



GUIDEBOOK

KOMPETISI BMC

LUMINUX 2.0



GUIDEBOOK KOMPETISI BMC

DESKRIPSI KOMPETISI BMC

Kompetisi Business Model Canvas (BMC) adalah ajang bagi peserta untuk merancang model bisnis terbaik dari suatu ide atau solusi digital. Fokus utamanya bukan sekadar ide yang menarik, melainkan bagaimana ide tersebut dapat dijabarkan secara terstruktur, layak dijalankan, dan berkelanjutan secara bisnis. Peserta dihadapkan pada suatu permasalahan nyata yang harus dipecahkan melalui pendekatan business model thinking, mulai dari mengidentifikasi kebutuhan pasar, merumuskan value proposition, hingga menyusun sembilan elemen Business Model Canvas secara utuh dan saling terkait.

LUMINUX 2.0 merupakan sebuah kompetisi tingkat nasional yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMP) D4 Manajemen Informatika Universitas Negeri Surabaya. Mengangkat tema "*Digital and AI-Driven Innovation: Building Future-Ready Business and User-Centered Applications*", kegiatan ini dirancang sebagai wadah bagi mahasiswa aktif se-Indonesia untuk mengasah kemampuan mereka dalam merancang model bisnis berbasis Artificial Intelligence (AI) yang tidak hanya inovatif, tetapi juga strategis, layak diimplementasikan, dan berdaya saing di dunia industri dan teknologi.

Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan secara online pada tahap seleksi dan offline pada tahap final. Kegiatan dimulai dari pendaftaran hingga pengumpulan karya berupa proposal model bisnis berbasis Business Model Canvas. Selanjutnya, dewan juri menyeleksi karya terbaik berdasarkan aspek Relevansi dengan Tema dan Subtema, Inovasi dan Kreativitas, Orisinalitas dan Keunikan, Potensi Implementasi/Kelayakan/Keberlanjutan Bisnis, serta Kelengkapan dan Kualitas Business Model Canvas. Peserta yang lolos akan mengikuti technical meeting sebelum melangkah ke tahap presentasi final. Pada tahap final, finalis mempresentasikan model bisnisnya secara luring di Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab bersama dewan juri. Rangkaian kompetisi diakhiri dengan pengumuman pemenang pada sesi awarding.

TEMA

"Digital and AI-Driven Innovation: Building Future-Ready Business and User-Centered Applications" (Inovasi Berbasis Digital dan AI: Membangun Bisnis dan Aplikasi Berorientasi Pengguna yang Siap Menghadapi Masa Depan)

SUBTEMA

A. Financial Technology (Fintech): Pengembangan Bisnis Berbasis Keuangan Digital

Peserta merancang model bisnis inovatif yang memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan solusi pada sektor keuangan. Peserta diharapkan menyusun Business Model Canvas (BMC) yang mampu menjawab berbagai permasalahan di bidang finansial melalui pemanfaatan teknologi, seperti pembayaran digital, pinjaman daring (*digital lending*), investasi digital, manajemen keuangan pribadi, *crowdfunding*, *blockchain*, maupun Artificial Intelligence (AI) untuk mendukung proses analisis keuangan. Fokus utama subtema ini bukan hanya mengembangkan aplikasi keuangan, tetapi merancang model bisnis yang inovatif, memiliki nilai tambah, layak diimplementasikan (*feasible*), memberikan manfaat bagi pengguna, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ekonomi digital. Peserta mengidentifikasi masalah pada sektor keuangan, menawarkan solusi berbasis teknologi digital, menyusun model bisnis yang layak dijalankan, memperhatikan keberlanjutan bisnis, serta memahami peluang industri fintech di Indonesia.

B. AI-Driven Green Business Ecosystem: Membangun Model Bisnis Berkelanjutan Berbasis AI untuk Masa Depan yang Ramah Lingkungan

Peserta merancang model bisnis inovatif yang memanfaatkan teknologi digital dan Artificial Intelligence (AI) untuk menyelesaikan permasalahan lingkungan sekaligus menciptakan nilai ekonomi yang berkelanjutan. Peserta diharapkan menyusun BMC yang mengintegrasikan AI dalam proses bisnis, seperti pengelolaan limbah (waste management), pengurangan emisi karbon, smart energy, circular economy, pertanian berkelanjutan (smart agriculture), green logistics, maupun sustainable supply chain. Model bisnis yang dikembangkan diharapkan mampu menciptakan nilai ekonomi sekaligus memberikan dampak positif terhadap lingkungan melalui solusi yang inovatif, layak diimplementasikan, dan berorientasi pada pembangunan berkelanjutan (*sustainable development*). Peserta diharapkan mampu mengidentifikasi permasalahan lingkungan, merancang solusi bisnis berbasis teknologi digital dan AI, menyusun model bisnis yang inovatif dan berkelanjutan, serta menganalisis peluang pasar terhadap produk atau layanan berbasis *green innovation*.

C. AI-Powered Inclusive Business Model: Model Bisnis Berbasis AI untuk Pemberdayaan UMKM

Peserta merancang model bisnis inovatif yang memanfaatkan teknologi digital dan Artificial Intelligence (AI) untuk meningkatkan daya saing, produktivitas, dan keberlanjutan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Peserta diharapkan menyusun BMC yang menjawab tantangan yang dihadapi UMKM, seperti keterbatasan akses pasar, pengelolaan operasional, pemasaran digital, analisis data pelanggan, manajemen stok, hingga pengambilan keputusan bisnis melalui pemanfaatan teknologi digital dan AI. Model bisnis yang dirancang diharapkan mampu memberikan solusi yang berorientasi pada kebutuhan UMKM, meningkatkan efisiensi operasional, memperluas peluang pasar, serta mendukung pertumbuhan UMKM melalui pemanfaatan teknologi digital dan AI. Peserta diharapkan mampu mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi UMKM, merancang solusi bisnis yang inovatif dan berkelanjutan, menyusun model bisnis yang layak diimplementasikan, serta menghasilkan dampak ekonomi yang nyata bagi pemberdayaan UMKM.

TIMELINE KOMPETISI

Open Registration Batch 1 = 6 - 25 Agustus 2026

Open Registration Batch 2 = 30 Agustus - 15 September 2026

Pengumpulan Proposal Karya = 6 Agustus - 20 September 2026

Pengumuman Finalis = 3 Oktober 2026

Technical Meeting Finalis = 11 Oktober 2026

Tahap Final Presentasi Finalis = 31 Oktober 2026

BIAYA PENDAFTARAN

- **Batch 1** : Rp50.000/Tim
- **Batch 2** : Rp60.000/Tim

SYARAT DAN KETENTUAN PENDAFTARAN PESERTA

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif program D3, D4, S1, atau sederajat dari perguruan tinggi di seluruh Indonesia yang dibuktikan dengan KTM, KTMS, atau Surat Keterangan Aktif Mahasiswa (SKA).

2. Peserta wajib melakukan pendaftaran melalui formulir pendaftaran yang dapat diakses melalui website resmi **LUMINUX 2.0** (<https://luminux2026.vercel.app/>) serta melengkapi seluruh persyaratan administrasi berikut:
 - a. Scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM/KTMS) seluruh anggota tim. Apabila tidak memiliki KTM/KTMS, peserta dapat melampirkan Surat Keterangan Aktif Mahasiswa (SKA).
 - b. Peserta wajib mengikuti akun Instagram @himafortic_unesa dan @luminux_2.0 serta mengunggah bukti mengikuti akun tersebut pada formulir pendaftaran.
 - c. Peserta wajib mengunggah twibbon resmi yang telah disediakan oleh panitia dan mengunggah bukti unggahan twibbon pada formulir pendaftaran dengan ketentuan sebagai berikut:
 - 1) Menggunakan twibbon resmi dan *caption* yang dapat diakses melalui tautan: <https://unesa.me/KebutuhanLombaBMC>
 - 2) Mengunggah twibbon dan *caption* pada akun Instagram pribadi.
 - 3) Menandai (mention) akun Instagram @luminux_2.0 dan lima (5) akun Instagram teman.
 - 4) Akun Instagram yang digunakan tidak dalam kondisi privat (*private*).
 - 5) Unggahan harus menggunakan akun Instagram utama, bukan akun kedua (second account) atau akun sejenis.
3. Kompetisi Luminux bersifat tim dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Struktur tim terdiri atas 1 (satu) ketua dan 1–2 (satu sampai dua) anggota, dengan jumlah total peserta maksimal 3 (tiga) orang dalam satu tim.
 - b. Setiap peserta hanya boleh tergabung dalam satu tim.
 - c. Anggota dalam satu tim dapat berasal dari berbagai program studi maupun angkatan yang berbeda di lingkungan universitas atau perguruan tinggi yang sama.
 - d. Setiap tim wajib menentukan nama tim yang sopan, tidak mengandung kata-kata kasar, serta bebas dari unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan).
4. Susunan anggota tim yang telah didaftarkan bersifat tetap dan tidak dapat diubah dengan alasan apa pun.
5. Peserta yang telah mendaftar dianggap menyetujui seluruh persyaratan kompetensi.
6. Setiap tim wajib melakukan pembayaran biaya pendaftaran sesuai dengan nominal yang berlaku pada masing-masing gelombang melalui metode pembayaran yang tersedia pada website resmi LUMINUX 2.0.
7. Setelah menyelesaikan proses pendaftaran, peserta dapat melakukan konfirmasi pendaftaran kepada narahubung a.n. Berliana Nidia (<https://wa.me/62085784149198>) dengan format pesan sebagai berikut:
KonfirmasiPendaftaran_NamaTim_NamaInstansi_CabangLomba
Contoh:
KonfirmasiPendaftaran_LogicLabs_UniversitasNegeriSurabaya_BMC.
Konfirmasi pendaftaran dilakukan untuk membantu proses verifikasi data peserta serta memperoleh informasi terkait grup WhatsApp peserta LUMINUX 2.0.
8. Uang pendaftaran tidak dapat dikembalikan apabila peserta menyatakan pengunduran diri.
9. Peserta bersedia dan wajib mengikuti seluruh rangkaian acara, prosedur, dan ketentuan perlombaan.

SYARAT DAN KETENTUAN LOMBA

1. Rangkaian kompetisi dilaksanakan melalui dua tahapan, yaitu tahap seleksi secara daring dan tahap final secara luring.
2. Karya yang dilombakan berupa karya yang belum pernah dilombakan sebelumnya.
3. Karya yang akan dilombakan tidak boleh dipublikasikan melalui media online atau offline hingga kompetisi yang diselenggarakan berakhir.
4. Karya yang diikuti sertakan harus sesuai dengan tema dan salah satu subtema yang telah ditentukan serta memenuhi kriteria penilaian yang berlaku.
5. Proposal karya kompetisi dikumpulkan melalui formulir pengumpulan karya yang telah disediakan panitia.
6. Peserta yang menjadi ketua tim wajib mengumpulkan proposal karya dan desain BMC dengan format (.pdf).
7. Setiap tim hanya diperkenankan mengumpulkan proposal karya sebanyak satu kali.
8. Empat tim dengan nilai terbaik pada tahap seleksi akan ditetapkan sebagai finalis dan berhak mengikuti babak final dengan mempresentasikan hasil karyanya secara luring sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh panitia.
9. Seluruh finalis wajib mengikuti sesi presentasi final secara luring di Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya (UNESA) pada waktu dan tempat yang telah ditentukan oleh panitia. Finalis yang tidak memenuhi ketentuan tersebut akan didiskualifikasi dari proses penilaian akhir, dinyatakan gugur dari kompetisi, dan tidak berhak ditetapkan sebagai pemenang.
10. Biaya akomodasi dan transportasi peserta yang lolos ke babak final sepenuhnya menjadi tanggung jawab masing-masing tim.
11. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang terbukti melanggar ketentuan lomba. Keputusan panitia dan dewan juri bersifat final serta tidak dapat diganggu gugat.
12. Panitia berhak mencabut gelar juara dari pemenang apabila ditemukan pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan ataupun saat proses pelaksanaan perlombaan.
13. Bagi tim yang mengalami kendala pada proses pendaftaran dimohon untuk segera menghubungi narahubung perlombaan yang tertera di akhir Guidebook ini.

KETENTUAN KARYA BMC

1. Karya yang dilombakan harus bersifat orisinal dan belum pernah dipublikasikan maupun diikuti sertakan dalam kompetisi lain, dengan melampirkan pernyataan orisinalitas karya yang ditandatangani oleh ketua tim.
2. Surat keterangan orisinal karya dapat diakses dan diunduh pada link berikut:
<https://unesa.me/KebutuhanLombaBMC>
3. Panitia LUMINUX 2.0 berhak mempublikasikan karya peserta melalui media sosial dan media publikasi resmi LUMINUX 2.0 dengan tetap mencantumkan identitas peserta serta tidak digunakan untuk kepentingan komersial.
4. Karya yang diikuti sertakan tidak boleh mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan), pornografi, kekerasan, maupun konten lain yang bertentangan dengan norma dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

TEMPLATE PROPOSAL KARYA

Template tersebut digunakan untuk mempermudah peserta dalam menyusun proposal secara sistematis dan sesuai dengan standar kompetisi. Proposal wajib disusun mengikuti struktur yang telah ditetapkan oleh panitia. Template proposal dan desain Business Model Canvas (BMC) dapat diakses dan diunduh melalui link berikut:

<https://unesa.me/KebutuhanLombaBMC>

MEKANISME KOMPETISI

1. Tahap Seleksi Proposal BMC

- Peserta wajib menggunakan template proposal dan desain BMC yang telah disediakan oleh panitia
- Pengumpulan tahap ini meliputi desain BMC dan proposal BMC.
- Proposal dan desain BMC yang dikumpulkan harus memenuhi ketentuan dan kriteria penilaian yang telah ditetapkan oleh panitia.
- Pengumpulan proposal dan desain BMC dimulai pada tanggal 6 Agustus–20 September 2026.
- Proposal dan desain dikumpulkan dalam bentuk (.pdf) oleh ketua tim.
- Berkas proposal dan desain BMC wajib menggunakan format nama file sebagai berikut :
 "LuminuxBMC_NamaTim_NamaKetuaKelompok_NamaInstansi"
 Contoh: "LuminuxBMC_LogisLabs_Dicky_UniversitasNegeriSurabaya"
- Pengumpulan proposal dan desain BMC dikumpulkan pada link berikut:
<https://unesa.me/PengumpulanKaryaBMCLuminux2026>
- Batas pengumpulan proposal dan desain BMC adalah tanggal 20 September 2026 pukul 23.59 WIB.
- Pengumuman finalis akan disampaikan pada tanggal 3 Oktober 2026 melalui Instagram resmi @luminux_2.0 dan grup WhatsApp peserta.

2. Tahap Final Presentasi

- Empat tim dengan akumulasi nilai proposal dan desain BMC tertinggi akan ditetapkan sebagai finalis dan berhak mengikuti babak final.
- Empat tim yang terpilih menjadi Finalis akan mempresentasikan ide bisnisnya secara luring di Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya (UNESA).
- Setiap tim akan menampilkan desain Business Model Canvas (BMC) serta slide presentasi (PPT) yang menjelaskan bagaimana bisnis mereka dapat berjalan dan berkembang.
- Durasi presentasi terdiri atas 10 menit sesi pemaparan dan 5 menit sesi tanya jawab untuk setiap tim.
- Format presentasi :
 - Wajib dalam bentuk PowerPoint (PPT). Menggunakan bahasa yang jelas, profesional, dan sistematis.
 - Menampilkan visualisasi BMC yang menarik dan mudah dipahami.
 - Mencakup penjelasan model bisnis, strategi pemasaran, sumber pendapatan, dan pengembangan bisnis.
- Aspek yang dipresentasikan harus mencakup hal-hal berikut:
 - Pendahuluan : Perkenalan tim dan latar belakang singkat dan gambaran umum bisnis yang dikembangkan
 - Desain Business Model Canvas (BMC) : Visualisasi Business Model Canvas dan penjelasan singkat dari setiap elemen BMC
 - Value Proposition (Proposisi Nilai): Solusi serta keterbaruan yang ditawarkan oleh bisnis dan keunikan dan keunggulan kompetitif dari model bisnis tersebut.
 - Target Pasar dan Customer Segment: Segmen pelanggan yang menjadi target bisnis dan Analisis kebutuhan pelanggan dan bagaimana bisnis dapat menjawabnya.
 - Revenue Streams dan Cost Structure Sumber pendapatan bisnis & proyeksi keuntungan dan perhitungan biaya yang dibutuhkan untuk operasional bisnis.

- 6) Strategi Pengembangan Bisnis : Rencana ekspansi atau inovasi bisnis dalam jangka pendek dan panjang.
- 7) Analisis Risiko dan Mitigasi : Identifikasi tantangan dalam implementasi bisnis dan Strategi untuk mengatasi risiko yang mungkin terjadi
- 8) Penutupan : Ringkasan singkat model bisnis dan pesan penutup yang kuat untuk meyakinkan juri
- g. Tim dengan skor tertinggi dari seluruh aspek akan dinobatkan sebagai pemenang lomba.
- h. Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan Juara Harapan 1 ditentukan berdasarkan akumulasi nilai proposal, desain BMC, dan presentasi.

KEPUTUSAN JURI

1. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dalam kompetisi Business Model Canvas (BMC).
2. Hasil penilaian dewan juri digunakan sebagai dasar penetapan Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan Juara Harapan 1.
3. Keputusan dewan juri dan panitia bersifat final serta tidak dapat diganggu gugat.

Elemen Business Model Canvas (BMC)

Setiap proposal wajib memuat sembilan elemen utama Business Model Canvas (BMC), yaitu:

1. Key Partners – Mitra utama yang mendukung operasional dan pengembangan bisnis.
2. Key Activities – Aktivitas utama yang dilakukan untuk menjalankan bisnis.
3. Key Resources – Sumber daya utama yang dibutuhkan untuk menjalankan bisnis.
4. Value Proposition – Nilai unik yang ditawarkan kepada pelanggan.
5. Customer Relationships – Strategi dalam membangun dan mempertahankan hubungan dengan pelanggan.
6. Channels – Saluran yang digunakan untuk menjangkau pelanggan.
7. Customer Segments – Segmen pelanggan yang menjadi target bisnis.
8. Cost Structure – Struktur biaya yang diperlukan dalam menjalankan bisnis.
9. Revenue Streams – Sumber pendapatan yang diperoleh dari model bisnis.

ASPEK PENILAIAN PROPOSAL

No	Kriteria Penilaian	Tolak Ukur / Indikator Penilaian	Bobot (%)
1	Relevansi dengan Tema dan Subtema	Kesesuaian ide bisnis dengan tema <i>Digital and AI-Driven Innovation: Building Future-Ready Business and User-Centered Applications</i> serta subtema yang dipilih. Ide bisnis harus mampu mengidentifikasi permasalahan nyata dan menawarkan solusi yang relevan melalui pemanfaatan teknologi digital dan Artificial Intelligence (AI).	15%
2	Inovasi dan Kreativitas	Tingkat inovasi dan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi digital dan Artificial Intelligence (AI), menghadirkan nilai tambah dan diferensiasi yang jelas, serta mampu menghasilkan solusi yang	20%

		relevan dan berdampak sesuai dengan subtema yang dipilih.	
3	Orisinalitas dan Keunikan	Ide bisnis merupakan hasil pengembangan orisinal peserta, tidak menjiplak konsep yang telah ada, serta menunjukkan keunikan dalam penyelesaian masalah maupun pengembangan model bisnis.	10%
4	Potensi Implementasi, Kelayakan, dan Keberlanjutan Bisnis	Model bisnis menunjukkan kelayakan untuk diimplementasikan melalui target pasar yang jelas, strategi monetisasi yang logis, peluang pengembangan usaha, serta keberlanjutan (sustainability) dari aspek ekonomi, bisnis, dan dampak yang dihasilkan.	20%
5	Kelengkapan dan Kualitas Business Model Canvas (BMC)	Business Model Canvas disusun secara lengkap, menunjukkan keterkaitan dan konsistensi antar sembilan elemen BMC, serta mampu menjelaskan hubungan antara permasalahan, solusi, pemanfaatan teknologi digital dan Artificial Intelligence (AI), strategi bisnis, serta pengembangan usaha secara logis, sistematis, dan komprehensif.	35%
Total			100%

ASPEK PENILAIAN PRESENTASI BMC

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Bobot (%)
1	Kejelasan Penyampaian	Mampu menyampaikan model bisnis secara sistematis, komunikatif, dan mudah dipahami, mulai dari latar belakang permasalahan, solusi yang ditawarkan, pemanfaatan teknologi digital dan Artificial Intelligence (AI), hingga Business Model Canvas secara runtut dan jelas.	20%
2	Penguasaan Materi	Pemahaman yang baik terhadap model bisnis yang dikembangkan, mampu menjelaskan keterkaitan antar elemen Business Model Canvas, serta memahami alasan penggunaan teknologi digital dan Artificial Intelligence (AI) dalam solusi yang ditawarkan.	25%

3	Argumentasi dan Daya Tarik Penyampaian	Mampu menyampaikan ide bisnis secara meyakinkan, menunjukkan kemampuan komunikasi yang persuasif, serta mempertahankan argumentasi berdasarkan analisis yang logis ketika menjawab pertanyaan juri.	15%
4	Ketepatan Waktu	Presentasi disampaikan sesuai alokasi waktu, dengan pengelolaan waktu efektif tanpa mengurangi kualitas penyampaian materi.	10%
5	Visualisasi dan Data Pendukung	Media presentasi disusun secara menarik, sistematis, dan profesional, didukung oleh data, ilustrasi, grafik, maupun informasi yang relevan sehingga mampu memperkuat pemahaman terhadap model bisnis yang dipresentasikan.	15%
6	Kerjasama Tim	Setiap anggota tim menunjukkan kontribusi proporsional, koordinasi yang baik, serta mampu bekerja sama menyampaikan materi maupun menjawab pertanyaan juri.	15%
Total			100%

PENGHARGAAN

- Juara 1: Uang pembinaan + Sertifikat Penghargaan.
- Juara 2: Uang pembinaan + Sertifikat Penghargaan.
- Juara 3: Uang pembinaan + Sertifikat Penghargaan.
- Juara Harapan 1: Uang pembinaan + Sertifikat Penghargaan.

INFORMASI LEBIH LANJUT

Panitia LUMINUX 2.0 berhak melakukan perubahan terhadap ketentuan yang tercantum dalam guidebook apabila diperlukan. Setiap perubahan akan diinformasikan melalui media sosial dan kanal informasi resmi LUMINUX 2.0.

Apabila terdapat informasi yang kurang jelas atau pertanyaan terkait pelaksanaan kompetisi, peserta dapat menghubungi narahubung berikut:

WhatsApp:

- <https://wa.me/+6285730779326> a.n Celyesta Bilqiis Putri Agata
- <https://wa.me/+620895613455746> a.n Fransisca Claudyna

Media Sosial :

Instagram : @himafortic_unesa dan @luminux_2.0

Website : <https://luminux2026.vercel.app/>