistematika penulisan (mencakup keseluruhan point yang telah ditentukan oleh panitia)	
a.	Relevansi judul dengan isi proposal	15%
b.	Originalitas gagasan	15%
c.	Inovatif dan kreativitas pemilihan produk	15%
d.	Kelayakan Implementasi Business Plan. (<i>Aspek Produk, Aspek Pasar, Aspek Operasional, Aspek Keuangan, & Aspek SDM</i>)	15%
	Total	60%
II.	Tahap Final Aspek yang dinilai:	
a.	Penilaian kualitas dan kejelasan Proposal Business Plan	10%
b.	Penilaian kualitas tahapan Presentasi Business Plan dan tanya jawab.	10%
c.	Penilaian Attitude (sikap atau perilaku dalam menyajikan presentasi dan saat menjawab pertanyaan)	10%
d.	Penilaian Penampilan (cara berpakaian)	10%
	Total	40%

III. DESAIN TOKO ONLINE

3.1 Latar Belakang

Setelah sukses melaksanakan UTU Awards tahun 2015 dalam skala mahasiswa perguruan tinggi se-Aceh, kali ini Universitas Teuku Umar kembali menyuguhkan 2nd UTU Awards tahun 2016. Cakupan peserta lomba juga diperluas dengan mengikutsertakan mahasiswa dari perguruan tinggi Aceh dan Sumatera Utara. Ada 5 (lima) jenis lomba yang akan dipertandingkan, salah satunya adalah Desain Toko Online (*E-Store Design*) berbasis *agro and marine industry*.

Lomba Desain Toko Online hadir sebagai upaya untuk merespon kehadiran dan perkembangan teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi. Kehadiran internet berdampak pada pola hidup masyarakat, khususnya dalam bidang ekonomi. Deskripsi keterkaitan fenomena penggunaan internet (ICT) dan ekonomi adalah lahirnya 'pasar baru' di mana pasar tersebut bersifat virtual atau maya. Pembeli dan penjual tidak saling bertemu secara langsung untuk bertransaksi. Barang yang diperjual belikan dipajang hanya berupa gambar dalam foto/video.

Atas dasar pemikiran tersebut, Universitas Teuku Umar akan melaksanakan Sayembara Desain Web Usaha (E-Store) tahun 2016. Kegiatan ini diperuntukkan kepada mahasiswa perguruan tinggi se-Aceh dan Sumatera Utara dengan tujuan mengasah daya nalar kreativitas dan inovasi mahasiswa dalam mencipta dan mendesain tampilan web, karena tuntutan akan penguasaan teknologi khususnya desain web menjadi kebutuhan futuristik yang akan menjadi alternatif lapangan kerja bagi para sarjana.

3.2 Tujuan

Tujuan dari kegiatan ini, sebagai berikut:

1. Merangsang dan menumbuh kembangkan *entrepreneurship spirit* mahasiswa;
2. Membangkitkan daya nalar kreatif dan inovatif mahasiswa dalam menciptakan desain website;
3. Menumbuhkembangkan jiwa ekonomi kreatif di mahasiswa.

3.3 Juri

Dr. Indra Budi, S.Kom (Universitas Indonesia)

Dr. Kridanto Surendro (Institut Teknologi Bandung)

Dr. Taufik Abidin (Universitas Syiah Kuala)

Muhammad Anggi Muchtar, ST, M.M.IT (Universitas Sumatera Utara)

Yusnaldi, M.Com (Universitas Teuku Umar)

3.4 Format Materi

- ✓ Teknik pembuatan website bebas.
- ✓ Desain disesuaikan dengan tema.
- ✓ Konten e-store harus berbasis produk agro and marine industry.
- ✓ Website yang dibuat bersifat dinamis dan harus interaktif.
- ✓ Muatan web tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, dan hal-hal yang dianggap membahayakan.
- ✓ Web tidak harus buatan sendiri.
- ✓ Menandatangani surat keterangan keaslian karya.
- ✓ Belum pernah memenangkan lomba desain web tingkat nasional dan internasional.
- ✓ Web harus menampilkan toko online.
- ✓ Web harus dapat berjalan dengan baik untuk versi desktop dan mobile.
- ✓ Plagiatisme akan didiskualifikasi.
- ✓ Hasil keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
- ✓ Hal yang belum diatur dapat ditambahkan kemudian.

3.5 Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian	Bobot
Orisinalitas ide	(1 s/d 9)
Kesesuaian dengan Tema	(1 s/d 9)
Layout dan Typografi	(1 s/d 9)
Desain interface web	(1 s/d 9)
Fitur dan inovasi web	(1 s/d 9)
Fungsionalitas	(1 s/d 9)

IV. KARYA INOVATIF DAN PRODUK KREATIF BERBASIS PERTANIAN DAN PERIKANAN

4.1 Latar Belakang

Melihat potensi pertanian Aceh, tidak dapat dipungkiri bahwa Universitas, sebagai pusat penelitian dan penghasil sarjana-sarjana pertanian memiliki peran besar dalam memanfaatkan dan mengembangkan pertanian Aceh, khususnya melalui pengembangan agroindustri yang tepat guna dan berkesinambungan (*sustainable agroindustry development*). Untuk mencapai tujuan tersebut, lulusan Universitas Teuku Umar dengan IPK tinggi dan orientasi untuk menjadi pegawai saja tidaklah cukup, mahasiswa juga dituntut memiliki keberanian dan kecakapan sehingga mampu menjadi seorang *agropreneur* (wirausaha dibidang agro dan kemaritiman). Lahirnya agropreneur-agropreneur baru diharapkan akan mengurangi beban pemerintah Aceh dan sekaligus membuka lowongan pekerjaan bagi masyarakat.

Karya inovatif/Produk Kreatif adalah produk kreatif berbasis pertanian dalam arti luas yang meliputi tanaman pangan, hortikultura, perikanan, peternakan, perkebunan dan kehutanan yang memiliki keunikan sehingga bermanfaat bagi pengguna. Karya inovatif/produk kreatif yang dimaksud dapat berupa :

1. Produk berbasis pertanian dan perikanan yang unik, dan atau
2. Metode atau proses yang lebih efisien atau efektif dalam pembuatan suatu produk berbasis pertanian dan perikanan.

4.2 Tujuan

Lomba Karya Inovatif dan Produk Kreatif Berbasis Pertanian dan Perikanan yang akan dilaksanakan oleh Universitas Teuku Umar diharapkan mampu menjangkau karya inovatif dan produk kreatif mahasiswa pada seluruh Perguruan Tinggi di Indonesia ataupun mahasiswa yang sudah menjadi agropreneur untuk berbagi dan memotivasi mahasiswa lainnya.

4.3 Juri

Dr. Syahril Chaniago, M.Pd (Ristekdikti)

Dr. Lisna Andiani (Universitas Islam Sumatera Utara)

Ikhsan Siregar, ST, M.Eng (Universitas Sumatera Utara)

Dr. Hendri Bustamam (Universitas Bengkulu)

Afrizal Hendri, S.Pi, M.Si (Universitas Teuku Umar)

4.4 Format Materi

Materi diketik pada kertas A4 dengan tulisan Calibri 11 diketik 1,5 spasi kecuali ringkasan satu spasi, dan maksimum 7000 kata (tidak termasuk Halaman Sampul, Lembar Pengesahan, dan Lampiran). Materi yang dikirimkan harus sesuai dengan format di bawah :

HALAMAN SAMPUL (lampiran 1)

HALAMAN PENGESAHAN (lampiran 2)

DAFTAR ISI

RINGKASAN (maksimum satu halaman)

Ringkasan berisi gambaran umum tentang produk, dan menjelaskan bahwa produk tersebut merupakan produk yang kreatif dan inovatif. Ringkasan harus mampu menguraikan secara cermat dan singkat tentang produk inovatif tersebut.

Bab 1. PENDAHULUAN

Uraian latar belakang , permasalahan, dan tujuan sehingga karya kreatif dan produk inovatif tersebut dapat memiliki manfaat baik secara ekonomi, sosial dan lingkungan.

Bab 2. PRODUK

Bab ini berisi tentang deskripsi produk secara jelas, meliputi bahan baku, harga, komposisi, kandungan, kemasan, dan penjelasan lain yang diperlukan.

Bab 3. PROSES PRODUKSI

Jelaskan proses produksi secara detail dan sistematis, meliputi pengadaan dan kebutuhan bahan baku, alur produksi dan waktu produksi, serta alat-alat yang dibutuhkan pada proses produksi.

Bab 4. KELAYAKAN PASAR DAN FINANSIAL

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana produk/karya dapat diterima di pasar dengan mempertimbangkan *supply/demand* dan serta peluang pasar. Kelayakan finansial meliputi pembuatan proyeksi arus kas dan dilihat juga berdasarkan kriteria investasi (NPV, IRR, Net B/C, dan Payback Period)

Bab 5. POTENSI PATEN /HAKI

Jelaskan pada Bab ini apakah produk/karya saudara memiliki potensi untuk mendapatkan HAKI/PATEN

Bab 6. POTENSI MANFAAT

Jelaskan dengan ringkas manfaat produk saudara baik dari sisi ekonomi, sosial, dan lingkungan.

Bab 7. PENUTUP

LAMPIRAN

4.5 Kriteria Penilaian

Kriteria dan Bobot Penilaian Materi dapat dilihat pada tabel dibawah.

No	Kriteria Penilaian (1 s/d 9)	Bobot
1	Inovasi Produk <ul style="list-style-type: none">- Orisinalitas- Keunggulan/keunikan produk- Aplikatif bagi masyarakat- Resiko dalam produksi	35 %
2	Potensi Bisnis <ul style="list-style-type: none">- Nilai kompetitif- Kemungkinan aplikasi dalam mekanisme pasar- Potensi konsumen	35 %
3	Dampak/manfaat bagi masyarakat <ul style="list-style-type: none">- Potensi manfaat ekonomi- Potensi manfaat sosial- Potensi manfaat lingkungan	30 %

V. RISET UNGGULAN BERBASIS ENTREPRENEURSHIP

5.1 Latar Belakang

Riset unggulan berbasis entrepreneurship adalah sebuah karya ilmiah dari hasil penelitian, dapat berbentuk eksperimen lapangan, eksperimen laboratorium, survei, studi literatur, penelitian terapan, dan lain sebagainya. Karya ilmiah harus memberikan gambaran tentang hasil kajian sebuah produk (barang dan jasa) yang dapat diterapkan di bidang industri.

5.2 Tujuan

Tujuan dari kegiatan ini adalah :

1. Menumbuh kembangkan iklim, budaya, jiwa, dan aktivitas riset berbasis kewirausahaan di lingkungan mahasiswa se-Aceh dan Sumatera Utara;
2. Mendorong terciptanya lulusan perguruan tinggi yang mandiri dan memiliki jiwa wirausaha baru yang kelak dapat menciptakan lapangan kerja;

5.3 Juri

Dr. Rer. Nat. Chaidir, Apt (Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi)

Dr. Dra. Pipih Suptijah, MBA (Institut Pertanian Bogor)

Dr. Martina Restuati, M.Si (Universitas Negeri Medan)

Dr. Ir. Agustia, M.Sc (Universitas Andalas)

Ari Saputra, ST, MT (Universitas Teuku Umar)

5.4 Format Materi

Tulisan karya ilmiah maksimum berjumlah 7000 kata, (tidak termasuk sampul, pengesahan dan lampiran), yang ditulis menggunakan font calibri ukuran 11 dengan jarak baris 1,5 spasi kecuali ringkasan satu spasi dan ukuran kertas A-4 serta mengikuti sistematika sebagai berikut:

HALAMAN SAMPUL (Lampiran 1)

HALAMAN PENGESAHAN (Lampiran 2)

DAFTAR ISI

RINGKASAN (maksimum satu halaman)

Kemukakan tujuan jangka panjang dan target khusus yang ingin dicapai serta metode yang akan dipakai dalam pencapaian tujuan tersebut. Ringkasan harus mampu menguraikan secara cermat dan singkat tentang rencana riset.

BAB 1. PENDAHULUAN

Uraikan latar belakang dan permasalahan yang akan diteliti, tujuan khusus, dan urgensi (keutamaan) riset. Pada bab ini juga dijelaskan temuan apa yang ditargetkan serta kontribusinya terhadap ilmu pengetahuan yang dalam hal ini terkait langsung dengan riset unggulan berbasis entrepreneurship.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Kemukakan *state of the art* dalam bidang yang diteliti, peta jalan riset unggulan yang mengacu kepada Rencana Induk Penelitian Universitas yang bersangkutan sebagai acuan primer serta hasil penelitian yang *up to date* dan relevan dengan bidang keahlian peneliti. Jika ada, jelaskan juga studi pendahuluan yang telah dilaksanakan dan hasil yang sudah dicapai oleh pengusul.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dilengkapi dengan bagan alir penelitian yang menggambarkan proses pencapaian tujuan dan rencana implementasi kegiatan kewirausahaan tersebut. Metode harus menjelaskan secara utuh tahapan penelitian yang jelas, luaran, indikator capaian yang terukur di setiap tahapan dan analisis yang digunakan dalam riset tersebut.

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uraikan hasil dari karya ilmiah tentang hasil kajian, temuan, ide pengembangan yang sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan dari riset.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka disusun berdasarkan sistem nama dan tahun, dengan urutan abjad nama pengarang, tahun, judul tulisan, dan sumber. Hanya pustaka yang dikutip dalam usulan penelitian yang dicantumkan di dalam daftar pustaka.

LAMPIRAN (*Curriculum Vitae*)

5.5 Kriteria Penilaian

5.5.1. Kriteria Penilaian Desk Evaluation

No	Kriteria Penilaian	Bobot (%)
1	Relevansi judul dengan isi riset	10
2	Perumusan Masalah: Ketajaman, latar belakang dan rumusan masalah, kejelasan tujuan	15
3	Kualitas penelitian yang akan dilakukan: Tinjauan pustaka, kekomprehensifan dan kedalaman teori	25
4	Ketepatan Metode Penelitian	20
5	Hasil: Kemanfaatan peluang pengembangan kewirausahaan	30
	<i>Jumlah</i>	100

5.5.2. KRITERIA PENILAIAN TAHAP FINAL (KHUSUS 5 NOMINATOR)

<i>No</i>	<i>Kriteria Penilaian</i>	<i>Bobot (%)</i>
1	Penilaian kualitas dan kejelasan hasil riset unggulan	30
2	Penilaian kualitas tahapan presentasi riset unggulan dan tanya jawab	35
3	Penilaian attitude (sikap atau perilaku dalam menyajikan presentasi dan saat menjawab pertanyaan)	20
4	Penilaian penampilan (cara berpakaian sopan dan rapi)	15
	<i>Jumlah</i>	100

VI. CATUR TEUKU UMAR

6.1 Latar Belakang

Universitas Teuku Umar (UTU) merupakan Universitas yang berlokasi di pantai Barat selatan Aceh, berkewajiban mengembangkan Pendidikan, Ekonomi, Budaya dan Olah Raga Di bidang olah raga terdapat satu cabang olah raga yaitu Catur Teuku Umar dimana Catur Teuku Umar tersebut telah ada semenjak jaman penjajahan Belanda.

Kegiatan ini adalah wujud rasa tanggungjawab UTU untuk mengharumkan nama Pahlawan Nasional, yaitu Teuku Umar Johan Pahlawan dan menghidupkan kembali Permainan Rakyat yang hampir punah di kalangan Masyarakat Aceh.

6.2 Tujuan

Tujuan dari kegiatan ini adalah :

1. Memperkenalkan kembali cabang olah raga Catur Teuku Umar kepada masyarakat.
2. Meningkatkan kemampuan mengatur strategi cara menyerang dan bertahan.
3. Mengasah ketangkasan berfikir.
4. Mengendalikan emosi bagi sesama pemain.
5. Saling menghargai dan jujur sesama pemain

6.3 Juri

Juri Catur Teuku Umar berasal dari Dosen dan Tenaga Kependidikan dari Universitas Teuku Umar yang sebelumnya telah bertanding pada cabang olah raga yang sama.

6.4 Sistematika Pertandingan

6.4.1. Umum

- ✓ Permainan berlangsung maksimum selama 15 menit dalam satu babak.
- ✓ Catur Teuku Umar mempunyai 3 (tiga) pimpinan kerajaan yaitu Raja, Permaisuri, dan Panglima Prang.
- ✓ Prajurit lawan berjumlah 22 dan langsung ditempelkan 8 prajurit di papan permainan.

6.4.2. Uraian Permainan

- ✓ Permainan dilakukan oleh dua orang.
- ✓ Panglima Prang yang pertama menyerang.
- ✓ Panglima Prang diletakkan ditengah papan permainan dan 8 prajurit mengelilingi ketiga Pimpinan Kerajaan.
- ✓ Panglima Prang melangkahi Prajurit dengan satu lompatan.
- ✓ Prajurit lawan harus mengurung ketiga Pimpinan Kerajaan tersebut

- ✓ Panglima Prang menghindari Prajurit agar tidak terkurung.
- ✓ Permainan berlangsung tiga kali maksimal 3 set, apabila set pertama dan kedua bermainimbang (1:1) maka dilanjutkan set ke tiga untuk penentuan pemenang.
- ✓ Jika salah satu pemain menang dua set berturut-turut, maka dialah yang menjadi pemenang.
- ✓ Ketiga Pimpinan Kerajaan boleh memangsa Prajurit dengan 1 kali lompatan.
- ✓ Apabila (Raja, Permaisuri, Panglima Prang dan Prajurit) sudah menyentuh papan permainan tidak boleh diangkat atau dipindah lagi (dianggap sah).
- ✓ Apabila Prajurit cadangan sudah habis, maka boleh prajurit yang ada dipapan permainan yang menutup langkahnya Panglima Prang dan dapat dipindahkan hanya satu langkah
- ✓ Apabila Prajurit cadangan masih ada maka Prajurit yang dipapan permainan tidak boleh untuk menutup langkah Panglima Prang
- ✓ Di dalam permainan, baik Panglima Prang maupun Prajurit diberikan waktu berpikir untuk melangkah selama 1 menit

6.5 Kriteria Penilaian

1. Apabila ketiga Panglima Prang tidak dapat dipagar selama berlangsung permainan maka Panglima Prang sebagai pemenang
2. Apabila ketiga Panglima Prang terkurung maka Prajurit lah yang menang.

Lampiran 1. Halaman Cover

JUDUL PERLOMBAAN
2nd UTU AWARDS

LOGO UNIVERSITAS ASAL

JUDUL MATERI

OLEH
NAMA KETUA PENELITI DAN ANGGOTA

FAKULTAS
UNIVERSITAS

BULAN DAN TAHUN

Lampiran 2. Format Halaman Pengesahan

HALAMAN PENGESAHAN
NAMA LOMBA
2nd UTU AWARDS

1. Judul Materi :
2. Ketua Tim :
- a. Nama Lengkap :
- b. Jurusan :
- c. Alamat surat :
- d. HP :
- e. E-mail :
3. Tema :
4. Bidang Keilmuan :
5. Tim Peneliti

No.	Nama	Program Studi	Bidang Keahlian
1			
2			

6. Lokasi :
7. Waktu :

Menyetujui

WR III/Dir. Kemahasiswaan/Dekan Fakultas/Ketua Jurusan*

Ketua Tim Peneliti

(.....)

NIP

(.....)

NIM

Note:

* *coret salah satu*

Toekoe Oemar Spel

utu awards 2016
Universitas Teuku Umar



Toekoe Oemar Spel

utu awards 2016
Universitas Teuku Umar

Source of inspiration



Source of inspiration

