



PANITIA PELAKSANA
INFORMATION TECHNOLOGY CREATIVE COMPETITION 2017
Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi
Fakultas Teknik Universitas Udayana
Sekretariat: Kampus Bukit Jimbaran Gedung TI, Telp. 0361-701806



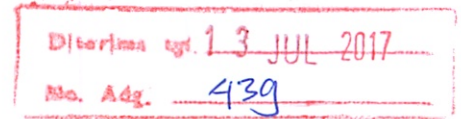
Nomor : 034/B/Panpel-ITCC/HMTI/FT-UNUD/VI/2017
Lampiran : 1 (satu) Gabung
Perihal : Undangan Mengikuti Lomba

Kepada :

Yth. Kepala Jurusan Teknik Elektro dan Teknologi Informasi
UGM (Universitas Gadjah Mada)

di-

Tempat



Dengan hormat,

Dalam rangka mensukseskan Program Kegiatan Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana, maka kami menyelenggarakan kegiatan *Information Technology Creative Competition 2017* tingkat Perguruan Tinggi se-Indonesia, tingkat SMA/SMK/Sederajat se-Bali, dan Umum. Adapun tema yang diangkat adalah "*Technovation For Smart Living Environment*". Melalui ITCC 2017 diharapkan mampu mendukung terciptanya inovasi dalam teknologi, khususnya teknologi informasi yang akan berdampak terhadap lingkungan hidup, kegiatan tersebut akan dilaksanakan pada:

Hari, tanggal : Kamis s/d Jumat, 12-13 Oktober 2017

Tempat : Kampus Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana,
Bukit Jimbaran, Bali

Waktu : 08.30 WITA - Selesai

Untuk itu, melalui surat ini kami selaku panitia pelaksana mengharapkan partisipasinya untuk mengikuti kegiatan tersebut dengan rincian lomba terlampir atau dapat dilihat di: itcc-udayana.com Waktu pendaftaran akan dibuka mulai 25 Juli 2017 s/d 25 Agustus 2017.

Demikian surat undangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

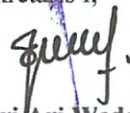
Ketua Panitia,


I Kadek Kris Sanjaya
NIM. 1504505049

Bukit Jimbaran, 27 Juni 2017

Panitia Pelaksana

Information Technology Creative Competition
Sekretaris I,


Ni Luh Putri Ari Wedayanti
NIM. 1504505057

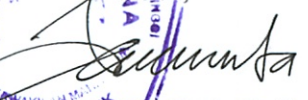
Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi
Fakultas Teknik Universitas Udayana

Ketua,


Kadek Darmaastawan
NIM. 1404505026

Mengetahui,

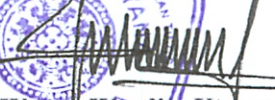
Badan Perwakilan Mahasiswa
Fakultas Teknik Universitas Udayana
Ketua,


Made Anandita Praja Dwitama
NIM. 1404405020

a.n. Dekan
Wakil Dekan III
Fakultas Teknik Universitas Udayana


I NYOMAN BUDIASTARA
NIP. 19671231 199303 1 015

Senat Mahasiswa
Fakultas Teknik Universitas Udayana
Ketua,


I Wawan Wardita Utama
NIM. 1404205019

Ketua Program Studi Teknologi Informasi
Fakultas Teknik Universitas Udayana


I PUTU AGUNG BAYUPATI
NIP. 19750423 200312 1 002

Contact Person: Miftah (085 739 298 878)
Kris Sanjaya (089 688 604 302)



PANITIA PELAKSANA
INFORMATION TECHNOLOGY CREATIVE COMPETITION 2017
Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi
Fakultas Teknik Universitas Udayana
 Sekretariat: Kampus Bukit Jimbaran Gedung TI, Telp. 0361-701806



Nomor : 034-B/Panbel-ITCC/HMTFT-UNUD/2017
 Lampiran : 1 (satu) Gabung
 Tujuan : Undangan Mengikuti Lomba

Yth. Kepala Jurusan Teknik Elektro dan Teknologi Informasi
 UGM (Universitas Gadjah Mada)
 Di-
 Tempat

Dengan hormat,
 Dalam rangka mensukseskan Program Kegiatan Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana, maka kami menyelenggarakan kegiatan Information Technology Creative Competition 2017 tingkat Perguruan Tinggi se-Indonesia tingkat SMA/SMK/Sechsein se-tali dan lain-lain. Adapun tema yang diangkat adalah "Technovation For Smart Living Environment". Melalui ITCC 2017 diharapkan mampu mendukung terciptanya inovasi dalam teknologi, khususnya teknologi informasi yang akan berdampak terhadap lingkungan hidup. Kegiatan tersebut akan dilaksanakan pada:
 Hari, tanggal : Kamis s.d. Jumat, 12-13 Oktober 2017
 Tempat : Kampus Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana,
 Bukit Jimbaran, Bali
 Waktu : 08.30 WITA - Selesai
 Untuk itu, melalui surat ini kami selaku panitia pelaksana mengharapkan partisipasinya untuk mengikuti kegiatan tersebut dengan rincian lomba terlampir atau dapat dilihat di: itec-udayana.com. Waktu pendaftaran akan dibuka mulai 25 Juli 2017 s.d. 25 Agustus 2017.
 Demikian surat undangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Bukit Jimbaran, 27 Juni 2017
 Panitia Pelaksana
 Information Technology Creative Competition
 Sekretaris I,

Ni Luh Putri Ari Widyawati
 NIM. 1504505057

I Ketut Kris Sanjaya
 NIM. 1504505049

Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi
 Fakultas Teknik Universitas Udayana
 Ketua,

Kadek Darmastawan
 NIM. 1404505030

Mengatur,

Senat Mahasiswa
 Fakultas Teknik Universitas Udayana
 Ketua,

I Wawan Warda Utama
 NIM. 1404505019

Ketua Program Studi Teknologi Informasi
 Fakultas Teknik Universitas Udayana

I PUTU AGUNG BAYUPATI
 NIP. 19750423 200312 1 002

Badan Perwakilan Mahasiswa
 Fakultas Teknik Universitas Udayana
 Ketua,

I Made Anandita Praga Dwitama
 NIM. 1404505020

a.n. Dekan
 Wakil Dekan III
 Fakultas Teknik Universitas Udayana

I NYOMAN BUDIASTRA
 NIP. 19671231 199303 1 015

Contact Person: Milah (085 739 298 878)
 Kris Sanjaya (089 688 604 302)



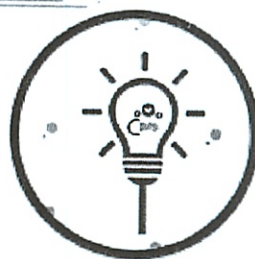
HIMPUNAN MAHASISWA TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS UDAYANA

PROPOSAL LOMBA

Desain Web



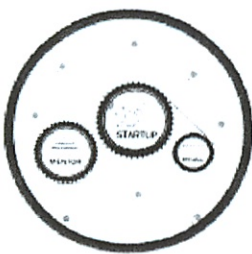
Cerdas Cermat



Pemrograman



Pengembangan Ide
Bisnis TIK



Sistem Informasi



ITCC Udayana



@ITCCUdayana



www.itcc-udayana.com



INFORMATION TECHNOLOGY CREATIVE COMPETITION 2017 HIMPUNAN MAHASISWA TEKNOLOGI INFORMASI

I. NAMA KEGIATAN

Nama kegiatan yang akan dilaksanakan adalah "*Information Technology Creative Competition 2017*".

II. TEMA KEGIATAN

Kegiatan *Information Technology Creative Competition 2017* ini mengangkat tema mengenai "*Technovation For Smart Living Environment*". Melalui ITCC 2017 diharapkan mampu mendukung terciptanya inovasi dalam teknologi, khususnya teknologi informasi yang akan berdampak terhadap lingkungan hidup.

III. LATAR BELAKANG

Dewasa ini teknologi informasi telah menjadi peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Kemudahan pengaksesan informasi dan komunikasi merupakan salah satu keuntungan yang ditawarkan oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini. Kecepatan perkembangan teknologi tersebut menuntut manusia untuk mengembangkan kemampuan dirinya agar dapat mengimbangi perkembangan yang akan terus meningkat dari waktu ke waktu.

Seperti yang kita ketahui saat ini, banyak terjadi masalah-masalah tentang lingkungan hidup baik itu dari segi sosial maupun alam kian semakin memprihatinkan. Dari segi Teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, sebagai alat yang sangat diandalkan dan sering dipergunakan untuk mempermudah kehidupan manusia haruslah mampu menjawab permasalahan ini. Oleh karena itu, diperlukan suatu wadah untuk membantu menyelesaikan permasalahan-permasalahan tentang lingkungan hidup baik itu dari segi sosial maupun alam dengan memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang saat ini, khususnya sistem informasi yang kini menjadi hal yang wajib diterapkan di berbagai perusahaan dalam segala bidang. Ide dan kreativitas tinggi dari penerus bangsa untuk menciptakan inovasi di dalam teknologi khususnya teknologi informasi memiliki peranan penting dalam setiap permasalahan-permasalahan sosial dan alam yang ada pada era globalisasi ini.

Oleh karena itu, kami selaku Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana menyelenggarakan acara *Information Technology Creative Competition 2017* yang mengusung tema "*Technovation For Smart Living Environment*". Melalui ITCC 2017 diharapkan mampu mendukung terciptanya inovasi dalam teknologi, khususnya teknologi informasi yang akan berdampak terhadap lingkungan hidup. Kegiatan ini akan melibatkan kalangan umum dan kalangan mahasiswa dari perguruan tinggi seluruh Indonesia serta siswa SMA/SMK/Sederajat se-Bali. Pembuatan Bisnis TIK diperuntukan bagi mahasiswa dan kalangan umum, Perlombaan Sistem





Informasi diperuntukan bagi mahasiswa seluruh Indonesia serta untuk siswa SMA/SMK/ sederajat diharapkan dapat mengembangkan kemampuan desain web, cerdas cermat, dan pemrograman.

Acara ini diselenggarakan dalam rangka merealisasikan Program Kerja yang dibentuk oleh Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana. Waktu pendaftaran dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2017 s/d 31 Agustus 2017 sedangkan pelaksanaan kegiatan ini dilakukan pada tanggal 12 s/d 13 Oktober 2017 yang bertempat di Kampus Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Bukit Jimbaran.

Harapan kami selaku panitia penyelenggara dari *Information Technology Creative Competition* 2017 ini adalah untuk meningkatkan kesadaran generasi muda Indonesia dalam berkeaktivitas dengan memanfaatkan teknologi informasi.

IV. TUJUAN KEGIATAN

Tujuan dari diselenggarakannya *Information Technology Creative Competition* 2017 oleh Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi ini adalah sebagai berikut.

1. Memperkenalkan Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana kepada kalangan masyarakat luas.
2. Sebagai tempat atau wadah dari penyampaian suatu ide kreatif civitas muda dalam penyelesaian suatu masalah.
3. Sebagai sarana pendukung demi terciptanya inovasi-inovasi dalam teknologi, khususnya teknologi informasi yang akan berdampak terhadap lingkungan hidup baik dari segi sosial maupun alam.
4. Memotivasi para civitas muda untuk tetap berkreasi dan berkembang dalam memberikan inovasi terbaru pada dunia teknologi informasi.

V. SASARAN KEGIATAN

Sasaran dari kegiatan *Information Technology Creative Competition* 2017 ini adalah mahasiswa/i Perguruan Tinggi seluruh Indonesia, siswa/i SMA/SMK/ sederajat se-Bali, serta kalangan umum.

VI. WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN

Waktu dan Tempat Pelaksanaan kegiatan *Information Technology Creative Competition* 2017 akan diselenggarakan pada:

Hari, tanggal : Kamis s/d Jumat, 12 s/d 13 Oktober 2017

Tempat : Kampus Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana, Bukit Jimbaran, Bali

Waktu : 08.30 WITA – Selesai.

VII. BENTUK KEGIATAN

Information Technology Creative Competition 2017 yang bertemakan “*Technovation For Smart Living Environment*”. Melalui ITCC 2017 diharapkan mampu mendukung terciptanya inovasi dalam teknologi, khususnya teknologi





INFORMATION TECHNOLOGY CREATIVE COMPETITION 2017
LOMBA PENGEMBANGAN IDE BISNIS TIK
KATEGORI PERGURUAN TINGGI DAN UMUM

1. Deskripsi Lomba

Lomba Pengembangan Ide Bisnis TIK merupakan salah satu perlombaan yang diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana. Lomba ini diperuntukkan untuk kalangan umum dengan usia maksimal 24 tahun. Lomba ini merupakan salah satu kategori lomba dari acara ITCC untuk mengajak masyarakat seluruh Indonesia untuk mengembangkan ide bisnis dengan memanfaatkan teknologi saat ini.

2. Ketentuan Umum dan Peserta

- 1) Peserta merupakan khalayak umum dengan batasan usia 24 tahun.
- 2) Setiap peserta hanya boleh bergabung dalam satu tim.
- 3) Satu tim hanya terdiri dari 2-3 orang
- 4) Peserta telah mengisi formulir pendaftaran pada laman itcc-udayana.com
- 5) Anggota tim yang terdaftar tidak dapat digantikan dengan alasan apapun
- 6) Ide bisnis bersifat original, belum pernah memenangkan lomba tingkat nasional atau direalisasikan
- 7) Ide Bisnis yang dibuat merupakan ide bisnis terkait bidang TIK dan sesuai dengan tema "*Technovation for Smart Living Environment*"
- 8) Tim harus memenuhi biaya administrasi.
- 9) Tim Mengumpulkan proposal bisnis dan poster yang dibuat pada waktu yang sudah ditentukan
- 10) Peserta wajib mematuhi aturan dan ketentuan yang berlaku
- 11) Apabila ditemukan pelanggaran terkait peraturan yang sudah ditentukan, peserta akan dikenai sanksi berupa pengurangan nilai atau didiskualifikasi
- 12) Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat

3. Kriteria Penilaian

- 1) Kesesuaian dengan tema "*Technovation for Smart Living Environment*"
- 2) Kreativitas, inovasi dan ide usaha yang ditawarkan
- 3) Sistematika penyajian dan detail pembahasan:

- Produk/Layanan

- o Memaparkan dengan jelas produk/layanan yang ditawarkan.
- o Suatu Produk/layanan yang sangat menarik/atraktif/up-to-date.
- o *Value proposition* yang kuat kepada *end-user/consumer*

- Pasar (Market)





- o Mampu mengidentifikasi peluang pasar yang besar.
- o Mampu mengidentifikasi kebutuhan *customer* dengan tepat.
- o Mampu menentukan target market dengan tepat.
- o Mampu mengenali kompetitor

- **Strategi Bisnis**

- o *Business plan* yang baik dan *sustainable*.
- o Strategi penjualan dan *marketing* yang berkualitas.
- o Melakukan *financial forecast & planning* dengan benar.
- o Mampu mengidentifikasi *key risks/mitigations*.

- **Anggota Perusahaan**

Perusahaan yang memiliki anggota yang solid yang memiliki kualifikasi dan kompetensi yang tepat untuk menjadikan bisnis ini sukses

- **Daya Tarik (*Traction*)**

- o Hasil / pekerjaan yang telah dilakukan hingga saat ini
- o Hasil penjualan, jumlah pelanggan/*user*, surat kerjasama, kemitraan.

- **Elevator *Pitch* (khusus untuk tahap penyisihan II dan final)**

- o Kejelasan dan konsistensi isi *business plan*.
- o Kejelasan artikulasi dalam presentasi
- o Semangat, percaya diri, antusiasme, dan sifat persuasif yang tinggi.

4. **Ketentuan Format Proposal Bisnis**

Proposal ditulis pada kertas A4, huruf Arial font 12, spasi 1,5 serta margin (atas-bawah-kiri masing-masing 2,5cm dan kanan 2 cm). Proposal yang ditulis bersifat logis dan sistematis serta maksimal 15 halaman (tidak termasuk halaman sampul dan lampiran). Informasi yang disajikan dalam proposal adalah sebagai berikut.

- 1) Halaman Sampul (Setidaknya berisi Judul Proposal dan Nama-Nama Anggota Tim)
- 2) Ringkasan Perusahaan
- 3) Deskripsi produk/layanan (termasuk kondisi perkembangan produk/layanan tersebut saat ini)
- 4) Analisis pasar dan kompetitor:
 - Ukuran pasar, pangsa pasar potensial kebutuhan pelanggan/pasar.
 - Mengenal kompetitor
- 5) Strategi Bisnis
 - Kekayaan intelektual: Status paten dan lisensi (jika ada)





- Strategi penjualan dan *marketing*.
 - Strategi Keuangan
 - o Jumlah dana investasi yang dibutuhkan.
 - o *Cash flow* , Proyeksi pendapatan dalam 3-5 tahun
 - Strategi untuk mitigasi resiko
- 6) Tim manajemen dan/atau penasihat, termasuk pengalaman yang relevan.
- 7) Informasi lainnya yang menjadi daya tarik (*traction*)
- 8) Lampiran

5. Teknis Pelaksanaan

1) Babak Penyisihan

Peserta wajib membuat Proposal Bisnis dalam format (.pdf) dan Poster terkait bisnis yang dibuat. Kedua berkas tersebut diunggah pada website resmi ITCC itcc-udayana.com Berkas disimpan dengan format penamaan **BisnisTIK_ITCC2017_[NomorTIM]**. Juri akan menilai 10 tim terbaik untuk masuk ke babak final.

2) Babak Final

- a. 10 Tim yang lolos di babak final diwajibkan membawa dan menampilkan (*mock-up/prototype*) dari produk/layanan yang merupakan obyek dari proposal bisnis yang dikembangkan untuk mendapatkan nilai tambah
- b. Tim akan melakukan presentasi proposal bisnisnya selama 15 menit di hadapan Dewan Juri (10 menit presentasi, 5 menit tanya jawab). Diperbolehkan menggunakan alat bantu presentasi (ppt atau pptx).

6. Waktu Pelaksanaan

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1) Pendaftaran Peserta dan Pengumpulan Berkas | (25 Juli 2017 – 25 Agustus 2017) |
| 2) <i>Technical Meeting</i> | (11 Oktober 2017) |
| 3) Pengumuman lolos Babak Final | (11 September 2017) |
| 4) Babak Final | (13 Oktober 2017) |



PERATURAN SISTEM INFORMASI



HIMPUNAN MAHASISWA TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS UDAYANA



ITCC Udayana



@ITCCUdayana



www.itcc.uyayana.com



INFORMATION TECHNOLOGY CREATIVE COMPETITION 2017

LOMBA SISTEM INFORMASI

KATEGORI PERGURUAN TINGGI

1. Deskripsi

Lomba Sistem Informasi merupakan merupakan salah satu perlombaan yang diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana. Lomba ini diperuntukkan untuk mahasiswa seluruh Indonesia. Lomba Sistem Informasi merupakan lomba yang bertujuan untuk menguji kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan ide, kreativitas, atau solusi yang berkaitan dengan permasalahan di Indonesia dengan membuat perangkat lunak untuk menangani masalah tersebut.

2. Ketentuan Peserta

- 1) Peserta merupakan seorang mahasiswa/i dari perguruan tinggi di Indonesia.
- 2) Peserta merupakan mahasiswa/i Diploma (I, II, III, IV) atau S1.
- 3) Tidak ada batasan maksimal peserta dari setiap perguruan tinggi.
- 4) Peserta telah mengisi formulir pendaftaran pada laman itcc-udayana.com.
- 5) Peserta telah membayar biaya pendaftaran sesuai ketentuan
- 6) Peserta mengumpulkan proposal pengembangan perangkat lunak pada waktu yang sudah ditentukan.
- 7) Platform produk yang digunakan berbasis web.
- 8) Hasil karya akan tetap menjadi hak milik peserta, namun panitia juga memiliki hak atas karya peserta sebatas arsip panitia (panitia tidak akan mempublikasikan atau menjual hasil karya peserta).
- 9) Peserta wajib mematuhi aturan dan ketentuan yang berlaku.
- 10) Apabila ditemukan pelanggaran terkait peraturan yang sudah ditentukan, peserta akan dikenai sanksi berupa pengurangan nilai atau didiskualifikasi
- 11) Peraturan yang belum tercantum akan ditambahkan di kemudian hari bila diperlukan.

3. Teknis Pelaksanaan

1) Babak Penyisihan

- a. Tema Sistem Informasi yang dilombakan adalah *"Technovation For Smart Living Environment"*. Melalui ITCC 2017 diharapkan mampu mendukung terciptanya inovasi dalam teknologi, khususnya teknologi informasi yang akan berdampak baik terhadap lingkungan hidup.



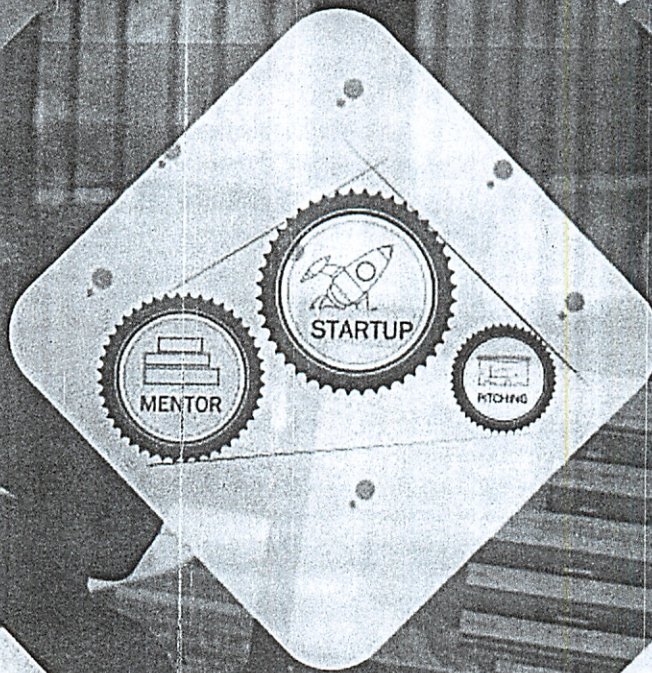


- b. Peserta harus mengumpulkan karya berupa dokumen proposal pengembangan perangkat lunak dengan ketentuan sebagai berikut.
 - a) Maksimal jumlah halaman pada proposal sejumlah 30 halaman. Lembar halaman menggunakan kertas A4.
 - b) Format isi proposal
 - Judul Perangkat Lunak
 - Latar Belakang
 - Tujuan dan Manfaat
 - Batasan Masalah
 - Metode Pengembangan Perangkat Lunak
 - Analisis dan Desain Perangkat Lunak
 - Implementasi Perangkat Lunak
 - Screenshot *Mock-Up* Produk
 - c) Proposal pengembangan perangkat lunak yang diajukan merupakan ide orisinal dengan tidak menjiplak perangkat lunak yang sudah ada.
 - d) Proposal pengembangan perangkat lunak yang diajukan mengacu kepada tema yang telah ditentukan.
 - e) Produk yang diajukan dalam proposal pengembangan perangkat lunak dibatasi pada bidang:
 - Perikanan
 - Pertanian
 - Peternakan
 - f) Proposal pengembangan perangkat lunak tidak mengandung unsur SARA dan pornografi.
 - g) Perangkat lunak yang diajukan dalam proposal harus dapat terealisasi menjadi sebuah produk.
 - h) Produk yang digunakan adalah produk yang belum pernah dipublikasikan dan belum pernah memenangkan lomba pada tingkat Nasional dan atau Internasional.
 - i) Peserta diharapkan menjelaskan kelebihan perangkat lunak yang dikembangkan dengan perangkat lunak lainnya yang serupa dalam proposal pengembangan perangkat lunak.
- c. Proposal dikumpulkan sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh panitia dan dikumpulkan dengan ketentuan sebagai berikut.
 - Dokumen proposal dikirimkan dalam bentuk PDF.
 - Proposal Pengembangan Perangkat Lunak dikirim melalui *website* resmi ITCC itcc-udayana.com. Berkas disimpan dengan format penamaan **SI_ITCC2017_[Nomor Peserta].pdf**. Juri akan menilai 10 karya tim terbaik untuk masuk ke babak final.



PERATURAN

PENGEMBANGAN IDE BISNIS TIK



HIMPUNAN MAHASISWA TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS UDAYANA



ITCC Udayana



@ITCCUdayana



www.itcc-udayana.com



- d. Peserta hanya boleh mengajukan satu buah proposal pengembangan perangkat lunak.
- e. Penilaian dilakukan oleh 3 orang juri yang dipilih oleh panitia ITCC.
- f. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

2) Babak Final

Peserta akan melakukan presentasi produk yang dilombakan selama 20 menit di hadapan Dewan Juri (10 menit presentasi, 10 menit tanya jawab).

4. Kriteria Penilaian

- 1) Kesesuaian perangkat lunak yang dikembangkan dengan tema ITCC 2017 (*Technovation for Smart Living Environment*).
- 2) Kreativitas dan inovasi dari perangkat lunak yang dikembangkan.
- 3) Desain antarmuka perangkat lunak, serta pengalaman pengguna (*user experience*) dalam menggunakan perangkat lunak tersebut.
- 4) Fungsionalitas dari perangkat lunak yang dikembangkan, meliputi nilai guna (*usability*) dan kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan yang diangkat.

5. Waktu Pelaksanaan

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1) Pendaftaran Peserta dan Pengumpulan Berkas | (25 Juli 2017 – 25 Agustus 2017) |
| 2) Pengumuman lolos Babak Final | (11 September 2017) |
| 3) <i>Technical Meeting</i> | (11 Oktober 2017) |
| 4) Babak Final | (13 Oktober 2017) |



PERATURAN PEMROGRAMAN



HIMPUNAN MAHASISWA TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS UDAYANA



ITCC Udayana



@ITCCUdayana



www.itcc-udayana.com



INFORMATION TECHNOLOGY CREATIVE COMPETITION 2017
LOMBA PEMROGRAMAN
KATEGORI SMA/SMK/SEDERAJAT

1. Deskripsi Lomba

Kategori lomba pemrograman tingkat SMA/SMK sederajat merupakan salah satu perlombaan tahunan yang diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana yang merupakan salah satu kategori dari acara ITCC untuk menjangring siswa/siswi SMA/SMK/ sederajat seluruh Bali yang memiliki kompetensi di bidang komputer khususnya logika komputasi dan pemrograman.

2. Ketentuan Peserta

- 1) Peserta adalah siswa/siswi SMA/SMK se-Bali.
- 2) Peserta lomba adalah perorangan.
- 3) Peserta telah mengisi formulir pendaftaran pada laman itcc-udayana.com.
- 4) Peserta wajib mengikuti *Technical Meeting*
- 5) Peserta menyetujui segala keputusan yang dihasilkan saat *Technical Meeting* jika peserta berhalangan hadir pada saat *Technical Meeting*
- 6) Peserta harus memenuhi biaya administrasi

3. Teknis Pelaksanaan Lomba

1) Babak Penyisihan

- a. Dicari 10 peserta dengan nilai terbesar untuk masuk ke babak selanjutnya
- b. Soal yang diberikan merupakan soal pilihan ganda
- c. Terdapat 60 soal terdiri dari 30 soal logika komputasi dan 30 soal yang berkaitan dengan pemrograman (*pseudocode*)
- d. Penilaian jawaban adalah benar = 4 poin, salah = -1 poin, tidak menjawab = 0 poin
- e. Waktu pengerjaan adalah 120 menit
- f. Peserta diharapkan membawa alat tulis
- g. Peserta dilarang membawa alat bantu seperti kalkulator, telepon genggam dan alat bantu hitung lainnya.
- h. Peserta tidak diperbolehkan untuk melakukan kecurangan seperti mencontek, bekerja sama dan lain sebagainya
- i. Apabila ditemukan pelanggaran terkait peraturan yang sudah ditentukan, peserta akan didiskualifikasi.

2) Babak Final





- a Program dibuat dalam bahasa pemrograman pascal atau C++ atau Java dengan IDE masing-masing menggunakan Turbo Pascal, Dev C++ dan Geany.
- b Terdapat 10 soal pemrograman yang memiliki masing-masing nilai maksimal 100
- c Peserta dapat memilih soal mana yang akan dikerjakan terlebih dahulu
- d Batas waktu pengerjaan soal adalah 120 menit
- e Peserta yang memiliki nilai sama dengan peserta lain akan ditentukan dengan waktu pengumpulan program terakhir
- f Peserta dengan nilai tertinggi dan waktu pengumpulan tercepat akan ditetapkan sebagai juara 1, juara 2 dan juara 3
- g Pengumpulan program dilakukan dengan format nama file :
[no.peserta]_[no.soal]
- h Pengumpulan program dilakukan pada server LAN panitia dengan alamat
localhost/itcc

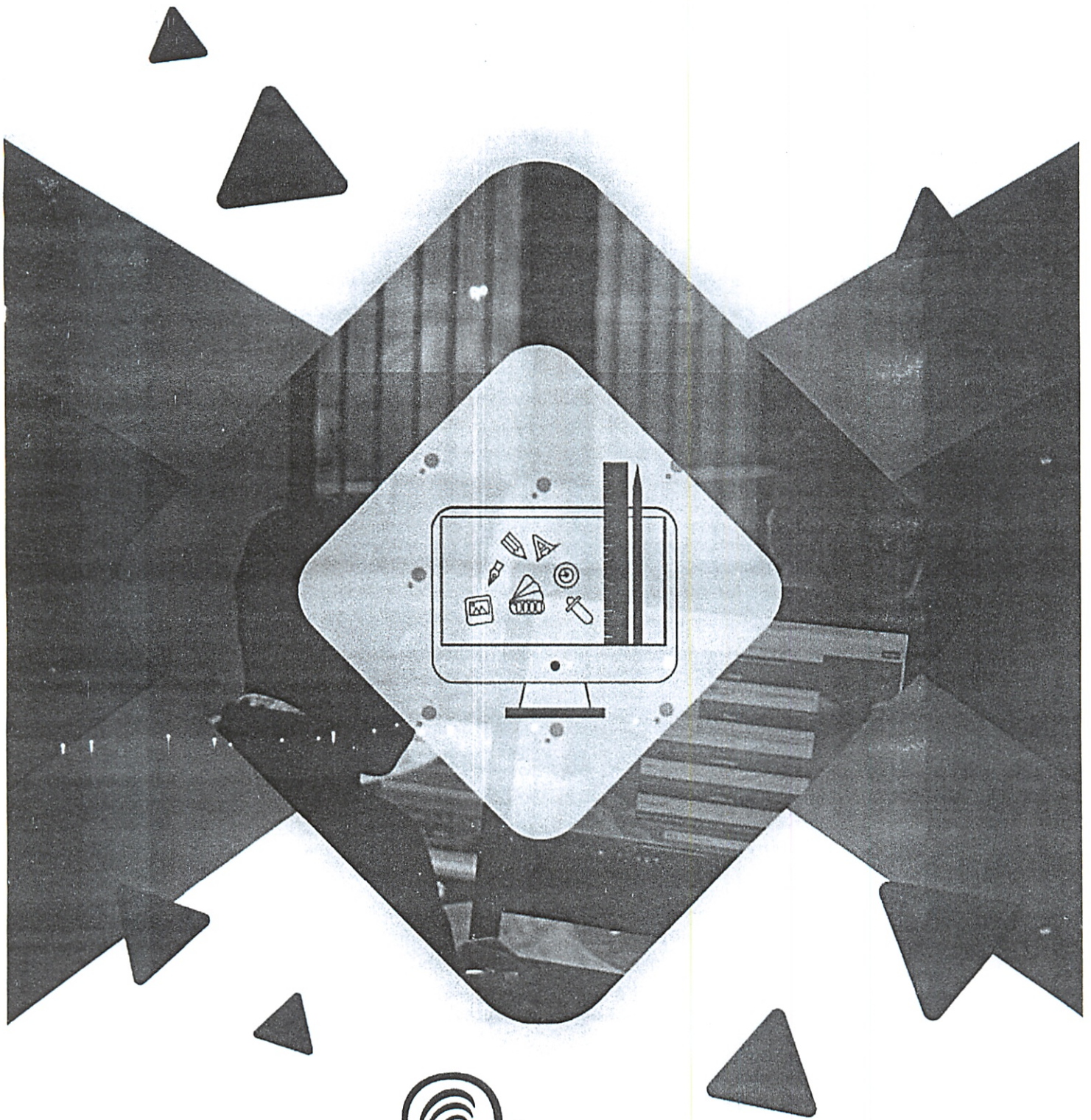
4. Waktu Pelaksanaan

- 1) Pendaftaran Peserta (25 Juli 2017 – 25 Agustus 2017)
- 2) *Technical Meeting* (11 Oktober 2017)
- 3) Babak Penyisihan (12 Oktober 2017)
- 4) Babak Final (13 Oktober 2017)

2017



PERATURAN DESAIN WEB



HIMPUNAN MAHASISWA TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS UDAYANA



ITCC Udayana



@ITCCUdayana



www.itcc-udayana.com



INFORMATION TECHNOLOGY CREATIVE COMPETITION 2017
LOMBA DESAIN WEB
KATEGORI SMA/SMK/SEDERAJAT

1. Deskripsi Lomba

Lomba Desain Web merupakan salah satu lomba yang akan diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Udayana dalam kegiatan ITCC 2017. Kegiatan ini mengambil Tema "*Technovation for Smart Living Environment*" dengan ketentuan dan kriteria tertentu, dimana nantinya peserta diharapkan dapat menuangkan ide, kreatifitas, dan inovasi berbasis teknologi ramah lingkungan ke dalam sebuah karya Desain Web.

2. Ketentuan Peserta

- 1) Peserta adalah siswa/siswi SMA/SMK se-Bali.
- 2) Peserta lomba adalah perorangan.
- 3) Peserta telah mengisi formulir pendaftaran pada laman itcc-udayana.com.
- 4) Peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* atau menyetujui segala keputusan yang dihasilkan saat *Technical Meeting* jika peserta berhalangan hadir.
- 5) Peserta harus memenuhi biaya administrasi.

3. Teknis Pelaksanaan

- 1) Tema Desain Web yang dilombakan adalah "*Technovation for Smart Living Environment*".
- 2) Program pendukung yang disediakan panitia diantaranya:
 - a. Adobe Photoshop
 - b. Adobe Dreamweaver
 - c. Sublime Text
 - d. Notepad ++
 - e. Adobe Flash
 - f. Corel Draw
 - g. Adobe Illustrator
 - h. Mozilla Firefox
 - i. Google Chrome
- 3) Web yang dibuat bersifat statis.
- 4) Waktu pengerjaan adalah 180 menit.
- 5) Bahan web yang diperlukan untuk Web seperti artikel, gambar, logo, *icon*, *font*, dan *plugin/framework javascript* dipersiapkan dan dibawa oleh peserta masing-masing. Bahan-bahan tersebut tidak boleh mengandung unsur SARA.
- 6) Bahan-bahan dikumpulkan sesuai jadwal yang telah ditentukan. Bahan dapat dikumpulkan ke website resmi ITCC dengan ketentuan sebagai berikut.





- a. Mengirimkan bahan yang sudah terkompresi (rar, zip, 7-zip).
 - b. Format penamaan berkas: DW_BahanLomba_ITCC2017_[NoPeserta].rar
 - c. Website : itcc-udayana.com
 - d. Atau bahan dapat dikumpulkan saat *Technical Meeting*.
- 7) Sepuluh peserta dengan nilai tertinggi akan dipilih untuk masuk ke babak final (presentasi).
 - 8) Waktu presentasi adalah 5 menit dan tanya jawab 10 menit.
 - 9) Nilai akhir merupakan kalkulasi nilai dari babak penyisihan dan babak final.
 - 10) Keputusan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
 - 11) Hasil karya akan tetap menjadi hak milik peserta, namun panitia juga memiliki hak atas karya peserta sebatas arsip panitia (panitia tidak akan mempublikasikan atau menjual hasil karya peserta).
 - 12) Peraturan yang belum tercantum akan ditambahkan di kemudian hari bila diperlukan.

4. Kriteria Penilaian

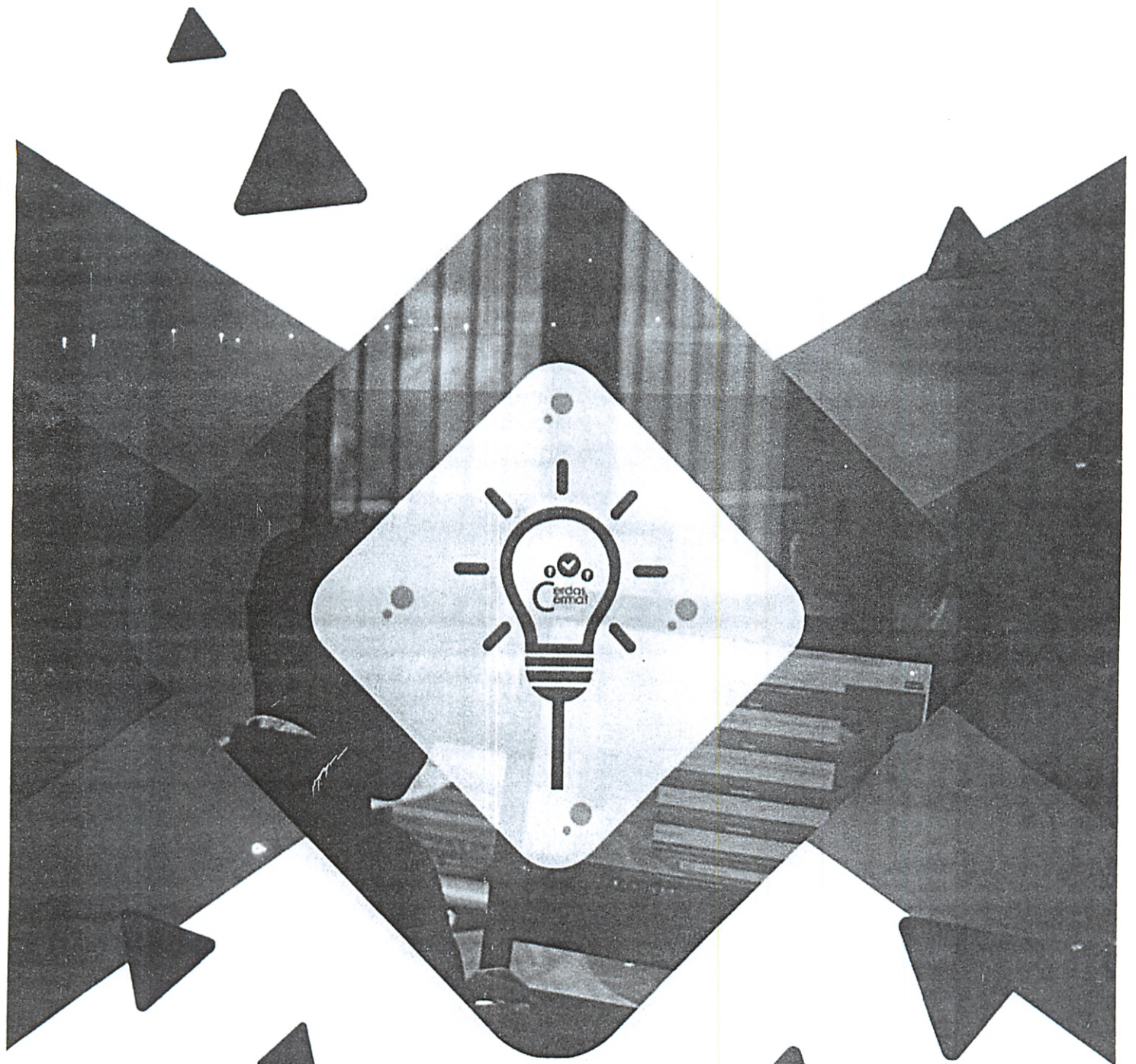
- 1) Babak Penyisihan
 - a. Desain *interface* Web, *Layout*, Navigasi
 - b. Fitur dan inovasi web
 - c. Kesesuaian dengan tema
 - d. Pengujian dan Fungsionalitas
- 2) Babak Final
 - a. Presentasi
 - b. Tanya Jawab

5. Waktu Pelaksanaan

- 1) Pendaftaran Peserta dan Pengumpulan Berkas (25 Juli 2017 – 25 Agustus 2017)
- 2) *Technical Meeting* (11 Oktober 2017)
- 3) Babak Penyisihan (12 Oktober 2017)
- 4) Babak Final (13 Oktober 2017)



PERATURAN CERDAS CERMAT



HIMPUNAN MAHASISWA TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS UDAYANA



ITCC Udayana



@ITCCUdayana



www.itcc-udayana.com



INFORMATION TECHNOLOGY CREATIVE COMPETITION 2017
LOMBA CERDAS CERMAT
KATEGORI SMA/SMK/SEDERAJAT

1. Deskripsi Lomba

Lomba cerdas cermat teknologi informasi tingkat SMA/SMK sederajat merupakan salah satu perlombaan yang diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana. Lomba ini merupakan salah satu kategori lomba dari acara ITCC untuk menjaring siswa/siswi SMA/SMK/ sederajat seluruh Bali yang memiliki kompetensi di bidang ilmu teknologi informasi.

2. Ketentuan Peserta

- 1) Materi Perlombaan adalah materi seputar wawasan terkait ilmu di bidang Teknologi Informasi meliputi bidang *hardware*, *software*, algoritma, pemrograman, pemrograman web, basis data, multimedia, serta jaringan komputer.
- 2) Peserta adalah siswa/siswi SMA/SMK se-Bali.
- 3) Peserta wajib mengikuti *Technical Meeting*.
- 4) Peserta akan dianggap menyetujui segala keputusan yang dihasilkan pada saat *Technical Meeting* jika peserta berhalangan hadir dengan alasan apapun.
- 5) Peserta wajib hadir sebelum waktu yang disepakati pada hasil keputusan *Technical Meeting* di tempat pelaksanaan.
- 6) Pakaian peserta adalah seragam identitas sekolah masing-masing.
- 7) Peserta harap melakukan registrasi ulang ditempat pelaksanaan untuk menentukan nomor undi, dan menyerahkan formulir pendaftaran yang telah diisi sebelumnya.
- 8) Peserta lomba adalah kelompok yang terdiri dari 3 orang.
- 9) Peserta dilarang membawa alat bantu seperti kalkulator, telepon genggam dan alat bantu hitung lainnya.
- 10) Peserta telah mengisi formulir pendaftaran pada laman itcc-udayana.com.
- 11) Peserta harus memenuhi biaya administrasi.
- 12) Ketentuan yang belum tercantum dalam tata tertib ini akan diatur/diputuskan kemudian bilamana diperlukan.

3. Teknis Pelaksanaan Lomba

Setiap regu yang mengikuti Lomba Cerdas Cermat terdiri dari tiga orang peserta.

Adapun prosedur pelaksanaan Lomba Cerdas Cermat sebagai berikut.

- 1) Tiap regu wajib melakukan registrasi/daftar ulang sebelum perlombaan dimulai.
- 2) Peserta memasuki ruang yang telah ditentukan dan pada waktu yang telah ditentukan sesuai hasil *Technical Meeting* untuk persiapan acara perlombaan.
- 3) Peserta akan dianggap gugur (*disqualified*) jika peserta tidak hadir lebih dari 15 menit dari waktu yang ditentukan pada saat *Technical Meeting*.





- 4) Sistem penilaian mutlak berada di tangan dewan juri.
- 5) Pelaksanaan Lomba Cerdas Cermat sendiri terbagi atas 3 (tiga) babak, yaitu sebagai berikut.

a. Babak Penyisihan

Pada babak penyisihan masing-masing regu mengerjakan 60 soal tertulis berupa pilihan ganda. Untuk setiap jawaban benar bernilai 4, salah bernilai -1 dan kosong bernilai 0. Kemudian akan dipilih 12 regu terbaik untuk melaju ke babak berikutnya.

b. Babak Semifinal

Pada babak semifinal, 12 regu terbaik yang berhasil melewati babak penyisihan akan dibagi menjadi 4 grup yang ditentukan secara acak. Masing-masing grup terdiri dari 3 regu. Babak semifinal akan diadakan dalam 4 sesi, 1 sesi untuk masing-masing grup untuk mencari 1 regu (dalam 1 grup) yang akan maju ke babak final.

- a) Pada setiap sesi semifinal, 3 regu dalam 1 grup akan berebut poin dengan menjawab 20 pertanyaan rebutan.
- b) Regu yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat 10 poin. Jika jawaban yang diberikan oleh regu yang mendapatkan kesempatan pertama untuk menjawab salah, pertanyaan akan dibacakan kembali untuk kemudian diperebutkan oleh 2 regu lainnya. Jika regu yang mendapatkan kesempatan kedua untuk menjawab juga memberikan jawaban yang salah maka pertanyaan akan dianggap hangus dan dilanjutkan ke pertanyaan berikutnya.
- c) Poin dari masing-masing regu akan diakumulasikan dan regu dengan poin terbanyak dari setiap grup akan maju ke babak final.

c. Babak Final

Pada babak final 4 regu dengan poin terbanyak dari masing-masing grup pada babak semifinal akan beradu kecerdasan, kecermatan dan kecepatan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dewan juri. Pertanyaan terbagi atas 3 sesi:

- a) Pertanyaan wajib sebanyak 5 soal tiap regu, tiap jawaban benar mendapat 100 poin, salah 0 poin.
- b) Pertanyaan lemparan sebanyak 5 soal tiap regu, tiap jawaban benar mendapat 100 poin, salah dikurangi 50 poin. Soal akan dibacakan 2 kali. Peserta diberi toleransi waktu 30 detik untuk menjawab soal. Jika peserta tidak bisa menjawab, maka pertanyaan akan dilempar ke regu selanjutnya dengan toleransi waktu 10 detik.
- c) Pertanyaan rebutan sebanyak 15 soal, nilai pada babak ini bertingkat antara 10 sampai 150 poin. Peserta diberi toleransi waktu 30 detik untuk menjawab soal. Jika jawaban salah, maka nilai akan dikurangi setengah dari poin soal.
- d) Nilai dari sesi pertanyaan wajib, lemparan dan rebutan akan diakumulasikan untuk menentukan juara I, II, dan III.





4. Waktu Pelaksanaan

- 1) Pendaftaran Peserta (25 Juli 2017 – 25 Agustus 2017)
- 2) *Technical Meeting* (11 Oktober 2017)
- 3) Babak Penyisihan (12 Oktober 2017)
- 4) Babak Semifinal (12 Oktober – 13 Oktober 2017)
- 5) Babak Final (13 Oktober 2017)



INFORMATION TECHNOLOGY CREATIVE COMPETITION 2017

12 OKTOBER 2017 s/d 13 OKTOBER 2017

KAMPUS TEKNOLOGI INFORMASI, FAKULTAS
TEKNIK, UNIVERSITAS UDAYANA
BUKIT JIMBARAN, BALI

Contact Person:

- Urip Yogantara (082 237 137 611) ID Line: urip_y
- Miftah (085 739 298 878) ID Line: bagusmiftahrizqullah
- Kris Sanjaya (089 688 604 302) ID Line: kris1312



ITCC Udayana



@ITCCUdayana



itcc-udayana.com



itcc_udayana



itcc_udayana



bit.ly/ITCCUdayana

