

# RulebookIT

# follows



## **DESKRIPSI UMUM**

IT Today merupakan acara terbesar yang diselenggarakan setiap tahun oleh Himpunan Mahasiswa Ilmu Komputer Institut Pertanian Bogor (HIMALKOM IPB). Tahun ini IT Today mengangkat tema “**DISRUPTION**” dengan tagline “Make IT Disruptive”. Dengan ini, kami berharap bahwa para peserta kegiatan, baik kompetisi maupun seminar, dapat menerapkan atau membuat inovasi yang disruptif agar dapat memajukan Indonesia dalam bidang TIK.

## **JENIS KOMPETISI**

Kompetisi yang diadakan pada IT Today tahun ini ada sebanyak tiga, antara lain **AppsToday**, **HackToday**, dan **Business IT Case**. Ketiga kompetisi ini bertingkat nasional dan secara umum pesertanya berasal dari mahasiswa S1 atau Diploma. Terkhusus untuk kompetisi HackToday, pesertanya dapat berasal dari **mahasiswa S1/Diploma atau siswa SMA/SMK/Sederajat**.

## **PENTING**

Segala informasi yang tertera dalam rulebook ini merupakan informasi resmi per tanggal **18 Juli 2018**. Jika terdapat perubahan konten pada rulebook ini, maka akan diumumkan melalui media sosial IT Today 2018, website, dan e-mail kepada peserta kompetisi jika sudah terdaftar dalam kompetisi.

## **NARAHUBUNG KOMPETISI IT TODAY 2018**



@ittoday\_ipb



@ipbittoday 08567789339 (Willyam)



# Business IT Case



## **DESKRIPSI**

Business IT Case merupakan salah satu cabang kompetisi IT Today 2018 berbasis case-solving bisnis berskala nasional. Business IT Case menguji kemampuan problem solving peserta dalam menganalisa dan memecahkan kasus bisnis yang diberikan dengan memberikan solusi melalui pendekatan Teknologi Informasi. Peserta dari kompetisi Business IT Case adalah mahasiswa S1/Diploma.

## **PENGHARGAAN**

- Juara 1 : Rp 5.000.000 + sertifikat + plakat
- Juara 2 : Rp 3.000.000 + sertifikat + plakat
- Juara 3 : Rp 1.500.000 + sertifikat + plakat

## **KETENTUAN PESERTA KOMPETISI**

1. Setiap tim mendaftar secara sah melalui website resmi IT Today 2018, yaitu **ittoday.web.id**.
2. Peserta merupakan mahasiswa yang terdaftar pada universitas di Indonesia yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) dan Surat Keterangan Mahasiswa Aktif.
3. Setiap peserta hanya boleh terdaftar pada satu tim.
4. Setiap tim terdiri dari 1-3 orang berasal dari **universitas yang sama**.
5. Setiap tim harus melengkapi persyaratan administrasi pendaftaran dan pembayaran **maksimal tanggal 20 Juli 2018**
6. Melunasi biaya pendaftaran untuk mengikuti kompetisi Business IT Case, jumlah pembayaran menyesuaikan pada tanggal ketika pembayaran lunas sebagai berikut :
  - a. **Early Bird : 30 Mei - 20 Juni 2018 , sebesar Rp 100.000**
  - b. **Reguler : 21 Juni - 20 Juli 2018, sebesar Rp 150.000**
7. Panduan mengenai penyelesaian administrasi pendaftaran dan pembayaran dapat dilihat pada website IT Today 2018.
8. Segala bentuk plagiarisme akan menyebabkan sanksi diskualifikasi dan juri berhak membatalkan segala bentuk kemenangan jika di kemudian hari terbukti terdapat indikasi plagiarisme.

## **NARAHUBUNG KOMPETISI BUSINESS IT CASE**



dicky Arya



085373385419

(Dicky Arya Kesuma)

## **PERATURAN UMUM KOMPETISI**

1. Peserta harus memenuhi ketentuan peserta kompetisi.
2. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirimkan satu karya.
3. Karya yang dilombakan harus merupakan karya orisinal.
4. Karya yang diikutkan pada kompetisi Business IT Case belum pernah mendapatkan penghargaan pada kompetisi lain pada tingkat provinsi, nasional, maupun internasional.
5. Hak kekayaan intelektual karya yang telah diciptakan pada kompetisi tetap menjadi milik peserta.
6. Tim yang merupakan finalis wajib mengikuti seluruh rangkaian acara final lomba.
7. Apabila ada peserta yang berhalangan hadir, minimal ada 1 perwakilan anggota tim yang datang pada saat final serta melakukan konfirmasi kepada panitia.
8. Karya yang diikutsertakan tidak mengandung unsur SARA, pornografi, maupun kekerasan.
9. Jika salah satu tim diketahui melakukan plagiarisme, tim tidak akan di nilai dokumennya dan akan didiskualifikasi dari perlombaan.
10. **Panitia berhak mendiskualifikasi atau memberi sanksi tim yang terbukti melakukan kecurangan atau pelanggaran dalam bentuk apapun.**
11. Keputusan juri dan panitia IT Today tidak dapat diganggu

## **TAHAPAN KOMPETISI BUSINESS IT CASE**

<b>Tahap</b>	<b>Tanggal</b>
Pendaftaran	30 Mei - 20 Juli 2018
Submisi Tahap 1	10 Juni - 23 Juli 2018
Pengumuman Peserta Tahap 2	27 Juli 2018
Submisi Tahap 2	28 Juli – 13 Agustus 2018
Pengumuman Finalis	31 Agustus 2018
Final	15 September 2018

## **PERATURAN TAHAP PENYISIHAN 1**

1. Submisi tahap 1 akan dibuka bersamaan dengan pengumuman case yang akan dipecahkan oleh peserta, yaitu tanggal **10 Juni 2018**.
2. Business Model Canvas harus terdiri dari :
  - a. Customer Segment
  - b. Value Proposition
  - c. Channels
  - d. Revenue Stream
  - e. Customer Relationship
  - f. Key Resources
  - g. Key Activities
  - h. Key Partnership
  - i. Cost Structure
2. BMC dikirimkan dalam bentuk PDF ke email **[business@ittoday.web.id](mailto:business@ittoday.web.id)** dengan subjek "**[Business IT Case] Submisi (Nama Tim) Tahap 1**"  
**Contoh : [Business IT Case] Submisi Petani Aplikasi Tahap 1.**
3. Format pengumpulan BMC adalah sebagai berikut :  
**[Business IT Case] NamaTim\_NamaKarya\_Tahap1**  
**Contoh : [Business IT Case] Petani Aplikasi\_GrowSeed\_Tahap1**
4. Jika terdapat beberapa submisi BMC dari tim yang sama, maka BMC yang diterima adalah submisi yang terakhir.

## **PERATURAN TAHAP PENYISIHAN 2**

1. Peserta dilarang mencantumkan logo dan nama institusi atau hal-hal yang menggambarkan kepada institusi asal peserta. Apabila ternyata ditemukan hal tersebut, peserta akan mendapatkan pengurangan poin **sebesar 5%** terhadap nilai akhir tahap 2.
2. Karya Proposal harus dengan Bahasa Indonesia, namun diperbolehkan untuk menggunakan beberapa istilah bahasa asing dalam penulisannya.
3. Proposal dapat didesain bebas dan semenarik mungkin.
4. Proposal tidak harus mengikuti format acuan dibawah ini, namun setidaknya harus terdiri dari :
  - a. Cover Proposal (minimal berisi nama tim dan nama karya)
  - b. Deskripsi Bisnis
  - c. Rencana Operasional
  - d. Rencana Pemasaran
  - e. Rencana Keuangan
  - f. Tim Manajemen
  - g. Daftar Pustaka dan Lampiran
5. Proposal business plan maksimal terdiri dari **20 halaman A4 diluar Cover, Daftar Pustaka dan Lampiran.**

6. Proposal dikirimkan dalam bentuk PDF ke email **[business@ittoday.web.id](mailto:business@ittoday.web.id)** dengan subjek :  
**“[Business IT Case] Submisi (Nama Tim) Tahap 2”**  
**Contoh : [Business IT Case] Submisi Petani Aplikasi Tahap 2.**
7. Format pengumpulan proposal adalah sebagai berikut :  
**[Business IT Case] NamaTim\_NamaKarya\_Tahap2**  
**Contoh : [Business IT Case] Petani Aplikasi\_GrowSeed\_Tahap2**
8. Jika terdapat beberapa submisi proposal dari tim yang sama, maka proposal yang diterima adalah **proposal terakhir**.

## **PERATURAN TAHAP FINAL**

1. Setiap tim yang lolos ke tahap final sekurang-kurangnya diwajibkan untuk membawa prototype dari produk/jasa yang dirancang pada saat presentasi di tahap final. Prototype harus dapat menjelaskan produk/jasa yang akan dipresentasikan.
2. Laptop yang digunakan pada saat presentasi merupakan laptop yang disediakan oleh panitia.
3. **TIDAK DIPERKENANKAN** bagi peserta finalis untuk menggunakan almamater atau atribut universitas asal pada saat presentasi, yang akan diperingatkan kembali oleh panitia sebelum presentasi.
4. Waktu yang diberikan kepada finalis untuk menyampaikan materi presentasi adalah **15 menit**.
5. Sesi tanya jawab akan diberikan selama **10 menit** setelah finalis menyampaikan materi presentasi.
6. Penentuan juara akan ditentukan berdasarkan nilai akhir tahap final. Segala keputusan juri dan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat digugat.

## KRITERIA PENILAIAN

### BUSINESS MODEL CANVAS

Kriteria	Deskripsi	Nilai
Output	-Memaparkan dengan jelas produk atau layanan yang ditawarkan. -Ide yang ditawarkan unik.	25%
Strategi Bisnis	-Business plan yang baik dan sustainable. -Strategi keuangan yang terencana. -Kelebihan terhadap kompetitor.	25%
Nilai Guna Produk	-Memiliki potensi nilai jual yang tinggi. -Mampu mengidentifikasi kebutuhan customer dengan tepat.	25%
Customer	-Target pelanggan serta cara menjaga loyalitas pelanggan.	25%
<b>TOTAL</b>		<b>100%</b>

## BUSINESS PLAN PROPOSAL

Kriteria	Deskripsi	Nilai
Kelengkapan proposal.	-Struktur proposal sistematis dan lengkap. -Desain proposal kreatif.	20%
Tujuan Usaha dan Deskripsi Usaha	-Ide bisnis orisinil, kreatif, dan inovatif serta mendukung perkembangan bidang IT. -Solusi terkait dan dapat dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari.	30%

<b>Strategi Bisnis</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Business plan yang baik dan sustainable.</li> <li>-Mampu bertahan ditengah persaingan.</li> <li>-Strategi keuangan yang terencana.</li> <li>-Budaya yang dianut perusahaan</li> </ul>	<b>30%</b>
<b>Implementasi IT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Penggunaan IT memudahkan proses bisnis.</li> </ul>	<b>20%</b>
<b>TOTAL</b>		<b>100%</b>

## **PRESENTASI**

<b>Kriteria</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Nilai</b>
Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Presentasi disampaikan dengan cara yang menarik dan meyakinkan.</li> <li>-Kemampuan menjawab pertanyaan oleh juri.</li> <li>-Menguasai materi presentasi dengan baik.</li> <li>-Sikap tim saat melakukan presentasi.</li> </ul>	<b>50%</b>
Kesesuaian	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Presentasi yang ditampilkan harus konsisten dengan Proposal yang sudah dikumpulkan.</li> </ul>	<b>25%</b>
Demonstrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Demonstrasi produk atau jasa minimal berupa prototype. Membawa produk jadi diperbolehkan.</li> </ul>	<b>25%</b>
<b>TOTAL</b>		<b>100%</b>