**PETUNJUK TEKNIS KOMPETISI INOTEK**

**D3 TEKNIK INFORMATIKA MADIUN**

**SEKOLAH VOKASI UNS**

1. **LATAR BELAKANG**

Dalam rangka memperingati Dies Natalis UNS ke-45 pada tahun 2021 dan bertepatan dengan momentum pertama Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta berstatus sebagai Perguruan Tinggi Negeri Berbadan Hukum (PTNBH), maka tema yang diangkat dalam Dies Natalis UNS ke-45 adalah “Dengan Semangat 45 Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Tri Dharma Perguruan Tinggi Menuju Keunggulan UNS PTNBH”. Salah satu bentuk dukungan Program Studi D3 Teknik Informatika Madiun dalam Dies Natalis kali ini adalah dengan menyelenggrakan Kompetisi Inovasi Teknologi (INOTEK) tingkat Nasional. Kompetisi ini menantang peserta baik tingkat pelajar SMA/SMK dan Mahasiswa Vokasi di seluruh Indonesia untuk menciptakan karya inovasi dalam masa pandemi. Peserta ditantang untuk mengekplorasi ide-ide kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi guna memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi di daerah sekitar akibat pandemi yang sedang berlangsung. Dengan adanya ide-ide kreatif yang dikembangkan tujuannya agar dapat menggerakkan kembali perekonomian daerah terdampak.

1. **TUJUAN**

Tujuan kegiatan kompetisi INOTEK yang diselenggarakan oleh D3 Teknik Informatika Madiun adalah :

1. Mendorong peningkatan kemampuan pelajar / mahasiswa dalam mengembangkan inovasi teknologi sehingga menghasilkan pelajar / mahasiswa unggul yang memiliki daya saing tinggi.
2. Sebagai sarana pendukung demi terciptanya inovasi teknologi yang berdampak pada lingkungan sekitar.
3. **TEMA KOMPETISI INOVASI TEKNOLOGI**

Tema dalam kompetisi INOTEK adalah

**“Mengangkat Potensi Daerah Ditengah Masa Pandemi”**

Substansi karya : Dapat mengangkat potensi daerah sekitar misalnya bidang UMKM, wisata daerah, BUMDES, pertanian dll yang dapat menggerakkan kembali perekonomian daerah.

1. **BIDANG LOMBA**

Kompetisi INOTEK terdiri dari dua bidang lomba yaitu video konten dan website.

1. **MEKANISME DALAM KOMPETISI**

Kegiatan kompetisi ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan :

1. Tahap pendaftaran
   1. Pendaftaran Tim Peserta dilaksanakan secara daring pada laman …………………
2. Bagi peserta mahasiswa vokasi wajib mengunggah Kartu Tanda Mahasiswa dan Pengantar Perguruan Tinggi yang ditandatangani Pimpinan Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan atau Kaprodi.
3. Bagi peserta pelajar wajib mengunggah Kartu Pelajar dan Pengantar dari Sekolah yang ditandatangani Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan atau guru pembimbing.
4. Konfirmasi pendaftaran ke contact person panitia. Dengan format: Konfirmasi\_asal\_nama ketua\_judul
5. Kompetisi INOTEK tidak dipungut biaya apapun (Gratis)
6. Tahap pengumpulan hasil oleh peserta
   1. Bagi peserta yang memenuhi persyaratan dapat mengumpulkan hasil karya inovasi dengan mengupload karya pada laman yang sudah disediakan oleh panitia.
   2. Untuk setiap karya yang diikutsertakan, peserta wajib melampirkan pernyataan orisinalitas karya serta belum pernah menjuarai pada kompetisi lain.
   3. Informasi laman akan diinformasikan melalui email ketua tim
7. Tahap seleksi hasil oleh juri
8. Hasil seleksi karya inovasi oleh juri akan diambil finalis 5 besar
9. Hasil seleksi karya inovasi oleh juri selanjutnya akan diinformasikan melalui laman ………
10. Tahap final
11. Babak final diadakan secara virtual, babak final hanya diikuti oleh finalis 5 besar pada masing-masing bidang lomba.
12. Pada saat *online test*, peserta diharapkan telah terhubung ke Internet untuk mengikuti babak final. Kegagalan koneksi Internet menjadi tanggung jawab peserta sendiri.
13. Peraturan dan prosedur lengkap mengenai babak final akan diatur dan diberitahukan panitia langsung ke *email* masing-masing ketua tim.
14. Peserta diberikan waktu presentasi maksimal 15 menit.
15. Presentasi karya inovasi pada babak final dilaksanakan secara daring dan dimungkinkan terbuka (dihadiri oleh peserta lain). Keluar-masuk penonton hanya diizinkan pada saat pergantian tim presentasi.
16. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat
17. **JADWAL KEGIATAN**

Jadwal kegiatan lomba INOTEK dikelaskan dalam timetable berikut:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | |  |  |  |  |  |  |  |
| **No.** | **Tahapan** | **Bidang Lomba** | | | | | | |
| **Video Konten** | | **Website** | | | | |
| 1 | Pendaftaran | 8 - 25 April 2021 | | 8 - 25 April 2021 | | | | |
| 2 | Pengumpulan hasil | 20 - 25 April 2021 | | 20 - 25 April 2021 | | | | |
| 3 | Seleksi hasil dan pengumuman finalis | 27 April 2021 | | 27 April 2021 | | | | |
| 4 | Final | 29 April 2021 | | 29 April 2021 | | | | |
| 5 | Pengumuman pemenang | 29 April 2021 | | 29 April 2021 | | | | |

1. **PERSYARATAN UMUM**
2. Peserta adalah pelajar tingkat SMA/SMK dan Mahasiswa Vokasi
3. Peserta mahasiswa adalah mahasiswa aktif yang terdaftar pada perguruan tinggi pada saat dilakukan pendaftaran tim peserta hingga pelaksanaan Babak Final.
4. Peserta pelajar adalah pelajar aktif yang terdaftar pada sekolah pada saat dilakukan pendaftaran tim peserta hingga pelaksanaan Babak Final.
5. Setiap 1 (satu) tim peserta terdiri dari maksimum 3 orang pelajar/mahasiswa.
6. Penulisan nama peserta wajib menggunakan nama lengkap tanpa disingkat.
7. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesusai Panduan.
8. Karya yang diikusertakan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku – agama – ras – antar golongan), radikalisme, asusila dan plagiarism.
9. **KETENTUAN TEKNIS BIDANG VIDEO KONTEN**

Kategori bidang video konten pada kompetisi ini bertujuan untuk mengangkat potensi khas daerah (pertanian, wisata, umkm, kuliner, BUMDES, dll). Harapanya dengan adanya video tersebut bisa menggerakan lagi roda perekonomian masyarakat ditengah pendemi.

1. Ketentuan lomba
2. Terdapat dua kategori dalam bidang video konten, yang petama adalah pelajar tingkat SMA/SMK dan yang kedua adalah mahasiswa vokasi.
3. Video wajib diunggah di akun youtube peserta dengan kualitas HD ukuran 1280 x 720. Panitia hanya menerima tautan youtube melalui laman khusus yang disediakan oleh panitia
4. Video dapat dibuat menggunakan kamera professional maupun kamera ponsel pintar dengan durasi 5 s/d 10 menit
5. Apabila terdapat percakapan dalam video yang menggunakan Bahasa daerah disertakan teks terjemahan dalam Bahasa Indonesia
6. Video yang dibuat tidak dalam bentuk animasi
7. Peserta wajib mencantumkan logo …….
8. Peserta wajib mencantumkan tagar # ………………. Pada deskripsi video di youtube
9. Penggunaan music di dalam video tidak melanggar Hak Kekayaan Intelektual, bebas royalty
10. Obyek atau isi dalam karya video sepenuhnya tanggung jawab peserta. Panitia tidak melayani segala bentuk tuntutan dari pihak manapun sehubungan dengan video yang dilombakan.
11. Ketentuan penilaian
12. Video konten yang dikembangkan harus bisa memberikan solusi dan menjawab permasalahan yang sedang di hadapi oleh masyarakat.
13. Konten video dapat dipertanggung jawabkan kebenaranya, apabila diketahui ada unsur plagiarisme dan tidak benar maka peserta didiskualifikasi.
14. **KETENTUAN TEKNIS BIDANG WEBSITE / SISTEM INFORMASI**

Kategori bidang website/ sistem informasi lomba ini bertujuan untuk mengangkat potensi khas daerah (pertanian, wisata, umkm, kuliner, BUMDES, dll). Harapanya dengan adanya website/sistem informasi yang dibangun bisa menggerakan lagi roda perekonomian masyarakat ditengah pendemi.

1. Ketentuan Lomba
2. Teknik pengembangan website bebas.
3. Peserta diperbolehkan menggunakan framework, namun dilarang menggunakan template yang sudah ada.
4. Apabila diketahui ada usur plagiasi atau menggunakan template maupun karya orang lain, maka peserta langsung di anggap gugur.
5. Website yang diikutsertakan belum pernah menjuarai lomba sebelumnya.
6. Obyek atau isi dalam web sepenuhnya tanggung jawab peserta. Panitia tidak melayani segala bentuk tuntutan dari pihak manapun sehubungan dengan video yang dilombakan.
7. Ketentuan Penilaian
   * 1. Website yang dikembangkan harus bisa memberikan solusi dan menjawab permasalahan sedang di hadapi oleh masyarakat.
     2. Isi konten dapat dipertanggung jawabkan kebenaranya, apabila diketahui ada unsur plagiarisme dan tidak benar maka peserta didiskualifikasi.
     3. Tampilan website eye catching.
     4. Resolusi layar responsive.
     5. Transform ide menjadi design aesthetic dan kreatif.
8. **KRITERIA PENILAIAN**
9. Kriteria Penilaian karya inovasi dilihat dari kreativitas (25%); kesesuaian konten dengan tema (20%); Nilai pesan yang disampaikan (30%); Ide bisnis dalam meningkatkan pendapatan serta tingkat daya jual ke masyarakat (25%)
10. Juri berhak mendiskualifikasi dan membuat ketentuan lebih lanjut bila ditemukan pelanggaran terhadap syarat dan ketentuan yang berlaku.
11. Keputusan dewan juri dan panitia dalam melakukan seleksi tidak dapat diganggu gugat.
12. **PENGHARGAAN**

Peserta juara 1, 2 dan 3 berhak mendapatkan piagam penghargaan dan uang pembinaan, dengan rincian sebagai berikut:

* 1. Juara 1 : Piagam penghargaan + Rp. 1.800.000,-
  2. Juara 2 : Piagam penghargaan + Rp. 1.000.000,-
  3. Juara 3 : Piagam penghargaan + Rp. 500.000,-

1. **INFO LEBIH LANJUT**

Nomor yang dapat dihubungi:

Sosial Media:

1. **PENUTUP**

Demikian Petunjuk Teknis ini dibuat sebagai acuan kegiatan kompetisi INOTEK Tingkat Nasional 2021. Adapun hal-hal yang kurang jelas atau pertanyaan lain dapat menghubungi Panitia.