



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS UDAYANA

Alamat : Jln. Raya Kampus Unud, Jimbaran, Badung, Bali 80361

Telepon (0361) 701954, 701797, 701812

Laman : www.unud.ac.id

SURAT PENGANTAR

Nomor : B/831/UN14.III/KM.05.03/2026

Yth. Para Dekan
Universitas Udayana
Jimbaran.

NO	ISI	JUMLAH	KETERANGAN
1	Menindaklanjuti surat dari Ketua Jurusan Administrasi Bisnis, Himpunan Mahasiswa Jurusan Administrasi Bisnis, Politeknik Negeri Bali, nomor : 03.015/PL8.HMJ/PAN-BMCE/2026, tanggal : 28 Maret 2026, hal : Undangan Lomba berkenaan surat ini agar dapat di informasikan kepada mahasiswa di fakultas masing-masing bagi yang berminat mengikuti lomba sesuai surat permohonan terlampir.	1 (satu) gabung	Atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

30 April 2026
Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan,

#

Gusti Ngurah Alit Susanta Wirya
NIP 196801151994031001

Tembusan :
Rektor Unud



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

POLITEKNIK NEGERI BALI

KELUARGA BESAR MAHASISWA

HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS

POLITEKNIK NEGERI BALI Jalan Kampus Bukit Jimbaran, Kuta Selatan, Kabupaten Badung, Bali – 80364

Telp. (0361) 701981 Fax. 701128, laman: www.pnb.ac.id, email: pnbhimjani@pnb.ac.id



Nomor : 03.015/PL8.HMJ/PAN-BMCE/2026

28 Maret 2026

Lampiran : 1 (Satu)

Perihal : **Undangan Lomba**

Yth. Rektor Universitas Udayana

Jl. Raya Kampus Unud, Jimbaran, Kec. Kuta Sel., Kabupaten Badung,
Bali 80361

Dengan hormat,

Sehubungan dengan diadakannya kegiatan **BMC (Business Management Competition) #12 Intern Tahun 2026** dengan tema “*Advancing Future Business Leaders Toward Strategic Innovation and Sustainable Global Competitiveness*” yang akan diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Administrasi Bisnis Keluarga Besar Mahasiswa Politeknik Negeri Bali, memohon kesediaan pihak kampus untuk mengirimkan mahasiswa/i nya untuk berpartisipasi sebagai peserta lomba pada kegiatan ini (jenis dan persyaratan lomba terlampir) yang akan dilaksanakan pada:

hari, tanggal : Rabu – Jumat, 19 – 21 Agustus 2026

tempat : Politeknik Negeri Bali

Atas perhatian dan kerja samanya, kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui

Ketua Jurusan Administrasi Bisnis,



Nyoman Indah Kusuma Dewi, SE, MBA, Ph.D.

NIP 196409291990032003

Panitia Pelaksana,



Ni Luh Eka Wahyuni

NIM 2415713037

Tembusan:

1. Arsip



HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS
KELUARGA BESAR MAHASISWA
POLITEKNIK NEGERI BALI

BUSINESS MANAGEMENT COMPETITION #12

*"Advancing Future Business Leaders Toward Strategic
Innovation and Sustainable Global Competitiveness"*

SYARAT PENDAFTARAN

- Merupakan mahasiswa/i sederajat seluruh Indonesia
- Mengisi formulir pendaftaran pada link berikut : <https://bit.ly/FormulirPendaftaranBMC2026Ekstern>

TIMELINE

Technical Meeting 6 Juni 2026	Pengumpulan Paper 6 Juli 2026	Penilaian Paper 20 Juli 2026	Pengumpulan PPT 7 Agustus 2026	Pengumuman Juara 21 Agustus 2026
		Pengumuman Top 10 21 Juli 2026		Lomba 20 Agustus 2026

CABANG PERLOMBAAN

Business Case Competition
Branding Design Competition

JUARA

Juara 1: Uang Pembinaan + Piala + Sertifikat
Juara 2: Uang Pembinaan + Piala + Sertifikat
Juara 3: Uang Pembinaan + Piala + Sertifikat

FASILITAS

Snack
Sertifikat

TEMPAT

Politeknik Negeri Bali

GUIDE BOOK

<https://bit.ly/GuidebookEkstern-BMC12-2026>

CONTACT PERSON

Manik Darmayanti : 08113941888
Eka Wahyuni : 083871328878

35K

BIAYA PENDAFTARAN

DAFTAR DISINI !!



SPONSOR:

AVAILABLE

MEDIA PARTNER:



02:20

BUSINESS MANAGEMENT COMPETITION

SEKILAS BMC #12

Business Management Competition #12 Tahun 2026 merupakan ajang kompetisi akademik yang diselenggarakan untuk mengasah serta mengembangkan kemampuan mahasiswa, baik dalam lingkup internal maupun eksternal di bidang bisnis. Kegiatan ini dirancang sebagai sarana untuk meningkatkan kompetensi, kreativitas, serta daya saing mahasiswa di tengah perkembangan dunia bisnis yang dinamis.

Pada tahun ini, Business Management Competition #12 Tahun 2026 mengusung tema *“Advancing Future Business Leaders Toward Strategic Innovation and Sustainable Global Competitiveness”*. Tema tersebut menekankan pentingnya peran generasi muda dalam menghadapi dinamika dunia bisnis yang terus berkembang dengan cara berpikir kreatif, inovatif, dan strategis. Selain itu, para calon pemimpin bisnis diharapkan tidak hanya mampu menciptakan ide dan strategi baru, namun juga mampu menjaga keberlanjutan dalam aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan sehingga dapat bersaing secara sehat dan berkelanjutan di pasar global.

Business Management Competition #12 Tahun 2026 memiliki berbagai cabang lomba yang terbagi ke dalam dua kategori, yaitu ekstern dan intern. Pada kategori ekstern, terdapat tiga cabang lomba, yaitu Business Plan tingkat internasional, Business Case tingkat nasional, serta Branding Design Competition tingkat nasional. Kemudian, pada kategori intern akan diselenggarakan sembilan cabang lomba, yaitu Business Data Processing Competition, Business Plan Competition, Corporate Meeting Planning Competition, Filing Competition, Master of Ceremony (MC) Competition, Presentation Skill Competition, Secretarial Competition, Typing Speed Competition, serta Web Design Competition.



BMC #12

EKSTERN



BUSINESS CASE

Business Case merupakan sebuah kompetisi pemecahan atau analisis kasus bisnis di lingkungan perusahaan yang ditujukan untuk mahasiswa dari seluruh Indonesia. Kompetisi ini bertujuan sebagai sarana penyampaian ide atau gagasan baru dalam memecahkan sebuah kasus bisnis dari sudut pandang mahasiswa. Pada kompetisi Business Case ini kami mengangkat topik "*Strategic Business Innovation for Sustainable Global Competitiveness*".

Pada kompetisi Business Case kali ini, kami menantang mahasiswa/i sarjana maupun diploma dari seluruh Indonesia untuk mampu menganalisis serta merumuskan inovasi bisnis yang strategis dalam menghadapi dinamika persaingan global. Fokus utama dari kompetisi ini adalah bagaimana peserta dapat menciptakan solusi bisnis yang tidak hanya inovatif, tetapi juga berkelanjutan serta mampu meningkatkan daya saing perusahaan di tingkat internasional. Kompetisi ini diharapkan dapat menjadi wadah bagi para peserta untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam merespons berbagai tantangan bisnis yang kompleks di era globalisasi.

A. KETENTUAN UMUM

1. Peserta mendaftar pada link yang telah tertera lalu melakukan pembayaran uang pendaftaran sebesar : Rp35.000 pada rekening berikut:
BCA : 6690930674 (Ni Putu Dian Pradnyandari)
2. Peserta dari Business Case adalah kelompok atau kompetisi antar kelompok/tim.
3. Setiap tim terdiri dari 2 (dua) individu, salah satu individu merupakan ketua tim dan yang satunya adalah anggota tim.
4. Peserta merupakan mahasiswa aktif S1/D4/D3 perguruan tinggi negeri atau swasta, yang ditunjukkan dengan bukti KTM (*scan KTM sebagai syarat saat registrasi*).
5. Setiap anggota tim diperbolehkan dari program studi yang berbeda, tetapi masih satu perguruan tinggi yang sama.
6. Tidak diperbolehkan mengganti anggota tim yang sudah didaftarkan (terdaftar saat registrasi lomba), jika ditemukan ada pergantian anggota tim, pihak panitia berhak mendiskualifikasi tim tersebut.
7. Setiap satu nama mahasiswa tidak diperbolehkan menjadi anggota di lebih dari satu tim (tidak boleh menjadi anggota pada tim yang lainnya).
8. Setiap peserta wajib menyanggupi dan mengikuti setiap ketentuan yang termuat dalam *guidebook*.

B. KETENTUAN PAPER BUSINESS CASE

1. Panitia menyiapkan kasus untuk dianalisis sebagai objek lomba Business Case.
2. Kasus dibuat oleh perusahaan atau instansi pemerintahan yang bekerja sama dengan panitia.
3. Kasus akan dikirim oleh panitia melalui *WhatsApp Group*.
4. Setiap peserta dipersilakan memilih hanya 1 (satu) masalah saja dalam kasus yang telah diberikan oleh panitia untuk dianalisis dan diikuti dalam lomba sebagai *Paper Business Case*.
5. Format *Paper Business Case*
 - a. Ukuran Kertas: A4
 - b. Jumlah Halaman: Maksimal 10 Halaman (tidak termasuk *cover*)
 - c. *Cover*: Berisikan Judul *Paper*, nama anggota tim, asal Prodi dan Perguruan Tinggi.
 - d. Jenis *Font*: Bebas (Catatan : Bisa terbaca dengan jelas)
 - e. Format *File*: PDF
 - f. Nama *File*: Business Case – BMC 2026 – (nama tim)
6. *Paper Business Case* dibuat dengan desain semenarik mungkin dan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
7. Setiap peserta dibebaskan dalam menyusun sistematika penulisan *Paper Business Case* dengan minimal memuat hal-hal berikut:
 - a. *Executive Summary*
 - b. *Problem Statement*
 - c. *Problem Analysis*
 - d. *Recommended Solution*
 - e. *Financial Overview*
 - f. *Implementation Timeline*
 - g. *Conclusion*

C. KETENTUAN TEKNIS PENDAFTARAN

1. Peserta melakukan pendaftaran secara *online*.
2. Pendaftaran dimulai pada tanggal **14 April – 25 Mei 2026**.
3. Ketua Tim mengisi semua data yang diperlukan, sesuai isian yang ada pada link Google Form: <https://bit.ly/FormulirPendaftaranBMC2026Ekstern>
4. Peserta mengirimkan bukti pendaftaran kepada panitia melalui *WhatsApp* panitia.

5. Peserta melakukan analisis dan membuat *Paper Business Case* (sesuai kasus pilihannya).
6. Peserta mengirimkan *file* (format PDF) hasil analisis kasus yang sudah selesai berupa *Paper Business Case* kepada panitia melalui Link Google Drive yang sudah disediakan oleh panitia. Batas waktu pengiriman atau pengumpulan *file Paper Business Case*, pada tanggal **6 Juli 2026**.
7. Peserta mendapatkan konfirmasi melalui *WhatsApp Group/e-mail* bahwa *Paper Business Case* telah dikumpulkan.
8. *Noted: Paper Business Case* yang sudah diterima panitia tidak boleh direvisi atau diubah.

D. KETENTUAN SELEKSI DAN PENILAIAN PEMENANG LOMBA

1. Dari seluruh *Paper Business Case* yang diterima panitia, akan diseleksi oleh dewan juri menjadi 10 *Paper Business Case* yang akan menuju ke babak final.
2. Pengumuman 10 *Paper Business Case* terbaik akan diumumkan pada tanggal **21 Juli 2026**.
3. Peserta yang telah dinyatakan lolos ke 10 besar diwajibkan untuk menyiapkan PowerPoint untuk tahap final.
4. Peserta mengirimkan *file* presentasi yang berupa PowerPoint kepada panitia melalui link pengumpulan yang akan disediakan oleh panitia. Batas waktu pengiriman atau pengumpulan *file* presentasi, pada tanggal 7 Agustus 2026.
5. Peserta yang telah dinyatakan lolos ke 10 besar akan melakukan presentasi secara *offline* didepan dewan juri pada tanggal **20 Agustus 2026**.
6. Dewan juri akan memberikan penilaian pada presentasi yang dibawakan oleh setiap kelompok.
7. Peserta diberikan waktu selama 15 menit untuk mempresentasikan masing-masing *case* nya.
8. Panitia mengumumkan pemenang lomba Business Case pada tanggal **21 Agustus 2026** yang dirangkaikan dengan puncak kegiatan BMC #12 Tahun 2026.
9. Keputusan dewan juri tidak bisa diganggu gugat.

E. KRITERIA PENILAIAN

1. Kriteria Penilaian *Paper*

<i>Kriteria</i>	<i>Bobot Nilai</i>
Ringkasan Bisnis	15%
Deskripsi Proyek	15%
Rekomendasi	25%
Analisis Keuangan	15%
Resiko	15%
Hasil Yang Diharapkan	15%

2. Kriteria Penilaian Presentasi

<i>Kriteria</i>	<i>Bobot Nilai</i>
Logika	15%
Analisis	25%
Rekomendasi	25%
Tanya Jawab	15%
Presentasi	10%
Kerja Sama Tim	10%

BRANDING DESIGN COMPETITION

Branding Design Competition merupakan sebuah kompetisi yang bertujuan untuk mempromosikan produk melalui kreativitas dan inovasi dalam desain yang mampu merepresentasikan karakteristik produk tersebut. Desain yang dihasilkan diharapkan memiliki *tagline* atau filosofi yang dapat membangun kepercayaan publik sekaligus mempermudah pengenalan produk. Kompetisi ini mengundang peserta dalam menciptakan *branding* untuk sebuah produk atau jasa dan dilengkapi dengan cerita di balik *brand* yang dikembangkan, target pasar yang dituju, elemen visual berupa *moodboard*, logo beserta panduannya, implementasi pada kemasan (jika berupa produk), serta penggunaan media lini atas dan bawah. Semua ini disusun dalam presentasi berbentuk PowerPoint atau Portable Document Format.

A. KETENTUAN UMUM

1. Peserta mendaftar pada link yang telah tertera lalu melakukan pembayaran uang pendaftaran sebesar : Rp35.000 pada rekening berikut:
BCA : 6690930674 (Ni Putu Dian Pradnyandari)
2. Pendaftaran dapat dilaksanakan secara *online*. Peserta mengisi semua data yang diperlukan, sesuai dengan isian yang ada pada Google Form pada link berikut:
<https://bit.ly/FormulirPendaftaranBMC2026Ekstern>
3. Pendaftaran dibuka pada tanggal **14 April – 25 Mei 2026**.
4. Peserta merupakan mahasiswa aktif S1/D4/D3 perguruan tinggi negeri atau swasta yang ditunjukkan dengan bukti KTM (scan KTM sebagai syarat saat registrasi).
5. Kompetisi bersifat kelompok atau tim. Satu tim terdiri dari 3-4 anggota termasuk ketua tim.
6. Setiap anggota tim diperbolehkan dari program studi yang berbeda, tetapi masih satu perguruan tinggi yang sama.
7. Apabila tim berasal dari Politeknik Negeri Bali, diperbolehkan bergabung dengan jurusan lain dan diperbolehkan bergabung dengan Universitas lain, dengan syarat anggota tim merupakan mahasiswa/i aktif (semester 1-5).
8. Tidak diperbolehkan untuk mengganti anggota tim yang telah terdaftar. Apabila diketahui maka akan langsung didiskualifikasi.
9. Desain tidak diperbolehkan mengandung unsur pornografi dan SARA.

10. Peserta wajib mengikuti ketentuan dan persyaratan yang termuat dalam ketentuan penyelenggaraan Branding Design Competition pada Business Management Competition 2026 Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Bali.

B. KRITERIA LOMBA

1. Kriteria nama *brand*: unik, menarik, kekinian, mudah dikenali, serta nama *brand* harus mempunyai keterkaitan dengan produk.
2. Kriteria *tagline*: menarik, mudah diingat, mudah diucapkan dan mudah untuk dikenali.
3. Kriteria logo: menarik, unik, menunjukkan ciri khas dari produknya.
4. Kriteria desain: mengikuti kaidah atau prinsip-prinsip desain (komposisi warna, keseimbangan, proporsi dan dominasi).
5. Kriteria bahasa: menggunakan Bahasa Nasional yaitu Bahasa Indonesia. Diperbolehkan menggunakan Bahasa Internasional (Bahasa Inggris) dengan syarat tidak mengandung unsur SARA.

C. KETENTUAN SETIAP BABAK

1. Ketentuan Babak Penyisihan

- a. Babak penyisihan akan berlangsung secara *online*.
- b. Tim yang mendaftar membuat desain yang berisi nama produk, *tagline* produk, logo produk, serta filosofi dari logo yang dibuat dalam bentuk *Paper*.
- c. Ketentuan Desain:
 - Terdiri dari 2 desain yaitu desain bagian depan dan belakang.
 - Sertakan *watermark/sign name* sebagai *copyright*.
 - Ukuran desain A5.
 - Submit pekerjaan anda dalam bentuk PNG pada Google Drive yang disediakan oleh panitia.
 - Ketentuan Nama *File*: No Undi_Judul desain_Desain.
- d. Ketentuan *Paper*:
 - Ukuran Paper A4.
 - Menggunakan format dan desain *paper* sekreatif mungkin.
 - Deskripsi usaha (menjelaskan mengenai *brand* dan produk apa yang dijual).
 - Sasaran target berbasis demografis, geografis, psikografis.

- *Moodboard* (boleh merujuk pinterest, sekurang-kurangnya mampu mengomunikasikan vibes dari brand).
 - Makna Logo (silahkan jelaskan per elemen dengan gaya masing-masing dengan memerhatikan moral dan norma setempat, dalam hal ini di Bali Indonesia, *tagline* tidak perlu dipisah, dapat dimaknai di poin sekaligus).
 - *Tagline* (Sebutkan *Keyword* dari kasus yang diangkat, analisis *keyword* hingga menjadi *tagline*, serta makna *tagline* bagi pihak internal dan eksternal).
 - Desain kemasan produk/label produk.
 - Logo *configuration* (*responsive logo/alternative*, karena media aplikasi logo secara ruang berbeda-beda).
 - Warna/*color palette* (kombinasi warna yang digunakan seperti kode warnanya, alasan memilih kombinasi warna tersebut dan makna dari masing-masing warna).
 - Konfigurasi warna (*full color, solid color, negative color, black & white color*)
 - Tipografi.
 - *Brand implementation* (silahkan memuat implementasi logo di media cetak, media online, media sign/EGD, ATL, BTL, TTL, dan sebagainya).
 - Submit pekerjaan Anda pada Google Drive dalam bentuk PDF.
 - Ketentuan Penamaan *file*: No Undi_Judul paper_Paper.
 - *Paper* dikirim via link Google Drive yang disediakan oleh panitia.
- e. Desain Logo dan kemasan dicantumkan dalam *Paper* dan dikirim secara terpisah juga dalam bentuk PNG (resolution min. 80) dan *Paper* dalam bentuk PDF. Namun, desain dapat juga dicantumkan dalam *Paper* yang dibuat untuk memperindah tampilan *Paper*. Desain dan *Paper* dikumpulkan paling lambat pada tanggal **6 Juli 2026** melalui Google Drive yang akan disediakan oleh panitia.
 - f. Desain dan *Paper* yang telah dikumpulkan tidak dapat direvisi atau diubah kembali.
 - g. Panitia dan juri akan menilai, memeriksa, dan menentukan tim yang lolos ke babak final.
 - h. Panitia akan berkoordinasi dengan juri dalam memilih 10 *paper* terbaik untuk menuju ke babak final.

2. Ketentuan Babak Final

- a. Babak final akan berlangsung secara *offline*
- b. Tim yang lolos dari babak penyisihan akan mempresentasikan desain yang telah dibuat secara *offline* didepan juri
- c. Setiap tim diperbolehkan membuat presentasi dalam bentuk PowerPoint atau tim boleh langsung mempresentasikan serta menjelaskan desain yang telah dibuat, dari nama brand produknya, *tagline*, logo, serta filosofi dari logo tersebut.
- d. Setiap tim diberikan waktu selama 20 menit, untuk presentasi selama 10 menit dan tanya jawab selama 10 menit.
- e. Pengurangan nilai berlaku apabila tim melebihi durasi yang telah ditentukan.
- f. Terdapat Juara 1, Juara 2, Juara 3.
- g. Keputusan dewan juri tidak bisa diganggu gugat

D. KRITERIA PENILAIAN

1. Kriteria penilaian babak penyisihan

- a. Orisinalitas desain : 25%
- b. Kreativitas dan keindahan desain : 10%
- c. Relevansi logo dengan tema lomba : 15%
- d. Daya tarik desain : 20%
- e. Isi Paper : 30%

(Nama produk, Desain Produk, *Tagline* produk, Logo produk dan Filosofinya)

2. Kriteria penilaian babak final

- a. Keunikan *branding design* : 20%
- b. Daya tarik desain : 20%
- c. Filosofi desain logo : 35%
- d. Kesiapan materi presentasi : 25%