



Panduan Teknis Pelaksanaan LKS - SMK Pemasaran Daring

Banda Aceh

23 – 26 Agustus 2021

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI.....	ii
A. PENDAHULUAN.....	1
B. STANDAR KOMPETENSI BIDANG LOMBA.....	2
C. SISTEM PENILAIAN.....	3
D. TEST PROJECT.....	3
E. ALAT.....	3
F. BAHAN.....	4
G. BAHAN PENUNJANG.....	5
H. LAYOUT DAN BAHAN LAYOUT.....	5
I. JADWAL BIDANG LOMBA.....	5
J. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA.....	6
K. REKOMENDASI JURI.....	
Lampiran 1: KISI KISI.....	7
Lampiran 2: FORMAT PENILAIAN.....	8

COVER LUAR	i
COVER DALAM	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
A. PENDAHULUAN	1
B. STANDAR KOMPETENSI BIDANG LOMBA	2
C. SISTEM PENILAIAN	3
D. TEST PROJECT	3
E. ALAT	4
F. BAHAN	5
G. BAHAN PENUNJANG	5
H. LAYOUT DAN LUASAN	5
I. JADWAL BIDANG LOMBA	5
J. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA	8
K. REKOMENDASI JURI	9

Lampiran 1: KISI KISI

Lampiran 2: FORMAT PENILAIAN

A. PENDAHULUAN

A.1. Nama dan Deskripsi Lomba

A.1.1. Nama Bidang Lomba

Pemasaran Daring

A.1.2. Deskripsi Lomba

Jenis kegiatan lomba meliputi : Strategi Pemasaran, Pembuatan Konten Digital, Implementasi Strategi Pemasaran dan Presentasi

A.1.3. Isi Deskripsi Teknis

Strategi Pemasaran

Peserta mampu membuat strategi pemasaran yang tepat dengan menggunakan Bisnis Model Kanvas dalam memasarkan produk yang sudah dipilih dan ditentukan

Pembuatan Konten Digital

Peserta mampu membuat konten digital dalam bentuk : *Instagram Carousel*, *Video*, dan *Google Sites*

Implementasi Strategi Pemasaran

Peserta mampu membuat iklan yang menarik berdasarkan strategi pemasaran dan konten-konten yang dibuatnya

Presentasi

Peserta mampu memberikan presentasi penjualan yang menarik

A.2. Dokumen Terkait

Peserta lomba akan diberikan materi pelatihan tentang materi lomba sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan secara online melalui webinar maupun video-video pelatihan yang tautan-nya akan diberikan sesuai dengan tahapan yang telah ditentukan.

Pengetahuan dan kemampuan siswa akan pemasaran daring dan kemampuan desain dan editing gambar, video, audio, dan berbagai aspek pendukung lainnya akan mendukung penilaian dalam kegiatan ini.

Banyak konten yang berhubungan dengan kemampuan yang dibutuhkan dalam lomba ini bisa dicari di internet, termasuk juga di *YouTube Channel* dan *Instagram* “Dedy Budiman” & “Madani Rei”.

B. STANDAR KOMPETENSI BIDANG LOMBA

B.1. Ketentuan Umum

Spesifikasi Kompetensi adalah rumusan target kompetensi yang akan dilombakan. Target kompetensi dirumuskan berdasarkan situasi dunia kerja atau industri dengan tetap memperhatikan kurikulum SMK. .

LKS mengukur pengetahuan dan pemahaman melalui penampilan/unjuk kerja.

B.2. Spesifikasi Kompetensi LKS-SMK

Tahap	Kompetensi
#1	Membuat Bisnis Model Kanvas dan Strategi Pemasaran
#2	Membuat Konten Digital dalam bentuk gambar, video dan audio
#3	Mengimplementasikan Strategi Pemasaran yang telah dibuat
#4	Memberikan Presentasi Penjualan yang menarik

C. SISTEM PENILAIAN

C.1. Petunjuk Umum

Penilaian LKS-SMK menggunakan ketentuan yang telah ditetapkan panitia.

Penilaian LKS-SMK Pemasaran Daring dilaksanakan dalam 4 tahapan dengan menggunakan sistem gugur.

C.1.1. Skema Penilaian

No.	Modul	Kriteria/Sub-Kriteria
1	Strategi Pemasaran	Mampu membuat strategi pemasaran secara daring untuk produk yang tepat sehingga membuat orang tertarik untuk membeli. Dalam pembuatan strategi harus menggunakan analisa Bisnis Model Kanvas
2	Konten Digital	Mampu membuat, <i>Instagram Caroussel</i> , Video, dan <i>Google Site</i> untuk mempromosikan
3	Implementasi Strategi	Mampu mempromosikan melalui posting maupun iklan yang dilakukan di <i>Instagram Ads</i>
4	Presentasi	Mampu membuat dan menyampaikan presentasi penjualan yang menarik sesuai dengan target market yang diinginkan

D. TEST PROJECT

Tidak ada *test project*.

E. ALAT

E.1. Ketentuan Umum

Peralatan kerja disiapkan oleh peserta sesuai dengan petunjuk yang telah disiapkan oleh Panitia sebagai berikut:

E.1.1. Daftar Sarana Prasarana

Peserta melaksanakan kegiatan lomba di ruangan khusus yang memiliki akses internet baik dengan peralatan meja kursi dan sarana lain yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta.

E.1.2. Daftar Alat para Peserta

Alat yang perlu dipersiapkan oleh peserta meliputi:

Perangkat Keras		
1	Komputer dengan Akses Internet	
2	<i>Handphone</i> dengan Spesifikasi yang memadai dan Akses Internet	<i>Diinstall</i> Perangkat Lunak yang dibutuhkan
3	Kamera dan Tripod	Untuk merekam proses lomba
4	Peralatan Pendukung Fotografi	Untuk melakukan foto dan presentasi
5	<i>Budget Instagram Ads</i>	Maksimal 100 Ribu
Perangkat Lunak		
1	<i>Microsoft Office</i>	
2	<i>Canva / Adobe Spark Post /</i> Aplikasi edit gambar lain	Untuk edit konten gambar
3	<i>Inshot / CapCut /</i> Aplikasi edit video lain	Untuk edit video
4	<i>Instagram</i>	Akun Bisnis Khusus untuk LKS
5	<i>Tiktok</i>	Akun Khusus untuk LKS
6	<i>Youtube</i>	Akun Khusus untuk LKS
7	<i>Google Sites</i>	<i>Website</i>
8	<i>Zoom</i>	Untuk melakukan webinar dan presentasi

E.1.3. Alat dan bahan yang dilarang digunakan

Penggunaan *software* ilegal yang tidak berlisensi tidak diperbolehkan untuk digunakan dalam perlombaan ini.

F. BAHAN

F.1. Bahan dan Perakitan

Tidak ada bahan dan perakitan yang perlu dipersiapkan

G. BAHAN PENUNJANG

Peserta mempersiapkan alat tulis, pakaian, dan properti lain yang bisa mendukung tugas presentasi.

H. LAYOUT DAN BAHAN LAYOUT

Tidak ada *layout* khusus yang perlu dipersiapkan.

I. JADWAL BIDANG LOMBA

Waktu	Deskripsi	Keterangan
Hari 1		
09.00 - 12.00 WIB	Materi <i>Study Case</i> dan Lomba Pembuatan Bisnis Model Kanvas	Ruangan 1,
13.00 - 15.00 WIB	Lomba Pembuatan Konten Digital	Ruangan 2
Hari 2		
09.00 - 12.00 WIB	Lomba Implementasi Strategi Pemasaran	Ruangan 2
13.00 - 15.00 WIB	Presentasi Produk	Ruangan 1
15.00 - Selesai	Penutupan LKS SMK Pemasaran Daring oleh Juri	

J. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA

J.1. Kebutuhan Juri untuk Menilai

No	Peralatan	Jumlah	Satuan
1	Komputer dengan Akses Internet	3	set
2	Akun <i>Zoom</i>	1	paket
3	Pulsa Kuota	3	paket

J.2. Kebutuhan Perlombaan

Perangkat Keras		
1	Komputer dengan Akses Internet	
2	<i>Handphone</i> dengan Spesifikasi yang memadai dan Akses Internet	Diinstall Perangkat Lunak yang dibutuhkan
3	<i>Action Kamera Video dan Tripod</i>	Untuk merekam proses lomba
4	Peralatan Pendukung Fotografi	Untuk melakukan foto dan presentasi
5	Pulsa Kuota	Untuk <i>upload</i> hasil karya
6	<i>Budget Instagram Ads</i>	Maksimal Rp 100.000,-
Perangkat Lunak		
1	<i>Microsoft Office</i>	
2	<i>Canva / Adobe Spark Post / Aplikasi edit gambar lain</i>	Untuk edit konten gambar
3	<i>Inshot / CapCut / Aplikasi edit video lain</i>	Untuk edit video
4	<i>Instagram</i>	Akun Bisnis Khusus untuk LKS
5	<i>Tiktok</i>	Akun Khusus untuk LKS
6	<i>Youtube</i>	Akun Khusus untuk LKS
7	<i>Google Sites</i>	<i>Website</i>
8	<i>Zoom</i>	Untuk <i>webinar</i> dan presentasi

Lampiran 1: KISI - KISI

Dalam LKS ini peserta akan membuat:

- Strategi Pemasaran
- Analisa Bisnis Model Kanvas
- *Instagram Carousel*
- *Video*
- *Google Sites*
- Melakukan presentasi penjualan

Lampiran 2: FORMAT PENILAIAN

Penilaian akan dilakukan dalam 4 tahapan dengan sistem gugur, dengan format penilaian sebagai berikut:

No	Deskripsi	Pembobotan															
Tahap 1 - Strategi Pemasaran																	
Kriteria lolos Tahap 1 adalah minimal 70 point																	
1	Kesesuaian <i>BMC</i> dengan <i>Business Model Study Case</i>	30															
2	Kemampuan Menjelaskan <i>BMC</i>	50															
3	Durasi Video	20															
Tahap 2 - Konten Digital																	
1	Instagram Carousel	30															
	<table border="1"><tr><td>2.1</td><td>Pemilihan Gambar</td><td>6</td></tr><tr><td>2.2</td><td>Pemilihan Warna</td><td>6</td></tr><tr><td>2.3</td><td>Pemilihan Kata</td><td>6</td></tr><tr><td>2.4</td><td>Isi Pesan</td><td>6</td></tr><tr><td>2.5</td><td>Kesesuaian Konten dengan <i>Target Market</i></td><td>6</td></tr></table>	2.1	Pemilihan Gambar	6	2.2	Pemilihan Warna	6	2.3	Pemilihan Kata	6	2.4	Isi Pesan	6	2.5	Kesesuaian Konten dengan <i>Target Market</i>	6	
2.1	Pemilihan Gambar	6															
2.2	Pemilihan Warna	6															
2.3	Pemilihan Kata	6															
2.4	Isi Pesan	6															
2.5	Kesesuaian Konten dengan <i>Target Market</i>	6															
2	Video	35															
	<table border="1"><tr><td>3.1</td><td>Konten yang Menarik</td><td>7</td></tr></table>	3.1	Konten yang Menarik	7													
3.1	Konten yang Menarik	7															

	3.2	Pemilihan Latar Musik	5	
	3.3	Originalitas Ide	10	
	3.4	Penggunaan Properti Kreatif	5	
	3.5	Isi Pesan	8	
3	Google Sites			35
	4.1	Pemilihan Tema Desain	4	
	4.2	Pemilihan Gambar	4	
	4.3	Pemilihan Kata	4	
	4.4	Isi Pesan	10	
	4.5	Ajakan untuk Melakukan Pembelian	7	
	4.6	Kesesuaian Konten dengan Target <i>Market</i>	6	
Tahap 3 - Implementasi Strategi Pemasaran Daring				
1	<i>People Reach</i>			20
2	<i>Promotion Click</i>			40
3	<i>Visit Profile</i>			60
Tahap Final - Presentasi				
1	Penampilan			20
2	Kesesuaian Materi Presentasi dengan Target <i>Market</i>			40

3	Ajakan untuk Melakukan Pembelian	30
4.	Tampilan Materi Presentasi	10