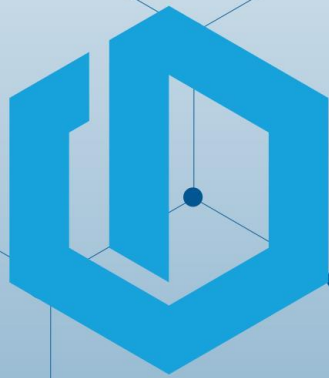




UNIVERSITAS INTERNASIONAL
SEMEN INDONESIA



BUKU PANDUAN INFORMATIC DAY

Versi 1.0

DAFTAR ISI

DATAR ISI.....	1
LATAR BELAKANG.....	2
JADWAL KEGIATAN.....	2
PERSYARATAN UMUM.....	3
UISI LOGIC COMPETITION.....	3
Deskripsi	3
Persyaratan	3
Babak Penyisihan.....	4
Babak Final.....	4
Frequently Asked Questions (FAQs)	4
DIGITAL BUSINESS COMPETITION	5
Deskripsi	5
Persyaratan	5
Babak Final.....	6
Syarat Dokumen	6
Syarat Penulisan Dokumen	8
Pedoman Proposal	9
Syarat Video	7
Kriteria Penilaian & Bobot Penilaian	7
Ketentuan Khusus	9
Frequently Asked Questions (FAQs)	9

LATAR BELAKANG

Informatics Day merupakan program dari Himpunan Mahasiswa Informatika Universitas Internasional Semen Indonesia. Program ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan dan daya saing siswa, dan mahasiswa dalam perlombaan – perlombaan bidang Teknologi Informasi, selain itu juga bertujuan untuk memperkenalkan Departemen Informatika UI SI kepada siswa ataupun masyarakat secara umum. Dalam perlombaan ini, Departemen Informatika UI SI juga menanamkan beberapa hal yang menjadi unggulan dari program studi yaitu semangat entrepreneur, kemampuan menyelesaikan masalah dengan logika, dan juga inovasi.

Informatics Day berawal dengan kegiatan bernama UI SI Logic Competition yang sudah dilaksanakan sejak tahun 2015 hingga 2019, kegiatan ini banyak mengundang minat dari siswa SMA, ULC 4.0 mendapatkan 196 Tim. Kali ini kami memperluas program ini dengan menambahkan 1 bidang lomba, yaitu Digital Bisnis Competition, yaitu lomba bisnis bertema digital. Kegiatan ini diberi tema :

“Genggam Dunia Dengan Teknologi”

Melalui program ini, harapannya seluruh peserta dapat melewati seluruh tahapan pengujian, bersaing dengan sportif untuk menjadi juara, selain itu, juga dapat memacu semangat berkompetisi dan berinovasi.

CABANG -CABANG LOMBA

CABANG 1 : UI SI LOGIC COMPETITION

CABANG 2 : DIGITAL BUSINESS COMPETITION

JADWAL KEGIATAN

Berikut adalah jadwal kegiatan versi 1.0* :

Jenis Kegiatan	Tanggal	Tempat
Pembukaan Pendaftaran	01 Juni	Ifday.uisi.ac.id
Penutupan Pendaftaran ULC	27 September	Ifday.uisi.ac.id
Penutupan Pendaftaran DBC	22 September	Ifday.uisi.ac.id
pemanasan ULC	30 September	Ifday.uisi.ac.id
Penyisihan ULC	04 Oktober	logic.uisi.ac.id
Penyisihan DBC	23-25 September	Ifday.uisi.ac.id
Babak final ULC	24 Oktober	UI SI
Babak final DBC	24 Oktober	UI SI

*jadwal dapat berubah sewaktu – waktu, silahkan cek secara berkala

PERSYARATAN UMUM

Adapun beberapa persyaratan umum dalam program ini adalah :

1. Peserta Wajib mendaftarkan diri melalui web : www.ifday.uisi.ac.id
2. Peserta yang mendaftar akan mendapatkan akun, yang akan diaktifkan oleh admin setelah melakukan konfirmasi pembayaran melalui kontak customer service yang tersedia.
3. Peserta wajib melakukan pengecekan website secara berkala untuk mendapatkan update informasi dari panitia.
4. Peserta wajib mematuhi peraturan yang disediakan panitia.
5. Panitia berhak mencabut status kepesertaan apabila peserta melanggar peraturan.

UISI LOGIC COMPETITION

Deskripsi

UISI Logic Competition merupakan lomba yang menguji kemampuan para peserta dalam menggunakan logika untuk menyelesaikan sebuah permasalahan (dalam bentuk soal/game) yang akan diberikan. Saat pertandingan berlangsung setiap peserta akan diberi waktu sekitar 2 – 4 jam untuk mengerjakan sebuah permasalahan yang di berikan. Setiap permasalahan yang di berikan akan memiliki tingkatan yang berbeda, semakin tinggi level permasalahan yang diberikan maka semakin tinggi pula nilai yang akan didapat. Kecepatan dan kerja sama setiap tim masing - masing akan berpengaruh, karena semakin banyak menyelesaikan soal maka semakin banyak nilai yang akan di dapat oleh tiap tim.

Persyaratan

I. Persyaratan Tahap 1

1. Peserta lomba adalah siswa/siswi SMA, (min. kelas 1 SMA & max. kelas 3 SMA).
2. Satu tim terdiri dari satu ketua dan dua anggota.
3. Setiap tim harus berasal dari satu SMA yang sama
4. Mencantumkan Kartu Tanda Siswa dari sekolah masing masing.
5. Mengisi formulir pendaftaran online yang telah disediakan.
6. Melakukan pembayaran melalui transfer ke rekening yang telah disediakan.
7. Setelah melakukan pembayaran harap segera menunjukkan bukti transfer ke CS.
8. Pengerjaan soal dimulai Sabtu pukul 07.00 WIB dan berakhir pada Minggu pukul 23.59 WIB.

II. Persyaratan Offline Test

1. Peserta yang lolos melakukan Pendaftaran Ulang melalui Link pendaftaran yang telah disediakan oleh panitia.
2. Bagi peserta yang tidak melakukan Pendaftaran Ulang maka akan dianggap Gugur dan akan di ganti oleh peserta lain (Max H+2 setelah pengumuman).
3. Peserta disarankan membawa Pendamping (Max 2).
4. Setiap tim boleh terdiri dari siswa yang berbeda dari penyisihan online dengan syarat:
 - a. Menghubungi panitia (Max H-3).
 - b. Berasal dari satu sekolah yang sama.

- c. Mencantumkan kartu tanda siswa dari sekolah.
- d. Mencantumkan surat rekomendasi dari pihak sekolah.
- 5. Persyaratan umum dan peraturan :
 - a. Melakukan pembayaran melalui transfer ke rekening yang telah disediakan.
 - b. Setelah melakukan pembayaran harap segera menunjukkan bukti transfer ke masing masing PJ.
 - c. Peserta diharapkan datang 30 menit sebelum acara dimulai untuk melakukan registrasi.
 - d. Peserta wajib bersepatu dan berseragam sekolah rapi.
 - e. Peserta dilarang keras membawa rokok, minuman beralkohol, narkoba dan senjata tajam maupun senjata api dalam bentuk apapun.
 - f. Peserta dilarang celometan selama kegiatan berlangsung.
 - g. Peserta dilarang keras memainkan gadget saat acara berlangsung.
 - h. Peserta dilarang keras membawa atau melihat media yang berbau porno.
 - i. Peserta wajib menjaga etika selama kegiatan berlangsung.
 - j. Selama kegiatan peserta wajib memakai id card yang telah disediakan oleh panitia.

Babak Penyisihan

1. Bentuk babak penyisihan adalah online test pada laman yang akan diumumkan kemudian.
2. Setiap peserta akan diberikan permasalahan dalam bentuk yang akan diumumkan kemudian.
3. Waktu pengerjaan akan berlangsung selama 2 jam dimulai saat peserta login ke laman yang akan diumumkan kemudian.
4. Peserta akan diberikan kesempatan pengerjaan dimulai pada pukul 07.00 WIB pada hari sabtu dan berakhir pada pukul 23.59 WIB pada hari minggu.
5. Tanggal online test akan diumumkan kemudian.
6. Pada online test peserta diharapkan untuk terhubung dengan koneksi internet. Kegagalan koneksi bukan tanggung jawab panitia pelaksana.
7. Nilai tiap peserta akan diumumkan di scoreboard yang dapat diakses melalui web ifday.

Babak Final

Tim yang lolos akan diumumkan dalam jangka waktu satu minggu setelah pengerjaan online test. Setiap tim yang lolos wajib melakukan daftar ulang, untuk nominal uang yang akan dibayarkan akan diumumkan kemudian. Babak final akan dilakukan di gedung kampus B UISI pada tanggal yang akan diumumkan kemudian. Bentuk lomba pada babak final akan berbeda dengan babak penyisihan dan akan diumumkan kemudian.

Frequently Asked Questions (FAQs)

Q : APA ITU ULC?

A : UISI Logic Competition merupakan lomba yang menguji kemampuan para peserta dalam menggunakan logika untuk menyelesaikan sebuah permasalahan (dalam bentuk soal/game)

Q : SIAPA SAJA YANG BOLEH MENGIKUTI LOMBA ULC?

A : SISWA SMA, SMK, SMU, MA SEDERAJAT

Q : DIMANA LOKASI ULC DILAKSANAKAN?

A : - UNTUK PENYISIHAN ONLINE DIKERJAKAN DI HANDPHONE ATAU LAPTOP
(DIRUMAH/DITEMPAT MASING MASING)
- UNTUK OFFLINE DILAKSANAKAN DI KAMPUS B (SETELAH PENYISIHAN ONLINE)

Q : PERALATAN YANG PERLU DIBAWA SAAT OFFLINE?

A : NOTHING

Q : APAKAH BOLEH 1 TIM BERBEDA SEKOLAH?

A : TIDAK BOLEH

Q : APAKAH PANITIA MENYEDIAKAN PENGINAPAN UNTUK PESERTA PADA TAHAP OFFLINE?

A : TIDAK. PANITIA HANYA MEREKOMENDASIKAN PENGINAPAN SETEMPAT. SILAHKAN HUBUNGI CP BILA DIPERLUKAN PENGINAPAN

Q : BAGAIMANA JIKA INGIN MENANYAKAN PERTANYAAN LAIN?

A : SILAHKAN HUBUNGI CP YANG DISEDIAKAN

DIGITAL BUSINESS COMPETITION

Deskripsi

Digital Business Competition merupakan kompetisi pengembangan bisnis inovatif dan kreatif untuk siswa melalui serangkaian kompetisi. Kompetisi ini dikategorikan untuk siswa. Proposal/rencana bisnis yang dilombakan harus dapat membangun generasi muda untuk menjadi creativepreneur dengan karya bisnis yang kreatif sehingga membuktikan bahwa sebuah kreativitas dapat menjadi bisnis yang menghasilkan profit. Dengan mengacu pada realita perekonomian, sumber daya yang ada, kondisi pasar yang ada. Kompetisi ini akan dilaksanakan dengan proses seleksi bertahap, yaitu seleksi proposal, seleksi video yang diunggah di youtube, presentasi dan pembuatan infografis bisnis.

Persyaratan

1. Satu tim lomba DBC 2019 terdiri dari 1 sampai 3 orang dengan status siswa aktif yang dapat dibuktikan dengan kartu pelajar.
2. Peserta harus berasal dari SMA yang sama.
3. Anggota tim yang sudah terdaftar dan tertera pada form pendaftaran yang dikumpulkan dapat digantikan oleh orang lain yang berasal dari SMA yang sama.
4. Anggota tim diperbolehkan terdaftar pada tim yang berbeda akan tetapi tidak boleh menjadi ketua tim.
5. Digital Business Competition 2019 mengangkat tema "Industry Creative With Digital Innovation From Millenials".
6. Bisnis yang dilombakan adalah karya original atau gagasan dari anggota tim, bukan merupakan plagiarisme. Juri dan panitia berhak menganulir atau membatalkan kemenangan jika terbukti ada indikasi plagiarisme dalam Digital Business Competition 2019.
7. Peserta wajib mengumpulkan proposal yang dibuat menarik, kreatif dan inovatif dalam bentuk softcopy dengan memuat kriteria yang telah ditentukan.
8. Bisnis yang diperlombakan dapat bersifat sebuah gagasan bisnis baru atau merupakan gagasan dari sebuah bisnis yang telah berjalan.

9. Peserta wajib mengikuti segala ketentuan dan peraturan Digital Business Competition 2019 sampai akhir.
10. Bila terdapat pelanggaran pada poin - poin diatas, juri dan panitia berhak mendiskualifikasi sewaktu - waktu secara sepihak dan keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.

Babak Penyisihan :

1. Peserta mengumpulkan Proposal tentang rencana bisnisnya dalam bentuk PDF ke dbc.uisi@gmail.com dengan format penamaan file: IFDAY_DBC_UISI_2019_Nama Tim dan dipastikan berukuran maksimal 10 MB.
2. Dokumen Proposal maksimal 7 halaman, tidak termasuk sampul.
3. Juri akan memilih maksimal 15 tim untuk lolos ke Final.
4. Dokumen Proposal diunggah tanggal 16 September 2019 pukul 01:00 – 23:59 WIB.

Babak Final :

1. 15 team yang lolos final dengan Proposal ide bisnis diharuskan membuat video dan membawa proposal berupa hard file.
2. Video penjelasan ide bisnis yang akan dikembangkan maksimal 5 menit (elevator pitch).
3. Tim yang lolos pada babak final juga sangat dianjurkan untuk membawa dan menampilkan (minimal mock-up/ prototype) dari produk atau layanan yang merupakan objek dari ide bisnis yang dikembangkan.
4. Tim akan melakukan presentasi selama 15 menit di hadapan dewan juri (boleh menggunakan alat bantu presentasi).

Syarat Dokumen

1. Isi dokumen berfokus pada potensi bisnis berbasis produk atau layanan di bidang digital.
2. Tim harus menunjukkan ide orisinal (bukan hasil karya orang lain) dan baru (belum pernah dipublikasi sebelumnya).
3. Setiap dokumen ditulis dalam bahasa Indonesia, namun diperbolehkan pemakaian beberapa istilah bahasa asing yang lebih mudah dipahami.
4. Setiap dokumen harus ada halaman sampul di bagian depan yang memberikan informasi nama-nama setiap anggota tim, nama sekolah/universitas.
5. Nama-nama pengurus (ketua dan anggota) harus ditulis lengkap dan tidak boleh disingkat.

Syarat Penulisan Dokumen

1. Menggunakan ukuran kertas A4, dengan margin tidak boleh lebih kecil dari 3 cm di setiap sisi.
2. Jenis dan ukuran huruf Times New Roman 12 pt, dengan jarak spasi single space.
3. Dokumen diunggah dalam format PDF.
4. Halaman sampul ukuran dan jenis huruf bebas.

Pedoman Proposal

Proposal yang diusulkan terdiri dari :

1. Ringkasan ide bisnis.
2. Deskripsi produk atau layanan (termasuk kondisi perkembangan produk atau layanan tersebut saat ini).
3. Analisis pasar dan kompetitor yang meliputi:
 - Ukuran pasar, pangsa pasar potensial kebutuhan pelanggan atau pasar.
 - Mengenal kompetitor.
4. Strategi Bisnis yang meliputi :
 - Kekayaan intelektual: Status paten dan lisensi (jika ada).
 - Strategi penjualan dan marketing.
 - Strategi Keuangan
 - Jumlah dana investasi yang dibutuhkan - Cash flow, Proyeksi pendapatan dalam 3-5 tahun
 - Strategi untuk mitigasi risiko.
5. Tim manajemen dan/ atau penasihat, dalam bentuk struktur.
6. Informasi lainnya yang menjadi daya tarik.

Syarat Video

1. Video harus berupa MP4 dengan ukuran 720p dengan durasi maksimal 5 menit.
2. Mencantumkan logo/nama tim di pojok kiri dan logo Informatics day di pojok kanan atas.
3. Menampilkan bentuk fisik produk atau simulasi layanan dalam rekaman.
4. Semua anggota tim harus terlihat dalam video.
5. Proses rekaman diperbolehkan tidak continue.

Kriteria Penilaian & Bobot Penilaian

Babak Penyisihan Seleksi
proposal.

No	Kriteria	Bobot
1	Judul dan ringkasan bisnis	10%
2	Deskripsi produk atau layanan	20%
3	Analisis pasar dan kompetitor	20%

4	Strategi Bisnis	25%
5	Tim manajemen dan penasihat serta penjabaran tugas masing - masing.	15%
6	Informasi lainnya yang menjadi daya tarik (dalam bentuk lampiran).	10%

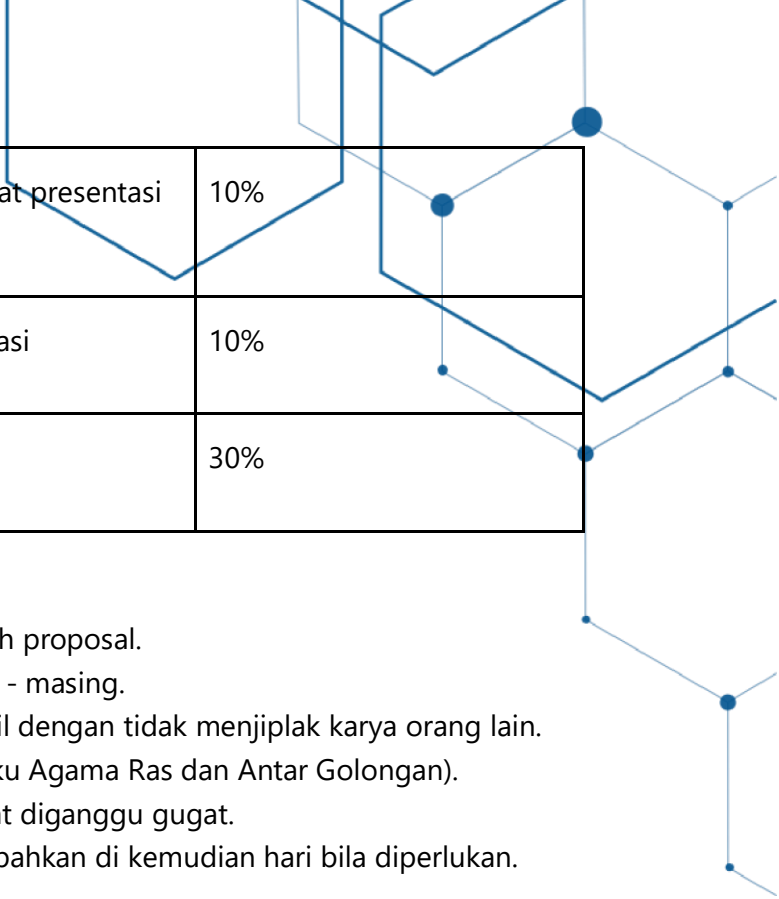
2. Babak Final

Seleksi video

No	Kriteria	Bobot
1	Penjelasan dan kesesuaian video dengan isi proposal	35%
2	Kreatifitas video	30%
3	Kesesuaian video dengan persyaratan yang berlaku	20%
4	Penyampaian informasi pada video dengan bahasa yang baik dan benar	15%

Presentasi dan pembuatan infografis bisnis.

No	Kriteria	Bobot
1	Pemahaman materi yang disampaikan saat presentasi	30%
2	Komunikasi saat presentasi	20%



3	Kerapian pakaian dan penampilan saat presentasi	10%
4	Ketetapan durasi atau waktu presentasi	10%
5	Mock-up atau prototype	30%

Ketentuan Khusus

Setiap tim hanya boleh mengajukan satu buah proposal.

Peserta diharapkan membawa laptop masing - masing.

Proposal yang diajukan merupakan ide orisinal dengan tidak menjiplak karya orang lain.

Proposal tidak mengandung unsur SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan).

Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Peraturan yang belum tercantum akan ditambahkan di kemudian hari bila diperlukan.

Frequently Asked Questions (FAQs)

Q : Apakah peserta diwajibkan membawa pembimbing?

A : Sebaiknya membawa pembimbing.

Q : Bisnis apa saja yang boleh dilombakan?

A : Bisnis yang menggunakan platform digital.

Q : Bagaimana penginapan peserta yang berasal dari luar kota?

A : Panitia bisa membantu mencari penginapan bagi peserta yang berasal dari luar kota.

Q : Apakah peserta diwajibkan membawa laptop?

A : Wajib, untuk mendeskripsikan karya kepada dewan juri.