



# RULE BOOK COMPETITION

## 7<sup>th</sup> DIES NATALIS

Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi





# AR GAMES : TREASURE



## Syarat Pendaftaran:

1. Peserta merupakan kalangan umum atau bagian dari civitas akademika FASILKOM-TI
2. Peserta mendaftarkan diri langsung ke fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi atau secara online di <http://bit.ly/ARGamesDiesFasilkomTI>
3. Peserta membayar uang pendaftaran sebesar Rp.100.000,- transfer ke rekening **BNI** 0134438259 a.n **Marischa Elveny**
4. Peserta mengkonfirmasi pembayaran ke contact person dengan format **ARGames\_[NamaPeserta]\_DN7FasilkomTI** dan mengirimkan bukti pembayaran ke contact person.
5. Peserta membawa bukti pembayaran saat datang ke Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi pada acara Dies Natalis Fasilkom-TI dan saat lomba berlangsung.

## Rules:

1. Peserta harus download apps melalui google playstore
2. Peserta melakukan pendaftaran akun menggunakan googleaccount
3. Peserta WAJIB datang ke Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi pada acara Dies Natalis Fasilkom-TI dan saat lomba berlangsung.
4. Untuk menemukan peta harta karun, peserta akan mengumpulkan poin sebanyak '100 poin' yang akan dikumpulkan dengan cara menyelesaikan 5 tahap permainan dengan tingkat kesulitan yang berbeda setiap tahapnya
5. Pada setiap tahap, peserta akan melakukan pemindaian (scanning) terhadap setiap box (peti) yang muncul pada layar smartphone.

Peti yang dipindai oleh peserta dapat berupa peti kosong dan peti berisi pertanyaan pilihan berganda. Pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta terdiri dari berbagai kategori a.l.:

- a. Sejarah & Profil Fasilkom-TI
  - b. Sejarah & Profil Univ. Sumatera Utara
  - c. Pengetahuan Umum
  - d. Matematika
  - e. dll. (akan diberitahu saat perlombaan)
6. Pada saat peti berisi pertanyaan dibuka, peserta memiliki batas waktu sebanyak 10 detik untuk menjawab, sebelum peti tersebut kembali tertutup dan tidak dapat dipindai kembali.
7. Adapun pembagian setiap tahapan untuk mencapai 100 poin, a.l.:
- 1. LVL01**
    - setiap pertanyaan yang dijawab benar menghasilkan poin sebanyak 1 poin
    - jumlah pertanyaan yang harus dijawab pada lvl 1 untuk dapat mencapai lvl 2 adalah 15 pertanyaan
  - 2. LVL02**
    - setiap pertanyaan yang dijawab benar menghasilkan poin sebanyak 2 poin
    - jumlah pertanyaan yang harus dijawab pada lvl 2 untuk dapat mencapai lvl 3 adalah 10 pertanyaan
  - 3. LVL03**
    - setiap pertanyaan yang dijawab benar menghasilkan poin sebanyak 3 poin
    - jumlah pertanyaan yang harus dijawab pada lvl 3 untuk dapat mencapai lvl 4 adalah 10 pertanyaan
  - 4. LVL04**
    - setiap pertanyaan yang dijawab benar menghasilkan poin sebanyak 4 poin
    - jumlah pertanyaan yang harus dijawab pada lvl 4 untuk dapat mencapai lvl 5 adalah 5 pertanyaan
  - 5. LVL05**
    - setiap pertanyaan yang dijawab benar menghasilkan poin sebanyak 5 poin
    - jumlah pertanyaan yang harus dijawab untuk mendapatkan peta harta karun adalah 3 pertanyaan
8. Peserta harus menjawab semua pertanyaan dengan benar, apabila peserta salah menjawab pertanyaan, maka peserta akan mengulang kembali dari titik awal.

**Contact Person:**

**Ezzay** (0851 0711 7717)



# STAND UP COMEDY



## Syarat pendaftaran :

- 9. Materi "Teknologi"
- 10. Pendaftaran tanggal 1 s/d 18 November 2018
- 11. Biaya pendaftaran :  
Rp 30.000 /orang (umum)  
Rp 25.000/ orang (Fasilkom TI)
- 12. Technical Meeting 19 November 2018
- 13. Babak penyisihan 23 November 2018
- 14. Biaya pendaftaran bisa dibayar langsung ke Fasilkom TI ataupun transfer ke rekening **BNI 0134438259 a.n Marischa Elveny** dan mengirimkan foto bukti pembayaran ke contact person dengan format **StandUpComedy\_[NamaPeserta]\_DN7FasilkomTI**

- Form formulir bisa didapat di Fasilkom TI USU ataupun di <http://bit.ly/StandUpComedyDiesFasilkomTI> (online)

## Syarat daftar ulang :

- Membawa pas foto terbaru 4 x 3 (dua lembar)
- Daftar ulang tanggal 19 November 2018 saat Technical Meeting
- Fotocopy KTM 1 lembar (jika ada) / KTP
- Bukti transfer

## Ketentuan lomba :

- Peserta harus mengikuti Technical Meeting

- Peserta wajib hadir selambat lambatnya 10 menit sebelum perlombaan dimulai
- Peserta yang tidak hadir akan di diskualifikasi
- Peserta wajib menyampaikan materi sesuai materi yang sudah ditentukan
- Peserta dilarang menjiplak hasil stand up yang sudah ada
- Peserta diperbolehkan menggunakan property
- Peserta dilarang menggunakan kata kasar, mengandung sara, dan pornografi
- Durasi setiap penampilan maksimal 5 menit
- Berpakaian bebas, sopan, dan memakai sepatu
- Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat

## Sistem penilaian :

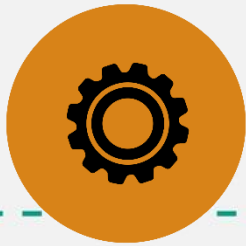
- Ketepatan waktu max 5 menit
- Penampilan keseluruhan
- Penguasaan materi dan kesesuaian tema
- Penguasaan panggung
- Kreativitas

## Hadiah :

- ❖ Juara 1 : 500.000 + sertifikat
- ❖ Juara 2 : 300.000 + sertifikat
- ❖ Juara 3 : 250.000 + sertifikat

## Contact Person:

**Alya Nanda (0822 7576 7514)**



# COMPETITIVE PROGRAMMING



## Deskripsi Lomba

Competitive Programming adalah salah satu rangkaian kompetisi pada acara Dies Natalis Fasilkom-TI USU. Competitive Programming menguji kemampuan peserta dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan, yaitu C/C++/Java. Penilaian akan dihitung berdasarkan kecepatan pengetikan program dan efisiensi dari program yang menyelesaikan masalah yang diberikan.

Competitive Programming terdiri dari dua sesi, yaitu babak penyisihan yang dilakukan secara *online* dan babak final berupa *live coding onsite*. Pada setiap sesi kompetisi, satu jam pertama peserta akan mengikuti *warming up* yang bersifat opsional dengan mengerjakan beberapa soal untuk menyesuaikan diri dengan sistem. Peserta terbaik sebanyak 20 orang dengan nilai tertinggi akan mengikuti babak final *onsite* yang akan diadakan di Universitas Sumatera Utara.

## Ketentuan Umum

Ketentuan umum merupakan ketentuan yang berlaku untuk kategori perlombaan Competitive Programming

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif program diploma atau sarjana di perguruan tinggi negeri atau swasta ataupun siswa aktif di sekolah di Indonesia
2. Peserta harus merupakan mahasiswa ataupun siswa yang belum dinyatakan lulus selama kompetisi berlangsung, dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa / Pelajar yang masih berlaku atau surat keterangan resmi dari perguruan tinggi / Sekolah.
3. Setiap peserta yang sudah terdaftar tidak dapat diganti oleh orang lain selama kompetisi berlangsung dengan alasan apapun.
4. Peserta yang tidak memenuhi ketentuan (nomor 1 s/d 3) dianggap gugur.

5. Peserta yang terpilih sebagai finalis lomba wajib menghadiri babak final di Universitas Sumatera Utara.
6. Seluruh peserta wajib mengikuti peraturan yang sudah ditetapkan tanpa terkecuali.

### Pendaftaran

1. Peserta datang langsung ke Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi atau mendaftar secara online di <http://bit.ly/ProgrammingDiesFasilkomTI>
2. Peserta yang mendaftar secara online harus transfer uang pendaftaran sebesar Rp.100.000,- ke rekening **BNI 0134438259 a.n Marischa Elveny**
3. Peserta mengkonfirmasi pembayaran dengan mengirimkan foto atau scan bukti transfer ke contact person dengan format **Programming\_[NamaPeserta]\_DN7FasilkomTI**
4. Peserta membawa bukti transfer ke Fasilkom-TI apabila peserta masuk ketahap final

### Ketentuan Kompetisi

1. Competitive Programming terdiri dari dua sesi, yaitu babak penyisihan yang dilakukan secara online melalui link yang akan diberikan ke email masing masing dan babak final berupa live coding onsite di Universitas Sumatera Utara.
2. Akun dan Password login peserta akan dikirim satu hari sebelum babak penyisihan.
3. Sesi pemanasan (Warming Up) akan diadakan selama 60 menit bagi peserta untuk beradaptasi dengan sistem dan kondisi perlombaan.
4. Babak penyisihan akan dilaksanakan selama 180 menit dan terdiri atas 5 soal pemrograman. Babak final akan dilaksanakan selama 180 menit dan terdiri atas 5 soal pemrograman.
5. 20 peserta terbaik di babak penyisihan akan mengikuti babak final onsite di Universitas Sumatera Utara.
6. Setiap peserta yang mengikuti babak final akan disediakan satu set komputer dengan spesifikasi:
  - a. Sistem operasi : Windows 7 atau Ubuntu >=12.04
  - b. Web browser : Firefox atau Chrome
  - c. IDE/Editor : Code::Blocks, Netbeans

- d. Compiler : gcc >= 4.1, g++ >= 4.1, javac >= 1.6
- e. Dokumentasi : C++ STL Reference, Java API Reference.

7. Selama babak final berlangsung, peserta hanya diperbolehkan berkomunikasi dengan pihak panitia yang bertugas.
8. Selama babak final berlangsung, peserta dilarang keras untuk:
  - a. Berkerja sama dalam bentuk apapun dengan siapapun.
  - b. Berkomunikasi dengan peserta lain.
  - c. peserta lain.
  - d. Mengganggu jalannya perlombaan dalam bentuk apapun.
  - e. Melakukan hal-hal yang berpotensi merusak fasilitas yang tersedia.
9. Peserta dilarang untuk menggunakan barang-barang berikut saat babak final berlangsung:
  - a. Media penyimpanan dalam bentuk apapun.
  - b. Alat komunikasi dalam bentuk apapun.
  - c. media Panduan Pemrograman diluar dari yang diberikan pihak panitia (jika ada).
10. Peserta yang melanggar peraturan akan didiskualifikasi.
11. akan dibekukan saat 15 menit terakhir pada babak penyisihan dan 30 menit terakhir pada babak final.

### Sistem Penilaian

1. Setiap jawaban soal pemograman dikirimkan dalam bentuk berkas source code menggunakan salah satu bahasa yang diperbolehkan (C/C++/JAVA).
2. Source code yang dikirimkan berukuran maksimal 100 KB dan harus dapat dikompilasi dalam waktu maksimal 30 detik.
3. Setiap program jawaban menerima masukan dari standard input (keyboard) dan memberikan keluaran melalui standard output (monitor).
4. Program jawaban akan diberikan beberapa kasus uji untuk menguji kebenaran program dalam batas waktu dan memori yang telah ditentukan pada setiap soal.
5. Pengumpulan jawaban peserta pada suatu soal dinyatakan Accepted apabila jawaban yang dikumpulkan berhasil menyelesaikan semua kasus uji pada soal tersebut. Tidak ada nilai parsial.



6. Peserta menyelesaikan sebuah soal apabila pengumpulan terakhir jawaban untuk soal tersebut dinyatakan Accepted.
7. Beberapa pesan yang akan didapati ketika program salah:
  - a. Compile Error : terdapat kesalahan dalam kode program yang Anda gunakan sehingga compiler tidak bisa berjalan. Maka periksa kembali source code program Anda.
  - b. Wrong Answer : ini memiliki arti bahwa program dapat dikompilasi, namun salah dalam menyelesaikan problem set yang diberikan.
  - c. Run Time Error : terjadi eror pada saat program yang dikumpulkan diberikan input dan dijalankan. Eror tersebut mungkin saja disebabkan karena akses elemen di luar batas array, melakukan pembagian terhadap nol dalam perhitungan, terjadi stack overflow.
8. Setelah peserta menyelesaikan sebuah soal, pengumpulan jawaban berikutnya untuk soal tersebut akan diabaikan.
9. Peserta akan dikenakan pinalti waktu sebesar jumlah menit yang berlalu dari sejak perlombaan dimulai sampai pengumpulan jawaban yang dinyatakan Accepted untuk setiap soal yang berhasil diselesaikan.
10. Peserta juga akan dikenakan pinalti waktu tambahan sebesar 20 menit untuk setiap pengumpulan jawaban yang tidak dinyatakan Accepted pada setiap soal yang berhasil diselesaikan pada akhirnya.
11. Kedua pinalti waktu di atas hanya akan dihitung ketika soal yang bersangkutan berhasil diselesaikan. Berapapun pinalti waktu yang telah dikenakan untuk suatu soal, tidak akan terhitung jika soal tersebut tidak berhasil diselesaikan.
12. Peserta akan diurutkan berdasarkan total soal yang diselesaikan lebih banyak, kemudian berdasarkan total penalti waktu yang lebih sedikit, kemudian berdasarkan waktu pengumpulan jawaban Accepted terakhir yang lebih awal.
13. Program jawaban peserta dilarang untuk:
  - a. mengakses jaringan,
  - b. forking,
  - c. membuka dan membuat file,



- d. menyerang sistem keamanan server grader,
- e. mengeksekusi program lain,
- f. mengganti izin file sistem,
- g. membaca informasi file sistem,
- h. membuat system call.

14. Peserta yang melanggar larangan tersebut dengan sengaja akan didiskualifikasi.

15. Keputusan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

### Tanggal Penting

Tanggal	Waktu	Kegiatan
<b>1 November 2018 s.d. 14 November 2018</b>	-	Pendaftaran
<b>17 November 2018</b>	13.30 s.d 14.30	<i>Warming up</i>
	14.30 s.d 17.30	Competitive Programming – Babak penyisihan ( <i>online</i> )
<b>20 November 2018</b>	14.00	Pengumuman 20 besar finalis
<b>24 November 2018</b>	13.30 s.d 14.30	<i>Warming up</i>
	14.30 s.d 17.30	Competitive Programming – Babak final ( <i>onsite</i> )

Formulir Pendaftaran Online :

<http://bit.ly/ProgrammingDiesFasilkomTI>

Contact Person:

Muhammad Arka Kharisma (0852 7539 7565)



## LOGO DESIGN



### Peserta

1. Lomba terbuka untuk sivitas akademika Fasilkom-TI dan umum (perorangan).
2. Peserta dipungut biaya pendaftaran sebesar Rp 50.000,-
3. Formulir pendaftaran dan surat pernyataan keaslian ide dapat diunduh pada Lampiran.
4. Pada saat menyerahkan karyanya, peserta melampirkan fotokopi identitas diri (fotokopi identitas diri ketua kelompok bagi peserta kelompok).

### Kriteria Logo

1. Logo berupa logogram dan logotype (gabungan keduanya).
2. Logo adalah karya asli peserta.
3. Logo harus dapat diterapkan pada berbagai media.
4. Logo belum pernah dipublikasikan.
5. Desain terdiri atas 5 logo yang masing-masing merupakan Research Group, yakni
  - Intelligent System and Data Science
  - Digital Information Security and Retrieval
  - Computer Graphics and Vision
  - Software Engineering
  - Computer System
6. Dewan Juri berhak melakukan perubahan desain pemenang bila diperlukan dan pemenang wajib melakukan revisi.

### Jadwal Penilaian dan Penjurian

1. Batas akhir penerimaan desain adalah tanggal 21 November 2018.
2. Penjurian dilakukan tanggal 23 November 2018.
3. Pemenang diumumkan tanggal 26 November 2018 di Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Sumatera Utara.
4. Keputusan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
5. Desain juara 1 menjadi hak milik Fasilkom-TI dan desain lainnya dapat diambil kembali oleh peserta.

### Ketentuan Teknis

1. Peserta mendaftar secara langsung di Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi USU atau online melalui <http://bit.ly/LogoDesignDiesFasilkomTI>
2. Peserta membayar uang registrasi sebesar Rp.50.000,- ditempat atau transfer melalui bank

**BNI 0354344868 a.n Ilham Syahputra**

Dan mengkonfirmasi pembayaran online dengan mengirimkan hasil scan atau foto bukti transfer ke contact person dengan format

**LOGODESIGN\_[Nama Peserta]\_DN7FasilkomTI.**

3. Peserta wajib mengunggah desainnya dalam format .zip/.rar berisi file .jpg/.jpeg, .png, dan soft file vector, serta beberapa lampiran ke [dtraitor@gmail.com](mailto:dtraitor@gmail.com) dengan format:

Subject : LOGODESIGN\_DN7FasilkomTI

Nama File : LOGODESIGN\_[Nama Peserta]\_DN7FasilkomTI

4. Peserta dapat mengirimkan sebanyak-banyaknya 2 (dua) model desain logo.
5. Melampirkan identitas peserta (Nama, Alamat, Pekerjaan, Instansi/Universitas/Perguruan Tinggi, No telpon/hp).
6. Melampirkan konsep logo yang diketik di kertas A4.
7. Melampirkan surat pernyataan keaslian desain yang ditandatangani di atas meterai Rp.6000,-.

### Kriteria Penilaian

1. Keaslian karya
2. Kesesuaian dengan Research Group
3. Estetika
4. Pengaplikasian logo pada berbagai media

### Contact Person:

**Reyhan Hafizt Harahap (0852 60363483)**



## SURAT PENYATAAN ORISINALITAS KARYA



Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Tempat, Tanggal Lahir :

Alamat :

No. HP/Telp :

Dengan ini menyatakan bahwa karya yang berjudul ..... yang diikutsertakan pada lomba desain logo ini adalah hasil karya sendiri/orisinil dan belum pernah dipublikasikan.

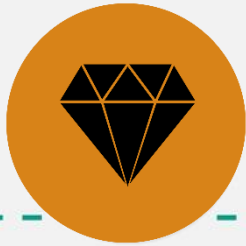
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksaan dari pihak lain. Apabila saya terbukti telah melanggar ketentuan tersebut, saya siap menerima sanksi yang diberikan oleh panitia.

Medan,..... 2018

Yang menyatakan



( )



# ISOMETRIC DESIGN



## SYARAT DAN KETENTUAN

1. Peserta terdiri dari individu 1(satu) orang dari kalangan umum dan civitas FASILKOM TI.
2. Peserta wajib mengisi formulir pendaftaran dan membayar biaya pendaftaran sebesar Rp.50.000,-
3. Hasil karya dilarang mengikuti perlombaan sejenis selama perlombaan berlangsung
4. Panitia berhak menggunakan karya peserta dan pemenang lomba untuk kegiatan promosi dan publikasi tanpa memberikan kompensasi apapun dengan hak cipta karya tetap dipegang oleh pemilik karya.
5. Peserta bebas menggunakan software apapun dalam mengikuti lomba (Adobe Photoshop, Illustrator, Corel Draw, dsb).
6. Karya desain isometric dikirimkan dalam bentuk softcopy dengan resolusi 150dpi, size A3 boleh landscape atau potrait dengan format \*.jpeg/jpg/png dengan ukuran minimal 2 MB dan maksimal 8 MB.
7. Juara umum otomatis gugur dalam perebutan juara terfavorit.
8. Seluruh peserta wajib mengupload karya nya ke akun Instagram peserta dan men-tag akun Instagram @diesfasilkomti sampai dengan tanggal 26 November 2018.
9. Juara favorit adalah peserta dengan karya yang memiliki jumlah LIKE instagram terbanyak (selain juara umum).
10. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang tidak memenuhi ketentuan dan persyaratan lomba.
11. Peserta wajib melampirkan surat pernyataan yang menjelaskan bahwa karya isometric adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikirimkan ke kompetisi sejenis sebelumnya.
12. Hasil karya yang dikirimkan akan menjadi hak milik panitia DIES-NATALIS Fasilkom-TI 2018, namun hak cipta tetap pada peserta.
13. Ketentuan yang belum diatur dapat dibuat kemudian berdasarkan kesepakatan panitia DIES-NATALIS Fasilkom-TI 2018
14. Info lebih lanjut hubungi Contact Person **0852-6132-8100** a.n **Hadhe Panji**.

## PENDAFTARAN

### Online

1. Formulir dapat dilihat secara online di website <http://bit.ly/IsometricDiesFasilkomTI>. Prosedurnya antara lain:
  - a) Mengisi formulir online.
  - b) Upload Tanda pengenalan / identitas peserta, bisa berupa scan KTP/KTM/Kartu Pelajar/dsb. (format : .jpeg/ .jpg max 5mb)
2. Calon Peserta yang dinyatakan telah mengisi formulir online bisa melakukan pembayaran biaya pendaftaran sebesar Rp.50.000.
3. Biaya pendaftaran bisa dibayar langsung ke Fakultas Ilmu Komputer & Teknologi Informasi Universitas Sumatera Utara ataupun transfer ke rekening  
**BNI 0134438259 a.n Marischa elveny.**

Calon Peserta WAJIB mengirimkan bukti pembayaran melalui contact person yang tercantum dengan format **ISOMETRIC\_[nama peserta]\_NamaKarya\_DN7FasilkomTI. \*\***

### Onsite

1. Formulir dapat diambil di Fakultas Ilmu Komputer & Teknologi Informasi Universitas Sumatera Utara .
2. Mengisi formulir.
3. Melakukan pembayaran biaya pendaftaran sebesar Rp.50.000.

## KRITERIA DESAIN

1. Karya yang dikirim merupakan desain isometric dari gedung yang ada di Fakultas Ilmu Komputer & Teknologi Informasi (Total : 8 Gedung).
2. Karya desain harus sesuai dengan bentuk gedung yang sudah dilampirkan.
3. Dewan juri berhak melakukan perubahan desain pemenang apabila diperlukan dan pemenang wajib melakukan revisi.

## PENGIRIMAN KARYA

1. Pengiriman karya dan berkas-berkas pendukungnya dilakukan setelah calon peserta mendapatkan konfirmasi keikutsertaan perlombaan oleh panitia. Adapun berkas-berkas yang wajib dilampirkan adalah:
  - a) Karya desain isometric dalam format .jpg/.jpeg, .png, dengan nama JUDUL\_KARYA. Setiap kata dipisahkan dengan garis bawah (contoh : FasilkomTi\_Kampus\_Visioner\_DN7FasilkomTI.jpeg).

- b) Project File hasil karya (.ai , .psd , .cdr ,.dsb)
- c) Scan lembar orisinalitas karya bermaterai 6.000 yang sudah ditandatangani.

2. Seluruh berkas disatukan dalam satu folder dengan nama folder ISOMETRIC\_Nama Peserta\_NamaKarya kemudian dikompresi dengan format .zip atau .rar (contoh : ISOMETRIC\_Budi\_ FasilkomTiKampusVisioner.rar)

3. Peserta mengirim berkas dengan ketentuan:

Subject :

ISOMETRIC\_DN7FasilkomTI

Nama File :

ISOMETRIC\_[nama peserta]\_NamaKarya\_ DN7FasilkomTI

Ke gugugaps@gmail.com

## KRITERIA PENILAIAN

1. Orisinalitas karya (ide dan desain)
2. Kesesuaian hasil karya dengan tema.
3. Kreativitas dan Estetika
4. Jumlah like Instagram (Juara favorit)

## SISTEM LOMBA DAN WAKTU.

1. Jadwal Penilaian
  - a) Pendaftaran dibuka mulai tanggal 1 November 2018
  - b) Batas akhir pengiriman karya adalah tanggal 21 November 2018
  - c) Penjurian dilakukan oleh dewan juri pada tanggal 23 November 2018
  - d) Pemenang akan diumumkan pada tanggal 26 November 2018 di Fakultas Ilmu Komputer & Teknologi Informasi Universitas Sumatera Utara.
2. Pemenang Favorit

Seluruh karya yang masuk akan di publish di akun media social instagram DIES NATALIS Fasilkom-TI USU 2018 (@diesfasilkomti) dan juga dipamerkan saat acara puncak DIES NATALIS Fasilkom-TI USU 2018 untuk memperebutkan juara terfavorit melalui like terbanyak melalui media sosial yang diberikan pengunjung di stand pameran desain DIES NATALIS Fasilkom-TI USU 2018. Karya isometric peserta dengan jumlah like terbanyak akan menjadi pemenang terfavorit.
3. Keputusan dewan juri mutlak, tidak bisa diganggu gugat.





## SURAT PENYATAAN ORISINALITAS KARYA



Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Tempat, Tanggal Lahir :

Alamat :

No. HP/Telp :

Dengan ini menyatakan bahwa karya yang berjudul ..... yang diikutsertakan pada lomba isometric ini adalah hasil karya sendiri/orisinil dan belum pernah dipublikasikan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksaan dari pihak lain. Apabila saya terbukti telah melanggar ketentuan tersebut, saya siap menerima sanksi yang diberikan oleh panitia.

Medan,..... 2018

Yang menyatakan



( )



## BISNIS TIK



Green Campus merupakan istilah kampus yang menerapkan efisiensi energi yang rendah emisi, konservasi sumber daya dan meningkatkan kualitas lingkungan, dengan mendidik warganya untuk menjalankan pola hidup sehat dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif secara berkelanjutan.

Untuk menciptakan inovasi terbaru dalam pembangunan berkelanjutan Green Campus, maka Fasilkom-TI Universitas Sumatera Utara menyelenggarakan sebuah kegiatan untuk mahasiswa di seluruh Indonesia. Business Plan Competition merupakan salah satu rangkaian kegiatan dari acara Dies Natalis ke-7 Fasilkom-TI Universitas Sumatera Utara yang bertujuan untuk mewadahi seluruh ide, aspirasi, serta penyelesaian masalah dalam ruang lingkup Green Campus yang berasal dari mahasiswa di seluruh Indonesia.

Business Plan Competition on the 7th Dies Natalis Fasilkom-TI USU tahun ini mengusung tema “**Kolaborasi untuk Inovasi Green Campus**”. Dengan adanya dua sesi dalam perlombaan, yaitu sesi pertama adalah seleksi proposal business plan dan sesi kedua adalah final presentasi dan prototype. Diharapkan dengan adanya kegiatan Business Plan Competition ini, peserta mampu menjawab memberikan inovasi terbaru dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai media penyelesaian untuk Green Campus kedepannya.

### I. JADWAL PELAKSANAAN KEGIATAN

- 29 OKTOBER 2018– 12 NOVEMBER 2018: PENDAFTARAN PESERTA (Rp100.000/TIM)
- 14 NOVEMBER 2018 : DEADLINE PENGUMPULAN PROPOSAL
- 16 NOVEMBER 2018: PEMBERITAHUAN TOP 10 TEAM FINALIST
- 20 NOVEMBER 2018: TECHNICAL MEETING BABAK FINAL
- 21 NOVEMBER 2018: BABAK FINAL PRESENTASI IDE DAN PROTOTYPE DAN PENGUMUMAN PEMENANG LOMBA

### II. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif di perguruan tinggi Indonesia dibuktikan dengan KTM
2. Membentuk satu tim yang terdiri dari 3 orang peserta dari perguruan tinggi yang sama.
3. Satu tim diperbolehkan terdiri dari peserta yang berasal dari fakultas atau jurusan yang berbeda.
4. Setiap tim wajib memiliki 1 orang ketua tim dan selebihnya menjadi anggota.

5. Setiap perguruan tinggi dapat mengirimkan lebih dari satu tim.
6. Selama masa perlombaan berlangsung anggota tim yang terdaftar tidak dapat diubah.
7. Setiap tim yang tidak memenuhi persyaratan peserta diatas dianggap GUGUR.
8. Tim yang lolos ke babak final WAJIB datang untuk mengikuti acara yang bertempat di Fasilkom-TI Universitas Sumatera Utara.
9. Setiap tim WAJIB mengikuti peraturan yang ada.
10. Jadwal kegiatan dapat berubah sewaktu-waktu dan akan diberitahukan melalui email ketua tim.

### III. OVERVIEW ACARA

#### 1. PENYISIHAN PROPOSAL BUSINESS PLAN COMPETITION

Pada babak penyisihan ini peserta mengirimkan proposal business plan ke alamat email panitia yang tercantum dengan ketentuan yang dijelaskan pada bagian selanjutnya. Pada tahap ini diharapkan mahasiswa dapat menyampaikan ide bisnis yang berkaitan dengan tema yang telah ditentukan. Deadline pengumpulan proposal adalah 14 November 2018. Dari pengumpulan business plan ini akan diseleksi 10 tim terbaik yang berhak masuk ke babak final.

#### 2. BABAK FINAL PRESENTASI IDE DAN PROTOTYPE

Pada babak final, peserta akan diberikan waktu masing-masing tim 10 menit untuk presentasi ide dan prototype yang telah dibuat. Selesai presentasi, peserta akan ditanya oleh para dewan juri mengenai ide yang peserta bawaan. Final perlombaan dilaksanakan pada 21 November 2018. Setelah seluruh tim selesai presentasi, maka juri akan memilih 3 tim terbaik yang akan menjadi juara dan keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

### IV. ATURAN LOMBA

#### PERATURAN UMUM

1. Peserta mengisi formulir pendaftaran yang dapat diakses melalui link berikut : <http://bit.ly/BisnisTikDiesFasilkomTI>
2. Peserta WAJIB melunasi uang pendaftaran sebesar Rp 100.000/TIM H+3 setelah registrasi tim. Pembayaran dapat dilakukan kepada : **BNi 0134438259 a.n Marischa Elveny**
3. Peserta WAJIB mengirimkan bukti pembayaran melalui contact person yang tercantum dengan format **BisTik\_[NamaTim]\_DN7FasilkomTI**
4. Peserta WAJIB hadir tepat waktu dan melakukan registrasi ulang
5. Tidak ada jaminan informasi lebih lanjut bagi peserta yang tidak datang Technical Meeting
6. Peserta yang tidak mengikuti aturan lomba akan didiskualifikasi
7. Keputusan dewan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat

## **V. PEDOMAN FORMAT PROPOSAL**

(Lampiran I)

## **VI. PENUTUP**

Demikian rulebook “Business Plan Competition on The 7th Dies Natalis Fasilkom-TI Universitas Sumatera Utara” ini kami sampaikan. Kami selaku panitia mengharapkan kehadiran perwakilan dari Universitas untuk mengikuti kegiatan Business Plan Competition. Atas perhatiannya, kami sampaikan terima kasih.

## Lampiran I

### PEDOMAN FORMAT PROPOSAL

#### **BUSINESS PLAN COMPETITION ON THE 7TH DIES NATALIS FASILKOM-TI UNIVERSITAS SUMATERA UTARA “Kolaborasi untuk Inovasi Green Campus”**

##### **1. Syarat dan Ketentuan Seleksi Proposal**

- a. Proposal business plan harus mengikuti tema yang telah ditetapkan oleh panitia.
- b. Proposal business plan yang sudah dikumpulkan bersifat final dan tidak dapat diganti dengan alasan apapun.
- c. Proposal business plan yang dikumpulkan harus sesuai dengan ketentuan yang berlaku, serta dapat diimplementasikan secara nyata dan tidak mengandung SARA serta tidak melanggar undang-undang yang berlaku.
- d. Proposal business plan hanya dinyatakan sah apabila berisikan rencana bisnis yang bersifat original dari ide sendiri, belum berjalan (masih berupa rencana), dan belum pernah mendapatkan penghargaan sebagai juara di kompetisi manapun.
- e. Segala bentuk plagiarisme akan menyebabkan sanksi diskualifikasi dan juri berhak membatalkan segala bentuk kemenangan jika di kemudian hari terbukti terdapat indikasi plagiarisme.
- f. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu-gugat.
- g. Dari tahap seleksi proposal, akan dipilih 10 tim dengan proposal terbaik yang akan mengikuti babak final Business Plan Competition.

##### **2. Syarat dan Ketentuan Final**

- a. Setiap tim yang lolos diwajibkan membuat presentasi yang akan dikirim ke panitia paling lama 5 jam sebelum final dimulai.
- b. Presentasi harus menjelaskan keseluruhan isi dari proposal business plan.
- c. Setiap tim yang lolos WAJIB untuk membawa prototype dari produk / jasa yang dirancang pada saat presentasi.
- d. Setiap tim diberikan waktu selama 10 menit untuk mempresentasikan rencana bisnis.
- e. Presentasi berbentuk PPT dengan jumlah slide maksimum yang tidak ditetapkan.
- f. Setelah tim mempresentasikan idenya selama 10 menit, maka dewan juri akan menanyakan ide business plan tim tersebut dengan durasi maksimal 15 menit.
- g. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- h. Hasil pengumuman akan diberitahukan pada acara puncak Dies Natalis ke-7 Fasilkom-TI USU.

### 3. Sistematika Penulisan Proposal

- a. Proposal business plan disusun dalam Bahasa Indonesia.
- b. Ukuran kertas A4, potrait.
- c. Jumlah maksimal halaman : 25 halaman
- d. Font : Times New Roman.
- e. Ukuran tulisan : 12 pt.
- f. Spasi : 1.5 pt; alignment : justify.
- g. Margin top-right-bottom 1" (1 inch); margin left 1.5" (1.5 inch) untuk setiap sisi kecuali cover.
- h. Format Penulisan.
  - i. Bagian Awal
    - Halaman Judul : judul Business Plan, nama peserta, nomor induk mahasiswa dan nama perguruan tinggi.
    - Kata pengantar
    - Daftar isi dan daftar pendukung lainnya.
  - ii. Bagian Inti
    - Pendahuluan : Latar belakang bisnis, rumusan masalah dan tujuan penyusunan proposal
    - Isi & pembahasan :
      - Ringkasan eksekutif
      - Deskripsi bisnis
      - Strategi Pemasaran
      - Analisis SWOT
      - Rencana Operasioanal dan Manajemen
      - Mitigasi resiko usaha
      - Analisis Rencana Keuangan
      - Rencana Implementasi
    - Penutup: Kesimpulan
- i. Proposal business plan akan dikumpulkan dalam format Adobe Acrobat (.pdf) dengan batas pengumpulan pada tanggal 14 November 2018 pukul 23.59 WIB.
- j. Proposal business plan dikirim dengan nama file:  
BPC\_NamaUniversitas\_NamaTim\_NamaBisnis.pdf.  
Contoh : BPC\_UniversitasSumateraUtara\_Azidah\_GOAplication.pdf
- k. Proposal akan dikirimkan ke email diesnatalisfasilkomti@gmail.com dengan subjek pengiriman : BPC\_NamaTeam\_NamaUniversitas

#### 4. Kriteria Penilaian Tahap Seleksi Proposal

- Ide/Gagasan Karya.
- Kreatif dan Inovatif.
- Kemanfaatan.
- Kesesuaian.
- Market opportunity.

#### 5. Kriteria Penilaian Tahap Final

- Kemampuan Presentasi.
- Kemampuan Menjawab dan Mempertahankan Ide serta Karya.
- Ide/Gagasan Karya.
- Kreatif dan Inovatif.
- Kesesuaian.
- Kemanfaatan.

*NB: Jika terjadi perubahan maka keputusan akan berlaku dengan persetujuan dari pihak panitia dan dewan juri serta memberitahukannya kepada peserta.*

#### **Contact Person**

**ALMA (0822-9450-4175)**

#### **Link Chat Peserta :**

<https://chat.whatsapp.com/DJV3JMfSAnr73kKmyrfaAw>





# FUTSAL

## 1. Konsep

- Futsal dimainkan dengan format sistem knock out ( sistem gugur )
- Aturan futsal standard berlaku

## 2. Tempat dan waktu pertandingan

- Pertandingan dimainkan di lapangan patologi Fakultas Kedokteran USU
- Waktu bermain : dibulan November ( masih kondisional )

## 3. Alur Pendaftaran

- Pendaftaran dibuka pada tanggal 1-12 November 2018
- Biaya pendaftaran sejumlah Rp. 50.000,- per tim
- Data Tim dan uang pendaftaran dikumpul sekaligus
- Technical meeting dilaksanakan pada : (masih kondisional)

## 4. Persyaratan Tim

- Tim terdiri dari 8 orang dengan susunan 6 mahasiswa dan 2 dosen/pegawai, 5 pemain dan 3 pemain cadangan serta kapten tim telah ditentukan.
- Permainan futsal dimainkan dengan durasi 2 x 10 menit, dengan jatah time out 1 kali setiap babak untuk masing masing tim (total 1 match = 30 menit, inc rest)
- Pemain dari setiap tim diharuskan memakai perlengkapan futsal (sepatu, kaos kaki diatas betis, dan jersey satu warna, jam tangan dan gelang serta cincin harap dilepas)



## VOLI



### 1. Konsep

- Dimainkan dengan sistem knock out ( sistem gugur )

### 2. Tempat dan waktu pertandingan

- Pertandingan dimainkan di Lapangan Voli Fasilkom-TI ( dibelakang parkir sepeda motor )
- Waktu bermain : dibulan November ( masih kondisional)

### 3. Alur Pendaftaran

- Pendaftaran dibuka pada tanggal 1-12 November 2018
- Biaya pendaftaran gratis
- Data Tim dan uang pendaftaran dikumpul sekaligus
- Technical meeting dilaksanakan pada : (masih kondisional)

### 4. Persyaratan Tim

- Tim terdiri dari 8 orang dengan susunan 6 mahasiswa dan 2 dosen/pegawai, 6 pemain dan 2 pemain cadangan serta kapten tim telah ditentukan
- Permainan bola voli dimainkan dengan 2 set, game point satu set yaitu 25 point. Jika seri dilanjutkan hingga set ke 3 (15 point)
- Setiap pemain dari setiap tim memakai pakaian lengkap berolahraga ( training ) dan memakai perlengkapan bola voli

### Contact person Futsal dan Voli

Muhammad Ramzi Khauri (Line: mramzikhauri)



## DANCE



### SYARAT DAN KETENTUAN

1. Team mendaftar langsung ke Fasilkom-TI dan melalui link berikut :  
<http://bit.ly/DanceDiesFasilkomTI>
2. Team terdiri dari 2-6 orang.
3. Maksimal durasi perform adalah 5 menit/team.
4. Satu orang tidak boleh lebih dari 1 team.
5. Wajib mengirimkan lagu paling lambat seminggu sebelum acara.
6. Tidak diperbolehkan menggunakan koreo dan kostum yang terlalu agresif.
7. Segala peralatan dan kelengkapan dance ditanggung oleh peserta.
8. Peserta wajib hadir 30 menit sebelum acara berlangsung.
9. Setiap tim wajib mengirimkan nama team serta data diri lengkap setiap anggota.
10. Wajib mengirimkan KTP dan KTM/KTMS seluruh anggota.
11. Biaya Pendaftaran adalah Rp.20.000, per tim dan dibayar saat pengembalian form.
12. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

### Contact person

**Naldo Yohandri (0819 7302 5350)**