



RULE BOOK ISHOT COMPETITION: IDEA ACTION



INFORMATION SYSTEM HOT TRENDS



Line OA : @pvw6666f
Instagram : ishot.kbmsi
Website : ishot.kbmsi.or.id





RULEBOOK ISHOT COMPETITION: IDEACTION 2017

DESKRIPSI LOMBA

ISHOT (Information System Hot Trends) pertama diselenggarakan sejak tahun 2016 oleh KBMSI (Keluarga Besar Mahasiswa Sistem Informasi) dari Universitas Brawijaya Fakultas Ilmu Komputer. Tahun ini adalah tahun emas bagi kalian para generasi muda tingkat SMA/SMK sederajat untuk bisa merasakan keseruan yang ada disalah satu rangkaian kegiatan **ISHOT (Information System Hot Trends)** yaitu **ISHOT COMPETITION: IDEACTION** ini. **ISHOT (Information System Hot Trends)** yaitu **ISHOT COMPETITION: IDEACTION** menggandeng seluruh siswa tingkat SMA/SMK sederajat yang tersebar diseluruh kota di Indonesia. Peserta akan tergabung dalam sebuah tim yang beranggotakan maksimal tiga orang yang berasal dari sekolah yang sama. Setiap tim yang terdaftar akan berkompetisi untuk memperebutkan gelar juara.

ISHOT COMPETITION: IDEACTION merupakan suatu kompetisi *ideaction* yang mengambil tema “**Mewarnai Perindustrian Indonesia dengan Solusi Teknologi Informasi yang Kreatif**” yang menguji kemampuan berfikir kritis para generasi muda untuk turut serta berpartisipasi memberikan kontribusi berupa ide-ide kreatif untuk dapat memecahkan permasalahan perindustrian yang ada pada saat ini. *Ideaction* sendiri yaitu memberikan ide-ide kreatif dan inovatif mengenai sebuah permasalahan yang ada dan diwujudkan dalam bentuk aksi nyata dengan pendekatan teknologi informasi. Peserta dituntut untuk memberikan ide kreatif yang dapat diterapkan kedalam *platform mobile apps* namun tidak sampai implementasi tetapi hanya berupa ide dan jika peserta lolos ke babak final maka diwajibkan untuk membuat gambaran *user interface* dari ide tersebut (dalam format foto seperti .jpg atau .png).

PENGHARGAAN

- Juara I
- Juara II
- Juara III



FASILITAS

Uang pembinaan, tropi dan sertifikat.





SYARAT DAN KETENTUAN

Berikut adalah syarat dan ketentuan peserta lomba *ISHOT COMPETITION: IDEACTION* :

1. Peserta *ISHOT COMPETITION: IDEACTION* adalah tim yang mengikuti mekanisme pendaftaran secara resmi di **www.ishot.kbmsi.or.id**.
2. Peserta *ISHOT COMPETITION: IDEACTION* adalah tim yang terdiri 2 sampai 3 orang yang bersekolah disekolah yang sama.
3. Peserta merupakan siswa SMA, SMK dan sederajat yang belum dinyatakan lulus dari sekolahnya saat pendaftaran.
4. Setiap sekolah boleh mengirimkan lebih dari satu tim.
5. Setiap peserta hanya boleh terdaftar di satu tim.
6. Setiap tim hanya boleh mengirimkan 1 ide.
7. Setiap tim harus terdiri dari anggota yang sama dengan anggota yang telah didaftarkan selama kompetisi berlangsung.
8. Peserta harus melunasi biaya pendaftaran sebesar Rp100.000/tim.
9. Aturan yang belum dicantumkan akan ditambahkan kemudian hari jika memang diperlukan.
10. Tim yang lolos sebagai finalis wajib menghadiri babak final *ISHOT COMPETITION: IDEACTION* di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya.

PANDUAN PENDAFTARAN

Berikut adalah panduan pendaftaran peserta *ISHOT COMPETITION: IDEACTION* :

ONLINE:

1. Periode registrasi : 20 Oktober – 9 November 2017
2. Melakukan pembayaran biaya pendaftaran sebesar Rp 100.000/tim ke nomor rekening berikut:

Nomor Rekening	: 0401573679
Jenis Bank	: Bank BNI
Atas Nama	: Sheila Maulidia

3. Ketua tim membuka halaman *website* **www.ishot.kbmsi.or.id**.
4. Ketua tim masuk ke menu *Events*, kemudian pilih sub menu ISHOT Comp : Ideaction.
5. Ketua tim membuat akun *website* dengan klik tombol Daftar Sekarang
6. Ketua tim mengisi Registration Form.
7. Setelah mempunyai akun ketua tim melakukan Login pada *website*.





8. Kemudian akan langsung diarahkan ke halaman Profil.
9. Ketua tim harus melengkapi biodata seluruh anggota tim pada menu Profil.
10. Untuk dapat melakukan edit data pada halaman Profil, setiap tim harus melakukan pembayaran dan mengupload bukti pembayaran pada menu Pembayaran (Detail pembayaran seperti yang telah disebutkan pada poin nomor 2).
11. Tim yang telah melakukan pembayaran dan mengupload bukti pembayaran akan diverifikasi oleh panitia dalam rentang waktu 24 (dua puluh empat) jam. Apabila belum diverifikasi dalam rentang waktu tersebut, peserta dapat menghubungi panitia melalui narahubung yang tertera pada buku panduan.
12. Peserta *ISHOT COMPETITION: IDEACTION* adalah tim yang telah diverifikasi dan melengkapi biodatanya.
13. Ketua tim melakukan Submit ide pada menu Ide.

JADWAL KOMPETISI

Kegiatan	Tanggal
Pendaftaran	Pendaftaran <i>ISHOT COMPETITION: IDEACTION</i> dapat dilakukan <i>online</i> dari tanggal 20 Oktober - 9 November 2017
Penyisihan (<i>Submit Ide</i>)	Babak penyisihan <i>ISHOT COMPETITION: IDEACTION</i> akan dilaksanakan dari tanggal 27 Oktober dan batas akhir pengumpulan ide pada tanggal 10 November 2017
Pengumuman Finalis	Peserta yang lolos ke tahap final akan diumumkan pada tanggal 17 November 2017 melalui <i>website</i> www.ishot.kbmsi.or.id
Technical Meeting	<i>Technical Meeting</i> untuk babak <i>final ISHOT COMPETITION: IDEACTION</i> akan dilaksanakan pada tanggal 24 November 2017 di gedung H ruang H1.6 Fakultas Ilmu Komputer (FILKOM), Universitas Brawijaya . Setiap tim diwajibkan mengirimkan minimal 1 orang anggota untuk menghadiri <i>Technical Meeting</i>
Final	Babak <i>final ISHOT COMPETITION: IDEACTION</i> akan diselenggarakan pada tanggal 25 November 2017 di gedung H ruang H1.6 Fakultas Ilmu Komputer (FILKOM), Universitas Brawijaya
Pengumuman Pemenang	Pemenang <i>ISHOT COMPETITION: IDEACTION</i> akan diumumkan selesai final kompetisi pada tanggal 25 November 2017 di gedung H ruang H1.6 Fakultas Ilmu Komputer (FILKOM), Universitas Brawijaya





PENYISIHAN (*Submit Ide*)

1. Babak penyisihan *ISHOT COMPETITION: IDEACTION* akan dilaksanakan dari **tanggal 27 Oktober** dan batas akhir pengumpulan ide pada tanggal **10 November 2017**.
2. Penyisihan dilakukan secara *online* dan diadakan serentak Seluruh SMA/SMK sederajat.
3. Pada babak penyisihan, peserta akan melakukan tahap *ideaction*. Yaitu memberikan ide-ide kreatif dan inovatif mengenai sebuah permasalahan sesuai tema yang diberikan, serta ide tersebut dapat diterapkan kedalam platform mobile apps namun tidak sampai implementasi tetapi hanya berupa ide.
4. Pada babak penyisihan tiap tim mengirimkan ide untuk membuat sebuah aplikasi dengan tema **"Mewarnai Perindustrian Indonesia dengan Solusi Teknologi Informasi yang Kreatif"**
5. Ketentuan **submit ide** sebagai berikut:
 - Ide harus berhubungan dengan tema yang telah ditentukan.
 - Ide aplikasi dikumpulkan dalam bentuk presentasi (.ppt atau .pptx).
 - Di dalam file presentasi harus ada Nama tim, Nama seluruh anggota, asal sekolah.
 - File presentasi maksimal tidak lebih dari 15 halaman.
 - Di dalam file presentasi tidak boleh terdapat file video.
 - Desain file presentasi sekreatif dan semenarik mungkin.
 - Isi konten yang akan disajikan di dalam file presentasi dibebaskan, usahakan semenarik mungkin.
 - File presentasi disimpan dengan format nama **"IDEACTION_[NamaTim]_ISHOT.ppt"** untuk format file .ppt atau **"IDEACTION_[NamaTim]_ISHOT.pptx"** untuk format file .pptx.
 - Membuat tampilan **mock-up** desain aplikasi dengan *platform mobile apps* jika peserta lolos dalam tahap penyisihan (dapat berbentuk format foto seperti .jpg atau .png).
 - Desain **mock-up** disimpan dengan format nama **"DESIGN MOCK UP[NamaTim]_ISHOT.jpg"** untuk format file .jpg atau **"DESIGN MOCK UP[NamaTim]_ISHOT.png"** untuk format file .png.
 - Desain **mock-up** akan dipresentasikan ketika final kompetisi beserta file presentasi.
6. Panitia penyelenggara *ISHOT COMPETITION: IDEACTION* berhak mendiskualifikasi ide peserta jika menurut mereka terdapat kecurangan yang dilakukan oleh peserta.
7. Keputusan panitia penyelenggara dan dewan juri bersifat independen dan mutlak, tidak dapat diganggu gugat.
8. Pengumpulan ide yang melebihi batas yang telah ditentukan tidak akan diterima atau dinyatakan tidak lolos babak penyisihan.





FINAL

1. Babak *final* akan diselenggarakan pada tanggal 25 November 2017 di gedung H ruang H1.6 Fakultas Ilmu Komputer (FILKOM), Universitas Brawijaya.
2. Babak *final* diikuti oleh tim yang telah dinyatakan lolos babak penyisihan yang diinformasikan melalui website www.ishot.kbmsi.or.id.
3. Pengumuman pemenang *ISHOT COMPETITION: IDEACTION* akan diumumkan pada hari yang sama.
4. Finalis diwajibkan melakukan konfirmasi kehadiran pada panitia penyelenggara lewat narahubung yang tersedia .
5. Finalis mengumpulkan *file* presentasi pada saat *technical meeting*
6. *File* presentasi yang akan digunakan finalis pada babak final adalah *file* presentasi yang telah dikumpulkan pada saat *technical meeting*.
7. Panitia penyelenggara *ISHOT COMPETITION: IDEACTION* berhak mendiskualifikasi ide peserta jika menurut mereka terdapat kecurangan yang dilakukan oleh peserta.
8. Keputusan panitia penyelenggara dan dewan juri bersifat independen dan mutlak, tidak dapat diganggu gugat.
9. Teknis *final* akan diberitahukan lebih lanjut pada saat *technical meeting*.
10. Akomodasi ditanggung oleh peserta.
11. Pakaian yang dikenakan oleh peserta adalah seragam sekolah dan bersepatu (setiap tim harus mengenakan seragam yang sama).





KRITERIA PENILAIAN (BABAK PENYISIHAN)

Kriteria	Rincian	Bobot
Problem definition	<ul style="list-style-type: none">– Pemahaman: Analisis latar belakang permasalahan dari ide yang diberikan	30%
Ide mobile apps	<ul style="list-style-type: none">– Ide sesuai dengan tema yang diberikan– Manfaat: ide dapat menyelesaikan permasalahan yang disampaikan– Kelayakan: ide layak untuk diimplementasikan secara nyata– Inovasi: ide memiliki faktor pembeda dari tim yang lain– Orisinalitas: keaslian solusi ide yang diberikan belum pernah ada, dipublikasikan dan diterapkan oleh orang lain	60%
Dokumentasi	<ul style="list-style-type: none">– Kerapihan penulisan dan estetika dalam pembuatan dokumentasi ide	10%





FAQ

1. Apakah dalam 1 tim harus terdiri dari 3 orang?
 - **Tidak. 1 tim terdiri dari 2 sampai 3 siswa dalam satu sekolah yang sama.**
2. Apakah pendaftaran harus dilakukan secara *online*?
 - **Iya. Pendaftaran hanya dapat dilakukan secara online menggunakan website *ISHOT COMPETITION* sesuai dengan alur proses pendaftaran.**
3. Bolehkah kami (peserta) harus membuat desain *mock up* aplikasi dengan bebas?
 - **Iya. Untuk pembuatan *mock up* aplikasi desain dari peserta dan dibebaskan, usahakan semenarik mungkin.**
4. Bolehkah kami (peserta) merubah atau menambahkan isi konten pada file presentasi untuk final?
 - **Iya. Peserta dapat menambahkan isi konten di file presentasi, namun tidak diperbolehkan untuk merubah ide awal yang telah dibuat.**

NARAHUBUNG



deswatidwin



felixyosa



087776032811



081233449027



ishot.kbmsi@gmail.com

