

TOR

Jatim Youth Codepreneur Challenge (JYCC)

JUDUL KEGIATAN

Jatim Youth Codepreneur Challenge (JYCC)

LATAR BELAKANG

Dunia saat ini tengah mengalami akselerasi digital yang masif. Teknologi informasi, khususnya pengembangan aplikasi, terbukti menjadi katalisator penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi, meningkatkan efisiensi layanan publik, serta menciptakan peluang baru di berbagai sektor.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, Indonesia—termasuk Provinsi Jawa Timur sebagai salah satu wilayah dengan populasi dan potensi ekonomi terbesar—berkomitmen untuk mencapai *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang ditetapkan Perserikatan Bangsa-Bangsa hingga tahun 2030. SDGs mencakup 17 tujuan universal, mulai dari pengentasan kemiskinan, peningkatan kualitas pendidikan dan kesehatan, hingga penanganan perubahan iklim serta pembangunan infrastruktur berkelanjutan.

Meskipun berbagai program dan kebijakan telah dijalankan Pemerintah Provinsi Jawa Timur, pencapaian target SDGs secara merata di seluruh wilayah masih menghadapi sejumlah tantangan, seperti kesenjangan pembangunan, keterbatasan akses teknologi di daerah tertentu, serta kebutuhan akan inovasi yang lebih adaptif terhadap kondisi lokal.

Dalam rangka memperingati Hari Ulang Tahun Provinsi Jawa Timur dengan tema “**Jatim Tangguh, Jatim Bertumbuh**”, diperlukan langkah strategis untuk melibatkan generasi muda sebagai agen perubahan. Pelajar SMA/SMK/MA memiliki potensi besar untuk memanfaatkan teknologi digital dalam menjawab berbagai tantangan pembangunan sekaligus membuka peluang bisnis dan kewirausahaan baru.

Sebagai wujud nyata upaya tersebut, **Jatim Youth Codepreneur Challenge (JYCC)** diselenggarakan sebagai ajang kompetisi pengembangan aplikasi IT untuk solusi bisnis di wilayah Jawa Timur. Melalui kompetisi ini, peserta tidak hanya mengasah kemampuan pemrograman, tetapi juga dilatih berpikir kritis dan inovatif dalam merancang solusi digital yang mendukung pencapaian SDGs, khususnya peningkatan kualitas hidup masyarakat. Tema utama kegiatan, “**Digital Business Innovation for Sustainable Jatim**”, mencerminkan

semangat membangun Jawa Timur yang tangguh, mandiri, dan berkelanjutan melalui inovasi digital di bidang bisnis.

TUJUAN

Jatim Youth Codepreneur Challenge (JYCC) merupakan kegiatan kompetisi pengembangan aplikasi IT untuk solusi bisnis di wilayah Jawa Timur untuk membentuk Jatim tangguh, mandiri dan berkelanjutan. Kompetisi yang diikuti oleh pelajar SMA/SMK/MA se Jawa Timur mengkombinasikan kemampuan pemrograman dengan kemampuan menghasilkan solusi yang inovatif pada bidang bisnis. Solusi yang dihasilkan ini ditujukan untuk mendukung pencapaian tujuan SDGs terutama dalam upaya peningkatan kualitas hidup melalui penerapan teknologi. Melalui kegiatan ini, siswa akan diajak berpikir cerdas dan inovatif dalam mengamati potensi yang ada di Provinsi Jawa Timur, menganalisis problem atau peluang yang ada, serta merancang pengembangan solusi berbasis bisnis dan teknologi digital. Kompetisi ini dilaksanakan dengan pendekatan yang menyenangkan dan menantang, termasuk sesi live tuning onsite.

Tema utama dari **JYCC** adalah *“Digital Business Innovation for Sustainable Jatim”* yang menggambarkan semangat untuk membangun Jawa Timur yang tangguh, mandiri, dan berkelanjutan melalui pemanfaatan inovasi digital di bidang bisnis.

RUANG LINGKUP

Kegiatan ini berfokus pada pengembangan kreativitas dan kemampuan adaptif generasi muda dalam menghadapi tantangan ekonomi dan sosial melalui inovasi bisnis digital. Para pelajar didorong untuk merancang solusi yang kreatif, aplikatif, dan memberikan dampak nyata bagi pembangunan ekonomi daerah.

Ruang lingkup solusi yang dikembangkan mencakup konsep *Sustainable Development Goals* (SDGs) sebagai kerangka global pembangunan berkelanjutan, serta integrasinya dalam ide bisnis digital. *Sustainable Development Goals* (SDGs) atau Tujuan Pembangunan Berkelanjutan merupakan agenda global yang dirancang oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) untuk menciptakan dunia yang lebih baik bagi semua orang. SDGs terdiri atas 17 tujuan utama yang mencakup berbagai aspek kehidupan, mulai dari pengentasan kemiskinan, peningkatan kualitas pendidikan, kesetaraan gender, hingga perlindungan lingkungan. Melalui SDGs, seluruh negara diajak untuk bekerja sama mewujudkan keseimbangan antara kemajuan ekonomi, kesejahteraan sosial, dan kelestarian alam. Dengan kata lain, SDGs bukan sekadar daftar target, melainkan kompas bagi masa depan agar pembangunan yang kita lakukan hari ini tidak mengorbankan generasi mendatang.

Dengan demikian, peserta tidak hanya berinovasi secara teknologi, tetapi juga berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pembangunan yang seimbang antara kemajuan ekonomi, kesejahteraan sosial, dan kelestarian lingkungan.



NOMOR	TUJUAN	KETERANGAN
1	Tanpa kemiskinan (No poverty)	Pengentasan segala bentuk kemiskinan di semua tempat.
2	Tanpa kelaparan (Zero hunger)	Mengakhiri kelaparan, mencapai ketahanan pangan dan perbaikan nutrisi, serta menggalakkan pertanian yang berkelanjutan.
3	Kehidupan sehat dan sejahtera (Good health and well-being)	memastikan kehidupan yang sehat dan meningkatkan kesejahteraan bagi semua orang di segala usia.
4	Pendidikan berkualitas (Quality education)	Memastikan pendidikan berkualitas yang layak dan inklusif serta mendorong kesempatan belajar seumur hidup bagi semua orang.
5	Kesetaraan gender (Gender equality)	Mencapai kesetaraan gender dan memberdayakan semua perempuan.
6	Air bersih dan sanitasi layak (Clean water and sanitation)	Menjamin akses atas air dan sanitasi untuk semua.
7	Energi bersih dan terjangkau (Affordable and clean energy)	Memastikan akses pada energi yang terjangkau, bisa diandalkan, berkelanjutan dan modern untuk semua.
8	Pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi (Decent work and economic growth)	Mempromosikan pertumbuhan ekonomi berkelanjutan dan inklusif, lapangan kerja dan pekerjaan yang layak.
9	Industri, inovasi, dan infrastruktur (Industry, innovation, and infrastructure)	Membangun infrastruktur kuat, mempromosikan industrialisasi berkelanjutan dan mendorong inovasi.
10	Berkurangnya kesenjangan (Reduced inequalities)	Mengurangi kesenjangan di dalam dan di antara negara-negara.
11	Kota dan komunitas berkelanjutan (Sustainable cities and communities)	Membuat perkotaan menjadi inklusif, aman, kuat, dan berkelanjutan.
12	Penanganan perubahan iklim (Climate action)	Mengambil langkah penting untuk melawan perubahan iklim dan dampaknya.
13	Konsumsi dan produksi yang bertanggung jawab (Responsible consumption and production)	Memastikan pola konsumsi dan produksi yang berkelanjutan.
14	Ekosistem laut (Life below water)	Pelindungan dan penggunaan samudera, laut dan sumber daya kelautan secara berkelanjutan.
15	Ekosistem daratan (Life on land)	Mengelola hutan secara berkelanjutan, melawan perubahan lahan menjadi gurun, menghentikan dan merehabilitasi kerusakan lahan, menghentikan kepunahan keanekaragaman hayati.
16	Perdamaian, keadilan dan kelembagaan yang tangguh (Peace, justice, and strong institutions)	Mendorong masyarakat adil, damai, dan inklusif.
17	Kemitraan untuk mencapai tujuan (Partnerships for the goals)	Menghidupkan kembali kemitraan global demi pembangunan berkelanjutan.

Tagline Resmi

“Berkarya dengan Teknologi, Bertumbuh untuk Negeri”

Melalui lomba ini, Diskominfo Jatim dan Prodi Sistem Informasi Ubaya mengajak generasi muda dan inovator digital untuk melahirkan aplikasi bisnis yang tangguh dalam menghadapi tantangan sosial, ekonomi, dan lingkungan, sekaligus mendorong masyarakat Jatim untuk terus bertumbuh secara berkelanjutan sesuai arah pembangunan SDGs.

Tema: “Digital Business Innovation for Sustainable Jatim”
(Inovasi Bisnis Digital untuk Jatim Tangguh dan Terus Bertumbuh)

WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN

Waktu/Tanggal	Keterangan	Tempat
23/10/2025	Technical Meeting 1	Ubaya (Hybrid)
30/10/2025	Batas pengumpulan karya babak penyisihan	Online
31/10/2025	Pengumuman tim yang masuk semi final	Online
7/11/2025	Batas pengumpulan karya semifinalis	Online
8/11/2025	Pengumuman tim yang masuk final	Online
21/11/2025	Batas pengumpulan karya finalis	Online
24 /11/2025	Pelaksanaan babak final dan penyerahan hadiah	Ubaya

METODE PELAKSANAAN

Babak Penyisihan

1. Tim diminta mengirimkan Konsep tentang Ide Solusi Aplikasi berupa uraian teks dengan format sbb :

Latar Belakang

- Kondisi Saat Ini di Jawa Timur Terkait SDGs
Paparkan kondisi aktual di Jawa Timur yang berkaitan dengan salah satu atau beberapa isu / permasalahan terkait SDG. Gunakan data, fakta, atau contoh nyata yang menunjukkan situasi yang sedang terjadi (misalnya: data pengangguran muda, kualitas pendidikan, layanan kesehatan, ketimpangan wilayah, kondisi lingkungan, dsb.).
- Permasalahan yang Ditemukan
Identifikasi dan jelaskan secara spesifik masalah utama yang ingin diselesaikan melalui solusi aplikasi. Fokus pada masalah nyata di lapangan, bukan sekadar gejala. Jika memungkinkan, jelaskan juga siapa pihak yang terdampak oleh masalah tersebut (masyarakat, pelajar, UMKM, pemerintah daerah, dsb.).
- Usulan Solusi dan Dasar Pemilihan Solusi
Uraikan secara ringkas ide solusi yang diusulkan dan alasan mengapa solusi tersebut dipilih. Alasan dapat didasarkan pada efektivitas, kemudahan implementasi, potensi dampak, kesesuaian dengan teknologi digital, atau dukungan terhadap pencapaian target SDGs tertentu.

Deskripsi Sistem

- Penjelasan Keterkaitan Solusi dengan SDGs
Berikan gambaran umum sistem atau aplikasi yang akan dikembangkan, termasuk siapa pengguna utamanya, bagaimana sistem akan digunakan, dan alur interaksi secara garis besar. Tidak perlu detail teknis pemrograman, cukup deskriptif agar ide dapat dipahami dengan jelas. Jelaskan tujuan SDGs mana yang didukung oleh solusi ini serta bagaimana solusi tersebut berkontribusi dalam pencapaian target SDGs tersebut. Penjelasan dapat mencakup dampak sosial, ekonomi, atau lingkungan yang ingin dicapai.
- Fitur-Fitur yang Akan Dikembangkan
Sebutkan fitur-fitur utama yang akan tersedia dalam aplikasi secara terstruktur (misalnya dalam bentuk poin atau daftar). Jelaskan fungsi dan manfaat setiap fitur secara ringkas. Fitur yang dijelaskan sebaiknya selaras dengan permasalahan yang diangkat dan solusi yang ditawarkan.

Pilihan tema dari solusi yang dapat dikembangkan:

Green Digital Business	Inovasi aplikasi bisnis ramah lingkungan untuk mendukung ekonomi hijau
Inclusive Digital Economy	Aplikasi untuk pemberdayaan masyarakat inklusif, UMKM, dan disabilitas
AgriTech & Food Security	Solusi digital untuk pertanian, perikanan, dan ketahanan pangan
HealthTech for Resilience	Pengembangan aplikasi kesehatan untuk masyarakat tangguh
Creative Economy & Smart Tourism	Aplikasi untuk memperkuat pariwisata cerdas dan ekonomi kreatif Jatim
Smart City & Village Solutions	Aplikasi tata kelola kota dan desa berkelanjutan

2. Juri akan melakukan pleno untuk memutuskan 30 konsep terbaik untuk kemudian diumumkan
3. Peserta lolos babak semi final mempersiapkan Proposal Lomba

Babak Semi Final

1. 30 Tim terpilih diminta untuk membuat proposal aplikasi. Format proposal dari aplikasi menyerupai Konsep Dasar tentang Ide Solusi Aplikasi **namun dalam bentuk penjelasan yang lebih mendalam (Tim tidak boleh mengurangi kompleksitas dari kosen yang telah lolos babak penyisihan)**. Selain itu, pada bagian deskripsi sistem, Tim perlu menambahkan UI/UX Beranda dan Fitur Utama dari aplikasi yang ditawarkan.

Secara garis besar, format proposalnya adalah sebagai berikut :

Latar belakang

- Kondisi saat ini di Jatim terkait SDGs
- Permasalahan yang Ditemukan
- Usulan Solusi dan Dasar Pemilihan Solusi

Deskripsi Sistem

- Penjelasan Keterkaitan Solusi dengan SDGs
- Fitur-Fitur yang Akan Dikembangkan
- Desain UI/UX Beranda dan beberapa fitur-fitur utama yang dikembangkan.

2. Juri akan melakukan pleno untuk memutuskan 15 finalis untuk kemudian diumumkan
3. Peserta lolos babak final mempersiapkan aplikasi sesuai proposal

Final

1. Tim menyiapkan aplikasi yang diusulkan sesuai proposal sebelum hari H Final.
2. Terdapat narasumber yang merupakan perwakilan dinas/stakeholder yang sesuai dengan tema proposal masing-masing finalis. Narasumber mendapatkan proposal finalis 3 hari sebelum final untuk dipelajari dan dikritisi didampingi dengan Juri .
3. Pada hari H Final, tim finalis wajib berkonsultasi/berkoordinasi dengan narasumber, dan melakukan penyesuaian terhadap sistem yang mereka ajukan sesuai hasil poin 1 dalam 1 jam.
4. Finalis diberikan kesempatan untuk melakukan perbaikan/penyesuaian sesuai poin 2 terhadap aplikasi yang telah dikembangkan.
5. Presentasi dilakukan tim finalis terhadap sistem yang telah dibuat dan tuning yang telah direvisi.
6. Juri melakukan penilaian dan memutuskan pemenang.
7. Pemenang terdiri dari :
 - Juara 1 : 5 juta + Trophy + Sertifikat + Beasiswa Ubaya (Up to 75%)
 - Juara 2 : 4 juta + Trophy + Sertifikat + Beasiswa Ubaya (Up to 75%)
 - Juara 3 : 3 juta + Trophy + Sertifikat + Beasiswa Ubaya (Up to 75%)
 - Juara Ide Terbaik : 2 juta + Trophy + Sertifikat + Beasiswa Ubaya (Up to 50%)
 - Juara Kemampuan Programming : 2 juta + Trophy + Sertifikat + Beasiswa Ubaya (Up to 50%)
 - Juara Favorit : 2 juta + Trophy + Sertifikat