



HIMPUNAN MAHASISWA TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS UDAYANA



GUIDEBOOK Inovasi Kreatif



Inovasi Kreatif



Guidebook

Lomba Inovasi Kreatif

Penjelasan Umum

Lomba Inovasi Kreatif merupakan salah satu kategori lomba tingkat SMA/SMK sederajat pada kompetisi tahunan ITCC yang diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana. ITCC 2020 ini mengambil tema "*Creative Innovation Society 5.0 to Prevent The Effects of Pandemic Outbreak*". Kompetisi inovasi kreatif ini bertujuan untuk menjangkau peserta SMA/SMK sederajat dari seluruh Indonesia dan ide-ide kreatif mereka yang memiliki potensi dalam **memecahkan masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari dengan mempergunakan teknologi**.

Lomba Inovasi Kreatif ditujukan untuk pelajar SMA/SMK/sederajat.

Subtema Lomba Inovasi Kreatif

Pada Lomba Inovasi Kreatif ITCC 2020, peserta dituntut untuk membuat ide atau inovasi yang kreatif dengan beberapa pilihan subtema, antara lain :

1. Inovasi Kreatif untuk membantu distribusi dana sosial.
2. Inovasi Kreatif untuk mengurangi dampak COVID-19 pada aspek pariwisata.
3. Inovasi Kreatif untuk meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap *Social Distancing* dan *Physical Distancing*



Ketentuan Peserta

Ketentuan umum untuk peserta Lomba Inovasi Kreatif adalah sebagai berikut :

1. Setiap peserta merupakan **pelajar SMA/SMK atau sederajat** dari sekolah yang terdaftar di Indonesia.
2. Peserta Lomba Inovasi Kreatif adalah **team dengan minimal 2 orang dan maksimal 3 orang**, satu tim harus berisikan anggota dari sekolah yang sama atau satu sekolah.
3. Setiap peserta **hanya boleh bergabung dalam satu tim pada Lomba Inovasi Kreatif**.
4. Peserta adalah pihak yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada website resmi ITCC <https://itcc-udayana.com/>
5. Peserta harus melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar dan legal secara hukum.
6. Setiap peserta maksimal terdaftar pada **satu cabang kompetisi**.
7. Anggota tim yang terdaftar tidak dapat digantikan dengan alasan apapun.
8. Adapun biaya pendaftaran untuk ITCC 2020 cabang Lomba Inovasi Kreatif adalah sebesar **Rp. 100.000**, tanggal terhitung ketika melunasi pembayaran.
9. Peserta **wajib** mengikuti *technical meeting*.
10. Bagi peserta yang berhalangan hadir saat *technical meeting* maka peserta tersebut harus menyetujui segala keputusan yang dihasilkan saat *technical meeting*.
11. Setiap peserta yang lolos dari babak penyisihan wajib mengikuti rangkaian acara final.



12. Panitia ITCC berhak untuk **mencabut gelar juara** dari pemenang jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran hukum dalam proses pelaksanaan perlombaan.
13. Panitia berhak **mendiskualifikasi peserta yang melakukan tindak kecurangan** maupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi pada cabang Lomba Inovasi Kreatif ITCC.
14. Keputusan juri dan panitia ITCC adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
15. Peraturan yang belum tercantum akan ditambahkan di kemudian hari bila diperlukan.
16. Setiap peserta harus menyelesaikan administrasi pendaftaran terakhir pada tanggal **22 Oktober 2020**.
17. Pendaftaran yang sah hanya melalui website official <https://itccudayana.com> **WASPADA PENIPUAN**.
18. Terus pantau website ITCC dan Sosial Media ITCC untuk berita/perubahan setelah guidebook ini dipublikasikan.

Penulisan Proposal **Inovasi Kreatif**

Berikut sistematika penulisan proposal inovasi kreatif.

1. Menggunakan kertas ukuran A4
2. Jenis Huruf yang digunakan adalah Times New Roman dengan size 12.
3. Margin penulisan proposal : Top-Left (4 cm) dan Right-Bottom (3 cm)
4. Struktur Penulisan sebagai berikut :



- **Halaman Sampul**
Berisikan judul dan anggota team
- **Pendahuluan**
 - 1.1 Latar Belakang
Latar belakang munculnya inovasi kreatif dan alasan terhadap subtema yang dipilih
 - 1.2 Tujuan Inovasi Kreatif
Tujuan diciptakan inovasi kreatif
 - 1.3 Sasaran Inovasi Kreatif
Ruang lingkup yang menjadi objek karya inovasi kreatif
- **Landasan Inovasi**
 - 2.1 Rancang Inovasi Kreatif
Deskripsi dan tahapan rancangan inovasi kreatif
 - 2.2 Manfaat Inovasi
Manfaat yang dihasilkan dari munculnya inovasi kreatif
 - 2.3 Keuntungan Inovasi
Keuntungan dibandingkan dengan temuan yang sudah ada
 - 2.4 Keberlanjutan Inovasi
Prospek pengembangan inovasi kreatif kedepan
- **Pembahasan**
- **Penutup**
- **Lampiran**

Note: Peserta dapat membuat proposal selengkap mungkin dan sebaik mungkin



Hadiah Pemenang

Juara I	Rp. 3.000.000
Juara II	Rp. 2.000.000
Juara III	Rp. 1.000.000

Timeline

Pendaftaran	3 Agustus - 22 Oktober 2020
Pengumpulan Proposal	22 Oktober 2020
Pengumuman 5 Besar Finalis	28 Oktober 2020
Batas Pengumpulan Poster Finalis	5 November 2020
Technical Meeting	5 November 2020
Final Presentasi Lomba Inovasi Kreatif	6 November 2020
Pengumuman Juara	6 November 2020



Prosedur Pendaftaran

1. Periode pendaftaran : **3 Agustus s.d. 22 Oktober 2020**
2. Pendaftaran dapat dilakukan pada situs ITCC (<https://itcc-udayana.com/>).
3. Lalu pilih bidang **Lomba Inovasi Kreatif**
4. Klik daftar, dan isi data diri dengan lengkap dan benar sesuai dengan data asli.
5. Pembayaran biaya pendaftaran dapat dilakukan dengan cara transfer ke rekening :
 - a. **Nomor Rekening** : **0861271823**
 - b. **Jenis Bank** : **BNI**
 - c. **Atas Nama** : **PUTU PISKA PRADNYA PRAMITHA S**
6. Lengkapi data yang dibutuhkan **sebelum masa pendaftaran berakhir** dengan mengisi data pada dashboard dan mengunggah berkas-berkas pendaftaran seperti bukti biaya pendaftaran dan kartu pelajar.
7. Peserta yang telah melengkapi berkas pendaftaran akan diverifikasi oleh panitia dalam rentang waktu **24 (dua puluh empat) jam**. Apabila peserta belum diverifikasi dalam rentang waktu tersebut, peserta dapat menghubungi panitia melalui CP (Contact Person) yang tertera di akhir guidebook.
8. Peserta yang telah diverifikasi secara resmi menjadi peserta kompetisi **Lomba Inovasi Kreatif**.
9. Status verifikasi peserta dapat dilihat di website ITCC. Setelah peserta diverifikasi, tidak diperbolehkan mengubah data yang digunakan saat mendaftar.



Peraturan Lomba

Berikut merupakan peraturan **Lomba Inovasi Kreatif** yang dilombakan dalam ITCC 2020 :

1. Inovasi Kreatif **bersifat original**, belum pernah memenangkan lomba tingkat nasional.
2. Inovasi Kreatif **dilarang menjiplak inovasi seseorang** secara menyeluruh, jika terdapat kemiripan maka akan didiskualifikasi.
3. Tim harus memenuhi biaya administrasi.
4. Tim mengumpulkan proposal inovasi kreatif dan poster yang dibuat pada waktu yang sudah ditentukan.
5. Pengumpulan poster hanya dilakukan oleh peserta atau tim yang lolos ke babak 5 besar atau final.
6. Poster harus bisa **mengoutline masalah dan solusi** yang dipecahkan dari inovasi yang dibuat peserta
7. Peserta wajib mematuhi aturan dan ketentuan yang berlaku.
8. Apabila ditemukan pelanggaran terkait peraturan yang sudah ditentukan, peserta akan dikenai sanksi berupa pengurangan nilai atau didiskualifikasi.
9. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat

Mekanisme Lomba

Perlombaan terdiri dari dua tahapan, yaitu :

1. Tahap Penyisihan (Proposal).
2. Tahap Final (Presentasi).



1. Tahap Penyisihan

- a. Lomba Inovasi Kreatif dilakukan secara online melalui website resmi ITCC 2020 <https://itcc-udayana.com/> dan media sosial ITCC 2020.
- b. Peserta memilih salah satu subtema masalah yang ingin dipecahkan sesuai dengan subtema yang terdapat pada guidebook.
- c. Peserta membuat proposal sesuai **subtema** yang telah dipilih dan proposal tersebut di kumpulkan melalui website resmi ITCC 2020 pada halaman pribadi masing – masing peserta ITCC 2020.
- d. Format penamaan file proposal adalah
ProposalInovasiKreatif_ITCC2020_[Nama Tim].pdf
- e. Proposal tersebut akan dinilai oleh juri kemudian akan dicari **5 besar** yang akan lolos ke babak final.
- f. Peserta yang lolos ke babak **final** akan diumumkan lewat sosial media ITCC 2020.
- g. **Peserta yang lolos ke babak final** wajib mengirim **POSTER** dari inovasi kreatif yang telah dibuat dalam proposal untuk melanjutkan ke babak final.
- h. **Poster** tersebut digunakan untuk mendapatkan **nilai** pada salah satu **kriteria penilaian** pada tahap final, dan juga **poster** tersebut dapat digunakan untuk bahan **presentasi** saat babak final.
- i. Pengumpulan poster Inovasi Kreatif dilakukan dengan cara mengirimkannya ke halaman pribadi masing – masing peserta yang terdapat pada dashboard webiste ITCC2020 dengan nama file
PosterInovasiKreatif_ITCC2020_[Nama Tim] format poster
jpg/jpeg/png.



2. Tahap Final

- a. Peserta babak final adalah 5 besar peserta yang lolos dari babak penyisihan.
- b. Babak final dilakukan secara online melalui aplikasi teleconference **Google Meets**.
- c. Peserta yang lolos ke babak final wajib mengumpulkan poster inovasi kreatif masing - masing tim yang lolos, pengumpulan dilakukan dengan cara mengirimkannya ke halaman dashboard masing - masing peserta dengan batas waktu pengumpulan **5 November 2020**.
- d. Peserta yang lolos ke babak final namun **tidak mengumpulkan poster** maka **tidak mendapatkan nilai** pada kriteria nilai poster tim.
- e. Babak final terdapat satu sesi yaitu Sesi Presentasi. Pada sesi ini, peserta akan melakukan presentasi di depan dewan juri melalui aplikasi teleconference **Google Meets**, peserta diberikan waktu 15 menit untuk mempresentasikan karya yang sudah dibuat.
- f. Presentasi harus bisa menjelaskan mengenai **masalah, solusi, dan inovasi** yang telah dibuat oleh masing - masing peserta.
- g. Presentasi dapat berupa apa saja, dapat melalui **power point** atau melalui **poster** yang telah dibuat.
- h. Peserta dengan **nilai terbaik** akan menjadi juara I, juara II, dan juara III Lomba Inovasi Kreatif.



Sistem Penilaian

1. Babak Penyisihan

Berikut rincian kriteria penilaian dari proposal yang di submisikan :

No	Kriteria	Keterangan	Bobot
1	Inovasi	Produk inovasi kreatif yang dihasilkan merupakan pengembangan atau pendukung dari produk yang sudah ada sesuai dengan tema.	30
2	Kreativitas	Produk inovasi kreatif mampu menghasilkan produk yang menarik dan unik.	30
3	Implementabilitas	Produk inovasi kreatif dapat memecahkan masalah dilingkungan sekitar yang akan memberikan solusi dan manfaat bagi masyarakat.	25
4	Sistematika Penulisan	Inovasi kreatif disusun secara sistematis dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	15

2. Babak Final

Pada tahap ini merupakan penilaian terhadap presentasi dalam penyajian dan detail pembahasan. Berikut rincian kriteria dari tiap penilaian :

No	Kriteria	Keterangan	Bobot
1	Inovasi	Mampu menghasilkan ide atau gagasan baru. Gagasan diciptakan sehingga memberikan kemudahan baru untuk kehidupan manusia dari cara-cara yang tidak pernah dilakukan sebelumnya. Atau melakukan perubahan dari sesuatu yang sudah ada menggunakan cara-cara yang baru.	20



2	Kreativitas	Ide atau gagasan yang dihasilkan efektif (seberapa cepat waktu yang dibutuhkan untuk dapat mengimplementasikan ide), efisien (ide dihasilkan dengan penggunaan sumber daya yang minimal namun hasilnya maksimal), serta cara kerja yang sederhana namun berdampak sangat besar bagi kehidupan manusia.	30
3	Implementabilitas	Kemampuan ide atau gagasan untuk diwujudkan atau diterapkan dengan mudah. Ide atau gagasan yang telah diwujudkan tidak membingungkan user dalam penggunaannya.	30
4	Kerjasama Tim dan Komunikasi	Kemampuan tim untuk dapat mempresentasikan inovasi kreatif dengan baik.	15
5	Poster	Mampu menuangkan penjelasan dari inovasi kreatif yang telah dibuat berupa infografis melalui poster yang menarik.	5

Ketentuan Lolos

1. Peserta yang lolos ke babak final adalah **5 peserta dengan peringkat teratas pada babak penyisihan**.
2. Jika terdapat **nilai yang sama** pada 5 teratas babak penyisihan maka akan dilakukan **voting oleh juri** untuk memilih yang teratas.
3. Jika terdapat **nilai yang sama** pada babak final maka akan dilakukan **voting oleh juri** untuk memilih yang teratas.
4. Penentuan **Juara I, II, dan III**, ditentukan dengan **nilai yang tertinggi** yang didapat oleh peserta pada babak final.



Ketentuan Diskualifikasi

1. Peserta yang terdaftar dalam **lebih dari 1 bidang lomba**.
2. Peserta yang **tidak melengkapi** syarat administrasi.
3. Peserta yang terindikasi melakukan **plagiat**.
4. Peserta yang terindikasi melakukan **kecurangan** seperti (menjiplak karya).

Nara Hubung

Ngurah Dinata	0881-4813-118 ID LINE (ngurahdinataa)
Geksin	0813-3921-5274 ID LINE (adeliaprtwi13)
Agung Krisna	0813-3989-1535 ID LINE (gungkrisna50)