

ITec



Rule Book

PENJELASAN UMUM

Information Technology Competition (ITEC) Tahun 2019, merupakan program dari Fakultas Ilmu Komputer, sebagai upaya guna meningkatkan kualitas peserta didik sehingga mampu mengambil peran dalam menyokong kemajuan teknologi untuk berkontribusi menanggulangi kemiskinan dan kelaparan, perbaikan kesehatan, pendidikan, pembangunan kota yang berkelanjutan, mengatasi perubahan iklim, serta melindungi hutan dan laut.

Acara ITEC yang kami selenggarakan merupakan acara berkesinambungan yang telah memasuki tahun ke-2. Pada tahun sebelumnya, ITEC 1.0 diselenggarakan dengan tema CTF dan CPC. Kegiatan ini merupakan ajang untuk meningkatkan kreatifitas serta mengembangkan minat dan bakat peserta didik. Diharapkan, ide yang lahir nantinya dapat menjadi terobosan baru dalam perkembangan dunia teknologi.

ITEC ke 2 ini memiliki tema “**Sustainable Development Goals dan Revolusi Industri 4.0**”. Kegiatan ITEC 2.0 terdiri dari dua bidang kategori yang akan memunculkan ide-ide inovatif guna membangun kemaslahatan manusia dan planet bumi sesuai program SDGs yang dicanangkan oleh PBB selaras dengan teknologi yang berkembang di era Revolusi Industri 4.0, seperti halnya poin poin yang telah dijelaskan di awal.

JADWAL UMUM KEGIATAN

Opening Ceremony	29 Maret 2019
Pengumpulan Proposal Ide (Tahap I)	29 Maret 2019 – 10 April 2019
Pengumuman Lolos (Tahap I)	12 April 2019
Pengumpulan Video & Poster (Tahap II)	12 April 2019 - 24 April 2019
Pengumuman Lolos (Tahap II)	26 April 2019
Pengumpulan Proposal (Tahap III)	26 April 2019 – 17 Mei 2019
Final Kategori UI / UX	18 Mei 2019
Final Kategori IoT	19 Mei 2019
Closing Ceremony	Segera diberitahukan

Kegiatan

Kegiatan Utama

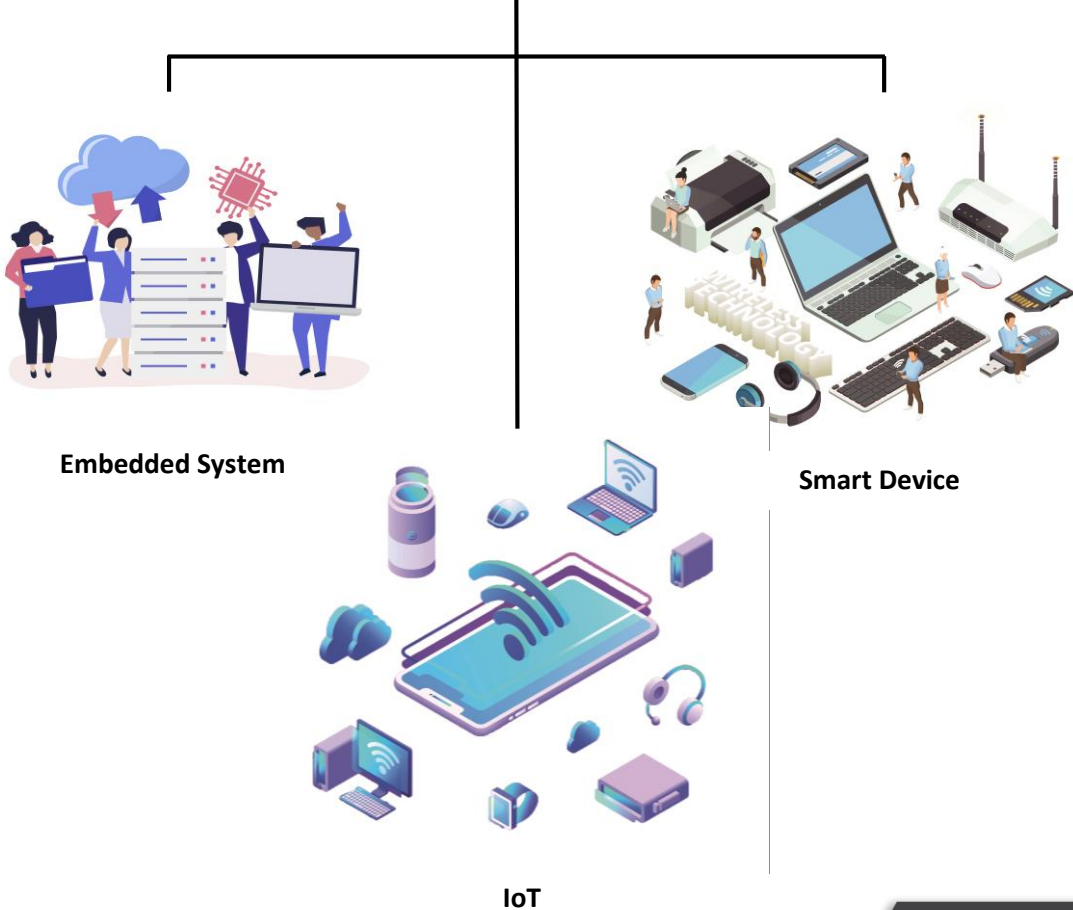
ITEC merupakan ajang perlombaan dengan 2 kategori yaitu:



Kategori UI/UX



Device Idea



Ketentuan Lomba

Ketentuan Umum

Ketentuan umum yang berlaku untuk seluruh kategori perlombaan ITEC 2019

1. Peserta adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember yang berstatus aktif pada tanggal babal final yang diselenggarakan.
2. Peserta berkelompok terdiri dari minimal 2 (dua) orang mahasiswa dan maksimal 3 (tiga) orang mahasiswa, salah satu anggota bertindak sebagai ketua tim.
3. Peserta diperbolehkan mengikuti maksimal 2 (dua) kategori lomba yang berbeda, tetapi hanya boleh menjadi ketua tim 1 (satu) kategori lomba yang diikuti.
4. Peserta dan keikutsertaan peserta tidak dipungut biaya.
5. Pendaftaran dan keikutsertaan peserta tidak dipungut biaya.
6. Peserta yang terpilih sebagai finalis lomba wajib menghadiri babak dinal ITEC 2019 di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Jember.

Ketentuan khusus

Ketentuan khusus diatur untuk masing masing lomba.

1. UI / UX

Deskripsi Lomba

Lomba Desain *User Interface* dan *User Experience* (UI & UX) adalah lomba desain produk yang berorientasi kepada tampilan, kenyamanan dan kemudahan (*user*) ketika menggunakannya. Dalam lomba ini yang menjadi acuan adalah pengalaman pengguna dalam mengoperasikan aplikasi tersebut secara menyeluruh. Para peserta merancang suatu antarmuka yang baik dengan menggunakan metode sehingga dapat menghasilkan desain aplikasi yang memiliki kualitas UI UX yang baik.

2. Device Idea

a. IoT

Deskripsi Lomba

Lomba *Interenet of Things* (IoT) merupakan lomba gagasan atau ide seputar penggunaan IoT pada kehidupan sehari hari. IoT dapat mempermudah pengguna agar dapat mengontrol benda/perangkat secara langsung oleh penggunanya. Diharapka para peserta dapat merancang penggunaan IoT yang unik serta menunjang kebutuhan aktivitas pada masyarakat secara general.

b. Embedded System

Deskripsi Lomba

Embedded System merupakan sistem komputer dengan tujuan khusus yang dimasukkan ke dalam alat yang ia kontrol. Diharapkan peserta dapat membuat suatu alat yang dapat mengambil input dari sensor lingkungan sekitar, nantinya piranti cerdas yang dibuat akan berkerja secara efisien serta menghasilkan manfaat yang besar bagi lingkungan dan masyarakat.

c. **Smart Device**

Deskripsi Lomba

Smart Device merupakan suatu alat yang biasanya terhubung dengan perangkat lain menggunakan jaringan nirkabel. Peserta diharapkan mampu membuat piranti teknologi tepat guna yang bekerja secara interaktif dan otomatis serta mampu memberikan solusi untuk permasalahan yang ada di dalam masyarakat

ALUR KOMPETISI

Babak Penyisihan I (29 Maret 2019 – 10 April 2019)

Pada tahap ini, peserta mengumpulkan karya tulis yang berupa proposal. Setiap tim mengajukan karya tulis berupa ide teknologi. Karya tulis wajib mengikuti template yang tersedia, karya tulis wajib mencatumkan:

- Nama ide
- Latar Belakang
- Tujuan
- Fitur
- Format penulisan file: [Proposal]_[Kategori]_[Nama Tim]_[Nama Karya].pdf
Contoh: Proposal_Tim Hore_Sanitation Control System.pdf
- Format file berupa pdf
- Ukuran file tidak lebih dari 5 MB
- Peserta dapat mengunduh format template proposal di laman
- Peserta dapat mengunggah proposal di laman website IDL
(idle.ilkom.unej.ac.id)

Pengumuman Babak Penyisihan I (12 April 2019)

Pengumuman lolos peserta ke babak ke II akan diumumkan oleh panitia di media publikasi ITEC 2.0 2019. Peserta yang lolos harus melengkapi ketentuan babak penyisihan II, yang akan diumumkan serentak setelah pengumuman babak penyisihan I.

Babak Penyisihan II (12 April 2019 – 24 April 2019)

Peserta yang telah lolos pada babak penyisihan I diharuskan mengirimkan video dan poster terkait karya atau objek terkait ide.

Format pengiriman Video:

1. Video diunggah pada laman YouTube dengan judul: “[Nama Karya] – [Nama Tim] – [Kategori] – ITEC 2.0 2019”
2. Video harus menggambarkan secara jelas karya yang telah dibuat.
3. Video harus menarik bagi investor maupun pengguna, tidak diwajibkan dalam bentuk animasi.
4. Video harus berupa MP4 dengan ukuran 720p dengan durasi minimal 5 menit dan maksimal 10 menit.
5. Video harus mencantumkan *hashtag* sebagai berikut: #ITEC2019 #IDL2019 #HIMATIF #FASILKOMUNEJ #UNEJ
6. Link video harus disubmit di website (idle.ilkom.unej.ac.id)

Format pengiriman Poster:

1. Poster wajib diunggah oleh seluruh anggota tim pada Instagram dengan caption: “[Nama Karya] – [Nama Tim] – [Kategori] – ITEC 2.0 2019 (enter) Do your best be champion!”
2. Poster harus menggambarkan secara jelas karya yang telah dibuat.
3. Poster harus menarik bagi investor maupun pengguna, tidak diwajibkan dalam bentuk animasi.
4. Poster harus memiliki kualitas yang bagus hingga dapat terlihat jelas pada unggahan di instagram.
5. Unggahan poster di instagram wajib mentandai (*tag*) akun instagram @himatifunej
6. harus mencantumkan *hashtag* sebagai berikut: #ITEC2019 #IDL2019 #HIMATIF #FASILKOMUNEJ #UNEJ

Pengumuman Babak Penyisihan II (26 April 2019)

Pengumuman lolos peserta ke babak ke III akan diumumkan oleh panitia di media publikasi ITEC 2.0 2019. Peserta yang lolos harus melengkapi ketentuan babak penyisihan III, yang akan diumumkan serentak setelah pengumuman babak penyisihan II.

Babak Penyisihan III (26 April 2019-17 Mei 2019)

Seluruh peserta yang telah melewati Babak Penyisihan I dan Babak Penyisihan II, diharuskan melengkapi ketentuan yang harus dilengkapi pada Babak Penyisihan III, yaitu:

- Mengembangkan ide atau karya menjadi proposal utuh, format proposal dapat diunggah di laman website IDL (idle.ilkom.unej.ac.id)
- Peserta wajib menyetorkan materi hasil karya yang akan dipresentasikan pada Babak Final kepada panitia.
- Panitia menyiapkan laptop untuk mempresentasikan hasil karya para peserta, jika peserta membutuhkan alat-alat yang lain peserta dapat menyiapkan sendiri alat-alat tersebut.

Seluruh peserta yang telah sampai di Babak Penyisihan III akan langsung diikuti sertakan pada Babak Final.

Babak Final (18 Mei 2019 & 19 Mei 2019)

Peserta yang telah lolos pada babak penyisihan I,II, dan III selanjutnya akan mengikuti babak terakhir, yaitu babak final. Pada babak ini peserta diharuskan mempresentasikan karya yang telah dibuat. Berikut ketentuan babak final:

- Peserta harus menyelesaikan proposal sesuai format yang telah disediakan (idle.ilkom.unej.ac.id)
- Peserta harus mengunggah proposal yang sudah dibuat di laman (idle.ilkom.unej.ac.id)

- Pengumpulan proposal maksimal pada H-3 babak final berlangsung.
Pada babak final, peserta sudah mempersiapkan materi presentasi yang akan dipresentasikan pada babak final.

KRITERIA PENILAIAN

PENYISIHAN TAHAP 1 (SETIAP PROPOSAL MENDAPAT NILAI 1-100)		
KRITERIA	DESKRIPSI	KRITERIA
PROJECT	INOVASI karya atau ide yang dibuat merupakan sesuatu yang baru, yang berbeda dengan produk yang sudah ada atau banyak dikenal.	15%
	KESESUAIAN karya atau ide sesuai dengan tema yang ditetapkan, dengan aspek Smart innovation yaitu alat, konektivitas data dan analisis	10%
	MONETASI karya atau ide memiliki unsur bisnis untuk dapat diterapkan kepada masyarakat	5%
PENULISAN	TATA CARA Penulisan menggunakan EYD yang berlaku dan tata cara penulisan yang sesuai	10%
ENGINEERING CONCEPT	TECHNICAL UNDERSTANDING Peserta dapat memaparkan konsep dan implementasi teknis	5%
	HADWARE EFICIENCY Peserta dapat memaparkan karya dan ide dalam hal mekanik dan elektrik	5%

	NILAI ESTETIKA Peserta dapat memaparkan karya dan ide dengan tampilan yang menarik	5%
PROBLEM SOLVING	KEBERMANFAATAN Karya atau ide dapat menyelesaikan permasalahan yang nyata	15%
	FEASIBILITY Karya atau ide dapat diimplementasikan secara nyata	15%
	SUSTAINABILITY Karya atau ide yang dikembangkan memberikan solusi yang berkelanjutan	15%

PENYISIHAN TAHAP 2 (SETIAP VIDEO DAN POSTER MENDAPAT NILAI 1-100)

KRITERIA	DESKRIPSI	PRESENTASE
KESESUAIAN	Karya atau ide sesuai dengan tema yang ditetapkan, dengan aspek Smart devices, yaitu alat cerdas yang mampu berkerja sesuai dengan lingkungan.	20%
KONTEN	Kejelasan dalam memaparka karya yang dibuat.	40%
NILAI ESTETIKA	Peserta dapat memaparkan karya dan	25%

	ide dengan tampilan yang menarik.	
KUALITAS	Kejernihan gambar dan suara perlu diperhatikan oleh peserta.	15%

PENJURIAN FINAL (PRESENTASI AKAN MENDAPATKAN NILAI 1-100)

KRITERIA	DESKRIPSI	PRESENTASE
KESESUAIAN DENGAN PROPOSAL	Presentasi yang dilakukan harus sesuai dengan proposal yang dikumpulkan pada tahap penyisihan	15%
KOMUNIKASI DAN PRESENTASI	Peserta dapat menyampaikan ide dan karya dengan jelas	15%
SESI PERTANYAAN DAN JURI	Peserta dapat menjawab pertanyaan juri dengan jelas	15%