



RULEBOOK

ITeC 5.0

Information Technology Challenge



PENJELASAN UMUM

Information Technology Competition (ITeC) Tahun 2022, merupakan acara Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan kreativitas mahasiswa Fasilkom UNEJ, sehingga mampu mengambil peran dalam menyokong kemajuan teknologi dan berkontribusi dalam penanggulangan kemiskinan dan kelaparan, perbaikan kesehatan, pendidikan, pembangunan kota yang berkelanjutan, mengatasi perubahan iklim serta menjaga kelestarian hutan dan laut.

Acara ITeC ini merupakan sebuah ajang untuk meningkatkan kreativitas serta mengembangkan minat dan bakat mahasiswa yang dimana pada tahun ini telah memasuki tahun ke-5 dengan sebutan ITEC 5.0. Dengan adanya ajang perlombaan ini diharapkan dapat menjadi sebuah terobosan baru dalam mengatasi masalah yang dihadapi pada saat ini dan menjadi sebuah kemajuan dalam meningkat perkembangan teknologi informasi.

Pada saat ini, Dana Moneter Internasional (IMF) memangkas proyeksi pertumbuhan ekonomi Indonesia pada 2022 menjadi 5,4%, hal ini turun lebih rendah dibanding tahun lalu sebesar 5,6% pada 2021, Pendapatan 84,02 persen dari 65 juta pelaku UMKM di Indonesia. Setidaknya 8 dari 10 UMKM mengalami penurunan permintaan, sekitar 34 dari 100 perusahaan UMKM mengaku mengalami penurunan harga produk hal ini terjadi dikarenakan pandemi Covid-19. Sebanyak 62,21 persen UMKM mengalami kendala keuangan untuk membiayai pegawai dan kegiatan operasional. Karena itu setidaknya 7 dari 10 perusahaan UMKM membutuhkan modal usaha sebagai bantuan yang paling dibutuhkan. Di samping itu, pemasaran atau penjualan produk Juga menjadi kendala paling banyak dialami di semua skala usaha.

ITeC 5.0 pada saat ini bertemakan "**Optimasi Teknologi Informasi Sebagai Penunjang Kemajuan Ekonomi Indonesia**". Dalam perlombaan ITeC 5.0 ini terdiri dari dua bidang kategori yaitu UI/UX dan Data Mining. Dimana ajang ini dapat sebagai sebuah kontribusi mahasiswa dalam membantu kondisi ekonomi nasional. Untuk perlombaan UI/UX sendiri akan berfokus dalam membantu UMKM, di mana mahasiswa diharapkan akan memunculkan ide baru untuk meningkatkan kualitas dan kesejahteraan ekonomi pegiat UMKM di Tengah Perkembangan Teknologi ini, sementara untuk Data Mining peserta diharapkan dapat mengimplementasi Data Mining untuk menunjang pemerataan Ekonomi dan sosial. Semoga dengan acara ini, mahasiswa dapat mengembangkan minat dan bakat, dan ide-ide yang dihasilkan berguna untuk masa kini atau masa mendatang.



JADWAL UMUM KEGIATAN

KETERANGAN	TIMELINE
<i>Opening Ceremony</i>	IDle
Pendaftaran dan Pengumpulan Proposal (Tahap 1)	10 - 23 April 2022
Pengumuman lolos (Tahap 1)	1 Mei 2022
Pengumpulan Video dan Poster (Tahap 2)	2 - 8 Mei 2022
Pengumuman lolos (Tahap 2)	15 Mei 2022
Penyelesaian proposal <i>full paper</i> (Tahap 3)	16 - 27 Mei 2022
Pengumuman Tahap 3/Babak Final	18 Juni
TM dan Pengundian Nomor Urut	19 Juni
Final dan Presentasi	23 Juni
<i>Closing Ceremony</i>	IDle

Kegiatan Utama

ITEC 5.0 merupakan ajang perlombaan dengan 2 kategori yaitu:

1. Kategori UI/UX

Bertemakan "Peningkatan Kualitas dan Kesejahteraan Ekonomi Pegiat Usaha Mikro Kecil Menengah di Tengah Perkembangan Teknologi di Indonesia".

2. Kategori Data Mining

Bertemakan "Implementasi Data Mining Sebagai Penunjang Pemerataan Ekonomi & Sosial yang Adil dan Akurat".



Ketentuan Lomba

1. Ketentuan Umum

Ketentuan umum yang berlaku untuk seluruh kategori perlombaan ITEC 5.0

1. Peserta adalah mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember
2. Setiap tim terdiri dari 1-3 orang mahasiswa dengan salah satu orang tim mahasiswa bertindak sebagai ketua tim.
3. Peserta diperbolehkan mengikuti maksimal 2 kategori lomba yang berbeda, tetapi hanya diperkenankan menjadi salah satu ketua tim dari kategori lomba yang diikuti.
4. Pendaftaran tidak dipungut biaya.
5. Peserta yang terpilih sebagai finalis lomba wajib menghadiri babak final ITEC 5.0 sesuai dengan waktu dan tempat pelaksanaan yang ditentukan.

2. Ketentuan Khusus

Ketentuan khusus diatur untuk masing masing lomba.

1. UI/UX

Deskripsi Lomba

User Interface dan *User Experience* (UI&UX) adalah sebuah desain produk yang berorientasi kepada tampilan, kenyamanan dan kemudahan *user* ketika menggunakannya. Lomba desain interaksi produk yang berorientasi pada kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna. Dalam lomba ini yang menjadi fokus utama adalah pengalaman yang dirasakan pengguna ketika sedang menggunakan aplikasi tersebut secara menyeluruh. Para peserta lomba dituntut agar dapat merancang suatu antarmuka pengguna yang baik dengan menggunakan metode, sehingga didapatkan hasil desain aplikasi yang memiliki kualitas UI&UX yang baik.

2. Data Mining

Deskripsi Lomba

Data Mining atau Penambangan data merupakan salah satu pekerjaan yang penting untuk penyelesaian banyak permasalahan nyata saat ini. Jenis data yang ditambang bisa beragam, termasuk data transaksi, gambar, dan teks/bahasa.

Perkembangan penambangan data semakin pesat seiring dengan pesatnya perkembangan pembelajaran mesin, khususnya deep learning. Dalam lomba ini diharapkan para peserta dapat melakukan sebuah penambangan data yang telah tersedia.



ALUR KOMPETISI

1. Babak Penyisihan I (10 - 23 April 2022)

Pada tahap ini, setiap tim diwajibkan untuk mengumpulkan karya tulis berupa proposal sesuai dengan tema yang tersedia. Untuk tahap penyisihan 1 karya tulis cukup diselesaikan hingga bab 2. Pendaftaran dapat dilakukan dengan mengisi link registrasi berikut: <http://idle-unej.my.id/>. Ketua tim dari masing-masing tim bisa join ke Grup WhatsApp berikut: <https://chat.whatsapp.com/DTY8HXECfQg5HoU6skvDda>. Karya tulis wajib mengikuti template yang disediakan panitia ITEC 5.0, **Proposal UI/UX design** wajib mencantumkan:

- 1) Judul produk
- 2) Abstrak
- 3) Latar belakang masalah
- 4) Tujuan dan hasil yang akan dicapai
- 5) Metode pencapaian tujuan (user-centered design methodology)
- 6) Analisis desain karya meliputi:
 - i. Target pengguna
 - ii. Batasan produk
 - iii. Platform yang digunakan

untuk **Proposal Datamining** wajib mencantumkan:

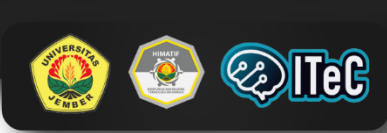
- 1) Judul makalah
- 2) Abstrak
- 3) Pendahuluan yang meliputi paling tidak: latar belakang, tujuan, dan manfaat, serta batasan yang digunakan
- 4) Studi literature
- 5) Metode yang digunakan
- 6) Hasil pengujian
- 7) Analisis atas hasil pengujian
- 8) Kesimpulan

Dengan Ketentuan:

- Format penulisan file: Proposal_[Kategori]_[Nama Tim]_[Judul Karya].pdf
- Format file berupa file pdf
- Ukuran file tidak lebih dari 5 MB
- Peserta dapat mengunduh format template proposal di laman yang telah disediakan, bidang lomba Datamining: <https://bit.ly/TemplateProposalDatminTahap1>
bidang lomba UI/UX: <https://bit.ly/TemplateProposalUIUXTahap1>
- Peserta mengunggah proposal di laman website IDLe (pengumuman alamat website menyusul
- Peserta lomba Datamining wajib me list judul dengan rentang tanggal dari 10-17 April 2022 pada link berikut:
<https://unej.id/JudulKategoriDataMining> dan konfirmasi ke kontak yang tersedia jika ada perubahan.

Pengumuman Babak Penyisihan I (1 Mei 2022)

Pengumuman kelulusan peserta babak penyisihan I akan diumumkan oleh panitia di media publikasi ITEC 5.0 2022. Peserta yang lulus harus melengkapi ketentuan babak penyisihan II, yang akan diumumkan serentak setelah pengumuman babak penyisihan I.



2. Babak Penyisihan II (2 - 8 Mei 2022)

Peserta **UI/UX** yang telah lolos pada babak penyisihan I diharuskan mengirimkan video dan poster terkait karya atau objek terkait ide dengan ketentuan:

Poster:

- 1) Poster wajib diunggah di Instagram seluruh anggota tim dengan caption:
"[Nama Karya] – [Kategori] – [Nama Tim] – ITEC 5.0 2022 (enter)
<<jargon>>!"
- 2) Poster harus menggambarkan secara jelas karya yang 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 menandai (*tag*) akun instagram @himatifunej
- 6) Harus mencantumkan *hashtag* sebagai berikut: #ITEC2022 #IDLe2022 #HIMATIF #FASILKOMUNEJ #UNEJ

Video:

- 1) Video clip menggambarkan permasalahan yang diangkat serta kreativitas usulan solusi yang ditawarkan
- 2) Video berdurasi maksimal 2 menit untuk UI/UX
- 3) Video diunggah ke YouTube dengan judul [Nama Karya] – [Kategori] – [Nama Tim] – ITEC 5.0 2022
- 4) Kualitas video yang diunggah maksimal 720p
- 5) Menambahkan pada deskripsi hastag #ITEC2022 #IDLe2022 #HIMATIF #FASILKOMUNEJ #UNEJ

Peserta **Datamining/Penambangan Data** yang telah lolos pada babak penyisihan I diharuskan mengirim progress full paper proposal setidaknya 70% dan poster terkait karya atau objek terkait ide dengan ketentuan :

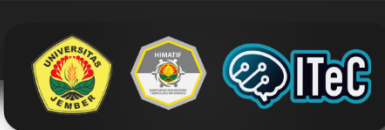


Poster Infografis:

- 1) Poster wajib diunggah di Instagram seluruh anggota tim dengan caption:
"[Nama Karya] – [Kategori] – [Nama Tim] – ITEC 5.0 2022 (enter)
<<jargon>>!"
- 2) Poster harus menggambarkan secara jelas karya yang dibuat
- 3) Poster harus berisi informasi yang jelas sesuai ide yang dituangkan
- 4) Poster harus memiliki kualitas yang bagus hingga dapat terlihat jelas pada unggahan di instagram.
- 5) Unggahan poster di instagram wajib menandai (*tag*) akun instagram @himatifunej
- 6) Harus mencantumkan *hashtag* sebagai berikut: #ITEC2022 #IDLe2022 #HIMATIF #FASILKOMUNEJ #UNEJ

Pengumuman Babak Penyisihan II (15 Mei 2022)

Pengumuman kelulusan peserta babak penyisihan II akan diumumkan oleh panitia di media publikasi ITEC 5.0 2022. Peserta yang lulus harus melengkapi ketentuan babak penyisihan III, yang akan diumumkan serentak setelah pengumuman babak penyisihan II.



3. Babak Penyisihan III (16 - 27 Mei 2022)

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

- Peserta harus menyelesaikan proposal sesuai format yang telah disediakan (pengumuman alamat website menyusul)
- Peserta harus mengunggah proposal yang sudah dibuat di laman (pengumuman alamat website menyusul)
- Peserta bidang lomba datamining/penambangan data mengunggah Power Point dari ide yang sudah dituangkan

Pengumuman Babak Penyisihan III (18 Juni 2022)

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

4. Babak Final (23 Juni 2022)

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 sudah mempersiapkan materi presentasi yang akan dipresentasikan pada babak final.
- Peserta wajib menyetorkan materi hasil karya yang akan dipresentasikan pada Babak Final kepada panitia.
- Pelaksanaan Final akan dilaksanakan melalui konferensi online, diharapkan peserta menyiapkan perangkat dan koneksi internet yang memadai.

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.	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 karya	5%



	HADWARE EFICIENCY Peserta dapat memaparkan karya dan ide dalam hal mekanik dan elektrik	5%
	NILAI ESTETIKA Peserta dapat memaparkan karya dan ide dengan menarik	5%
PROBLEM SOLVING	KEBERMANFAATAN Karya atau ide dapat menyelesaikan permasalahan yang nyata	15%
	FEASIBILITY Karya atau ide dapat diimplementasikan secara nyata	15%
	SUSTAINBILITY 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	20%
KONTEN	Kejelasan dalam memaparkan karya Maupun informasi yang dibuat.	40%
NILAI ESTETIKA	Peserta dapat memaparkan karya dan ide dengan tampilan yang menarik.	25%
KUALITAS	Kejernihan gambar dan suara	15%



PENJURIAN FINAL (PRESENTASI AKAN MENDAPATKAN NILAI 1-100)		
KRITERIA	DESKRIPSI	PRESENTASE
KESESUAIAN DENGAN PROPOSAL	Kesesuaian presentasi dengan proposal yang dikumpulkan pada tahap penyisihan	30%
KOMUNIKASI DAN PRESENTASI	Peserta dapat menyampaikan ide dan karya dengan jelas	40%
SESI PERTANYAAN DAN PENJURIAN	Peserta dapat menjawab pertanyaan juri dengan jelas	30%



THANK you

Contact Person

Virnanda : +62 81230689614

Ananda : +62 82233949280