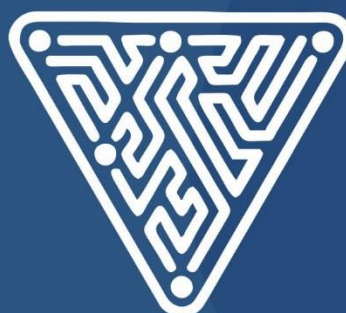




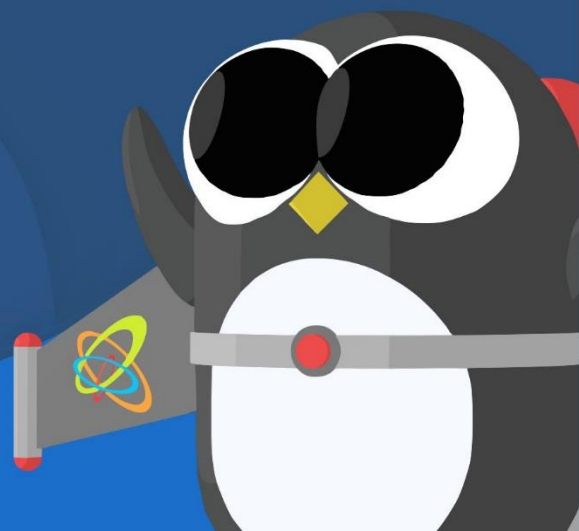
UNS
UNIVERSITAS
SEBELAS MARET



PANDUAN PESERTA IT-VENTURE XII



IT-VENTURE



PANDUAN PESERTA IT-VENTURE XII

I. LATAR BELAKANG

Pemuda adalah generasi penerus bangsa, maka tidak mengherankan bahwa bangsa yang maju adalah bangsa yang mempunyai generasi muda yang memiliki ilmu pengetahuan yang luas, terutama di bidang teknologi informasi. Saat ini, teknologi sedang berkembang dengan pesat, bahkan melebihi pemikiran-pemikiran sebelumnya. Banyak teknologi baru yang muncul. Jika kita tidak siap dalam arus perkembangan zaman, kita hanya akan terseret dan terbelakang. Karenanya, dengan perlombaan IT-Venture bertema “Penjelajah Teknologi Masa Depan” ini, kami mengajak para peserta untuk ikut menjelajahi teknologi masa depan dan menjadi penemu (inventor) agar tidak tertinggal dengan yang lain.

II. BENTUK DAN NAMA KEGIATAN

Kegiatan ini bernama **IT-Venture XII** dengan bentuk lomba untuk kalangan pelajar tingkat SMA/SMK/ sederajat di Indonesia.

III. TUJUAN DAN TARGET

a. Tujuan

1. Menumbuhkan rasa ingin tahu pelajar di bidang teknologi informasi.
2. Menumbuhkan sifat kompetitif di bidang teknologi informasi.
3. Memanfaatkan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari.
4. Meningkatkan pengetahuan dalam teknologi informasi.

b. Target

1. Melatih kemampuan para pelajar tingkat SMA/SMK di bidang teknologi informasi.
2. Kemampuan pelajar tersalurkan di bidang teknologi informasi.
3. Masyarakat, khususnya pelajar SMA/SMK lebih mengenal keberadaan jurusan S-1 Informatika UNS dan Himpunan Mahasiswa Informatika UNS “HIMASTER”.

IV. PELAKSANAAN KEGIATAN

Seleksi Kelompok Finalis (Babak Penyisihan)

Hari, tanggal : Minggu, 03 November 2019

Waktu : 09.00–12.00 WIB

Tempat : Menyesuaikan

Pengumuman Kelompok Finalis

Hari, tanggal : Senin, 04 November 2019

Waktu : 01.00 WIB

Tempat : Seluruh laman publikasi P!NG

Pertarungan Final (Babak Final)

Hari, tanggal : Minggu, 17 November 2019

Waktu : 07.30 WIB–selesai

Tempat : Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA)
Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta

V. PESERTA

- Peserta merupakan pelajar tingkat SMA/SMK/ sederajat di Indonesia.
- Peserta mendaftar sebagai tim yang beranggotakan tiga orang dan harus berasal dari instansi yang sama.
- Tiap peserta hanya diperbolehkan berada dalam satu tim.
- Panitia tidak membatasi jumlah tim dari tiap instansi.

*) Peraturan khusus tiap peserta akan dijelaskan pada bagian selanjutnya.

VI. PENJELASAN LOMBA

Perlombaan dilaksanakan dan dibagi dalam dua babak. Babak pertama adalah babak penyisihan dan babak kedua adalah babak final.

Babak penyisihan akan dilaksanakan pada hari Minggu, 3 November 2019. Pada babak ini, setiap tim akan diminta untuk mengerjakan 100 (seratus) soal pilihan jamak secara daring. Dari babak penyisihan, akan diambil 20 (dua puluh) tim dengan skor tertinggi yang akan mengikuti babak final.

Babak final akan dilaksanakan pada hari Minggu, 17 November 2019. Pada babak final, perlombaan dilaksanakan dengan konsep *outbound* dan sistem *rally point*. Terdapat 11 (sebelas) pos dan satu pos tambahan *live coding* yang dapat diselesaikan oleh setiap tim. Pada tiap pos, terdapat permasalahan yang berbeda-beda serta dapat diselesaikan dan dipecahkan oleh tiap tim.

VII. MATERI YANG AKAN DILOMBAKAN

Materi yang akan diujikan pada babak pertama (penyisihan) adalah pengetahuan di bidang teknologi dengan rincian sebagai berikut:

- a. Matematika Komputasi dan Logika
- b. Pemrograman Web
- c. Basis Data (SQL)
- d. Jaringan Komputer
- e. Pemrograman Dasar (*pseudocode*)
- f. Perangkat Keras
- g. Sistem Digital

Materi yang akan diujikan dan dikerjakan pada babak final adalah pengetahuan di bidang teknologi dengan rincian sebagai berikut:

- a. Rakit Komputer
- b. Pemrograman Web
- c. Basis Data (SQL)
- d. Jaringan Komputer
 - 1. Cisco
 - 2. *Crimping*
- e. Logika
 - 1. Digital Works
 - 2. Operasi Biner
- f. *Live Coding* (bahasa pemrograman: C, C++, Java, dan Pascal)

VIII. HADIAH

- a. Juara I akan mendapatkan trofi, sertifikat, dan uang pembinaan sebesar **Rp6.000.000,00**.
- b. Juara II akan mendapatkan trofi, sertifikat, dan uang pembinaan sebesar **Rp4.000.000,00**.
- c. Juara III akan mendapatkan trofi, sertifikat, dan uang pembinaan sebesar **Rp2.000.000,00**.

IX. PENDAFTARAN

a. Persyaratan Peserta

1. Peserta adalah siswa/i SMA/SMK/ sederajat yang berada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
2. Dengan pertimbangan bentuk kegiatan lomba pada acara final, peserta harus memiliki kemampuan untuk berjalan dengan tanpa hambatan.

b. Ketentuan

1. Setiap tim terdiri dari tiga orang.
2. Setiap tim menentukan ketua dari tim tersebut yang berasal dari peserta pada tim tersebut.
3. Setiap tim melakukan pendaftaran pada acara **IT-Venture XII** pada laman <http://pingfest.id/s/pendaftaran-itv>. Satu tim hanya perlu mendaftarkan 1 (satu) akun saja yang mewakili seluruh anggota pada tim tersebut.
4. Kode pembayaran yang didapatkan ketika pendaftaran hanya akan berlaku pada hari tersebut. Tim harus membuat kode pembayaran baru untuk keesokan harinya jika pembayaran pada hari tersebut tidak berhasil.
5. Setiap peserta harus bisa membuktikan status pelajarannya dengan mengunggah kartu pelajar atau surat keterangan resmi lainnya yang dapat membuktikan status pelajarannya kepada panitia ketika proses verifikasi dokumen.

6. Tim yang lolos ke babak kedua (final) bersedia untuk datang dan melaksanakan kegiatan yang akan dilaksanakan di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) Universitas Sebelas Maret Surakarta.

c. Biaya

Total biaya yang dibebankan pada setiap tim ketika melakukan pendaftaran adalah sebagai berikut:

1. Gelombang 1: **Rp125.000,00**
2. Gelombang 2: **Rp150.000,00**
3. Gelombang 3: **Rp175.000,00**

d. Tata Cara Pendaftaran

1. Tim melakukan pendaftaran jika belum melakukan pendaftaran pada laman <http://pingfest.id/s/pendaftaran-itv>.
2. Setelah melakukan pendaftaran, masuk dengan akun yang telah didaftarkan tersebut.
3. Setelah masuk, navigasi ke menu pembayaran dan tekan menu "Buat Kode Pembayaran".
4. Silakan transfer uang sesuai jumlah ke rekening yang tertera pada laman tersebut.
5. Pembayaran akan terverifikasi secara otomatis setelah tim Anda melakukan pembayaran.
6. Setelah pembayaran terverifikasi, ikuti petunjuk di *dashboard* untuk melakukan verifikasi tim Anda.
7. Status tim Anda dapat selalu diakses di laman *dashboard*.
8. Ketika pendaftaran berhasil, setiap tim akan mendapatkan surel konfirmasi pendaftaran yang dikirimkan ke surel yang terkait dengan akun P!NG 2019.

Narahubung: 1. WhatsApp : **0813 2669 5954** (Popy Riliandini)
2. LINE : **@740fkdpi** (Muhammad Rifqi Priyo Susanto)