



INSPIRE
DIES NATALIS HMPTI 2023

GUIDE BOOK

COMPETITION
DIES NATALIS 11TH HMPTI



Daftar Isi

03	Penjelasan Umum
04	Pemrograman
06	Syarat dan Ketentuan
08	Prosedur Pendaftaran
10	Prosedur Pengumpulan
11	Desain Grafis
13	Ketentuan Peserta
14	Ketentuan Khusus

Daftar Isi

18	Mobile Legend
19	Persyaratan TIM
20	Sistem Pertandingan
21	Rules Pertandingan

Panduan Competition Dies Natalis HMPTI UNISKA MAB 2023

Penjelasan Umum

Competition Dies Natalis HMPTI 11th adalah salah satu kegiatan yang diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Prodi Teknik Informatika Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari. Dalam kegiatan ini mempunyai 3 ajang kompetisi, yaitu Pemrograman, Desain Grafis dan Mobile Legend. Kompetisi ini bertujuan untuk memeriahkan Dies Natalis dan bertujuan untuk menjaring peserta dari berbagai kalangan yang memiliki minat dan kompetensi di bidangnya.

Kegiatan Dies Natalis ini memiliki tema yaitu “Influence, Nurture, Support, and Promote Innovation with Resourcefulness and Excellence (INSPIRE)”, harus menjadi spirit dan salah satu values baru bagi kita semua.

PEMROGRAMAN

Pemrograman merupakan salah satu lomba yang akan diadakan oleh HMPTI dalam kegiatan DIES NATALIS 11th. Lomba pemrograman dengan deskripsi yaitu "Membuat Website Portofolio Diri" adalah suatu kompetisi yang menguji kemampuan peserta dalam mengembangkan sebuah website yang berfungsi sebagai media untuk memperkenalkan diri mereka secara online.

Lomba ini bertujuan untuk memacu kreativitas peserta dalam menghasilkan desain dan tampilan website yang menarik, fungsional, dan mudah digunakan. Peserta juga harus mampu menampilkan informasi tentang diri mereka dengan baik dan mudah dipahami oleh pengunjung website.

Selain itu, dalam lomba ini juga akan dinilai kemampuan peserta dalam mengoptimalkan kode dan penggunaan teknologi yang digunakan, sehingga website yang dihasilkan mampu berjalan dengan baik di berbagai perangkat dan platform.

Lomba ini juga dapat memberikan kesempatan bagi para peserta untuk memperluas jaringan, menunjukkan potensi mereka, dan menambah pengalaman dalam dunia pemrograman.

SYARAT DAN KETENTUAN

1. Peserta merupakan siswa/i SMA/SMK/MA Sederajat, Mahasiswa/i, serta Umum.
2. Setiap peserta diizinkan untuk mengirimkan satu karya saja.
3. Peserta harus mendaftar dan mengirimkan karya mereka sebelum batas waktu yang ditentukan.
4. Karya yang dikirimkan harus dibuat hanya menggunakan HTML, CSS, dan Javascript. Tidak diizinkan menggunakan framework atau library lain selain yang telah disebutkan.
5. Karya harus memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan dalam deskripsi lomba, yaitu membuat website portofolio diri yang menampilkan tentang informasi pribadi peserta, pengalaman, keterampilan, dan informasi kontak.
6. Karya (website) yang dibuat tidak perlu dihosting.
7. Karya yang dikirimkan harus asli dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba sejenis.
8. Peserta harus menjamin bahwa karya yang dikirimkan tidak melanggar hak cipta atau merugikan pihak lain.
9. Tidak ada pengembalian dana (refund) apabila terjadi kesalahpahaman akibat tidak membaca ketentuan secara jelas.
10. Pemenang akan diumumkan **secara publik** dan hadiah akan diberikan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan sebelumnya.
11. Panitia penyelenggara berhak membatalkan lomba jika terdapat pelanggaran atau kecurangan dari peserta atau pihak lain yang terlibat.
12. Keputusan panitia penyelenggara bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

TIMELINE

Registrasi Pendaftaran & Pengumpulan Karya	10 Mei s.d 20 Mei 2023
Batas Pengumpulan Karya	20 Mei 2023
Pengumuman Pemenang	23 Mei 2023

HADIAH

JUARA I	Uang Pembinaan	+ E-Sertifikat
JUARA II	Uang Pembinaan	+ E-Sertifikat
JUARA III	Uang Pembinaan	+ E-Sertifikat

PROSEDUR PENDAFTARAN

1. Periode pendaftaran dibuka mulai dari tanggal : 5 Mei – 20 Mei 2023
(Rp. 20.000,-)
 2. Pendaftaran dapat dilakukan dengan mengunjungi <https://bit.ly/LombaPemrogramanHMPTI> untuk mengakses formulir pendaftaran.
 3. Isi data diri dengan lengkap dan benar sesuai dengan data asli.
 4. Pembayaran biaya pendaftaran dapat dilakukan dengan cara transfer ke e-money atau rekening :
 - a. A.n Muhammad Arifullah : 0031-01-029396-50-0 (BRI)
 - b. A.n Muhammad Arifullah : 0838-3117-1403 (DANA)
 5. Setelah melakukan pembayaran, peserta dapat mengunggah bukti biaya pendaftaran yang telah disediakan di formulir pendaftaran.
 6. Peserta yang telah melengkapi data diri dengan lengkap dan mengunggah bukti biaya pendaftaran akan mendapatkan tautan grup di formulir pendaftaran yang telah disediakan oleh panitia.
- Jika terdapat masalah dalam tahap pendaftaran, silakan hubungi panitia lomba untuk mendapatkan bantuan lebih lanjut.

ASPEK PENILAIAN

No	Kriteria	Nilai
1	Kualitas Design	25%
2	Kualitas Coding	25%
3	Kualitas Konten	25%
4	Responsive Design	25%

PROSEDUR PENGUMPULAN

1. Buat folder khusus untuk karya Anda dan beri nama dengan format (NamaLengkap_DIESNATALISHMPTI).
2. Pindahkan semua file yang terkait dengan karya Anda (HTML, CSS, dan Javascript) ke dalam folder tersebut.
3. Kompres folder tersebut menjadi file ZIP atau RAR.
4. Unggah file ZIP atau RAR ke Google Form yang telah disediakan.
5. Pastikan file ZIP atau RAR tidak terlalu besar dan masih memenuhi batas ukuran yang telah ditentukan oleh panitia penyelenggara.
6. Pastikan bahwa file ZIP atau RAR yang diunggah dapat diakses dan dibuka dengan benar.
7. Pastikan untuk memberikan nama file ZIP atau RAR yang jelas dan sesuai dengan nama yang telah Anda buat.
8. Jangan lupa untuk mengisi formulir Google Form dengan lengkap dan benar termasuk informasi pribadi anda.
9. Setelah selesai mengisi informasi pribadi dan mengunggah file ZIP atau RAR anda, klik tombol "Kirim" untuk mengirimkan karya anda agar dapat diterima oleh panitia penyelenggara.
10. Pastikan untuk mengirimkan karya Anda sebelum batas waktu pengumpulan yang telah ditentukan.

Pastikan untuk membaca dengan seksama prosedur pengumpulan karya yang telah disediakan oleh panitia penyelenggara lomba dan mengikuti setiap syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan untuk memastikan bahwa karya Anda diterima dan dinilai dengan benar. Jika terdapat masalah dalam pengumpulan karya, silakan hubungi panitia lomba untuk mendapatkan bantuan lebih lanjut.

DESAIN GRAFIS

Desain grafis merupakan salah satu lomba yang akan diadakan oleh HMPTI dalam kegiatan DIES NATALIS 11th. Lomba Desain Grafis dengan tema "Menciptakan Inovasi untuk Masa Depan yang Lebih Baik" adalah kompetisi yang mengundang para desainer grafis untuk menghasilkan karya-karya yang inovatif dan inspiratif. Tema ini menekankan pentingnya ide-ide kreatif dalam merancang solusi yang dapat membawa perubahan positif dalam berbagai aspek kehidupan, baik itu dalam pendidikan, teknologi, sosial budaya, atau sektor lainnya.

Dalam lomba ini, peserta diharapkan untuk menciptakan desain grafis yang menggambarkan visi masa depan yang lebih baik. Mereka dapat menggunakan berbagai elemen desain seperti ilustrasi, tipografi, warna, dan komposisi untuk menyampaikan pesan yang kuat dan inspiratif. Desain yang dihasilkan harus mencerminkan inovasi, kemajuan, dan solusi kreatif yang dapat membawa perubahan positif dalam kehidupan sehari-hari.

Lomba ini memberikan kesempatan bagi para desainer grafis untuk mengekspresikan kreativitas mereka, menginspirasi orang lain, dan menjadi agen perubahan dalam menciptakan masa depan yang lebih baik. Melalui desain grafis yang inovatif, peserta dapat menyampaikan pesan-pesan penting dan mendorong pemikiran positif serta tindakan menuju perubahan yang lebih baik.

KETENTUAN PESERTA

- Peserta lomba terbuka untuk umum.
- Pelombaan bersifat individu.
- Setiap peserta hanya diperbolehkan mengirim maksimal 1 Karya.
- Panitia memiliki hak mendiskualifikasi peserta lomba apabila tidak memenuhi persyaratan yang telah ditentukan.
- Mengisi formulir pendaftaran.

PENDAFTARAN PESERTA

- Peserta wajib mengikuti akun Instagram HMP-TI UNISKA MAB: @hmpti_uniska
- pendaftaran dapat dilakukan dengan mengunjungi tautan melalui <https://bit.ly/LombaDesainGrafisHMPTI>
- Peserta yang telah mengisi pendaftaran akan diarahkan join grup WA yang telah disediakan oleh panitia.
- Peserta dapat melakukan pembayaran sebesar Rp. 20.000 ,-
- Pembayaran biaya pendaftaran dapat dilakukan dengan cara transfer ke e-money atau rekening :
 - a. A.n Muhammad Arifullah : 0031-01-029396-50-0 (BRI)
 - b. A.n Muhammad Arifullah : 0838-3117-1403 (DANA)

KETENTUAN KHUSUS

1. SISTEM PEMBUATAN KARYA

- a. Poster mencantumkan Logo UNISKA, HMP-TI UNISKA, serta PERMIKOMNAS. Logo dapat diunduh di <https://bit.ly/DesainGrafisHMPTI>
- b. Poster dibuat dengan memilih salah satu sub tema yang telah ditentukan.
- c. Teknis dan gaya visualisasi bebas, orisinal, dan tidak memakai elemen yang melanggar hak cipta dan etika pembuatan karya cipta (bukan tiruan atau jiplakan).
- d. Poster dibuat menggunakan aplikasi computer atau software (Corel Draw, Photoshop, Canva, atau kombinasi aplikasi lain), juga dapat menampilkan fotografik.
- e. Warna atau pun elemen-elemen artistik lainnya dibuat bebas sesuai kreativitas, tidak ada batasan jumlah warna yang digunakan.
- f. Tidak memuat suatu produk dan tidak mengandung SARA

2. FORMAT KARYA

- a. Format karya .jpg
- b. Ukuran karya A3 (297 mm x 420 mm). File diberi nama: Nama Peserta _Judul Poster

KETENTUAN KHUSUS

3. MEKANISME PENGUMPULAN KARYA

- a. Karya poster dikirim via Email hmptigenxi@gmail.com dengan subjek : Nama Peserta_LombaPoster_Judul Poster
- b. Berkas meliputikarya poster dalam bentuk .jpg
- c. Poster Diposting di Feed masing-masing peserta, dengan tag instagram @hmpti_uniska
- d. Jika sudah mengirimkan berkas, segera lakukan konfirmasi kembali via WA ke nomor [085752133455 \(Mellyta\)](tel:085752133455).
- e. Konfirmasi dilakukan tidak melebihi batas waktu pengumpulan karya.
- f. Panitia hanya menerima pengiriman berkas 1x, tidak diperkenankan untuk melakukan pengiriman berkas ulang dikarenakan adanya revisi karya yang telah dikirimkan.

4. HAK PUBLIKASI

Hak publikasi poster yang dibuat oleh individu sebagai pencipta karya diberikan kepada panitia setelah peserta mengisi google form yang tersedia sehingga panitia memiliki hak untuk melakukan publikasi poster.

5. PROSES PERLOMBAAN

- a. Seluruh karya yang masuk ke Email panitia lomba poster akan melalui proses penjurian untuk menentukan Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan Juara Favorit.
- b. Empat karya terbaik akan di tampilkan di Instagram @hmpti_uniska serta sebagai pengumuman juara.
- c. Keputusan Juri tidak dapat diganggu gugat.

ASPEK PENILAIAN

Kesesuaian Tema	25%
Kreatifitas	25%
Kerapian	25%
Komposisi Warna	25%

KETERANGAN

a. Kesesuaian Tema, meliputi:

- Sesuai dengan tema dan sub tema yang diminta.
- Memuat pesan kunci yang sesuai dengan tema dan sub tema.

b. Kreatifitas, meliputi :

- Karya asli dan orisinal dari peserta.
- Konten yang diberikan menarik minat pembaca, namun tetap sesuai tema dan sub tema.

c. Kerapian, meliputi :

- Pesan yang mudah dibaca
- Penempatan ukuran huruf yang sesuai

d. Komposisi Warna, meliputi :

- Penggunaan warna yang tepat.
- Kesesuaian warna huruf dan warna lain dalam karya.

HADIAH

JUARA I	Uang Pembinaan	+ E-Sertifikat
JUARA II	Uang Pembinaan	+ E-Sertifikat
JUARA III	Uang Pembinaan	+ E-Sertifikat
Juara Favorit	Uang Pembinaan	+ E-Sertifikat

KETERANGAN

*Juara Favorit Berdasarkan Likes Terbanyak

TIMELINE

Registrasi Pendaftaran & Pengumpulan Karya	10 Mei - 20 Mei 2023
Batas Pengumpulan Karya	20 Mei 2023
Penilaian Karya	20 - 23 Mei 2023
Pengumuman Pemenang	23 Mei 2023

MOBILE LEGEND

Mobile Legends merupakan salah satu lomba yang akan diadakan oleh HMPTI dalam kegiatan DIES NATALIS 11th. Mobile Legends adalah sebuah permainan video mobile berbasis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dikembangkan oleh Moonton. Dalam permainan ini, pemain membentuk tim yang terdiri dari lima pemain dan bertarung melawan tim lawan untuk mencapai tujuan menghancurkan markas lawan dalam arena pertempuran.

Kompetisi Mobile Legends adalah ajang di mana pemain-pemain berkompetisi untuk memperebutkan hadiah dan gelar juara. Pada kompetisi Mobile Legends, tim-tim akan saling berhadapan dalam pertandingan-pertandingan serangkaian, yang biasanya terdiri dari serangkaian babak penyisihan, eliminasi, semifinal, dan final. Pertandingan dilakukan dalam mode 5v5, dengan setiap pemain memilih "hero" yang memiliki peran dan kemampuan yang berbeda dalam pertarungan.

Kompetisi Mobile Legends juga merupakan ajang untuk menunjukkan bakat dan kemampuan, di mana kompetisi ini memberikan peluang bagi pemain untuk bersaing dengan pemain-pemain lain, menguji kemampuan mereka, dan mendapatkan pengakuan atas prestasi mereka.

PERSYARATAN TIM

1. Satu tim terdiri dari 5 (lima) pemain, dan diperbolehkan mendaftarkan 2 (dua) pemain cadangan
2. Tim tersebut wajib menunjuk salah satu pemainnya sebagai kapten tim
3. Usai melakukan pendaftaran, roster (pemain) TIDAK DAPAT DIUBAH, dari mulai hingga berakhirnya turnamen.
4. Turnamen ini TERBUKA untuk seluruh tim, TERKECUALI tim-tim profesional yang mengikuti ajang tournament resmi MobileLegends.

SISTEM PERTANDINGAN

Semifinal, Bronze Match (final), dan Grand Final

- Untuk seluruh pertandingan, lobby akan dibuat oleh panitia, dan panitia akan mengundang masing-masing kapten dari tim yang akan bertanding.
- Posisi tim yang berada di bagian atas bracket, menempati sisi kiri lobby dan tim bagian bawah bracket menempati sisi kanan pada lobby.
- Metode ini akan terus diulang hingga game ketiga, keempat, bahkan kelima (khusus pertandingan Final).
- Lobby akan dibuat oleh panitia.
- Kapten tim diharuskan untuk memberikan informasi detail kepada panitia untuk melanjutkan proses transfer bank untuk berbagai hadiah uang tunai, termasuk menyediakan data-data yang dibutuhkan seperti KTP, NPWP, hingga buku tabungan (jika diperlukan).

RULES PERTANDINGAN

A. Sistem Pertandingan

- Pause boleh diajukan. Masing-masing tim hanya mempunyai maksimal waktu Pause selama 3 (tiga) menit per game, yang dibagi menjadi 3x pause (1x pause 1menit) Pemain tidak diperbolehkan untuk meninggalkan tempat selama Pause berlangsung.
- Apabila game mengalami bug fatal saat berlangsungnya pertandingan yang menyebabkan perubahan game stats atau mekanisme game, maka pengulangan pertandingan boleh dilakukan. Panitia harus memastikan bahwa bug ini cukup fatal dan dapat dibuktikan.
- Apabila pemain mengalami bug yang fatal, mereka harus segera melaporkan kepada wasit. Melalui Grup Yang tersedia.
- Memulai pertandingan tepat waktu. Masuk Kedalam Room \pm 10 Menit Sebelum jadwal main.
- Apabila ada salah satu tim yang belum siap selama waktu yang ditentukan, maka lawan dari tim tersebut dianggap kalah game pertama.
- Tidak diperkenankan untuk melakukan remake tim setelah creep wave yang pertama muncul.
- Semua hasil pertandingan wajib dilaporkan kepada masing-masing juri atau panitia yang Telah di tentukan Sebelumnya, ScreenShoot hasil akhir pertandingan kirim ke wasit yang bertugas.

RULES PERTANDINGAN

B. Pengaturan Device dan Internet

- Pemain harus menggunakan device pribadi miliknya untuk pertandingan.
- Koneksi internet menjadi tanggung-jawab masing-masing pemain.
- Segala macam permasalahan internet yang terjadi pada device masing-masing peserta bukan tanggung-jawab dari panitia penyelenggara.

C. Perilaku Pemain dan Tim Selama Kompetisi

- Bermain Curang: Berbohong, penipuan dan kecurangan dalam bentuk apapun akan dikenakan sanksi langsung dari pihak panitia.
- Bermain Adil: Semua tim diharuskan untuk menunjukkan sikap sportif selama acara kompetisi berlangsung dan menghindari tindakan apapun yang akan mencederai prinsip dasar fair play

D. Hal-hal Illegal

- Membuat atau mengeksploitasi bug: membuat atau mengeksploitasi bug di dalam permainan untuk memenangkan pertandingan.

RULES PERTANDINGAN

- Penggunaan akun orang lain (account sharing): Apabila peserta menggunakan akun pemain lain di turnamen atau menyarankan peserta lain untuk menggunakan akun pemain lain yang bukan miliknya untuk digunakan di dalam pertandingan.
- Pengintipan layar pemain lain: Mengintip atau mencoba melihat layar lain yang bukan layar dari device sendiri akan dikenakan sanksi.
- Pemutusan Koneksi: Pemutusan koneksi ke game yang disengaja tanpa alasan yang jelas akan dikenakan sanksi.
- Kecurangan: Menggunakan device atau program untuk kecurangan (cheating) dalam bentuk apapun.
- Kata-kata kasar/kotor: Setiap anggota tim dilarang kata-kata yang menyinggung, kasar, vulgar, dan yang mengancam dalam bentuk apa pun di dalam game, di media sosial, atau pun di area publik yang berkaitan dengan jalannya turnamen.
- Tingkah Laku yang Tidak Sopan / Mengganggu: Semua anggota tim dilarang bersifat tidak sopan atau mengganggu terhadap anggota tim lainnya, penonton, ataupun panitia.
- Kelakuan lain yang berpotensi melanggar aturan dan standar-standar yang sudah ditentukan.
- Pemain dilarang menggunakan kata-kata kasar selama turnamen sedang berlangsung. Semua peraturan juga diterapkan di in-game chat.

RULES PERTANDINGAN

E. Peraturan di Dalam Permainan

- Aplikasi mobile yang akan digunakan adalah Mobile Legends: Bang Bang (Developer: Moonton).
- Tidak boleh melakukan chat all dan radio all kecuali mengatakan Pause atau P.
- Menggunakan Skin bebas , emote bebas, recal-recal bebas.
- Mode Permainan yang akan digunakan pada saat pertandingan adalah Custom Mode.
- Tim pertama yang berhasil menghancurkan markas tim musuh, berarti telah memenangkan permainan.
- Apabila pemain mengalami gangguan koneksi atau terputus dari koneksi saat pertandingan sedang berlangsung, mereka bisa meminta izin kepada panitia turnamen untuk pause pertandingan nya selama pemain sedang mencoba menghubungkan kembali ke dalam gim. Saat semua pemain sudah siap kembali, panitia akan melanjutkan pertandingan.
- Apabila ada masalah dengan server, permainan boleh diulang dengan pemilihan draft yang sama, serta line-up tim tidak boleh diganti.

RULES PERTANDINGAN

E. Peraturan di Dalam Permainan

- Aplikasi mobile yang akan digunakan adalah Mobile Legends: Bang Bang (Developer: Moonton).
- Tidak boleh melakukan chat all dan radio all kecuali mengatakan Pause atau P.
- Menggunakan Skin bebas , emote bebas, recal-recal bebas.
- Mode Permainan yang akan digunakan pada saat pertandingan adalah Custom Mode.
- Tim pertama yang berhasil menghancurkan markas tim musuh, berarti telah memenangkan permainan.
- Apabila pemain mengalami gangguan koneksi atau terputus dari koneksi saat pertandingan sedang berlangsung, mereka bisa meminta izin kepada panitia turnamen untuk pause pertandingan nya selama pemain sedang mencoba menghubungkan kembali ke dalam gim. Saat semua pemain sudah siap kembali, panitia akan melanjutkan pertandingan.
- Apabila ada masalah dengan server, permainan boleh diulang dengan pemilihan draft yang sama, serta line-up tim tidak boleh diganti.

RULES PERTANDINGAN

F. Nama Tim dan Pemain

- Penggunaan nama pemain atau tim yang mengandung unsur SARA & seksualitas akan berakibat tim didiskualifikasi oleh pihak panitia.
- Setiap tim dan pemain **DILARANG** untuk mengganti nama pemain (nickname) dan nama tim selama mengikuti turnamen.

TIMELINE TOURNAMENT

Pendaftaran & Promosi	16 - 22 Mei 2023
Penutupan Pendaftaran	22 Mei 2023. (16:00 WITA)
Technical Meeting	22 Mei 2023. (22:00 WITA)
Penyusunan Bracket	21 Mei 2023
Fase Grouping-Quarter Final (Online Match)	23 - 25 Mei 2023
Semi Final, Bronze Match & Grand Final (Offline Match)	3 - 4 Juni 2023
Lokasi Offline Match : Halaman Fakultas Teknologi Informasi Gedung B, Kampus Uniska Banjarmasin, Adhyaksa, Kayu Tangi, Kalimantan Selatan.	