



INNOVATIVE INFORMATICS CONTEST

RULEBOOK

“A Bridge to Enhance Our Cultural Knowledge”



DAFTAR ISI

Deskripsi	2
Mengapa Educating	4
Prize Pool	6
Syarat & Ketentuan	8
• Ketentuan Umum	8
• Ketentuan Karya	9
Timeline	10
Prosedur Pendaftaran	11
Berkas Pendaftaran	12
Tahapan	14
Proposal Selection	15
Inventor Expo	18
Studi Kasus	20
• Proposal Selection	20
• Inventor Expo	24
Kriteria Penilaian	26
Contact Person	28



DESKRIPSI

- **Innovative Informatics Contest (I2C)**

Merupakan kompetisi case-solving yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Innovative Informatics Contest #12 ditujukan kepada siswa SMA/sederajat di seluruh Indonesia.

- **I2C 2024**

Dalam era modern yang didominasi oleh kemajuan teknologi, kita menyadari bahwa keberlanjutan teknologi berperan penting dalam membentuk masa depan kita. Namun, dalam upaya mencapai kemajuan yang abadi, kita juga harus memahami bahwa teknologi tidak berdiri sendiri. Teknologi yang berkelanjutan memerlukan pemahaman mendalam akan keberagaman budaya, karena interaksi antarbudaya memiliki dampak yang signifikan pada pengembangan dan penerapan inovasi.

Dengan tema "**A Bridge to Enhance Our Cultural Knowledge**" dan subtema "**Educating**", I2C tahun ini membawa perpaduan unik antara perkembangan teknologi dan fokus pada keberagaman budaya. Sebagai jembatan, acara ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara perkembangan teknologi dan kebutuhan untuk memahami dan menghargai warisan budaya yang beragam.



DESKRIPSI

Melalui pemahaman yang lebih mendalam terhadap budaya, masyarakat dapat lebih bijak dan bertanggung jawab dalam merancang, mengembangkan, dan menggunakan teknologi untuk kebaikan bersama.

Dengan menggabungkan perspektif teknologi yang abadi dengan kekayaan budaya yang ada, acara ini berharap dapat menciptakan suatu simfoni yang harmonis dan berkelanjutan, di mana informasi dan ide-ide inovatif dapat bersatu dalam perayaan keberagaman budaya. Dengan demikian, acara ini bukan hanya menjadi jembatan antara teknologi dan budaya, tetapi juga menyuarakan pentingnya membangun "simfoni" yang bersifat eternal untuk membentuk masa depan yang lebih baik bagi kita semua.

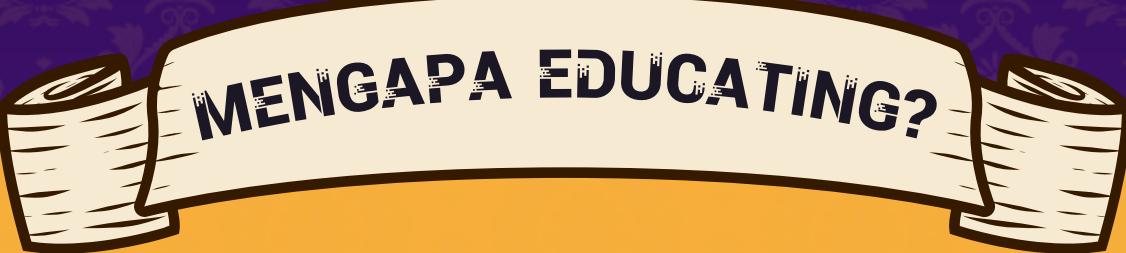




MENGAPA EDUCATING?

Educating atau mengedukasi diambil dari KBBI yang berarti segala keadaan, hal, peristiwa, kejadian, atau tentang suatu proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia. Edukasi dilakukan melalui upaya pengajaran, pelatihan, atau penyebaran informasi. Kita mengetahui bahwa seluruh masyarakat di Indonesia memiliki akses atas internet dan gadget. Maka akses terhadap aplikasi memiliki skala yang besar hari ini. Akses yang mudah ini menghadirkan kebiasaan baru di tengah masyarakat dimana mereka lebih sering menghabiskan waktunya di depan gadget dibandingkan melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya.

Kita mengetahui bahwa gadget menghadirkan informasi yang lebih banyak dan juga menunjukkan ekspresi pengguna terhadap tren yang tercipta oleh masyarakat. Namun, informasi dan tren yang banyak ini akhirnya menciptakan keadaan dimana kita terlempar kesana-kemari, sehingga kita menghabiskan waktu kita dalam lingkaran yang tidak ada habisnya. Kebiasaan dimana kita tidak bisa mengakses informasi dengan efisien ini berdampak pada literasi kita, terutama pengetahuan budaya.



MENGAPA EDUCATING?

Indonesia dikenal dengan kekayaan budaya lokalnya terhitung dari ujung laut Aceh hingga ujung perbatasan tanah di Papua. Budaya sendiri merupakan warisan yang menarik untuk diamati dan dipelajari, akan sangat disayangkan apabila kita tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang budaya kita sendiri mengingat terdapat beragam cerita sejarah, cerita rakyat, filosofi, musik, alat-alat, bahasa, tradisi, ataupun tempat-tempat bersejarah dan masih banyak lagi dari kekayaan budaya lokal kita.

Kita memiliki tanggung jawab untuk terus melestarikan nilai-nilai budaya ini, Namun, kita juga harus beradaptasi dengan perkembangan dunia sehingga kita bisa menghadirkan terobosan-terobosan yang menarik dengan platform yang tersedia hari ini. Oleh karena itu, tahun ini Business Case Competition mengangkat subtema **Educating** dengan harapan kita mampu mempertahankan pengetahuan budaya kita hari ini, menghadirkan gaya-gaya baru dalam mengedukasi masyarakat Indonesia tentang kekayaan budaya lokal yang kita miliki.



PRIZE POOL



FIRST PLACE

Rp4.000.000,00 + Trophy
+ Certificate



SECOND PLACE

Rp3.000.000,00 + Trophy
+ Certificate



THIRD PLACE

Rp2.000.000,00 + Trophy
+ Certificate



PRIZE POOL

FAVORITE TEAM

Rp500.000,00 + Trophy +
Certificate

EXPO FINALIST

E-Certificate

PARTICIPANT

E-Certificate



Syarat & Ketentuan

Ketentuan Umum

- Setiap peserta harus merupakan siswa aktif SMA/sederajat.
- Setiap peserta harus tergabung dalam tim yang beranggotakan tiga (3) orang.
- Setiap peserta hanya boleh terdaftar dalam satu (1) tim.
- Setiap anggota tim harus berasal dari sekolah yang sama.
- Setiap tim harus memenuhi prosedur pendaftaran yang telah ditetapkan.
- Setiap tim tidak boleh mengganti anggota yang sudah terdaftar pada formulir peserta.
- Setiap tim harus membayar biaya pendaftaran lomba sebesar Rp100.000,00
- Pengembalian (refund) biaya pendaftaran tidak dapat dilakukan dalam keadaan apapun.
- Setiap tim yang lolos ke tahap Expo wajib berangkat ke Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Setiap tim yang lolos ke tahap Expo wajib didampingi oleh guru pembimbing yang berasal dari sekolah yang sama. Setiap guru dapat membimbing lebih dari satu (1) tim, selama tim berasal dari sekolah yang sama.
- Setiap sekolah bebas untuk mendaftarkan lebih dari satu (1) tim.



Syarat & Ketentuan

Ketentuan Karya

- Setiap karya harus berkaitan dengan Teknologi Informasi
- Setiap karya harus sesuai dengan tema yang diberikan
- Setiap karya harus merupakan ide orisinal peserta.
- Setiap karya tidak boleh menyinggung elemen yang berkaitan dengan etnis, suku, agama, tindakan perundangan hingga SARA.
- Setiap karya belum pernah dimasukkan dalam lomba yang sejenis sebelumnya.

TIMELINE

Proposal Selection

Pendaftaran

2 Februari -
1 Maret 2024

Pengumpulan Berkas

2 Februari - 1 Maret 2024

Pengumpulan Proposal

1 Maret 2024

Inventor Expo & Pitch Deck

Penjurian

2 Maret -
6 Maret 2024

Pengumuman & Technical Meeting

7 Maret 2024

Pelaksanaan Expo & Pitch Deck

14 Maret 2024

Pengumuman Juara I2C

14 Maret 2024



PROSEDUR PENDAFTARAN

- Pertama, ketua tim akan mengisi data setiap anggotanya melalui link tautan pendaftaran yang disediakan di poster, caption story Instagram I2C ataupun postingan Pendaftaran I2C di Instagram I-Fest UAJY (@ifest_uajy).
- Ketua tim mengunggah semua berkas yang diperlukan. Detail berkas yang diperlukan dapat dilihat di dokumen ini.
- Ketua tim dapat mengunggah hasil karya tim sebelum tanggal 1 Maret 2024 pukul 23.59 WIB pada Link Google Drive yang disediakan oleh panitia.
- Ketika seluruh kelengkapan lomba telah diunggah, ketua tim dapat meminta panitia untuk memverifikasi kebenaran unggahan peserta melalui grup Whatsapp peserta.
- Jika telah terverifikasi, maka tim secara resmi mengikuti Innovative Informatics Contest #12.



BERKAS PENDAFTARAN

1. Kartu Tanda Siswa (KTS)

- a. Batas pengumpulan pada tanggal 1 Maret 2024, pukul 23.59 WIB.
- b. Ketiga kartu anggota tim digabungkan dalam satu file berbentuk pdf.
- c. Penamaan File :
KartuPelajar_NamaTim_AsalSekolah.pdf
- d. Size maksimal file adalah 5 MB.
- e. Jika peserta tidak memiliki KTS, maka dapat menyertakan berkas lain yang dapat menjadi bukti sebagai siswa sekolah tertentu yang sah.

2. Surat Persetujuan Sekolah

- a. Batas pengumpulan pada tanggal 1 Maret 2024, pukul 23.59 WIB.
- b. File berbentuk pdf.
- c. Penamaan file :
SuratPersetujuan_NamaTim_AsalSekolah.pdf
- d. Size maksimal adalah 5 MB.
- e. Template Surat dapat diunduh di: [Template Surat Persetujuan](#)



BERKAS PENDAFTARAN

3. Bukti Pembayaran Pendaftaran Lomba

- a. Batas pengumpulan pada tanggal 1 Maret 2024, pukul 23.59 WIB.
- b. File berbentuk jpg, jpeg, atau png.
- c. Penamaan file:

Pembayaran_NamaTim_AsalSekolah.jpg

- d. Size maksimal file adalah 5 MB
- e. Pembayaran dapat dilakukan melalui:

DANA

Nomor : **081995871555**

Atas Nama : **RUSSEL**



TAHAPAN

Proposal Selection
2 Februari -
1 Maret 2024

Inventor Expo
14 Maret 2024



PROPOSAL SELECTION

Setiap tim diberikan studi kasus yang dapat dilihat di rulebook I2C. Setiap tim harus mengunggah solusi dari studi kasus yang diberikan, dalam bentuk proposal, pada Google Form yang disediakan oleh panitia. Melalui tahap ini, juri akan memilih 15 tim dengan nilai tertinggi untuk berkompetisi pada tahap *Expo*.

Ketentuan:

- Batas pengumpulan : 1 Maret 2024, pukul 23.59 WIB
- Format File : Proposal (pdf)
- Ukuran File : Maksimal 100 MB
- Penamaan File :
Proposal_NamaProduk_NamaTim_AsalSekolah.pdf
- Contoh Proposal : [Contoh Proposal Peserta](#)



PROPOSAL SELECTION

Seperti proposal ide formal pada umumnya, proposal solusi wajib menggunakan bahasa Indonesia dengan mengikuti format berikut:

- **Halaman Sampul**

- Berisikan judul, nama kelompok, nama peserta, asal instansi, dan logo instansi

- **Latar Belakang**

- Berisi alasan suatu proposal diangkat. Biasanya memuat asal-usul masalah dapat terbentuk, dampak masalah pada masyarakat, dan keparahan serta urgensi masalah tersebut sehingga perlu diatasi secepatnya

- **Batasan Masalah**

- Berisi daftar/poin masalah yang ingin diselesaikan oleh tim

- **Tujuan**

- Berisi tujuan dari pembuatan proposal berdasarkan masalah yang diangkat.



PROPOSAL SELECTION

- **Solusi**

- Berisi penjabaran ide produk yang akan dibuat dan caranya mengatasi suatu masalah. Formatnya sebagai berikut:
 - Nama Produk.
 - Deskripsi Produk.
 - Penjelasan fitur dan cara kerja produk, serta hal yang membuat produk lebih unggul dari produk lainnya.
 - Gambar rancangan awal/prototype produk

- **Pembagian Kerja**

- Berisi perincian dari kontribusi tiap-tiap anggota kelompok dalam mengerjakan karya solusi tim.



INVENTOR EXPO

Setiap tim yang terpilih untuk mengikuti *Expo* harus merealisasikan rancangan produk mereka, dan berangkat ke Universitas Atma Jaya Yogyakarta bersama guru pembimbing untuk memamerkan produk mereka kepada masyarakat umum dan mahasiswa.

Produk dapat dipamerkan dalam berbagai wujud selama masih berhubungan dengan Teknologi Informasi. Produk dapat dipamerkan dalam bentuk rancangan sederhana melalui Figma atau Canva, bahkan dapat juga dipamerkan dalam bentuk kompleks seperti aplikasi, web, dan IoT.

Setiap tim yang memerlukan alat seperti tab, handphone, laptop, dan alat sejenisnya untuk memamerkan produk mereka wajib menyiapkan alatnya sendiri. Tidak diperbolehkan hanya membawa file source code atau link Google Drive ke dalam pameran.

Setiap tim dapat menghias meja dan menambah properti stand mereka untuk menarik pengunjung selama tidak memberikan perubahan pameran kepada meja stand. Contoh hiasan dan properti dapat berupa taplak meja, kertas warna warni, X-Banner, pamphlet, dll.



INVENTOR EXPO

Selama pameran, juri akan berjalan ke masing-masing stand peserta dan mendengarkan penjelasan produk masing-masing peserta selama 15 menit. Sekelompok mahasiswa Atma Jaya Yogyakarta pilihan dapat memberikan dukungan mereka dalam bentuk vote kepada tim yang dianggap paling menarik.

Tim dengan peraih poin tertinggi pertama, kedua, dan ketiga. akan dinobatkan sebagai Juara 1, 2, dan 3 dari perlombaan Innovative Informatics Contest, dan Tim dengan perolehan jumlah vote terbanyak akan terpilih menjadi juara favorit dari perlombaan Innovative Informatics Contest.

Contoh Produk: [Contoh Produk](#)



STUDI KASUS

PROPOSAL SELECTION

Perkembangan era globalisasi membawa kebiasaan-kebiasaan baru di tengah masyarakat. Meningkatnya konsumsi masyarakat terhadap mobile phone dipacu karena adanya pandemi di tahun 2020 yang memaksa mereka untuk terus berada di rumah. Saat memasuki era new normal sendiri, ternyata kebiasaan mengakses handphone dalam jangka waktu yang panjang masih dibawa hingga hari ini. Hal ini membuat fokus dan segala ketertarikan masyarakat tertuju pada apa yang terjadi di dunia internet itu sendiri.

Banyaknya media dan berita yang dihadirkan oleh internet rupanya tidak benar-benar baik untuk beberapa nilai kehidupan, terutama dalam mendalami peran untuk melestarikan kebudayaan lokal yang masyarakat miliki karena secara tidak sadar mereka menghabiskan setengah hari atau lebih mengakses konten-konten yang biasanya diangkat dari trend yang terjadi di dunia. Masyarakat mulai kehilangan ketertarikannya dalam mendalami budaya lokal, karena media pembelajaran mengenai budaya lokal terkadang membosankan di mata masyarakat apabila tidak dilakukan secara langsung.



STUDI KASUS

Lalu, anda dan dua (2) orang teman Anda tidak sengaja melihat seseorang yang memainkan sebuah game yang berjudul "Win The White House" yang mengangkat tema politik dan secara tidak langsung mengajarkan ke penggunanya bagaimana politik di Amerika Serikat berjalan saat pemilihan presiden US dan game tersebut dikemas dengan menarik.

Anda teringat bahwa hari ini tidak banyak aplikasi yang mengangkat unsur budaya lokal Indonesia. Oleh karena itu, Anda dan dua (2) orang teman Anda yang menyadari bahwa nilai dari keberagaman budaya lokal yang dimiliki oleh Indonesia itu sendiri mempunyai nilai yang mahal harganya, sehingga kalian berencana untuk membangun sebuah produk yang bisa membantu mengedukasi literasi budaya lokal masyarakat dengan gaya-gaya visual yang menarik ataupun media interaktif yang disenangi oleh kalangan masyarakat hari ini dengan harapan, kalian mampu membantu edukasi masyarakat tentang budaya lokal yang dimiliki oleh Indonesia.



STUDI KASUS

Langkah pertama yang Anda lakukan adalah menelusuri seperti apa dan bagaimana seseorang bisa tertarik, menikmati dan mendapatkan edukasi secara bersamaan dalam menggunakan sebuah produk. Sesudah menemukan bagaimana Anda dan Tim Anda membawakan produk tersebut, kalian memilih satu atau lebih budaya lokal yang ingin diangkat sebagai dasar dari produk Tim Anda. ataupun memilih secara khusus tentang cerita, permainan, sejarah budaya, tari, musik, bahasa, aksara, ataupun upacara untuk dikemas menjadi produk yang menarik. Lalu, kalian mencoba untuk mencari dan meneliti produk-produk yang sudah ada.

Ketika solusi dalam bentuk produk Tim Anda sudah ditemukan, Anda dan Tim Anda langsung merealisasikan produk tersebut dalam bentuk teknologi informasi yang dapat di jual di pasar. Untuk merealisasikan terciptanya produk tersebut, terlebih dahulu Anda perlu menyusun ide/rencana Anda dalam sebuah proposal yang akan diserahkan kepada Investor.



STUDI KASUS

TUGAS:

Berdasarkan studi kasus tersebut, buatlah suatu proposal yang berisikan ide/rencana original dan baru buatan anda dan tim anda yang belum ditemukan di internet, yaitu produk teknologi informasi yang dapat mengedukasi literasi budaya lokal Indonesia pengguna dengan cara belajar yang menarik.

Contohnya : mengangkat kesenian lokal yang bisa dinikmati oleh mata untuk bisa dipelajari secara universal (cerita wayang yang dibawakan dengan bahasa Indonesia).

Berikut adalah contoh unsur-unsur budaya lokal yang dapat diambil :

- Kesenian
- Mata Pencaharian
- Teknologi
- Sistem kemasyarakatan
- Pengetahuan (pengetahuan akan tanaman tradisional)
- Bahasa



STUDI KASUS

INVENTOR EXPO

Produk startup Anda telah tercipta. Namun, belum siap dipasarkan karena startup Anda tidak memiliki dana yang cukup. Anda memerlukan sebuah investor yang bisa membantu merealisasikan rencana Anda. Oleh karena itu, Anda mencoba mengikuti sebuah pameran yang sering didatangi oleh investor-investor terkemuka dengan harapan bisa menarik perhatian para investor tersebut.

Setelah mendaftar menjadi peserta pameran, Anda diberikan waktu untuk menyempurnakan produk Anda dan juga teknik presentasi Anda. Pameran tersebut akan didatangi oleh Investor besar yang akan mendatangi setiap booth yang ada di pameran. Investor akan menyetujui rencana bisnis dengan peserta yang mampu meyakinkan mereka untuk membiayai produk dan memiliki ide yang menurut mereka menarik.



STUDI KASUS

TUGAS:

Berdasarkan studi kasus tersebut, buatlah rancangan produk Anda yang dapat ditunjukkan pada pameran nanti. Pahami produk anda agar anda dapat menjelaskan di hadapan para pengunjung pameran dan Investor yang akan mendatangi *booth* peserta. Persiapkan rencana bisnis melalui produk Anda seperti *Pitch Deck* untuk dipresentasikan kepada Investor yang akan mendatangi *Booth*.



KRITERIA PENILAIAN

- **Proposal Selection**

- a. Kesesuaian Dengan Tema (**20%**)
- b. Analisis Kasus
 - Identifikasi Masalah (**10%**)
 - Urgensi Masalah (**10%**)
- c. Solusi
 - Orisinalitas (**25%**)
 - Aplikasi IT (**15%**)
 - Efektivitas (**10%**)
- d. Proposal
 - Kejelasan (**5%**)
 - Kerapian (**5%**)
- e. Produk
 - Kejelasan (**5%**)
 - Kerapian (**5%**)

- **Inventor Expo**

- o Produk
 - Kecanggihan (**15%**)
 - Kesempurnaan (**15%**)
 - Fungsionalitas (**15%**)



KRITERIA PENILAIAN

- Performa (**15%**)
- Intuivitas (**10%**)
- Estetika (**10%**)
- Pembawaan Budaya (**20%**)
- Presentasi
 - Karisma (**20%**)
 - Kejelasan (**20%**)
 - Penguasaan Materi (**40%**)
 - Business Feasibility (**20%**)
- Penilaian Juara Umum
 - Nilai Proposal Selection (**50%**)
 - Nilai Inventor Expo (**50%**)





CONTACT PERSON



Alvin

0877 9400 5230



Jean

0821 5177 9891