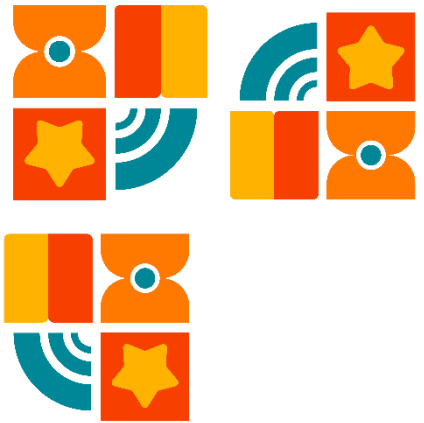


KMIPN VI 2024

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA



KMIPN VI TAHUN 2024



Kompetisi Mahasiswa Bidang Informatika Politeknik Nasional (KMIPN) merupakan kompetisi bidang informatika yang didukung oleh Badan Koordinasi Kemahasiswa (BAKORMA) Politeknik se-Indonesia. Tahun 2024 merupakan Penyelenggaraan KMIPN ke enam.

Final KMIPN 2024 dilaksanakan secara **luring** pada tanggal 1–3 Juli 2024 di Politeknik Negeri Jakarta.

Tema: **“Inovasi Vokasi Untuk Tren Informatika Masa Depan.”**





TEMA KMIPN VI



Tema KMIPN VI "**Inovasi Vokasi Untuk Tren Informatika Masa Depan**"

Inovasi Vokasi: Mengacu pada pembaharuan dan terobosan yang dihasilkan oleh insan vokasi untuk menghasilkan karya-karya yang relevan untuk menghadapi tren informatika masa depan.

Tren Informatika Masa Depan: Meliputi berbagai perkembangan teknologi mendisrupsi berbagai sektor, seperti *Artificial Intelligence (AI)*, *Virtual Reality (VR)*, *Augmented Reality (AR)*, *Internet of Things (IoT)*, *Big Data*, *Cloud Computing* dan sebagainya.





Animasi



Internet Of Things



Hackathon



Keamanan Siber



**Perencanaan Bisnis
TIK**



**Pengembangan
Aplikasi Permainan**



E-Government



Cipta Inovasi



KATEGORI LOMBA KMIPN VI

JADWAL KEGIATAN KMIPN VI

Kategori Lomba	Pendaftaran Tim dan Submit Proposal/Penyisihan daring	Babak Penyisihan		Pengumuman Daftar Finalis	Babak Final
		Tahap 1	Tahap 2		
Hackaton	25 Maret – 13 Mei 2024	-	-	17 Juni 2024	1-3 Juli 2024
Keamanan Siber	25 Maret – 13 Mei 2024	27 Mei 2024*	-	17 Juni 2024	1-3 Juli 2024
E-Government	25 Maret – 13 Mei 2024	-	-	17 Juni 2024	1-3 Juli 2024
Perencanaan Bisnis Bidang Tik	25 Maret – 13 Mei 2024	-	-	17 Juni 2024	1-3 Juli 2024
Animasi	25 Maret – 13 Mei 2024	-	-	17 Juni 2024	1-3 Juli 2024
Internet of Things	25 Maret – 13 Mei 2024	-	-	17 Juni 2024	1-3 Juli 2024
Cipta Inovasi di Bidang TIK	25 Maret – 13 Mei 2024	-	-	17 Juni 2024	1-3 Juli 2024
Pengembangan Aplikasi Permainan	25 Maret – 13 Mei 2024	27 Mei 2024**	27 Mei – 1 Juni 2024***	17 Juni 2024	1-3 Juli 2024

Keterangan :

* Babak Penyisihan 1 Keamanan Siber dilaksanakan secara daring (*MCQ Online Test*)

** Pengumuman Babak Penyisihan 1 Pengembangan Aplikasi Permainan

*** Babak Penyisihan 2 Pengembangan Aplikasi Permainan dilaksanakan hanya dengan mengunggah video demo.

Dikarenakan adanya perbedaan teknis dalam pelaksanaan pada setiap kategori lomba, maka terjadinya perubahan jadwal pada Babak Penyisihan akan sangat memungkinkan. Pelaksanaan final dilakukan secara luring. Sehingga, pastikan kembali Jadwal Kategori Lomba yang akan Anda ikuti pada halaman resmi KMIPN VI .



KETENTUAN UMUM KMIPN VI



1. **Ketentuan umum** adalah ketentuan yang berlaku untuk seluruh kategori perlombaan.
2. **Peserta** adalah mahasiswa/i dari perguruan tinggi politeknik negeri maupun swasta di Indonesia yang masih berstatus aktif pada saat mendaftar lomba yang akan dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku atau surat keterangan resmi dari politeknik asal peserta.
3. **Tim peserta** maksimal berjumlah 3 (tiga) mahasiswa pada masing-masing kategori lomba.
4. **Ketua dan anggota** tim peserta harus berasal dari perguruan tinggi Politeknik yang sama.
5. **1 (satu) orang peserta** hanya diperbolehkan mengikuti **1 (satu) kategori lomba** baik sebagai ketua/anggota.
6. **Ide yang diajukan belum pernah mendapatkan penghargaan pada lomba mana pun dan belum pernah diikuti sertakan dalam lomba mana pun.**





KETENTUAN UMUM KMIPN VI




7. Ide yang diajukan merupakan ide orisinal, tidak menggunakan maupun **menjiplak** karya yang sudah ada.
8. Ide yang diajukan belum pernah diproduksi secara massal.
9. Ide yang diajukan tidak mengandung unsur pornografi, kriminal, maupun menyinggung SARA.
10. Ide yang diajukan tidak menyalahi aturan hukum yang berlaku di Indonesia.
11. Membuat surat pernyataan bermeterai sepuluh ribu yang menyatakan bahwa karya yang dibuat tidak pernah diikutsertakan dalam lomba yang lain, terbebas dari plagiasi, dan karya sendiri.
12. Peserta diharuskan memenuhi syarat (butir 2 s/d 12) jika tidak maka dianggap gugur.





TATA CARA PENDAFTARAN KMIPN VI




1. Pendaftaran tim dilakukan secara daring pada halaman resmi KMIPN VI yaitu kmipn.pnj.ac.id mulai tanggal **25 Maret 2024**.
 2. Buka Halaman *Login*, Lalu pilih *sign up/register*.
 3. Isi informasi akun pengguna dengan data *email*, nama pengguna, kata sandi, nomor telepon, NIM, dan nama lengkap.
 4. Pastikan Seluruh informasi yang telah dimasukkan dengan benar, lalu tekan tombol DAFTAR.
 5. Setelah selesai DAFTAR, periksa kotak masuk email Anda untuk mendapatkan tautan verifikasi yang dikirim untuk mengaktifkan akun Anda. Klik tautan tersebut untuk mengaktifkan akun Anda.
 6. Ketua tim masuk/*login* ke halaman *Dashboard* peserta untuk melengkapi data informasi tim yaitu: nama tim, kategori kompetisi, politeknik, dan dosen pembimbing.
- 



TATA CARA PENDAFTARAN KMIPN VI



7. Setelah mengisi data tim, isi informasi anggota tim termasuk nama, NIM, nomor telepon, program studi, jenis kelamin, email, dan mengunggah semua KTM/ Surat keterangan aktif sebagai mahasiswa masing-masing anggota tim dalam bentuk *file image (jpeg/jpg/png)* maksimal sebesar 200Kb.
 8. Pastikan Seluruh informasi yang telah dimasukkan dengan benar, lalu tekan tombol VERIFIKASI.
 9. Verifikasi pendaftaran tim akan dilakukan dalam 1-5 Hari Kerja oleh panitia.
 10. Tim dapat mengikuti Babak Penyisihan setelah anggota tim yang didaftarkan telah diverifikasi.
 11. Ketua Tim akan menerima email pemberitahuan untuk berhasil atau tidaknya verifikasi akun.
 12. Jika mengalami kesulitan dalam melakukan pendaftaran tim, silakan menghubungi Panitia pada alamat *email*: kmipn@pnj.ac.id atau melalui media sosial resmi KMIPN VI lainnya.
- 

KATEGORI HACKATHON

Hackathon (Hacking Marathon) adalah lomba untuk membangun sebuah projek software/aplikasi yang memberikan solusi atas sebuah permasalahan dalam batas waktu tertentu. Tidak ada batasan teknologi informatika yang digunakan untuk menyelesaikan sebuah masalah, disarankan terdapat unsur berbasis aplikasi mobile.





KETENTUAN HACKATHON:



1. Satu tim terdiri dari 2-3 orang mahasiswa yang dipimpin oleh seorang ketua tim.
2. Kesempatan dibuka bagi seluruh mahasiswa politeknik yang memiliki ide yang kreatif dan inovatif.
3. Bidang usulan tidak diharuskan sesuai dengan bidang ilmu peserta.

KATEGORI KEAMANAN SIBER

Lomba Keamanan Siber merupakan praktik perlindungan terhadap aset digital pada saat transmisi, pemrosesan, serta penyimpanan baik yang ada pada system, jaringan, maupun layanan yang disediakan, dari akses yang tidak dikenal ataupun ancaman yang ada. Lomba keamanan siber menguji kemampuan peserta dalam melindungi aset digital yang ada, baik pada system, jaringan, maupun layanan yang tersedia pada jaringan.





KETENTUAN KEAMANAN SIBER :



1. Tim beranggotakan 2-3 orang mahasiswa, dengan salah satu anggota bertindak sebagai ketua tim.
2. Kompetisi ini terdiri atas babak penyisihan (*online*) dan final (*online/offline*).
3. Masing-masing tim diwajibkan untuk mengumpulkan laporan write-up pada babak final.
4. Pada saat kompetisi berlangsung dilarang melakukan:
 - DoS (*Denial of Service*), merusak sistem dalam bentuk apa pun,
 - Kecurangan seperti berbagi *flag*, melihat pekerjaan tim lain, memberikan akun kepada orang di luar tim, melakukan kerja sama antar tim, dan lain sebagainya.
5. Apabila ada peserta yang menemukan celah pada sistem, harap melaporkan ke panitia untuk pemberian nilai tambahan,
6. Segala bentuk tindak kecurangan akan ditindak tegas.

KATEGORI E-GOVERNMENT

Lomba aplikasi *e-Government* merupakan lomba aplikasi yang memanfaatkan teknologi informasi berbasis internet oleh pemerintah dalam memberikan informasi dan layanan kepada masyarakat, bisnis, pegawai, atau pemerintah lainnya, atau sebaliknya masyarakat atau bisnis dapat berinteraksi, atau memberikan informasi kepada pemerintah. Aplikasi *e-Government* dapat diimplementasikan dalam bentuk *web-based*, *mobile-based* atau kombinasi keduanya. Terdapat setidaknya 4 kategori *e-Government*, yaitu aplikasi yang digunakan untuk mendukung relasi antara:

1. Pemerintah (*Government*) dan Masyarakat (*Citizen*), atau sebaliknya (disebut G2C atau C2G);
2. Pemerintah dan Usahawan atau Pelaku Bisnis, atau sebaliknya (G2B atau B2G);
3. Pemerintah dan Pemerintah lainnya (G2G);
4. Pemerintah dan Pegawai pemerintah itu sendiri (G2E).





KETENTUAN E-GOVERNMENT :



1. Satu tim terdiri dari 2-3 orang mahasiswa yang dipimpin oleh seorang ketua tim.
2. Karya mencakup sub bidang kategori di atas yakni G2C, G2B, G2E atau G2G.
3. Karya merupakan ide atau gagasan yang sesuai dengan tema KMIPN VI 2024.

KATEGORI PERANCANGAN BISNIS TIK

Lomba Perencanaan Bisnis Bidang TIK adalah kompetisi pengembangan model bisnis dengan produk TIK. Suatu perencanaan bisnis adalah penghubung antara ide dan kenyataan artinya bagaimana ide diwujudkan menjadi kenyataan dengan mengetahui faktor-faktor yang menjadi pemicu keberhasilan dan kegagalan suatu bisnis. Lomba ini memberikan kesempatan kepada peserta yang memiliki ide bisnis, *startup* dan pengembangan usaha yang berorientasi pada produk TIK, berupa jasa atau produk. Perencanaan bisnis yang baik akan membantu dalam melihat lebih jelas mengenai tipe bisnis yang akan dirintis, siapa saja yang akan menjadi pelanggan dan produk atau jasa apa yang akan ditawarkan.





KETENTUAN PERANCANGAN BISNIS TIK :



1. Satu tim terdiri dari 2-3 orang mahasiswa yang dipimpin oleh seorang ketua tim.
2. Kesempatan dibuka bagi seluruh mahasiswa politeknik yang memiliki ide yang kreatif dan inovatif.
3. Bidang usulan tidak diharuskan sesuai dengan bidang ilmu peserta.

KATEGORI ANIMASI

Lomba Animasi merupakan sebuah kompetisi pembuatan video animasi singkat dalam wujud 2D/3D yang akan memberikan informasi tentang inovasi dan kreativitas di bidang Informatika yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari.





KETENTUAN ANIMASI:



1. Satu tim terdiri dari 3-5 orang mahasiswa yang dipimpin oleh seorang ketua tim.
2. Karya dalam format .MP4 dengan durasi 5-7 menit tidak termasuk *credit* dengan resolusi karya minimal 1280x720 (720p) dan ukuran *file* maksimal 250 MB.
3. Karya boleh dibuat dengan metode, antara lain *shader/rendering* bebas (*ray trace*, *realistic*, kartun, dan lain-lain) serta boleh menggunakan *plug-in* kecuali dalam hal cerita, karakter, *environment*, *property*, dan musik serta suara.
4. Unsur-unsur utama yang harus ada didalam video animasi antara lain: cerita, karakter/tokoh, *environment* dan *property* serta musik dan suara.
5. Musik dan suara harus bersifat orisinil atau karya sendiri; tidak diperbolehkan untuk mengambil klip maupun *plug-in* yang sudah ada (*free copyright*). Film animasi harus terdapat logo KMIPN VI.



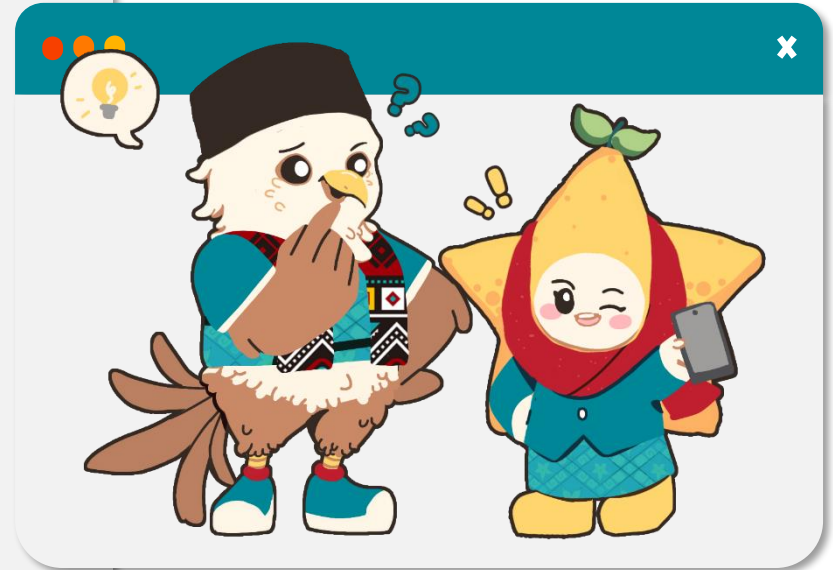
KETENTUAN ANIMASI:



6. Setiap tim harus mengunggah *file* proposal serta trailer animasi dalam bentuk *softcopy* pada menu unggah proposal dan *link* video trailer pada *website* resmi KMIPN VI.
7. Karya merupakan karya orisinal dan tidak melanggar hak cipta (disertai dengan surat pernyataan di atas meterai 10000).
8. Karya belum pernah dipresentasikan di lomba atau tempat selain KMIPN VI.
9. Dewan juri dan panitia tidak akan bertanggung jawab apabila terjadi tuntutan hukum dari pihak-pihak lain atas karya yang sudah dikirim, baik terkait dengan hak cipta, kepemilikan, karya intelektual, atau apa pun lainnya.
10. Keputusan juri bersifat final, tidak dapat diganggu gugat dan tidak ada surat menyurat.

KATEGORI INTERNET OF THINGS

- *Internet of Things* (IoT) adalah sebuah konsep tentang perangkat tertentu yang memiliki kemampuan mentransmisikan data tanpa ada interaksi dari manusia ke manusia atau dari manusia ke komputer. IoT memanfaatkan koneksi internet untuk menghubungkan antar perangkat dalam melakukan pertukaran data.
- Ide yang diajukan pada lomba kategori IoT diharapkan dapat mengembangkan inovasi yang memiliki manfaat serta dampak positif bagi masyarakat di bidang: Pendidikan, Kesehatan, Pertanian, Perkebunan, Peternakan, Perikanan, Lingkungan, Produksi industri, transportasi, Lifestyle, Rumah tangga, Bidang lainnya





KETENTUAN INTERNET OF THINGS :



1. Tim beranggotakan 2-3 orang mahasiswa, dengan salah satu anggota bertindak sebagai ketua tim.
2. Sistematika Penulisan Proposal sesuai dengan panduan.

KATEGORI CIPTA INOVASI BIDANG TIK

- Lomba Cipta Inovasi Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan wadah bagi mahasiswa Politeknik di seluruh Indonesia untuk menorehkan terobosan inovatif dan kreatif mereka sebagai salah satu wujud *intellectual response* atas permasalahan-permasalahan riil masyarakat Indonesia di bidang TIK. Diharapkan ide yang diajukan peserta bersifat unik, kreatif, inovatif, visioner, futuristik dan bermanfaat.
- Lomba Cipta Inovasi bidang TIK berfokus pada tema fundamental Pembangunan Indonesia digital dan selaras dengan tema KMIPN VI, baik perkotaan maupun pedesaan yang dapat dirasakan langsung oleh masyarakat. Berikut adalah tema yang dapat dipilih oleh peserta sebagai dasar dalam pengembangan solusi guna menciptakan sebuah inovasi di bidang TIK: Kesehatan, Pendidikan, Transportasi, Pariwisata, Lingkungan, Telekomunikasi, Teknologi Keuangan, Pertanian, Peternakan dan Perikanan





KETENTUAN CIPTA INOVASI BIDANG TIK :



1. Kelompok pengurus terdiri dari 2-3 Orang (1 Ketua, 1-2 Anggota).
2. Mahasiswa Politeknik aktif di Indonesia yang memiliki ide unik, kreatif, inovatif, visioner, futuristic dan bermanfaat.
3. Bidang usulan diharuskan relevan dengan bidang keilmuan ketua tim pengurus.

KATEGORI APLIKASI PERMAINAN

Lomba Pengembangan Aplikasi Permainan mendorong peserta untuk berkreasi dan berinovasi untuk mengembangkan aplikasi permainan yang mampu memenuhi kriteria berikut:

1. Permainan yang mendidik.
2. Bermanfaat dan berdampak positif.
3. Menghibur (entertaining).





KETENTUAN APLIKASI PERMAINAN:



1. Jumlah anggota kelompok pengurus berjumlah 2-3 orang.
2. Setiap tim hanya diperbolehkan mengumpulkan satu buah *game*.
3. Permainan harus bisa dijalankan pada sebuah mesin komputasi (*PC, smartphone, portable device*, atau yang lainnya).
4. Aplikasi permainan yang dikembangkan boleh dijalankan di platform manapun (bebas), misal seperti Linux, Mac, Windows, Android (*smartphone, Internet Browser, portable device*, atau lain sebagainya).
5. Ketentuan lainnya yang tersedia di panduan.

WEBSITE DAN SOSIAL MEDIA KMIPN VI



www.kmipn.pnj.ac.id



kmipn@pnj.ac.id



[kmipn2024_pnj](https://www.instagram.com/kmipn2024_pnj)

