



# PANDUAN FINALIS

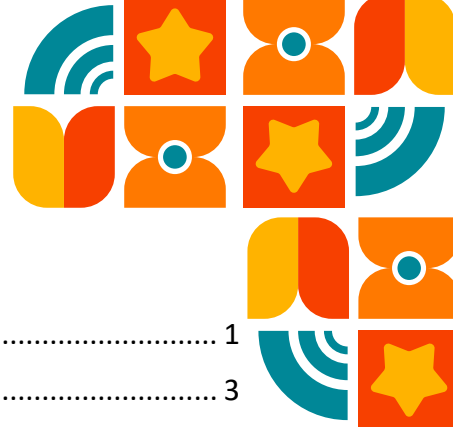
## Kompetisi Mahasiswa Informatika Politeknik Nasional Tahun 2024



**"INOVASI VOKASI UNTUK TREN  
INFORMATIKA MASA DEPAN"**

Hosted by:





## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	1
SYARAT DAN KETENTUAN FINALIS KMIPN VI .....	3
• UMUM .....	3
• FINALIS.....	4
• PRESENTASI .....	5
• LOMBA DESAIN PROFIL PRODUK INOVASI.....	6
• ADMINISTRASI .....	6
• PENGHARGAAN .....	7
PANDUAN KEDATANGAN FINALIS KMIPN .....	8
FASILITAS FINALIS KMIPN .....	10
KEPERLUAN FINALIS KMIPN.....	11
SUSUNAN ACARA KMIPN VI .....	12
<i>RUNDOWN TECHNICAL MEETING</i> .....	12
<i>RUNDOWN HARI KE-1</i> .....	12
<i>RUNDOWN HARI KE-2</i> .....	13
RANGKAIAN ACARA PENJURIAN FINALIS.....	14
PENILAIAN BABAK FINAL LOMBA .....	15
A. PENILAIAN DESAIN PROFIL PRODUK INOVASI.....	15
B. HACKATHON .....	15
C. KEAMANAN SIBER .....	18
D. E-GOVERNMENT.....	24
E. PERENCANAAN BISNIS BIDANG TIK.....	26
F. ANIMASI.....	28
G. CIPTA INOVASI BIDANG TIK .....	30
H. INTERNET OF THINGS (IoT).....	32
I. PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN.....	34
LAMPIRAN .....	37





## SYARAT DAN KETENTUAN FINALIS KMIPN VI

- UMUM

1. Finalis KMIPN VI yang lolos wajib mengikuti final yang akan diadakan di Politeknik Negeri Jakarta.
2. Pada babak final, Peserta wajib hadir di Politeknik Negeri Jakarta tanggal 1 Juli 2024 dan mengikuti *Technical Meeting* yang diselenggarakan panitia.
3. Karya merupakan karya orisinal; ide yang diajukan belum pernah mendapatkan penghargaan pada lomba mana pun dan belum pernah diikuti sertakan dalam lomba mana pun; dan tidak melanggar hak cipta dituangkan dalam Surat Pernyataan Orisinalitas Karya (terlampir) di atas meterai 10.000 (meterai cetak atau digital) dan ditandatangani oleh Dosen Pembimbing serta Ketua Tim (Dokumen Asli dibawa dan diserahkan kepada panitia pada saat Final di Politeknik Negeri Jakarta).
4. Finalis KMIPN VI yang lolos wajib melakukan pendaftaran ulang terlebih dahulu maksimal tanggal 26 Juni 2024 pukul 23.59 WIB pada tautan berikut: <https://s.pnj.ac.id/KonfirmasiFinalis>.
5. Jika finalis KMIPN VI tidak melakukan registrasi ulang pada tanggal yang telah ditentukan maka finalis akan didiskualifikasi.
6. Tim yang dinyatakan lolos wajib mengirimkan peserta minimal dua orang mahasiswa (minimal satu ketua dan satu anggota tim) untuk mengikuti babak final.
7. Dewan juri dan panitia tidak akan bertanggung jawab apabila terjadi tuntutan hukum dari pihak-pihak lain atas karya yang sudah dikirim, baik terkait dengan hak cipta, kepemilikan, karya intelektual, atau apapun lainnya.
8. Keputusan juri bersifat final, tidak dapat diganggu gugat dan tidak ada surat menyurat.





- FINALIS

1. Finalis WAJIB mengikuti seluruh rangkaian acara final KMIPN VI mulai dari *Technical Meeting*, *Opening Ceremony*, Penjurian, Pameran Desain Profil Produk Inovasi sampai dengan *Closing Ceremony*.
2. *Technical meeting* untuk seluruh tim finalis dilaksanakan tanggal 1 Juli 2024 pada pukul 15.30 WIB.
3. Finalis wajib menempati kamar yang telah disediakan panitia, pembagian akan diatur oleh panitia dan diinformasikan pada saat *Technical Meeting*.
4. Mobilisasi finalis akan dimulai sesuai dengan *rundown* acara yang telah ditentukan oleh panitia.
5. Finalis wajib mengisi daftar hadir yang ada di masing-masing acara.
6. Peserta diwajibkan mengirimkan foto lengkap/bersama tim memakai jas almamater dengan latar belakang foto berwarna hijau (kode RGB #41BD00) bagi warna jas almamater selain hijau. Bagi almamater berwarna hijau, menggunakan latar belakang foto berwarna magenta (kode RGB #D900D9). Format nama file:



Kategori\_NamaTim.png .

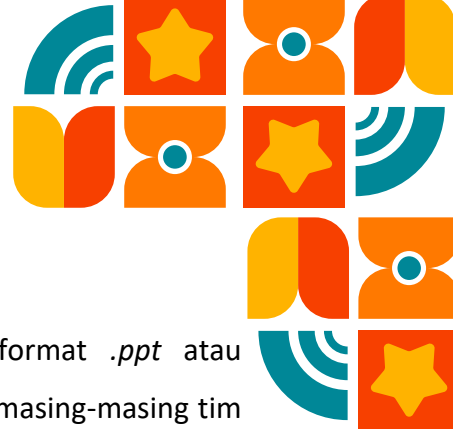
#### Contoh Foto Bersama Tim

7. Unggah Logo Perguruan Tinggi dengan *background* transparan dan minimal ukuran 500x500px menggunakan format .png dan diberikan nama **Logo\_NamaPT.png**.

Foto Tim dan Logo Perguruan Tinggi dapat diunggah melalui tautan:

<https://s.pnj.ac.id/KonfirmasiFinalis>.





- PRESENTASI

1. Materi presentasi dibuat dalam bentuk *softcopy* dengan format *.ppt* atau *.pptx* maksimal ukuran 10MB dan diunggah pada *google drive* masing-masing tim melalui tautan: <https://s.pnj.ac.id/DokumenFinalis>. Berkas diunggah dalam satu *folder* bersama dengan berkas-berkas lainnya sesuai ketentuan masing-masing kategori lomba.
2. Khusus untuk kategori lomba Animasi, berkas finalis dikumpulkan melalui tautan yang telah dikirimkan ke masing-masing email ketua tim.
3. Format nama *file* ppt:  
**KategoriLomba\_NamaTim\_JudulKarya\_NamaPoliteknikAsal**  
**(Contoh: Hackathon\_Tim ABC\_AI Untuk Masa Depan\_PNJ)**
4. Masing-masing Perguruan Tinggi akan didampingi oleh satu orang *Liaison Officer* (LO).
5. Waktu penjurian diberikan selama 25 menit (rincian: 5 menit persiapan, 10 menit presentasi, 10 menit tanya jawab) untuk seluruh kategori, **KECUALI Kategori Animasi.**
6. Khusus untuk Kategori Animasi diberikan waktu selama 30 menit untuk persiapan sampai dengan tanya jawab.
7. Isi slide presentasi tidak boleh menyinggung unsur SARA, kekerasan, pornografi dan kata-kata tidak sesuai dengan etika. Jika terjadi pelanggaran pada poin ini, maka segala keputusan adalah kewenangan juri.
8. Finalis yang sedang presentasi tidak diperkenankan meninggalkan ruangan selama presentasi berlangsung tanpa seizin panitia, kecuali ada keperluan yang mendesak.
9. Peserta diwajibkan menggunakan pakaian rapi, formal dan sopan (tidak boleh mengenakan kaos, celana/rok pendek dan sandal) serta wajib menggunakan sepatu. Peserta diwajibkan menggunakan jas almamater politeknik masing-masing untuk agenda *Opening* dan *Closing Ceremony*.





- LOMBA DESAIN PROFIL PRODUK INOVASI
  1. Pada panduan sebelumnya disebut dengan istilah lomba poster. Untuk KMIPN VI, disebut dengan istilah “**Lomba Desain Profil Produk Inovasi**”.
  2. Setiap Tim Finalis diwajibkan membuat desain profil produk inovasi dalam bentuk Poster ukuran A2, *portrait* yang memuat judul, tim pengusul, logo Politeknik asal, logo KMIPN VI, dan gambaran karya yang dibuat. Panitia **TIDAK** menyediakan fasilitas untuk mencetak poster. Panitia menyediakan partisi untuk pameran poster.
  3. Kategori yang mengikuti lomba desain profil produk inovasi adalah *Internet of Things (IoT)*, *Hackathon*, Perancangan Bisnis Bidang TIK, Animasi, Pengembangan Aplikasi Permainan, *E-Government*, dan Cipta Inovasi Bidang TIK.
  4. Materi desain profil produk inovasi diunggah dalam bentuk *softcopy* dengan format *.png* atau *.jpg* (dengan minimum size 1000 pixel) dan maksimum *file size* sebesar 1 MB.
  5. Tautan pengumpulan bagi semua kategori lomba kecuali Animasi adalah sebagai berikut: <https://s.pnj.ac.id/DokumenFinalis> digabungkan dengan berkas lainnya sesuai dengan ketentuan masing-masing kategori lomba sampai dengan 28 Juni 2024 pukul 23.59 WIB.
  6. Khusus untuk kategori lomba Animasi, berkas finalis dikumpulkan melalui tautan yang telah dikirimkan ke masing-masing email ketua tim.
- ADMINISTRASI
  1. Tim yang lolos menjadi finalis wajib melakukan pembayaran Kontribusi Finalis sebesar **Rp2.000.000 per mahasiswa** melalui transfer ke rekening Bank Negara Indonesia (BNI) pada nomor rekening: 1230965389 a.n. RPL BLU PNJ UTK DK.
  2. Biaya kontribusi tersebut mencakup akomodasi, konsumsi, *city tour* Jakarta, dan transportasi dari penginapan ke lokasi lomba selama kegiatan berlangsung (tidak disediakan penjemputan dari bandara atau stasiun).







3. Total biaya kontribusi yang akan ditransfer wajib menggunakan kode unik 107, sehingga ketika melakukan transfer peserta menambahkan kode tersebut di akhir nominal. Misal: 3 peserta x Rp2.000.000, maka total biaya yang ditransfer menjadi Rp6.000.107.
4. Bukti transfer dapat berupa foto, scan atau pdf dikirim via tautan ke <https://s.pnj.ac.id/KonfirmasiKontribusi> dengan nama *file* "Bukti Registrasi\_Nama Tim\_Asal Politeknik" (contoh: **Bukti Registrasi\_Tim ABC\_PNJ**). Harap melakukan konfirmasi pembayaran sebelum tanggal 26 Juni 2024 pukul 23.59 WIB.

- PENGHARGAAN

1. Setiap kategori mendapatkan juara perlombaan yang terdiri dari:
  - Juara 1
  - Juara 2
  - Juara 3
  - Juara 1 – Lomba Desain Profil Produk Inovasi
  - Juara 2 – Lomba Desain Profil Produk Inovasi
  - Juara 3 – Lomba Desain Profil Produk Inovasi
2. Penghargaan yang lain, mengikuti keputusan dewan juri





## PANDUAN KEDATANGAN FINALIS KMIPN

1. Peserta **WAJIB** sudah tiba di kampus Politeknik Negeri Jakarta, tanggal 1 Juli 2024 sebelum agenda *Technical Meeting* dimulai, maksimal waktu kedatangan ke kampus pukul 15.00 WIB, dan mengisikan konfirmasi kontribusi dan jadwal kedatangan sebelumnya melalui tautan <https://s.pnj.ac.id/KonfirmasiKontribusi>.
2. Panitia akan membantu menempatkan **Liaison Officer (LO)** di Bandara Soekarno-Hatta (terminal 2 dan/atau terminal 3), Stasiun Gambir, dan Stasiun Pasar Senen pada pukul 10.00 s.d 14.00 WIB. Di luar waktu tersebut, silakan berkomunikasi dengan LO untuk mendapatkan informasi.
3. Bagi peserta dari Bandara Soekarno Hatta terminal 2 atau terminal 3 yang akan menggunakan transportasi umum dapat mengikuti langkah-langkah berikut:
  - a. Peserta dari terminal 2 atau terminal 3 menuju halte bus bandara.
  - b. Saat tiba di halte Bus Bandara, peserta membeli tiket Bus Bandara tujuan Depok dengan armada HIBA. Disarankan memiliki *platform* pembayaran QRIS untuk pembelian tiket pada kiosk.
  - c. Saat tiba di Depok, peserta turun di Terminal Depok.
  - d. Dari terminal Depok, peserta bisa menaiki angkot M04 (berwarna coklat) lalu turun di Tugu Buku Universitas Indonesia, lalu menunggu Bus Kuning Universitas Indonesia lalu turun di Halte PNJ dan diteruskan berjalan kaki masuk ke Kampus Politeknik Negeri Jakarta atau Bus Kuning Politeknik Negeri Jakarta (Bipol) untuk langsung menuju kampus Politeknik Negeri Jakarta.
  - e. Atau dari terminal Depok, peserta bisa langsung menggunakan taksi *online* menuju Politeknik Negeri Jakarta.
4. Bagi peserta yang menggunakan kereta turun di Stasiun Gambir atau Stasiun Pasar Senen, peserta disarankan untuk menaiki taksi *online* langsung ke Kampus Politeknik Negeri Jakarta. Namun, berikut alternatif dari Stasiun Gambir atau Stasiun Senen menuju Kampus Politeknik Negeri Jakarta:
  - a. Peserta memesan taksi *online* menuju Stasiun Manggarai.







- b. Di stasiun Manggarai, berikut beberapa pilihan pembelian tiket KRL *Commuter Line*:
1. Peserta dapat membeli tiket langsung ke loket kiosk yang tersedia dengan menggunakan uang tunai.
  2. Peserta yang memiliki uang elektronik (eMoney, BNI tap cash, Brizzi, dan Flazz BCA) dapat langsung melakukan *tapping* untuk dapat masuk ke stasiun.
  3. Peserta dapat juga melakukan pembelian tiket via aplikasi Go Transit pada platform Gojek untuk mendapatkan barcode yang akan di scan pada alat *tapping*.
- c. Setelah masuk stasiun, peserta menuju peron 10, 11, 12 atau 13 (sesuai arahan petugas) untuk menaiki kereta arah Depok atau Bogor.
- d. Peserta turun di Stasiun Universitas Indonesia, lalu menunggu Bis Kuning Universitas Indonesia di Halte Universitas Indonesia dan turun di Halte PNJ dilanjutkan jalan kaki untuk masuk ke Kampus PNJ.
- e. Atau peserta bisa menaiki bus Politeknik Negeri Jakarta (Bipol) untuk langsung menuju kampus Politeknik Negeri Jakarta.
- f. Untuk jadwal KRL Jabodetabek lebih lengkap, Peserta dapat mengunduh aplikasi *Access by KAI*.
5. Fasilitas penjemputan yang disediakan oleh panitia hanya dari penginapan ke tempat acara yaitu kampus Politeknik Negeri Jakarta dan sebaliknya.





## FASILITAS FINALIS KMIPN

### 1. Kamar Penginapan

Finalis akan diberikan fasilitas kamar penginapan di sekitar Kampus Politeknik Negeri Jakarta, terhitung dari 1 Juli 2024 (*check in* di atas pukul 14.00 WIB) sampai 4 Juli 2024 (*checkout* dibawah pukul 12.00 WIB). Di luar waktu tersebut, tidak menjadi tanggung jawab panitia.

### 2. Konsumsi selama kegiatan berlangsung

### 3. Transportasi dari tempat penginapan ke lokasi lomba maupun sebaliknya selama kegiatan berlangsung

### 4. ID-Card

### 5. *Merchandise*

### 6. E-Sertifikat Finalis

### 7. *Jakarta City Tour*



## KEPERLUAN FINALIS KMIPN

1. Pakaian rapi dan sopan
2. Jas Almamater
3. Bendera Institusi
4. Perlengkapan pribadi
5. Perlengkapan ibadah
6. Obat-obatan pribadi
7. Kartu Tanda Mahasiswa atau identitas mahasiswa lainnya





## SUSUNAN ACARA KMIPN VI

### RUNDOWN TECHNICAL MEETING

Senin, 1 Juli 2024

Waktu (WIB)	Durasi (menit)	Kegiatan
12:00 - 15.00	180'	Registrasi Peserta + Makan Siang
15.00 - 15.30	30'	Sholat Ashar
15:30 - 17.00	90'	<i>Technical meeting</i>
17.00 - 17.30	30'	Gladi Resik Parade Peserta
17.30 - 18.00	30'	Sholat Magrib
18.00		Pengantaran ke penginapan (Bumi Wiyata dan Wisma Makara)

Catatan: Bagi kategori **Hackathon**, setelah *technical meeting*, finalis langsung melaksanakan rangkaian penjurian untuk proses mentoring dari praktisi industri.

### RUNDOWN HARI KE-1

Selasa, 2 Juli 2024

Waktu (WIB)	Durasi (menit)	Kegiatan
07.00 – 08.30	90'	Pemutaran Video, Sponsor, <i>safety induction</i> , Video Daftar Peserta KMIPN
08.30 - 08:35	5'	Pembukaan oleh MC
08:35 - 08.40	5'	Menyanyikan lagu Indonesia Raya
08:40 - 08:45	5'	Doa
08.45 - 08.55	10'	Tari Pembuka Acara
08.55 - 09.00	5'	Laporan Ketua Pelaksana
09:00 - 09:05	5'	Sambutan oleh Direktur PNJ
09.05 - 09.10	5'	Sambutan oleh Ketua BAKORMA
09.10 - 09.25	5'	Sambutan Kominfo Aptika
09.10 - 09.30	5'	Sambutan Direktur Jenderal Vokasi
09.10 - 09.25	5'	Pembukaan Pagelaran KMIPN VI
09.25 - 09:50	25'	Parade Peserta & Penyerahan Piala Bergilir
09:50 - 09:55	5'	Penutupan oleh MC
09.55 - 10.30	35'	<i>Coffee Break</i>
10.30 - 11.00	30'	Persiapan Perlombaan
11.00 s.d. Selesai	25'	Pelaksanaan Perlombaan sesuai dengan Kategori Lomba

Catatan: Jadwal ini merupakan jadwal sementara yang memungkinkan adanya perubahan.





## RUNDOWN HARI KE-2

Rabu, 3 Juli 2024

Waktu (WIB)	Durasi (menit)	Kegiatan
07:00 - 08:00	60'	Registrasi dan Persiapan <i>City Tour</i>
08:00 - 09:30	90'	Perjalanan ke lokasi <i>City Tour</i> ke-1
09.30 - 11.30	120'	<i>City Tour</i> ke-1
11.30 - 12.00	30'	Perjalanan ke lokasi <i>City Tour</i> ke-2
12.00 - 13.00	60'	<b>ISHOMA</b>
13.00 - 15.00	120'	<i>City Tour</i> ke-2
15:00 - 17:00	120'	Kepulangan peserta dari <i>City Tour</i>
17.00 – 19.00	120'	<b>ISHOMA</b>
19:00 - 19:30	30'	<i>Closing Ceremony</i>
19:30 - 19:35	5'	Pemutaran Video Pagelaran
19.35 - 19.40	5'	Pembukaan oleh MC
19.40 - 19.45	5'	Doa
19.45 - 19.50	5'	Menyanyikan lagu Indonesia Raya
19.55 - 20.00	5'	Materi Sponsor
20.00 - 20.05	5'	Sambutan Wadir 3 PNJ
20.05 - 20.10	5'	Sambutan Direktur PNJ
20.10 - 20.20	10'	Hiburan
20.20 - 21.00	40'	Laporan dan pengumuman pemenang per kategori
21.00 - 21.10	10'	Hiburan
21.10 - 21.20	10'	Pengumuman dan Penyerahan Piala Juara Umum
21.20 - 21.35	5'	Penutupan oleh MC
21.35 - 21.45	10'	Hiburan

Catatan: Jadwal ini merupakan jadwal sementara yang memungkinkan adanya perubahan.





## RANGKAIAN ACARA PENJURIAN FINALIS

(Untuk sebagian besar kategori lomba **KECUALI** untuk kategori lomba KEAMANAN SIBER, HACKATHON, dan ANIMASI)

Selasa, 2 Juli 2024

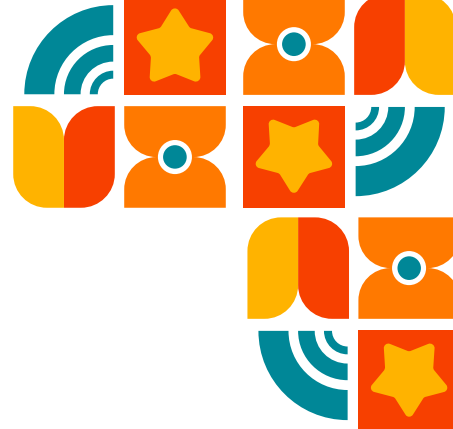
Waktu (WIB)	Kegiatan
11:00 – 11:25	Finalis 1
11:25 – 11:50	Finalis 2
11:50 – 13:00	ISHOMA
13:00 – 13:25	Finalis 3
13:25 – 13:50	Finalis 4
13:50 – 14:15	Finalis 5
14:15 – 14:40	Finalis 6
14:40 – 15:05	Finalis 7
15:05 – 15:30	Finalis 8
15:30 – 15:50	Istirahat (Sholat)
15:50 – 16:15	Finalis 9
16:15 – 16:40	Finalis 10
16:40 – 17:05	Finalis 11
17:05 – 17:30	Finalis 12
17:30 – 18:00	ISHOMA
18:00 – 18:25	Finalis 13
18:25 – 18:50	Finalis 14
18:50 – 19:15	Finalis 15
19:15 – 19:40	Finalis 16

### Catatan:

- Bagi kategori *Hackathon*, rangkaian kegiatan penjurian dimulai pada 1 Juli 2024
- *Rundown* kategori Keamanan Siber, Hackathon, dan Animasi dapat dilihat pada Bab Penilaian Final Lomba







## PENILAIAN BABAK FINAL LOMBA

### A. PENILAIAN DESAIN PROFIL PRODUK INOVASI

#### Kriteria Penilaian Desain Profil Produk Inovasi:

No	Kriteria Penilaian	Bobot (%)
1	Isi / Teks: a. Singkat, b. Padat, c. Jelas Keterbacaannya.	40
2	Desain: a. Warna menarik, b. Ukuran Elemen Penyusun Proporsional, c. Pesan yang ingin disampaikan menjadi pusat perhatian.	30
3	Gambar: a. Menarik, b. Bermakna sebagai penyampai pesan, c. Orisinal	30

### B. HACKATHON

1. Seluruh tim finalis wajib hadir di Politeknik Negeri Jakarta pada tanggal 1 Juli 2024 dan mengikuti *technical meeting* (TM) yang diselenggarakan pada pukul 15.30 WIB.
2. Finalis mempersiapkan dan membawa perangkat laptop masing-masing beserta segala aplikasi dan *software* pendukung yang diperlukan.
3. Pada babak final, finalis membawa aplikasi atau produk yang sudah selesai dibuat untuk ditunjukkan pada mentor industri dan juri akademisi (dosen).
4. Karya belum pernah dikumpulkan/diajukan/dipresentasikan/menjuarai dalam kompetisi atau tempat selain KMIPN VI.
5. Kegiatan final dilaksanakan selama 2 hari.
6. Pada hari pertama (tanggal 1 Juli 2024), setiap tim mendapat waktu untuk melakukan mentoring dengan mentor industri, juga fasilitas ruangan yang dilengkapi listrik dan akses internet.



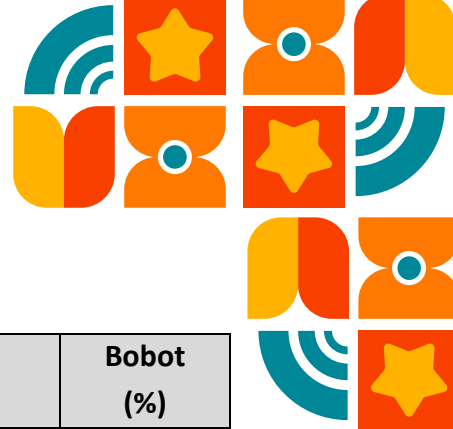


7. Urutan tim yang akan presentasi ditentukan/diundi pada saat TM.
8. Mentor akan memberikan saran, masukan, penilaian serta tantangan untuk setiap tim.
9. Finalis diberi waktu untuk menyelesaikan tantangan dari mentor industri sebelum produk akhir dilakukan penjurian/dipresentasikan di hari kedua. Seluruh aplikasi atau produk maupun PPT wajib di-*submit* sebelum kegiatan presentasi dimulai (Batas akhir pengumpulan pada tanggal 2 Juni 2024 pukul 09.00 WIB). Teknis Pengumpulan akan disampaikan pada saat TM.
10. Pada hari kedua (tanggal 2 Juli 2024), setiap tim mempresentasikan hasil karya yang telah disempurnakan berdasarkan masukan dari mentor di hadapan juri akademisi (dosen).
11. Durasi presentasi dan demo setiap tim maksimal 25 menit
  - a. 5 menit untuk persiapan dan/atau transisi antar tim
  - b. 10 menit presentasi dan demo
  - c. 10 menit tanya jawab
12. Keputusan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
13. *Rundown* (Mentoring dan Penjurian dengan Praktisi Industri)

**Senin, 1 Juli 2024.**

Waktu (WIB)	Kegiatan	
15:30 - 16:00	<i>Technical meeting</i>	
	<b>Sesi Pararel (mentoring dengan praktisi industri)</b>	
	<b>Ruang 1</b>	<b>Ruang 2</b>
16:00 - 16:25	Finalis 1	Finalis 9
16:25 - 16:50	Finalis 2	Finalis 10
16:50 - 17:15	Finalis 3	Finalis 11
17:15 - 17:40	Finalis 4	Finalis 12
17:40 - 18:00	<b>ISHOMA</b>	<b>ISHOMA</b>
18:00 - 18:25	Finalis 5	Finalis 13
18:25 - 18:50	Finalis 6	Finalis 14
18:50 - 19:15	Finalis 7	Finalis 15
19:15 - 19:50	Finalis 8	Finalis 16
19:50 - Selesai	<b>Pengantaran ke penginapan</b>	





### Aspek Penilaian:

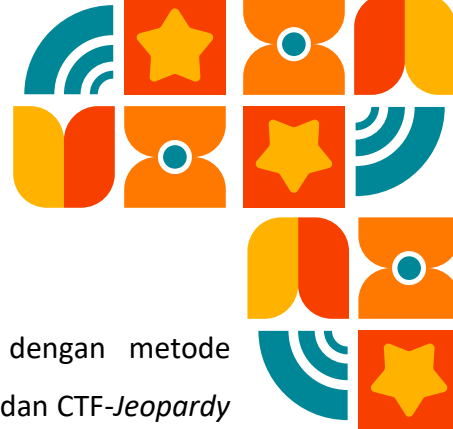
#### KRITERIA PENILAIAN DARI JURI/MENTOR PRAKTIKI INDUSTRI (50%)

No	Kriteria Penilaian	Bobot (%)
1	Kemampuan menjelaskan ide	25
2	Ketercapaian proses pengerjaan	25
3	Kemampuan menjawab setiap pertanyaan dengan baik	30
4	Kemampuan berpikir kritis terhadap setiap kritikan, dilihat dari penyelesaian masalah yang diangkat oleh mentor	25

#### KRITERIA PENILAIAN UNTUK JURI (50%)

No	Kriteria Penilaian	Bobot (%)
1	Penyampaian gagasan dalam presentasi	25
2	Penguasaan materi gagasan	25
3	Kemampuan menjawab pertanyaan juri.	30
4	Hasil akhir produk aplikasi/proyek	25





### C. KEAMANAN SIBER

Babak Final Keamanan Siber akan dilaksanakan secara *offline*, dengan metode perlombaan *Capture The Flag* (CTF): CTF-Attack and Defense (Atk-Def) dan CTF-Jeopardy pada tanggal 2 Juli 2024. Berikut adalah ketentuan finalis untuk kategori Keamanan Siber:

1. Metode CTF-Atk-Def dan CTF-Jeopardy masing-masing akan dilaksanakan pada:  
Hari/Tanggal : Selasa/2 Juli 2024  
Pukul : 07.00 WIB  
Lokasi : Politeknik Negeri Jakarta
2. Menghadiri *Technical Meeting* yang akan dilakukan pada Tanggal 1 Juli 2024 yang akan dihadiri oleh Peserta, Panitia dan Tim Juri.
3. Peserta diwajibkan membawa perangkat pribadi (laptop) dengan tersedia *Ethernet Port*.
4. Akun (*username, password*) untuk masuk ke dalam *platform* Final akan diinformasikan melalui *email* ketua paling lambat 28 Juni 2024 sebelum Final.
5. Gambaran umum mekanisme pelaksanaan lomba berupa:
  - a. CTF-Atk-Def: peserta diberikan sebuah akses ke sistem yang memiliki celah. Peserta diminta untuk melakukan pertahanan terhadap celah yang ada pada sistem sendiri serta mencari celah (*flag*) pada sistem lainnya. Peserta melakukan submisi *flag* berdasarkan celah yang sudah ditemukan pada *submission form* untuk masing-masing celah yang berhasil ditemukan.
  - b. CTF-Jeopardy: peserta diberikan sekumpulan soal yang berisi *flag* yang dikeluarkan secara bertahap. Peserta melakukan submisi *flag* pada platform yang telah disediakan.
6. Penilaian ditentukan dari total nilai yang didapatkan masing-masing tim, serta konten *writeup*.
7. *Scoreboard* dibekukan 30 menit sebelum kompetisi berakhir (masih bisa mengumpulkan *flag*/jawaban).
8. Setiap tim diwajibkan membuat serta mengumpulkan *writeup* dengan format nama file **KMIPNVI-namatim.pdf** yang terdiri atas: nama soal, penjelasan mengenai langkah penyelesaian, serta flag.





9. Pengumpulan *writeup* selambat-lambatnya 1 jam setelah kompetisi berakhir (soal akan tetap dibuka sampai batas pengumpulan *write up*) melalui melalui tautan yang akan diinformasikan oleh tim panitia kepada peserta saat lomba berlangsung.
10. Keputusan juri dan panitia tidak dapat diganggu gugat.

#### Aspek Penilaian:

No.	Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot
1.	<b>CTF Atk-Def</b>		100%
	<i>Attack</i>	Kemampuan dalam mendapatkan flag dari tim lain.	40%
	<i>Defense</i>	Kemampuan dalam mempertahankan sistem sendiri.	60%
2.	<b>CTF-Jeopardy</b>		
	<i>Web Exploitation, Forensic Digital, Cryptography, Binary Exploitation, Reverse Engineering, Miscellaneous</i>	Kemampuan dalam menyelesaikan studi kasus yang tersedia pada platform berdasarkan tingkat kesulitan yang berbeda serta berdasarkan kategori.	100%
3.	<b>Hasil Akhir</b>	Hasil akhir merupakan total keseluruhan dari <i>CTF Atk-def</i> dan <i>CTF-Jeopardy</i> .	
Setiap tim wajib mengumpulkan <i>writeup</i> di akhir tiap babak yang akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk skor yang diperoleh oleh tim tersebut. Ketepatan waktu pengumpulan <i>writeup</i> menjadi pertimbangan tambahan.			





## Penjelasan Model Lomba KMIPN VI Kategori Keamanan Siber Babak Final:

### 1. CTF Attack dan Defense (Atk-Def)

Pada perlombaan CTF *Attack and Defense*, masing-masing tim diberikan akses ke sebuah sistem. Peserta diminta untuk melakukan pertahanan terhadap celah yang ada pada sistem sendiri serta mencari celah (*flag*) pada sistem lainnya. Selanjutnya, peserta mengumpulkan flag berdasarkan celah yang sudah ditemukan pada platform yang telah disediakan untuk masing-masing celah yang berhasil ditemukan. Peserta dapat melakukan perlindungan terhadap server (*hardening server*) untuk menghindari serangan dari tim lain. Di akhir perlombaan, setiap tim wajib membuat *writeup* ataupun *Proof Of Concept* (POC) sebagai bukti penyelesaian soal dan kemudian mengirimkannya ke panitia melalui alamat yang disediakan pada saat lomba berlangsung. Metode penilaian dilihat berdasarkan kemampuan melakukan *attack* (berdasarkan pengumpulan flag) – 40% dan *defense* (*server hardening configuration*) – 60% yang telah dilakukan terhadap platform, serta kejelasan konten dari penulisan *write up* yang baik.

### 2. CTF Jeopardy

Pada perlombaan CTF Jeopardy, tim akan diberikan akun yang dapat diakses secara bersamaan bagi masing-masing peserta dalam 1 tim. Selanjutnya peserta dapat mengakses platform yang telah disediakan beberapa soal dengan berbagai kategori yang terdiri atas: *Web Exploitation*, *Reverse Engineering*, *Digital Forensic*, *Cryptography*, *Binary Exploitation (PWN)*, dan *Miscellaneous*, dengan tujuan untuk mencari, menemukan serta mengumpulkan *flag* yang disembunyikan di dalam sistem. Di akhir perlombaan, setiap tim wajib membuat *writeups* ataupun *Proof Of Concept* (POC) sebagai bukti penyelesaian soal dan kemudian mengirimkannya ke panitia melalui alamat yang disediakan pada saat lomba berlangsung. Setiap soal bernilai beberapa poin tergantung dari tingkat kesulitan soal tersebut. Metode penilaian CTF model Jeopardy ini didapat dari banyaknya jumlah poin yang dapat dikumpulkan masing-masing peserta/tim serta kejelasan konten dari penulisan *write up* yang baik.







### Aturan Babak Final :

1. Selama kompetisi berlangsung peserta dilarang:
  - a. Melakukan DoS (*Denial of Service*) kepada sistem dalam bentuk apapun.
  - b. Bekerja sama dalam bentuk apapun dengan yang bukan termasuk peserta dalam tim yang bersangkutan.
  - c. Menyebabkan suatu kerugian atau gangguan dalam bentuk apapun terhadap peserta lain maupun panitia.
2. Tim yang terindikasi melakukan pelanggaran atau kecurangan akan diberikan sanksi (diskualifikasi atau pengurangan poin).

### ***Rundown Technical Meeting:***

Waktu Kegiatan: 1 Juli 2024

Pukul : 15.30 s.d. 17.30

Lokasi : Gedung AA

No	Waktu	Acara	Uraian
1.	15.30 – 16.00	Registrasi Peserta Finalis	Finalis melakukan registrasi ulang sebelum memasuki ruangan.
2.	16.00 – 16.05	Pembukaan Acara	Pembukaan acara oleh panitia
3.	16.05 - 16.35	Penyampaian Materi	Penyampaian materi berupa mekanisme dan teknis pelaksanaan lomba oleh panitia
4.	16.35 - 16.50	Sesi Tanya Jawab	Sesi tanya jawab oleh peserta
5.	16.50 - 16.55	Penutupan Acara	Penutupan acara oleh panitia
6.	16.55 - 17.30	Foto Bersama	Foto Bersama oleh seluruh peserta, juri, dan panitia

### ***Rundown Pelaksanaan CTF Atk-Def dan CTF Jeopardy:***

Waktu Kegiatan : 2 Juli 2024

Pukul : 07.30 s.d. 21.30

Lokasi : Gedung AA





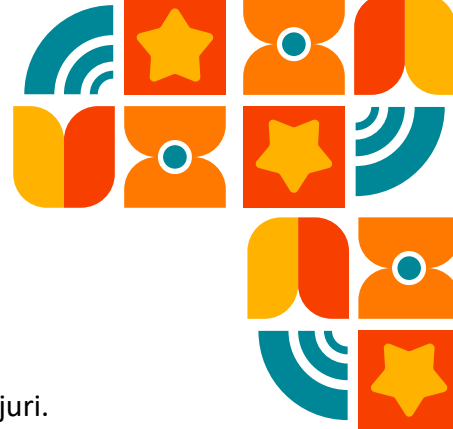
No	Waktu	Acara	Uraian
1	07.30-08.00	Persiapan <i>Platform</i> Lomba	Panitia melakukan pengecekan kondisi <i>platform</i> untuk persiapan lomba.
2	08.00-08.30	Registrasi Ulang Peserta	Peserta lomba melakukan registrasi ulang sebelum memasuki ruangan.
3	08.30-09.00	Pembukaan dan Pengarahan Lomba <b>CTF Atk-Def</b>	Pembukaan dan pengarahannya kembali mengenai tertib lomba, hal apa saja yang harus dilakukan oleh peserta, hal yang diperbolehkan maupun yang dilarang sebelum lomba dimulai/ lomba sedang berlangsung oleh komunikator
4	09.00-12.00	Pelaksanaan Lomba	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pada pelaksanaan lomba, peserta sudah diperbolehkan melakukan <i>hardening</i> terhadap server sendiri serta attacking untuk menemukan <i>flag</i>. Nilai dari setiap flag yang berhasil didapatkan akan dihitung secara otomatis oleh sistem dan ditampilkan dalam <i>scoreboard</i>.</li> <li>Panitia membekukan <i>scoreboard</i> 30 menit sebelum waktu perlombaan selesai.</li> </ul>
5	12.00-13.00	ISHOMA	
6	13.00-14.00	Pembuatan dan Pengumpulan <i>writeup</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penutupan lomba dengan menghentikan seluruh aktivitas sementara.</li> <li>Peserta membuat dan mengumpulkan <i>writeup</i> kepada panitia.</li> </ul>
7	14.30 – 15.00	Pengarahan Lomba	Pembukaan dan pengarahannya kembali mengenai tertib lomba, hal apa saja yang harus dilakukan oleh peserta, hal yang diperbolehkan maupun yang dilarang sebelum lomba dimulai/ lomba sedang berlangsung oleh komunikator
8	15.00-16.00	ISHOMA	
9	16.00-18.00	Pelaksanaan Lomba <b>CTF Jeopardy</b>	Pada pelaksanaan lomba, peserta sudah diperbolehkan mengakses soal berdasarkan platform yang telah disediakan. Nilai dari setiap flag yang berhasil didapatkan akan dihitung secara otomatis oleh sistem dan ditampilkan melalui <i>scoreboard</i>





No	Waktu	Acara	Uraian
10	18.00-19.00	ISHOMA	
11	19.00-20.00	Lanjutan Pelaksanaan Lomba <b>CTF-Jeopardy</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta melanjutkan lomba.</li> <li>• Panitia membekukan <i>scoreboard</i> 30 menit sebelum waktu perlombaan selesai.</li> </ul>
12	20.00-21.00	Pembuatan dan Pengumpulan <i>writeup</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penutupan lomba dengan menghentikan seluruh aktivitas sementara.</li> <li>• Peserta membuat dan mengumpulkan <i>writeup</i> kepada panitia.</li> </ul>





#### D. E-GOVERNMENT

1. Finalis harus membawa aplikasi atau produk yang dibuat.
2. Penjurian akan dilakukan melalui presentasi di hadapan dewan juri.
3. Peserta menjelaskan aplikasi atau produk yang dibawa, melakukan demonstrasi, dan menjawab pertanyaan yang diajukan dewan juri.
4. Finalis diwajibkan mengunggah poster profil produk inovasi pada tautan yang pada bab SYARAT DAN KETENTUAN UMUM.
5. Karya belum pernah dikumpulkan/diajukan/dipresentasikan/menjuarai dalam kompetisi atau tempat selain KMIPN VI.

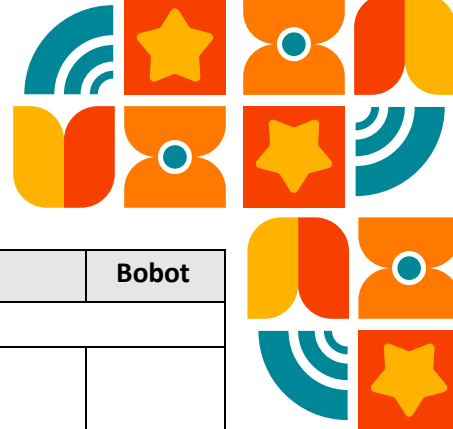
#### Kriteria Penilaian:

1. Aplikasi e-Government dapat diimplementasikan dalam bentuk *web-based*, *mobile-based* atau kombinasi keduanya.
2. Karya mencakup sub bidang kategori di atas yakni G2C, G2B, G2E atau G2G.
3. Karya merupakan ide atau gagasan yang sesuai dengan tema KMIPN VI.

#### Aspek penilaian:

No.	Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot
1	<b>Karya</b>		
	Fungsi dan Fitur	Fitur yang ada pada aplikasi dapat berjalan sesuai aturan fungsionalitasnya.	60%
	Keunikan	Memiliki ciri khas tersendiri sehingga dapat dilihat perbedaannya dengan aplikasi lainnya. Dibuktikan dengan melakukan analisis kompetitor/aplikasi sejenis.	
	Tindak Lanjut karya yang dibuat	Tingkat kesiapan aplikasi untuk diimplementasikan kepada mitra atau stakeholder terkait. Telah mengidentifikasi mitra maupun stakeholder yang relevan, bagaimana sistem diharapkan dijalankan, serta klasifikasi nya dalam sub bidang kategori (G2C, G2G, G2B, dll).	





No.	Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot
2	<b>Presentasi</b>		
	Penguasaan Materi	Mampu menjawab pertanyaan dewan juri yang berkaitan dengan produk (aplikasi) yang dibuat.	40%
	Komunikatif	Cara penyampaian ide, alur cerita dan komunikasi dalam aplikasi mudah dipahami serta mengandung kebermanfaatan kedua belah pihak.	
	Kemampuan menjawab pertanyaan	Kemampuan menjawab pertanyaan juri dengan keadaan sesuai fakta di lapangan.	
	Penggunaan Bahasa	Penilaian terhadap penyampaian yang baik dan jelas terhadap produk pada presentasi.	





## E. PERENCANAAN BISNIS BIDANG TIK

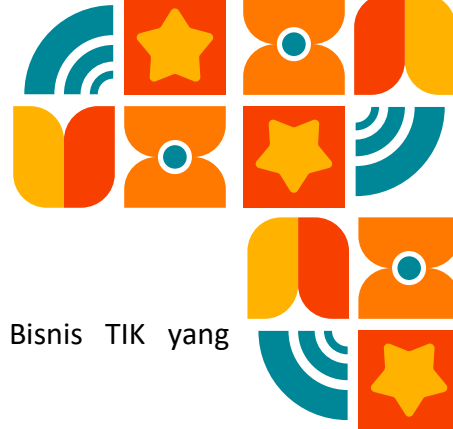
Pada babak final, finalis akan mempresentasikan karya Bisnis TIK (mencakup ide, produk, dan aplikasi) di hadapan dewan juri.

Kegiatan yang akan dilakukan saat babak final terdiri dari:

1. Finalis akan tampil untuk presentasi sesuai nomor urut yang ditentukan oleh panitia pada saat *technical meeting*.
2. Finalis melakukan presentasi di hadapan dewan juri tentang perencanaan bisnis TIK yang dikembangkan sesuai usulan di Proposal. Dalam hal presentasi, finalis menyiapkan:
  - a. Dokumen slide presentasi dalam format ppt atau pdf.
  - b. Bagian depan (cover) slide presentasi harus memberikan informasi nama tim, nama ketua dan anggota, nama dan logo Politeknik asal, logo KMIPN VI, dan logo bisnis masing-masing finalis.
  - c. Selanjutnya konten bisnis pada slide menekankan pada potensi bisnis berbasis produk atau layanan sesuai dengan yang telah diajukan pada proposal. Adapun konten bisnis merupakan analisis dari bisnis TIK yang dikembangkan berupa permasalahan, solusi, kompetitor, peluang pasar, model bisnis, dan perhitungan dari bisnis TIK yang dikembangkan.
  - d. Slide ditulis dalam bahasa Indonesia, namun dimungkinkan pemakaian beberapa istilah bahasa asing yang lebih mudah dipahami.
3. PPT dikumpulkan paling lambat pada tanggal 28 Juni 2024 pukul 23.59 sesuai ketentuan umum yang telah disampaikan di awal.
4. Finalis melakukan demonstrasi karya Bisnis TIK yang dikembangkan. Untuk produk yang berupa perangkat keras dapat diwakilkan dengan foto produk atau desain (apabila tidak dimungkinkan untuk dibawa ke hadapan dewan juri). Sementara aplikasi dapat berupa prototype, atau mockup (dalam bentuk tampilan UI). Tingkat kesiapan produk dan aplikasi menjadi bagian dari penilaian.
5. Finalis menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dewan juri.
6. Finalis menutup presentasi.







#### Kriteria Penilaian:

1. Orisinalitas dan keunikan Ide, produk, dan aplikasi dari Bisnis TIK yang dikembangkan.
2. Kejelasan penyampaian karya Bisnis TIK dalam presentasi.
3. Penguasaan materi dari karya Bisnis TIK. Dewan Juri akan menanyakan beberapa pertanyaan terkait dengan permasalahan ataupun ide yang diajukan dari presentasi. Kemampuan peserta dalam menjawab dan merespons pertanyaan dari Dewan Juri yang baik akan sangat mendukung penilaian babak final.

#### Aspek Penilaian:

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1.	Kreatifitas Karya Bisnis TIK, meliputi: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Orisinalitas</li> <li>b. Keunikan</li> <li>c. Analisis bisnis</li> <li>d. Adopsi TIK dalam bisnis</li> </ol>	40%
2.	Demo dan Presentasi <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sistematika penyajian dan konten presentasi</li> <li>b. Penggunaan bahasa</li> <li>c. Kejelasan dalam penyampaian</li> <li>d. Cara dan sikap dalam penyampaian</li> <li>e. Kelengkapan/kesiapan produk dan aplikasi</li> </ol>	25%
3.	Tanya Jawab <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kejelasan dalam penyampaian</li> <li>b. Ketepatan jawaban terhadap pertanyaan dari Dewan Juri</li> </ol>	35%





## F. ANIMASI

1. Peserta harus mempresentasikan hasil karyanya langsung di hadapan dewan juri. Setiap tim diberikan waktu selama **30 menit** (termasuk paparan, menunjukkan keseluruhan karya Animasi, dan tanya jawab).
2. Urutan tim yang akan presentasi ditentukan/diundi pada saat *Technical Meeting* (TM).
3. *Rundown* penjurian:

Waktu (WIB)	Kegiatan
11:00 – 11:30	Finalis 1
11:30 – 12:00	Finalis 2
12:00 – 13:00	ISHOMA
13:00 – 13:30	Finalis 3
13:30 – 14:00	Finalis 4
14:00 – 14:30	Finalis 5
14:30 – 15:00	Finalis 6
15:00 – 16:00	ISHOMA
16:00 – 16:30	Finalis 7
16:30 – 17:00	Finalis 8
17:00 – 17:30	Finalis 9
17:30 – 18:30	ISHOMA
18:30 – 19:00	Finalis 10
19:00 – 19:30	Finalis 11
19:30 – 20:30	Finalis 12
20:30 – 21:00	Finalis 13
20:30 – 21:00	Finalis 14
21:00 – 21:30	Finalis 15

4. Karya Animasi pada babak final:
  - e. Berdurasi **5-7 menit** tidak termasuk *credit title*.
  - f. Resolusi karya minimal 1280x720 (**720p**).
  - g. *File* karya Animasi dalam format **.MP4**. Ukuran file maksimal 250 MB.





- h. Dalam karya animasi harus terdapat **logo KMIPN VI** di semua *scene* (bisa di pojok kiri atas).
5. Karya belum pernah dipresentasikan/menjuarai dalam lomba atau tempat selain KMIPN VI.
6. Karya boleh dibuat dengan metode, antara lain *shader/rendering* bebas (*ray trace, realistic*, kartun, dan lain-lain) serta boleh menggunakan **plug-in** kecuali dalam hal cerita, karakter, *environment*, *property*, dan musik serta suara.
7. Musik dan suara bersifat orisinil atau karya sendiri; tidak diperbolehkan untuk mengambil klip maupun *plug-in* yang sudah ada (*free copyright*).
8. Setiap Tim mengumpulkan:
  - a. File presentasi (Maksimal 15 slide termasuk Judul dan Penutup)
  - b. Karya Animasi sesuai dalam ketentuan poin no (3)
  - c. File Profil Produk Inovasi
  - d. Dikumpulkan kepada Panitia maksimal tanggal **28 Juni 2024 jam 23.59 WIB**, melalui tautan yang dikirim panitia ke email masing-masing Ketua Tim Finalis.

#### Aspek Penilaian:

No	Kriteria	Keterangan	Bobot
1	Kesesuaian Tema	Kesesuaian konsep Animasi dengan tema perlombaan dalam sudut pandang yang jelas.	10%
2	Komunikatif	Cara penyampaian ide, alur cerita dan komunikasi dalam animasi mudah dipahami serta mengandung pesan moral	15%
3	Kreativitas, Estetika	Sejauh mana karya diilustrasikan dengan nilai kreativitas, estetika, artistik, dan unsur sinematografi	25%
4	Teknik Pembuatan	Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya animasi seperti pemodelan aset, pencahayaan, pergerakan dan menerapkan prinsip-prinsip animasi lainnya.	20%
5	Orisinalitas	Sejauh mana ide dan elemen Animasi yang dibuat tidak meniru/tidak melanggar hak cipta dan etika pembuatan karya cipta.	20%
6	Presentasi	Kemampuan peserta mempresentasikan karyanya di depan Dewan Juri	10%



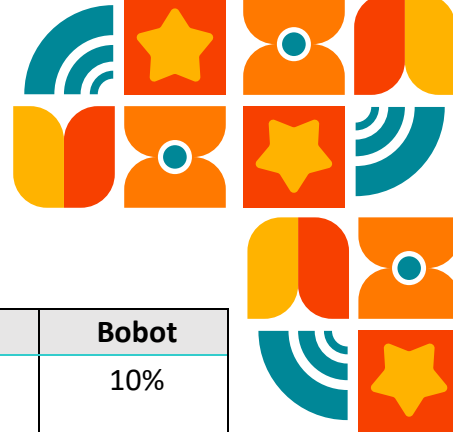


## G. CIPTA INOVASI BIDANG TIK

### Persyaratan Peserta dan Ketentuan Babak Final:

1. Peserta finalis adalah Tim yang sudah dinyatakan lolos babak final dalam KMIPN 2024 oleh Panitia, untuk kategori Cipta Inovasi.
2. Anggota tim peserta finalis adalah mahasiswa aktif di Politeknik.
3. Setiap tim harus menyerahkan Surat Pernyataan bahwa karyanya asli buatan sendiri (format terlampir).
4. Setiap finalis harus membawa produk minimal berupa prototipe yang siap dperagakan.
5. Setiap finalis harus membuat dan membawa poster sesuai dengan ketentuan yang memuat informasi tim dan perguruan tingginya, masalah yang diangkat, gagasan solusi inovatif, karakteristik produk yang dibuat, manfaat dan pihak penerima manfaat.
6. Setiap finalis harus memasang poster pada waktu, di tempat, dan media yang sudah disediakan Panitia.
7. Saat technical meeting semua tim wajib hadir dan mengumpulkan materi presentasi dan produk yang akan dipresentasikan kemudian disimpan di ruangan khusus oleh panitia.
8. Setiap tim wajib mempresentasikan karyanya dengan waktu sebagai berikut: presentasi 10 menit, tanya jawab 10 menit, jeda pergantian tim 5 menit.
9. Dalam hal terjadi kondisi darurat, seperti listrik mati, proyektor rusak, dan lain-lain, Juri berwenang untuk memutuskan solusi atas kendala yang terjadi.
10. Keputusan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.





### Kriteria Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1	<p>Pemaparan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sistematika penyajian dan isi</li> <li>Ketepatan penggunaan alat bantu</li> <li>Penggunaan bahasa yang baku</li> <li>Cara dan sikap presentasi</li> <li>Ketepatan waktu</li> </ol>	10%
2	<p>Kreativitas Gagasan dan Produk:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Orisinalitas</li> <li>Ketepatan solusi</li> <li>Adopsi dan ketepatan IPTEKS/metode/standar/regulasi</li> <li>Keberfungsian produk</li> <li>Manfaat, nilai tambah, dan dampak</li> </ol>	50%
3	<p>Penguasaan Karya:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kesesuaian jawaban terhadap pertanyaan</li> <li>Tingkat pemahaman gagasan solusi dan produk</li> </ol>	40%





## H. INTERNET OF THINGS (IoT)

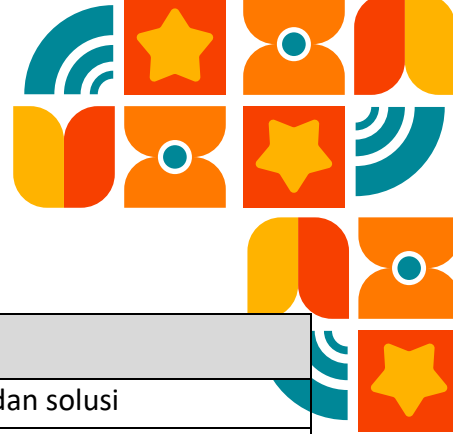
1. Finalis harus membawa aplikasi atau produk IoT yang dibuat.
2. Peserta yang lolos ke babak final akan mempresentasikan idenya di hadapan tim dewan juri KMIPN VI yang berlokasi di kampus Politeknik Negeri Jakarta sesuai tanggal yang ditetapkan.
3. Presentasi dan demo alat/karya: maksimal 10 menit.
4. Tanya-Jawab: maksimal 10 menit.
5. Waktu jeda antar tim 5 menit.
6. Peserta diharapkan membawa laptop masing-masing untuk memudahkan presentasi dan demo aplikasi atau produk.
7. Persiapkan kelengkapan seperti kabel ekstensi listrik dan adapter, mengingat standar steker atau colokan listrik yang berbeda-beda.
8. Persiapkan koneksi internet cadangan apabila produk / alat tim anda memerlukan akses ke internet.
9. Kemampuan peserta dalam menjawab dan merespons pertanyaan dari Juri.

### Kriteria Penilaian :

1. Orisinalitas Ide dari Produk/Karya IoT yang dipresentasikan.
2. Kesesuaian karya dengan tema: *Pendidikan, Kesehatan, Pertanian, Perkebunan, Peternakan, Perikanan, Lingkungan, Produksi industri, Transportasi, Lifestyle, Rumah tangga, Bidang lainnya.*
3. Kejelasan penyampaian gagasan dalam presentasi.
4. Keberhasilan dalam melakukan demo Karya/Produk/Alat pada babak final.







Aspek Penilaian:

No	Komponen	Detail Kriteria
1	Presentasi (20%)	Kemampuan menjelaskan permasalahan dan solusi
		Akurasi penggunaan kalimat dan struktur kata
		Kejelasan artikulasi dalam berbicara
		Postur, gestur, kontak mata, dan ekspresi wajah
		Alat bantu / <i>tools</i> dalam penyajian bahan tayang (Misal: Animasi, video, 3D, ppt dll)
2	Gagasan (35%)	Latar belakang dan masalah
		Manfaat ide yang diajukan
		Kejelasan data dan referensi sebagai acuan
		Kejelasan metode dalam mengimplementasikan gagasan
3	Implementasi Karya (45%)	Implementasi konsep sensor-aktuator
		Implementasi pengiriman data <i>sensor</i> ke <i>cloud</i>
		Implementasi pengiriman data dari <i>cloud</i> ke <i>end user</i> ( <i>mobile/web</i> )
		Ketepatan data serta <i>action</i> yang dikirim dan diterima pada <i>end user</i> (dan sebaliknya)
		Pengujian karya yang dibuat
		Ketercapaian implementasi karya
		Dampak <i>added value</i> terhadap masyarakat/pengguna dari karya yang di hasilkan





## I. PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN

Pada babak final, finalis akan mempresentasikan hasil karya aplikasi permainan yang dikembangkan di depan dewan juri di Politeknik Negeri Jakarta. Berikut adalah ketentuan finalis untuk kategori Pengembangan Aplikasi Permainan:

1. Wajib hadir pada proses penjurian sesuai dengan ketentuan.
2. Menghadiri *Technical Meeting* dan Gladi Bersih yang akan dilakukan pada tanggal 1 Juli 2024 yang akan dihadiri oleh Peserta, Panitia dan Tim Juri.
3. Wajib mengumpulkan presentasi, dokumen teknis dan juga aplikasi permainan yang *executable* atau *installer* (bisa dijalankan) sesuai tautan pengumpulan di bab syarat dan ketentuan.
4. Bagi yang menggunakan tambahan perangkat lain atau menggunakan mekanik tambahan seperti perangkat VR, harap dilaporkan saat *Technical Meeting* dan diharapkan membawa sendiri perangkat tambahan tersebut.
5. Karya permainan belum pernah dipresentasikan/menjuarai dalam lomba atau tempat selain KMIPN VI.
6. Karya permainan merupakan karya orisinal, tidak melanggar hak cipta dituangkan dalam Surat Pernyataan Orisinalitas Karya diatas materai 10.000 (Dokumen Asli dibawa dan diserahkan kepada panitia pada saat Final di Politeknik Negeri Jakarta).
7. Setiap Tim Finalis diwajibkan membuat poster sesuai dengan ketentuan lomba desain profil produk inovasi.
8. Dewan juri dan panitia tidak akan bertanggung jawab apabila terjadi tuntutan hukum dari pihak-pihak lain atas karya yang sudah dikirim, baik terkait dengan hak cipta, kepemilikan, karya intelektual, atau apapun lainnya.
9. Keputusan juri bersifat final, tidak dapat diganggu gugat dan tidak ada surat menyurat.





Kegiatan yang akan dilakukan saat babak final selama 25 menit, dimana terbagi atas:

1. Persiapan Presentasi, selama 5 menit
2. Presentasi tentang aplikasi permainan yang dikembangkan, selama 5 menit,
3. Demo aplikasi permainan yang dikembangkan, selama 5 menit,
4. Menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh tim juri, selama 10 menit.

Kriteria Penilaian:

Penilaian dari aplikasi permainan yang dikembangkan didasarkan pada 3 elemen: *Story*, *Mechanics*, dan *Aesthetics* dengan melihat dari sisi edukasi yang diunggulkan, kreatifitas, gameplay menarik dan menghibur. *Gameplay* disini lebih kepada aktivitas yang dilakukan oleh pemain ketika bermain.

Penjelasan tiga elemen penilaian yang diambil dari referensi buku Jesse Schell yang berjudul

“The Art of Game Design: A book of lenses” sebagai berikut:

1. *Mechanics* membicarakan prosedur-prosedur dan aturan-aturan dari aplikasi permainan yang Anda kembangkan. *Mechanics* juga menggambarkan tujuan dari aplikasi permainan Anda, apa yang bisa dilakukan dan tidak bisa dilakukan oleh seorang pemain untuk mencapai tujuan permainan, dan apa yang terjadi seandainya pemain mencoba suatu aksi.
2. *Story* merupakan rangkaian kejadian yang ada pada aplikasi permainan yang Anda kembangkan. Aplikasi permainan yang mempunyai *story* yang baik biasanya akan terasa lebih menyenangkan dan mudah untuk dimengerti.
3. *Aesthetics* membicarakan tentang bagaimana aplikasi permainan Anda terlihat dan dirasakan secara langsung oleh pemain. Isu desain grafis yang menarik, user experience yang baik sangat kuat pada aspek *Aesthetics* ini.





Secara lebih rinci, penilaian lomba pengembangan aplikasi permainan akan mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Unsur pendidikan yang ada pada permainan, manfaat dan dampak dari permainan.
2. Unsur pendidikan dapat terlihat dan dirasakan, salah satunya, pada *story* yang ada pada permainan. Selain itu, unsur pendidikan juga dapat terlihat dari *core mechanics*nya. Misal, *mechanics* yang diusulkan mengasah keterampilan tertentu dari seorang pemain yang kemudian bisa dimanfaatkan untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari (contoh: *math problems*, *typing*, dan *simulation*).
3. Kreativitas dalam pengembangan permainan. Misal, jika peserta mampu melahirkan *mechanics* atau aturan dan prosedur permainan yang belum pernah diusulkan dan digunakan sebelumnya (berdasarkan pandangan juri) pada aplikasi permainan yang sudah ada, peserta akan mendapat nilai bagus pada aspek ini.
4. Unsur *Aesthetics* (desain grafis, *user experience*, suara, musik, dan sebagainya) yang baik dan menarik *Gameplay* secara keseluruhan yang menarik dan menghibur.
5. Kesesuaian dengan fitur-fitur atau fungsi yang sudah dinyatakan pada proposal pengembangan aplikasi permainan.

#### Aspek Penilaian:

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Unsur Pendidikan (Edukasi)	25%
2	Kreativitas	25%
3	Aesthetic	25%
4	Demo dan Presentasi	25%
	<b>Total</b>	<b>100%</b>





## LAMPIRAN

### Surat Pernyataan Orisinalitas Karya

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : [Nama Finalis]

NIM : [nomor induk mahasiswa]

adalah ketua Tim dari:

Nama Tim : [nama tim]

Nama Produk / Judul Karya : [nama produk/judul Karya]

Asal Perguruan Tinggi : [nama perguruan tinggi]

Dengan ini menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa:

1. Kami adalah salah satu finalis KMIPN kategori lomba [Kategori Lomba] yang diselenggarakan oleh [Nama Penyelenggara] tahun [2024].
2. Karya yang kami peragakan / kompetisikan dalam lomba ini adalah asli hasil karya tim kami sendiri dan tidak melanggar hak kekayaan intelektual orang lain.
3. Karya yang kami peragakan / kompetisikan tidak menggunakan atau dibuat dengan menggunakan kecerdasan buatan secara langsung atau tidak langsung.
4. Kami dengan sadar menyetujui bahwa apabila pada saat atau setelah lomba terbukti bahwa karya kami melanggar pernyataan di atas, tim kami bersedia dituntut, diproses, dan menanggung resiko sesuai dengan ketentuan hukum serta etika yang berlaku.

Demikian pernyataan ini kami buat dengan sebenar-benarnya, dan kami siap menanggung konsekuensi hukum apabila pernyataan ini ternyata tidak benar.

Mengetahui,

[meterai 10.000]

[Dosen Pembimbing]  
[NIP/NIDN]

[nama kota], [tanggal]  
Hormat saya,

[Nama Ketua Finalis]  
[NIM]





**Terima Kasih**

