

PENJELASAN UMUM

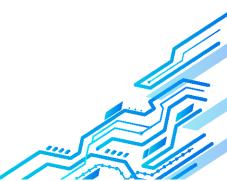
IT EXPO adalah Kegiatan tahunan terbesar yang diadakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta dengan skala Regional dengan *tagline* "Lest's Make It, Don't Just Press It" untuk meberitahu masyarakat tidak hanya menggunakan aplikasi atau software yang sudah disediakan tetapi juga harus dapat menciptakan aplikasi-aplikasi buatan sendiri.. Rangkaian kegiatan IT EXPO 2020 terdiri:

1. Lomba:

- a. **Jaringan** adalah salah satu cabbang lomba pada IT EXPO 2020 yang diselenggarakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta. Lomba ini ditujukan untuk tingkatan SMA/SMK dan sederajat yang berupa lomba individu dimana peserta mengerjakan penyelasaian masalah dari suatu kasus pada suatu sistem jaringan dengan melibatkan tahap konfigurasi dan penyelesaian masalah melalui *software Cisco Packet Tracer*.
- b. Web Development adalah salah satu cabang lomba pada IT EXPO 2020 yang diselenggarakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta. Lomba ini ditujukan untuk tingkatan SMA/SMK dan sederajat yang berupa lomba beregu dimana mengasah kemampuan dalam bentuk web application yang terdiri dari front-end dan back-end. Peserta ditantang untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi guna memecahkan permasalahan keadaan yang terjadi di Indonesia.
- c. **Lomba Animasi** adalah salah satu cabang lomba pada IT EXPO 2020 yang diselenggarakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta. Lomba ini ditujukan untuk tingkatan SMA/SMK dan sederajat yang berupa lomba individu dimana peserta akan membuat animasi yang dimulai dari pembuatan storyboard dan juga pembuatan animasi 2D.
- d. **Esai** adalah salah satu cabang lomba pada IT EXPO 2020 yang diselenggarakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta. Lomba ini ditujukan untuk tingkatan mahasiswa S1/D3/sederajat yang berupa lomba individu dimana lomba tulisan berisi ide atau gagasan kreatif yang dikembangkan menurut ketentuan pola pikir ilmiah dan mengacu pada informasi kekinian yang reliable, permasalahan beserta pemecahannya.

PENJELASAN UMUM

- e. **Desain Poster** adalah salah satu cabang lomba pada IT EXPO 2020 yang diselenggarakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta. Lomba ini ditujukan untuk tingkatan SMA/SMK dan sederajat yang berupa lomba individu memiliki tujuan menggali ide kreatif dalam menciptakan poster yang mudah dipahami serta meningkatkan pemahaman dan pengetahuan bagi masyarakat umum tentang bagaimana cara seorang *developer* lokal dapat mendesain produknya dengan baik sehingga dapat bersaing dengan produk-produk luar negeri.
- 2. Workshop adalah salah satu kegiatan IT EXPO 2020 berupa pelatihan yang dilakukan secara daring yang diselenggarakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta. Workshop ini ditujukan untuk untuk masyarakat umum yang bertujuan memberikan pengetahuan dan pelatihan dalam mengembangkan sebuah aplikasi mobile secara mudah untuk pemula melalui sistem daring dengan pembicara yang ahli dibidangnya dengan tema "Easy way to become a developer of mobile apps".
- 3. **Webinar** adalah salah satu kegiatan IT EXPO 2020 berupa seminar yang dilakukan secara daring yang diselenggarakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta. Webinar ini ditujukan bagi masyarakat umum yang mana dapat memberikan motivasi dan juga semangat bagi masyarakat umum untuk menjejaki karir untuk menjadi seorang *developer* dengan tema yang sudah dipilih yaitu "*Grow your passion and be smart developer from home*".



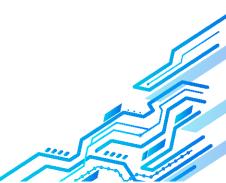
TIMELINE KEGIATAN

• Lomba Animasi

KEGIATAN	TANGGAL
Pendaftaran Peserta	21 September-23 Oktober 2020
Technical Meeting	24 Oktober 2020
Tahap 1 (storyboard)	25 Oktober 2020 - 26 Oktober 2020
Pengumuman Tahap 1	5 November 2020
Tahap 2 (video animasi)	7 November 2020 - 8 November 2020
Pengumuman Finalis	11 November 2020
Konfirmasi Finalis	11 - 22 November 2020
Technical Meeting Final	24 November 2020
Presentasi Finalis	25 November 2020
bPengumuman Juara	26 November 2020

• Lomba Jaringan

KEGIATAN	TANGGAL
Pendaftaran Peserta	21 September-23 Oktober 2020
Technical Meeting Penyisihan	30 Oktober 2020
Tahap Penyisihan	31 Oktober - 1 November 2020
Pengumuman Finalis	10 November 2020
Konfirmasi Finalis	10 November -22 November 2020
Technical Meeting	24 November 2020
Tahap Final	25 November 2020
Pengumuman Juara	26 November 2020



TIMELINE KEGIATAN

• Lomba Web Development

KEGIATAN	TANGGAL
Pendaftaran Peserta	21 September - 23 Oktober 2020
Waktu Pengumpulan	25 Oktober - 31 Oktober 2020
Tahap Penilaian Karya	2 November - 6 November 2020
Rekapitulasi Penilaian	7 November - 9 November 2020
Pengumuman Finalis	10 November 2020
Konfirmasi Finalis	10 November -12 November 2020
Technical Meeting	14 November 2020
Presentasi Finalis	16 November 2020
Pengumuman Juara	26 November 2020

• Lomba Esai

KEGIATAN	TANGGAL
Pendaftaran dan Pengumpulan	21 September-19 November 2020
Karya	
Penjurian	20 November 2020 - 25 November 2020
Pengumuman Juara	26 November 2020

• Lomba Desain Poster

KEGIATAN	TANGGAL
Pendaftaran dan Pengumpulan	21 September-19 November 2020
Karya	
Penjurian	20 November 2020 - 25 November 2020
Pengumuman Juara	26 November 2020

Jika terdapat perbedaan jadwal bagi setiap kategori lomba karena adanya perbedaan aturan lomba, tetap mengacu pada Jadwal Umum IT EXPO UNJ 2020. Oleh karena itu, pastikan kembali jadwal kegiatan pada social media resmi IT EXPO UNJ 2020.

KETENTUAN LOMBA

- 1. Terdaftar aktif sebagai siswa SMA/SMK/MA dari seluruh Pulau Jawa (untuk cabang Lomba Animasi, Jaringan, Web Development, dan Desain Poster) yang dibuktikan dengan scan kartu pelajar/surat keterangan dari pejabat sekolah yang berwenang dan diunggah saat proses pendaftaran.
- 2. Terdaftar aktif sebagai mahasiswa/i aktif perguruan tinggi (untuk cabang Lomba Essay) yang dibuktikan dengan scan kartu tanda mahasiswa (KTM) dan diunggah saat proses pendaftaran.
- 3. Jika peserta ingin mengikuti cabang lomba yang berbeda maka diperlukan untuk memastikan dan mengecek kembali apakah lomba tersebut memilki jadwal yang bersinggungan. Karena panitia sudah menetapkan jadwal masing masing lomba sedemikian rupa dan jika peserta yang bersangkutan mengalami kendala pada pelaksanaan lomba yang berbeda maka akan jadi tanggung jawab peserta.
- 4. Peserta mengikuti prosedur pendaftaran pada *website* resmi IT EXPO UNJ 2020 (https://itexpounj.com) dan melengkapi data pendaftaran dengan benar. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur.
- 5. Jumlah peserta tiap sekolah atau perguruan tinggi tidak dibatasi.
- 6. Peserta bukan dari kalangan panitia IT EXPO UNJ 2020.
- 7. Peserta cabang perlombaan Esai boleh mendaftarkan maksimal 2 karya yang berbeda.
- 8. Setelah mendaftar, diharapkan bergabung ke grup telegram melalui tautan **t.me/ITexpo** dan juga pada grup lomba (**dapat dilihat di ketentuan khusus masing masing lomba**).
- 9. Karya yang dilombakan pada kompetisi IT EXPO UNJ 2020 harus merupakan karya baru, orisinil peserta, dan tidak sedang disertakan dalam lomba serupa (untuk cabang Lomba Animasi, Web Development, Essay, dan Desain Poster) dengan melampirkan Surat Pernyataan Orisinalitas Karya (di-scan) saat pengumpulan karya. Surat Pernyataan Orisinalitas Karya diunduh di https://bit.ly/SURATORISINALITASITEXPO2020.
- 10. Hak dari karya pada kompetisi IT EXPO UNJ 2020 akan tetap menjadi hak dari peserta masingmasing.

KETENTUAN LOMBA

- 11. Panitia IT EXPO UNJ 2020 berhak untuk mendiskualifikasi ataupun mencabut gelar juara jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran terhadap karya yang dilombakan ataupun terhadap aturan dan ketentuan kompetisi IT EXPO UNJ 2020.
- 12. Keputusan juri dan panitia IT EXPO UNJ 2020 mutlak dan tidak dapat diganggu gugat tanpa alasan mendasar
- 13. Panitia dapat mengubah seluruh atau sebagian konten dalam buku panduan sewaktuwaktu. Segala perubahan yang terjadi akan diberitahukan melalui website resmi IT EXPO UNJ 2020.

PROSEDUR PENDAFTARAN

- Tahap pendaftaran akan dibuka dari tanggal Senin, 21 September 2020 s/d Jumat, 23 Oktober 2020 (untuk Animasi, Jaringan, Web Development) dan Senin, 21 September s/d Kamis, 19 November (untuk Essay dan Desain Poster).
- 2. Mengikuti akun media sosial IT EXPO UNJ (Instagram: @itexpo_unj; Twitter: @itexpo_unj)
- 3. Setiap peserta wajib mendaftarkan diri pada tautan berikut https://itexpo-unj.com.
- 4. Setelah mendaftar, **verifikasi email** yang digunakan melalui link yang diberikan (cek inbox email masing-masing). https://itexpo-unj.com.
- 5. Jika Peserta **tidak mendapatkan email verifikasi dalam kurun waktu yang lama** pada akun email masing masing diharapkan menghubungi kontak narahubung masing masing Lomba berikut:

• Narahubung Jaringan : https://t.me/CPITEXPOJARINGAN2020

• Narahubung *WebDev* : <u>https://t.me/CPITEXPOWEBDEVELOPMENT2020/</u>

• Narahubung Animasi : https://t.me/CPITEXPOANIMASI2020

• Narahubung Esai : https://t.me/CPESAIITEXPOUNJ2020

• Narahubung Desain Poster : https://t.me/CPITEXPODESAINPOSTER2020

- 6. **Login** ke sistem pada tautan berikut: https://itexpo-unj.com/login.html.
- 7. **Unggah** Pas foto ukuran 3x4 dan Kartu Pelajar untuk tingkat SMA/SMK/MA atau KTM untuk tingkat perguruan tinggi. Jika tidak memilki identitas resmi dari instasi bisa menggunakan Kartu Perpustakaan, Kartu Keanggotaan Ekstrakurikuler instansi terkait, atau surat keterangan dari sekolah/perguruan tinggi.
- 8. **Daftar lomba** dengan cara mengklik daftar pada lomba yang di inginkan.
- 9. Lakukan **pembayaran** sesuai dengan biaya **lomba yang diikuti** dengan cara transfer ke rekening yang tertera dibawah ini:

No. Rekening (006-00-1047633-5 (MANDIRI)) atas nama (Aprillia Rahma Puspitasari).

- 10. Konfirmasikan pembayaran pada Narahubung masing masing pada link telegram pada poin 5.
- 11. Unggah Bukti Transfer melalui https://itexpo-unj.com.
- 12. Tunggu hingga status "Menunggu Verifikasi" menjadi "Pembayaran Telah diverifikasi"

PROSEDUR PENDAFTARAN

13. Untuk memeriahkan IT EXPO, peserta diharapkan mengunggah foto menggunakan twibbon yang disediakan oleh panitia (LINK MENYUSUL) ke akun instagram masing - masing peserta dengan menggunakan caption yang akan disediakan panitia. Infromasi berikutnya akan diinfokan melalui grup peserta masing – masing lomba.



KETENTUAN KHUSUS LOMBA JARINGAN

A. Ketentuan Umum

- Setiap peserta yang mendaftar wajib membayar uang regristasi senilai Rp.25.000,- per orang ke No. Rekening (006-00-1047633-5 (MANDIRI)) atas nama (Aprillia Rahma Puspitasari).
- 2. Setelah melakukan pendaftaran dan pembayaran diharapakan peserta segera mengonfirmasi pendaftaran untuk masuk ke grup Telegram Lomba Jaringan dengan format chat Nama Peserta_Instansi_Jaringan dan juga mengirimkan tangkapan layar/foto bukti pembayaran ke CP dibawah ini untuk bergabung kedalam grup Telegram Lomba Jaringan IT EXPO 2020.

Kontak Telegram: https://t.me/CPITEXPOJARINGAN2020

- 3. Uang pendaftaran yang telah dikirimkan tidak dapat dikembalikan.
- 4. Jumlah peserta dari tiap sekolah tidak dibatasi.
- 5. Peserta bersifat individu.
- 6. Peserta diwajibkan mengikuti seluruh kegiatan acara, prosedur dan ketentuan.
- 7. Lomba dilaksanakan secara *online*, peserta dapat mengunggah tugas yang diberikan ke Google Drive peserta dan men *submit link* Google Drive nya ke https://itexpo-unj.com.
- 8. Peserta yang mengikuti lomba hanya peserta yang telah terdaftar dan tidak dapat digantikan.
- 9. Keputusan panitia IT EXPO 2020 tidak dapat diganggu gugat tanpa alasan yang mendasar.

B. Ketentuan Khusus

Lomba Tahap Penyisihan Dilaksanakan pada 31 Oktober - 1 November 2020

Syarat Khusus:

- 1. Pelaksanaan Lomba dilaksanakan secara Online.
- 2. Peserta akan mengerjakan kuis dalam 60 menit dan mengerjakan studi kasus jaringan menggunakan Packet Tracer beserta laporannya sampai batas waktu ditentukan..
- 3. Bentuk kuis adalah pilihan ganda yang mengujikan pemahaman tentang konsep dari jaringan komputer dan administrasi server.
- 4. Bentuk soal studi kasus jaringan akan dikerjakan melalui packet tracer versi 7.3.0 (tidak boleh menggunakan versi dibawahnya) lalu dibuat laporan pengerjaannya.

KETENTUAN KHUSUS LOMBA JARINGAN

- 5. Penilaian akan dilakukan secara objektif sesuai dengan kesesuaian soal.
- 6. Tugas disimpan dengan format nama: Nama peserta_Asal sekolah_IT EXPO 2020_Lomba yang diikuti (contoh:Fajar_SMK XX_IT EXPO 2020_Jaringan) lalu peserta mengunggah hasil lomba ke Google Drive peserta dan memberikan link unduh dengan men *submit* pada https://itexpo-unj.com.
- 7. Untuk informasi lebih lengkap akan diberikan saat Technical Meeting.

Lomba Tahap Final Dilaksanakan pada 25 November 2020

Syarat Khusus:

- 1. Pelaksanaan Lomba dilaksanakan secara Online.
- 2. Tugas diunggah ke Google Drive peserta dan memberikan link unduh dengan men *submit* pada https://itexpo-unj.com.
- 3. Lomba dimulai jam 09.00 WIB.
- 4. Peserta paling lambat hadir 30 menit sebelum lomba di mulai.
- 5. Pada tahap ini peserta akan diberikan dua soal, pertama adalah soal tahap konfigurasi jaringan Cisco, dan *trouble shooting* jaringan Cisco dengan menggunakan Packet Tracer 7.3.0 (terbaru) secara Online.
- 6. Penilaian akan dilakukan secara objektif sesuai dengan kesesuaian soal.
- 7. Untuk informasi lebih lanjut akan diberikan saat *Technical Meeting* Finalis.

C. Kriteria Penilaian

Babak Penyisihan

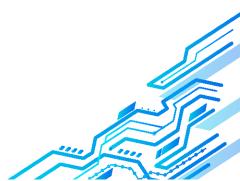
No	Penilaian	Bobot
1	Konfigurasi dan Laporan	70 + 10
2	Teori Pilihan Ganda	20
	Total Bobot	100



KETENTUAN KHUSUS LOMBA JARINGAN

Babak Final

No	Penilaian	Bobot
1	TroubleShooting PKA	50
2	Konfigurasi PKA	50
	Total Bobot	100



A. Ketentuan Umum

- Setiap perwakilan tim yang mendaftar wajib membayar uang regristasi senilai Rp.70.000,- per tim ke
 No. Rekening (006-00-1047633-5 (MANDIRI)) atas nama (Aprillia Rahma Puspitasari).
- 2. Setelah melakukan pendaftaran dan pembayaran diharapkan perwakilan tim segera mengkonfirmasi pendaftaran untuk masuk ke grup Telegram Lomba Web Development dengan format chat Nama Tim_Instansi_Judul Karya_WebDev dan juga mengirimkan tangkapan layar/foto bukti pembayaran ke CP dibawah ini untuk bergabung kedalam grup Telegram Lomba Web Development IT EXPO 2020.

Kontak Telegram: https://t.me/CPITEXPOWEBDEVELOPMENT2020/

- 3. Peserta adalah Siswa/i SMK/MAK sederajat se-Pulau Jawa dan masih berstatus pelajar aktif, dibuktikan dengan scan Kartu Pelajar yang masih aktif yang diunggah saat proses pendaftaran.
- 4. Jika tidak memiliki Kartu Pelajar maka dapat menggunakan tanda pengenal lain seperti: Kartu Perpustakaan, Kartu Keanggotaan Ekstrakurikuler sekolah terkait, dan juga surat.
- 5. Peserta lomba adalah tim beranggotakan 3 orang Siswa/i SMK/MAK sederajat.
- 6. Peserta mengikuti prosedur pendaftaran pada form yang telah ditentukan dan melengkapi data pendaftaran dengan benar. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur.
- 7. Peserta diberikan waktu pengerjaan sesuai dengan ketentuan yang telah diberikan oleh panitia.
- 8. Peserta yang telat mengumpulkan karya dari waktu yang telah ditentukan dianggap gugur oleh panitia.
- 9. Peserta yang telah mengisi formulir pendaftaran tetapi tidak mengumpulkan hasil karya pada tahap penyisihan akan dianggap mengundurkan diri dan otomatis gugur pada perlombaan.
- 10. Apabila ditemukan tindakan kecurangan atau pelanggaran, panitia lomba Web Development IT EXPO 2020 berhak mendiskualifikasi peserta ataupun mencabut gelar juara jika diketahui melanggar ketentuan dan peraturan lomba.
- 11. Peserta bersedia dan wajib mengikuti seluruh rangkaian acara dan ketentuan perlombaan.
- 12. Keputusan Panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- 13. Ketentuan dan persyaratan yang belum tercantum didalam buku panduan akan ditambahkan di kemudian hari apabila diperlukan.

B. Petunjuk Pelaksanaan

- 1. Pelaksanaan lomba terdiri dari 2 tahap, yaitu **tahap penyisihan** dan **tahap final**. Pada **tahap penyisihan**, peserta diwajibkan untuk membuat sebuah website dengan tema lomba yang telah ditetapkan oleh panitia. Waktu yang diberikan untuk pengumpulan karya pada saat pelaksanaan tahap penyisihan adalah **7 hari**.
- 2. Setelah tahap penyisihan berakhir, akan dicari **5 besar terbaik** untuk masuk ke **tahap final** (**presentasi**). Waktu yang diberikan kepada masing-masing finalis untuk mempresentasikan hasil karyanya yaitu sebanyak **25 menit**. Dengan rincian **2 menit** untuk persiapan, **8 menit** untuk presentasi dan tanya jawab dengan dewan juri selama **15 menit**.

C. Ketentuan Karya

- 1. Hasil karya yang dibuat merupakan hasil sendiri(orisinil), belum pernah dipublikasikan kepada pihak manapun dan belum pernah disertakan dalam lomba lain yang sejenis serta dibuktikan dengan melampirkan "Surat Pernyataan Orisinalitas Karya" (di-scan) dan diunggah saat pengumpulan karya. Surat Orisinalitas Karya dapat diunduh melalui https://bit.ly/SURATORISINALITASITEXPO2020.
- 2. Karya yang dibuat harus sesuai dengan tema yang ditentukan.
- 3. Hasil karya merupakan sebuah web dinamis.
- 4. Hasil karya tidak boleh menyinggung unsur SARA, pornografi ataupun bertentangan dengan norma hukum yang berlaku.
- 5. Metode pemrograman website harus "Pemrograman Berorientasi Objek".
- 6. Data-data yang digunakan pada website dapat bersifat fiktif.
- 7. Peserta dilarang menggunakan *lorem ipsum* untuk mengisi konten pada website.
- 8. Peserta diperbolehkan menggunakan framework.
- 9. Peserta dilarang menggunakan template dari orang lain.
- 10. Website yang dibuat oleh peserta harus interaktif dan informatif.
- 11. Hasil karya akan tetap menjadi hak milik peserta, namun panitia juga berhak atas karya peserta sebatas arsip dan media promosi dan publikasi.

- 12. Segala hal yang berkaitan dengan penggunaan *closed-source library/plugin/konten* apapun menjadi tanggung jawab peserta lomba.
- 13. Konten Website
 - a. Sub tema "Ekonomi Kerakyatan".
 - Home: Informasi umum website.
 - Laman Produk: Berisikan mengenai seluruh list kategori produk dan ulasan dari pembeli.
 - Laman Pembayaran: Berisi barang apa saja yang ingin dibeli oleh pengguna beserta harga dan metode pembayaran yang dapat digunakan.
 - Tentang Kami: Berisi kontak dari toko yang terdiri dari alamat toko, alamat surel, media sosial(wajib disertakan dengan ikon).
 - Lain-lain: Peserta dapat menambahkan konten lain sesuai kebutuhannya.
 - b. Sub tema "Pengenalan Wisata Nasional".
 - Home: Informasi umum website.
 - Laman Situs Wisata: Berisikan mengenai seluruh list kategori wisata dan ulasan dari pengunjung.
 - Provinsi/Daerah: Berisi mengenai seluruh list wisata berdasarkan kategori provinsi/daerah.
 - Tentang Kami: Berisi kontak dari agen yang terdiri dari alamat agen, alamat surel, media sosial(wajib disertakan dengan ikon).
 - Lain-lain: Peserta dapat menambahkan konten lain sesuai kebutuhannya.
 - c. Sub tema "Pelestarian Cagar Budaya"
 - Home: Informasi umum website.
 - Laman Kebudayaan: Berisikan mengenai seluruh list kategori kebudayaan di Indonesia.
 - Laman Situs Bersejarah: Berisi mengenai seluruh list situs bersejarah di Indonesia.
 - Provinsi/Daerah: Berisi mengenai seluruh list situs bersejarah berdasarkan kategori provinsi/daerah.
 - Tentang Kami: Berisi kontak yang terdiri dari alamat surel, media sosial(wajib disertakan dengan ikon).
 - Lain-lain: Peserta dapat menambahkan konten lain sesuai kebutuhannya.

14. Fitur-Fitur website.

- a. Sub tema "Ekonomi Kerakyatan".
 - Dapat menampilkan list produk yang sesuai dengan kategorinya.
 - Dapat menampilkan halaman detail produk.
 - Dapat menampilkan detail pembelian dan metode pembayaran.
 - Serta fitur lainnya sesuai dengan keinginan peserta.
- b. Sub tema "Pengenalan Wisata Nasional".
 - Dapat menampilkan list wisata yang sesuai dengan kategorinya.
 - Dapat menampilkan halaman detail wisata.
 - Dapat menampilkan halaman wisata daerah terkait.
 - Serta fitur lainnya sesuai dengan keinginan peserta.
- c. Sub tema "Pelestarian Cagar Budaya".
 - Dapat menampilkan list kebudayaan yang sesuai dengan kategorinya.
 - Dapat menampilkan list situs bersejarah yang sesuai dengan kategorinya.
 - Dapat menampilkan halaman detail Cagar Budaya Nasional.
 - Serta fitur lainnya sesuai dengan keinginan peserta.

D. Kriteria Penilaian

1. Lomba Web Development IT EXPO 2020 memiliki sistem penilaian berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tahap Penyisihan

Desain, interface, layout, navigasi:	20%
Fitur, inovasi, interaktif:	25%
Kesesuaian dengan Tema:	20%
Konten Data	15%
Estetika, fungsionalitas	20%



Tahap Final

Presentasi : 40%

Tanya Jawab : 60%

2. Total nilai akhir dengan nilai tertinggi akan mendapatkan peringkat pertama.

3. Keputusan Dewan Juri bersifat mutlak.



A. Ketentuan Umum

- 1. Setiap peserta yang mendaftar wajib membayar uang regristasi senilai **Rp.25.000,-** per orang ke No. Rekening (006-00-1047633-5 (MANDIRI)) atas nama (Aprillia Rahma Puspitasari).
- 2. Setelah melakukan pendaftaran dan pembayaran diharapakan peserta segera mengonfirmasi pendaftaran untuk masuk ke grup Telegram Lomba Animasi dengan format chat Nama Peserta_Instansi_ Judul Storyboard & Animasi _Animasi dan juga mengirimkan tangkapan layar/foto bukti pembayaran ke CP dibawah ini untuk bergabung kedalam grup Telegram Lomba Animasi IT EXPO 2020.

Kontak Telegram : https://t.me/CPITEXPOANIMASI2020

- 3. Uang pendaftaran yang telah dikirimkan tidak dapat dikembalikan.
- 4. Jumlah peserta dari tiap sekolah tidak dibatasi.
- 5. Peserta bersifat individu.
- 6. Peserta diwajibkan mengikuti seluruh kegiatan acara, prosedur dan ketentuan.
- 7. Lomba dilaksanakan secara online, peserta dapat mengunggah hasil karya ke Google Drive peserta dan men *submit* linknya ke website https://itexpo-unj.com. Dengan format subjek : Nama peserta_Asal sekolah_IT EXPO 2020_Lomba yang diikuti (contoh:Fajar_SMK XX_IT EXPO 2020_Animasi).
- 8. Peserta yang mengikuti lomba hanya peserta yang telah terdaftar dan tidak dapat digantikan.
- 9. Keputusan panitia IT EXPO 2020 tidak dapat diganggu gugat tanpa alasan yang mendasar.
- 10. Setiap peserta wajib menandatangani surat pernyataan orisinalitas karya https://bit.ly/SURATORISINALITASITEXPO2020 dan diunggah ke Google Drive bersama dengan karya lomba.
- 11. Peserta mengunggah video proses pembuatan karya (diunggah pada saat pengumpulan karya). Untuk pembuktian keorisinalitasan karya
- 12. Animasi berupa Film Animasi bukan Slide Animasi.
- 13. Animasi harus dibuat sendiri tanpa bantuan orang lain.
- 14. Animasi belum pernah diikutsertakan dalam perlombaan manapun.
- 15. Karya animasi berupa 2 Dimensi (2D) berdurasi 2-5 menit.

- 16. Tidak melanggar hak cipta, baik dari objek, karakter ataupun suara yang akan digunakan pada film animasi.
- 17. Setiap peserta hanya diperbolehkan membuat 1 karya.
- 18. Hak cipta karya tetap menjadi milik peserta.
- 19. Jika dikemudian hari ditemukan bukti bahwa karya pemenang diragukan keasliannya, maka penyelenggara berhak membatalkan dan menarik penghargaan dan hadiah yang sudah diberikan.
- 20. Dengan mengikuti lomba ini, peserta memberikan hak kepada panitia untuk menggunakan animasi untuk keperluan publikasi lomba, dokumentasi dan pemutaran film yang akan dimanfaatkan dalam acara IT EXPO 2019.

B. Ketentuan Khusus

Lomba Tahap Penyisihan Dilaksanakan pada Minggu 25 oktober - Senin 26 oktober 2020 Syarat Khusus:

- 1. Pelaksanaan Lomba dilaksanakan secara Online.
- 2. Peserta diharuskan untuk membuat storyboard sampai batas waktu yang ditentukan. Jika pengumpulan storyboard diluar batas waktu yang ditentukan peserta dianggap gugur.
- 3. Tema storyboard "My Struggle as a Developer During The Pandemic".
- 4. Peserta membuat deskripsi singkat tentang cerita yang mau dibuat (diunggah pada saat pengumpulan storyboard).
- Peserta mengunggah hasil karya bersama dengan surat orisinalitas ke Google Drive peserta dan men submit linknya ke website https://itexpo-unj.com. Dengan format subjek: Nama peserta_Asal sekolah_IT EXPO 2020_Lomba yang diikuti (contoh:Fajar_SMK XX_IT EXPO 2020_Animasi).
- 6. Karya Storyboard disimpan dengan nama: Nama_Asal Sekolah_Judul Storyboard & Animasi.
- 7. Karya tidak boleh mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan).
- 8. Hasil karya diunggah ke Google Drive peserta dan men *submit* linknya ke website https://itexpo-unj.com.

- Setiap peserta wajib menandatangani surat pernyataan orisinalitas karya https://bit.ly/SURATORISINALITASITEXPO2020 dan diunggah ke Google Drive bersama dengan karya lomba.
- 10. Untuk informasi lebih lengkap akan diberikan saat *Technical Meeting*.
- 11. Peserta mengunggah video proses pembuatan karya (diunggah pada saat pengumpulan karya) untuk membuktikan keorisinalitas karya.

Lomba Tahap 2 Dilaksanakan pada Sabtu 7 November 2020- Minggu 8 November 2020 Syarat Khusus:

- 1. Pelaksanaan Lomba dilaksanakan secara Online.
- Hasil karya diunggah ke Google Drive peserta dan men submit linknya ke website https://itexpo-unj.com. Dengan format subjek : Nama peserta_Asal sekolah_IT EXPO 2020_Lomba yang diikuti (contoh:Fajar_SMK XX_IT EXPO 2020_Animasi).
- 3. Karya Storyboard disimpan dengan nama: Nama_Asal Sekolah_Judul Storyboard & Animasi.
- 4. Setiap peserta wajib menandatangani surat pernyataan orisinalitas karya https://bit.ly/SURATORISINALITASITEXPO2020 dan diunggah ke Google Drive bersama dengan karya lomba.
- 5. Peserta mengunggah video proses pembuatan karya (diunggah pada saat pengumpulan karya) untuk membuktikan keorisinalitas karya.
- 6. Format file adalah mp4.
- 7. Resolusi video animasi minimal 480p.

Lomba Final dilaksanakan Rabu 25 November 2020

Syarat khusus:

- 1. Pelaksanaan Lomba dilaksanakan secara Online.
- 2. Pada tahap ini peserta akan mempresentasikan hasil karya peserta .

- 3. Platform yang digunakan adalah google meet, dan harap menyediakan media pendukung presentasi secara pribadi.
- 4. Bila ada ganguan teknis yang berasal dari peserta seperti : ganguan sinyal,laptop mati seketika dll. Bila 1x diberi peringatan, 2x diberi peringatan juga, 3x diskip ke urutan akhir. Namun saat akhir boleh presentasi ulang melanjutkan darimana terakhir dia presentasi.
- 5. Semua peserta diwajibkan on camera selama proses presentasi berlangsung (Background tidak yang aneh aneh,bila ingin gunakan boleh menggunakan background polos).
- 6. Peserta diharapkan tidak datang terlambat.
- 7. Jika ingin meninggalkan google meet/ ada keperluan lain yang mendesak mohon meminta izin kepada panitita.
- 8. Format nama user google meet Nomor urut_Nama_Asal sekolah (Contoh : 01_Azka_SMA XX).

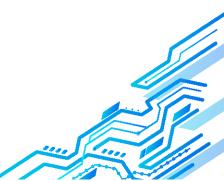
C. Kriteria Penilaian

Babak 1 (Story Board):

No	Yang Dinilai	Bobot
1	Kesekuaian cerita dengan tema yang diberikan	Maks 35 Poin
2	Kerapihan	Maks 30 Poin
3	Kreativitas dalam pembuatan cerita	Maks 35 Poin
	Maksimal poin yang bisa didapat	100 Poin

Pinalti:

1. Jika format nama file (Nama peserta_Asal sekolah_IT EXPO 2020_Lomba yang diikuti) tidak sama poin dikurangi (-10 poin)



Babak 2 (Animasi):

No	Yang Dinilai	Bobot
1	Kesesuian Komposisi Grafis Dengan Audio	Maks 25 poin
2	Kombinasi Warna dan Efek visual yang ditampilkan	Maks 20 poin
3	Pesan yang tersampaikan ke pembaca dapat memberikan dampak	Maks 35 poin
4	Kreativitas dalam pengeksekusian storyboard ke animasi	Maks 20 poin
	Maksimal poin yang bisa didapat	100 poin

Pinalti:

- 1. Jika format file tidak sama (.mp4) poin dikurangi (-15 poin)
- 2. Cerita dalam animasi tidak sesuai dengan storyboard yang dibuat (-25 poin)

Babak 3 (Presentasi):

(Poin didapat dari Pertanyaan yang diberikan juri)

No	Yang Dinilai	Bobot
1	Pertanyaan dari juri	
2	Pertanyaan dari juri	
3	Pertanyaan dari juri	
	Maksimal poin yang bisa didapat	100 poin

Pinalti:

- Peserta datang terlambat dari batas waktu yang ditentukan tanpa ada keterangan yang jelas (30 Poin)
- 2. Menggunakan Bahasa yang tidak sesuai (-10 poin)
- 3. Meninggalkan google meet tanpa ada alas an yang jelas (20 poin)

Penilaian akhir diambil dari nilai:

1. Babak pertama diambil 30 %:

jika mendapat poin maksimal: $30\% \times 100 = 30$

2. Babak kedua diambil 50 %

Jika mendapat poin maksimal : $50\% \times 100 = 50$

3. Babak ketiga diambil 20 %

Jika mendapat poin maksimal: 20% x 100 = 20

Jadi total poin maksimal yang bisa didapat : 30 + 50 + 20 = 100

A. Ketentuan Umum

- 1. Setiap peserta yang mendaftar wajib membayar uang regristasi senilai **Rp.25.000,-** per orang ke **No. Rekening** (006-00-1047633-5 (MANDIRI)) atas nama (Aprillia Rahma Puspitasari).
- 2. Setelah melakukan pendaftaran dan pembayaran diharapakan peserta segera mengkonfirmasi pendaftaran untuk masuk ke grup Telegram Lomba Esai dengan format chat Nama Peserta_Judul Esai_Perguruan Tinggi dan juga mengirimkan tangkapan layar/foto bukti pembayaran ke CP dibawah ini untuk bergabung kedalam grup Telegram Lomba Esai IT EXPO 2020.

Kontak Telegram : https://t.me/CPESAIITEXPOUNJ2020

- 3. Peserta merupakan mahasiswa (D3/D4/S1) aktif di perguruan tinggi negeri atau swasta di Indonesia dibuktikan dengan scan Kartu Tanda Mahasiswa atau surat keterangan dari perguruan tinggi yang bersangkutan.
- 4. Peserta lomba esai yaitu individu.
- 5. Jumlah peserta dari perguruan tinggi tidak dibatasi.
- 6. Setiap peserta hanya boleh mengirimkan maksimal 2 karya, dengan ketentuan hanya salah satu karya yang akan dipilih menjadi kandidat finalis/juara.
- 7. Jenis naskah esai yang dibuat adalah opini bebas dengan berdasarkan referensi ilmiah.
- 8. Naskah esai yang dikirimkan merupakan karya asli serta belum pernah dipublikasikan atau menjadi juara pada event lomba esai sebelumnya.
- 9. Naskah tidak boleh mengandung unsur SARA dan Plagiarism.
- 10. Segala bentuk kecurangan dalam perlombaan ini akan mendapakan sanksi berupa diskualifikasi.
- 11. Keputusan dewan juri dan panitia bersifat mutlak, mengikat, dan tidak dapat diganggu gugat.
- 12. Tema Lomba Esai IT EXPO 2020
 - a. Tema utama:

Local Developer Pride: Optimalisasi Peran Developer Lokal di Dunia Industri Guna Meningkatkan Taraf Perekonomian Indonesia Di Era Kenormalan Baru

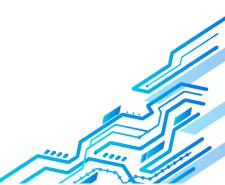
b. Sub tema:

- Pendidikan Teknologi Informasi Bagi Generasi Muda Guna Menyiapkan Developer Lokal Dalam Persaingan Industri Teknologi Indonesia
- Peran Serta Developer Lokal Dalam Mensosialisasikan Rutinitas Sehari-hari Era Kenormalan Baru Bagi Masyarakat Indonesia

B. Ketentuan Khusus

- Naskah disimpan dalam bentuk PDF dengan nama file: Nama Peserta_Judul Esai_Perguruan
 Tinggi. Contoh: Nana Silvia_Meningkatkan Dominasi/Kekuatan Developer Lokal Dalam Pasar
 Teknologi_Universitas Negeri Jakarta.
- Surat Pernyataan Orisinalitas disimpan dalam bentuk PDF dengan nama file: Nama Peserta_Orisinalitas_Perguruan Tinggi. Surat Pernyataan Orisinalitas dapat diunduh di laman ketentuan lomba. Surat dapa diunduh pada link berikut: https://bit.ly/SURATORISINALITASITEXPO2020.
- 3. Naskah Esai beserta Surat Pernyataan Orisinalitas dijadikan satu dalam bentuk .rar dengan format penamaan file tidak boleh mengandung spasi bisa digantikan dengan menggunakan *underscore* dan dikirim atau di *submit* ke website https://itexpo-unj.com dengan subjek sesuai nama file naskah esai. Contoh: Achmad Gifari Universitas Negeri Jakarta Lomba Esai IT EXPO 2020.rar
- Peserta yang telah mengirim karya wajib melakukan konfirmasi ke panitia dengan format: Nama Peserta_Perguruan Tinggi_Lomba Esai IT EXPO 2020. Contoh: Nana_Universitas Negeri Jakarta _Lomba Esai IT EXPO 2020.

CP Konfirmasi Pengiriman Naskah: https://t.me/CPESAIITEXPOUNJ2020
Batas akhir pengumpulan tanggal 19 November 2020 pukul 23.59 WIB.



C. Kriteria Penilaian

Ketentuan penilaian naskah esai adalah sebagai berikut:

Aspek Penilaian	Bobot (%)
Kesesuaian Naskah Dengan Tema	20%
Kedalaman Materi (Penggunaan Referensi Terbaru)	30%
Kedalaman Analisis, Logika Menulis dan Kreativitas Gagasan	30%
Kesesuaian dengan Ketentuan dan Format Penulisan	20%

D. Sistematika Penilaian

Ketentuan Penulisan:

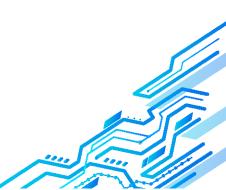
• Ukuran kertas : A4

• Jenis huruf : Times New Roman

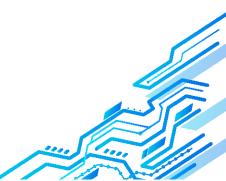
Ukuran Font : 12 Spasi : 1.5

• Margin : atas 3, bawah 3, kiri 4, kanan 3

- 1. Naskah esai ditulis dengan tata bahasa dan ejaan sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).
- 2. Peserta dapat memilih salah satu dari tema atau subtema yang telah ditentukan. Tema yang dipilih ditulis di pojok kiri atas halaman, rata kanan-kiri.
- 3. Judul esai bebas tetapi tetap sesuai dengan tema atau subtema yang telah ditentukan. Font judul berukuran 14pt, diletakkan di tengah halaman, dan ditebalkan (**Bold**).
- 4. Nama Penulis esai diletakkan di bawah judul dengan ukuran font 12.
- 5. Isi naskah esai ditulis dengan format rata kanan-kiri (*justify*).
- 6. Naskah esai merupakan gagasan orisinil peserta dan tidak pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam lomba-lomba atau event lainnya.



- 7. Naskah esai minimal berisi 3 halaman dan maksimal 5 halaman tidak termasuk Daftar Pustaka. Peserta wajib melampirkan referensi penulisan esai pada Daftar Pustaka menggunakan versi APA atau HARVARD.
- 8. Naskah esai tidak mengandung hal-hal yang menyebabkan provokasi dan tidak mengandung unsur SARA.
- 9. Contoh penulisan naskah esai dapat dilihat pada Lampiran 1.
- 10. Naskah esai bukan merupakan terjemahan maupun plagiasi baik sebagian maupun keseluruhan dari naskah esai yang telah ada sebelumnya. Jika terdapat plagiasi maka naskah esai akan didiskualifikasi
- 11. Naskah esai yang diikutsertakan akan menjadi hak panitia IT EXPO 2020 dan boleh dipublikasikan secara resmi dengan tetap mencantumkan nama penulis esai.
- 12. Ketentuan-ketentuan yang telah dijabarkan dapat sewaktu-waktu diubah sesuai kebutuhan dengan memberikan pemberitahuan yang jelas kepada para peserta.



KETENTUAN KHUSUS LOMBA POSTER

A. Ketentuan Umum

- Setiap peserta yang mendaftar wajib membayar uang regristasi senilai Rp.25.000,- per orang ke No. Rekening (006-00-1047633-5 (MANDIRI)) atas nama (Aprillia Rahma Puspitasari).
- 2. Setelah melakukan pendaftaran dan pembayaran diharapakan peserta segera mengkonfirmasi pendaftaran untuk masuk ke grup Telegram Lomba Poster dengan format chat Nama Peserta_Instansi_Poster dan juga mengirimkan tangkapan layar/foto bukti pembayaran ke CP dibawah ini untuk bergabung kedalam grup Telegram Lomba Desain Poster IT EXPO 2020.

Kontak Telegram: https://t.me/CPITEXPODESAINPOSTER2020

- 3. Uang pendaftaran yang telah dikirimkan tidak dapat dikembalikan.
- 4. Peserta lomba bersifat individual.
- 5. Peserta bersedia dan wajib mengikuti seluruh rangkaian acara, prosedur dan ketentuan perlombaan.
- 6. Peserta yang mengikuti lomba merupakan peserta yang sudah terdaftar dan tidak boleh digantikan oleh orang lain selama perlombaan berlangsung.
- 7. Surat Orisinalitas dapat diunduh di link berikut: https://bit.ly/SURATORISINALITASITEXPO2020.
- 8. Lomba dilaksanakan secara online, peserta dapat mengunggah hasil karya dan surat orisinalitas pada satu folder diberi nama ITEXPO2020_Desain Poster_Nama Peserta_Asal Sekolah pada Google Drive masing masing dan mengirimkan link Google Drive untuk di submit ke website https://itexpo-unj.com.
- 9. Setelah mengirimkan hasil karya, peserta diharuskan mengunggah hasil karyanya di Instagram dan menandai akun Instagram @itexpo uni pada unggahan tersebut.

B. Ketentuan Karya

- Tema Poster: "Local Developer Brand Design".
 Maksud dari tema ini adalah bagaimana seorang developer dapat mendesain produk semenarik mungkin agar dapat meningkatkan daya beli barang yang dijual sehingga dapat membuktikan bahwa produk lokal tidak kalah kualitasnya dengan produk luar.
- 2. Poster dibuat dalam bentuk softcopy dengan ketentuan sebagai berikut:

KETENTUAN KHUSUS LOMBA POSTER

• Format : JPEG/PNG.

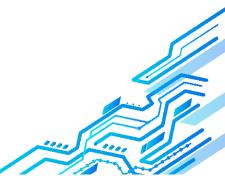
• Ukuran : Kertas A4 (2480 x 3508 pixel)

• Resolusi: 300 ppi

• Mencantumkan logo IT EXPO pada pojok atasi kiri poster, logo asal sekolah pada pojok atas kanan poster dan nama peserta pada bagian bawah poster

Logo IT Expo dapat diunduh pada link drive:
 https://drive.google.com/drive/folders/1fqUnAinl_Baz9pNHwPvL4yv9jen_-
 FDm?usp=sharing

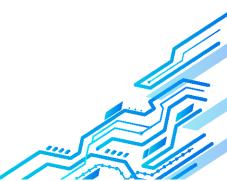
- 3. Karya poster disimpan dengan format: Nama Peserta_Asal Sekolah_Judul Poster
- 4. Karya poster tidak boleh mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan).
- 5. Peserta diperbolehkan menggunakan *software* Freehand, Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan lain-lain.
- 6. Hak cipta karya tetap menjadi milik peserta
- 7. Foto, grafis, dan lain sejenisnya tidak melanggar hak cipta.
- 8. Jika dikemudian hari ditemukan bukti bahwa karya pemenang diragukan keasliannya, maka penyelenggara berhak membatalkan dan menarik penghargaan/hadiah yang sudah diberikan.



KETENTUAN KHUSUS LOMBA POSTER

C. Kriteria Penilaian

No.	Indikator	Kriteria	Bobot Penilaian
1.	Orisinalitas	 Ide yang bersifat asli Tidak ada Plagiarisme Belum pernah dipublikasikan 	20%
2.	Kesesuaian tema	Ruang Lingkup Kampanye Positif (Preventif, promotif, kuratif, persuasif dan lainnya); Kedalaman Eksplorasi; Faktual	25%
3.	Visualisasi	Komposisi Konten dan Gambar (keterbacaan dan warna) Daya Tarik (Penggunaan symbol, gambar, dan lainnya) Estetika Kesesuain karya dengan Format yang telah ditentukan	30%
4.	Pesan yang disampaikan	 Edukatif (Pengaruh Positif) Informatif dan mudah dipahami Memberikan Nilai/Value, (Bahasa, katakata yang bijak) 	25%





Tema: Pendidikan Teknologi Informasi Bagi Generasi Muda Guna Menyiapkan Developer Lokal Dalam Persaingan Industri Teknologi Indonesia

Meningkatkan Dominasi/Kekuatan Developer Lokal Dalam Pasar Teknologi

Harnum Aryanti								

