

GUIDE BOOK

OPENING TECHMEET



UNLOCK YOUR POTENTIAL
SPARK YOUR INNOVATION!



PENDAHULUAN

Deskripsi Acara

Kegiatan "INNOVENTURE 2025" Mengusung semangat pengembangan kompetensi digital dan inovasi teknologi, INNOVENTURE 2025 merupakan ajang edukatif dan kompetitif yang dirancang untuk membekali peserta dengan pengetahuan teknis, ruang berkreasi, serta inspirasi dari para profesional industri Dengan tema "Unlock Your Potential, Spark Your Innovation!".

Tujuan Acara

1. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan adaptif dalam menghadapi tantangan di era digital.
2. Menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat serta jiwa sportivitas di antara generasi muda.
3. Mendorong pengembangan potensi dan keterampilan peserta dalam bidang teknologi dan kreativitas digital.
4. Menjadi sarana sinergi antara pelajar tingkat menengah dan mahasiswa dalam memperluas wawasan serta jaringan melalui seminar penutupan dan sesi awarding.
5. Membangun rasa percaya diri dan kemampuan individu dalam menyampaikan ide serta solusi secara terstruktur dan berdampak.
6. Menjadi ajang eksplorasi minat dan bakat generasi muda dalam bidang teknologi, desain, dan inovasi.
7. Membentuk pola pikir progresif yang berorientasi pada solusi melalui pendekatan kreatif dan analitis.
8. Membuka ruang eksplorasi bagi siswa/i SMA/SMK untuk menyampaikan gagasan dan inovasi sebagai bentuk kontribusi nyata terhadap perkembangan teknologi dan masyarakat.

Waktu dan Tanggal

- Tanggal: 18 Agustus 2025
- Jam: 08.00 WIB
- Google Meet



SUSUNAN ACARA

- Opening + Tech Meet: **18 Agustus 2025**
- Kegiatan:
 1. Lomba CTF (Capture The Flag)
 2. Lomba Turnamen Mobile Legend
 3. Lomba Web Developer
 4. Lomba Sayembara Logo IF
 5. Closing: Seminar & Awarding Ceremony

INFORMASI KOMPETISI

1. Lomba Web Development

- Deskripsi Lomba: Lomba yang menguji kreativitas peserta dalam membuat website.
- Peserta: Tim (3 - 4 orang per tim).
- Waktu Lomba:
 - 19 - 26 Agustus 2025 (Lomba dimulai - Online)
 - 27 - 28 Agustus 2025 (Penilaian - Online)
 - 29 Agustus 2025 (Pengumuman Top 5 - Online)
 - 30 Agustus 2025 (Presentasi Top 5 - Offline)

2. Lomba CTF (Capture The Flag)

- Deskripsi Lomba: Menyelesaikan tantangan interaktif seputar cyber security dimana peserta harus memecahkan tantangan untuk mendapatkan "flag".
- Peserta: Individu.
- Waktu Lomba: 19 - 20 Agustus 2025

3. Lomba Sayembara Logo IF

- Deskripsi Lomba: Lomba desain logo IF UNIKOM dengan memperdalam makna yang merepresentasikan nilai-nilai visi jurusan.
- Peserta: Individu.
- Waktu Lomba:
 - 19 - 26 Agustus 2025 (Lomba dimulai - Online)
 - 27 - 28 Agustus 2025 (Voting Juri - Online)
 - 29 Agustus 2025 (Voting Mahasiswa + Pengumuman - Online)



- 30 Agustus 2025 (Presentasi Top 3 Logo Terpilih - Offline)

4. Lomba Mobile Legends

- Deskripsi Lomba: Turnamen Mobile Legend antar tim peserta dengan semangat E-sport.
- Peserta: Tim (maksimal 5 orang dan 1 cadangan per tim).
- Waktu Lomba:
 - 19 Agustus 2025 (KO System - Online) BO1
 - 20 Agustus 2025 (Semifinal - Online) BO3
 - 30 Agustus 2025 (Grand Final - Offline) BO3

Note:

- Penjelasan lebih detail mengenai masing-masing lomba akan diperjelaskan oleh PJ lomba tersebut.
- Panitia akan menyediakan Template overlay untuk siaran Livestreaming.

SEMINAR WEB DEVELOPMENT DAN AWARDING CEREMONY

Seminar ini ditujukan untuk memberikan wawasan kepada siswa/i SMA dan SMK ataupun Mahasiswa tentang tren terbaru dalam dunia pengembangan web. Peserta akan belajar mengenai framework modern, tools penting bagi developer, serta tantangan yang dihadapi oleh industri teknologi saat ini.

Pengumuman Pemenang Lomba dan Awarding Ceremony

Pengumuman pemenang dari berbagai lomba yang telah dilaksanakan, diikuti dengan awarding kepada para pemenang.



SYARAT DAN KETENTUAN

Syarat dan Ketentuan Umum INNOVENTURE 2025

1. Peserta wajib melengkapi seluruh berkas pendaftaran sesuai mekanisme yang ditentukan oleh panitia melalui formulir resmi.
2. Peserta wajib melakukan pelunasan pembayaran sesuai nominal dan batas waktu yang telah ditentukan untuk masing-masing perlombaan.
3. Peserta dinyatakan terdaftar secara resmi apabila telah diverifikasi oleh panitia.
4. Peserta yang tidak menyelesaikan persyaratan administrasi sampai batas waktu yang telah ditentukan akan dinyatakan gugur.
5. Peserta tidak diperbolehkan mengubah anggota tim setelah pendaftaran dikonfirmasi oleh panitia.
6. Setiap peserta hanya boleh tergabung dalam satu tim untuk setiap cabang lomba yang diikuti.
7. Setiap peserta hanya boleh menjadi ketua tim pada maksimal satu cabang lomba.
8. Hak kekayaan intelektual dari karya yang dilombakan tetap menjadi milik peserta, namun panitia berhak untuk mendokumentasikan dan mempublikasikan karya tersebut untuk kepentingan publikasi acara.
9. Panitia berhak untuk mendiskualifikasi peserta atau tim yang terbukti melakukan kecurangan atau pelanggaran aturan kompetisi.
10. Panitia berhak mencabut gelar juara jika ditemukan pelanggaran hukum atau etika dalam proses pelaksanaan maupun isi karya lomba.
11. Peserta dilarang bekerja sama dengan peserta lain dalam bentuk apapun jika kompetisi bersifat individu.
12. Peserta dilarang melakukan tindakan yang mengganggu jalannya lomba atau merugikan peserta lain.
13. Keputusan juri dan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
14. Panitia berhak melakukan perubahan sebagian atau seluruh isi guidebook sewaktu-waktu, dan akan diberitahukan kepada peserta melalui media resmi.
15. Screenshot bukti telah komen mention minimal 2 teman di postingan terakhir instagram @innoventure.unikom



Syarat dan Ketentuan Opening INNOVENTURE 2025

a. Pendaftaran: Pendaftaran dapat dilakukan melalui platform ([LINK](#))

b. Registrasi dan Kehadiran:

1. Peserta harus terdaftar resmi melalui link pendaftaran yang disediakan.
2. Semua peserta diwajibkan hadir.
3. Bergabung ke platform acara (Gmeet) 10-30 menit sebelum acara dimulai.
4. Rename nama format Gmeet (NAMA_ASAL SEKOLAH).
5. Peserta wajib menyalakan kamera / oncam saat G-meet berlangsung
6. Peserta yang terlambat bergabung tidak akan diulang kembali penjelasannya oleh panitia.

c. Etika selama Acara:

1. Mematikan mikrofon saat G-meet berlangsung.
2. Menghindari spam di kolom chat.
3. Dilarang membagikan link pribadi, rekaman, promosi, atau konten tidak relevan.
4. Peserta tidak diperkenankan menginterupsi saat pemaparan materi dari panitia, kecuali pada saat sesi tanya jawab (Q&A).
5. Jika ingin bertanya, gunakan fitur Raise Hand. Jika sudah diizinkan untuk bertanya peserta diwajibkan menyebutkan nama & asal sekolah sebelum mengajukan pertanyaan.



BIAYA PENDAFTARAN

- **Web Development:** Rp0 / Free per Tim
- **CTF:** Rp50.000 per peserta (individu)
- **Mobile Legends:** Rp50.000 per tim
- **Sayembara Logo IF UNIKOM:** Rp0 / Free per peserta (individu)
- **Seminar:** Rp0 / Free per peserta (individu)

Pembayaran dapat dilakukan melalui:

- Bank BCA (**6765276661** a/n **Muhammad Rizki Fadilah**).
- Konfirmasi pembayaran wajib disampaikan melalui Google Form pendaftaran.
- Masukkan nama team pada note saat transfer.



KONTAK PANITIA



Minnov 1 - 0812 3545 2002

Minnov 2 - 0812 3545 2005



@innoventure.unikom



@innoventure2025

HARAPAN DAN PENUTUPAN

Kami berharap seluruh peserta dapat mengikuti acara dengan semangat inovasi dan kreativitas tinggi. opening ini adalah langkah pertama untuk memulai perjalanan kompetitif yang menyenangkan. Semoga acara Innoventure ini menjadi platform yang bermanfaat untuk mengembangkan ide-ide cemerlang yang dapat memberikan dampak positif di masa depan.

**Terima kasih atas partisipasi Anda, dan
semoga sukses dalam acara ini!**