



HMJ TEKNIK INFORMATIKA
INTEGER #2 2020

-INFINITY-

don't miss it

-GO TECHNOLOGY-

BUKU PANDUAN
INFORMATION TECHNOLOGY GRAND CELEBRATION
INTEGER #2
2020





DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	1
DAFTAR ISI.....	2
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Tema Kegiatan	3
B. Latar Belakang.....	3
C. Landasan Kegiatan	4
D. Tujuan Kegiatan	4
E. Penanggung Jawab Kegiatan	5
BAB II. PENJELASAN UMUM	
A. Cabang-Cabang Lomba	6
B. Persyaratan Umum	6
C. Pendaftaran	7
D. Jadwal Kegiatan	8
E. Frequently Asked Question (FAQs)	10
BAB III. KETENTUAN LOMBA	
A. Lomba Business IT Case.....	14
B. Lomba UI/UX Design	29
C. Lomba Essay Nasional	36
D. Lomba Inovasi Digital Pendidikan.....	45
E. Lomba Tiktok	52
F. Lomba Desain Poster	56
G. Lomba Musik Cover.....	61
H. Lomba Mobile Legend	67
I. Lomba Hacking The Game	75
J. Lomba Coding Competition	83



INTEGER #2

BAB I. PENDAHULUAN

A. TEMA KEGIATAN INTEGER #2

Kegiatan *Information Technology Grand Celebration* (INTEGER #2) pada tahun ini mengusung tema

“Enabling Technology to Light Up Your Normality in New Normal Era”

Tema tersebut memiliki makna bahwa dengan diadakannya kegiatan *Information Technology Grand Celebration* (INTEGER #2) diharapkan seluruh mahasiswa, pelajar, dan tenaga kependidikan di Indonesia khususnya dapat mengembangkan kreatifitas dan semangat dalam diri serta berinovasi khususnya dibidang teknologi. Dimana dengan adanya teknologi ini dapat menerangi kita semua di era new normal di masa pandemi seperti saat ini.

B. LATAR BELAKANG

Saat ini, teknologi informasi memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam membentuk wajah dunia TI, dengan berbagai kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya, telah menyentuh hampir semua aspek kehidupan. Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepatnya telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dari yang pernah dibayangkan sebelumnya.

Perkembangan teknologi ini membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Hal ini tidak terlepas dari peranan Teknik Informatika yang memiliki pengaruh sangat besar dalam kemajuan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Teknik Informatika adalah suatu ilmu yang sangat berhubungan erat dengan teknologi informasi, dimana penerapannya mengarah kepada kemajuan teknologi masa depan. Teknologi informasi saat ini sangat berperan penting dalam kehidupan masyarakat, baik di Negara maju maupun di Negara berkembang seperti Indonesia. Seluruh aspek kegiatan kehidupan masyarakat tidak lepas dari dukungan teknologi informasi. Dengan menguasai teknologi dan informasi, kita memiliki modal yang cukup untuk menjadi pemenang dalam persaingan global.



Menyadari betapa pentingnya hal tersebut, timbul inisiatif dari beberapa kalangan khususnya pemerintah yaitu dengan memperkenalkan ilmu-ilmu informatika di berbagai jenjang pendidikan mulai SD hingga perguruan tinggi dalam setiap proses pembelajaran. Upaya ini ternyata mendapat respon yang positif dari kalangan masyarakat Indonesia yang mulai menyadari pentingnya kebutuhan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Melihat fakta yang demikian, perguruan tinggi saling berlomba-lomba untuk memfasilitasi masyarakat yang ingin mendalami informatika dengan cara membuka Jurusan Teknik Informatika. Hal senada juga dilakukan oleh Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang membuka Jurusan Teknik Informatika, dimana jurusan ini berorientasi untuk dapat menghasilkan tenaga pendidik yang menguasai ilmu-ilmu informatika. Oleh karena itu, Jurusan Teknik Informatika UNDIKSHA juga dituntut untuk turut serta berpartisipasi aktif dalam membangun manusia Indonesia seutuhnya melalui bidang pendidikan. Yang kemudian tuntutan tersebut direalisasikan oleh mahasiswa Teknik Informatika melalui suatu kegiatan tahunan yang diselenggarakan serangkaian dengan Hari Ulang Tahun Jurusan Teknik Informatika. Kegiatan ini diharapkan mampu menciptakan persaingan yang berkualitas, penuh dengan inovasi dalam menciptakan kreasi baru, dan menanamkan nilai-nilai seni yang tinggi melalui karya-karya seni yang dapat dihasilkan dari berbagai kegiatan yang diselenggarakan. Pelaksanaan kegiatan ini tentunya tidak hanya terbatas untuk kalangan mahasiswa Teknik Informatika saja, namun dapat juga dinikmati oleh berbagai kalangan, mulai dari kalangan SMA/sederajat, mahasiswa dan masyarakat lain secara umum. Kegiatan ini kemudian diberi nama *Information Technology Grand Celebration (INTEGER #2)*.

C. LANDASAN KEGIATAN

1. Tri Dharma Perguruan Tinggi.
2. Program Kerja Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha masa bakti 2020/2021.

D. TUJUAN KEGIATAN

Tujuan dari INTEGER #2 adalah sebagai berikut.

1. Memperkenalkan Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha ke masyarakat di seluruh Indonesia.



2. Turut serta berpartisipasi aktif dalam membangun generasi muda yang kreatif, inovatif, berjiwa seni, cerdas serta terampil di bidang TI dengan berlandaskan nilai-nilai budaya.
3. Memfasilitasi semua kalangan pencinta TI untuk mengembangkan kemampuan dalam rangka membentuk kader-kader yang berkompетensi di bidang TI.
4. Membangun kebersamaan dan kekeluargaan di kalangan mahasiswa Jurusan Teknik Informatika.
5. Bentuk peran aktif dalam rangka mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi baik dari segi pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat.

E. PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN

1. Wakil Dekan III Fakultas Teknik dan Kejuruan
2. Ketua Jurusan Teknik Informatika
3. Pembimbing Kemahasiswaan Jurusan Teknik Informatika
4. Ketua HMJ TI Undiksha 2020
5. Wakil Ketua HMJ TI Undiksha 2020
6. Ketua Panitia Kegiatan INTEGER #2 2020
7. Wakil Ketua Kegiatan INTEGER #2 2020
8. Dosen Pembimbing masing-masing lomba
9. Koordinator dan anggota sie masing-masing lomba



BAB II. PENJELASAN UMUM

A. CABANG-CABANG LOMBA

Kegiatan perlombaan serangkaian INTEGER #2 terbagi dalam dua kategori umum lomba, yakni kategori Lomba Berbasis Karya dan Lomba Berbasis Pertandingan. Secara keseluruhan, pada kegiatan INTEGER #2 menggelar 10 cabang lomba baik dengan format pertandingan maupun kompetisi karya yang diikuti oleh mahasiswa, pelajar, ataupun umum ditingkat regional Bali dan Nasional. Berikut ini adalah 10 cabang perlombaan yang dilaksanakan pada kegiatan INTEGER #2:

1. Kategori Lomba Berbasis Karya
 - a. Lomba Business IT Case
 - b. Lomba UI/UX Design
 - c. Lomba Essay Nasional
 - d. Lomba Inovasi Digital Pendidikan
 - e. Lomba Tiktok
 - f. Lomba Desain Poster
 - g. Lomba Music Cover
2. Kategori Lomba Berbasis Pertandingan
 - a. Lomba Mobile Legends
 - b. Lomba Hacking The Game
 - c. Lomba Coding Competition

B. PERSYARATAN UMUM

1. Untuk lomba yang melibatkan mahasiswa, Perguruan Tinggi peserta adalah perguruan tinggi yang terdaftar pada laman PDDIKTI (<https://pddikti.kemdikbud.go.id>).
2. Untuk lomba yang melibatkan mahasiswa, Peserta adalah mahasiswa aktif yang terdaftar pada perguruan tinggi dan terdaftar pada laman PD-DIKTI (<https://pddikti.kemdikbud.go.id>) pada saat dilakukan pendaftaran tim peserta hingga pelaksanaan Babak Final.



3. Untuk lomba yang melibatkan siswa SMA/SMK, Sekolah peserta adalah sekolah yang terdaftar pada laman SEKOLAH KITA (<http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/>)
4. Penulisan nama peserta wajib menggunakan nama lengkap tanpa disingkat.
5. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesuai Buku Panduan edisi mutakhir pada setiap kompetisi tahunan.
6. Untuk lomba berbasis karya, karya yang diikutsertakan merupakan karya orisinalitas milik peserta, tidak melanggar HAKI, dan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku – agama – ras – antar golongan), radikalisme, asusila dan plagiarisme, serta belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi lain
7. Presentasi karya untuk lomba LIDP, UI/UX Design, Essay Nasional, dan Business IT Case pada babak final dilaksanakan secara daring dan dimungkinkan tertutup (tanpa dihadiri oleh peserta lain). Keluar-masuk penonton hanya diizinkan pada saat pergantian tim presentasi
8. Segala peraturan dan isi dari panduan ini bersifat dinamis dan memungkinkan terjadinya perubahan, setiap perubahan yang terjadi pada panduan ini akan diinformasikan melalui email masing-masing peserta.

C. PENDAFTARAN

1. Pendaftaran Tim Peserta dilaksanakan secara daring melalui aplikasi pendaftaran sesuai dengan cabang lomba yang diminati pada laman <http://if.undiksha.ac.id/integer> dan dilakukan oleh perwakilan/ketua tim dari masing-masing Tim Peserta.
2. Pendaftaran Tim Peserta diwajibkan untuk setiap tim peserta diseluruh cabang lomba
3. Bagi Tim Peserta yang mengikuti lomba berbayar, bukti pembayaran lomba yang diikuti diwajibkan disertakan pada proses pendaftaran. Tidak diperkenankan untuk melakukan modifikasi/melakukan penipuan terhadap bukti pembayaran yang dikumpulkan. Bagi Tim Peserta yang terindikasi melakukan modifikasi/melakukan penipuan terhadap bukti pembayaran, maka Tim Peserta tersebut akan langsung didiskualifikasi.
4. Bagi lomba yang melibatkan Mahasiswa, Peserta wajib mengupload KTM (Kartu Tanda Mahasiswa) pada saat pendaftaran.



5. Bagi lomba yang melibatkan siswa SMA/SMK, Peserta wajib mengupload Kartu Pelajar pada saat pendaftaran.
6. Pendaftar Tim Peserta diwajibkan untuk mengunggah Twibbon sebagai peserta ke media sosialnya masing-masing, *screenshot* bukti penguploadan Twibbon Peserta kemudian disertakan pada proses pendaftaran.
7. Bagi Tim Peserta yang mengikuti lomba berbasis karya (*kecuali lomba tiktok dan music cover*), peserta diwajibkan untuk melampirkan pernyataan bahwa karya yang diikutsertakan pada kegiatan INTEGER #2 belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan karya asli dari Tim Peserta (bukan jiplakan/melanggar HAKI).
8. Setiap Peserta ataupun Tim hanya diijinkan untuk melakukan pendaftaran dan pengumpulan karya sebanyak 1 kali pada satu lomba. Jika ditemukan peserta ataupun tim yang sama melakukan pendaftaran ataupun pengumpulan karya yang sama lebih dari satu kali pada proses pendaftaran, maka daftar peserta ataupun karya yang digunakan adalah daftar peserta atau karya yang paling pertama dikumpulkan.
9. Beberapa persyaratan lainnya yang harus dikumpul pada saat pendaftaran telah diatur pada masing-masing cabang lomba.
10. Twibbon Peserta, Buku Panduan, dan Surat Keterangan Orisinalitas Karya dapat diunduh pada laman http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer
11. Bagi Tim Peserta yang telah selesai melakukan pendaftaran akan menerima konfirmasi verifikasi peserta berupa Email yang dikirimkan melalui Email Pendaftar yang dikumpulkan pada saat pendaftaran paling lambat 2 x 24 Jam.

D.JADWAL KEGIATAN

Pendaftaran lomba melalui Website Resmi INTEGER #2 dengan alamat surel <http://if.undiksha.ac.id/integer>

- Tahap 1, pendaftaran untuk tim lomba berbasis karya dimulai pada tanggal 5 November – 3 Desember 2020
- Tahap 2, pendaftaran untuk tim lomba berbasis pertandingan dimulai pada tanggal 5 November – 3 Desember 2020

Technical Meeting Fase Penyisihan

Lomba Mobile Legends	: 4 Desember 2020
Lomba Hack The Game	: 4 Desember 2020



Lomba Coding Competition : 4 Desember 2020

Pelaksanaan Lomba Fase Penyisihan

Lomba Mobile Legends : 6 – 9 Desember 2020

Lomba Hack The Game : 8 Desember 2020 (Penyisihan – Final)

Lomba Coding Competition : 9 Desember 2020

Pengumpulan Karya

Lomba Essay Nasional : 5 November – 3 Desember 2020

Lomba UI/UX Design : 5 November – 3 Desember 2020

Lomba Business IT Case : 5 November – 3 Desember 2020

Lomba Inovasi Digital Pendidikan : 5 November – 3 Desember 2020

Lomba Desain Poster : 5 November – 3 Desember 2020

Lomba Music Cover : 5 November – 3 Desember 2020

Lomba Tiktok : 5 November – 3 Desember 2020

Masa Penjurian Karya

Lomba Essay Nasional : 4 – 9 Desember 2020

Lomba UI/UX Design : 4 – 9 Desember 2020

Lomba Business IT Case : 4 – 9 Desember 2020

Lomba Inovasi Digital Pendidikan : 4 – 9 Desember 2020

Lomba Desain Poster : 4 – 9 Desember 2020

Lomba Music Cover : 4 – 9 Desember 2020

Lomba Tiktok : 4 – 9 Desember 2020

Pengumuman Lolos Fase Final

Lomba Essay Nasional : 10 Desember 2020

Lomba UI/UX Design : 10 Desember 2020

Lomba Business IT Case : 10 Desember 2020

Lomba Inovasi Digital Pendidikan : 10 Desember 2020

Technical Meeting Fase Final

Lomba Essay Nasional : 12 Desember 2020

Lomba UI/UX Design : 12 Desember 2020



Lomba Business IT Case	: 12 Desember 2020
Lomba Inovasi Digital Pendidikan	: 12 Desember 2020
Lomba Coding Competition	: 12 Desember 2020

Pelaksanaan Fase Final

Lomba Coding Competition	: 14 Desember 2020
Lomba Mobile Legend	: 14 Desember 2020
Lomba UI/UX Design	: 15 Desember 2020
Lomba Business IT Case	: 15 Desember 2020
Lomba Inovasi Digital Pendidikan	: 16 Desember 2020
Lomba Essay Nasional	: 16 Desember 2020

Pengumuman Juara

Untuk seluruh lomba	: 17 Desember 2020
---------------------	--------------------

E. FREQUENTLY ASKED QUESTION (FAQs)

Q: Bagaimana tahap pendaftaran INTEGER?

Pendaftaran dilakukan melalui satu tahap, ketua tim/pendaftar wajib mendaftarkan timnya melalui website resmi kegiatan INTEGER #2 dengan menyertakan bukti pembayaran (bagi lomba yang berbayar), bukti upload twibbon peserta, Surat Keterangan Orisinalitas Karya (bagi lomba yang berbasis karya), dan beberapa persyaratan yang telah diatur pada masing-masing lomba.

Q: Dimana saja harus mengupload twibbon?

Twibbon dapat diupload pada media sosial masing-masing peserta beserta dengan caption yang sudah ditentukan oleh masing-masing lomba, seluruh peserta wajib mengupload Twibbon tanpa terkecuali. Bukti bahwa peserta telah mengupload Twibbon wajib disertakan pada saat pendaftaran lomba.

Q: Bagaimana alur Pendaftaran Tim dan kapan Tim Peserta dianggap sudah terverifikasi?



Setelah melakukan pendaftaran, panitia akan melakukan verifikasi. Proses ini cukup memakan waktu, sehingga dimohon kepada pendaftar untuk bersabar. Setelah diverifikasi oleh panitia, sistem melalui alamat email hmjtiundisha@gmail.com akan mengirimkan email ke ketua tim terdaftar dengan menyertakan tautan link grup pendaftar. Tautan ini akan membawa pendaftar ke grup media social masing-masing lomba, dengan demikian tim/peserta telah terverifikasi.

Q: Bagaimana jika Tim Peserta mengumpulkan lebih dari satu karya yang sama?

Bagi lomba yang membutuhkan pengumpulan karya pada saat pendaftaran (LIDP, UI/UX Design, Essay Nasional, Business IT Case, Desain Poster, Music Cover, serta Tiktok) pengumpulan karya hanya dapat dilakukan sekali untuk tiap-tiap tim. Jika ditemukan tim yang mengumpulkan karya lebih dari 1 kali, maka karya yang akan dinilai oleh dewan juri adalah karya yang paling pertama dikirimkan oleh tim tersebut.

Q: Apakah yang dimaksud lomba berbasis karya dan lomba berbasis pertandingan?

Lomba berbasis karya adalah lomba yang membutuhkan pengumpulan karya pada saat pendaftarannya, adapun lomba yang termasuk kedalamnya adalah lomba LIDP, UI/UX Design, Essay Nasional, Business IT Case, Desain Poster, Music Cover, serta Tiktok. Sementara lomba berbasis pertandingan adalah lomba yang tidak perlu mengumpulkan karya pada saat pendaftaran, namun kegiatannya dilaksanakan dalam format pertandingan, adapun lomba yang termasuk kedalamnya adalah lomba Hacking The Game, Coding Competition, dan Mobile Legend.

Q: Kemanakah saya harus melakukan pembayaran?

Pembayaran dapat dilakukan pada rekening yang telah disediakan dimasing-masing lomba, harap untuk menyimpan bukti pembayaran yang telah dilakukan. Bukti pembayaran selanjutnya akan disertakan pada saat melakukan pendaftaran lomba. Setelah anda melakukan pendaftaran, anda akan menerima email konfirmasi verifikasi



Tim Peserta ke alamat email ketua tim yang digunakan pada saat pendaftaran maksimal 2 x 24 Jam.

Q: Apa sanksi yang didapat jika terindikasi melakukan penipuan/memodifikasi bukti pembayaran?

Setelah Tim Peserta melakukan pendaftaran, selanjutnya panitia akan melakukan verifikasi terhadap bukti pembayaran lomba yang dikirimkan oleh masing-masing Tim Peserta. Jika ditemukan dokumen bukti pembayaran yang terindikasi melakukan penipuan/memodifikasi, maka Tim Peserta tersebut dianggap gugur/tereliminasi.

Q: Bagaimana cara mengupdate data tim?

Data tim saat registrasi pertama kali TIDAK DAPAT diubah, sehingga diusahakan tidak ada kesalahan dalam mengisi form yang ada. Tidak diperkenankan melakukan pengiriman karya/ pendaftaran lebih dari sekali untuk setiap TIM.

Q: Bagaimana bila tidak ada KTM (Kartu Tanda Mahasiswa) dan Kartu Pelajar?

Bisa digantikan dengan Surat Keterangan Siswa/Mahasiswa Aktif

Q: Apakah boleh seseorang terdaftar lebih dari satu kali pada tim dalam lomba yang sama pada kategori lomba berbasis karya?

Boleh, satu peserta boleh mendaftar maksimal dua kali dalam satu lomba kategori berbasis karya, dengan rincian SATU kali menjadi KETUA tim dan SATU kali menjadi ANGGOTA. Apabila seseorang terdaftar pada dua tim (atau lebih) dalam lomba yang sama masuk ke babak final, kemudian jadwal lomba kedua timnya bersamaan, panitia tidak bertanggung jawab untuk pengubahan penjadwalan lomba

Q: Apakah boleh seseorang terdaftar lebih dari satu kali pada tim dalam lomba yang sama pada kategori lomba berbasis pertandingan?

Tidak boleh, pada lomba berbasis pertandingan satu peserta hanya boleh terdaftar pada satu tim.



Q: Apakah boleh seseorang terdaftar lebih dari satu kali pada tim dalam lomba yang berbeda pada kategori lomba berbasis karya?

Boleh, satu peserta boleh mendaftar lebih dari 1 jenis lomba dengan rincian SATU kali menjadi KETUA tim. Jika ingin mendaftar pada lomba lain di kategori ini, peserta tersebut hanya bisa menjadi ANGGOTA. Apabila seseorang yang terdaftar pada dua tim (atau lebih) dalam lomba yang berbeda masuk kebabak final, kemudian jadwal lomba kedua timnya bersamaan, panitia tidak bertanggung jawab untuk pengubahan penjadwalan lomba.





BUSINESS IT CASE COMPETITION
INTEGER #2
2020



BAB III. KETENTUAN LOMBA

A. BUSINESS IT CASE

a) Deskripsi Lomba

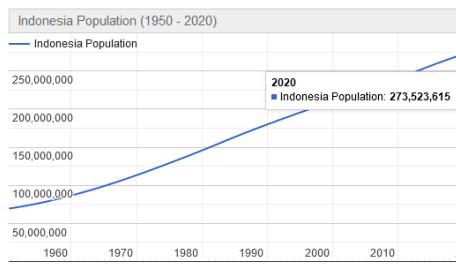
Business IT Case adalah serangkaian kegiatan dari INFORMATION TECHNOLOGY GRAND CELEBRATION #2 (INTEGER#2) yaitu kompetisi untuk mencari ide bisnis yang bergerak di sektor TIK. Kompetisi ini mengangkat tema "Peran Generasi Z Sebagai Agen Of Change dalam mengembangkan Bisnis TIK dalam era kebiasaan baru". Lomba Business IT Case dapat diikuti oleh mahasiswa di perguruan tinggi manapun di Indonesia

b) Case

Indonesia merupakan negara berpenduduk terbanyak urutan keempat di dunia. Seperti tampak pada Gambar 1 yang diperoleh dari <https://www.worldometers.info>, jumlah penduduk Indonesia di tahun 2019 berjumlah lebih dari 267 juta jiwa. Jumlah penduduk Indonesia setiap tahunnya mengalami pertambahan yang signifikan. Dengan jumlah tersebut Indonesia mempunyai sebuah pekerjaan rumah yang menumpuk dan selalu ada yaitu permasalahan tentang lapangan pekerjaan karena semakin banyaknya jumlah populasi maka jumlah kebutuhan lapangan pekerjaan juga akan meningkat.

Indonesia Population (LIVE)

274,444,480

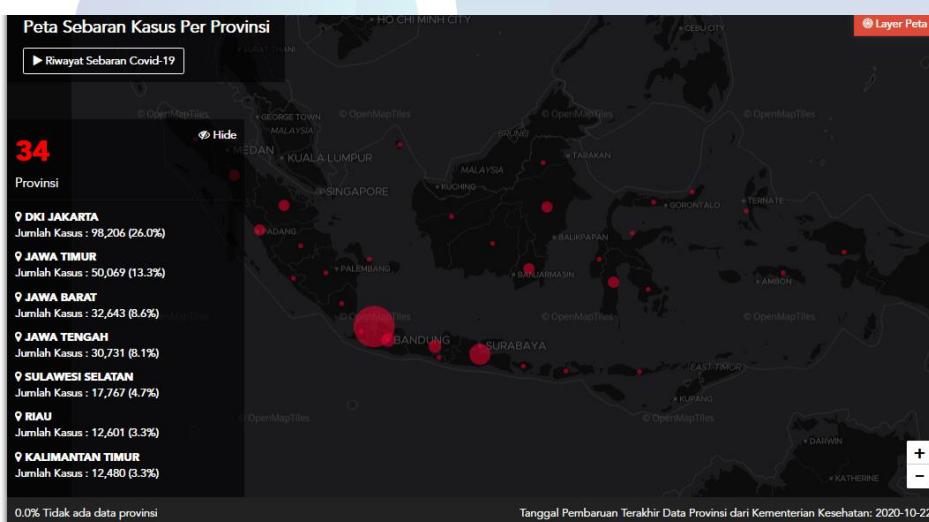


Gambar 1. Populasi Penduduk Indonesia di Tahun 2020

Mengutip dari <https://www.worldometers.info>, bahwa populasi di Indonesia dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang signifikan tentu hal ini memicu berbagai macam pekerjaan rumah adalah satunya adalah tentang lapangan pekerjaan, lapangan pekerjaan yang tidak mampu mengakomodasi kebutuhan para pencari pekerjaan sehingga hal tersebut mengakibatkan jumlah pengangguran



semakin banyak. Di kutip dari <https://www.bps.go.id/> dalam setahun terakhir, jumlah pengangguran bertambah sebanyak 60 ribu orang selama setahun dan hal ini menjadi sebuah permasalahan yang harus segera di atasi mengingat pemerintah memberikan sebuah himbauan untuk menerapkan kebiasaan baru untuk meminimalisir resiko penularan Covid-19. Indonesia saat ini sedang mengalami keadaan darurat covid-19, Indonesia menempati urutan 19 pada jumlah penularan terbanyak di dunia dengan jumlah kasus terkonfirmasi sebanyak 382 ribu sehingga pemerintah memberikan beberapa kebijakan untuk mengurangi dan menanggulangi tingkat kasus covid-19 salah satu yang mendapatkan imbas dari kebijakan tersebut adalah pada sektor ketenagakerjaan.



Gambar 2. Peta penyebaran kasus covid-19

Dari gambar 2 di atas dapat diketahui bahwa provinsi DKI Jakarta dengan tingkat kasus terbanyak di Indonesia hal itu sangatlah mengkhawatirkan mengingat bahwa provinsi DKI Jakarta mempunyai tingkat penduduk yang padat sehingga kebijakan pembiasaan diri terhadap kebiasaan baru haruslah di utamakan. Kebijakan pemerintah untuk menerapkan sebuah kebijakan untuk mengatasi tingkat kasus penyebaran di Indonesia memberikan sebuah permasalahan baru yaitu semakin meningkatnya angka pengangguran karena dari pihak pemilik usaha mengeluarkan kebijakan baru untuk merumahkan para pekerja. Per 27 Mei 2020 pekerja yang dirumahkan dan pekerja yang terkena PHK sebanyak 3,06 juta orang, Secara rinci, tenaga kerja yang terkena masalah PHK dan dirumahkan tersebut terbagi dalam beberapa kategori. Pertama, pekerja formal yang dirumahkan sebanyak 1.085.284 orang. Kedua, pekerja formal yang terkena PHK akibat corona sebanyak 380.221 orang. Ketiga, pekerja informal terdampak corona 318.959. Keempat, pekerja



formal dan informal terdampak sebanyak 1.757.464 orang. Kelima, calon pekerja migran Indonesia sebanyak 34.179 orang. Keenam, pemulangan pemagangan sebanyak 465 orang. Ketujuh, calon pekerja migran Indonesia (CPMI) sebanyak 34.644 orang. Kedelapan, data belum lengkap sebanyak 1.274.459. Menteri Ketenagakerjaan Ida Fauziah mengatakan permasalahan tersebut berpotensi membuat angka pengangguran meningkat. Untuk mengatasi masalah tersebut kita harus berfikir kritis terlebih dengan keadaan *pandemic* seperti ini. Generasi Millenial yang sering dianggap sudah sangat melek teknologi dan penuh dengan inovasi. Inovasi yang dihasilkan didukung oleh keuletan dan kecerdikan mereka mengumpulkan berbagai sumber daya yang ada untuk menjadikan diri mereka dan lingkungan sekitarnya menjadi asset yang produktif. Seringkali ide dan tindakan mereka ini mendirupsi kondisi yang sudah mapan selama ini.

Tujuan dari kompetisi ini adalah peserta diharapkan mengajukan *Full Paper Bisnis Plan* berupa produk atau ide kreatif yang diperuntukan bagi masyarakat luas dan dapat menghasilkan sebuah produk yang selaras dengan tuntutan keadaan saat ini sehingga dapat mendukung kebijakan yang di terapkan oleh pemerintah yaitu *social distancing*. *Social distancing* yang di maksudkan adalah mengurangi aktifitas yang berkecimpung dengan khalayak ramai. Salah satu cara untuk mendukung keputusan tersebut adalah menerapkan kebiasaan di era baru, dalam sektor bisnis juga menerapkan hal tersebut sehingga harus membuat sebuah inovasi di bidang teknologi, pangan, jasa, industri kreatif dan sosial ekonomi yang relevan dengan keadaan saat ini sehingga bisa membantu masyarakat dalam mewujudkan “**Peran Generasi Z Sebagai Agen Of Change dalam mengembangkan Bisnis TIK dalam era kebiasaan baru**”

Hasil produk atau ide kreatif dituangkan dalam bentuk proposal yang berisikan ringkasan dari ide bisnis anda sebagai solusi dari studi kasus yang di tuliskan secara rinci dengan menerapkan poin-poin yang terdapat dalam ketentuan yang sudah di berikan.

c) Ketentuan Umum

1. Peserta lomba *Business IT Case* adalah mahasiswa/i aktif Diploma/S1 perguruan tinggi sederajat (negeri/swasta) di Indonesia, dibuktikan dengan melampirkan *scan* kartu tanda mahasiswa atau surat keterangan aktif kuliah pada saat proses pendaftaran.



2. Peserta merupakan tim yang terdiri dari minimal 2 orang dan maksimal 3 orang serta berasal dari perguruan tinggi yang sama.
3. Satu peserta diperbolehkan mendaftar maksimal dua tim pada lomba Business IT Case dengan syarat SATU kali menjadi KETUA dan SATU kali menjadi ANGGOTA dengan karya yang dikirimkan berbeda.
4. Ide *Business IT Case* merupakan karya sendiri/orisinalitas dari tim yang bersangkutan, tidak atau belum pernah menjuarai perlombaan manapun yang dibuktikan dengan surat pernyataan orisinalitas karya yang dapat didownload pada halaman http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer.
5. Peserta lomba wajib masuk ke dalam grup *WhatsApp* Lomba Business IT Case 2020 untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai lomba. Link group di dapat pada saat mengisi form pendaftaran. Link grup akan diberikan melalui email setelah pendaftaran tervalidasi.

d) Ketentuan Khusus

1. Pendaftaran dan batas pengiriman Proposal *Business IT Case* di buka mulai tanggal 5 November - 3 Desember 2020
2. Setiap tim wajib mengisi formulir pendaftaran dan mengumpulkan dokumen pendaftaran. Proses pendaftaran dan pengumpulan dokumen pendaftaran dapat dilakukan melalui website resmi INTEGER #2 dengan alamat surel <http://if.undiksha.ac.id/integer>
3. Total biaya pendaftaran sebesar Rp 100.000 yang bisa dikirimkan di nomer rekening BRI: **3945-01-036507-53-9** (**a/n Laela Maulida Friana**). Dan melampirkan bukti pembayaran *transfer* pada saat mengirimkan proposal *Business IT Case*.
4. Peserta wajib memfollow IG @hmj_ti.undiksha dan IG @integer.hmjiundihsa serta mengunggah *twibbon* dengan *caption* yang sudah ditentukan di IG masing-masing dari peserta. Twibbon dapat didownload pada laman http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer. Twibbon yang di-upload harus men-tag IG @hmj_ti.undiksha dan @integer.hmjiundihsa dengan menyertakan caption sebagai berikut :



"Tersenyumlah pada orang yang menghinamu ketika kamu sedang berjuang membangun bisnismu, karena mereka akan bekerja untukmu hari nanti" - Jack Ma

Hallo saya (nama) perwakilan dari (universitas) siap mengikuti lomba Business IT Case yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha 2020.

@hmj_ti.undiksha

@integer.hmjtiundiksha

#INTEGER#2

#SalamTeknikInformatika

#SolidaritasTanpaBatas

#HimpunanMahasiswaJurusanTeknikInformatika

#Ti..GoTeknology

#pesertalombaBusinessItCase#businesscompetition#lombanasional2020#infolomba #infomahasiswa #ITCasedcompetition

5. Bukti penguploadan *twibbon* pada masing-masing peserta, dan bukti pembayaran dilampirkan pada saat proses pendaftaran dengan format dalam bentuk Joint Photographic Group (.jpg).
6. Peserta yang telah mengirimkan proposal *Business IT Case* akan di pilih 6 tim terbaik dan akan melakukan presentasi proposal *Business IT Case* pada tahap final pada tanggal 15 Desember 2020.
7. Apabila peserta terbukti melakukan pelanggaran terhadap ketentuan, maka tim yang bersangkutan akan didiskualifikasi.
8. Peserta yang telah membayar biaya pendaftaran kemudian membatalkan keikutsertaanya, maka biaya tersebut tidak dapat dikembalikan.
9. Proposal yang dikirim **maksimal 1 kali** dan tidak boleh mengirimkan kembali. Jika mengirimkan lebih dari 1 kali, maka penilaian proposal akan di lakukan pada pengiriman proposal yang dikirim pertama kali.
10. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak bisa di ganggu gugat.

e) **Timeline Kegiatan**



Tanggal	Rangkaian Kegiatan
5 November – 3 Desember 2020	Pengisian formulir pendaftaran <i>online</i> , pengiriman proposal <i>Business IT Case</i> , bukti penguploadan twibbon, dan bukti pembayaran
4 Desember – 9 Desember 2020	Penyeleksian dan penilaian proposal <i>Business IT Case</i>
10 Desember 2020	Pengumuman lolos babak final
12 Desember 2020	<i>Technical meeting</i>
15 Desember 2020	Presentasi proposal <i>Business IT Case</i> babak final
17 Desember 2020	Puncak acara INTEGER #2 sekaligus pengumuman pemenang lomba <i>Business IT Case</i>

f) Sistematika Penulisan

1. Penulisan *Business plan* wajib menggunakan kertas A4.
2. Proposal yang dibuat harus menggunakan bahasa Indonesia yang baku dengan tata bahasa dan kaidah penulisan PUEBI, sederhana, jelas, satu kesatuan, mengutamakan istilah yang mudah dimengerti, tidak menggunakan singkatan seperti tdk, tsb, yg, dgn, dll, sbb.
3. Margin penulisan berformat kiri 4 cm, kanan 3 cm, atas 3 cm, bawah 3 cm (kecuali penulisan *cover*).
4. Penulisan *Business plan* menggunakan spasi 1,5 lines dengan format justify. Jenis font yang digunakan adalah Times New Roman dengan ukuran 12 pt.
5. Desain *cover* bebas sesuai kreatifitas setiap tim.
6. Surat orisinalitas, kata pengantar, daftar isi, daftar pustaka, dan lampiran menggunakan penomoran romawi kecil (i,ii,iii) yang dimulai dengan romawi ii dan seterusnya serta diletakkan pada bagian kanan bawah. *Cover* atau halaman sampul tidak diberi penomeran.



7. Untuk halaman inti dari isi proposal menggunakan penomoran biasa (1,2,3) dan diletakkan pada bagian kanan bawah.
8. Daftar pustaka sesuai APA atau Harvard Style.
9. *Business plan* maksimal terdiri dari 20 halaman, tidak termasuk *cover*, daftar isi, daftar pustaka, dan lampiran.
10. *Soft copy business plan* dikumpulkan dalam bentuk Adobe Acrobat (.pdf)
11. Format penamaan file untuk *soft copy business plan* adalah: **Nama Ketua_Nama Tim_Judul Proposal_Asal Perguruan Tinggi.** contoh: **Rifki Nur Fauzi_infinity_weeding organizer online_Universitas Pendidikan Ganesha.**

g) Sistematika Laporan

1. Halaman Awal (cover dibuat sekreatif mungkin diberi judul bisnis, logo bisnis tim, nama tim beserta anggotanya, dan nama Perguruan Tinggi, tahun).
2. Daftar Isi
3. Pendahuluan
 - A. Latar Belakang
 - B. Visi dan Misi Usaha
 - C. Analisis SWOT
 - D. Analisis Kompetitor
 - E. Kelayakan Usaha
4. Pembahasan
 - A. Deskripsi Produk Usaha
 - B. Aspek Mekanisme Produksi
 - C. Aspek Rencana Pemasaran
 - D. Aspek Sumber Daya Manusia
 - E. Aspek Anggaran Dan Keuangan
5. Daftar Pustaka (Jika ada)
6. Lampiran-lampiran. (Foto produk, Surat Orisinalitas Karya, Biodata Tim)

h) Ketentuan Final

1. Peserta yang lolos babak penyeleksian akan melanjutkan ke tahap babak final (presentasi) akan diinformasikan pada tanggal 10 Desember 2020.



2. Tahap presentasi akan dilaksanakan melalui aplikasi ZOOM pada tanggal 15 Desember 2020.
3. Peserta menggunakan pakaian formal dan memakai jas almamater Universitas asal sebagai identitas di babak final.
4. Peserta wajib datang dan melakukan registrasi ulang 15 menit sebelum acara dimulai.
5. Seluruh tim peserta wajib menghadiri dan mengikuti kegiatan perlombaan sampai waktu yang sudah ditentukan.
6. Presentasi bersifat tertutup yang dimana tim yang berada di dalam room hanya tim yang akan melakukan presentasi, setelah tim tersebut selesai melakukan presentasi maka tim yang bersangkutan diperkenankan untuk meninggalkan room dan akan dilanjutkan ke tim selanjutnya sesuai nomor urut dengan mekanisme yang sama
7. Peserta akan tampil dan mepresentasikan *Business Plan* di hadapan juri. Alokasi waktu presentasi masing-masing tim adalah:
 - a. Presentasi *Business Plan* maksimal 10 menit.
 - b. Tanya jawab dengan juri maksimal 10 menit.
8. Peserta di perbolehkan menggunakan sarana dan prasarana yang sesuai dengan isi presentasi. Sarana dan prasarana tersebut dipersiapkan dan dibawa sendiri oleh peserta.
9. Panitia berhak mem-publikasikan karya tulis/*Business plan* yang sudah dikirimkan oleh peserta dan panitia akan memberikan *watermark* terhadap karya tulis/*Business plan* sehingga bisa menjadi identitas pembuat dan bentuk dari originalitas karya.
10. Peserta tidak diperkenankan untuk melakukan kecurangan dalam bentuk apapun. Apabila sebelum, selama atau setelah perlombaan panitia menemukan kecurangan yang dilakukan tim peserta, maka tim yang bersangkutan akan **didiskualifikasi atau di nyatakan gugur.**
11. Keputusan juri tidak dapat di ganggu gugat.
12. Peraturan dapat berubah sewaktu-waktu apabila diperlukan.
13. Jika terdapat permasalahan jaringan dari sisi peserta pada saat pelaksanaan babak final bukan menjadi tanggung jawab panitia.

i) Kriteria Penilaian Proposal



No.	Aspek Penulisan	Parameter Penilaian	Bobot Penilaian
1.	Format Penulisan	Kesesuaian dengan format penulisan yang ditentukan, kesesuaian ide/gagasan dengan case yang di berikan	10 %
2.	Struktur Penulisan	Kesesuaian dengan sistematika penulisan dan tata cara pengutipan sesuai dengan kaidah.	10 %
3.	Ide, inovasi dan kreativitas	Bagaimana penulis dapat memaparkan ide dan inovasi dalam proposal serta keunggulan produk/usaha yang diperlombakan.	40%
4.	Kesesuaian judul dan isi	Kesesuaian antara judul yang dibuat dengan isi proposal.	15%
5.	Ketepatan estimasi biaya	Proyeksi pengeluaran dan pendapatan dapat dirasionalisasikan.	25%

j) Kriteria Penilaian Tahap Final

No.	Aspek Penilaian	Parameter Penilaian	Bobot Penilaian
-----	-----------------	---------------------	-----------------



1.	Pemaparan	Penggunaan bahasa yang baku, intonasi yang tepat, sikap, dan tepat waktu.	40%
2.	Penalaran dan performa	Penguasaan materi, percaya diri, dan kekompakan tim.	40%
3.	Presentasi	Kreativitas <i>powerpoint</i> dan ringkasan isi materi.	20%

k) Lain-Lain

Ketentuan pemenang:

1. Kategori pemenang terdiri dari juara 1, 2 dan 3.
2. Pemenang akan diumumkan pada acara puncak acara INTEGER #2
3. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat di ganggu gugat.
4. Hadiah pemenang terdiri dari:
 - Juara I : Uang pembinaan Rp 2.500.000 + piagam penghargaan
 - Juara II : Uang pembinaan Rp 1.500.000 + piagam penghargaan
 - Juara III : Uang pembinaan Rp 1.000.000 + piagam penghargaan
- * Piagam penghargaan diserahkan dalam bentuk *e-sertifikat*
- * Seluruh peserta yang telah mengirimkan karyanya akan mendapatkan *e-sertifikat*
5. Narahubung :

<i>Instagram</i>	: @integer.hmjiundiksha
<i>Website</i>	: if.undiksha.ac.id/integer
<i>Email</i>	: hmjiundihsa@gmail.com
<i>Contact person</i>	: 08980138994 (Rifki Nur Fauzi)
	: 085739533769 (Ni Komang Sri Widyastuti)

I) Format Daftar Riwayat Hidup



Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Ketua

1. Nama :
2. NIM :
3. Tempat dan Tanggal Lahir :
4. Jenis Kelamin :
5. Asal Universitas :
6. Fakultas :
7. Jurusan :
8. Semester :
9. Nomor HP :

Pas Foto
3x4

Pendidikan Formal

No	Jenjang Pendidikan	Nama Sekolah	Kota	Tahun
1.				
2.				
3.				

Prestasi yang pernah diraih

No	Nama Prestasi	Tingkat	Penyelenggara	Tahun
1.				
2.				
3.				

Daftar Riwayat Hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya

.....2020

TTD



(materai 6000)

(Nama lengkap)

NIM.





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

B. Anggota

1. Nama :
2. NIM :
3. Tempat dan Tanggal Lahir :
4. Jenis Kelamin :
5. Asal Universitas :
6. Fakultas :
7. Jurusan :
8. Semester :
9. Nomor HP :

Pas Foto

3x4

Pendidikan Formal

No	Jenjang Pendidikan	Nama Sekolah	Kota	Tahun
1.				
2.				
3.				

Prestasi yang pernah diraih

No	Nama Prestasi	Tingkat	Penyelenggara	Tahun
1.				
2.				
3.				

Daftar Riwayat Hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya

.....2020

TTD



(Materai 6000)

(Nama lengkap)

NIM.





UI/UX DESIGN COMPETITION
INTEGER #2
2020



B. UI/UX DESIGN

a) Deskripsi Lomba

Jurusan Teknik Informatika merupakan salah satu jurusan yang berada di Universitas Pendidikan Ganesha. Setiap tahunnya akan digelar ulang tahun jurusan dengan nama Information Technology Grand Celebration (INTEGER). Ditengah pandemi Covid-19 ini Jurusan Teknik Informatika menggelar INTEGER #2 secara daring yang tentunya dimeriahkan dengan berbagai lomba - lomba baik di bidang akademik dan non akademik, salah satu lomba di bidang akademik adalah Lomba UI/UX Design tingkat Mahasiswa se-Indonesia yang dilaksanakan dari tanggal 5 November 2020 sampai dengan 17 Desember 2020.

Lomba UI/UX Design adalah sebuah ajang mengenai merancang desain antarmuka dan desain pengalaman pengguna yang berfokus pada kenyamanan, kepuasan, kemudahan dan efisiensi pengguna dalam menggunakan web/aplikasi secara menyeluruh. Kompetisi ini terbuka untuk mahasiswa dari seluruh Indonesia. Para peserta lomba dituntut agar dapat merancang suatu antarmuka (Interface) pengguna yang baik dengan menggunakan metode, sehingga didapatkan hasil desain aplikasi yang memiliki kualitas UX yang baik

b) Ketentuan Umum

1. Peserta adalah Mahasiswa aktif di seluruh perguruan tinggi yang ada di Indonesia dibuktikan dengan mengirimkan scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau surat keterangan aktif yang dikumpulkan pada saat proses pendaftaran.
2. Setiap 1 (satu) tim terdiri dari maksimal 3 (tiga) orang mahasiswa dari perguruan tinggi yang sama.
3. Satu peserta diperbolehkan mendaftar maksimal dua tim pada lomba UI/UX Design dengan syarat SATU kali menjadi KETUA dan SATU kali menjadi ANGGOTA dengan karya yang dikirimkan berbeda.
4. Peserta yang tidak memenuhi ketentuan akan dianggap gugur.
5. Peserta lomba wajib mengupload foto diri dengan menggunakan twibbon Lomba UI/UX Design INTEGER #2 tahun 2020 yang telah di sediakan oleh panitia pada link http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer ke account



Instagram peserta dan menandai *account Instagram* @integer.hmjiundiaksha.
(caption terlampir)

6. Bukti unggahan *screenshoot* twibbon masing-masing peserta dimasukkan ke dalam formulir pendaftaran.
7. Karya yang dilombakan merupakan karya orisinalitas peserta dan harus dapat dipertanggungjawabkan keasliannya. Dibuktikan dengan menyerahkan surat keterangan orisinalitas karya, format bisa dilihat pada link http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer
8. Karya tidak pernah menjadi pemenang atau memenangkan penghargaan di kompetisi serupa dan belum pernah dipublikasikan.
9. Panitia berhak mendiskualifikasi tim yang terbukti melakukan kecurangan dalam bentuk apapun atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan ataupun dalam proses pelaksanaan perlombaan.
10. Peserta lomba wajib masuk ke dalam grup *Line* Lomba UI/UX Design INTEGER #2 tahun 2020 untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai lomba. Link grup akan diberikan melalui email setelah pendaftaran tervalidasi.
11. Pada tahap penyisihan, berkas yang akan digunakan untuk penjurian dan diunggah pada <http://if.undiksha.ac.id/integer> adalah berkas proposal dan video (*sistematika terlampir*)
12. Panduan dapat berganti sewaktu - waktu. Perubahan panduan akan diinformasikan melalui email ketua tim.

c) Ketentuan Khusus

1. Pendaftaran dilaksanakan secara daring melalui website resmi INTEGER #2 pada link <http://if.undiksha.ac.id/integer> dari tanggal 05 November 2020 sampai dengan 03 Desember 2020.
2. Melakukan pembayaran Rp.100.000/tim ke nomor rekening BRI **3495-01-036507-53-9** a.n **LAELA MAULIDA FITRIANISA**.
3. Bukti tanda pembayaran pendaftaran di upload ke form pendaftaran yang telah disediakan oleh panitia.
4. Uang pembayaran pendaftaran tidak dapat dikembalikan apabila peserta menyatakan pengunduran diri.

d) Timeline Kegiatan



No	Kegiatan	Tanggal
1.	Pendaftaran dan pembayaran lomba secara daring.	5 November 2020 - 3 Desember 2020
2.	Masa upload berkas tahap penyisihan (Proposal & Video).	5 November 2020 - 3 Desember 2020
3.	Penilaian proposal dan video oleh juri.	4 Desember 2020 - 9 Desember 2020
4.	Pengumuman finalis yang lolos pada tahap final.	10 Desember 2020
5.	Technical Meeting	12 Desember 2020
6.	Final	15 Desember 2020
7.	Pengumuman Juara	17 Desember 2020

e) Sistematika Proposal

1. Proposal wajib menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
2. Format file **INTEGER2_UIUX DESIGN_[Nama Tim]_[Nama Perguruan Tinggi].pdf**
3. Proposal dikirim dengan format **.pdf** dengan maksimal halaman berjumlah **20 halaman**. Sistematika proposal seperti berikut :
 - a. Nama seluruh anggota Tim
 - b. Judul Produk
 - c. Latar Belakang Masalah
 - d. Tujuan dan Hasil yang ingin dicapai
 - e. Metode Pencapaian tujuan
 - f. Analisis, meliputi :
 - i. Target Pengguna
 - ii. Batasan Produk
 - iii. Platform yang digunakan
 - g. Skenario penggunaan rancangan produk (bukan manual penggunaan produk)
 - h. Daftar Pustaka (Jika ada)
 - i. Lampiran (Jika ada)

f) Sistematika Video



1. Peserta wajib mengirimkan video yang berisi deskripsi permasalahan yang diangkat beserta solusi yang ditawarkan, dengan ketentuan video yang telah diatur.
2. Durasi maksimal video 3 (tiga) menit.
3. Peragakan dan jelaskan prototipe desain aplikasi dengan jelas, termasuk deskripsi, solusi, dan alur kerja aplikasi.
4. Video diunggah ke Youtube sebagai unlisted video dengan format judul **INTEGER #2 UI/UX DESIGN - [Nama_Tim] - [Judul Karya]** dengan tambahan tag **#integerUI #integerUX #integer**.
5. Link video kemudian diunggah bersamaan dengan pengunggahan proposal.

g) Kriteria Penilaian Proposal

Kriteria	Bobot (%)
Identifikasi Masalah <ul style="list-style-type: none">- Kedalaman pemahaman terhadap permasalahan.- Solusi.- Manfaat.	25
Inovasi Desain <ul style="list-style-type: none">- Orisinalitas.- Efektivitas solusi, teknis, dan interaksi dengan pengguna.	30
Metode <ul style="list-style-type: none">- Metode dalam pelaksanaan UX research.- Identifikasi user needs.- Pengujian berdasarkan prinsip UX.	25
Komunikasi <ul style="list-style-type: none">- Video.	20



- Proposal.

h) Tahap Final

Peserta yang lolos ke tahap final sebagai finalis akan diumumkan pada tanggal **10 Desember 2020** dan tahap final akan dilaksanakan pada tanggal **15 Desember 2020** dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Uang pembayaran pendaftaran tidak dapat dikembalikan apabila peserta menyatakan pengunduran diri.
2. Finalis akan melaju ke babak final untuk dipilih sebagai pemenang dan harus mengikuti presentasi secara daring.
3. Link Meeting akan dikirimkan melalui email ketua tim sebelum tahap final lomba UI/UX Design dilaksanakan.
4. Peserta mempresentasikan produknya kepada dewan juri selama maksimal **10 menit** melalui Zoom Meeting.
5. Juri akan mengadakan sesi tanya jawab online selama maksimal **15 menit** melalui Zoom Meeting.
6. Presentasi bersifat tertutup yang dimana tim yang berada di dalam room hanya tim yang akan melakukan presentasi, setelah tim tersebut selesai melakukan presentasi maka tim yang bersangkutan diperkenankan untuk meninggalkan room dan akan dilanjutkan ke tim selanjutnya sesuai nomor urut dengan mekanisme yang sama
7. Jika terdapat permasalahan jaringan disisi peserta pada saat babak final bukan menjadi tanggung jawab panitia

i) Kriteria Penilaian Tahap Final

Kriteria	Bobot (%)
Kemampuan Presentasi.	60
Kemampuan untuk menjawab pertanyaan juri.	40

j) Lain-Lain



1. Keputusan juri dan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
2. Hadiah pemenang :

Juara I : E-Sertifikat + Rp. 2.500.000,-

Juara II : E-Sertifikat + Rp. 1.500.000,-

Juara III : E-Sertifikat + Rp. 1.000.000,-

3. Seluruh peserta dan finalis mendapatkan E-Sertifikat
4. Caption Twibbon :

"Quote"

Hallo!!

Saya (nama peserta) dari (Universitas)s siap untuk mengikti Lomba UI/UX Design INTEGER2 2020 Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Undiksha.

#SalamTeknikInformatika #uiuxevent #hmjti #TIGoTechnology #INTEGER2 #integer2020 #undiksha #eventkampus #teknoevent2020

5. Narahubung :

Instagram : @integer.hmjtiundiksha

Website : if.undiksha.ac.id/integer

Email : hmjtiundiksha@gmail.com

Contact person : 082237256677 (Arpin)

: 085656349944 (Anton)



ESSAY NATIONAL COMPETITION
INTEGER #2
2020



C. ESSAY NASIONAL

a) Deskripsi Lomba:

Lomba Essay Nasional serangkaian INTEGER #2 yang diselenggarakan oleh HMJ TI UNDIKSHA Tahun 2020 mendorong peserta untuk mengembangkan sebuah karya tulis mahasiswa dalam bentuk tulisan. Serta, mengembangkan ide atau gagasan kreatif dan inovatif untuk memecahkan suatu masalah dengan memanfaatkan kemudahan teknologi dan informasi di Era *New Normal*. Pada INTEGER #2 ini diharapkan peserta yang mengikuti lomba cabang ini mampu berinovasi dan menyajikan karya tulis yang memberikan solusi pada masa pandemic untuk Indonesia yang berdaulat.

b) Tema Lomba:

“The Creativity of Indonesia's Smart Generation During a Pandemic”

c) Sub-Tema :

1. Teknologi Informasi
2. Ekonomi
3. Pendidikan
4. Kesehatan
5. Pariwisata
6. Sosial dan Budaya
7. Politik dan Hukum
8. Pertanian

d) Timeline Kegiatan :

1. Babak Penyelisihan

Kegiatan	Waktu
Pendaftaran Peserta, Pengumpulan Karya, Pembayaran, dan Konfirmasi Peserta	5 November – 3 Desember 2020
Penjurian Karya	4 – 9 Desember 2020
Pengumuman Peserta Masuk Final	10 Desember 2020

2. Babak Final

Kegiatan	Waktu
----------	-------



Technical Meeting	12 Desember 2020
Presentasi Final serta Penjurian	16 Desember 2020
Pengumuman Juara	17 Desember 2020

e) **Ketentuan Umum:**

1. Peserta adalah Mahasiswa aktif D3/S1 di seluruh perguruan tinggi yang ada di Indonesia dibuktikan dengan mengirimkan *scan* Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau surat keterangan aktif yang disediakan oleh Fakultas masing masing Perguruan Tinggi.
2. Peserta merupakan individu atau kelompok 2-3 anggota. Seluruh anggota harus berasal dari instansi yang sama.
3. Karya tidak mengandung unsur SARA dan tidak bertentangan dengan norma yang berlaku, serta ditulis dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan sesuai dengan PUEBI.
4. Karya yang dikirimkan adalah karya asli (original dan tidak plagiat) yang belum pernah dipublikasikan dan belum pernah menjadi juara pada even lainnya serta tidak sedang diikutkan dalam event lain. Surat orisinalitas karya dapat diunduh di http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer
5. Satu peserta diperbolehkan mendaftar maksimal dua tim pada lomba Essay Nasional dengan syarat SATU kali menjadi KETUA dan SATU kali menjadi ANGGOTA dengan karya yang dikirimkan berbeda.
6. Peserta wajib mem-follow instagram @integer.hmjiundihska dan @hmj_ti.undihska dan mengunggah foto dengan twibbon yang telah ditentukan. Twibbon dapat diunduh di http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer dengan caption sebagai berikut : (Quotes)

Saya (nama) perwakilan dari (nama Perguruan Tinggi) siap menuangkan gagasan demi pembangunan negeri dalam Lomba Essay Nasional 2020 dengan tema “The Creativity of Indonesia's Smart Generation During a Pandemic” dalam rangkaian acara INTEGER #2 dengan tetap menjunjung sportivitas.



@hmj_ti.undiksha

@integer.hmjiundihska

#INTEGER2

#INFINITY

#HMJTI

#integer_essay

7. Peserta lomba wajib masuk ke dalam group WhatsApp Lomba Essay Nasional INTEGER #2 untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai lomba. Link group akan diberikan setelah mengisi form pendaftaran.
8. Keputusan dan penilaian juri bersifat mutlak dan tidak bisa diganggu gugat.
9. **Apabila terdapat halangan dan kendala dari masing-masing peserta (misal koneksi internet) di luar tanggung jawab panitia.**

f) Ketentuan Kompetensi :

1. Babak Penyelisihan
 - a) Babak penyelisihan dimulai dengan pendaftaran dan pengumpulan karya dengan jadwal terlampir.
 - b) Ketua Tim melakukan pendaftaran dan penguploadan karya dengan mengisi form pada link <http://if.undiksha.ac.id/integer>
 - c) Biaya pendaftaran sebesar Rp 40.000,00/karya. Biaya pendaftaran ditransfer ke Bank BRI, dengan nomor Rekening:

No.Rek: 3495-01-036507-53-9
A.n: Laela Maulida Fitrianisa
 - d) Jika terdapat kendala dalam mentransfer atau mengirimkan biaya pendaftaran, maka dapat menghubungi Panitia dengan nomor WhatsApp yang sudah disediakan.
 - e) Ketua Tim mengumpulkan karya, mengupload surat orisinalitas karya, bukti transfer biaya pendaftaran, bukti upload twibbon di instagram (screenshot) pada form yang sudah disediakan di poin b.
 - f) Setelah melakukan pendaftaran dan penguploadan karya, maka peserta menunggu pengumuman untuk masuk ke babak Final melalui email dan siap bergabung di grup WhatsApp yang sudah panitia sediakan.
2. Babak Final



- a) Peserta babak final akan di ambil 8 tim dari hasil pengumuman pada babak penyelisihan.
 - b) Babak penyelisihan akan dimulai pada pukul 09.00 WITA menggunakan aplikasi Zoom. Untuk itu seluruh peserta diharapkan menyiapkan aplikasi Zoom dan hadir tepat pada waktunya.
 - c) Untuk informasi mengenai link untuk join ke room pada Zoom, peserta nantinya akan diinformasikan melalui grup WhatsApp yang akan dibentuk oleh panitia.
 - d) Babak Final terdiri dari 2 sesi setiap tim. Terdapat sesi presentasi selama 10 menit, kemudian sesi tanya jawab dilakukan selama 10 menit, sehingga total waktu setiap tim pada tahap Babak final yaitu 20 menit.
 - e) Tim yang masuk ke babak final diwajibkan membuat bahan tayang berupa power point yang akan ditampilkan ketika presentasi.
 - f) Panitia akan menyebutkan judul karya serta nama ketua tim yang selanjutnya akan melakukan presentasi.
 - g) Penilaian dilakukan secara langsung oleh juri.
- g) Ketentuan Naskah:**
- 1. Naskah essay terdiri dari 3-7 halaman tidak termasuk cover dan daftar pustaka.
 - 2. Essay ditulis pada kertas **A4** dengan batas tepi (*margin*) : **4 cm kiri, 3 cm kanan, 3 cm bawah, 3 cm atas**, Font: **Times New Roman 12**, Spasi **1,5**.
 - 3. Karya essay dalam format **.pdf**, dengan format file: Nama_Ketua_Judul_Karya.pdf
 - 4. Lembar judul
 - a) Judul diketik menggunakan huruf kapital, ekspresif, sesuai, dan tepat dengan masalah yang ditulis.
 - b) Nama penulis (Seluruh Anggota Tim) ditulis dengan jelas.
 - c) Pada halaman judul disertakan logo, nama sekolah atau universitas dan tahun penulisan.
 - d) Untuk lebih jelasnya silahkan lihat pada **lampiran**.
 - 5. Naskah Essay
 - a) Struktur penulisan harus secara tertulis terdiri dari **“Pendahuluan”, “Isi”, dan “Penutup”**.
 - b) Naskah essay berbentuk deskriptif terdiri dari 3-7 lembar.



c) Sub bagian essay dapat berisi :

- Pendahuluan, yaitu berisi latar belakang masalah, urgensi permasalahan, dan tujuan penulisan.
- Isi yaitu berisi pemaparan masalah, tinjauan pustaka, dan gagasan yang diangkat atau solusi serta gambar/tabel/grafik (jika ada).
- Penutup, yaitu berisi kesimpulan dan saran
- Daftar Pustaka

h) Kriteria Penilaian:

1. Penilaian Lomba Esai *Industrial Engineering Scientific Fest 2020* terdiri dari dua parameter, yaitu merupakan akumulasi dari penilaian naskah essay dan presentasi.
2. Semua penilaian (naskah dan presentasi) dilakukan oleh juri yang sudah ditentukan oleh panitia.
3. Babak penyelisihan yang berupa naskah memiliki format penilaian berikut.

No	Aspek Penilaian			Bobot
1	Kesesuaian Tema	Topik sesuai dengan tema yang ditentukan oleh panitia, dilihat dari judul dan kesesuaian dengan isi essay.		15
2	Gagasan	a) Orisinalitas: gagasan baru, inovatif dan unik. b) Kreatifitas: Menunjukkan pemahaman baru terhadap persoalan yang dibahas. c) Gagasan sesuai dengan kondisi kekinian dengan data dan fakta yang komprehensif. d) Kelayakan implementasi.		40
3	Argumentasi	a) Kemampuan menganalisis dan merumuskan kesimpulan. b) Relevansi data dari informasi dengan uraian tulisan.		25



		c) Tulisan komutatif dan mudah dipahami.	
4	Penulisan	a) Tata cara runtut atau tertib dan sesuai dengan format yang ditentukan. b) Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta sesuai dengan Panduan Umum Ejaan.	20
TOTAL BOBOT			100

4. Babak final memiliki aspek penilaian seperti berikut:

No	Aspek	Bobot	
1	Pemaparan	a) Sistematika penyajian dan isi. b) Kemutahiran alat bantu. c) Penggunaan Bahasa Indonesia yang baku. d) Cara dan sikap presentasi. e) Ketepatan waktu.	60
2	Kreativitas	a) Penggunaan bahan tayang yang menarik. b) Manfaat atau nilai tambah atau keberlanjutan.	30
3	Kesesuaian naskah dengan bahan tayang.	10	
TOTAL BOBOT		100	

Catatan : Best presentasi dilihat dari nilai presentasi tertinggi.

i) **Lain-Lain:**

- Keputusan Tim Juri tidak dapat diganggu gugat.
- Apabila Karya yang dikumpulkan tidak lolos pada proses validasi (cek Plagiarism, SARA) maka peserta di nyatakan gugur / diskualifikasi.
- Besaran hadiah :
 - Juara I : Rp. 1.500.000 + E-Sertifikat
 - Juara II : Rp. 1.000.000 + E-Sertifikat



- c. Juara III : Rp. 500.000 + E-Sertifikat
- d. Best Presentation : E-Sertifikat
- 4. Seluruh peserta dan finalis mendapatkan E-Sertifikat
- 5. Narahubung :

Instagram : @integer.hmjtiundiksha
Website : if.undiksha.ac.id/integer
Email : hmjtiundiksha@gmail.com
Contact person : 087774460530 (Wisnu Ardia)
: 087826295993 (Yuda Muliawan)





Lampiran 1 Format Halaman Judul

NATIONAL ESSAY COMPETITION

INTEGER #2

JUDUL ESSAY

Subtema

LOGO SEKOLAH/UNIVERSITAS

Disusun oleh:

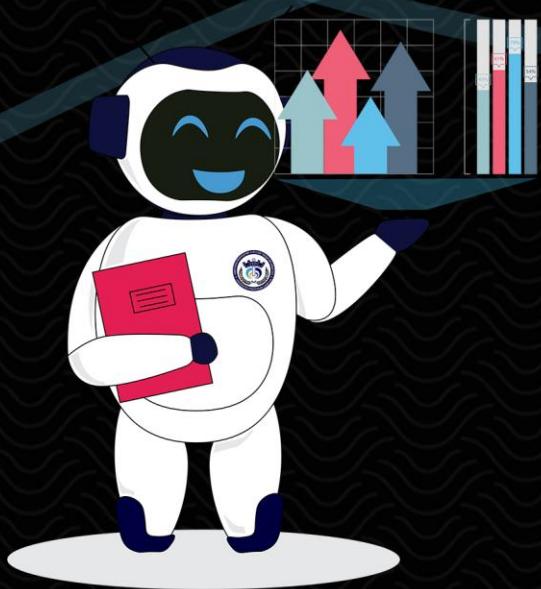
(Nama Lengkap/NIM/Tahun Angkatan)

Jika berupa tim, nama ketua ditulis yang paling atas

NAMA PERGURUAN TINGGI

KOTA

TAHUN



**LOMBA INOVASI DIGITAL PENDIDIKAN
INTEGER #2
2020**



D. LOMBA INOVASI DIGITAL PENDIDIKAN (LIDP)

a) Deskripsi Lomba

Jurusan Teknik Informatika merupakan salah satu jurusan di Universitas Pendidikan Ganesha. Jurusan Teknik Informatika menaungi 4 program studi di antaranya : S1 Pendidikan Teknik Informatika, S1 Sistem Informasi, S1 Ilmu Komputer, dan D3 Manajemen Informatika, Saat ini Jurusan Teknik Informatika sudah memasuki usia ke-2, dimana di setiap tahunnya akan di gelar ulang tahun jurusan dengan nama *Information Technology Grand Celebration (INTEGER)*. Ditengah pandemic Covid -19 ini Jurusan Teknik Informatika menggelar INTEGER secara daring yang tentunya di meriahkan dengan berbagai lomba - lomba baik di bidang akademik dan non akademik, salah satu lomba di bidang akademik adalah Lomba Inovasi Digital Pendidikan (LIDP) tingkat Guru (SD/SMP/SMA/SMK). LIDP Tahun ini mengusung tema “*Kreativitas dan Inovasi ICT untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran bagi Tenaga Pendidik pada Era New Normal*” dengan tujuan dapat meningkatkan inovasi tenaga pendidik dalam menyikapi pembelajaran daring pada masa pandemic covid – 19.

b) Tema LIDP 2020

“Kreativitas dan Inovasi ICT untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran bagi Tenaga Pendidik pada Era New Normal”

c) Lingkup Karya Kompetensi LIDP 2020

1. Memperlombakan inovasi materi dan konten digital untuk Pendidikan.
2. Karya kreasi digital dapat berbentuk video interaktif, simulasi pembelajaran, animasi dan lain – lain yang memiliki tujuan pembelajaran, indikator dan evaluasi yang jelas.
3. Keseluruhan lomba diselenggarakan secara daring dari tahap validasi (cek plagiarism, SARA), babak penyisihan serta babak final.

d) Ketentuan dan Aturan Umum

1. Peserta lomba merupakan guru baik di tingkat SD, SMP, SMA/SMK.



2. LIDP bersifat perorangan dimana setiap orang wajib mengirimkan 1 buah proposal karya, 1 buah video, 1 buah media presentasi / bahan tayang *jika dinyatakan lolos babak final.
3. Peserta wajib mengupload atau menyertakan surat ke orisinalitas-an karya yang di lombakan dengan berisikan tanda tangan dan materai 6000. Format surat dapat di unduh pada link : http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer
4. Peserta wajib mengupload NUPTK sebagai bukti, bahwa memang benar peserta merupakan tenaga pendidik.
5. Peserta lomba merupakan WNI.
6. Kegiatan LIDP terdiri dari dua babak yaitu babak penyisihan dan babak final.
7. Babak penyisihan wajib diikuti oleh seluruh peserta LIDP.
8. Babak final di ikuti oleh peserta yang dinyatakan lolos pada pengumuman babak final dan telah melalui proses validasi plagiarism dan SARA.
9. Babak final dan babak penyisihan diaksanakan secara daring.
10. Peserta lomba wajib mengupload foto diri dengan menggunakan twibbon LIDP yang telah di sediakan oleh panitia ke *account Instagram* peserta dan menandai *account Instagram* @integer.hmjiundihsa. Twibbon dapat di download pada link berikut: http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer. Dengan menggunakan caption:

Saya siap mengikuti Lomba Inovasi Digital Pendidikan 2020 serangkaian integer #2.

11. Bukti upload twibbon di masukkan kedalam form pendaftaran dalam bentuk *screenshot*.
12. Peserta lomba wajib masuk ke dalam grup *WhatsApp* LIDP 2020 untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai lomba. Link group akan dikirimkan melalui email ketika pendaftar sudah dianggap tervalidasi.

e) Ketentuan Pendaftaran

1. Pendaftaran dilaksanakan secara daring melalui link berikut : <http://if.undiksha.ac.id/integer> dari tanggal 05 November sampai dengan 03 Desember 2020.
2. Biaya pendaftaran LIDP sebesar Rp. 100.000 / peserta. Biaya pendaftaran dapat di transfer melalui:

No.Rek: 3495-01-036507-53-9



(BRI)

A.n: Laela Maulida Fitrianisa

3. Bukti pembayaran pendaftaran di upload ke form pendaftaran yang telah disediakan oleh panitia.
4. Uang pembayaran yang telah di transfer tidak dapat dikembalikan apabila peserta menyatakan pengunduran diri.
5. Mengisi dan melengkapi formulir yang telah disediakan oleh panitia dengan tepat dan benar.

f) Timeline Kegiatan

No	Kegiatan	Jadwal
1	Peluncuran Informasi LIDP 2020	05 November 2020
2	Pendaftaran, Pengumpulan Karya dan Validasi (cek plagiarism, SARA) LIDP 2020	05 November – 03 Desember 2020
3	Pengumuman Validasi Karya	04 Desember 2020
4	Penjurian / Penyisihan LIDP 2020	05 – 09 Desember 2020
5	Pengumuman babak penyisihan LIDP 2020	10 Desember 2020
6	<i>Technical Meeting</i> Babak Final LIDP 2020	12 Desember 2020
7	Babak Final LIDP 2020	16 Desember 2020
8	Pengumuman Juara LIDP 2020	17 Desember 2020

*jadwal dapat berubah sewaktu – waktu

g) Ketentuan dan Aturan Babak Penyisihan

- a. Peserta Menyusun proposal pengembangan model karya dan membuat video proses pengembangan model karya kreasi.
- b. Sistematika Proposal Terdiri dari :
 - Cover, memuat judul karya atau nama inovasi, nama peserta, asal sekolah, logo Integer (logo dapat di unduh pada website resmi kegiatan INTEGER #2 (http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer)).
 - Abstrak.
 - Latar Belakang.
 - Tujuan dan Manfaat.
 - Dasar Pengembangan Materi Pendidikan.
 - Desain Model Pengembangan Materi.



- Analisis Fungsional dan Cara Kerja.
- Rencana Pengembangan Implementasi.
- Daftar Pustaka.
- Dengan Aturan penulisan :
 - o Font Times New Roman.
 - o Font size 12.
 - o Line and Paragraph spacing 1.5.
 - o Margin 3, 4, 3, 3 (top, left, bottom, right).
 - o Paper size A4.
- c. Proposal karya di kumpulkan dengan format .pdf , dengan ketentuan penamaan : **“LIDP 2020 INTEGER_Nama Peserta_Judul Karya_Asal Sekolah.pdf”**
- d. Video proses pengembangan model karya kreasi harus memperhatikan hal – hal sebagai berikut:
 - o Video menggambarkan proses pengembangan model karya kreasi dengan pencapaian minimal 50%
 - o Video mencantumkan intro dan subtitle.
 - o Video format Mp4 dengan resolusi minimal 720p berdurasi maksimum 3 menit (diluar intro dan subtitle).
 - o Video diunggah ke *Youtube* dengan setting unlist dengan format judul : **“LIDP 2020 INTEGER – Nama Peserta – Judul Karya_Asal Sekolah”**.
- e. Proposal karya dan link video di kirimkan melalui form pendaftaran yang disediakan oleh panitia.

h) Rubrik Penilaian Babak Penyisihan

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Meningkatkan kualitas Pembelajaran Inovatif. •Memotivasi kemauan ketuntasan belajar •Meningkatkan kolaborasi dan kriteria meningkatkan komunikasi dalam pembelajaran •Meningkatkan hasil belajar (kognitif/afektif/psikomotorik)	15
2	Aspek Pembelajaran •Kejelasan tujuan	20



	•Kesesuaian Indikator pencapaian kompetensi	
3	Idea •Orisinalitas •Tingkat kecerdasan karya inovasi •Problem Solving	20
4	Desain/Model •Fungsionalitas •Kualitas teknis media •Daya Tarik penyajian •Aspek audio, visual, narasi, animasi (Teknis)	30
5	Memberikan pengaruh pada karakter peserta didik pada masa pembelajaran daring (sesuai kebutuhan di Era pandemic covid 19) •Memberikan pengalaman yang nyata kepada pengguna •Menghemat sumber daya (Biaya, Waktu, SDM) •Efektivitas, efisiensi, adaptibilitas	15
	Total	100

i) Ketentuan dan Aturan Babak Final

1. Aturan Lomba Babak Final
 - a. Finalis melakukan registrasi kehadiran secara daring.
 - b. Lomba babak final dilaksanakan dengan dewan juri dalam ruang pertemuan daring (*Zoom Meeting*) yang disediakan oleh panitia. Link akan dikirimkan melalui *email atau WhatsApp* peserta.
 - c. Finalis membuat dan mengirim file presentasi/bahan tayang kepada panitia yang bersangkutan minimal H-3 sebelum babak final.
 - d. Finalis melakukan presentasi secara daring dengan waktu maksimal 10 menit presentasi dan 10 menit sesi tanya jawab.
 - e. Finalis diharapkan menyiapkan kualitas koneksi internet yang baik pada saat melalukan presentasi.
 - f. Urutan presentasi di tentukan oleh panitia pelaksana berdasarkan undian pada saat *technical meeting*.
 - g. Peserta sudah siap 15 menit sebelum jadwal presentasi dilaksanakan.



h. Penilaian Babak Final .

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Inovatif	10
2	Aspek Pendidikan	25
3	Idea	25
4	Tingkat Kecerdasan Karya	10
5	Desain/Model	20
6	Presentasi	10
	Total	100

j) **Lain – Lain**

6. Keputusan Tim Juri tidak dapat diganggu gugat.
7. Apabila Karya yang dikumpulkan tidak lolos pada proses validasi (cek Plagiarism, SARA) maka peserta di nyatakan gugur / diskualifikasi.
8. Besaran hadiah :
 - a. Juara I : Rp. 2.500.000 + E-Sertifikat
 - b. Juara II : Rp. 1.500.000 + E-Sertifikat
 - c. Juara III : Rp. 1.000.000 + E-Sertifikat
9. Seluruh peserta dan finalis mendapatkan E-Sertifikat
10. Narahubung :

<i>Instagram</i>	: @integer.hmjiundiiksha
<i>Website</i>	: if.undiksha.ac.id/integer
<i>Email</i>	: hmjiundiiksha@gmail.com
<i>Contact person</i>	: 087760052129 (Krisna Darmawan)
	: 085792989717 (Swastini)



TIKTOK COMPETITION
INTEGER #2
2020



E. TIKTOK

a) Deskripsi Lomba

INTEGER (Information Technology Grand Celebration) merupakan sebuah event tahunan yang diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika untuk menyemarakkan HUT Jurusan Teknik Informatika yang telah memasuki tahun ke-2 (INTEGER #2). Pada tahun ini kegiatan Integer menjadi istimewa karena diselenggarakan di tengah pandemi Covid-19. Untuk memeriahkan acara ini, kami menyelenggarakan Lomba Video Tiktok dengan tema Fendi Dance Challenge. Lomba ini bertujuan untuk memberi kesempatan kepada para konten creator dikalangan mahasiswa dan dosen untuk menuangkan kreatifitasnya dalam bentuk video melalui platform TikTok. Selain itu sajian Video TikTok tersebut guna menjadi sarana pengenalan Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha.

b) Ketentuan Umum

1. Peserta lomba adalah kalangan umum se regional Bali berusia 16-25 tahun
2. Peserta lomba TikTok bersifat perorangan dan/atau berkelompok (berjumlah maksimal 5 orang).
3. Jika mendaftar sebagai tim, satu peserta diperbolehkan mendaftar maksimal dua tim pada lomba Tiktok dengan syarat SATU kali menjadi KETUA dan SATU kali menjadi ANGGOTA dengan karya yang dikirimkan berbeda.
4. Peserta memiliki akun Tiktok pribadi dengan setting publik (tidak private).
5. Peserta lomba wajib masuk ke dalam grup *WhatsApp* Lomba Tiktok 2020 untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai lomba. Link grup akan diberikan melalui email setelah pendaftaran tervalidasi.

c) Ketentuan Khusus

1. Tema Video "Fendi Dance Challenge"
2. Durasi video maksimal 1 menit.
3. Video dibuat sekreatif dan seunik mungkin.
4. Konten yang sudah dibuat, diunggah melalui platform tiktok dan akun tiktok harus di setting public (tidak private)
5. Peserta wajib follow akun instagram @integer.hmjiundiiksha dan @hmj_ti.undiiksha





6. Pendaftaran dilakukan melalui website resmi INTEGER #2 dengan alamat surel <http://if.undiksha.ac.id/integer>
 7. Video yang dibagikan harus mencantumkan tagar #INTEGER2 #HMJTI Undiksha.
 8. Lomba Tiktok tanpa dipungut biaya (FREE)
 9. Video dibuat secara individu menggunakan akun pribadi peserta.
 10. Peserta diminta untuk mengupload twibbon lomba dengan mengunduhnya pada laman http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer dengan menyertakan caption sebagai berikut:
- [TIKTOK COMPETITION]
- Hallo semua, yuk have fun bareng aku (nama) di acara Tiktok Competition Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Undiksha.

#INTEGER2

#HMJTIUndiksha

#tiktokchallange

11. Khusus Mahasiswa aktif Jurusan Teknik Informatika Undiksha wajib mengirimkan 1 perwakilan lomba per kelas

d) Timeline Kegiatan

No	Kegiatan	Tanggal
1.	Pendaftaran dan Penguploadan Video	5 November - 3 Desember 2020
2.	Fase penjurian	4 - 9 Desember 2020
3.	Pengumuman Juara	17 Desember 2020

e) Kriteria Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Parameter	Bobot Penilaian
		Penilaian	
1.	Gerakan	Kreatifitas gerakan, kesesuaian konten dengan tema yang diterapkan	50%



2	Ketepatan Musik	Kesesuaian music dengan Gerakan dan tema yang diberikan	30%
3	Pembawaan	Kreatifitas pembawaan, pemahaman konten, pembawaan Gerakan	20%

f) Lain-Lain

1. Keputusan Tim Juri tidak dapat diganggu gugat.
2. Hasil penilaian lomba terdiri atas juara I, II, dan III.
3. Pemenang lomba diberikan piagam dan hadiah uang.
4. Besaran hadiah:
 - a. Juara I : Rp. 200.000 + E-Sertifikat
 - b. Juara II : Rp. 100.000 + E-Sertifikat
 - c. Juara III : Rp. 75.000 + E-Sertifikat
5. Seluruh peserta dan finalis mendapatkan E-Sertifikat
6. Narahubung :

<i>Instagram</i>	: @integer.hmjtiundiksha
<i>Website</i>	: if.undiksha.ac.id/integer
<i>Email</i>	: hmjtiundiksha@gmail.com
<i>Contact person</i>	: 081239186845 (Anggi)



DESIGN POSTER COMPETITION
INTEGER #2
2020



F. DESAIN POSTER

a) Deskripsi Lomba

Dalam rangka memeriahkan Information Technology Grand Celebration (INTEGER #2 2020) yang diselenggarakan oleh mahasiswa/i jurusan teknik informatika Universitas Pendidikan Ganesha, Sie lomba Desain poster juga turut mengadakan lomba desain poster tingkat umum se-Indonesia. Lomba Design Poster ini mengusung tema “Peran Teknologi di Era New Normal” dengan tujuan dapat meningkatkan pengetahuan mengenai teknologi yang dapat dimanfaatkan pada masa pandemic covid – 19.

Adapun susunan konsep lombanya ialah sebagai berikut, pertama tim peserta membuat desain poster beserta video presentasi terkait makna poster yang telah dibuat, lalu dikirimkan kepada panitia untuk selanjutnya diserahkan kepada dewan juri untuk dilaksanakan penjurian. Selanjutnya dewan juri akan memilih 3 tim terbaik dengan nilai tertinggi, yang akan diangkat menjadi juara. Hadiah yang diberikan adalah berupa uang sejumlah Rp. 1.000.000,00 untuk juara 1, Rp. 750.000,00 untuk juara 2, dan Rp. 500.000,00 untuk juara 3.

Perlombaan ini tidak hanya terbatas untuk mahasiswa/i jurusan Teknik Informatika Undiksha, tetapi juga berlaku bagi seluruh masyarakat umum dari berbagai daerah di Indonesia. Dengan diadakannya perlombaan ini, maka diharapkan akan tercipta semangat kerja sama tim, dan persaingan yang sehat dan berkualitas.

b) Tema Lomba

“Peran Teknologi di Era New Normal”

c) Ruang Lingkup

1. Karya kreasi digital (poster) dikumpulkan dalam format PNG
2. Keseluruhan lomba diselenggarakan secara daring dari tahap validasi (cek plagiarism, SARA) sampai dengan tahap pengumuman juara.

d) Ketentuan Umum

1. Peserta lomba merupakan masyarakat umum yang berada di berbagai daerah di Indonesia.



2. Lomba design poster bersifat perorangan dimana setiap orang wajib mengirimkan 1 buah karya yang belum pernah di lombakan sebelumnya.
3. Peserta wajib mengupload atau menyertakan surat ke orisinalitas karya yang di lombakan dengan berisikan tanda tangan dan materai 6000. Format surat dapat di unduh pada link:
http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer
4. Peserta lomba merupakan WNI.
5. Peserta wajib mengirim karya sesuai jadwal yang sudah ditetapkan
6. Peserta lomba wajib mengupload foto diri dengan menggunakan twibbon peserta lomba Design Poster yang telah di sediakan oleh panitia ke *account Instagram* peserta dan menandai *account Instagram* @integer.hmjiundihska dan @hmj_ti.undiksha. Twibbon dapat di download pada link berikut :
http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer
7. Caption yang dapat digunakan pada saat penguploadan Twibbon adalah sebagai berikut :

"Kamu tidak pernah tahu berapa banyak yang bisa kamu lakukan dalam hidupmu"

(buat caption semenarik mungkin)

Hallo saya (nama) siap mengikuti lomba desain poster yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha 2020.

@hmj_ti.undiksha

@integer.hmjiundihska

#INTEGER#2

#SalamTeknikInformatika

#SolidaritasTanpaBatas

#HimpunanMahasiswaJurusanTeknikInformatika

#Ti..GoTeknology

#pesertalombadesainposter



#infolomba

#infomahasiswa

8. Bukti upload twibbon masing-masing peserta di upload kedalam form pendaftaran dalam bentuk *screenshot*.
9. Peserta lomba wajib masuk ke dalam grup *WhatsApp* Lomba Design Poster 2020 untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai lomba. Link grup akan diberikan melalui email setelah pendaftaran tervalidasi.
10. Peserta harus membuat dan mengupload video berdurasi 1-2 menit di youtube dengan men set unlist untuk menjelaskan karya tersebut yang telah dibuat. Format judul video adalah **INTEGER #2 DESAIN POSTER - [Nama_Pendaftar] - [Judul Karya]** dengan tambahan tag **#integerDesainPoster #integer**. Link video kemudian dikumpulkan pada saat pendaftaran.

e) Ketentuan Khusus

1. Pendaftaran dilaksanakan secara daring melalui link berikut <http://if.undiksha.ac.id/integer> dari tanggal 5 November sampai dengan 3 Desember 2020.
2. Biaya pendaftaran Lomba Design Poster sebesar Rp.25 .000,00 peserta. Biaya pendaftaran dapat di transfer melalui rekening BRI **4756-01-016445-53-0** an Ni Luh Putu Tesdyana Kelin.
3. Bukti pembayaran pendaftaran di upload pada saat pendaftaran
4. Uang pembayaran yang telah di transfer tidak dapat dikembalikan apabila peserta menyatakan pengunduran diri.
5. Mengisi dan melengkapi formulir yang telah disediakan oleh panitia dengan tepat dan benar.

f) Timeline Kegiatan

No	Kegiatan	Jadwal
1	Pendaftaran dan pengumpulan karya	05 November – 03 Desember 2020
2	Penilaian Juri	04 - 09 Desember 2020
3	Pengumuman juara	17 Desember 2020

g) Kriteria Penilaian



No	Kriteria Penilaian	Bobot			
		100	75	50	25
1	Kesesuaian Tema				
2	Isi/teks	Isi teks singkat, padat akan informasi, jelas keterbacaannya	Dua dari kriteria isi / teks yang baik dipenuhi, sementara salah satu kriteria tidak dipenuhi	Hanya salah satu dari kriteria isi / teks yang baik dipenuhi, sementara salah satu kriteria tidak dipenuhi	Isi teks terlalu panjang, miskin informasi, tidak jelas keterbacaannya (seluruh kriteria tidak terpenuhi)
3	Design	Warna menarik, ukuran elemen penyusun proporsional, pesan yang ingin disampaikan menjadi pusat perhatian (ketiga kriteria terpenuhi)	Dua dari kriteria desain yang baik dipenuhi, sementara salah satu kriteria tidak dipenuhi	Hanya salah satu dari kriteria desain yang baik dipenuhi, sementara dua kriteria tidak dipenuhi	Warna, ukuran elemen penyusun, pusat perhatian tidak menunjukkan desain yang baik (seluruh kriteria tidak terpenuhi)
4	Gambar	Gambar menarik, bermakna sebagai penyampai	Dua dari kriteria gambar yang baik dipenuhi,	Hanya salah satu dari kriteria gambar	Gambar tidak menarik, tidak bermakna sebagai penyampai



		pesan, dan orisinil (ketiga kriteria terpenuhi)	sementara salah satu kriteria tidak dipenuhi	yang baik dipenuhi, sementara dua kriteria tidak dipenuhi	pesan, dan tidak orisinil (seluruh kriteria desain yang baik tidak terpenuhi)
5	Keterampilan Pesan	Pesan sangat mudah ditangkap pembaca	Pesan cukup mudah ditangkap pembaca	Pesan sulit ditangkap pembaca	Pesan tidak dapat ditangkap pembaca

h) Lain-Lain

1. Keputusan Tim Juri tidak dapat diganggu gugat.
2. Apabila Karya yang dikumpulkan tidak lolos pada proses validasi (cek Plagiarism, SARA) maka peserta di nyatakan gugur / diskualifikasi.
3. Besaran hadiah :
 - a. Juara I : Rp. 1.000.000 + E-Sertifikat
 - b. Juara II : Rp. 750.000 + E-Sertifikat
 - c. Juara III : Rp. 500.000 + E-Sertifikat
4. Seluruh peserta dan finalis mendapatkan E-Sertifikat
5. Narahubung :

<i>Instagram</i>	: @integer.hmjtiundiksha
<i>Website</i>	: if.undiksha.ac.id/integer
<i>Email</i>	: hmjtiundiksha@gmail.com
<i>Contact person</i>	: 0877 0327 4361 (Made Widi Aryani) : 0831 1414 6414 (I Gede Made Yadi Subawa)



MUSIC COVER COMPETITION
INTEGER #2
2020



G. MUSIC COVER

a) Deskripsi

Jurusan Teknik Informatika merupakan salah satu jurusan di Universitas Pendidikan Ganesha. Jurusan Teknik Informatika menaungi 4 program studi di antaranya : S1 Pendidikan Teknik Informatika, S1 Sistem Informasi, S1 Ilmu Komputer, dan D3 Manajemen Informatika, Saat ini Jurusan Teknik Informatika sudah memasuki usia ke-2, dimana di setiap tahunnya akan di gelar ulang tahun jurusan dengan nama Information Technology Grand Celebration (INTEGER #2). Ditengah pandemic Covid -19 ini Jurusan Teknik Informatika menggelar INTEGER #2 secara daring yang tentunya di meriahkan dengan berbagai lomba - lomba baik di bidang akademik dan non akademik salah satu lomba dibidang non akademik adalah Music Cover.

Lomba Music Cover merupakan salah satu perlombaan yang diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika (HMJ TI) Undiksha serangkaian HUT Jurusan TI dengan sebutan INTEGER (Information Technology Grand Cekecration) tingkat umum se-Bali. Lomba Music Cover tahun ini mengusung tema “Harmony of Liberty” yang memiliki arti harmoni dalam kebebasan bermain musik dan bertujuan untuk mengembangkan bakat di masa pandemi seperti ini sehingga bisa tetap berkarya dan menunjukkan kreativitas khususnya dalam bidang musik akustik.

b) Ketentuan Umum:

1. Lomba terbuka untuk Masyarakat Umum se-Bali
2. Bukti pembayaran pendaftaran di upload pada saat pendaftaran
3. Uang pembayaran yang telah di transfer tidak dapat dikembalikan apabila peserta menyatakan pengunduran diri.
4. Lagu yang dibawakan merupakan lagu BEBAS.
5. Peserta Lomba merupakan warga berdomisili Bali
6. Satu tim minimal beranggotakan 1 orang dan maksimal 5 orang.
7. Setiap tim hanya diijinkan mengupload video di youtube dan melakukan proses pendaftaran hanya satu kali untuk tiap tim.



8. Satu peserta diperbolehkan mendaftar maksimal dua tim pada lomba Musik Cover dengan syarat SATU kali menjadi KETUA dan SATU kali menjadi ANGGOTA dengan karya yang dikirimkan berbeda.
9. Musik yang dibawakan harus merupakan musik akustik dan aransemen music merupakan karya orisinalitas dari tim peserta (tidak mengambil aransemen lagu dari orang lain)
10. Peserta lomba wajib masuk ke dalam grup *WhatsApp* Lomba Music Cover 2020 untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai lomba. Link grup akan diberikan melalui email setelah pendaftaran tervalidasi.

c) Ketentuan Khusus:

1. Lagu bebas adalah lagu pilihan masing-masing peserta. LAGU BEBAS BUKAN LAGU CIPTAAN SENDIRI.
2. Diperbolehkan mengaransemen kembali musik (jenis musik bebas). Alat musik bebas.
3. Genre lagu BEBAS. Namun, dilarang menggunakan musik-musik bergenre underground (aliran keras dan ekstrem): metal, hard rock, dsb.
4. Karya berupa live cover/suara asli peserta bukan lipsing.
5. Karya direkam dengan alat perekam apapun (handycam, SLR, smartphone, dll) dengan ketentuan hasil rekaman video baik, tidak kabur, pencahayaan baik dan suara jelas.
6. Olahan video diperkenankan sebatas edit kejelasan video, pencahayaan, dan kejelasan suara.
7. Tidak diperkenankan mengedit hingga mengubah suara asli peserta.
8. Video harus bersifat orisinalitas tidak plagiat, tidak melanggar hak kekayaan intelektual pihak manapun dan belum pernah dilombakan sebelumnya.
9. VIDEO COVER DILARANG KERAS MENGANDUNG UNSUR SARA (RASIS). YANG TERINDIKASI AKAN LANGSUNG DIDISKUALIFIKASI TANPA BISA DIGANGGU GUGAT.

d) Kriteria penilaian:



1. Materi suara meliputi kualitas, keindahan dan karakter vocal (25%)
2. Teknik meliputi intonasi, diksi, artikulasi, pengkalimatkan, balance, keseimbangan suara dengan musik pengiring (20%)
3. Pembawaan (ekspresi dan interpretasi) meliputi penafsiran tempo dan dinamik serta karakteristik lagu, penjiwaan, imajinasi dan pengungkapan (20%)
4. Penampilan yang meliputi sikap professional dan artistry, keindahan dan keserasian dalam bunyi, gerak, dan segi visual lainnya (20%)
5. Kreatifitas dan kesinambungan lagu (15%)

TOTAL: (range angka penilaian 0 s.d 100)

e) Ketentuan, Tata Cara Pendaftaran Lomba dan Pengumpulan Karya :

1. Membaca terlebih dahulu persyaratan dan ketentuan lomba
2. Membayar uang registrasi pendaftaran ke **rek: BRI 4756-01-016445-53-0 a.n Ni Luh Putu Tesdyana Kelin** sejumlah Rp. 25.000 per tim dan menyimpan bukti pembayaran karena saat pendaftaran akan menyertakan bukti pembayaran.
3. Semua peserta wajib mengunggah twibbon di media sosial (Instagram) masing-masing dan mention akun @hmj_ti.undiksha dan @integer.hmjiundihsa karena saat pendaftaran akan menyertakan bukti upload twibbon. Twibbon dapat diunduh pada laman: http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer dengan format caption sebagai berikut:

Format Caption:

[Information Technology Grand Celebration #2]

Enabling Technology to Light Up Your Normality in New Normal Era

Hi saya (nama) siap untuk mengikuti Music Cover Competition yang mengusung tema Harmony of Liberty



(Quotes)

#INTEGER2

#INTEGER2020

#HMJTIUNDIKSHA

#integer_pesertamusiccover

4. Mengunggah video music cover di akun channel youtube masing-masing peserta dengan format judul video yakni **Music Cover INTEGER #2 TI UNDIKSHA 2020 - judul lagu (pemilik lagu) by nama peserta / nama tim**
5. Pastikan video yang sudah diupload telah diset **unlisted** (Hanya yang memiliki link yang bisa melihat video anda).
6. Mengisi file formulir pendaftaran yang menyertakan bukti pembayaran, bukti upload twibbon dan link video cover yang sudah diupload di akun channel youtube masing-masing peserta.
7. **Pendaftaran dapat dilakukan pada laman:** <http://if.undiksha.ac.id/integer>
8. **Panduan, Twibbon, dan dokumen lainnya yang diperlukan dapat diunduh pada laman:** http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer
9. Pengunggahan karya, pendaftaran dan pembayaran berbarengan mulai tanggal 5 November - 3 Desember 2020

f) **Timeline Lomba Music Cover**

Batas Pendaftaran	: 5 November-3 Desember 2020
Pembayaran	: 5 November-3 Desember 2020
Pengumpulan Karya	: 5 November-3 Desember 2020
Penilaian Karya	: 4 - 9 Desember 2020
Pengumuman Pemenang	: 17 Desember 2020



NB: Juara akan diumumkan pada saat acara Malam Gelar Seni INTEGER #2 Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang berlangsung pada tanggal **17 Desember 2020**.

g) Lain-Lain

1. Keputusan panitia dan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat;
2. Hal-hal yang belum diatur akan diatur berikutnya.
3. Besaran hadiah :
 - a. Juara I : Rp. 1.000.000 + E-Sertifikat
 - b. Juara II : Rp. 750.000 + E-Sertifikat
 - c. Juara III : Rp. 500.000 + E-Sertifikat
4. Seluruh peserta dan finalis mendapatkan E-Sertifikat
5. Semua rules dan aturan bisa berubah kapan saja sesuai kebijakan panitia
6. Narahubung :

<i>Instagram</i>	: @integer.hmjiundiksha
<i>Website</i>	: if.undiksha.ac.id/integer
<i>Email</i>	: hmjiundiksha@gmail.com
<i>Contact person</i>	: 081 931 635 966 (Deva Brilsana) : 082 146 751 059 (Tari Dewi)



MOBILE LEGENDS COMPETITION

INTEGER #2

2020



H.MOBILE LEGEND

a) Deskripsi Lomba

"MOBILE LEGEND BANG BANG" INTEGER #2 merupakan tournament e-sport tingkat umum yang akan diselenggarakan dalam rangka Information Technology Grand Celebration #2 secara online oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha tahun 2020.

Tournament Mobile Legend Bang Bang menggunakan aplikasi besutan Moonton yang telah tersedia di Playstore, para player atau gamers diharapkan dapat bersaing dan menjunjung tinggi nilai sportifitas agar tercipta suasana yang baik dan kondusif pada saat pertandingan nantinya. Karena e-sport Mobile Legend Bang Bang yang kini telah banyak berkembang dan menjadi salah satu game MOBA yang telah banyak dikenal dan dimainkan, maka dari itu HMJ TI mengadakan Turnamen Mobile Legends Bang Bang dengan hadiah yang cukup menarik.

b) Ketentuan Player

1. Peserta lomba merupakan masyarakat umum yang berada di berbagai daerah di Indonesia.
2. Player tidak diperbolehkan untuk berpartisipasi lebih dari 1 team dengan ID yang sama ataupun berbeda (*No multi slot*);
3. Nickname Akun dan ID wajib sama dengan yang terdaftar saat registrasi. Seluruh nickname dan ID akun tidak bisa diganti selama turnamen berlangsung.
4. Para player diharapkan standby 30 menit sebelum pertandingan dimulai;
5. Seluruh peserta dalam Turnamen Mobile Legends ini agar mentaati dan memahami semua persyaratan, aturan dan regulasi yang telah disusun oleh Panitia Turnamen Mobile Legends;
6. Melakukan pendaftaran untuk turnamen ini berarti telah menyetujui semua persyaratan, aturan dan regulasi yang dinyatakan, secara keseluruhan
7. Peserta lomba wajib mengupload foto diri dengan menggunakan twibbon peserta lomba Mobile Legends yang telah di sediakan oleh panitia ke *account Instagram* peserta dan menandai *account Instagram* @integer.hmjiundiksha. dan @hmj_ti.undiksha .Twibbon dapat di download pada link berikut :
http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer





8. Caption yang dapat digunakan pada saat penguploadan Twibbon adalah sebagai berikut :

(Quotes)

Saya (nama) perwakilan dari tim (nama tim) siap ikut menyukseskan Tournament mlbb dan memeriahkan acara INTEGER#2 Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika, serta menjunjung tinggi sportivitas.

#INTEGER#2

#peserta_mlbb

#integer_mlbb

@hmj_ti.undiksha

@integer.hmjtiundiksha

9. Bukti upload twibbon masing-masing peserta di upload kedalam form pendaftaran dalam bentuk *screenshot*.

c) **Ketentuan Tim**

1. Satu team terdiri dari 5 Player inti (Wajib) dan 1 Player cadangan (Opsional);
2. Satu team hanya dapat mendaftarkan 1 slot;
3. Kepemilikan tim ditentukan oleh ketua/kapten yang dituju oleh tim saat registrasi;
4. Team dilarang untuk mengganti Player yang sudah terdaftar termasuk Player cadangan setelah Techinal Meeting (TM) berakhir;
5. Pemberitahuan mengenai Turnamen E-Sport (Mobile Legend) akan di infokan oleh Panitia melalui WA Group, diharapkan semua captain team sudah bergabung dalam WA Group. Link group akan diberikan melalui email Ketika tim sudah diverifikasi oleh panitia.
6. Pendaftaran dilaksanakan secara daring melalui link berikut <http://if.undiksha.ac.id/integer> dari tanggal 5 November sampai dengan 3 Desember 2020.
7. Biaya pendaftaran Mobile Legend adalah sebesar Rp.75 .000,00 per tim. Biaya pendaftaran dapat di transfer melalui rekening BRI **4756-01-016445-53-0** an Ni **Luh Putu Tesdyana Kelin**.
8. Tim yang sudah membayar, jika ingin membatalkan, uang pendaftaran TIDAK DAPAT dikembalikan



9. Bukti pembayaran yang telah dilakukan selanjutnya disertakan pada proses pendaftaran

d) Peraturan Pertandingan

1. Match mode menggunakan Custom Mode, Draft Pick 5v5 Tanpa Spectator di babak Penyisihan 32 besar sampai Babak 8 Besar (**DILAKUKAN SECARA MANDIRI**);
2. Semifinal sampai final menggunakan Custom Mode, Draft Pick 5v5 Dengan Spectator
3. Babak Penyisihan sampai semifinal menggunakan system BO3 atau Best Of Three
4. Peserta wajib follow dan add nickname atau ID leader tim lawan kemudian mengundang leader tim lawan ke dalam room pertandingan sesuai jadwal yang telah disepakati, jadi untuk setiap babak akan mencakup ID Leader Squad dari kedua belah pihak.
5. Panitia akan menghubungi kedua team yang bertanding melalui Whatsapp;
6. Team diharapkan untuk berada di room permainan dan lobby in-game pada waktu yang telah ditentukan (batas waktu keterlambatan maksimal 15 menit);
7. Jika 1 player atau lebih dalam 1 team tidak siap dalam waktu yang telah ditentukan, maka team tersebut akan diberikan pilihan untuk bertanding dengan jumlah player kurang dari 5 atau lawan mereka akan diberikan kemenangan (setelah waktu menunggu 15 menit) dengan menghubungi admin dan menyertakan bukti berupa screenshoot keadaan room custom;

Contoh ss keterlambatan seperti gambar berikut (**HARUS MENUNJUKKAN WAKTU**):





Jika terbukti terlambat secara SAH dengan adanya bukti Screenshot Room Match yang menunjukkan waktu, maka tim yang terlambat kehilangan 1 poin kemenangan dan dilanjutkan terhitung langsung sebagai Match 2

8. Tidak ada larangan untuk Level Akun, Hero dan Skin yang digunakan.
9. Side / Ban akan ditentukan sebelum pertandingan dimulai, first pick di dapat dari posisi bracket posisi atas.
10. Jika pada hari pertandingan ada masalah pada Server, Team Panitia akan menjadwal ulang pertandingan. Jika tidak ada pengumuman Official, maka pertandingan akan dilanjutkan seperti biasa;
11. Para pemain menanggung sendiri resiko dan kekalahan yang diakibatkan oleh device yang tidak mendukung, mati listrik, lag/crash dari pihak pemain, dan gangguan eksternal lainnya. Dalam kasus di mana ada kontestan yang terputus atau keluar semasa bertanding, pertandingan tidak dapat diulang;
12. Para pemain tidak diizinkan untuk menggunakan aplikasi 3rd Party atau alat hacking. Jika ditemukan, team akan di diskualifikasi.

e) **Dokumentasi**

1. Semua Player yang bertanding wajib melakukan 3 Screenshot dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. 1 screenshot pada room pertandingan.
 - b. 1 screenshot pada saat pertandingan berlangsung.
 - c. 1 screenshot pada hasil pertandingan/statistik.

Dari hasil setiap screenshot dikirim ke Google Drive yang dibuat panitia dengan mengisi keterangan pada screenshot yang akan diunggah.

Adapun contohnya sebagai berikut:



pengangusur naman.



CONTOH SS LOBBY/ROOM MATCH



CONTOH SS IN GAME (DI SS OLEH 5 PLAYER)



CONTOH SS HASIL MATCH

f) Detail Pertandingan

1. Selama Tournament berlangsung para pemain dilarang keras untuk menghina atau mengganggu tim lain dengan bahasa yang tidak pantas, spam, provokasi menggunakan Voicechat/chat all/**Chat All (OFF)**. Apabila ditemukan pelanggaran tersebut maka pemain tersebut oleh panitia akan diberikan peringatan maksimal 2x, selanjutnya akan dijatuhkan sanksi berupa **skip 1 permainan**;
2. Player harus bersikap sportif, professional, menjaga sikap, ramah, dan sopan terhadap penonton, team lawan, staf turnamen, juga partisipan acara lainnya.
3. Seluruh hero dapat digunakan, skin *on*, emot *on*, recall juga dapat dipergunakan.
(nb: **Hero baru tidak dapat digunakan apabila belum 1 minggu dari hari peluncuran**)
4. Radio All (OFF) jika melanggar diberikan peringatan maksimal 2x, melanggar lagi diskualifikasi
5. Pada babak semifinal sampai final pause maksimal 2 kali untuk setiap team. Setiap pause diberikan waktu maksimal 2 menit. Pause diberikan jika peserta menulis “**PAUSE**” atau “**P**” dengan chat all;
6. Pemenang akan ditentukan ketika :
 - a. Salah satu base diantara kedua team hancur;



- b. Salah satu diantara kedua tim menyerah (*Surrender*);
 - c. Salah satu team di diskualifikasi karena melanggar peraturan.
7. Pengecualian akan diterapkan pada peraturan ini dengan pertimbangan dari pihak penyelenggara.

g) Timeline Kegiatan

No	Kegiatan	Jadwal
1	Pendaftaran	05 November – 03 Desember 2020
2	Technical Meeting	4 Desember 2020
3	Babak Penyisihan	6 – 9 Desember 2020
4	Final	14 Desember 2020
5	Pengumuman juara	17 Desember 2020

h) Lain-Lain

- 7. Jika ditemukannya anggota team yang melakukan pelanggaran dari aturan yang tercantum di atas, maka pihak panitia berhak memberikan penalti berupa teguran keras dan di diskualifikasi;.
- 8. Keputusan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat;
- 9. Hal-hal yang belum diatur akan diatur berikutnya.
- 10. Hadiah pemenang **TIDAK BOLEH** diperjual-belikan
- 11. Hadiah akan didistribusikan berdasarkan ID dan Server di form registrasi
- 12. Hadiah akan dihanguskan jika ID dan Server akun yang dimainkan tidak sama dengan yang tertera di Form Registrasi.
- 13. Besaran hadiah :
 - a. PRIZEPOLL : 4.000.000 + 42.500Dm (*jika 64 slot terpenuhi*)
 - b. Juara I : Rp. 2.200.000 + E-Sertifikat + 15.000Dm (3000 Diamond/player)
 - c. JuaraII : Rp. 1.200.000 + E-Sertifikat + 10.000Dm (2000 Diamond/player)
 - d. JuaraIII : Rp. 600.000 + E-Sertifikat + 5000Dm (1000 Diamond/player)
 - e. Peringkat 4-8 : 3000 Dm (600 Diamond/Player)



Keterangan : *Hadiah diamond berlaku jika 64 slot terpenuhi*

14. Seluruh peserta dan finalis mendapatkan E-Sertifikat
15. Semua rules dan aturan bisa berubah kapan saja sesuai kebijakan panitia
16. Narahubung :

<i>Instagram</i>	: @integer.hmjiundiiksha
<i>Website</i>	: if.undiksha.ac.id/integer
<i>Email</i>	: hmjiundiiksha@gmail.com
<i>Contact person</i>	: 0896-0608-9300 (<i>Prema</i>)
	: 0812-2784-1391 (<i>Bastian</i>)





HACKING THE GAME COMPETITION

INTEGER #2

2020



I. HACKING THE GAME

a) Deskripsi Lomba

Hacking The Game, merupakan kompetisi yang ditujukan untuk para siswa SMA/SMK atau sederajat di seluruh. Lomba ini memiliki konsep dimana para peserta diminta untuk menyelesaikan beberapa misi layaknya seorang hacker. Diperlukan ketelitian, kesabaran, dan kecepatan dalam menyelesaikan misi sehingga peserta mampu memenangkan perlombaan tersebut

b) Ketentuan Khusus Peserta

1. Lomba ini berbayar dengan biaya pendaftaran sebesar Rp 25.000,00
2. Lomba ini merupakan lomba individu/perorangan.
3. Peserta merupakan siswa SMA/SMK atau sederajat dari seluruh sekolah di Indonesia.
4. Terdaftar sebagai siswa/i aktif di salah satu SMA/SMK atau sederajat yang terdaftar di Kemendikbud dan dibuktikan dengan scan kartu tanda pelajar atau surat keterangan siswa yang masih aktif yang diunggah pada saat proses pendaftaran.
5. Peserta mengikuti prosedur pendaftaran pada form online yang telah ditentukan dan melengkapi data pendaftaran dengan benar.
6. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur.
7. Peserta lomba wajib masuk ke dalam grup *WhatsApp* Lomba Hacking The Game 2020 untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai lomba. Link grup akan diberikan melalui email setelah pendaftaran tervalidasi.

c) Timeline Kegiatan

No.	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1.	5 November – 3 Desember 2020	Pembukaan Registrasi	http://if.undiksha.ac.id/integer
2.	4 Desember 2020	<i>Technical Meeting</i>	Zoom Meeting
3.	8 Desember 2020	Pelaksanaan Lomba	Zoom Meeting
4.	17 Desember 2020	Pengumuman Juara	Zoom Meeting dan Youtube HMJ TI Undiksha





d) Ketentuan Teknis

Tools yang digunakan: HackTheGame 1.21 (diunduh gratis dari <https://chaozz.nl/hackthegame/>)

e) Ketentuan Pendaftaran

1. Peserta melakukan pembayaran melalui Bank BRI dengan, No Rek : **4756-01-016445-53-0 an Ni Luh Putu Tesdyana Kelin.**
2. Peserta melakukan pendaftaran, mengunggah bukti pembayaran, dan mengirim bukti mengunggah Twibbon di Instagram pribadi melalui website resmi kegiatan INTEGER #2 dengan alamat surel <http://if.undiksha.ac.id/integer>
3. Peserta wajib mengisi seluruh data yang dibutuhkan pada Form Pendaftaran Online.
4. Peserta wajib mengunggah pas foto ukuran 3x4 (warna background bebas, foto sopan dan muka tampak jelas dari depan), format file JPG/JPEG/PNG
5. Peserta wajib mengunggah scan kartu tanda pelajar atau surat keterangan siswa yang masih aktif, format file JPG/JPEG/PNG
6. Uang yang telah ditransfer tidak dapat dikembalikan kepada peserta
7. Peserta mengunduh twibbon dan wajib memposting Twibbon Hacking The Game di akun Instagram masing-masing dengan menyertakan caption yang telah ditentukan sebagai berikut:

Link Twibbon:

http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer

Caption Twibbon:

Hai INFINITY!

“Qoute”

Saya (Nama Lengkapmu) dari (Nama Sekolah),

Saya siap berjuang pada Lomba HACKING THE GAME Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Undiksha dalam rangka INTEGER #2 2020



(@integer.hmjiundihsa) (@hmj_ti.undiksha)

REGISTRATION (5 November – 3 Desember 2020)

#SalamTeknikInformatika #hmjti #TIGoTechnology

#INTEGER2 #integer2020 #HackingTheGameHMJTI2020

#undiksha

f) Teknis Pelaksanaan Lomba

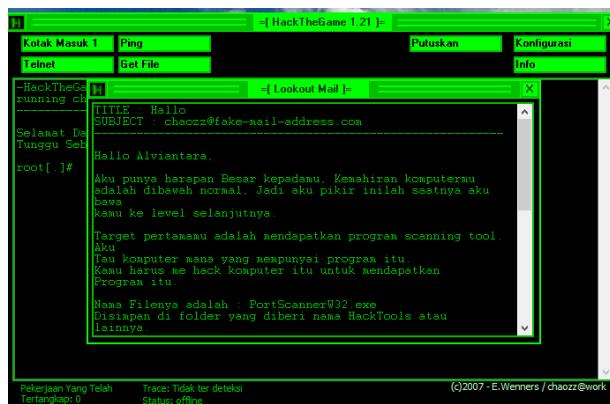
Tools yang digunakan: HackThegame 1.21

- a) Tahap Ujicoba Tools HackThegame 1.21
 1. Peserta lomba dapat mengunduh dan menonton video tutorial penggunaan aplikasi HackTheGame pada link <https://s.id/VideoTutorialHackingTheGame> atau dapat mengunjungi channel youtube INTEGER #2 2020 (<https://youtu.be/pjZ1VDY0neQ>)
 2. Setiap peserta diperkenankan mempelajari tools HackThegame 1.21 ini di rumah berdasarkan case default yang disediakan oleh aplikasi, saat Lomba, panitia akan memberikan kasus yang berbeda.
 3. Petunjuk penggunaan HackThegame 1.21:
 - a. Setiap peserta menjalankan aplikasi dari laptop/Komputer masing-masing dan memilih missionpack serta memasukkan Hacker ID (berupa nama peserta) →[enter]



2.a. Login ke HackTheGame

- b. Peserta akan dihadapkan pada jendela ke komputer virtual dan menunggu email misi pada menu inbox



2.b. Menu Misi pada Kotak Masuk atau Inbox

- c. Permainan dapat langsung dimulai mengikuti misi default yang terdapat di inbox
- d. Peserta hacking wajib mengeksekusi perintah dengan cepat karena terdapat waktu yang tidak ditampilkan yang mengakibatkan hacker tertangkap (Time Busted), dan mengulang dari Langkah pertama. Peserta wajib menghapus jejak (Telnetlogs) yang telah tercatat pada folder log berupa ip address yang digunakan sebelum “hangup” kalau tidak misi dinyatakan **GAGAL** dan mengulang misi dari Langkah pertama di stage yang sama.
- e. Proses 2.a. sampai dengan 2.d. juga akan dilakukan pada saat pelaksanaan lomba.

g) Pelaksanaan Lomba

a) Tahap persiapan:

1. Pastikan peserta sudah menginstal aplikasi HackThegame 1.21 di komputer masing-masing.
2. Peserta harus join di zoom meeting melalui Ponsel/PC/Laptop paling lambat 15 menit sebelum lomba dimulai. (Meeting ID dan Password akan diinfokan saat *Technical Meeting*)
3. Pastikan kamera yang digunakan pada zoom meeting mengarah ke layar monitor komputer yang akan digunakan untuk mengikuti lomba, dan juga cukup mampu melihat wajah peserta untuk keperluan verifikasi peserta. (pastikan posisi ponsel steady, gunakan tripod dan sebagainya untuk menjaga kestabilan ponsel)



4. Setiap mengikuti babak perlombaan peserta diharuskan untuk melakukan *share screen* atau berbagi layar, hal tersebut bertujuan untuk memudahkan panitia yang bertugas dalam proses pengawasan.
5. Pastikan aplikasi WA sudah aktif juga dalam komputer sebelum pelaksanaan lomba, untuk keperluan pengiriman screenshoot hasil pekerjaan)
6. Pastikan koneksi internet cukup stabil dalam lomba ini, sehingga dari awal hingga akhir tidak terjadi gangguan koneksi pada aplikasi zoom meeting ataupun WA. Panitia tidak bertanggung jawab terhadap kendala yang mungkin terjadi dari sisi peserta.
7. Pelaksanaan lomba akan dipimpin oleh seorang wasit dan dibantu 3 orang asisten wasit.
8. Wasit bertugas memimpin jalannya lomba, sedangkan asisten wasit bertugas memantau pelaksanaan lomba dan berhak mendiskualifikasi peserta jika dinilai melakukan kecurangan maupun pelanggaran.
9. Hasil lomba akan dinilai oleh Juri
10. Setiap babak perlombaan peserta tidak diperbolehkan menggunakan *bug* sebagai keuntungan dalam menyelesaikan misi.
11. Keputusan wasit maupun Juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat tanpa alasan mendasar.

b) Babak Penyisihan:

1. Peserta lolos jika berhasil menyelesaikan misi Pertama (menyelesaikan misi secara lengkap, berhasil menghapus log dan Hangup) dalam waktu pengerjaan 10 Menit, Maksimal Time Busted 1 Kali
2. Segera melakukan tangkap layar atau *screenshot* kemudian mengirimkan bukti gambar menyelesaikan misi melalui WAG. (Diberikan waktu 3 menit untuk mengirimkan file tersebut dari waktu pengerjaan. Pengiriman bukti capture diatas 3 menit dianggap GUGUR)
***pengiriman bukti penyelesaian misi berupa hasil tangkap layar akan dilakukan secara bersamaan**
3. Jumlah peserta yang lolos ke tahap Semi Final, akan ditentukan sebanyak-banyak orang dan jumlah peserta bersifat dinamis ditentukan berdasarkan jumlah pendaftar yang mengikuti perlombaan dan memenuhi syarat untuk lolos ke tahap Semi Final.



c) Babak Semi Final

1. Dari Babak Penyisihan maka dipilih Peserta yang berhasil menyelesaikan Misi Pertama sesuai syarat yang ditentukan
2. Selanjutnya akan diberikan 5 Misi Hacking dikerjakan tanpa batas waktu pengerjaan, bagi Peserta yang mampu menyelesaikan seluruh misi dengan toleransi Time Busted maksimal 4 kali Maka dinyatakan Lolos ke babak Final (Jobs done: 5/ Times Busted: 4)
3. Selesai mengerjakan seluruh misi langsung kirim screen capture melalui WAG.
4. Jumlah peserta yang lolos ke tahap Final, akan ditentukan sebanyak-banyak orang dan jumlah peserta bersifat dinamis ditentukan berdasarkan jumlah peserta yang memenuhi syarat untuk lolos ke tahap Semi Final.

d) Babak Final

1. Pada Babak Final Peserta yang memenuhi syarat akan dihadapkan pada 11 Misi Hacking dikerjakan tanpa batas waktu pengerjaan, Peserta yang tercepat menyelesaikan seluruh Misi dengan jumlah time busted paling sedikit dinyatakan sebagai Pemenang Perlombaan.
2. Selesai mengerjakan seluruh misi langsung kirim screen capture melalui WAG.

h) Technical Meeting

1. Technical Meeting bersifat wajib bagi seluruh calon peserta.
2. Setiap peserta lomba Hacking The Game yang telah mengisi form pendaftaran akan diinformasikan dan diingatkan perihal *Technical Meeting* melalui email ataupun WAG sehari sebelum pelaksanaan Technical Meeting.
3. Technical Meeting akan dilaksanakan pada:
 - a. Hari, tanggal: 4 Desember 2020
 - b. Waktu: 08.00 - selesai
 - c. Tempat: Zoom Meeting (Meeting ID dan Password akan diinfokan kemudian)
4. Peserta yang tidak mengikuti Technical Meeting dianggap **Mengundurkan Diri** dari pelaksanaan lomba Hacking The Game.

i) Lain-Lain



1. Keputusan panitia dan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
2. Hal-hal yang belum diatur akan diatur berikutnya.
3. Besaran hadiah :
 - a. Juara I : Rp. 1.500.000 + E-Sertifikat
 - b. Juara II : Rp. 1.250.000 + E-Sertifikat
 - c. Juara III : Rp. 1.000.000 + E-Sertifikat
4. Seluruh peserta dan finalis mendapatkan E-Sertifikat
5. Semua aturan bisa berubah kapan saja sesuai kebijakan panitia
6. Narahubung :

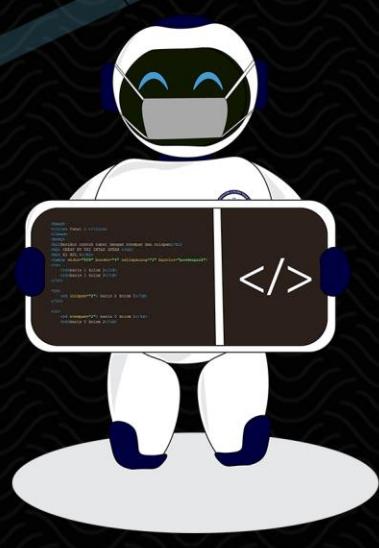
Instagram : @integer.hmjiundiiksha

Website : if.undiksha.ac.id/integer

Email : hmjiundiiksha@gmail.com

Contact person : 082236608104 (Bagus Alviantara)

: 085792232467 (Rizky Indrawan)



CODING COMPETITION
INTEGER #2
2020



J. CODING COMPETITION

a) Deskripsi

Coding Competition merupakan salah satu cabang lomba tingkat SMA/SMK sederajat Regional dalam acara INTEGER #2. *Coding Competition* bertujuan untuk menguji kemampuan dan nalar peserta dalam memecahkan dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan menggunakan program komputer. Kriteria penilaian mencakup kecepatan penulisan program dan ketepatan serta efisiensi dari program yang dibuat.

Saat pertandingan, peserta didik akan diberikan kurun waktu 2-4 jam untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang telah diberikan. Setiap permasalahan akan diberikan deskripsi dan contoh *input/output* programnya. Selain itu, setiap permasalahan juga memiliki poin yang berbeda tergantung pada tingkat kompleksitas dari permasalahan tersebut. Oleh karena itu, peserta harus menyelesaikan permasalahan sebanyak dan secepat mungkin.

Setiap program yang dibuat selain dapat menjawab dengan tepat kasus permasalahan yang diberikan, juga harus dapat dijalankan pada setiap kasus dalam waktu yang amat terbatas. Sehingga, selain peserta diadu dalam kecepatan penulisan program, peserta juga dituntut menemukan/menggunakan algoritma yang tepat dan efisien. Bahasa pemrograman yang digunakan antara lain: C, C++, Java dan Pascal.

b) Ketentuan Peserta

1. Peserta adalah siswa siswi aktif SMA/SMK sederajat Regional Bali yang dibuktikan dengan scan Kartu Pelajar/Surat Keterangan Aktif
2. Peserta Lomba Coding Competition adalah **Perseorangan**.
3. Peserta didampingi oleh Guru Pembimbing.
4. Biaya pendaftaran Coding Competition adalah sebesar Rp.25 .000,00 per orang. Biaya pendaftaran dapat di transfer melalui rekening No Rek : **4756-01-016445-53-0 an Ni Luh Putu Tesdyana Kelin.**



5. Peserta adalah pihak yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran (5 November - 3 Desember 2020) pada website resmi INTEGER #2 dengan link berikut: <http://if.undiksha.ac.id/integer>
6. Peserta harus melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar dan legal secara hukum.
7. Peserta wajib mengupload Twibbon ke media sosial, Twibbon dapat diunduh pada laman : http://if.undiksha.ac.id/integer/lomba_integer
Dengan caption:

“Halo Programmer Muda Bali!!

Saya (nama peserta) dari (sekolah) siap untuk mengikuti Coding Competition dalam rangka INTEGER #2 2020 Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Undiksha.

..

#SalamTeknikInformatika #TIGoTechnology #teknoevent2020 #eventsekolah #integer2020 #INTEGER2 #undiksha #cotion #hmjti ”

Bukti penguploadan twibbon masing-masing peserta diunggah pada saat pendaftaran.
8. Peserta yang telah melakukan pendaftaran diri wajib untuk bergabung pada grup WhatsApp peserta lomba Coding Competition. Link grup akan dikirim melalui email peserta setelah peserta dianggap terverifikasi.
9. Peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* (TM).
10. Panitia berhak untuk mencabut gelar juara dari pemenang jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran hukum dalam proses pelaksanaan perlombaan.
11. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang melakukan tindak kecurangan maupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi yang telah dibahas pada TM.
12. Keputusan panitia adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
13. Peraturan yang belum tercantum akan dibahas pada TM atau ditambahkan di kemudian hari bila diperlukan.



c) Timeline Kegiatan

No.	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1	5 November – 3 Desember 2020	Pembukaan Registrasi	http://if.undiksha.ac.id/integer
2	5 Desember 2020	<i>Technical Meeting</i>	Zoom Meeting
3	9 Desember 2020	Pelaksanaan Lomba Babak Penyisihan	Hacker Rank
4	12 Desember 2020	<i>Technical Meeting Final</i>	Zoom Meeting
5	14 Desember 2020	Pelaksanaan Babak Final	Hacke Rank
4	17 Desember 2020	Pengumuman Juara	Zoom Meeting dan Youtube HMJ TI Undiksha

d) Mekanisme Lomba

1. Pendaftaran
2. *Technical Meeting (TM)*
3. Penyisihan
4. Babak Final

e) Technical Meeting

1. TM dilaksanakan pada hari Sabtu, 5 Desember 2020 pukul 15.00 WITA secara Daring (online) melalui platform Google Meet (Link akan diberikan).
2. TM berlangsung dalam kurun waktu 1-2 jam yang dihadiri oleh Guru Pendamping dan Peserta Lomba.
3. Peserta memasuki room meet 15 menit sebelum TM dimulai.
4. Peserta **wajib Mengaktifkan kamera dan Mematikan Microphone** saat TM berlangsung.
5. Saat sesi tanya jawab, peserta **diperbolehkan Mengaktifkan Microphone** jika telah izinkan oleh moderator dengan mengetik nama sekolah di kolom chat.
6. Peserta tidak diperbolehkan meninggalkan room TM tanpa izin panitia.



7. Peserta yang berhalangan hadir pada saat TM secara otomatis telah menyetujui hasil dari TM.
8. Peserta wajib absensi dengan link yang akan diberikan setelah TM.
9. Peserta wajib menerima semua peraturan yang telah dibuat oleh panitia.
10. Babak TM akan diakhiri dengan demo penggunaan **HackeRank** dan pemanasan soal.

f) Babak Penyisihan

1. Bentuk babak penyisihan adalah Daring (*Online test*) pada platform **HackerRank** yang akan diumumkan kemudian.
2. Setiap peserta akan diberikan serangkaian soal yang harus diselesaikan dalam bentuk sebuah program.
3. Lomba akan berlangsung selama 4 jam dan terdiri dari 7 soal pemrograman.
4. Saat bertanding, peserta diharapkan telah terhubung ke Internet untuk mengikuti babak penyisihan. Kegagalan koneksi Internet menjadi tanggung jawab peserta sendiri.
5. Peraturan dan prosedur lengkap mengenai pemanasan, babak penyisihan, dan babak final akan diatur dan diberitahukan panitia langsung pada saat TM.
6. Babak penyisihan akan dilaksanakan pada hari Jumat, 9 Desember 2020 pukul 11.00 WITA.
7. Peserta yang masuk ke final adalah 5 peserta terbaik berdasarkan peringkat scoreboard.
8. Jika ditemukan indikasi kecurangan/plagiarisme, maka tim bersangkutan akan didiskualifikasi dari perlombaan.
9. *Public scoreboard* dapat diakses langsung pada saat peserta lomba memasuki kontes pada platform HackerRank.
10. Ketentuan dapat diubah sewaktu-waktu sesuai dengan keputusan panitia



g) Babak Final

Peserta yang lolos ke babak final adalah 5 peserta terbaik berdasarkan peringkat *scoreboard* pada Babak Penyisihan. Babak Final dilaksanakan pada hari Senin, 14 Desember 2020 pukul 10.00 WITA. *Technical Meeting* Babak Final dilaksanakan pada Sabtu, 12 Desember 2020 pukul 15.00 WITA. Ketentuan babak final adalah sebagai berikut:

- a. Bentuk lomba final adalah *live coding on-line*;
- b. Lomba akan berlangsung selama **4 jam** terdiri dari **7 soal** pemrograman;
- c. Peraturan dan prosedur detail final akan diatur dan diberitahukan panitia melalui Grup Whatsapp yang telah dibentuk.

h) Kriteria Penilaian

1. Program dapat menghasilkan jawaban yang benar dalam batas waktu eksekusi.
2. Program menggunakan bahasa C, C++, Java dan Pascal.
3. Jumlah soal yang berhasil diselesaikan.
4. Waktu submission untuk soal yang berhasil diselesaikan.
5. Tidak melakukan plagiarisme.

j) Lain-Lain

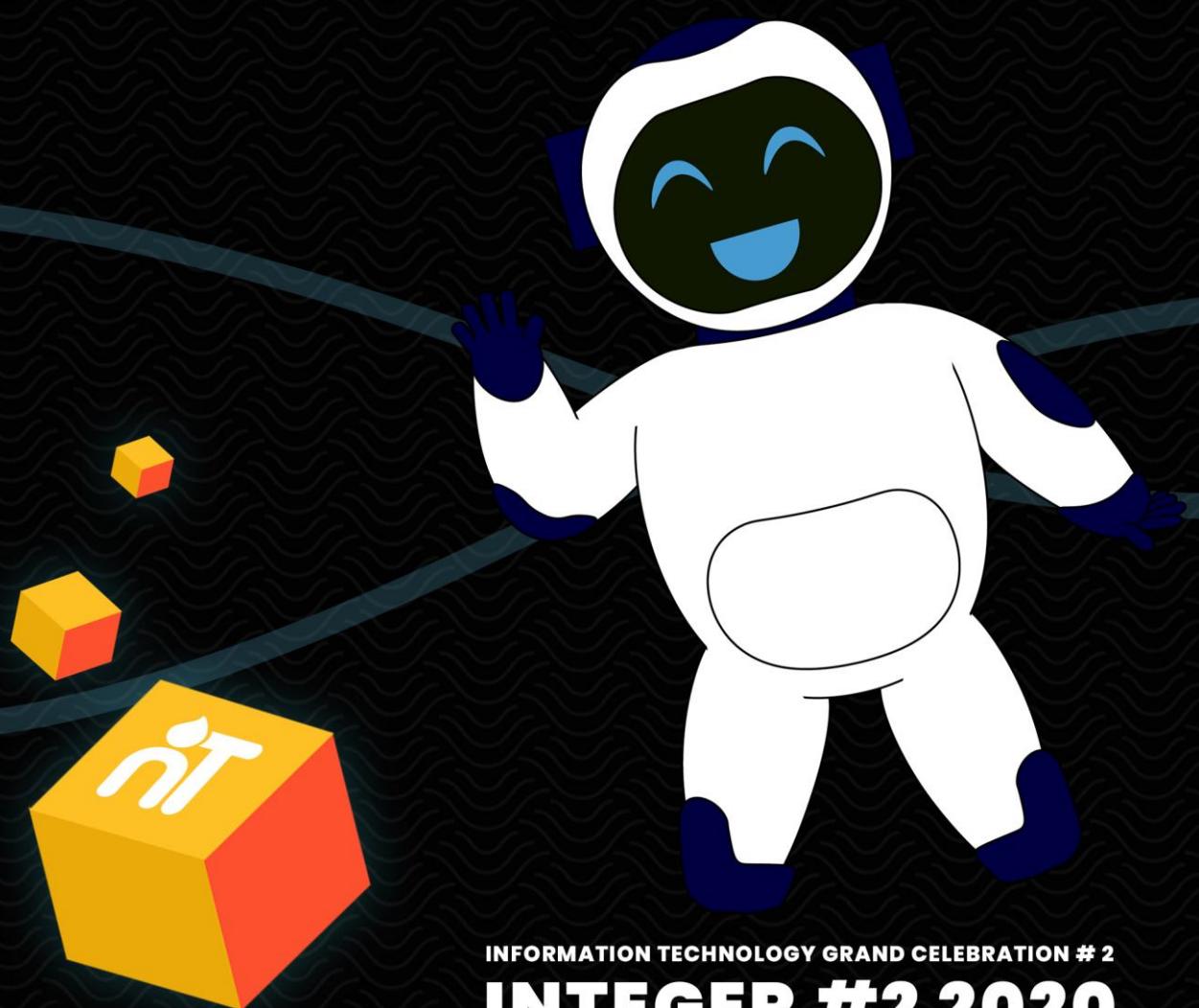
1. Keputusan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat;
2. Hal-hal yang belum diatur akan diatur berikutnya.
3. Besaran hadiah :
 - a. Juara I : Rp. 1.300.000 + E-Sertifikat
 - b. Juara II : Rp. 1.000.000 + E-Sertifikat
 - c. Juara III : Rp. 700.000 + E-Sertifikat
4. Seluruh peserta dan finalis mendapatkan E-Sertifikat
5. Semua rules dan aturan bisa berubah kapan saja sesuai kebijakan panitia
6. Narahubung :

<i>Instagram</i>	: @integer.hmjiundiiksha
<i>Website</i>	: if.undiksha.ac.id/integer
<i>Email</i>	: hmjiundiiksha@gmail.com



Contact person : 081337178506 (Jepri Kusuma)
: 082339052770 (Hanozi)





INFORMATION TECHNOLOGY GRAND CELEBRATION # 2

INTEGER #2 2020

<http://if.undiksha.ac.id/integer>

[integer.hmjtiundiaksha](https://integer.hmjtiundiaksha.com)

INTEGER #2 2020

hmjtiundiaksha@gmail.com