



BUKU PANDUAN

VESSEL PROGRAM

Divisi Inkubasi Bisnis dan Kewirausahaan
Lembaga Pengembangan Kemahasiswaan dan Alumni

Tahun 2023



Daftar Isi



- 01 | Daftar Isi
- 02 | Latar Belakang
- 03 | Tentang Program
- 04 | Tujuan
- 04 | Ruang Lingkup
- 04 | Luaran Program
- 05 | Tools
- 06 | Syarat dan Ketentuan
- 07 | Kategori Startup
- 09 | Tahapan Kegiatan Inkubasi
- 10 | Alur Kegiatan
- 12 | Pendanaan dan Penggunaan Anggaran
- 13 | Format Laporan Mingguan
- 16 | Skema Penilaian Challenge
- 18 | Format Laporan Akhir
- 19 | Format Laporan Keuangan
- 22 | Lampiran

Latar Belakang



Industri, inovasi dan infrastruktur yang berkelanjutan merupakan upaya untuk memberdayakan individu dari segala usia untuk turut bertanggungjawab dalam menciptakan sebuah solusi untuk (1) meningkatkan pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan; (2) membuka kesempatan kerja penuh dan produktif; serta (3) menyediakan lapangan pekerjaan yang layak, bagi masyarakat.

Saat ini sekitar 1.500 - 1.700 startup di Indonesia mengalami kegagalan. Sebanyak 42% kasus *startup* gagal akibat ketidaksesuaian produk dengan kebutuhan pasar. Sehingga hal paling penting yang dapat mempertahankan bisnis *startup* ialah produk yang tepat, teknologi, maupun model bisnis sesuai kebutuhan audiens.

Disisi lain, Indonesia tercatat menjadi salah satu negara yang memiliki jumlah penduduk yang cukup besar. Data BPS (2020) mencatat bahwa jumlah penduduk Indonesia telah mencapai angka 268 juta jiwa pada tahun 2016 dengan rasio jumlah pengusaha Indonesia berada di angka 3,10%. Nilai rasio ini masih tertinggal jika dibandingkan rasio jumlah pengusaha di negara ASEAN lainnya (BPS, 2018).

Selain ketidaksesuaian produk, faktor yang mendasari kegagalan *startup* ialah minimnya partisipasi generasi muda dalam menghadirkan solusi yang inovatif untuk menjawab berbagai tantangan kebutuhan masyarakat. Selain itu, kurangnya peran seorang *leader* dan team yang berfokus terhadap perkembangan tren, teknologi, tingkat fleksibilitas dalam beradaptasi serta mampu berkolaborasi lebih baik. Lebih lagi, minimnya *coaching, training* hingga pendampingan menjadi salah satu faktor yang cukup besar pengaruhnya dalam menentukan keberlangsungan dari sebuah *startup*.

Divisi Inkubasi Bisnis dan Kewirausahaan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY) menginisiasi sebuah program pendampingan *startup* mahasiswa yang dikenal dengan nama Vessel Program. Program ini hadir guna mendorong dan memfasilitasi mahasiswa UMY dari berbagai disiplin ilmu (sains, teknologi, dan bisnis) untuk menginisiasi sebuah *startup* yang berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di masyarakat.



Tentang Program

Divisi Inkubasi Bisnis dan Kewirausahaan a.k.a Divisi *Startup and Business Incubator* (SEBI) sebagai sebuah wadah kreativitas dan inovasi mahasiswa yang memiliki *passion* pada bidang *entrepreneurship*, meluncurkan sebuah rangkaian program bernama **Vessel Program**.

Vessel Program merupakan sebuah rangkaian kegiatan pembentukan dan pendampingan bisnis yang diadakan oleh SEBI UMY dengan tujuan membentuk *startup* yang dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di masyarakat.



VESSEL

Program ini hadir untuk memfasilitasi dan mendorong mahasiswa untuk membentuk sebuah *startup* yang dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di masyarakat.

Program ini memberikan wawasan untuk mengeksplorasi berbagai masalah dan menemukan solusi jitu yang dapat dimonetisasi. Bentuk kegiatan Vessel Program terdiri dari *mentoring & coaching 1 on 1*, seminar/webinar, *workshop* dan mini kompetisi yang dikemas dalam satu program berdurasi selama 4-5 bulan.

Tujuan

- 01** | Menyediakan ekosistem yang mendorong tumbuhnya bisnis dan *startup* inovatif di kalangan mahasiswa UMY.
- 02** | Meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa UMY dalam menghadirkan solusi kreatif dari ide bisnis yang mampu menyelesaikan permasalahan yang ada di masyarakat.
- 03** | Menjaring potensi bisnis dan *startup* mahasiswa yang potensial dan berkelanjutan.

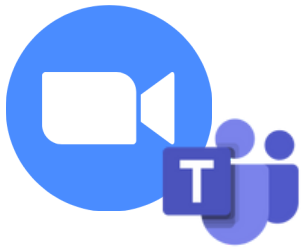
Ruang Lingkup

Vessel Program ditujukan bagi Mahasiswa/i Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang memiliki minat dalam bidang bisnis.

Luaran Program

- Produk Barang/Jasa
- *Pitchdeck*
- *Tractions*
- Proposal Bisnis
- Laporan Mingguan (*Challenge*)
- Laporan Akhir

Tools



Meeting

- Zoom Meeting
- Microsoft Teams
- Google Meet



Weekly Report

- Discord
- Google Tools



Group & Challenge

- WhatsApp
- Telegram



Pitching & Pitchdeck

- Canva
- Microsoft Power Point



Content Creation

- Corel Draw
- Figma
- Adobe Illustrator
- Adobe Premier Pro
- Video Maker

Syarat dan Ketentuan

- 01 Peserta merupakan Mahasiswa/i aktif UMY.
- 02 Memiliki komitmen tinggi menjadi *entrepreneur*.
- 03 Peserta mendaftarkan secara individu atau kelompok.
- 04 Kelompok pengurus berjumlah 3-5 (tiga sampai lima) mahasiswa terdiri dari ketua dan anggota.
Peserta disarankan berasal dari berbagai program studi yang berbeda dan terdiri dari 2 (dua) angkatan yang berbeda.
- 05
- 06 Seluruh peserta wajib mengikuti seluruh kegiatan Vessel Program.

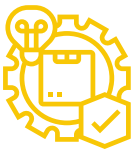
Kategori Startup



MAKANAN DAN MINUMAN

Menghasilkan produk makanan dan minuman baik dari bahan mentah yang didominasi sumber bahan baku lokal bahan setengah jadi diolah menjadi produk akhir (bukan *reseller*).

Contoh: makanan, aneka snack, dan minuman.



PRODUKSI DAN BUDIDAYA

Proses budidaya bidang agrokomples (pertanian, tanaman pangan, kehutanan, perkebunan, peternakan, dan perikanan).

Contoh: pakan ternak; budidaya ternak, tanaman, dan ikan; hortikultura, kehutanan, peternakan, dan perikanan.



INDUSTRI KREATIF, SENI BUDAYA, DAN PARIWISATA

Proses penciptaan produk dan jasa yang menggunakan bahan baku lokal, memiliki nilai kreativitas dan ide yang dijadikan produk ekonomi dalam bidang seni, budaya, dan pariwisata

Contoh: Produk kerajinan (*craft*), kerajinan kain lokal (batik, tenun, songket, dan lainnya), tempat dan pertunjukan wisata, hiburan, dan lainnya.



JASA DAN PERDAGANGAN

Meliputi aktivitas jual beli produk berupa barang (bahan baku, barang setengah jadi maupun barang jadi) maupun jasa yang mengutamakan unsur inovasi dan kreativitas.

Contoh: Cafe, jasa laundry, jasa konsultasi, jasa desain grafis, jasa sewa peralatan, jasa fotografi, reparasi elektronik, jasa penyedia *souvenir*, periklanan, produk *fashion*, dan lainnya.



MANUFAKTUR DAN TEKNOLOGI TERAPAN

Usaha manufaktur adalah usaha yang dimulai dari pembelian bahan baku, proses produksi dengan mesin secara massal sehingga tercipta barang jadi yang siap digunakan. Sedangkan Teknologi Terapan adalah usaha yang menggunakan teknologi tepat guna yang memiliki nilai ekonomi.

Contoh: pembuatan mesin, pembuatan kemasan, tekstil dan garmen, otomotif, perakitan, otomatisasi sistem parkir, kendaraan ramah lingkungan, alat kesehatan, drone, energi terbarukan, dan lainnya.

DIGITAL



Kategori usaha di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang menghasilkan produk digital atau memanfaatkan teknologi digital dengan mengintegrasikan proses bisnis.

Contoh: *EduTech, HealthTech, MedTech, FinTech, AgriTech, Marketplace/ E-Commerce, Internet of Things (IoT), Augmented Reality & Virtual Reality (AR/VR), sistem penginderaan jauh (Geographic Information System), dan lain-lain.*

Tahapan Kegiatan Inkubasi



Alur Kegiatan



Jadwal Pelaksanaan

Ignition

26 Januari - 20 Februari 2023

Vessel Camp I

23 - 25 Februari 2023

**Pitchfire & Team
Assembly**

23 - 25 Januari 2023

**Penandatanganan
SPKK Vessel Program**

27 Februari 2023

**Stage I : Product
Development**

27 Februari - 1 Maret 2023

**Stage II : Business
Incubation Program &
Budget Planning**

3 April - 27 Mei 2023

Vessel Camp II

2 - 3 Juni 2023

**Final Business Pitching
& Graduation Day**

9 - 10 Juni 2023

Pendanaan dan Penggunaan Anggaran

Sumber Pendanaan

Sumber dana Vessel Program berasal dari Dana Pengembangan Kewirausahaan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Jika dalam pelaksanaan ada sumber pendanaan dari pihak lain, maka tim harus konfirmasi dan melampirkan dokumen perjanjian dari pihak tersebut.

Penggunaan Anggaran Biaya

Rekomendasi besarnya pengalokasian dan penggunaan dana antara Rp 500.000 s/d Rp 5.000.000. Dengan memperhatikan proses pelaksanaan program, *item* biaya yang **tidak diperkenankan** untuk diusulkan yaitu:

1. Honorarium untuk tim, dosen pendamping, dan pihak ketiga lainnya;
2. Pembelian peralatan dan perlengkapan dengan nilai melebihi Rp 1.000.000. Jika terdapat kebutuhan yang melebihi nilai tersebut, maka tim wajib mengomunikasikan dengan Buddy dan Coach;
3. Pembelian kuota internet atau pulsa telepon tidak diperbolehkan;
4. Sewa tempat **tidak** diperbolehkan;
5. Pembelian konsumsi **tidak** melebihi 10% dari dana yang disetujui;
6. Penggunaan biaya transportasi digunakan secara efisien maksimal 5%.

Format Laporan

Laporan Mingguan



Masing-masing tim *startup* **wajib** mengirimkan laporan penyelesaian *challenge* dan dokumentasi aktivitas mingguan di Microsoft One Drive yang telah disediakan.

Tim *startup* wajib melakukan konfirmasi kepada Buddy setelah mengunggah laporan penyelesaian *challenge* guna mendapatkan *feedback* terkait *challenge* yang telah dilakukan. Di akhir dari setiap *challenge* akan dilakukan sesi presentasi dan diskusi antar tim *startup*.

Challenge

Challenge adalah misi yang harus diselesaikan oleh setiap tim *startup*. Masing-masing *challenge* akan merepresentasikan tahapan utama dalam proses inisiasi *startup*.

CHALLENGE #1

Business Ideation and Team Assembly

- Pembentukan tim dan distribusi peran
- *Design thinking* dan *business idea pitchfire*

CHALLENGE #2

Business Model

- Menyusun *Value Proposition Canvas*
- Menyusun *Business Model Canvas*

CHALLENGE #3

Market Research & Validation

- Analisis pasar (STP dan TAM, SAM, SOM)
- Validasi pasar

CHALLENGE #4

Prototyping and Prototype Validation

1. Membuat purwarupa (*prototyping*):
 - Produk Fisik: Foto produk, logo usaha, dan desain kemasan.
 - Produk digital : Logo usaha, Rancangan Produk digital (tampilan website atau mock-up), dan deskripsi User Experience (UX).
 - Produk jasa: logo usaha, jenis jasa, materi publikasi produk (contoh: konten sosial media, brochure), dan deskripsi UX
2. *User feedback* dalam rangka *prototype validation*.
3. Finalisasi *prototype (Minimum Viable Product)*.

CHALLENGE #5***Product Selling***

- *Go to market strategy*
- Promosi dan penjualan produk
- *Transaction record*

CHALLENGE #6***Business Pitching***

- Menyusun *business pitch-deck*
- Simulasi *business pitching*

Catatan:

Setiap tim startup **wajib mengunggah publikasi pelaksanaan kegiatan selama mengikuti Vessel Program** di sosial media dan UGC (*user-generated content*) secara berkala.

Skema Penilaian Challenge

Business Ideation & Team Assembly

25%

Indikator :

- Kedalaman Urgensi
- Kecocokan Solusi dengan Masalah
- Keabsahan Data
- Alasan Pembagian Peran dalam Tim

Output :

- Dokumen PPT Ide
- *Team Structure*

Business Model

15%

Indikator :

- **Desirability**
Customer Segment, Value Proposition, dan Customer Relationship
- **Feasibility**
Channels, Key Activities, Key Resources, dan Key Partners
- **Viability**
Revenue Streams dan Cost Structure

Output :

- Value Proposition Canvas
- Business Model Canvas

Market Research & Validation

20%

Indikator :

- Akurasi Market
- Relevansi Pasar dengan *Value**
- Rencana Tindak Lanjut (RTL) Pasca Validasi
- Koresponden dalam Survei

Output :

- *Segmenting, Targeting, dan Positioning (.pptx)*
- TAM, SAM, dan SOM (.pptx)

**survei wajib mencantumkan data email, usia, pekerjaan*

Prototyping & Prototype Validation

15%

Indikator :

- *User Interface (UI)*
- *User Experience (UX)*
- *Market Fit*
- *Customer Feedback* dan Rencana Tindak Lanjut

Output :

- Logo, *Corporate Color*, Desain Produk, *Prototype**, dan *Minimum Viable Product (MVP)*

**disesuaikan dengan kategori produk masing-masing*

Product Selling

15%

Indikator :

- Pertumbuhan Penjualan
- Channel & Metode Promosi

Output :

- Analisis SWOT, Perencanaan *Marketing*, Dokumentasi Kegiatan, Data Transaksi, dan Testimoni Konsumen

Business Pitching

10%

Indikator :

- *Organization*
- *Knowledge*
- *Non-Verbal Language/ Gesture*
- *Appearance*

Output :

- Pitchdeck (.pptx)

Format Laporan

Laporan Akhir

LATAR BELAKANG

Uraian singkat tentang masalah yang mendasari terbentuknya startup beserta justifikasi solusi yang ditawarkan.

DESKRIPSI USAHA

Uraian lengkap tentang profil startup termasuk visi & misi serta jenis produk yang ditawarkan.

METODE PELAKSANAAN

Uraian lengkap berisi tahapan realisasi dan pelaksanaan bisnis, meliputi produksi, SWOT, analisis pasar, strategi pemasaran, penjualan, dan analisis kelayakan usaha.

HASIL YANG DICAPAI

Uraian lengkap tentang hasil implementasi bisnis baik berupa legalitas, pendanaan, sertifikasi produk, *traction and exposure, networking*, dan lainnya.

PENUTUP

Kesimpulan dan saran.

LAMPIRAN

Berisi lembar tambahan berupa rekap penggunaan dana, bukti transaksi, dokumentasi (kegiatan, produk, dan tim), profil tim, dan dokumen pencapaian (jika ada).

Format Laporan

Laporan Keuangan

Laporan berikut berisi hasil rekap dari pembelanjaan yang digunakan oleh masing-masing tim. Laporan keuangan yang harus dibuat terdiri dari rekapitulasi penggunaan dana dan *cashflow*.

TABEL 1. REKAPITULASI ANGGARAN BELANJA

No	Jenis Pengeluaran	Jumlah	Presentase (%)
1	Konsumsi		
2	Bahan Baku		
3	Perlengkapan		
4	Transportasi		
5	Lain-lain		
TOTAL			

*keterangan:

Presentase (%) dihitung dari total dana yang disetujui.

Format Laporan

Laporan Keuangan

TABEL 2. RINCIAN PENGGUNAAN DANA

No	Jenis Pengeluaran	Harga (Rp)	Satuan	Jumlah (Rp)
1	Konsumsi			
	a.			
	b.			
	c.			
2	Bahan Baku			
	a.			
	b.			
	c.			
3	Perlengkapan			
	a.			
	b.			
	c.			
4	Transportasi			
	a.			
	b.			
5	Lain-lain			
TOTAL				

Format Laporan

Laporan Keuangan

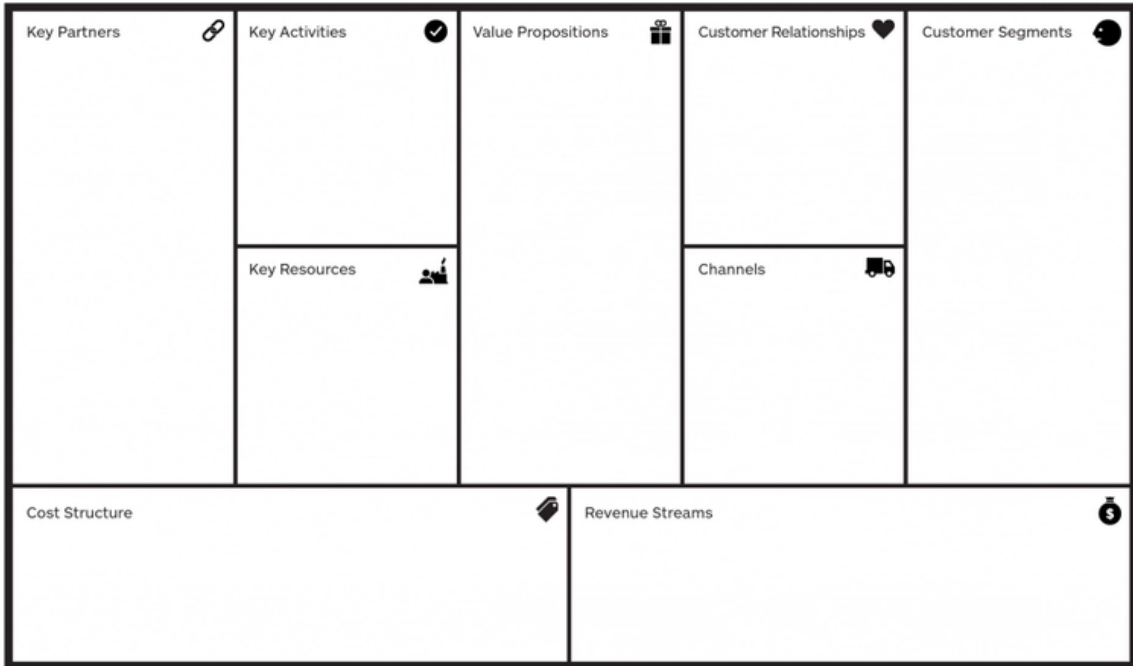
TABEL 3. CASHFLOW

Tahun Bulan	2022				
	Agt	Sep	Okt	Nov	Des
1. Saldo Awal		Rp 1,500,000	Rp -	Rp -	Rp -
2. Kas Masuk					
A. Penjualan					
B. Investasi	Rp 5,000,000				
Total Kas Masuk	Rp 5,000,000	Rp -	Rp -	Rp -	Rp -
3. Kas Keluar					
A. Biaya Variabel					
a. (diisi sesuai kebutuhan)					
b. (diisi sesuai kebutuhan)					
c. (diisi sesuai kebutuhan)					
d. (diisi sesuai kebutuhan)					
Sub Total Biaya Produksi (COGS)	Rp -	Rp -	Rp -	Rp -	Rp -
B. Biaya Tetap					
a. Gaji					
b. Sewa Akun Premium Canva					
c. Sewa Hosting & Domain					
d. Sewa Server					
e. Sewa Tempat					
f. (diisi sesuai kebutuhan)					
Sub Total Biaya Tetap	Rp -	Rp -	Rp -	Rp -	Rp -
C. Biaya Investasi					
a. Develop Website	Rp 3,500,000				
b. Design Logo					
c. Laptop					
d. Smartphone					
Sub Total Biaya Investasi	Rp 3,500,000	Rp -	Rp -	Rp -	Rp -
Total Kas Keluar	Rp 3,500,000	Rp -	Rp -	Rp -	Rp -
4. Saldo Akhir	Rp 1,500,000	Rp -	Rp -	Rp -	Rp -

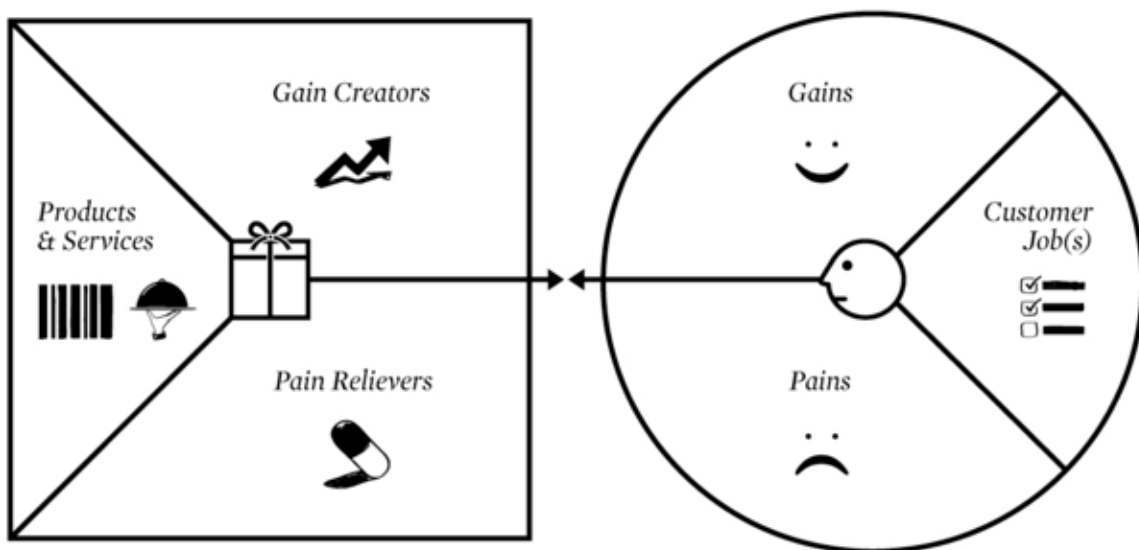
LAMPIRAN

1.1 Business Model Canvas

The Business Model Canvas



1.2 Value Proposition Canvas



Disclaimer

Buku panduan Vessel Program ini bersifat dinamis yang senantiasa disempurnakan, diperbaharui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kondisi, situasi, dan kebijakan yang berkembang.

Tujuan penggunaan dokumen Vessel Program ini adalah sebagai perangkat pelaksanaan program inkubasi bisnis yang disusun oleh Divisi Inkubasi Bisnis dan Kewirausahaan Lembaga Pengembangan Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Divisi Inkubasi Bisnis dan Kewirausahaan

Gedung AR Fahrudin B Lantai 3
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Jl. Brawijaya, Tamantirto, Kasihan, Bantul, D.I. Yogyakarta 55183
Telepon : +62 811 283 5151 Ext. 283
Website: sebi.umy.ac.id
Email : sebi_pibk@umy.ac.id
Instagram : [@sebi_umy](https://www.instagram.com/sebi_umy)



UMY

UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA

Unggul & Islami

