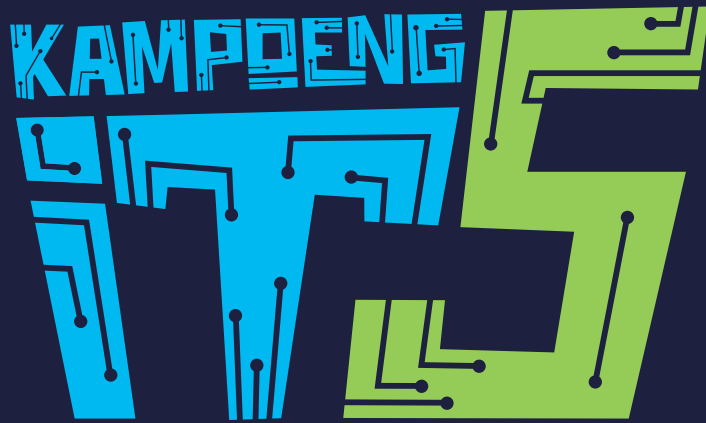




# Mahasiswa



**IOT Competition**



## Deskripsi Lomba

Memasuki era Revolusi Industri 4.0 banyak kemudahan teknologi yang akan ditawarkan kepada masyarakat dunia. Segalanya dikatakan mudah karena sebagian besar teknologi akan terhubung dengan internet melalui jaringan wireless. Era Revolusi Industri 4.0 merupakan era yang diwarnai oleh kecerdasan buatan (artificial intelligence), era super komputer, rekayasa genetika, teknologi nano, mobil otomatis, inovasi, dan perubahan yang terjadi dalam kecepatan eksponensial yang akan mengakibatkan dampak terhadap ekonomi, industri, pemerintahan, politik. Pada era ini akan banyak hal yang perannya dapat digantikan dengan kemajuan teknologi, tentunya hal ini selain membawa kemudahan bagi kita juga akan membawa dampak yang buruk bagi Bangsa Indonesia seandainya kita tidak siap menghadapainya. Lomba ini terdiri dari 2 (dua) tahap, yaitu tahap pengiriman proposal, final. Tema Kampoeng IT 5 2020 ini adalah "Zona Affected by Century"

### Sub Tema

1. Smart City
2. Agriculture
3. Smart Healthy
4. Transportation
5. Manufacturing
6. Disastor Management

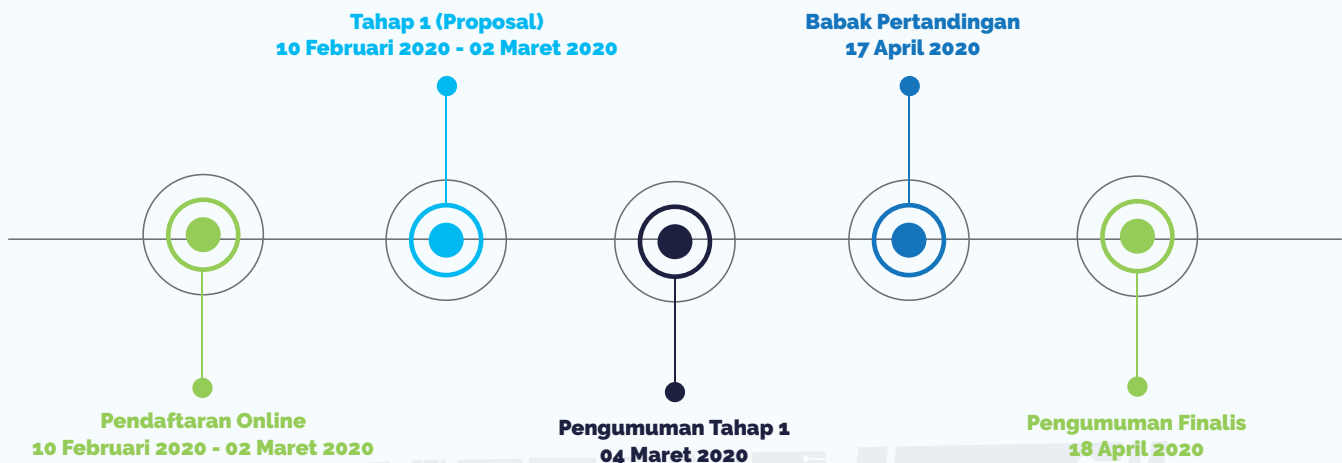


## Syarat & Ketentuan Peserta

- 1. Peserta adalah mahasiswa yang berasal dari seluruh universitas di Indonesia**
- 2. Setiap tim maksimal beranggotakan 3 (tiga) orang yang terdiri dari mahasiswa yang berasal dari institusi yang sama dan dapat berasal dari program studi yang berbeda**
- 3. Peserta hanya boleh mengikuti satu kategori kelompok sebagai ketua tim. Namun dapat mengikuti perlombaan kelompok lainnya dengan status sebagai anggota.**
- 4. Jika peserta ingin menanyakan sesuatu, peserta dapat melakukan klarifikasi pada sistem atau menanyakan kepada panitia**
- 5. Pendaftaran dan keikutsertaan dalam perlombaan akan dikenakan sejumlah biaya**
- 6. Tim yang tidak mengkonfirmasi kehadiran pada babak onsite akan didiskualifikasi**
- 7. Setiap Tim yang telah mendaftarkan diri wajib mengikuti setiap tahapan dalam lomba**
- 8. Rulebook dapat berganti sewaktu – waktu. Perubahan rulebook akan diberitahukan melalui email ketua tim masing – masing yang bersangkutan atau melalui website kami**
- 9. Gelar juara yang diperoleh oleh tim dapat dicabut oleh pihak Kampoeng IT 5 2020 jika terjadi kecurangan yang serius atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan ataupun dalam proses pelaksanaan perlombaan**
- 9. Tim dapat diskualifikasi oleh pihak panitia Kampoeng IT 5 2020 jika diketahui melakukan tindak kecurangan ataupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi Kampoeng IT 5 2020**



## Jadwal & Alur Kompetisi



## Prosedur Pendaftaran

1. Peserta dapat mendaftarkan dirinya melalui website Kampoeng IT 5 2020 [kampoen-git5.id](http://kampoen-git5.id) atau melakukan pendaftaran offline ketika hari ajang.
2. Pilih jenis kompetisi dan lengkapi berkas pada formulir pendaftaran
3. Setiap tim melakukan pembayaran senilai Rp. 75.000,00 ke rekening  
**Nomor Rekening : 78910766885**  
**Jenis Bank : BCA**  
**Atas Nama : Aslan Poetra Ramadhan**
4. Konfirmasi pembayaran anda dengan mengunggah bukti pembayaran melalui website atau dapat melalui whatsapp
5. Panitia Kampoeng IT 5 2020 akan mengirimkan email konfirmasi sebagai bukti kelengkapan berkas dan penyelesaian pembayaran biaya pendaftaran ke peserta. Dengan begitu, peserta tersebut berhak mengikuti kompetisi perlombaan Kampoeng IT 5 2020



# Tahap 1

**Pada tahap 1. Peserta wajib membuat proposal berdasarkan judul dari tema yang dibuat.**

**Berikut ketentuan proposal pada tahap pertama :**

- 1. Judul proposal dapat menggunakan Bahasa daerah**
- 2. Isi proposal wajib menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan pedoman ejaan Bahasa Indonesia**
- 3. Proposal minimal harus memuat informasi sebagai berikut :**
  - a). Halaman Judul : Judul solusi, Bidang teknologi, Foto solusi**
  - b). Detail TIM : Nama tim, Detail informasi peserta (maksimal 3 orang): nama lengkap, no WA, alamat email**
  - c). Latar Belakang Masalah : Latar Belakang (Jelaskan secara detil latar belakang masalah yang mendasari dibuatnya solusi ini). Tujuan dan Sasaran (Jelaskan bagaimana solusi yang Anda buat dapat menyelesaikan masalah yang ada)**
  - d). Solusi : Deskripsi Inovasi / Produk – Ilustrasi . Uraikan secara singkat solusi yang Anda buat; (1) produk yang menggunakan teknologi; (2) Foto contoh produk/gambar/desain/buku, spesifikasi, fungsi dan fiturnya; (3) Kesiapan teknologi. Kegunaan/ Penjelasan solusi, uraikan dengan singkat kegunaan dari solusi yang Anda buat. Apa Keunggulan solusi Anda dibandingkan dengan yang sudah ada di pasaran.**
  - e). Arsitektur Sistem : Gambarkan diagram alur solusi Anda (device – aplikasi – platform – jaringan – security). Target konsumen**
  - f). Uraikan secara singkat dan padat profile calon pengguna yang ditawarkan oleh solusi ini.**
  - g). Potensi Pasar : Sebutkanlah potensi pasar bila diketahui.**
- 4. Peserta dapat menambahkan poin – poin pendukung atau kelengkapan lainnya pada proposal, seperti mock up, poster, dll**
- 5. Terdiri dari maksimal 25 halaman dan berukuran maksimal 10MB**
- 6. Berkas proposal diupload melalui dashboard ketua tim masing – masing**
- 7. Format file IOTCOMPETITION\_[Nama TIM]\_[Asal Universitas]\_KIT5.pdf**
- 8. Peserta yang lulus seleksi akan diumumkan melalui website dan email ketua tim**
- 9. Peserta yang lulus ke tahap final(dua) merupakan 5 peserta terbaik**



# Babak Final

**Peserta yang lolos babak final diharuskan membawa beberapa dokumen berikut :**

- 1. Proposal**
- 2. Prototipe**
- 3. Video Clup**
- 4. File Presentasi (Powerpoint atau Prezi)**

**Berikut adalah keterangan dokumen dan file yang harus diunggah :**

## **1. Proposal**

**Proposal yang disajikan harus sesuai dengan proposal yang di upload sewaktu pendaftaran**

## **2. Prototipe**

**Prototipe yang ditawarkan sebagai solusi inovatif**

## **3. Video Clip**

**Video clip menggambarkan kreativitas usulan solusi yang ditawarkan atau inovasi aplikasi, dengan durasi maximal 2 menit**

## **4. File Presentasi**

**Setiap tim dapat mempresentasikan karya dengan menggunakan alat bantu presentasi seperti powerpoint atau prezi dan setiap tim diberi waktu 15 menit untuk presentasi. Sudah termasuk 5 menit untuk sesi tanya jawab.**



# Kriteria Penilaian

Penilaian	Keterangan	Poin
<b>Identifikasi Permasalahan</b>	Karya dinilai efektif dalam memecahkan masalah yang nyata datang diangkat melalui proposal. Karya juga memiliki rencana yang jelas mengenai target pasar dan pengguna	<b>30</b>
<b>Inovasi Desain</b>	Karya memiliki keunikan dan nilai lebih dalam segi pemecahan masalah yang diangkat, efektifitas solusi, teknis, interaksi dengan pengguna	<b>30</b>
<b>Metode Desain</b>	Terdapatnya metode pengumpulan data pada pembuatan karya untuk identifikasi kebutuhan pengguna, langkah – langkah desain dan pengujian yang dilakukan berdasarkan prinsip	<b>20</b>
<b>Komunikasi (Proposal, Poster, Video)</b>	Karya memiliki kejelasan konten, kreatifitas, dan estetika, serta orisinalitas	<b>20</b>
<b>Total</b>		<b>100</b>



## Penghargaan

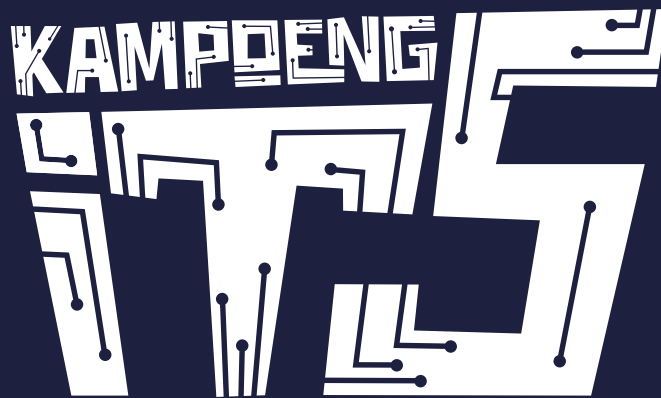
**Total hadiah untuk seluruh kompetisi senilai jutaan rupiah, seluruh peserta finalis akan mendapatkan sertifikat finalis, bagi pemenang (Juara I, II, III) diberikan penghargaan berupa sertifikat, trophy, dan dana pembinaan, sesuai dengan peringkat juara :**

<b>Juara 1</b>	<b>: Sertifikat + Trophy + Dana Pembinaan</b>
<b>Juara 2</b>	<b>: Sertifikat + Trophy + Dana Pembinaan</b>
<b>Juara 2</b>	<b>: Sertifikat + Trophy + Dana Pembinaan</b>

## Narahubung

- 1. Andi Achmad Zulfadly Umar**
  - a). Whatsapp : 0823-9964-5841**
- 2. Dina Deliana**
  - a). Whatsapp : 0821-3639-2562**





 **@kampoengit**

