



# RULEBOOK

## SMART CITY

*"Chamber of ICT Innovation Towards Society 5.0 Era"*



## **RULEBOOK SMART CITY BITS 2023**

### **DESKRIPSI**

Smart City atau Kota Cerdas merupakan sebuah konsep mengenai pemanfaatan data dalam sebuah kota untuk melayani masyarakat dengan berfokus pada pengelolaan segala sumber daya guna diimplementasikan melalui teknologi yang inovatif, efektif, dan efisien. Inovasi Smart City dirancang agar sebuah kota dapat memiliki kinerja yang baik dalam memberikan pelayanan dan membantu segala aktivitas masyarakat serta memberikan kemudahan dalam mengakses informasi hingga dapat mengantisipasi hal-hal yang tidak terduga dengan menitikberatkan pada finansial, mobilitas, infrastruktur, lingkungan, pemerintah, dan masyarakat.

Dengan inovasi Smart City yang disajikan sesuai kebutuhan pengguna melalui berbagai jenis gadget dan dapat diakses dengan baik, akan berdampak pada meningkatnya integrasi dan interaksi antara pemerintah dengan masyarakat. Selain itu, dibutuhkan penerapan proses bisnis yang baik guna menunjang pengembangan teknologi inovasi Smart City yang unggul untuk mewujudkan masyarakat kota cerdas.

### **TEMA**

Lomba BITS 2023 mengangkat tema "Chamber of ICT Creative Innovation Towards Society 5.0 Era". Lomba BITS 2023 mengangkat tema "Chamber of ICT Innovation Towards Society 5.0 Era". Pada saat ini, dunia telah memasuki era Society 5.0 (Super Smart City). Perkembangan teknologi pada era ini diharapkan kehidupan manusia menjadi lebih mudah dan mampu memanfaatkan teknologi sebaik-





baiknya. Perkembangan teknologi pada era society 5.0 memungkinkan masyarakat menggunakan dan memanfaatkan teknologi diberbagai bidang kehidupan seperti mobilitas, infrastruktur, teknologi kesehatan hingga finansial. Dewasa ini Indonesia sedang gencar-gencarnya mengembangkan teknologi untuk mengikuti era Society 5.0.

Perkembangan dan pemanfaatan teknologi Indonesia saat ini belum cukup merata dan menjangkau daerah pelosok negeri. Oleh karena itu, diharapkan dengan diangkatnya tema "Chamber of ICT Innovation Towards Society 5.0 Era" peserta dapat memanfaatkan ruang inovasi yang unggul untuk memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi masyarakat, sehingga pembangunan dan perkembangan teknologi lebih merata serta menciptakan masyarakat yang cerdas. Dengan begitu, hal ini dapat memberikan kekuatan bagi Negara Indonesia untuk bisa melangkah dari agrarian society menuju smart society sehingga terwujud smart society.

## PENGHARGAAN

Seluruh peserta BITS 2023 akan mendapatkan e-sertifikat lomba dan bagi pemenang lomba Karya Tulis Ilmiah BITS 2023 juara 1, 2 dan 3 akan mendapatkan penghargaan berupa sertifikat, trophy, uang dan pembinaan untuk kompetisi GEMASTIK.

## PENDAFTARAN

1. Peserta dapat melakukan pendaftaran melalui laman <http://www.idlefasilkom.site/>,
2. Peserta memilih bidang lomba,
3. Peserta mengisi berkas pendaftaran berupa nama tim, peserta, NIM, *e-mail*, dan nomor WhatsApp,





4. Tata cara pendaftaran dapat dilihat di <http://instagram.com/bits.himasif>.

## KETENTUAN UMUM

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember,
2. Karya yang diperlombakan pada BITS 2023 harus karya orisinal,
3. Karya yang diperlombakan pada BITS 2023 tidak boleh mengandung unsur SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan), pornografi, dan perjudian,
4. Peserta berkompetisi dalam tim yang beranggotakan maksimal 3 (tiga) orang dengan salah satunya sebagai ketua tim,
5. Peserta diperbolehkan dari berbagai angkatan aktif,
6. Peserta diperbolehkan mengikuti maksimal di 3 (tiga) kali pada perlombaan BITS,
7. Setiap peserta hanya dapat menjadi ketua tim maksimal sekali pada semua bidang perlombaan,
8. Pendaftaran dan keikutsertaan peserta tidak dipungut biaya,
9. Peserta yang lolos ke babak final hanya 5 (lima) tim terbaik,
10. Peserta yang terpilih (3 tim terbaik) wajib mengikuti pembinaan untuk mengikuti GEMASTIK 2023,
11. *Rulebook* dapat berubah sewaktu-waktu dan akan diberitahukan melalui Instagram @bits.himasif dan contact person yang tertera di rulebook,
12. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat,
13. Tim dapat didiskualifikasi oleh pihak panitia BITS 2023 jika diketahui melakukan tindak kecurangan atau melanggar aturan kompetisi BITS 2023,
14. Seluruh peserta wajib mengikuti serangkaian acara BITS 2023.





## JADWAL DAN TAHAPAN

Kegiatan	Tanggal
Pendaftaran Tahap 1	15 April 2023 – 7 Mei 2023
Tahap 1: Pengumpulan Proposal	15 April 2023 – 10 Mei 2023
Pengumuman Lolos Tahap 1	20 Mei 2023
Tahap 2 : Video dan Poster	21 Mei 2023 – 30 Mei 2023
Pengumuman Lolos Tahap 2	11 Juni 2023
Final : (Pengumpulan Video Presentasi dan Video Prototype)	12 Juni 2023 – 17 Juni 2023
Final : Presentasi	18 Juni 2023
Pengumuman Pemenang	24 Juni 2023





## BABAK PENYISIHAN 1: Pengumpulan Proposal

Berkas-berkas yang perlu diunggah pada babak penyisihan dengan format dan ketentuan sebagai berikut.

- Format berkas :

Format	Keterangan
Nama file	1_BITS2023_SmartCity_NamaTim_JudulKarya
Ukuran maksimal	8 Mb
Ekstensi	PDF
Format penulisan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kertas A4,</li><li>• Font <i>Times New Roman</i> 12 pt,</li><li>• Jarak spasi 1.15,</li><li>• Rata kanan dan kiri,</li><li>• Ukuran margin kiri, kanan, atas, dan bawah masing-masing 4, 3, 3, dan 3 cm</li></ul>
Halaman	Minimal 8 dan maksimal 15 (tidak termasuk sampul dan lampiran)



- Ketentuan proposal:
  - a. Proposal menekankan pada permasalahan yang ada dalam kota *modern*,
  - b. Proposal yang diajukan merupakan ide orisinil dengan tidak menjiplak dari proposal yang sudah ada,
  - c. Proposal yang diajukan dapat direalisasikan menjadi bentuk perangkat keras maupun aplikasi yang merupakan solusi inovatif dari permasalahan yang dipaparkan,
  - d. Proposal ditulis dalam bahasa Indonesia, namun memungkinkan pemakaian beberapa istilah bahasa asing yang lebih mudah dipahami,
  - e. Proposal harus memiliki halaman sampul dengan memuat informasi logo UNEJ, logo HIMASIF, logo BITS, logo ISIC, judul karya, bidang lomba dan nama tim,
  - f. Peserta dapat merancang proposal semenarik mungkin,
  - g. Pengumpulan proposal di dashboard masing-masing tim.

## SISTEMATIKA PROPOSAL

- 1) Halaman sampul
- 2) Tema
- 3) Judul / Nama Produk Smart City
- 4) Latar belakang (permasalahan)
- 5) Tujuan dan manfaat produk
- 6) Batasan produk
- 7) Implementasi produk
- 8) *Screenshot mockup interface* produk
- 9) Dokumentasi penggunaan
- 10) Target pengguna produk
- 11) Daftar pustaka
- 12) Lampiran-lampiran







13) Untuk template dapat diunduh melalui

<https://himasif.id/TemplateProposalSmartCity>

14) Untuk pedoman penulisan UNEJ dapat diunduh melalui

<http://himasif.id/PedomanUNEJ>

- Poin 3.3 Penulisan Judul,
- Poin 3.5 Penyajian Tabel dan Gambar,
- Bab 4 Tata Cara Penulisan Sumber Rujukan.

## BABAK PENYISIHAN 2: Video dan Poster

Peserta yang lolos tahap II diwajibkan untuk menyerahkan video dan poster dengan **format dan ketentuan** sebagai berikut.

- Format berkas:

Format	Keterangan
Nama file	2_BITS2023_SmartCity_NamaTim_JudulKarya
Ukuran maksimal	3 Mb
Ekstensi	ZIP/RAR
Isi berkas	Link video YouTube (TXT) dan poster (PNG/JPG)







- Diunggah di youtube dengan format:

Format	Keterangan
Judul	2_BITS2023_SmartCity_NamaTim_JudulKarya
Deskripsi	[Deskripsi singkat karya] [Nama tim] - Ketua Tim - Anggota 1 - Anggota 2
Tagar	#BITS2023 #ISIC_SMARTCITY
Hak akses	Public
Resolusi	Minimal 720p
Durasi	Minimal 3 menit dan maksimal 5 menit

- Ketentuan video:
  - a. Menjelaskan tentang produk yang dibuat oleh tim (*mockup/prototype*),
  - b. Menggambarkan penggunaan produk (bisa dalam bentuk demo produk/*mockup* produk),





- c. Peserta membuat video dapat berupa video animasi, presentasi *powerpoint*, atau sesuai kreativitas peserta namun tidak wajib untuk menampilkan wajah,
  - d. Masing-masing anggota tim harus mendapat bagian dalam menjelaskan isi video,
  - e. Perekaman video boleh dilakukan dalam *one-take* ataupun masing-masing anggota tim melakukan perekaman secara terpisah kemudian disatukan dalam satu video,
  - f. Peserta perlu memastikan bahwa audio terdengar jelas dan video dapat diputar dengan kualitas *High Definition* atau *HD*.
- Ketentuan poster:
    - a. Poster dibuat dengan menjelaskan garis besar ide karya,
    - b. Poster berisi mengenai informasi karya masing-masing dan merupakan karya orisinil mahasiswa serta belum pernah dipublikasikan,
    - c. Setiap tim membuat 1 (satu) poster dalam format portrait atau landscape,
    - d. Poster dibuat dalam ukuran A3 dengan format PNG, resolusi minimal 300 ppi, dengan mencantumkan logo Universitas Jember, logo HIMASIF, logo BITS, dan logo ISIC di sebelah kiri atas,
    - e. Karya tidak mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan),
    - f. Isi poster harus dapat terbaca secara terstruktur untuk kemudahan navigasi,
    - g. Poster harus memuat judul, nama tim, logo, manfaat, tujuan, dan fitur aplikasi (*mockup*),





- h. Salah satu anggota wajib mengunggah poster di Instagram dengan menandai akun Instagram @bits.himasif dan anggota timnya. Menggunakan hastag #BITS2023 #ISIC\_SMARTCITY beserta caption menjelaskan deskripsi produk.

### **BABAK FINAL: Presentasi Hasil Karya**

- a. Tim melakukan presentasi dalam bentuk video di hadapan dewan juri dengan durasi presentasi maksimal 5-7 menit dan video demo aplikasi/*mockup* dengan durasi maksimal 3 menit.
- b. Video presentasi berisikan penjelasan mengenai:
  - Permasalahan yang diangkat di kota *modern*,
  - Solusi yang sudah ada sebelumnya (jika ada) dan solusi yang ditawarkan berupa produk,
  - Demonstrasi produk sebagai bentuk solusi permasalahan, metodologi yang digunakan, serta target pengguna produk,
  - Potensi dari dampak dan manfaat yang dapat diberikan kepada masyarakat, pemerintah, dan lingkungan sekitar.
- c. Sesi tanya jawab antara tim dengan juri akan dibuka setelah video presentasi ditampilkan,
- d. Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat *Technical Meeting* secara daring,
- e. Setiap tim harus sudah siap di ruang tunggu daring paling lambat 15 menit sebelum jadwal presentasi,
- f. Jika waktu presentasi sudah habis maka akan dihentikan oleh panitia,
- g. Tim yang tidak lengkap hadir pada saat final presentasi otomatis akan tereliminasi.





## KRITERIA PENILAIAN

- Proposal:

Kriteria Penilaian	Bobot
Data pendukung berupa dokumen, foto, video, dan lain-lain	30%
Dampak implementasi (infrastruktur, <i>stakeholder</i> , dan lain-lain)	30%
Inovasi Pengembangan	30%
Permasalahan	10%

- Video dan Poster:

Kriteria Penilaian	Bobot
Penyampaian konsep dan ide	30%
Gambaran umum produk	30%
Kesesuaian dengan konsep	25%
Daya tarik	15%







- Final Presentasi:

Kriteria Penilaian	Bobot
Penguasaan materi dan penyajian konsep	30%
Penilaian terhadap aplikasi	
- Keunikan	30%
- Potensi Manfaat	20%
- Fungsi dan Fitur	20%

## NARAHUBUNG

Rendra

[wa.me/6281332022364](https://wa.me/6281332022364)

