



BUKU PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN ICC 4.0 (IKMI CYREBORN COMPETITION)

STMIK IKMI CIREBON

Jalan Perjuangan No.10B Majasem – Kota Cirebon

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur terukir indah kehadirat Allah SWT. Tuhan semesta alam, yang telah memberikan anugerah, taufik, dan nikmat-Nya, sehingga acara IKMI Cyreborn Competition dapat terselenggara pada tahun ini. Sholawat teriring salam semoga senantiasa tercurahkan keharibaan Nabi Muhammad SAW keluarga dan para sahabatnya. Salam silaturahmi kami sampaikan, teriring do'a semoga kita senantiasa dalam lindungan Allah SWT dan sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, *Amiin*.

Kegiatan yang diadakan oleh BEM STMIK IKMI Cirebon merupakan bentuk apresiasi dalam mempersiapkan generasi millennial di era Revolusi Industri 4.0 selain itu mengembangkan keilmuan di bidang teknologi informasi untuk siswa/siswi SMA/SMK/MA khususnya di daerah Wilayah III Cirebon. Tak lupa kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ketua STMIK IKMI Cirebon, yang telah memberikan kami kesempatan untuk selalu berkarya dalam mengembangkan khasanah keilmuan dibidang teknologi informasi.
2. Wakil Ketua III Bidang Humas & Kemahasiswaan STMIK IKMI Cirebon, yang telah memberi doa beserta dukungan dalam kegiatan ini.
3. Seluruh Stake Holder / Instansi / Sponsorship / Komunitas yang telah memberikan dukungan dan support terhadap kegiatan ICC 4.0 .

Semoga dengan terselenggaranya acara ini memberikan suatu berkembang pengetahuan teknologi dan informasi . Semoga acara ini bermanfaat, mampu memberikan dampak positif bagi kita semua, *Amiin*.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Cirebon, 18 Desember 2019

Panitia



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI.....	3
LATAR BELAKANG.....	4
TUJUAN KEGIATAN	5
PELAKSANAAN KEGIATAN	5
JADWAL KEGIATAN	5
JENIS KEGIATAN LOMBA	5
HADIAH & PEMENANG	5
KETENTUAN UMUM PERLOMBAAN	6
PETUNJUK & TEKNIS PERLOMBAAN	7
LOMBA CERDAS CERMAT KOMPUTER	7
LOMBA RAKIT PC.....	8
LOMBA DESAIN WEB (PROTOTYPE)	10
PENUTUP	11



IKMI CYREBORN COMPETITION 4.0 SMA/SMK/MA SE-WILAYAH III CIREBON

LATAR BELAKANG

IKMI Cyreborn Competition (ICC) merupakan sebuah gagasan kegiatan kompetisi Lomba dibidang Teknologi yang ditujukan kepada SMA/SMK/MA Se-Wilayah 3 Cirebon. Cyreborn merupakan singkatan dari 2 kata **Cyber Reborn** yang artinya melahirkan kembali generasi-generasi siber atau generasi Teknologi Informasi. Kegiatan ini dilaksanakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) STMIK IKMI Cirebon, yang merupakan salah satu Organisasi Mahasiswa yang memiliki tingkat kreativitas yang bermutu dan memiliki skill yang berkualitas di bidang Teknologi Informasi. Kegiatan ini merupakan Ajang silaturahmi antar SMA/SMK/MA Se-Wilayah 3 Cirebon untuk merebutkan Piala Bergilir yang nanti akan diselenggarakan setiap tahun di STMIK IKMI Cirebon.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat cepat dan pesat, bahkan sudah dianggap sebagai kebutuhan oleh berbagai kalangan misalnya perbankan, perusahaan-perusahaan, bidang transportasi, bidang pendidikan, telekomunikasi, bahkan di pemerintahan dengan kebijakan e-government-nya, serta masih banyak lainnya. Hal itu menyebabkan Semakin banyaknya pekerjaan-pekerjaan di berbagai bidang yang membutuhkan kemampuan dalam bidang TIK. Dalam rangka mempersiapkan SDM tersebut, maka diselenggarakanlah *IKMI Cyreborn Competition* guna untuk mempersiapkan generasi millennial di era Revolusi Industri 4.0. Dalam Kegiatan ini semoga dapat menambah Pengetahuan kepada siswa-siswi SMA/SMK untuk dapat menjadi bagian dari berkembang nya Revolusi Industri 4.0 seperti sekarang.

Dengan niat ini kami berani melangkah pasti seiring dukungan dari Bapak/Ibu/Saudara yang telah turut berperan aktif dalam mensukseskan, hingga acara ini dapat terselenggara nantinya dengan optimal dan diridhoi oleh Allah SWT. Amin Ya Rabbal Alamin.

NAMA & TEMA KEGIATAN

Nama kegiatan : “**IKMI CYREBORN COMPETITION 4.0 (ICC 4.0)**”.

Tema kegiatan : “**Mempersiapkan Generasi Millennial di Era Revolusi Industri 4.0**”.



TUJUAN KEGIATAN

- Tujuan Umum
Memberikan pengetahuan dan mewujudkan cita-cita perguruan tinggi dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi.
- Tujuan Khusus
 1. Mengenalkan arti pentingnya kesadaran berbangsa, bernegara, cinta, tanah air, lingkungan dan bermasyarakat.
 2. Memberikan gambaran tentang pentingnya pendidikan karakter khususnya nilai integritas, moral, etika, kejujuran, tanggungjawab dan disiplin dalam kehidupan kampus dan masyarakat.
 3. Mengenalkan Pengetahuan dan khasanah keilmuan bidang teknologi yang terbaru.
 4. Ajang Silaturahmi antar SMA/SMK/MA Se-Wilayah III Cirebon.
 5. Upaya meningkatkan sumber daya manusia di bidang teknologi dan informasi.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Hari : Rabu
Tanggal : 18 Desember 2019
Waktu : 07.00 s/d 16.00 WIB
Tempat : STMIK IKMI Cirebon

JADWAL KEGIATAN

Pendaftaran & Konfirmasi : 18 Nopember 2019 - 14 Desember 2019
Kegiatan Lomba : 18 Desember 2019
Pengumuman Juara : 18 Desember 2019

JENIS KEGIATAN

Kegiatan Lomba

1. Lomba Cerdas Cermat Komputer
2. Lomba Merakit PC
3. Lomba Desain Web (*Prototype*)

Kegiatan Pendukung

4. *Bazaar & Pameran Robotik*
5. *Workshop Build Android Apps*
6. *Workshop IoT (Internet of Things)*

HADIAH & PEMENANG

Juara 1 : Piala Trophy , Piagam , Uang Pembinaan dan Beasiswa Pendidikan .
Juara 2 : Piala Trophy , Piagam , Uang Pembinaan.
Juara 3 : Piala Trophy , Piagam , Uang Pembinaan.
Juara Harapan 1 , 2 , 3 : Piala Trophy , Piagam*.
Sertifikat untuk seluruh peserta dan Piagam keikutsertaan setiap sekolah.



KETENTUAN UMUM PERLOMBAAN



TATA TERTIB PESERTA

1. Setiap peserta merupakan perwakilan dari SMA/SMK/MA Wilayah III Cirebon.
2. Setiap peserta melakukan pendaftaran pada waktu yang telah ditetapkan.
3. Peserta wajib melengkapi persyaratan pendaftaran antara lain:
 - a. Mengisi formulir pendaftaran secara online di website resmi ICC 4.0
<http://icc-ikmi.rf.gd/>
 - b. Melakukan pendaftaran ulang dengan membawa formulir dan diserahkan ke Panitia pada saat pelaksanaan kegiatan atau Konfirmasi (WA) ke Panitia CP. 085695826885 (Ahmad Fauzi).
4. Peserta dapat melakukan pendaftaran Langsung di Sekretariat STMIK IKMI Cirebon , Jalan Perjuangan No.10B Majasem Kota Cirebon.
5. Setiap Perwakilan Delegasi SMA/SMK/MA terdapat 3 Tim Lomba yakni Lomba Cerdas Cermat Komputer , Lomba Rakit PC dan Lomba Desain Web(Prototype).
6. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengikuti satu cabang perlombaan.
7. Pendaftaran lomba bisa ditransfer ke Rekening BRI dengan No. Rekening **1780-01-001806-50-9 a.n Nur Qorimah.**
8. Peserta diharuskan hadir di tempat acara selambat-lambatnya 15 (lima belas) menit sebelum lomba dimulai.
9. Sebelum Acara dimulai, setiap peserta diwajibkan untuk melakukan daftar ulang terlebih dahulu.
10. Peserta wajib mengikuti semua rangkaian acara dari awal dimulai hingga akhir penutupan kegiatan ICC 4.0, apabila berhalangan maka wajib menghubungi panitia.
11. Setiap peserta diharuskan memakai ID Card yang disediakan panitia selama berlangsungnya cabang perlombaan yang diikuti.
12. Ketidakhadiran peserta setelah 3x pemanggilan maka akan ditempatkan pada nomor urut akhir.
13. Bagi peserta yang mengundurkan diri, maka uang pendaftaran tidak dapat diminta kembali.
14. Hal-hal yang belum tercantum dalam tata tertib perlombaan akan ditentukan pada saat kemudian hari.
15. Informasi dan Pemberitahuan mengenai Kegiatan ICC 4.0 yang belum jelas akan disampaikan melalui website resmi dan *official contact* resmi.



PETUNJUK & TEKNIS PERLOMBAAN

LOMBA CERDAS CERMAT KOMPUTER

Ketentuan Lomba

1. Lomba Cerdas Cermat terbagi menjadi 4 Babak, yaitu Babak Penyisihan, Babak Perempat Final, Babak Semi Final, Babak Final.
2. Pada babak penyisihan seluruh peserta akan mengerjakan 60 soal (*multiple choice*) dengan durasi waktu 1,5 Jam. Pada babak ini akan diambil 12 Tim dengan Nilai terbesar.
3. Bentuk lomba adalah dengan pertanyaan menggunakan power point dan jawaban lisan.
4. Jenis pertanyaan terdiri dari 3 macam:
 - Pertanyaan Wajib (harus dijawab oleh seluruh grup jika tidak bisa menjawab maka nol)
 - Pertanyaan Lemparan (apabila salah satu regu tak bisa menjawab langsung dilemparkan kepada regu setelahnya)
 - Pertanyaan Rebutan (setiap regu mempunyai hak sama dengan azas siapa cepat dia dapat).
5. Apabila nilai akhir ada 2 regu yang memiliki nilai akhir sama, akan diberikan pertanyaan rebutan khusus, sehingga terjadi selisih nilai.
6. Materi Lomba Cerdas Cermat antara lain :
 - Microsoft Office (Word/Excel/Powerpoint)
 - Hardware, Software, Brainware
 - Sejarah Komputer & Pengetahuan Umum Komputer.

Sistem Penilaian

1. Ketentuan Penilaian pada Soal Lemparan
 - Pertanyaan lemparan yang disajikan merupakan lempar gilir.
 - Regu wajib jawab melalui juru bicaranya.
 - Jika jawaban dari regu wajib jawab salah, Quis master akan segera melempar ke regu yang lain dengan rebutan.
 - Regu yang diberi kesempatan untuk mendapat lemparan adalah regu yang terdahulu menekan bel.
 - Durasi berpikir regu yang mendapat kesempatan menjawab paling lama 15 detik
 - Jika regu yang mendapat kesempatan lemparan menjawab dengan benar diberi nilai sesuai tingkat kesulitan soal. Namun, jika jawaban ternyata salah diberi nilai minus (-) sesuai tingkat soal.
 - Pada lempar-rebut ini penjawab tidak harus juru bicara
2. Ketentuan Nilai pada Soal Rebutan
 - Soal dibacakan oleh petugas (Quis master).
 - Semua regu mendapat kesempatan yang sama untuk menjawab pertanyaan dengan cara berebut menekan bel terlebih dahulu.
 - Regu yang telah menekan bel, diberi kesempatan menjawab soal.
 - Durasi berpikir regu yang mendapat kesempatan menjawab paling lama 5 detik
 - Penilaian jika menjawab dengan benar akan mendapatkan point jika salah tidak mendapatkan point.
 - Pada rebutan ini penjawab tidak harus juru bicara

Lain-lain

- Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- Soal akan diberikan melalui presentasi, sehingga pada soal rebutan dipersilahkan menjawab setelah soal muncul.



LOMBA RAKIT PC

Ketentuan Lomba

1. Masuk ke dalam area lomba dengan tertib.
2. Wajib mengenakan name tag sebagai bukti kepesertaan lomba.
1 Tim Lomba terdapat 2 Siswa.
3. Tidak membawa peralatan/komponen apapun dari luar arena lomba
Mendengarkan instruksi awal dengan baik sebelum melaksanakan lomba.
4. Membaca do'a sebelum melaksanakan lomba.
5. Tidak membuat gaduh dan mengganggu peserta lain ketika pelaksanaan lomba berlangsung.
6. Mengangkat tangan jika terjadi kendala terhadap komputer yang bersangkutan.
Melaporkan hasil pekerjaan kepada juri jika telah selesai melaksanakan lomba.
7. Tidak ada penambahan dan pengurangan waktu selama pelaksanaan lomba, kecuali ada hal krusial yang telah dijelaskan sebelumnya.
8. Jika ada hal lainnya yang belum dijelaskan dalam tehnikal meeting ini akan disampaikan saat pra-lomba.

Teknis Perlombaan

Dalam Lomba ini seluruh peserta lomba merakit PC dengan alat dan spesifikasi yang telah disediakan oleh panitia. Tiga Peserta dengan nilai terbaik dan waktu yang tercepat akan langsung menjadi juara nya. Pada lomba merakit kerapian kecepatan dan ketepatan memasang komponen sekaligus dites PC tersebut untuk bisa menyala.

Proses Penjurian

- Motherboard terpasang
- Power Supply terpasang dengan 4 skrup
- Processor dan headsink terpasang pada motherboard
- RAM terpasang dan terkunci
- HDD 1 terpasang dengan 2 skrup
- HDD 2 terpasang dengan 2 skrup
- Kabel Power HDD terhubung ke HDD
- Kabel SATA terhubung ke HDD 1 dan ke Motherboard
- Kabel SATA terhubung ke HDD 2 dan ke Motherboard
- FDD terpasang dengan 2 skrup
- Kabel Power FDD terhubung ke FDD
- CD-ROM terpasang dengan 2 skrup
- Kabel Power CD-ROM terhubung ke CD-ROM
- Kabel CD-ROM terhubung ke CD-ROM dan ke Motherboard
- VGA terpasang dengan skrup
- Power swith terhubung ke motherboard
- Reset switch terhubung ke motherboard



- Power LED terhubung ke motherboard
- HDD LED terhubung ke motherboard
- Tutup Casing pertama terpasang dengan 2 skrup
- Tutup Casing kedua terpasang dengan 2 skrup
- Masuk ke Sistem Informasi
- Keyboard berfungsi
- Mouse berfungsi

No.	Nama Sekolah	Ketepatan Waktu	Kerapihan Rakitan	Kesesuaian Penempatan Perangkat	Running	Total Nilai
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

Keterangan Penilaian :

1. Dalam Lomba Merakit PC, penilaian dilakukan dengan cara memperhitungkan kecepatan dalam merangkai PC dan komputer berjalan dengan normal. (hanya 1kali kesempatan utk memperbaiki pc apabila terjadi masalah bila peserta telah menyatakan selesai dan sisa waktu masih ada, pengurangan nilai 5% setiap pengulangan).
2. Kerapihan Rakitan di lihat dari segi tidak ada nya barang yang berantakan dan jalur kabel
3. Ketelitian Penempatan Perangkat di nilai dari benar atau salahnya posisi penempatan perangkat dan tidak ada jalur kabel yang terbalik atau perangkat.



LOMBA DESAIN WEB (PROTOTYPE)

Ketentuan Lomba

1. Bentuk Hasil Lomba yang dibuat merupakan sebuah (*Prototype*) Desain Gambar (Jpg/Png) sebuah website dengan menggunakan tools editing gambar coreldraw/Potoshop dll.
2. Desain Web yang dibuat adalah menyesuaikan Tema yang dipilih secara Undian.
3. Desain Web yang dilombakan dibuat sendiri oleh peserta lomba. Konten yang digunakan tidak boleh mengandung SARA, Pornografi dan melanggar hak cipta
4. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta
5. Konten Website
 - Home
 - Informasi Umum website
 - Gallery
 - Fitur Website
 - Menu Lain (bebas dipilih sendiri).
6. Peserta diwajibkan menyertakan logo STMIK IKMI Cirebon dalam desain website yang dibuat .
7. Peserta dilarang membawa flashdisk
8. Tema untuk *Prototype* Desain Web yaitu mengenai Teknologi, E-Commerce , Sekolah /Pendidikan , Company Profile, Event .

Kriteria Penilaian

- Desain Interface Web, Layout, Navigasi
- Fitur Dan Inovasi Web
- Kesesuaian Dengan Tema
- Estetika

No.	Nama Sekolah	Desain Interface	Fitur & Inovasi	Estetika	Kesesuaian Tema	Total Nilai
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						



PENUTUP

Demikian Buku Pedoman ini kami buat, semoga dengan adanya buku pedoman ini bisa mempermudah peserta dan panitia dalam kegiatan IKMI CYREBORN COMPETITION (ICC 4.0) Tahun 2019 SMA/MA sederajat Se-Wilayah III Cirebon. Partisipasi dari semua pihak sangat berarti bagi kami, demi terlaksananya kegiatan ini. Dan kami berharap semoga kegiatan ini berjalan dengan lancar tanpa suatu halangan apapun, *Amiin*.

Cirebon , 18 Nopember 2019

Panitia

ICC "IKMI CYREBORN COMPETITION" Lomba SMA/SMK/MA Se Wilayah III Cirebon STMIK IKMI Cirebon

Ketua Panitia,

JULIANTO
NIM. 31180001

Mengetahui,
Kepala Bagian Kemahasiswaan
STMIK IKMI Cirebon

NANA SUARNA, M.KOM

Sekretaris,

M. NURULLAH
NIM. 41180062

Mengetahui,
Ketua BEM
STMIK IKMI Cirebon

AHMAD FAUZI

Menyetujui,

Wakil Ketua III Bidang Humas & Kemahasiswaan
STMIK IKMI Cirebon



H. EKA JAYAWANGSA, B.BA

RANGKAIAN ACARA
IKMI CYREBORN COMPETITION (ICC 4.0)
STMIK IKMI CIREBON

Hari : Rabu
Tanggal : 18 Desember 2019

No	Waktu	Acara Kegiatan	Tempat
1.	06.00 – 07.00	Persiapan Panitia	Halaman
2.	07.00 – 08.30	Registrasi Peserta	Halaman
3.	08.30 – 10.00	Pembukaan Acara <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pembacaan Ayat-Ayat Suci Al Qur'an & Sholawat Nabi ➤ Sambutan Ketua Pelaksana ➤ Sambutan Ketua BEM STMIK IKMI Cirebon ➤ Sambutan Ketua STMIK IKMI Cirebon ➤ Sambutan DKIS Kota Cirebon 	Aula Lantai II
5.	10.00 – 12.00	Bazar / Pameran & Workshop	R. Lantai 1
		Lomba Cerdas Cermat Teknologi	Aula Lantai II
		Lomba Merakit PC	R. Lantai 1
		Lomba Desain Web	Lab. MM/Android
6.	12.00 – 13.00	Istirahat	
7.	13.00 – 15.00	Lanjutan Lomba (Final Lomba)	Aula Lantai II
8.	15.00 – 16.00	Penutupan Sekaligus Pengumuman Pemenang	Halaman

NB. Jadwal dapat berubah sewaktu-waktu.

FORMULIR PENDAFTARAN ULANG

DATA SEKOLAH

Nama Sekolah :
 Alamat Sekolah :
 No. Telp Sekolah :
 Nama Pendamping :
 No. HP Pendamping :

1. LOMBA CERDAS CERMAT KOMPUTER

No.	Nama Peserta	Tempat/Tanggal Lahir
1		
2		
3		

2. LOMBA RAKIT PC

No.	Nama Peserta	Tempat/Tanggal Lahir
1		
2		

3. LOMBA DESAIN WEB (PROTOTYPE)

No.	Nama Peserta	Tempat/Tanggal Lahir
1		

Mengetahui Kepala Sekolah

.....,2019

Guru Pembimbing

(.....)

(.....)



IKMI CYREBORN COMPETITION SMA/SMK/MA SE-WILAYAH III CIREBON



ICC 4.0

"MEMPERSIAPKAN GENERASI MILLENIAL
DI ERA REVOLUSI INDUSTRI"



MERAKIT PC



CERDAS CERMAT
KOMPUTER



DESAIN WEB

18 DESEMBER 2019
STMIK IKMI CIREBON

Syarat & Ketentuan : icc-ikmi.rf.gd

INFO PENDAFTARAN : JULIANTO(085695826885)

AYO TUNJUKAN AKSI SEKOLAH MU!

DAPATKAN GOODIE BAG MENARIK &
RATUSAN VOUCHER DISKON

SUPPORT BY :

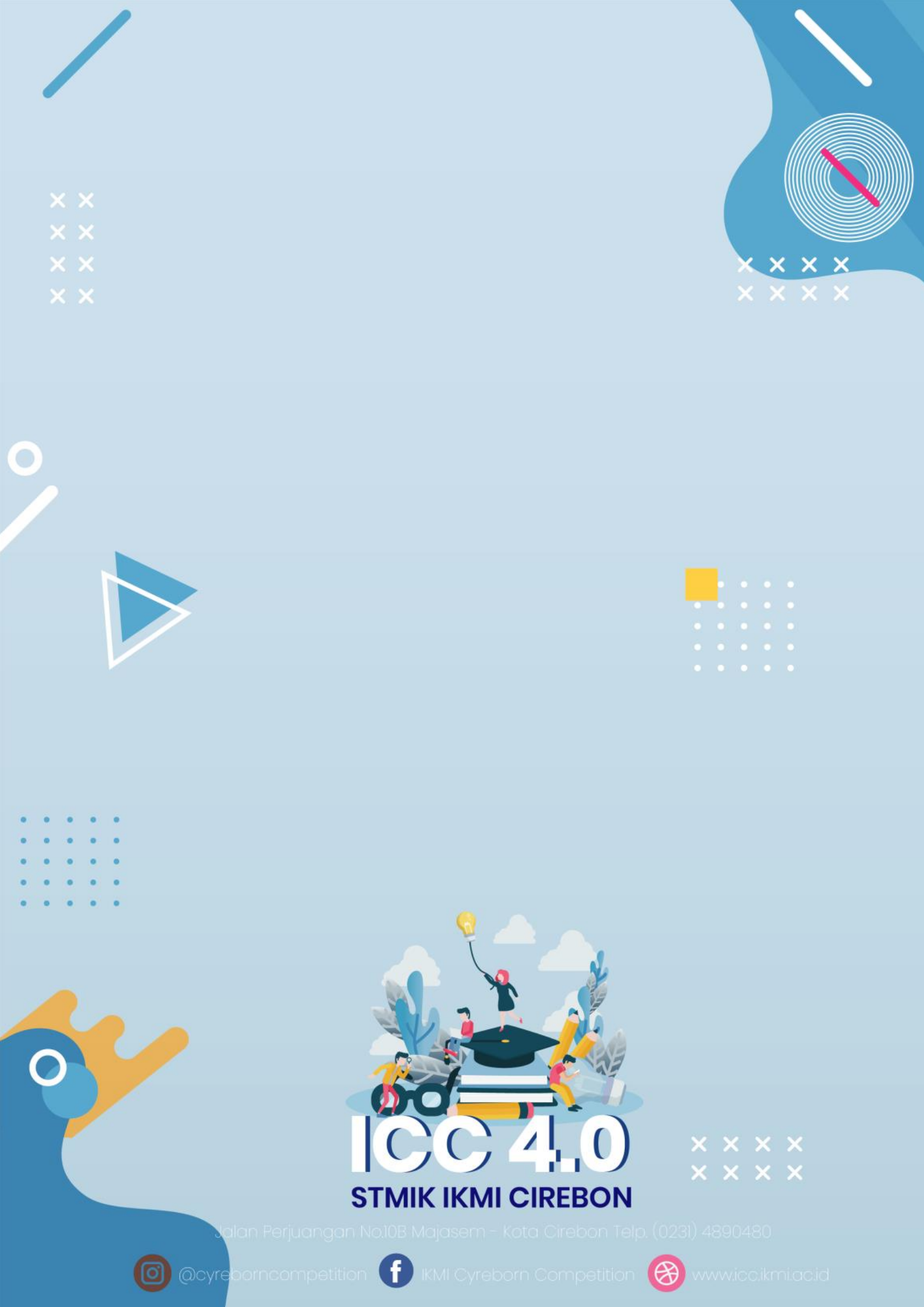


MEDIA PARTNER :



SPONSORED BY :





ICC 4.0

STMIK IKMI CIREBON

Jalan Perjuangan No.10B Majasem - Kota Cirebon Telp. (0231) 4890480



@cyreborncompetition



IKMI Cyreborn Competition



www.icc.ikmi.ac.id