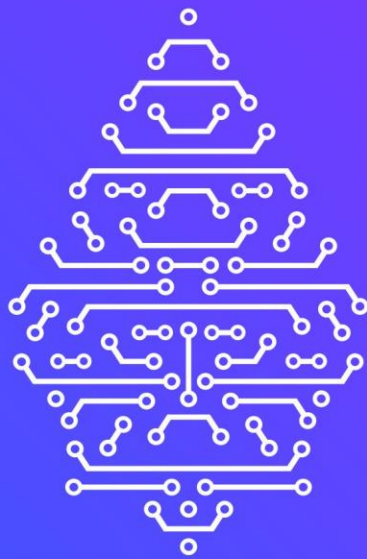




PANDUAN FINALIS

KOMPETISI MAHASISWA INFORMATIKA
POLITEKNIK NASIONAL
TAHUN 2023



kmipn v

SYARAT DAN KETENTUAN FINALIS KMIPN 2023

A. UMUM

1. Finalis KMIPN 2023 yang lolos wajib mengikuti Grand Final yang akan diadakan di Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.
2. Babak final, Peserta wajib hadir di Politeknik Elektronika Negeri Surabaya pada tanggal 1 Agustus 2023 dan mengikuti *Technical Meeting* yang diselenggarakan panitia.
3. Karya merupakan karya orisinal, tidak melanggar hak cipta dituangkan dalam Surat Pernyataan diatas materai 10.000 dan ditandatangani oleh Dosen Pembimbing serta Ketua Tim (**Dokumen Asli dibawa dan diserahkan kepada panitia pada saat Final di Politeknik Elektronika Negeri Surabaya**).
4. Finalis KMIPN 2023 yang lolos wajib melakukan pendaftaran ulang terlebih dahulu pada tanggal **22 Juni – 5 Juli 2023** pada tautan berikut: <https://pens.id/konfirmasifinalis>
5. Jika finalis KMIPN 2023 tidak melakukan registrasi ulang pada tanggal yang telah ditentukan maka finalis akan didiskualifikasi.
6. Tim yang dinyatakan lolos wajib mengirimkan peserta **minimal dua orang anggota** 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.

B. FINALIS

1. Finalis WAJIB mengikuti seluruh rangkaian acara grand final KMIPN 2023 mulai dari *Technical Meeting*, *Opening Ceremony*, Penjurian, Pameran Poster sampai dengan *Closing Ceremony*.
2. *Technical meeting* untuk seluruh tim finalis (**Kecuali Kategori Hackaton dan Kemanan Siber**) dilaksanakan tanggal **31 Juli 2023** pada pukul **16.00 WIB**.
3. **Kategori Hackaton** wajib mengikuti *Technical Meeting* di tanggal **31 Juli 2023** pada pukul **15.00 WIB**.

4. **Kategori Keamanan Siber** wajib mengikuti *Technical Meeting* di tanggal **31 Juli 2023** pada pukul **15.30 WIB**.
5. Finalis wajib menempati kamar yang telah disediakan panitia, pembagian akan diatur oleh panitia.
6. Mobilisasi finalis akan dimulai sesuai dengan rundown acara yang telah ditentukan oleh panitia.
7. Finalis wajib mengisi daftar hadir yang ada di masing – masing acara.
8. Peserta diwajibkan 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

9. Unggah Logo Perguruan Tinggi dg background transparan dan minimal ukuran 500x500 px menggunakan *format .png* dan diberikan nama **Logo_NamaPT.png** .
10. Foto Tim dan Logo Perguruan Tinggi dapat diunggah melalui tautan : <https://pens.id/konfirmasifinalis>

C. PRESENTASI

1. Materi presentasi dibuat dalam bentuk softcopy dengan format *.ppt* atau *.pptx* maksimal ukuran 10MB dan diunggah pada google drive masing-masing tim .
2. Format nama file ppt: **KategoriLomba_NamaTim_JudulKarya_NamaPoliteknikAsal** (Contoh: **Animasi_Tim ABC_Vokasi Kuat Menguatkan Indonesia_PENS**)
3. Masing-masing Perguruan Tinggi akan didampingi oleh satu orang *Liason Officer (LO)*.
4. Waktu penjurian diberikan selama 25 menit untuk seluruh kategori, **KECUALI Kategori Animasi** (rincian : 5 menit persiapan, 10 menit presentasi, 10 menit tanya jawab)

5. Khusus untuk Kategori Animasi diberikan waktu selama 30 menit untuk persiapan sampai dengan tanya jawab.
6. 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.
7. Finalis yang sedang presentasi tidak diperkenankan meninggalkan ruangan selama presentasi berlangsung tanpa seizin panitia, kecuali ada keperluan yang mendesak.
8. 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 Seremonial Pembukaan dan Penutupan acara.
9. Dokumen karya finalis dapat diunggah melalui tautan: <https://pens.id/dokumenfinalis> (**KECUALI PBTIK. Terdapat tautan pengumpulan tersendiri**) sebelum tanggal 28 Juli 2023 .

D. POSTER

1. Setiap Tim Finalis diwajibkan membuat poster dalam bentuk *roll banner / x-banner* yang memuat judul, tim pengusul, logo Politeknik asal, logo KMIPN V, dan gambaran karya yang dibuat. Panitia **TIDAK** menyediakan fasilitas untuk mencetak banner. Banner dibawa pada saat penjurian di ruang perlombaan.
2. Kategori yang mengikuti lomba poster adalah ***Internet of Things (IoT), Perancangan Bisnis Bidang TIK, Animasi, Pengembangan Aplikasi Permainan, E-Governement, Cipta Inovasi Bidang TIK.***
3. Materi poster diunggah dalam bentuk *softcopy* dengan format *.png* atau *.jpg* (**dengan minimum size 1000 pixel**) dan maksimum *file size* sebesar **1 MB**.
Tautan pengumpulan sebagai berikut : <https://pens.id/dokumenfinalis> sebelum tanggal 28 Juli 2023.

E. ADMINISTRASI

1. Tim yang lolos menjadi finalis wajib melakukan pembayaran Kontribusi Finalis sebesar **Rp 1.850.000 per mahasiswa** melalui transfer ke rekening, **biaya admin ditanggung oleh Perguruan Tinggi masing-masing**:

Bank Jatim Cabang Utama Sby : Nomor 0011219861

a.n. CV.DZAKI PRATAMA JAYA

2. Bukti transfer dapat berupa foto, scan atau pdf dikirim via tautan ke <https://pens.id/konfirmasiKMIPNV> dengan subject. Bukti Registrasi_Nama Tim_Asal Politeknik (contoh: **Bukti Registrasi_Tim ABC_PENS**). Rentang waktu pembayaran terhitung mulai tanggal **22 Juni – 5 Juli 2023**.

F. PENGHARGAAN

1. Setiap kategori mendapatkan juara perlombaan yang terdiri dari :
 - Juara 1
 - Juara 2
 - Juara 3
 - Juara 1 Poster
 - Juara 2 Poster
 - Juara 3 Poster
2. Penghargaan yang lain, mengikuti keputusan dewan juri

PENJEMPUTAN DAN KEDATANGAN FINALIS KMIPN 2023

1. Peserta **WAJIB** memberitahukan terkait jadwal **TIBA** dan jadwal **PULANG** sampai dengan **batas tanggal 25 Juli 2023** melalui tautan <https://pens.id/jadwalkedatangan>
2. Peserta **WAJIB** sudah tiba di Surabaya, tanggal 31 Juli 2023.
3. Kedatangan Finalis **LANGSUNG** menuju ke tempat acara.
4. Penjemputan menggunakan bus yang telah disediakan panitia.
5. Penjemputan Finalis hanya akan dilakukan di Stasiun dan bandara Juanda dengan jam keberangkatan bus dari bandara ke penginapan sebagai berikut:
 - Pukul 12.00 WIB
 - Pukul 14.00 WIB
 - Pukul 16.00 WIB
6. Jika peserta tiba di bandara atau stasiun setelah atau sebelum waktu penjemputan dan tidak ingin menunggu lama jadwal penjemputan, dipersilakan menggunakan transportasi umum lainnya dengan biaya sendiri. LO anda akan membantu mengarahkan perjalanan anda.
Fasilitas penjemputan yang disediakan oleh panitia hanya dari bandara atau stasiun ke penginapan dan ke tempat acara kampus Politeknik Negeri Elektronika Negeri Surabaya dan sebaliknya.

FASILITAS FINALIS KMIPN 2023

1. Kamar Penginapan
2. Finalis akan diberikan penginapan di sekitar Kampus Politeknik Elektronika Negeri Surabaya, terhitung dari 31 Juli 2023 (check in di atas pukul 14.00 WIB) sampai 3 Agustus 2023 (check out dibawah pukul 12.00 WIB). Diluar waktu tersebut, tidak menjadi tanggung jawab panitia.
3. Konsumsi dan Transportasi selama kegiatan berlangsung.
4. ID-Card
5. *Seminar kit*
6. Kaos Kegiatan
7. E-Sertifikat Finalis
8. *Surabaya City Tour*

KEPERLUAN FINALIS KMIPN 2023

1. Pakaian rapi dan sopan
2. Jas Almamater
3. Bendera Institusi
4. Sepatu
5. Sandal
6. Perlengkapan pribadi
7. Perlengkapan Ibadah
8. Obat – obatan pribadi
9. Kartu Tanda Mahasiswa

SUSUNAN ACARA KMIPN 2023

Rangkaian Acara Pembukaan

Selasa, 1 Agustus 2023

Waktu (WIB)	Kegiatan
07:15 - 08:00	Registrasi
08:00 - 08:15	Pemutaran Video
08:15 - 08:25	Pembukaan oleh MC
08:25 - 08:35	Doa
08:35 - 08:50	Tari Pembuka Acara (Sekapur Sirih)
08:50 - 08:55	Menyanyikan lagu Indonesia Raya
08:55 - 09:05	Laporan Ketua Pelaksana
09:05 - 09:15	Sambutan oleh Direktur PENS
09:15 - 09:25	Sambutan oleh Ketua BAKORMA
09:25 - 09:35	Sambutan dari Gubernur Jawa Timur atau Walikota Surabaya
09:35 - 09:45	Sambutan Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi
09:45 - 09:50	Pembukaan Pagelaran KMIPN V Tahun 2023
09:50 - 10:05	Hiburan
10:05 - 10:35	Parade Peserta
10:35 - 10:40	Penyerahan Piala Bergilir
10:40 - 10:45	Penutupan oleh MC
10:45 - 11:00	Coffee Break
11:00 - 20:05	Penjurian Finalis

Rangkaian Acara Penjurian Finalis
(untuk Kategori **KECUALI KEAMANAN SIBER, HACKATHON, ANIMASI dan
E-GOVERNMENT)**
Selasa, 1 Agustus 2023

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
19:40 – 20:05	Finalis 17

Catatan : Bagi kategori Hackathon, rangkaian kegiatan penjurian dimulai pada 31 Juli 2023

Rangkaian Acara Penjurian Finalis
(untuk Kategori **KECUALI KEAMANAN SIBER, HACKATHON, ANIMASI dan
 E-GOVERNMENT)**

Hari/Tanggal : Rabu, 2 Agustus 2023

Waktu (WIB)	Kegiatan
07:30 - 08:00	Registrasi
08:00 - 08:25	Finalis 18
08:25 - 08:50	Finalis 19
08:50 - 09:15	Finalis 20
09:15 - 10:00	Persiapan City Tour
10:00 - 12:00	Penilaian poster
10:00 - 15:00	City Tour
12.00 - 13.00	ISHOMA
13.00 - 15.00	Rapat Juri
15:00 - 16:30	Acara Santai di Hotel
16:30 - 17:00	Persiapan kembali ke PENS
17:00 - 18:00	Sholat Magrib di PENS
18:00 - 18:30	Registrasi
18:30 - 18:35	Pemutaran Video Pagelaran
18:35 - 18:55	HIBURAN PENUTUP
18:55 - 19:00	Pembukaan oleh MC
19:00 - 19:05	Menyanyikan lagu Indonesia Raya
19.05 - 19.10	Sambutan Wadir III PENS
19.10 - 19.20	Doa
19.20 - 20.50	Laporan dan pengumuman pemenang per kategori
20.50 - 21.10	Pengumuman dan Penyerahan Piala Juara Umum
21.10 - 21.20	Penutupan oleh MC
21.20 - 21.40	Hiburan/Acara bebas

Rangkaian Acara Penjurian Finalis untuk KATEGORI HACKATHON
(Mentoring dan Penjurian dengan Praktisi Industri)
Hari/Tanggal : Senin, 31 Juli 2023

Waktu (WIB)	Kegiatan	
15:00 - 15:30	Briefing/Technical meeting	
	Paralel Session (mentoring dg praktisi industri)	
	Room 1	Room 2
15:30 - 15:55	Finalis 1	Finalis 11
15:55 - 16:20	Finalis 2	Finalis 12
16:20 - 16:45	Finalis 3	Finalis 13
16:45 - 17:10	Finalis 4	Finalis 14
17:10 - 17:35	Finalis 5	Finalis 15
17:35 - 18:00	ISHOMA	ISHOMA
18:00 - 18:25	Finalis 6	Finalis 16
18:25 - 18:50	Finalis 7	Finalis 17
18:50 - 19:15	Finalis 8	Finalis 18
19:15 - 19:40	Finalis 9	Finalis 19
19:40 - 20:05	Finalis 10	Finalis 20
20.05 - Selesai	Pengantaran ke penginapan	

Rangkaian Acara Penjurian Finalis untuk KATEGORI HACKATHON

(Penjurian dengan Juri Akademisi)

Hari/Tanggal : Selasa, 01 Agustus 2023

Waktu (WIB)	Kegiatan
	Penilaian juri akademisi (dosen)
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	ISHOMA
15:30 - 15:55	Finalis 8
15:55 - 16:20	Finalis 9
16:20 - 16:45	Finalis 10
16:45 - 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
19:40 - 20:05	Finalis 17
20:05 - 20:30	Finalis 18
20:30 - 20:55	Finalis 19
20:55 - 21:20	Finalis 20

Rangkaian Acara Penjurian Finalis untuk KATEGORI ANIMASI

Hari/Tanggal : Selasa, 1 Agustus 2023

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 – 15:30	Finalis 7
15:30 – 16:00	Finalis 8
16:00 – 16:30	Finalis 9
16:30 – 17:00	Finalis 10
17:00 – 17:30	Finalis 11
17:30 – 18:00	ISHOMA
18:00 – 18:30	Finalis 12
18:30 – 19:00	Finalis 13
19:00 – 19:30	Finalis 14
19:30 – 20:00	Finalis 15

Hari/Tanggal : Rabu, 2 Agustus 2023

Waktu (WIB)	Kegiatan
08:00 – 08:30	Finalis 16
08:30 – 09:00	Finalis 17
09:00 – 09:30	Finalis 18
09:30 – 11:00	PENILAIAN POSTER

Rangkaian Acara Penjurian Finalis untuk KATEGORI KEAMANAN SIBER

Hari/Tanggal : Selasa, 1 Agustus 2023

Waktu (WIB)	Kegiatan
07:30 – 08:00	Persiapan Platform Lomba (CTF Atk-Def)
08:00 – 08:30	Registrasi Ulang Peserta
08:30 – 09:00	Pembukaan dan Pengarahan Lomba (CTF Atk-Def)
09:00 – 12:00	Pelaksanaan Lomba (CTF Atk-Def)
12:00 – 13:00	ISHOMA
13:00 – 15:00	Lanjutan Pelaksanaan Lomba (CTF Atk-Def)
14:30 – 15:00	Penghentian Scoreboard
15:00 – 16:00	Pengumpulan Writeup
16:00 – 17:00	Tahapan Penjurian

Hari/Tanggal : Rabu, 2 Agustus 2023

Waktu (WIB)	Kegiatan
07:30 – 08:00	Persiapan Platform Lomba (CTF-Jeopardy)
08:00 – 08:30	Registrasi Ulang Peserta
08:30 – 09:00	Pembukaan dan Pengarahan Lomba (CTF-Jeopardy)
09:00 – 12:00	Pelaksanaan Lomba (CTF-Jeopardy)
12:00 – 13:00	ISHOMA
13:00 – 15:00	Lanjutan Pelaksanaan Lomba (CTF-Jeopardy)
14:30 – 15:00	Penghentian Scoreboard
15:00 – 16:00	Pengumpulan Writeup
16:00 – 17:00	Tahapan Penjurian

Rangkaian Acara Penjurian Finalis untuk KATEGORI E-GOVERNMENT

Hari/Tanggal : Selasa, 1 Agustus 2023

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
19:40 - 20:05	Finalis 17
20:05 - 20:30	Finalis 18

Hari/Tanggal : Rabu, 2 Agustus 2023

Waktu (WIB)	Kegiatan
08:00 - 08:25	Finalis 19
08:25 - 08:50	Finalis 20
08:50 - 09:15	Finalis 21
10:00 - 12:00	Penilaian poster

**PENILAIAN BABAK FINAL LOMBA
KMIPN 2023**

RUBRIK PENILAIAN POSTER KMIPN 2023

Pada Babak Final

Kriteria Penilaian Poster :

No	Kriteria	Bobot (%)
1	Isi / teks (singkat, padat dan jelas)	40
2	Desain (warna, ukuran elemen penyusun dan pesan yang ingin disampaikan)	30
3	Gambar (menarik, bermakna dan orisinal)	30

Cipta Inovasi Bidang TIK

Babak Final:

Peserta yang lolos ke babak final akan mempresentasikan idenya di hadapan tim dewan juri KMIPN 2023 yang berlokasi di kampus Politeknik Elektronika Negeri Surabaya pada tanggal 31 Juli – 3 Agustus 2023 dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Urutan tim yang akan presentasi ditentukan/diundi pada saat *Technical Meeting*.
2. Produk harus sudah berfungsi (minimal prototipe) berupa *software* dan atau ditambah dengan *hardwarenya*.
3. Pada saat *technical meeting* semua tim wajib sudah mengumpulkan materi presentasi dan produk yang akan dipresentasikan kemudian disimpan di ruangan khusus oleh panitia.
4. Presentasi 10 menit.
5. Tanya jawab 10 menit.
6. Waktu jeda antar tim 5 menit.

Kriteria Penilaian :

1. Penyampaian gagasan dalam presentasi , kualitas penyampaian gagasan dalam presentasi sangat mempengaruhi pemahaman dan penilaian juri akan gagasan yang diajukan, maka dari itu peserta diharapkan menyajikan dengan metode presentasi yang baik.
2. Penguasaan materi, juri akan menanyakan beberapa pertanyaan terkait dengan permasalahan ataupun gagasan yang diajukan dari presentasi, kemampuan peserta yang baik dalam menjawab akan sangat mendukung penilaian babak final.

Aspek Penilaian :

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Nilai (0 s.d 100)
1	Pemaparan: a. Sistematika penyajian dan isi b. Ketepatan dan kemutakhiran alat bantu c. Penggunaan bahasa yang baku d. Cara dan sikap presentasi e. Ketepatan waktu	10%	
2	Kreativitas Gagasan dan Produk : a. orisinalitas, b. ketepatan solusi, c. adopsi dan ketepatan ipteks/metode/standar/regulasi, d. manfaat dan nilai tambah, e. dampak ekonomis.	50%	
3	Diskusi: a. Kesesuaian jawaban terhadap pertanyaan b. Tingkat pemahaman gagasan solusi dan produk	40%	
Total		100%	

Animasi

KETENTUAN BABAK FINAL KMIPN 2023 – KATEGORI 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. Karya Animasi pada babak final:
 - a. Berdurasi **5-7 menit** tidak termasuk *credit title*.
 - b. Resolusi karya minimal 1280x720 (**720p**).
 - c. File karya Animasi dalam format **.MP4**. Ukuran file maksimal 250 MB.
 - d. Dalam karya animasi harus terdapat **logo KMIPN V**.
4. Karya belum pernah dipresentasikan/menjuarai dalam lomba atau tempat selain KMIPN V.
5. 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.
6. Musik dan suara bersifat orisinil atau karya sendiri; tidak diperbolehkan untuk mengambil klip maupun *plug-in* yang sudah ada (*free copyright*).
7. Setiap Tim mengumpulkan:
 - a. File presentasi (Maksimal 15 slide termasuk Judul dan Penutup)
 - b. Karya Animasi dalam format **.MP4**
 - c. *Assets*: **Karakter** (format .png, 1 karakter 1 *image* tampak depan), properti (format .png, 1 objek 1 *image*), *image* lainnya, *audio* (Musik dan Suara Efek).
 - d. Dikumpulkan kepada Panitia Tanggal 28 Juli 2023 pada tautan berikut :
<https://pens.id/dokumenfinalis>

Kriteria Penilaian Babak Final Animasi KMIPN V

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%

Keamanan Siber

Babak Final :

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 1-2 Agustus. Berikut adalah ketentuan finalis untuk kategori Keamanan Siber :

1. Metode CTF-Atk-Def dan CTF-Jeopardy masing-masing akan dilaksanakan pada:
Hari/Tanggal : Selasa, 1 Agustus 2023 s.d. Rabu, 2 Agustus 2022
Pukul : 08.00 – 16.30 WIB
Lokasi : Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.
2. Peserta wajib hadir pada tanggal 1-2 Agustus 2023, dimana proses registrasi akan diadakan pada hari sebelumnya tanggal 31 Juli 2023.
3. Menghadiri Technical Meeting dan Gladi Bersih yang akan dilakukan pada Tanggal 31 Juli 2023 yang akan dihadiri oleh Peserta, Panitia dan Tim Juri.
4. Peserta diwajibkan membawa perangkat pribadi (laptop) dengan tersedia Ethernet Port.
5. Akun (*username, password*) untuk masuk ke dalam *platform* Final akan diinformasikan melalui email ketua paling lambat H-3 sebelum Final.
6. 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.
7. Penilaian ditentukan dari total nilai yang didapatkan masing-masing tim, serta konten *writeup*.
8. *Scoreboard* dibekukan 30 menit sebelum kompetisi berakhir (masih bisa

mengumpulkan *flag*/jawaban).

9. Setiap tim diwajibkan membuat serta mengumpulkan *writeup* dengan format nama file **KMIPNV-namatim.pdf** yang terdiri atas: nama soal, penjelasan mengenai langkah penyelesaian, serta flag
10. 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.
11. Keputusan juri dan panitia tidak dapat diganggu gugat.

Aspek Penilaian:

No.	Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot
1.	CTF Atk-Def		100%
	<i>Attack</i>	Kemampuan dalam mendapatkan flag dari tim lain.	40%
	<i>Defense</i>	Kemampuan dalam mempertahankan sistem sendiri.	60%
2.	CTF-Jeopardy		
	<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.	Hasil Akhir	Hasil akhir merupakan total keseluruhan dari CTF Atk-def dan Jeopardy.	
* 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 V 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 : Senin, 31 Juli 2023

Pukul : 15.30 – 17.30 WIB

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 MC
3.	16.05 - 16.35	Penyampaian Materi	Penyampaian materi berupa mekanisme dan teknis pelaksanaan lomba oleh juri
4.	16.35 - 16.50	Sesi Tanya Jawab	Sesi tanya jawab oleh peserta
5.	16.50 - 16.55	Penutupan Acara	Penutupan acara oleh MC
6.	16.55 - 17.30	Foto Bersama	Foto Bersama oleh seluruh peserta, juri, dan panitia

Rundown Pelaksanaan CTF Atk-Def (Hari ke-1) :

Waktu Kegiatan : Selasa, 1 Agustus 2023

Pukul : 07.30 – 17.00 WIB

No	Waktu	Acara	Uraian
1	07.30-08.00	Persiapan Platform Lomba	Panitia melakukan pengecekan kondisi platform 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	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	Pada pelaksanaan lomba, peserta sudah diperbolehkan melakukan <i>hardening</i> terhadap server sendiri serta <i>attacking</i> untuk menemukan <i>flag</i> . Nilai dari setiap <i>flag</i> yang berhasil didapatkan akan dihitung secara otomatis oleh sistem dan ditampilkan dalam <i>scoreboard</i> .
5	12.00-13.00	ISHOMA	
6	13.00-15.00	Lanjutan Pelaksanaan Lomba	Peserta melanjutkan lomba.
7	14.30-15.00	Penghentian <i>Scoreboard</i>	Panitia membekukan <i>scoreboard</i> 30 menit sebelum waktu perlombaan selesai.
8	15.00-16.00	Pengumpulan <i>Writeup</i>	Penutupan lomba dengan menghentikan seluruh aktivitas sementara. Setelah itu peserta dapat melanjutkan kembali aktivitasnya dalam menyusun <i>writeup</i> .
9	16.00-17.00	Tahap Penjurian	Juri memeriksa <i>writeup</i> dari masing-masing peserta. Hasil pemeriksaan akan dimasukkan sebagai nilai pendukung dalam menentukan pemenang lomba.

Rundown Pelaksanaan CTF Jeopardy (Hari ke-2) :

Waktu Kegiatan : Rabu, 2 Agustus 2023

Pukul : 07.30 – 17.00 WIB

No	Waktu	Acara	Uraian
1	07.30 – 08.00	Persiapan Platform Lomba	Panitia melakukan pengecekan kondisi platform untuk persiapan lomba.
2	08.00 – 08.30	Registrasi Ulang Peserta	Peserta lomba melakukan registrasi ulang sebelum memasuki ruangan.
3	08.30 – 08.45	Pembukaan dan Pengarahan Lomba	Pembukaan dan pengarahan 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	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>
5	12.00 – 13.00	ISHOMA	
6	13.00 – 15.00	Lanjutan Pelaksanaan Lomba	Peserta melanjutkan lomba.
7	14.30 – 15.00	Penghentian <i>Scoreboard</i>	Panitia membekukan <i>scoreboard</i> 30 menit sebelum waktu perlombaan selesai.
8	15.00 – 16.00	Pengumpulan <i>Writeup</i>	Penutupan lomba dengan menghentikan seluruh aktivitas sementara. Setelah itu peserta dapat melanjutkan kembali aktivitasnya dalam menyusun <i>writeup</i> .
9	16.00 – 17.00	Tahap Penjurian	Juri memeriksa <i>writeup</i> dari masing-masing peserta. Hasil pemeriksaan akan dimasukkan sebagai nilai pendukung dalam menentukan pemenang lomba.

Teknis Pelaksanaan CTF Atk-Def :

1. Masing-masing tim diberikan akses ke sebuah sistem yang memiliki celah.
2. Masing-masing peserta diberikan akun untuk masuk ke platform Atk-Def.
3. Peserta diminta untuk melakukan pertahanan terhadap celah yang ada pada sistem sendiri serta mencari celah (*flag*) pada sistem lainnya.
4. Peserta mengumpulkan *flag* berdasarkan celah yang sudah ditemukan pada *submission form* untuk masing-masing celah yang berhasil ditemukan.
5. Penilaian berdasarkan pengumpulan *flag* sesuai dengan soal yang telah dituntaskan.
6. Penilaian akhir berdasarkan teknik *attack/flag submission* (40%) dan *defence/server hardening* (60%) yang telah dilakukan terhadap platform, serta penulisan *write up* yang jelas.
7. *Scoreboard* akan dibekukan 30 menit sebelum waktu perlombaan selesai.
8. Pengumpulan *writeup* diwajibkan per tim paling lambat 1 jam setelah waktu perlombaan dinyatakan selesai.

Teknis Pelaksanaan CTF Jeopardy :

1. Masing-masing tim diberikan akun yang dapat digunakan bersama untuk masuk ke platform Jeopardy. Peserta diberikan sekumpulan soal yang berisi flag yang dikeluarkan secara bertahap, yang terdiri atas beberapa kategori: *Web Exploitation*, *Reverse Engineering*, *Digital Forensic*, *Cryptography*, *Pwn*, dan *Misc*. Dimana masing-masing kategori terdiri atas 6 soal.
2. Peserta mengumpulkan *flag* pada platform yang telah disediakan.
3. Penilaian berdasarkan pengumpulan *flag* sesuai dengan soal yang telah dituntaskan.
4. Penilaian akhir berdasarkan total keseluruhan pengumpulan *flag* pada platform yang disediakan beserta penulisan *write up* yang jelas.
5. *Scoreboard* akan dibekukan 30 menit sebelum waktu perlombaan selesai.
6. Pengumpulan *write up* diwajibkan per tim paling lambat 1 jam setelah waktu perlombaan dinyatakan selesai.

E-Government

Babak Final :

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 mengupload poster pada tautan yang ada di **KETENTUAN UMUM**.
5. Karya belum pernah dikumpulkan/diajukan/dipresentasikan/menjuarai dalam kompetisi atau tempat selain KMIPN V.

Kriteria Penilaian :

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

Aspek penilaian :

No.	Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot
1	Karya		
	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.	
	Tindak Lanjut karya yang dibuat	Aplikasi sudah dapat diimplementasikan dengan baik dan memiliki mitra yang sudah digunakan untuk kebermanfaatan sistem yang dibuat.	

No.	Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot
2	Presentasi		
	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.		

Hackathon

Babak Final :

1. Seluruh tim finalis wajib hadir di Politeknik Elektronika Negeri Surabaya (PENS) pada tanggal 31 Juli 2023 dan mengikuti *technical meeting* (TM) yang diselenggarakan pada pukul 15.00 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 V.
5. Kegiatan final dilaksanakan selama 2 hari.
6. Pada hari pertama (31 Juli 2023), 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 disubmit sebelum kegiatan presentasi dimulai (Due date pengumpulan pada 01 Agustus 2023 pukul 09.00 WIB).
10. Pada hari kedua (01 Agustus 2023), 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, **tidak dapat diganggu gugat.**

Kriteria Penilaian :

A. KRITERIA PENILAIAN DARI MENTOR (60%)

1. Kemampuan menjelaskan ide.
2. Ketercapaian proses pengerjaan.
3. Kemampuan menjawab setiap pertanyaan dengan baik.
4. Kemampuan berpikir kritis terhadap setiap kritikan, dilihat dari penyelesaian masalah yang diangkat oleh mentor.

B. KRITERIA PENILAIAN UNTUK JURI (40%)

1. Penyampaian gagasan dalam presentasi.
2. Penguasaan materi gagasan.
3. Kemampuan menjawab pertanyaan juri.
4. Hasil akhir produk aplikasi/proyek.

Internet of Things

Babak Final:

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 2023 yang berlokasi di kampus Politeknik Elektronika Negeri Surabaya tanggal 1-2 Agustus 2023.
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.

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.
5. Kemampuan peserta dalam menjawab dan merespons pertanyaan dari Juri.

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 sensor ke cloud
		Implementasi pengiriman data dari cloud ke end user (mobile/web)
		Ketepatan data serta action yang dikirim dan diterima pada end user (dan sebaliknya)
		Pengujian karya yang dibuat
		Ketercapaian implementasi karya
		Dampak added value terhadap masyarakat/pengguna dari karya yg di hasilkan

Pengembangan Aplikasi Permainan

Babak Final :

Pada babak final, finalis akan mempresentasikan hasil karya aplikasi permainan yang dikembangkan di depan dewan juri di Politeknik Elektronika Negeri Surabaya pada tanggal 1-2 Agustus 2023. Berikut adalah ketentuan finalis untuk kategori Pengembangan Aplikasi Permainan:

1. Wajib hadir pada proses penjurian di tanggal 1-2 Agustus 2023, dimana proses registrasi akan diadakan pada hari sebelumnya tanggal 31 Juli 2023.
2. Menghadiri Technical Meeting dan Gladi Bersih yang akan dilakukan pada Tanggal 31 Juli 2023 yang akan dihadiri oleh Peserta, Panitia dan Tim Juri.
3. Wajib mengumpulkan Presentasi dan juga Aplikasi Permainan yang executable atau installer (bisa dijalankan) kepada panitia pada saat Technical Meeting (31 Juli 2023), dikarenakan peserta pada saat proses penjurian menggunakan PC yang disediakan oleh Panitia.
4. Bagi yang menggunakan tambahan perangkat lain atau menggunakan mekanik tambahan seperti 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 V.
6. Karya Permainan merupakan karya orisinal, tidak melanggar hak cipta dituangkan dalam Surat Pernyataan diatas materai 10.000 (Dokumen Asli dibawa dan diserahkan kepada panitia pada saat Final di Politeknik Elektronika Negeri Surabaya).
7. Setiap Tim Finalis diwajibkan membuat x-banner, *portrait*, yang memuat judul, tim pengusul, logo Politeknik asal, logo KMIPN V, dan gambaran karya yang dibuat, isinya sesuai dengan kriteria pada penilaian poster.
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 mechanicsnya. 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.

Untuk persentase komponen penilaian di final dijelaskan pada tabel dibawah ini:

No	Komponen	Persentase
1	Unsur Pendidikan (Edukasi)	25%
2	Kreativitas	25%
3	Aesthetic	25%
4	Demo dan Presentasi	25%

Perancangan Bisnis TIK

Pada babak final, finalis akan mempresentasikan karya Bisnis TIK (mencakup ide, produk, dan aplikasi) dengan membawa kelengkapan yang dibutuhkan (contoh standing banner) 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 membawa standing banner yang memuat judul, tim pengusul, logo Politeknik asal, logo KMIPN V, penjelasan singkat ide, produk, dan aplikasi disertai dengan gambar yang dapat mewakili maksud dari bisnis TIK yang dikembangkan.
3. Finalis melakukan presentasi dihadapan dewan juri tentang Karya 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 V, 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.
 - e. Slide dikumpulkan **paling lambat pada 28 Juli 2023** pada tautan berikut :
<https://pens.id/PengumpulanPresentasiBisnisTIK>
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: a. Orisinalitas b. Keunikan c. Analisis bisnis d. Adopsi TIK dalam bisnis	40%
2.	Demo dan Presentasi a. Sistematika penyajian dan konten presentasi b. Penggunaan bahasa c. Kejelasan dalam penyampaian d. Cara dan sikap dalam penyampaian e. Kelengkapan/kesiapan produk dan aplikasi	25%
3.	Tanya Jawab a. Kejelasan dalam penyampaian b. Ketepatan jawaban terhadap pertanyaan dari Dewan Juri	35%

[KOP PERGURUAN TINGGI]

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap :
Tempat/Tanggal Lahir :
Politeknik :
Departemen :
Program Studi :

Dengan ini menyatakan bahwa karya “_____” merupakan hasil karya orisinalitas peserta dan tidak mengandung unsur plagiat di dalamnya.

Jika di kemudian hari ditemukan ketidakbenaran informasi, maka saya bersedia didiskualifikasi ataupun dibatalkan dari status juara jika nanti menjadi juara dalam perlombaan KMIPN V 2023.

_____, _____ 2023

Dosen Pembimbing	Yang menyatakan
	(Materai 10.000)
_____ NIP/NIDN :	_____ NIM :



kmipn.pens.ac.id



kmipn@pens.ac.id



kmipn2023_pens



t.me/kmipn2023_pens

