



# RULEBOOK

## INNOVATIVE INFORMATICS CONTEST

### 2022



WEBSITE  
<https://ifest.uajy.ac.id>



LINE  
@ykb1487q



INSTAGRAM  
@ifest\_uajy



FACEBOOK  
IFEST UAJY



YOUTUBE  
IFEST UAJY



---

---

### TENTANG I2C

Innovative Informatics Contest (I2C) 2022 adalah sebuah lomba dimana siswa/i SMA/SMK yang tergabung dalam satu tim berlomba untuk merancang suatu inovasi aplikasi (mobile) yang bertujuan membantu membantu mempermudah kegiatan berumah tangga sehingga terwujud keseimbangan kehidupan berkeluarga baik dari sisi keuangan, kebersihan, dan kenyamanan. Acara ini juga dimaksudkan untuk memberi kesempatan bagi siswa/i SMA/SMK di seluruh Indonesia untuk menunjukkan bakat, minat, dan pengetahuan. Perlombaan akan terbagi menjadi tiga tahap, yakni tahap eliminasi (proposal ide), tahap virtual expo (pameran video ide), dan tahap final (presentasi di hadapan juri). Sebanyak 15 kelompok yang dinyatakan lolos tahap eliminasi, berhak mengikuti pameran online, dan 5 kelompok dengan nilai akumulasi tertinggi berhak mempresentasikan idenya di tahap final.

#### ALUR I2C TAHAP I - ELIMINASI

Pendaftaran Online	: 15 Februari 2022 – 19 Maret 2022
Batas Pengumpulan Proposal	: 19 Maret 2022
Seleksi / Penilaian	: 20 Maret 2022 – 23 Maret 2022
Pengumuman hasil seleksi	: 24 Maret 2022

#### ALUR I2C TAHAP II – VIRTUAL EXPO

Persiapan <i>Expo</i> dan Presentasi	: 25 Maret 2022 – 31 Maret 2022
Pameran <i>Online (Virtual Expo)</i>	: 1 April 2022 – 3 April 2022
Penilaian <i>Expo</i>	: 1 April 2022 – 3 April 2022
Pengumuman Finalis	: 4 April 2022

#### ALUR I2C TAHAP III - FINAL

<i>Technical Meeting</i>	: 7 April 2022
Final I2C	: 9 April 2022





---

### TEKNIS UMUM

1. Peserta masih berstatus siswa di tingkat SMA/SMK sederajat se-Indonesia.
2. Melakukan pendaftaran online melalui <https://ifest.uajy.ac.id/dash/daftar> , pendaftaran akan dibuka dari 15 Februari 2022 sampai dengan 19 Maret 2022.
3. Melampirkan scan atau foto kartu pelajar dan surat persetujuan dari sekolah pada formulir pendaftaran online.
4. Setiap sekolah diperbolehkan mengirimkan 1 tim atau lebih (setiap timnya terdiri dari 3 anggota).
5. Pendaftaran tidak dipungut biaya.
6. Peserta yang telah mendaftar wajib mengumpulkan proposal ide melalui <https://ifest.uajy.ac.id/dash/masuk> sebelum 19 Maret 2022 dengan format penamaan **IFest#10UAJY\_I2C\_Nama Ide Aplikasi\_Nama Kelompok\_Nama Sekolah.pdf** (Format PDF).
7. Peserta yang sudah mendaftar tetapi tidak mengumpulkan proposal setelah batas waktu yang ditentukan dianggap mengundurkan diri dari perlombaan.
8. Proposal dalam bentuk softcopy juga dikirimkan ke email [ifest@uajy.ac.id](mailto:ifest@uajy.ac.id) dengan format penamaan **IFest#10UAJY\_I2C\_Nama Ide Aplikasi\_Nama Kelompok\_Nama Sekolah.pdf** (Format PDF).
9. Peserta yang lolos tahap seleksi proposal akan melanjutkan ke tahap pameran *online* untuk memamerkan ide aplikasinya
10. Lima kelompok dengan nilai akumulasi proposal dan pameran tertinggi akan melanjutkan ke tahap final yaitu presentasi di hadapan para juri
11. Panitia berhak untuk mengeliminasi peserta yang tidak mematuhi ketentuan di atas.
12. Kesalahpahaman informasi terkait peraturan dan ketentuan yang ada merupakan tanggung jawab peserta.





---

## PROPOSAL

### Ketentuan Umum

1. Karya/proposal harus sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
2. Karya/proposal yang dilombakan dalam kompetisi ini **belum pernah** mendapat penghargaan di kompetisi lain atau **belum pernah** digunakan di kompetisi lain.
3. Karya/proposal merupakan ide original peserta.
4. Karya/proposal tidak mengandung unsur SARA dan pornografi.
5. **Lima belas proposal terbaik** akan dipilih untuk masuk tahap berikutnya yaitu pameran. Dalam babak ini peserta akan memamerkan ide aplikasi mereka melalui media sosial, dan untuk tahap berikutnya merupakan nilai akumulasi dari proposal dan pameran.
6. Tidak melanggar Hak Cipta, Hak Paten, dan Hak Merk. Hal tersebut menjadi tanggung jawab peserta. Panitia tidak bertanggung jawab dalam masalah Hak Cipta, Hak Paten ataupun Hak Merk.

### Ketentuan Isi

Untuk penulisan proposal bebas layaknya proposal ide formal pada umumnya setidaknya terdapat hal-hal sebagai berikut :

1. **Halaman Sampul** (berisi judul, nama kelompok, nama peserta, asal instansi)
2. **Latar Belakang** yaitu, berisi latar belakang suatu dari permasalahan yang akan diangkat.
3. **Batasan Masalah** yaitu, berisi batasan-batasan dari suatu masalah yang akan dibahas dan diberikan solusinya agar jelas pokok inti permasalahan tersebut
4. **Tujuan** yaitu, berisi tujuan dari pembuatan proposal berdasarkan masalah yang diangkat.
5. **Solusi**

Solusi ini berupa penjabaran ide aplikasi dari permasalahan yang telah dibahas sebelumnya. Didalam solusi kurang lebih berisi hal-hal sebagai berikut:

- a. Nama aplikasi
- b. Deskripsi aplikasi, meliputi spesifikasi seperti manfaat, fitur atau hal yang akan ditonjolkan pada aplikasi tersebut, dan lain sebagainya.





- c. Gambar Rancangan, dapat berupa desain logo, user interface, story board, prototype dan lain-lainnya yang sekiranya memberikan gambaran jelas tentang konsep dari ide aplikasi tersebut.
6. **Kontribusi** yaitu, berisi perincian dari kontribusi tiap-tiap anggota kelompok terhadap terciptanya ide dan proposal ide aplikasi.

### Penilaian Juri

1. Juri akan menilai proposal berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditentukan oleh panitia. Kriteria penilaian memiliki bobot yang berbeda satu dengan yang lain. Kriteria penilaian yang dimaksud adalah sebagai berikut:
  - a. Otentikasi (40%)
  - b. Kesesuaian dengan tema (25%)
  - c. Kerapian (10%)
  - d. Kelogisan (10%)
  - e. Efektifitas (15%)
2. Lima belas kelompok dengan nilai tertinggi berhak mengikuti pameran *online* I2C. daftar nama kelompok peserta pameran diumumkan pada 24 Maret 2022.
3. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

### PAMERAN ONLINE “VIRTUAL EXPO”

#### Ketentuan Umum

1. Sebanyak 15 kelompok yang lolos ke tahap pameran diwajibkan membuat video promosi mengenai ide aplikasi sesuai pada proposal dengan durasi minimal 2 menit dan maksimal 3 menit berbentuk *landscape*.
2. Konten dalam video tidak mengandung unsur SARA dan pornografi.
3. Video dikirimkan melalui e-mail ke [ifest@uajy.ac.id](mailto:ifest@uajy.ac.id) sebelum tanggal 31 Maret 2022 dengan format penamaan **IFest#10UAJY\_VideoI2C\_Nama Ide Aplikasi\_Nama Kelompok\_Nama Sekolah**.
4. Video peserta akan diunggah oleh akun Instagram *ifest\_uajy* mulai tanggal 1 April 2022.





---

### Ketentuan Isi

Untuk pembuatan video bebas layaknya video promosi aplikasi pada umumnya setidaknya terdapat hal-hal sebagai berikut :

1. **Perkenalan** yang meliputi pengenalan anggota tim, asal instansi, dan ide aplikasi.
2. **Latar Belakang** dari permasalahan sehingga timbul ide untuk membuat aplikasi.
3. **Visualisasi** dari aplikasi yang dirancang meliputi logo, user interface, story board, prototype dan lain-lainnya yang sekiranya memberikan gambaran jelas tentang konsep dari ide aplikasi.
4. **Manfaat** dari aplikasi yang sekiranya dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.
5. **Kesimpulan** yang dibuat berdasarkan permasalahan yang ada dan aplikasi yang dibuat.

### Penilaian Juri

1. Juri akan menilai video promosi aplikasi berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditentukan oleh panitia. Kriteria penilaian yang dimaksud adalah sebagai berikut:
  - a. Kejelasan Informasi (**70%**)
  - b. Estetika (**30%**)Tidak mengumpulkan video pameran maka panitia berhak mengeliminasi tim.
2. Video dengan *like* terbanyak terhitung pada 3 April 2022 Pukul 20:00 WIB dinobatkan sebagai juara favorit dengan hadiah sebesar Rp500.000-.
3. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.





## FINAL I2C

### Ketentuan Umum

1. Sebanyak 5 kelompok yang lolos ke tahap final diwajibkan membuat presentasi yang didesain dengan menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint dengan format penamaan **NamaKelompok.pptx** dan dikumpulkan melalui e-mail ke [ifest@uajy.ac.id](mailto:ifest@uajy.ac.id) sebelum tanggal 7 April 2022.
2. Setiap peserta wajib menghadiri Zoom Meeting dengan tepat waktu melalui link yang diberikan panitia kepada ketua kelompok.
3. Setiap peserta diwajibkan mengikuti jalannya acara dari awal hingga akhir.
4. Peserta diwajibkan untuk memiliki jaringan internet yang baik agar tidak mengganggu jalannya acara, panitia tidak akan memberi dispensasi waktu presentasi apabila terjadi masalah jaringan.
5. **Satu** peserta diwajibkan untuk memiliki mikrofon dan *webcam* perorang yang mendukung dalam presentasi serta bersedia mengaktifkannya apabila diminta oleh panitia. Diharapkan peserta dapat mengantisipasi adanya *feedback* suara antar perangkat yang digunakan.
6. Peserta hanya diperkenankan menggunakan fitur mikrofon dan *webcam* ketika gilirannya tiba atau dipersilakan oleh panitia.
7. Peserta hanya diperbolehkan mempresentasikan materi dari PowerPoint yang telah dikumpulkan pada panitia.
8. Waktu presentasi adalah 10 menit diikuti sesi tanya jawab bersama juri selama 15 menit.
9. Presentasi menjelaskan latar belakang pemilihan ide, detail ide aplikasi itu sendiri, manfaat yang didapatkan ketika ide aplikasi diterapkan, serta dilengkapi dengan tampilan aplikasi (tanpa disertai video apapun dalam presentasi).
10. Bahasa yang digunakan dalam slide presentasi yang dibuat adalah Bahasa Indonesia dan tidak diperbolehkan menggunakan bahasa asing (Penggunaan bahasa asing hanya diperbolehkan untuk digunakan dalam nama ide aplikasi peserta).
11. Presentasi yang dilombakan tidak mengandung unsur SARA dan pornografi.







**PANITIA INFORMATICS FESTIVAL (IFEST) 2022**  
**Himpunan Mahasiswa Informatika**  
**Fakultas Teknologi Industri**  
**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**  
Jl. Babarsari 43 (Kampus 3 Gedung St. Bonaventura), Yogyakarta 55281



---

### Penilaian Juri

1. Juri akan menilai video promosi aplikasi berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditentukan oleh panitia. Kriteria penilaian yang dimaksud adalah sebagai berikut:
  - a. Penguasaan Materi (**40%**)
  - b. Komunikatif (**30%**)
  - c. Kekompakan Tim (**15%**)
  - d. Kesesuaian Proposal (**15%**)
2. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

### Ketentuan Nilai Akhir

Nilai akhir adalah nilai yang menentukan juara dari kompetisi ini, nilai tersebut merupakan hasil akumulasi dari **nilai proposal (25%)**, **nilai pameran (25%)**, dan **nilai presentasi (50%)**.

Contact Panitia melalui nomor WhatsApp:

082225553400 (Lala)

085210245177 (Kevin)

\*) Isi rulebook dapat berubah suatu waktu dan akan diinfokan melalui media sosial IFest UAJY.





