



RuleBook & Buku Panduan



Isic-Kota Cerdas

Tema:
***Inovasi IT dalam pembangunan
berkelanjutan untuk mempersiapkan
revolusi industri 4.0***

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
JADWAL	2
KETENTUAN UMUM	3
KOTA CERDAS.....	4
Deskripsi.....	4
Babak Penyisihan 1: Pengumpulan Proposal.....	4
Babak Penyisihan 2: Prototype & Video Presentasi.....	5
Babak Final: Poster & Presentasi	5
SISTEM PENILAIAN	5
Proposal	5
Video	6
Presentasi.....	6

JADWAL

Kategori Lomba	Pendaftaran dan Penyisihan Tahap 1	Pengumuman Lolos Tahap 2	Pembuatan Prototype Tahap 2	Pengumuman Finalis	Presentasi Akhir	Pengumuman Juara
Kota Cerdas	29Maret – 14 April 20192019	21 April 2019	22 April – 6 Mei 2019	11 Mei 2019	16 Mei 2019	20 Mei 2019

Nb: Perubahan Jadwal akan diinformasikan melalui [Instagram](#) dan [Website](#).

KETENTUAN UMUM

Ketentuan umum yang berlaku untuk seluruh kategori perlombaan :

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember.
2. Peserta berkelompok terdiri maksimal 3 orang mahasiswa yang dipimpin oleh seorang ketua tim.
3. Peserta diperbolehkan dari berbagai angkatan.
4. Peserta diperbolehkan mengikuti beberapa kategori perlombaan tetapi hanya boleh menjadi ketua tim di satu kategori lomba.
5. Pendaftaran dan keikutsertaan peserta tidak dipungut biaya.
6. Yang lolos ke babak final hanya 5 tim terbaik.
7. Peserta yang terpilih (3 besar) wajib mengikuti pembinaan untuk mengikuti GEMASTIK.

Ketentuan khusus diatur untuk masing-masing lomba.

KOTA CERDAS

Deskripsi

Smart City adalah sebuah konsep mengenai kota cerdas yang dirancang guna membantu berbagai kegiatan masyarakat terutama dalam upaya mengelola sumber daya yang ada dengan efisien serta memberikan kemudahan mengakses informasi kepada masyarakat hingga untuk mengantisipasi kejadian yang tidak terduga. Smart City merupakan sebuah impian dari hampir semua Negara di dunia. Dengan Smart City, berbagai macam data dan informasi yang berada di setiap sudut kota dapat dikumpulkan melalui sensor yang terpasang di setiap sudut kota, dianalisis dengan aplikasi cerdas, selanjutnya disajikan sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui aplikasi yang dapat diakses oleh berbagai jenis gadget. Melalui gadget-nya, secara interaktif pengguna juga dapat menjadi sumber data, mereka mengirim informasi ke pusat data untuk dikonsumsi oleh pengguna yang lain.

Babak Penyisihan 1: Pengumpulan Proposal

Babak penyisihan dari kategori lomba Smart City berupa pengumpulan proposal dalam bentuk PDF dan video.

Proposal harus memperhatikan ketentuan-ketentuan sebagaimana berikut:

1. Proposal menekankan pada permasalahan yang ada dalam kota modern.
2. Proposal ditulis dalam bahasa Indonesia, namun dimungkinkan pemakaian beberapa istilah bahasa asing yang lebih mudah dipahami.
3. Proposal harus memiliki halaman sampul yang memuat informasi nama tim, nama-nama anggota tim, nama perguruan tinggi, dan alamat email (ketua tim).
4. Proposal yang diajukan merupakan ide orisinal dengan tidak menjiplak dari proposal sudah ada.
5. Proposal yang diajukan dapat direalisasikan menjadi bentuk perangkat keras maupun aplikasi yang merupakan solusi inovatif dari permasalahan yang dipaparkan.
6. Proposal yang diajukan tidak mengandung unsur SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan).

Proposal ditulis maksimal 30 halaman ukuran A4 dan penulisan menggunakan huruf Times New Roman. Proposal harus mengikuti struktur dokumen sebagai berikut:

- i. Judul / Nama aplikasi Smart City
- ii. Latar belakang (permasalahan)
- iii. Tujuan dan manfaat aplikasi
- iv. Batasan aplikasi

- v. Implementasi
- vi. Screenshot mockup aplikasi
- vii. Dokumentasi penggunaan
- viii. Target pengguna aplikasi

Informasi pengumpulan proposal akan dikirim ke email koordinator tim setelah melakukan registrasi.

Babak Penyisihan 2: Prototype & Video Presentasi

Peserta yang lolos tahap II diwajibkan untuk menyerahkan *Prototype* maksimal 15 halaman (termasuk lampiran), tidak termasuk halaman sampul, dalam format .pdf dan link pengumpulan akan diberikan kepada koordinator tim melalui email.

Peserta juga diwajibkan untuk membuat video yang menjelaskan tentang proses dan bagaimana aplikasi tersebut berjalan serta manfaat yang di hasilkan dari karya tersebut. Ketentuan video abstraksi adalah sebagai berikut:

1. Video harus menggambarkan mengapa aplikasi tersebut berguna dalam menyelesaikan masalah yang diangkat oleh tim.
2. Video harus menggambarkan juga bagaimana penggunaan aplikasi oleh pengguna.
3. Video harus menggunakan opening dari panitia
4. Durasi video dibatasi maksimal 10 menit.
5. File video teaser diunggah di Youtube dengan format nama : ISIC 2019_[AnimasiSS]_[Nama tim]_[Judul Karya] (#ISIC #HIMASIF), dan mensubmit linknya di web IDLe

Babak Final: Poster & Presentasi

Tim yang lolos di babak Final wajib membuat poster ukuran A3 dan akan dipamerkan pada workshop yang diselenggarakan pada babak Final.

Peserta yang lolos ke babak final akan mendapat kesempatan untuk mempresentasikan karyanya di hadapan dewan juri, mengapa aplikasi yang mereka bangun berguna untuk masyarakat. Para finalis diwajibkan telah mempersiapkan dokumen presentasi (.ppt) untuk mempresentasikan isi dari proposal. Mengumpulkan Poster kepada panitia dengan menghubungi no. 085655301946 (Ari Puji'17)

SISTEM PENILAIAN

Proposal

- | | |
|--|-------|
| a. Permasalahan yang diangkat | : 15% |
| b. Data riil yang mendukung pemaparan permasalahan | : 20% |
| c. Dampak Implementasi (Kesiapan lingkungan) | : 35% |

- d. Inovasi (kreativitas & originalitas) : 30%

Video

- a. Daya Tarik : 20%
b. Kesesuaian dengan konsep : 20%
c. Gambaran umum Produk (jelas / tidak) : 30%
d. Penyampaian konsep dan ide : 30%

Presentasi

- a. Penguasaan Materi : 40%
b. Penyampaian isi : 40%
c. Penyajian Konteks (PPT) : 20%