



IT EXPO

BUKU PANDUAN

# IT EXPO

2020



LOCAL  
DEVELOPER  
PRIDE



[ft.unj.ac.id/itexpo](http://ft.unj.ac.id/itexpo)



[itexpo\\_unj](https://www.instagram.com/itexpo_unj)



[itexpo\\_unj](https://twitter.com/itexpo_unj)



[itexpo@unj.ac.id](mailto:itexpo@unj.ac.id)

## 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 memberitahu 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 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 mengerjakan penyelesaian 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 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	<b>21 September-23 Oktober 2020</b>
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
<i>Technical Meeting Final</i>	24 November 2020
Presentasi Finalis	25 November 2020
bPengumuman Juara	26 November 2020

- **Lomba Jaringan**

KEGIATAN	TANGGAL
Pendaftaran Peserta	<b>21 September-23 Oktober 2020</b>
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
<i>Technical Meeting</i>	24 November 2020
Tahap Final	25 November 2020
Pengumuman Juara	26 November 2020



## TIMELINE KEGIATAN

- **Lomba Web Development**

KEGIATAN	TANGGAL
Pendaftaran Peserta	<b>21 September - 23 Oktober 2020</b>
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
<i>Technical Meeting</i>	14 November 2020
Presentasi Finalis	16 November 2020
Pengumuman Juara	26 November 2020

- **Lomba Esai**

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

- **Lomba Desain Poster**

KEGIATAN	TANGGAL
Pendaftaran dan Pengumpulan Karya	<b>21 September-19 November 2020</b>
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 memiliki 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://itexpo-unj.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, orisinal 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 masing-masing.



## 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 sewaktu-waktu. Segala perubahan yang terjadi akan diberitahukan melalui website resmi IT EXPO UNJ 2020.
- 

## PROSEDUR PENDAFTARAN

1. 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* : <https://t.me/CPITEXPOWEBDEVELOPMENT2020/>
  - 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 memiliki identitas resmi dari instansi 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. Informasi berikutnya akan diinfokan melalui grup peserta masing – masing lomba.

## KETENTUAN KHUSUS LOMBA JARINGAN

### A. Ketentuan Umum

1. Setiap peserta yang mendaftar wajib membayar uang rekrutasi 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 diharapkan 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	<i>TroubleShooting</i> PKA	50
2	Konfigurasi PKA	50
<b>Total Bobot</b>		<b>100</b>

## KETENTUAN KHUSUS LOMBA WEB DEVELOPMENT

### A. Ketentuan Umum

1. Setiap perwakilan tim yang mendaftar wajib membayar uang registrasi 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.



## KETENTUAN KHUSUS LOMBA WEB DEVELOPMENT

### 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.

## KETENTUAN KHUSUS LOMBA WEB DEVELOPMENT

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.

## KETENTUAN KHUSUS LOMBA WEB DEVELOPMENT

### 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%

## KETENTUAN KHUSUS LOMBA WEB DEVELOPMENT

### **Tahap Final**

Presentasi : 40%

Tanya Jawab : 60%

- 
2. Total nilai akhir dengan nilai tertinggi akan mendapatkan peringkat pertama.
3. Keputusan Dewan Juri bersifat mutlak.

## KETENTUAN KHUSUS LOMBA ANIMASI

### A. Ketentuan Umum

1. Setiap peserta yang mendaftar wajib membayar uang rekrutasi 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 diharapkan 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.



## KETENTUAN KHUSUS LOMBA ANIMASI

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 ).
5. 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>.

## KETENTUAN KHUSUS LOMBA ANIMASI

9. 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*.
2. 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 .

## KETENTUAN KHUSUS LOMBA ANIMASI

- Platform yang digunakan adalah google meet, dan harap menyediakan media pendukung presentasi secara pribadi.
- Bila ada gangguan teknis yang berasal dari peserta seperti : gangguan 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.
- Semua peserta diwajibkan on camera selama proses presentasi berlangsung ( Background tidak yang aneh aneh,bila ingin gunakan boleh menggunakan background polos).
- Peserta diharapkan tidak datang terlambat.
- Jika ingin meninggalkan google meet/ ada keperluan lain yang mendesak mohon meminta izin kepada panitita.
- Format nama user google meet Nomorurut\_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
	<b>Maksimal poin yang bisa didapat</b>	100 Poin

#### Pinalti :

- Jika format nama file ( **Nama peserta\_Asal sekolah\_IT EXPO 2020\_Lomba yang diikuti** ) tidak sama poin dikurangi ( -10 poin )

## KETENTUAN KHUSUS LOMBA ANIMASI

### Babak 2 (Animasi) :

No	Yang Dinilai	Bobot
1	Kesesuaian 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 pengekskusi storyboard ke animasi	Maks 20 poin
<b>Maksimal poin yang bisa didapat</b>		<b>100 poin</b>

#### 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	
<b>Maksimal poin yang bisa didapat</b>		<b>100 poin</b>

#### Pinalti :

1. 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 alasan 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 :  $20\% \times 100 = 20$

## KETENTUAN KHUSUS LOMBA ESAI

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

### A. Ketentuan Umum

1. Setiap peserta yang mendaftar wajib membayar uang rekrutasi 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 diharapkan 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/CPESAITEEXPOUNJ2020>
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 mendapatkan 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:



## KETENTUAN KHUSUS LOMBA ESAI

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

### B. Ketentuan Khusus

1. 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.
2. 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 dapat 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**
4. 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.**

## KETENTUAN KHUSUS LOMBA ESAI

### 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.

## KETENTUAN KHUSUS LOMBA ESAI

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

1. Setiap peserta yang mendaftar wajib membayar uang rekrutasi 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 diharapkan 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\_unj pada unggahan tersebut.

### B. Ketentuan Karya

1. 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 atas 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](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	1. Ide yang bersifat asli 2. Tidak ada Plagiarisme 3. Belum pernah dipublikasikan	20%
2.	Kesesuaian tema	1. Ruang Lingkup Kampanye Positif (Preventif, promotif, kuratif, persuasif dan lainnya); 2. Kedalaman Eksplorasi; 3. Faktual	25%
3.	Visualisasi	1. Komposisi Konten dan Gambar (keterbacaan dan warna) 2. Daya Tarik (Penggunaan symbol, gambar, dan lainnya) 3. Estetika 4. Kesesuaian karya dengan Format yang telah ditentukan	30%
4.	Pesan yang disampaikan	1. Edukatif (Pengaruh Positif) 2. Informatif dan mudah dipahami 3. Memberikan Nilai/Value, (Bahasa, kata-kata yang bijak)	25%

## LAMPIRAN 1. CONTOH PENULISAN NASKAH ESAI

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

[illegible]