



# RULEBOOK



**INNOVATIVE INFORMATICS  
CONTEST**



# DAFTAR ISI

Deskripsi .....	2
Mengapa mastery ? .....	3
Prize pool.....	5
Syarat & Ketentuan .....	7
Timeline.....	8
Prosedur Pendaftaran .....	9
Berkas Pendaftaran .....	10
Tahapan.....	13
Proposal Selection.....	14
Inventor Expo .....	17
Final Pitch Deck.....	22
Studi Kasus .....	23
Kriteria Penilaian.....	28
Contact Person .....	30



# DESKRIPSI

**Innovative Informatics Contest #11** merupakan kompetisi case-solving berskala nasional yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Innovative Informatics Contest #11 ditujukan kepada siswa SMA/sederajat.

**Innovative Informatics Contest (I2C)** menguji kemampuan peserta dalam menyusun ide untuk memecahkan berbagai permasalahan yang ada di dunia dengan memberikan solusi melalui pendekatan Teknologi Informasi. Pada tahun ini, I2C mengangkat tema “**A Step Closer to Perfection**”, dengan subtema **Mastery**.



# MENGAPA MASTERY?

Kemunculan pandemi memaksa kita untuk berdiam di dalam rumah. Kurangnya jumlah aktivitas yang dapat dilakukan di dalam rumah memicu penurunannya produktivitas. Akan tetapi, keterbatasan ini membuat kita dapat melihat dalam perspektif yang baru. Aktivitas yang biasanya hanya dapat dilakukan di tempat-tempat tertentu, sekarang dapat dilakukan di rumah melalui media teknologi informasi. Aktivitas pembelajaran menjadi salah satu contoh yang dapat kita amati. Sekarang kita dapat belajar dari rumah dengan menggunakan aplikasi-aplikasi tertentu.



# MENGAPA **MASTERY**?

Tidak hanya itu saja, sekarang kita bahkan dapat menguasai (master) hampir segala disiplin ilmu dari rumah. Misalnya kita bisa mendengarkan materi dari pengajar-pengajar terkemuka melalui aplikasi Udemy, kita bisa mempelajari programming dengan cara praktik langsung melalui aplikasi SoloLearn, kita bahkan bisa mempelajari cara memainkan gitar melalui aplikasi Yousician. Begitu banyak potensi yang bisa digali dari pembelajaran daring. Oleh karena itu, tahun ini I2C mengangkat subtema **Mastery** dengan harapan kita semua dapat mengembangkan potensi pembelajaran segala disiplin ilmu, baik akademik maupun nonakademik, melalui media teknologi informasi.





# PRIZE POOL

*Innovative Informatics Contest #11*

## FIRST PLACE

*Rp 4.000.000 + Trophy + Certificate*

## SECOND PLACE

*Rp 3.000.000 + Trophy + Certificate*

## THIRD PLACE

*Rp 2.000.000 + Trophy + Certificate*

## FAVORITE TEAM

*Rp 500.000 + Trophy + Certificate*

## SEMIFINALIST

*Food & Snack + Souvenir*

## PARTICIPANT

*E-Certificate*



# SYARAT & KETENTUAN

*Innovative Informatics Contest #11*

## Ketentuan Umum

1. Setiap peserta harus merupakan siswa aktif SMA/sederajat.
2. Setiap peserta harus tergabung dalam tim yang beranggotakan tiga (3) orang.
3. Setiap peserta hanya boleh terdaftar dalam satu (1) tim.
4. Setiap anggota tim harus berasal dari sekolah yang sama.
5. Setiap tim harus memenuhi prosedur pendaftaran yang telah ditetapkan.
6. Setiap tim tidak boleh mengganti anggota yang sudah terdaftar pada formulir pendaftaran.
7. Setiap tim harus membayar biaya pendaftaran lomba sebesar Rp 150.000
8. Pengembalian (refund) biaya pendaftaran tidak dapat dilakukan dalam keadaan apa pun.
9. Setiap tim yang lolos ke tahap semifinal wajib berangkat ke Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



# SYARAT & KETENTUAN

*Innovative Informatics Contest #11*

10. Setiap tim yang lolos ke tahap semifinal wajib didampingi oleh guru pembimbing yang berasal dari sekolah yang sama.
11. Setiap tim hanya boleh didampingi oleh satu (1) guru pembimbing.
12. Setiap guru dapat membimbing lebih dari satu (1) tim, selama tim berasal dari sekolah yang sama.
13. Setiap sekolah bebas untuk mendaftarkan lebih dari satu (1) tim.

## Ketentuan Karya

1. Setiap karya harus berkaitan dengan Teknologi Informasi.
2. Setiap karya harus sesuai dengan tema yang diberikan.
3. Setiap karya harus merupakan ide orisinal peserta.
4. Setiap karya tidak boleh menyinggung elemen yang berkaitan dengan etnis, suku, agama, tindakan perundungan, hingga SARA.
5. Setiap karya belum pernah dimasukkan dalam lomba yang sejenis sebelumnya.



# TIMELINE

*Innovative Informatics Contest #11*

## PROPOSAL SELECTION

Pendaftaran

16 Januari - 16 Februari 2023

Pengumpulan Berkas

16 Januari - 16 Februari 2023

Pengumpulan Proposal &  
Poster

16 Januari - 16 Februari 2023

Pengumuman Babak  
Eliminasi

1 Maret 2023

## INVENTOR EXPO

Technical Meeting  
2 Maret 2023

Pameran Poster

5 Maret 2023 - 8 Maret 2023

Pengumpulan Pitch Deck  
9 Maret 2023

Pameran Produk  
9 Maret 2023

## FINAL PITCH DECK

Pengumuman Babak  
SemiFinal  
10 Maret 2023

Presentasi Pitch Deck  
10 Maret 2023

Pengumuman Juara I2C  
10 Maret 2023



10 Maret 2023

# PROSEDUR PENDAFTARAN

*Innovative Informatics Contest #11*

- Pertama, ketua tim harus membuat akun tim dan mengisi data dirinya di situs IFEST
- Setelah itu ketua tim dapat mengisi data diri anggota tim lainnya
- Ketika data anggota tim sudah lengkap, ketua tim dapat mengunggah berkas pendaftaran yang diperlukan. Detail ketentuan berkas pendaftaran dapat dilihat di bagian berkas pendaftaran di dokumen ini.
- Kemudian ketua tim dapat mengunggah hasil karya tim
- Ketika seluruh kelengkapan lomba telah diunggah, ketua tim dapat meminta panitia untuk memverifikasi kebenaran unggahan peserta lewat situs IFEST
- Jika telah terverifikasi, maka tim secara resmi mengikuti Innovative Informatics Contest #11, dan akan diundang masuk ke grup Whatsapp official I2C



# BERKAS PENDAFTARAN

*Innovative Informatics Contest #11*

## 1. Kartu Tanda Siswa (KTS).

- a) Batas pengumpulan pada tanggal 16 Februari 2023, pukul 23.59 WIB
- b) Ketiga kartu anggota tim digabungkan dalam satu file berbentuk pdf
- c) Penamaan file:  
**KartuPelajar\_NamaTim\_AsalSekolah.pdf**
- d) Size maksimal file adalah 5 MB
- e) Jika peserta tidak memiliki KTS, maka dapat menyertakan berkas lain yang dapat menjadi bukti sebagai siswa sekolah tertentu yang sah.



# BERKAS PENDAFTARAN

*Innovative Informatics Contest #11*

## 2. Surat Persetujuan Sekolah.

- a) Batas pengumpulan pada tanggal 16 Januari 2023,  
pukul 23.59 WIB
- b) File berbentuk pdf
- c) Penamaan file:  
**SuratPersetujuan\_NamaTim\_AsalSekolah.pdf**
- d) Size maksimal file adalah 5 MB
- e) Template surat dapat diunduh di <http://bit.ly/3Xi88xs>



# BERKAS PENDAFTARAN

*Innovative Informatics Contest #11*

### 3. Bukti Pembayaran Pendaftaran Lomba

- a) Batas pengumpulan pada tanggal 16 Februari 2023, pukul 23.59 WIB
- b) File berbentuk jpg, jpeg, atau png
- c) Penamaan file:  
**Pembayaran\_NamaTim\_AsalSekolah.jpg**
- d) Size maksimal file adalah 5 MB
- e) Pembayaran dapat dilakukan melalui:  
Dana  
Nomor : 085156644119  
Atas Nama : Yohanes Alvian Wijaya Irawan
- f) Cara pengiriman Dana melalui berbagai bank dapat dilihat di <http://bit.ly/3izDgJK>



# ΤΑΗΙΛΑΡΑΝ

Innovative Informatics Contest #11

*Perlombaan terdiri dari tiga tahap, yaitu:*

## PROPOSAL SELECTION

16 Januari - 16 Februari 2023

## INVENTOR EXPO

1 Maret - 9 Maret 2023

## FINAL PITCH DECK

10 Maret 2023



# PROPOSAL SELECTION

## *Elimination Round*

Setiap tim diberikan studi kasus yang ada pada rulebook I2C. Setiap tim harus mengunggah solusi dari studi kasus yang diberikan, dalam bentuk proposal, pada submission slot yang disediakan di dashboard tim situs IFEST. Melalui tahap ini, juri akan memilih 20 tim dengan nilai tertinggi untuk berkompetisi di tahap semifinal.

### Ketentuan:

- Batas Pengumpulan : 16 Februari 2023, pukul 23.59 WIB
- Format file : Proposal (pdf)
- Ukuran file : Maksimal 100 MB
- Penamaan file :  
Proposal\_NamaProduk\_NamaTim\_AsalSekolah.pdf
- Contoh Proposal : <http://bit.ly/3GKROsR>



# PROPOSAL SELECTION

## *Elimination Round*

Seperti proposal ide formal pada umumnya, proposal solusi wajib menggunakan bahasa Indonesia dengan mengikuti format berikut:

### 1. Halaman Sampul

Berisi judul, nama kelompok, nama peserta, asal instansi, dan logo instansi.

### 2. Latar Belakang

Berisi alasan suatu proposal diangkat. Biasanya memuat asal-usul masalah dapat terbentuk, dampak masalah pada masyarakat/dunia, dan keparahan serta urgensi masalah tersebut sehingga perlu diatasi secepatnya

### 3. Batasan Masalah

Berisi daftar/poin masalah yang ingin diselesaikan oleh tim

### 4. Tujuan

Berisi tujuan dari pembuatan proposal berdasarkan masalah yang diangkat.



# PROPOSAL SELECTION

## *Elimination Round*

### 5. Solusi

Berisi penjabaran ide produk yang akan dibuat dan caranya mengatasi suatu masalah . Formatnya sebagai berikut:

a) Nama Produk

b) Deskripsi Produk

Penjelasan fitur dan cara kerja produk, serta hal yang membuat produk lebih unggul dari produk lainnya

c) Gambar rancangan awal/prototype produk

Dapat berisi gambar tampilan, desain, atau user interface produk

d) Gambar rancangan awal/prototype produk

Dapat berisi gambar tampilan, desain, atau user interface produk

### 6. Pembagian Kerja

Berisi perincian dari kontribusi tiap-tiap anggota kelompok dalam mengerjakan karya solusi tim



# INVENTOR EXPO

## *Semifinal Round*

### **Virtual Expo**

Setiap tim harus membuat poster produk berdasarkan solusi studi kasus dan mengunggahnya pada submission slot yang disediakan di dashboard tim situs IFEST. Poster tim yang lolos tahap eliminasi akan diunggah oleh panitia ke akun Instagram IFEST untuk dipamerkan selama tiga (3) hari. Tugas peserta adalah mempromosikan posternya agar mendapatkan jumlah like sebanyak mungkin.



# INVENTOR EXPO

## Semifinal Round

### Ketentuan:

- Batas Pengumpulan : 16 Februari 2023, pukul 23.59 WIB
- Format File : Poster (jpg, jpeg, atau png)
- Ukuran File : Maksimal 100 MB
- Penamaan File :  
**Poster\_NamaProduk\_NamaTim\_AsalSekolah.jpg**
- Konten File : Bebas, sekreatif mungkin
- Contoh Poster : <http://bit.ly/3X6etMd>
- Produk yang ditampilkan di poster harus sama dengan produk yang ditampilkan di proposal
- Pendukung yang ingin memberi like harus mengikuti akun Instagram IFEST untuk membuktikan bahwa dia bukanlah akun bot/fake/second
- Like dari akun bot/fake/second akan dianggap invalid
- Tim yang terbukti menggunakan jasa like bot/fake/second akan didiskualifikasi



# INVENTOR EXPO

## *Semifinal Round*

### **Physical Expo**

Setiap tim semifinalis harus merealisasikan rancangan produk mereka, dan berangkat ke Universitas Atma Jaya Yogyakarta bersama guru pembimbing untuk memamerkan produk mereka kepada masyarakat umum dan mahasiswa. Selama pameran, juri akan berjalan ke masing-masing stand peserta dan mendengarkan penjelasan produk masing-masing peserta selama 15 menit. Sekelompok mahasiswa Atma Jaya Yogyakarta pilihan dapat memberikan dukungan mereka dalam bentuk vote kepada tim yang dianggap paling menarik. Tim dengan perolehan jumlah like dan vote terbanyak akan terpilih menjadi juara favorit lomba. Sebanyak 5 tim dengan nilai tertinggi akan lanjut ke tahap final.



# INVENTOR EXPO

## *Semifinal Round*

### Ketentuan:

- Tanggal Pengumpulan : 9 Maret 2023
- Contoh Produk : <http://bit.ly/3HhAdiV>
- Produk yang dipamerkan harus sama dengan produk yang ditampilkan di proposal dan poster
- Peserta dapat terus meng-upgrade/meningkatkan/menyempurnakan produk dari awal pembuatan sampai pada saat pengumpulan selama esensi produk tidak berbeda dengan isi proposal dan poster
- Produk dapat dipamerkan dalam berbagai wujud selama masih berhubungan dengan Teknologi Informasi. Produk dapat dipamerkan dalam bentuk rancangan sederhana melalui Figma atau Canva, bahkan dapat juga dipamerkan dalam bentuk kompleks seperti aplikasi, web, dan IoT



# INVENTOR EXPO

## Semifinal Round

- Setiap tim yang memerlukan alat seperti tab, handphone, laptop, dan alat sejenisnya untuk memamerkan produk mereka, wajib menyiapkan alatnya sendiri. Tidak diperbolehkan hanya membawa fail source code atau link Google Drive ke dalam pameran
- Setiap tim dapat menghias meja dan menambah properti stand mereka untuk menarik pengunjung selama tidak memberikan perubahan permanen kepada meja stand. Contoh hiasan dan properti dapat berupa taplak meja, kertas warna warni, X-banner, pamphlet, dll.
- Setiap tim wajib membawa papan kertas, atau papan kayu, atau alat lainnya yang bertuliskan nama kelompok mereka, yang berfungsi untuk membantu panitia dan pengunjung mengidentifikasi tim peserta
- Pameran dapat dikunjungi oleh masyarakat umum, termasuk keluarga dan teman para peserta
- Masyarakat umum tidak dapat memberikan voting
- Tim yang tidak membawa produk ke dalam pameran akan didiskualifikasi



## INVENTOR EXPO

### *Semifinal Round*

Setiap tim semifinalis harus membuat pitch deck berdasarkan solusi studi kasus, dan mengirimnya ke email resmi IFEST. Lima (5) tim yang lolos ke tahap final masing-masing akan mempresentasikan pitch deck mereka selama 15 menit di hadapan para juri. Setelah presentasi, masing-masing tim akan menjawab pertanyaan-pertanyaan juri selama 15 menit. Tiga (3) tim dengan nilai akumulatif tertinggi akan dinobatkan sebagai juara umum satu (1), dua (2), dan tiga (3) kompetisi Innovative Informatics Contest IFEST #11



# FINAL PITCH DECK

## Final Round

### Ketentuan:

- Batas Pengumpulan : 9 Maret 2023, pukul 23.59 WIB
- Tempat Pengumpulan: ifest@uajy.ac.id
- Format File : Pitch Deck (ppt atau pptx)
- Ukuran File : Maksimal 100 MB
- Penamaan File :  
PitchDeck\_NamaProduk\_NamaTim\_AsalSekolah.ppt/pptx
- Konten File :  
  
Minimal 5 slide tanpa menggunakan narasi suara atau video.  
Tidak ada batas maksimal slide selama peserta dapat menyelesaikan presentasi dalam 15 menit. Isi pitch deck bebas, sekreatif mungkin, namun harus menyertakan tiga (3) hal berikut: latar belakang pembuatan produk, cara kerja produk, dan keuntungan dari sudut pandang bisnis yang bisa dibawakan produk. Pitch deck menggunakan bahasa Indonesia, namun boleh berisi ragam kata asing.



# STUDiKASUS

## *Proposal Selection*

Kemunculan pandemi membuka perspektif baru bagi dunia. Pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan di sekolah saja, tetapi juga di rumah. Semakin bertambahnya popularitas aplikasi seperti Ruangguru dan Skillshare di tengah pandemi menjadi bukti nyata akan pernyataan tersebut. Melihat kenaikan tren aplikasi pembelajaran membuka mata Anda akan peluang bisnis yang ada. Oleh karena itu, Anda segera mengajak dua (2) orang teman Anda untuk membangun sebuah startup dengan harapan bisa membuat produk serupa, atau bahkan lebih baik, untuk mencari kesuksesan finansial. Langkah pertama yang Anda lakukan adalah mencari suatu masalah yang sedang melanda masyarakat. Sesudah menemukan masalah yang urgen, Anda mencoba mencari solusinya dengan meneliti produk-produk yang sudah ada. Ketika solusi telah ditemukan, anda segera merealisasikannya dalam bentuk produk teknologi informasi yang dapat dijual di pasar. Untuk merealisasikan terciptanya produk tersebut, terlebih dahulu anda perlu menyusun ide/rencana anda dalam sebuah proposal yang akan diserahkan kepada investor.



# STUDI KASUS

## *Proposal Selection*

Tugas:

Berdasarkan studi kasus tersebut, buatlah suatu proposal yang berisikan ide/rencana anda, yaitu produk teknologi informasi yang dapat membantu pengguna untuk menguasai suatu kemampuan, baik akademik maupun nonakademik.

\*Contoh bidang akademik adalah mata pelajaran yang biasanya ditemukan di sekolah, seperti Matematika, Biologi, dan Fisika. Contoh produknya adalah Ruangguru dan Zenius.

\*Contoh bidang nonakademik adalah kemampuan yang biasanya didapatkan di luar sekolah, seperti berolahraga, memasak, dan memainkan alat musik. Contoh produknya adalah Skillshare dan Yousician



# STUDI KASUS

## Inventor Expo

### **Virtual Expo**

Produk startup anda telah tercipta, namun belum siap dipasarkan karena startup anda tidak memiliki dana yang cukup. Anda memerlukan sebuah investor yang bisa membantu merealisasikan rencana anda. Oleh karena itu, anda mencoba mengikuti sebuah pameran yang sering didatangi oleh investor-investor terkemuka dengan harapan bisa menarik perhatian para investor tersebut. Setelah mendaftar menjadi peserta pameran, anda diberi tugas dari penyelenggara pameran untuk membantu mempromosikan pameran tersebut. Setelah melakukan berbagai penelitian, anda menemukan bahwa poster adalah metode promosi paling efektif saat ini. Akhirnya, anda dan tim anda berusaha merancang suatu poster semenarik mungkin.

### **Tugas:**

Berdasarkan studi kasus tersebut, buatlah suatu poster menarik yang berisikan ide produk anda.



## STUDi KASUS

*Inventor Expo*

### Physical Expo

Untuk menyukseskan suatu pameran, diperlukan sebuah produk yang menarik dan juga seseorang yang dapat menjelaskan produk tersebut dengan baik. Oleh karena hal itu, anda terus menyempurnakan produk anda dan juga teknik presentasi anda

### Tugas:

Berdasarkan studi kasus tersebut, buatlah rancangan produk anda yang dapat ditunjukkan pada pameran nanti. Pahami produk anda agar anda dapat menjelaskannya di hadapan para pengunjung pameran



# STUDi KASUS

## *Final Pitch Deck*

Anda telah menarik perhatian tiga (3) orang investor terhadap produk anda melalui pameran yang anda hadiri. Namun, para investor tersebut masih ragu untuk mendanai produk anda. Investor tersebut pun mengundang anda untuk meyakinkan perusahaan mereka untuk menyetujui rencana bisnis anda. Oleh karena itu, anda perlu membuat pitch deck yang dapat meyakinkan para investor tersebut.

### **Tugas:**

Berdasarkan studi kasus tersebut, buatlah sebuah pitch deck yang berisikan rencana bisnis anda melalui produk anda. Pelajari contoh pitch deck yang ada di internet dan contoh presentasi pitch deck di Youtube.



# KRITERIA PENILAIAN

*Innovative Informatics Contests #11*

## TAHAP PROPOSAL SELECTION

Kriteria	Rincian	Bobot
Kesesuaian	Sesuai dengan Tema	20%
Analisis Kasus	Identifikasi Masalah	10%
	Urgensi Masalah	10%
Solusi	Orisinalitas	10%
	Efektivitas	10%
	Efisiensi	10%
	Aplikasi IT	10%
Proposal	Kejelasan	10%
	Kerapian	10%

## TAHAP INVENTOR EXPO

Kriteria	Rincian	Bobot
Produk	Kecanggihan	15%
	Kesempurnaan	15%
	Fungsionalitas	15%
	Performa	15%
	Intuitivitas	10%
	Estetika	10%
Marketing	Karisma	10%
	Kejelasan	10%



# KRITERIA PENILAIAN

*Innovative Informative Conters #11*

## TAHAP FINAL PITCH DECK

Kriteria	Rincian	Bobot
Presentasi	Karisma	20%
	Kejelasan	20%
	Penguasaan Materi	10%
Pitch Deck	Kejelasan	10%
	Kerapian	10%
	Estetika	10%
Business Feasibility	-	20%

## JUARA FAVORIT

Kriteria	Bobot
Jumlah Likes	30%
Jumlah Vote	70%

## JUARA UMUM

Kriteria	Bobot
Nilai Proposal Selection	25%
Nilai Inventor Expo	25%
Nilai Final Pitch Deck	50%

\*) Rulebook dapat berubah sewaktu-waktu mengikuti keadaan, pastikan Anda selalu memeriksa Rulebook terbaru di <https://ifest.uajy.ac.id/>



## CONTACT PERSON

*Innovative Informatic Conters #11*

### PENANGGUNG JAWAB

**ARIEL SOMPIE**

082259751239 (Whatsapp)

*lalariel* (Line)

*@arielsompie561* (Instagram)

### MENTOR I2C

**FEBIOLA IKA WIBOWO**

08222553400

*Wibowolala31* (Line)

*@febiolawibowo\_* (Instagram)