



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KAMPUS
DIGITAL
BISNIS
UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

Jadi Sarjana...?
Nusa Mandiri Tempatnya !!



BAN - PT

PEDOMAN DIGITAL BUSINESS FESTIVAL 2023

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI



 www.nusamandiri.ac.id

Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

**MERDEKA
BELAJAR**



Nusa Mandiri



Nusa Mandiri



@nusamandiri



@_nusamandiri

KATA PENGANTAR

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sangat cepat dan memberikan perubahan serta perbaikan yang positif. Resolusi atas Revolusi Industri 4.0, Era Society 5.0 menjadikan Pendidikan harus memanfaatkan dan mengembangkan teknologi. Universitas Nusa Mandiri berkomitmen untuk mengembangkan prestasi didik pada revolusi industri tersebut, maka dilaksanakan UNM Digital Bisnis Festival 2023 sebagai upaya komprehensif untuk meningkatkan *Soft Skill*, literasi bisnis, literasi teknologi, literasi data, dan literasi manusia.

Kompetisi ini sebagai momentum yang tepat untuk mendorong semangat mahasiswa di era Era Society 5.0 untuk berkompetisi menciptakan inovasi dalam memecahkan permasalahan yang ada. Lomba ini menuntut wawasan dan pemahaman mahasiswa yang luas dalam bidang teknologi informasi, ilmu bisnis dan ilmu digitalisasi. Kemampuan *soft skill* dan *hard skill* yang baik akan meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam berinovasi, dan terciptanya harmonisasi kerjasama tim yang baik.

Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi akan diadakan secara luring dan daring. Kegiatan ini menjadi ajang positif bagi mahasiswa se-Indonesia untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya dalam berpikir kritis, berinovasi dalam pemecahan masalah, meningkatkan kepercayaan diri, mengembangkan jejaring antar perguruan tinggi, dan memupuk rasa kesatuan dan kebanggaan terhadap kebhinekaan bangsa dan budaya.

Petunjuk pelaksanaan ini disusun agar penyelenggaraan UNM Digital Festival di tingkat perguruan tinggi, sampai kepada tingkat nasional dapat terlaksana dengan baik. Kepada semua pihak yang membantu tersusunnya petunjuk pelaksanaan ini kami mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 31 Maret 2023

Ketua Pelaksana

Anton, M.Kom

DAFTAR ISI

	Halaman
Cover	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Bab I Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan Kompetisi	1
Bab II Penjelasan Umum	2
2.1. Jenis Kompetisi	2
2.2. Persyaratan Umum	2
2.3. Jadwal Kegiatan	3
2.4. Frequently Asked Questions (Faq's)	4
Bab III Ketentuan Kompetisi	7
3.1 Desain Pengalaman Pengguna (UX Desain)	7
3.2 Web App Competition	12
3.3 Infographic Competition	17
3.4 Video Campaign Competition	19
Bab IV Penutup	21

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UNM Digital Festival 2023 merupakan program yang ditujukan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa Indonesia, sehingga mampu mengambil peran sebagai agen perubahan dalam memajukan TIK dan pemanfaatannya, baik ketika masih dalam masa studi maupun kelak sesudah lulus studi. Pada tahun ini UNM Digital Business Festival 2023 pertama kalinya digelar dengan tema **“Bangun Talenta Teknologi Inovasi Bisnis Digital Untuk Pertumbuhan Ekonomi Nasional”**. Pelaksanaan UNM Digital Business Festival 2023 akan dilaksanakan dengan metode daring untuk divisi I, II, III dan IV dari babak awal hingga akhir kegiatan, serta dengan metode luring daring untuk Babak Final dan Puncak Acara (semua Divisi Lomba). Melalui UNM Digital Business Festival 2023, kompetensi TIK mahasiswa Indonesia akan diuji dengan berbagai studi kasus pada masing-masing cabang/divisi lomba untuk menghasilkan solusi paling efisien dan efektif. Para mahasiswa diharapkan tetap antusias walaupun dalam kondisi endemi COVID-19 untuk tetap menghasilkan karya dan menyalurkan semangat inovasi dalam pengembangan TIK untuk kemajuan Indonesia.

1.2 Tujuan Kompetisi

Tujuan dari UNM Digital Festival sebagai berikut

1. Menjadi salah satu wahana penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk menjaga keberlangsungan kehidupan berbangsa dan bernegara serta dalam tatanan kehidupan bermasyarakat, khususnya era Society 5.0,
2. Sebagai media bagi mahasiswa untuk terus berkarya dan menyalurkan semangat inovasi dalam pengembangan TIK untuk keunggulan daya saing bangsa,
3. Meningkatkan kepedulian serta kesadaran mahasiswa dalam memanfaatkan IPTEK sehingga menghasilkan produk inovasi yang memiliki daya saing tinggi,
4. Sebagai sarana pendukung demi terciptanya inovasi dalam teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang berdampak terhadap lingkungan sekitar,
5. Sebagai sarana pendukung demi terciptanya inovasi dalam teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang berdampak terhadap lingkungan sekitar.

BAB II

PENJELASAN UMUM

2.1 Jenis Kompetisi

Kegiatan perlombaan dalam UNM Digital Business Festival 2023 dilaksanakan dalam 2 (dua) babak lomba untuk semua cabang/divisi lomba, yaitu Babak Penyisihan dan Babak Final. Babak Penyisihan wajib diikuti oleh seluruh peserta pada setiap cabang/divisi lomba. Babak Final diikuti oleh para peserta yang dinyatakan lolos pada Pengumuman Babak Penyisihan masing-masing cabang/divisi lomba. Babak Penyisihan maupun Babak Final UNM Digital Business Festival 2023 dilaksanakan secara daring, dengan penyelenggaraan sesuai yang dijelaskan pada Aturan Pelaksanaan masing-masing cabang/divisi lomba UNM Digital Business Festival 2023 menggelar 4 cabang/divisi lomba dalam bidang TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), baik dengan format pertandingan maupun kompetisi karya. Berikut ini adalah 4 cabang/divisi lomba UNM Digital Business Festival 2023, yaitu:

1. Divisi I Desain Pengalaman Pengguna (UX Desain)
2. Divisi II Web App Competition
3. Divisi III Infographic Competition
4. Divisi IV Video Campaign Competition

2.2 Persyaratan Umum

1. Perguruan Tinggi peserta adalah perguruan tinggi yang terdaftar pada laman PD DIKTI (<https://pddikti.kemdikbud.go.id>) dan yang berada di bawah lingkup Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
2. Peserta adalah mahasiswa aktif yang terdaftar pada perguruan tinggi dan terdaftar pada laman PDDIKTI (<https://pddikti.kemdikbud.go.id>) pada saat dilakukan pendaftaran tim peserta hingga pelaksanaan babak final,
3. Setiap 1 (satu) tim peserta terdiri dari maksimum 3 orang mahasiswa,
4. Setiap Perguruan Tinggi dapat mengirimkan lebih dari satu perwakilan tim untuk setiap divisi lomba,
5. Penulisan nama mahasiswa peserta wajib menggunakan nama lengkap tanpa disingkat,
6. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesuai buku pedoman

7. Untuk lomba berbasis karya kreasi, karya yang diikutsertakan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku – agama – ras – antar golongan), radikalisme, asusila dan plagiarisme, serta belum pernah mendapatkan juara pada kompetisi lain
8. Babak final dilaksanakan secara daring untuk semua **divisi** (dihadiri oleh peninjau yang bukan finalis pada kategori lomba yang diikuti),
9. Untuk babak final untuk divisi I: Karya tulis/laporan akhir dilengkapi hasil uji periksa similaritas (Turnitin, iThenticate, lainnya);

2.3 Jadwal Kegiatan

Pendaftaran Perguruan Tinggi dan Tim

Pendaftaran dapat dilakukan melalui website resmi

Tahap 1, pendaftaran perguruan tinggi	: 1 April – 27 Juni 2023
Tahap 2, pendaftaran tim untuk semua lomba	: 1 April – 27 Juni 2023

Unggah Proposal/Karya/Video

Divisi I Desain Pengalaman Pengguna (UI/UX)	: 1 April – 27 Juni 2023
Divisi II Web App Competition	: 1 April – 27 Juni 2023
Divisi III Infographics Competition	; 1 April – 27 Juni 2023
Divisi IV Video Campaign Competition	: 1 April – 27 Juni 2023

Penyisihan Daring

Divisi II Web App Competition	: 5 – 14 Juli 2023
-------------------------------	--------------------

Masa Penjurian Penyisihan

Divisi I Desain Pengalaman Pengguna (UI/UX)	: 5 – 14 Juli 2023
Divisi III Infographics Competition	; 5 – 14 Juli 2023
Divisi IV Video Campaign Competition	: 5 – 14 Juli 2023

Pengumuman Daftar Finalis

Pengumuman lolos ke Babak Final semua divisi	: 20 Juli 2023
--	----------------

Pendaftaran Ulang Kepesertaan ke Babak Final

Untuk perguruan tinggi dan semua tim finalis	: 20 – 23 Juli 2023
--	---------------------

Babak Final dan Puncak Acara (semua Divisi Lomba)

Technical Meeting semua Divisi Lomba	: 25 Juli 2023
--------------------------------------	----------------

Kompetisi Babak Final Web App Competition	: 2 – 3 Agustus 2023
Presentasi dan Demo Karya Divisi I, III dan IV	: 2 – 3 Agustus 2023
Upacara Penutupan, Pengumuman Pemenang	: 13 Agustus 2023

2.4 Frequently Asked Questions (Faqs)

Q. Bagaimana tahap pendaftaran UNM Digital Festival 2023?

Pendaftaran dilakukan melalui dua tahapan oleh dosen perwakilan Perguruan Tinggi atau pembina pada Unit Pengelola Kemahasiswaan Perguruan Tinggi, kemudian oleh masing-masing mahasiswa ketua tim. Pendaftaran Perguruan Tinggi yang berhasil akan membuat nama Perguruan Tinggi tersebut tampil di pilihan Perguruan Tinggi pada Pendaftaran Tim. Jadi, sangat penting bagi perwakilan Perguruan Tinggi untuk terlebih dahulu mendaftarkan Perguruan Tinggi masing-masing.

Q. Apakah manfaat pendaftaran perguruan tinggi?

Untuk memonitor status dan data tim mahasiswa yang berpartisipasi di UNM Digital Festival dari Perguruan Tinggi terkait. Setelah masuk dengan akunnya ke *dashboard website* UNM Digital Festival, seorang perwakilan Perguruan Tinggi bisa memantau tim mana saja yang mendaftar dengan sebagai perwakilan mahasiswa dari Perguruan Tinggi tersebut. Akun perwakilan Perguruan Tinggi bisa memberikan justifikasi tolak, jika terdapat tim mahasiswa yang dirasa tidak berhak untuk mewakili Perguruan Tinggi.

Q. Bagaimana alur pendaftaran tim dan kapan akun dianggap sudah terverifikasi?

Setelah melakukan pendaftaran, panitia akan melakukan verifikasi. Proses ini cukup memakan waktu, sehingga dimohon kepada pendaftar untuk bersabar. Setelah divalidasi oleh panitia, sistem akan mengirimkan *email* melalui unmdigitalbisnis@nusamandiri.ac.id ke ketua tim terdaftar dengan menyertakan tautan untuk Verifikasi Email dan Registrasi Akun. Tautan ini akan membawa pendaftar ke sebuah halaman *website* untuk membuat *password* bagi akun tim. Setelah itu, pendaftar dapat masuk *website* UNM Digital Festival. Dengan demikian, akun tim/peserta telah terverifikasi

Q. Bagaimana jika status PT belum terverifikasi?

Verifikasi dilakukan secara bertahap dengan memeriksa kebenaran data yang didaftarkan. Silahkan menghubungi panitia UNM Digital Festival, jika masih belum ada progress hingga H-5 sebelum batas akhir pendaftaran tim.

Q. Apakah yang dimaksud dengan surat penugasan yang harus diunggah pada saat registrasi perguruan tinggi?

Adalah surat yang dikeluarkan dan ditandatangani oleh Rektor, Direktur Kemahasiswaan, Dekan, atau pejabat setingkat di sebuah universitas yang berisi penunjukan salah seorang dosen atau tenaga pendidik sebagai perwakilan Perguruan Tinggi pada UNM Digital Festival. Perlu diingat, surat tersebut harus dibubuhi stempel resmi institusi.

Q. Kapan verifikasi tim?

Verifikasi dilakukan bertahap oleh panitia dengan melakukan cek data tim secara manual. Mohon dapat menunggu. Tim dikatakan terverifikasi ketika telah berhasil membuat *password* dari *link* pada *email* yang dikirim dari email

Q. Saya belum pernah registrasi, namun email saya sudah terpakai

Silahkan menghubungi panitia untuk mengkonfirmasi hal tersebut dengan mengirim email ke

Q. Bagaimana cara mengupdate data tim?

Data tim saat registrasi pertama kali TIDAK DAPAT diubah, sehingga diusahakan tidak ada kesalahan dalam mengisi *form* yang ada.

Q. Bagaimana bila tidak ada KTM (Kartu Tanda Mahasiswa)?

Bisa digantikan dengan Surat Keterangan Mahasiswa.

Q. Berapa jumlah peserta (mahasiswa) per tim?

Boleh satu, dua, atau tiga orang

Q. Apakah pembimbing tim harus mempunyai NIDN?

Tidak harus, boleh diganti dengan NIK atau NIP.

Q. Apakah dosen pembimbing itu harus sama dengan perwakilan perguruan tinggi yang ditunjuk melalui surat penugasan?

Tidak. Dosen pembimbing boleh siapa saja dan tidak perlu surat penugasan. Hanya perwakilan PT/ketua kontingen PT yang perlu disebutkan pada surat penugasan.

Q. Apakah boleh seseorang terdaftar lebih dari satu kali pada tim yang berbeda?

Boleh, tetapi satu peserta hanya boleh SATU kali menjadi KETUA tim. Jika ingin mendaftar lomba lain dengan tim yang berbeda, peserta tersebut hanya dapat menjadi ANGGOTA tim. Apabila seseorang terdaftar pada dua tim (atau lebih) masuk ke babak final, kemudian jadwal lomba kedua timnya bersamaan, panitia tidak bertanggung jawab untuk perubahan penjadwalan lomba.

BAB III

KETENTUAN LOMBA

3.1 Desain Pengalaman Pengguna (UI/UX)

1. Deskripsi

Lomba Desain Pengalaman Pengguna (*UX Design*) adalah lomba desain interaksi produk yang berorientasi pada kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna. Dalam lomba ini yang menjadi fokus utama adalah pengalaman yang dirasakan pengguna ketika sedang menggunakan aplikasi tersebut secara menyeluruh. Para peserta lomba dituntut agar dapat merancang suatu antarmuka dan pengalaman pengguna yang baik dengan menggunakan metode terkait, sehingga didapatkan hasil desain aplikasi yang memiliki kualitas UX yang baik.

2. Tema permasalahan

Tema permasalahan yang diangkat pada UNM Bisnis Digital Festival adalah “Bangun Talenta Teknologi Inovasi Bisnis Digital Untuk Pertumbuhan Ekonomi Nasional”. Peserta diharapkan berkontribusi ke salah satu (atau lebih) dari 17 *Sustainable Development Goals* (SDG):

1. *No Poverty* (Tanpa Kemiskinan)
2. *Zero Hunger* (Tanpa Kelaparan)
3. *Good Health and Well Being* (Kehidupan sehat dan sejahtera)
4. *Quality Education* (Pendidikan Berkualitas)
5. *Gender Equality* (Kesetaraan Gender)
6. *Clean Water and Sanitation* (Air Bersih dan Sanitasi Layak)
7. *Affordable and Clean Energy* (Energi bersih dan terjangkau)
8. *Decent Work and Economy Growth* (Pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi)
9. *Industry, Innovations, Infrastructure* (Industri, Inovasi dan Infrastruktur)
10. *Reduce Inequality* (Berkurangnya kesenjangan)
11. *Sustainable Cities and Communities* (Kota dan Komunikasi berkelanjutan)
12. *Responsible Consumption and Production* (Konsumsi dan produksi yang bertanggung jawab)
13. *Climate Action* (Penanganan Perubahan Iklim)
14. *Life Below Water* (Ekosistem Laut)

15. *Life on Land* (Ekosistem Darat)

16. *Peace, Justice, and Strong Institution* (Perdamaian, keadilan, dan kelembagaan yang Tangguh)

17. *Partnership for the Goals* (Kemitraan untuk mencapai tujuan)

Solusi yang peserta tawarkan harus terpetakan dengan jelas ke tema permasalahan tahun ini dan salah satu (atau lebih) SDG.

3. **Metode design:** peserta dapat mengadopsi metode atau pendekatan *design*—baik kualitatif, kuantitatif, atau *mixed methods*—untuk perancangan dan pengujian (misalnya *contextual design*, *participatory design*, *co-design*, atau *generative design*).
4. **Keterlibatan pengguna pada konteks:** peserta harus melibatkan pengguna dan/atau pemangku kepentingan (*stakeholders*) dalam proses *design* dan evaluasi. Konteks lingkungan (ekosistem) dan individual (*behavior*, *motivation*, *needs*, dan *task*) juga harus diilustrasikan dengan jelas.
5. **Iterasi design:** proses iterasi *design* (misal pembelajaran dan perbaikan) dapat digambarkan minimal dua kali (dua iterasi) untuk babak penyisihan dan kemudian ditambahkan minimal satu kali (satu iterasi) untuk babak final.
6. **Eksplorasi teknologi:** peserta dapat melakukan perancangan dan pengujian pada teknologi yang sudah umum (seperti aplikasi *mobile* atau *web*), dan juga bisa melakukan eksplorasi pada teknologi yang sedang berkembang lainnya (misal *AR/VR*, *Metaverse*, *IoT*, atau *blockchain*)

7. Babak Penyisihan

Berkas yang perlu diunggah (dibuat dalam satu bentuk RAR/ZIP) dengan format penamaan *file* “UNM DIGIFEST - Pengalaman Pengguna - <ID-Tim> - <Nama Tim> - <Judul Karya>” dengan ukuran maksimal *file* 8 MB, paling lambat tanggal **27 Juni 2023**.
Berkas pada babak penyisihan berupa *working-in-progress* terdiri dari:

1. Proposal
2. Poster
3. URL Video Clip

Dengan ketentuan sebagai berikut

1. Proposal (PDF) dengan sistematika proposal sebagai berikut:
 - a. Judul produk
 - b. Abstrak
 - c. Latar belakang masalah
 - d. Tujuan dan hasil yang akan dicapai
 - e. Metode pencapaian tujuan (design methodology)
 - f. Analisa desain karya
 - i. Target Pengguna
 - ii. Batasan Produk
 - iii. Platform yang digunakan
 - g. Scenario pengguna rancangan produk (bukan manual pengguna produk)
 - h. Daftar Pustaka

2. Poster (PDF) berisikan abstraksi desain UX secara visual dan tekstual yang berisi
 - a. Logo UNM Digital Festival 2023
 - b. Nama solusi, tim, pembimbing, dan perguruan tinggi asal
 - c. Tema permasalahan dan SDG yang dipilih
 - d. Deskripsi singkat dari permasalahan (termasuk permasalahan user/stakeholder) dan perspektif yang digunakan untuk menangani permasalahan
 - e. Ilustrasi proses dan metode design yang digunakan
 - f. Lingkungan (environment), user dan stakeholder terkait
 - g. Deskripsi singkat dan ilustrasi aspek utama dari konsep/solusi

3. URL Video Clip

Video clip menggambarkan permasalahan yang diangkat serta kreativitas usulan solusi yang ditawarkan. Video berdurasi maksimal 2 menit tersebut diunggah ke YouTube sebagai *unlisted video* dengan format judul UNM DIGIFEST Desain Pengalaman Pengguna - <ID Tim> - <Nama Tim> - <Judul Karya> dengan tambahan tag berikut: #unm, #unmdigfest #nusamandiri. Selanjutnya, *link* atau URL *video clip* disertakan saat mengunggah berkas ke link google drive pada saat pertama kali mendaftar. Peserta yang lolos ke Babak Final akan diumumkan pada tanggal 20 Juli 2022

8. Babak Final

Babak final dilaksanakan pada tanggal 2 – 3 Agustus 2023 dengan ketentuan berikut:

- a. Tim finalis melakukan pendaftaran ulang untuk kepesertaan pada babak final,
- b. Tim finalis wajib membuat poster yang dipamerkan pada sosmed dengan ketentuan sebagaimana pada lampiran,
- c. Peserta babak final diharuskan mengunggah berkas hasil penyelesaian desain untuk babak final ke *link google drive* pada saat pertama kali mendaftar. Berkas yang perlu diunggah (dibuat dalam satu bentuk RAR/ZIP) dengan format penamaan *file* “UNM DIGIFEST - Pengalaman Pengguna - <ID-Tim> - <Nama Tim> - <Judul Karya>-Finalis” dengan ukuran maksimal *file* 8 MB, yaitu terdiri dari beberapa dokumen berikut:
 1. Laporan akhir
 2. Prototipe
 3. Video Clip
 4. File Presentasi

Berikut adalah keterangan dokumen dan file yang harus diunggah:

1. Laporan akhir

Laporan akhir memuat analisis desain karya dalam format PDF yang mengikuti struktur dokumen sebagai berikut:

- a. Judul produk
- b. Abstrak
- c. Latar belakang masalah
- d. Tujuan dan hasil yang akan dicapai
- e. Metode pencapaian tujuan (design methodology)
- f. Analisis desain karya meliputi
 - Target pengguna
 - Batasan produk
 - Platform yang digunakan
 - Scenario pengguna rancangan produk (bukan manual pengguna produk)
 - Navigasi, arsitektur informasi dan wireframe
- g. Metode dan hasil pengujian pengguna (evaluation)
 - Hypothesis testing
 - Partisipan yang dilibatkan

- Protokol pengujian
 - Alat ukur (mis. UEQ, Attraktif, SUS)
 - Kesimpulan dan Saran untuk literasi
- h. Kesimpulan
 - i. Daftar pustaka
 - j. Lampiran pendukung
2. Prototipe
Prototipe yang disajikan berubah high-fidelity prototype product
 3. Video clip
Video clip terutama menggambarkan kreativitas usulan solusi yang ditawarkan atau inovasi produk, dengan durasi maksimal 2 menit.
 4. File presentasi
File presentasi terutama menyajikan laporan akhir, hasil prototipe dan analisis UX.

9. Kriteria Penilaian

A. Babak Penyisihan

1. Identifikasi Permasalahan, bobot 20%

- a. Urgensi/manfaat
- b. Justifikasi permasalahan baik melalui data literatur maupun data primer
- c. Kedetilan pemahaman terhadap permasalahan
- d. Keterkaitan dengan tema UNM Digital Festival 2023 dan SDG

2. Inovasi Desain, bobot 30%

- a. Orisinalitas
- b. Nilai sosial/ekonomi

3. Metode Desain, bobot 30%

- a. Metode pengumpulan data untuk indentifikasi kebutuhan pengguna
- b. Langkah-langkah desain dan pengujian yang dilakukan berdasarkan prinsip UX

4. Komunikasi (Proposal, Poster, Video), bobot 20%

- a. Kejelasan konten
- b. Kreativitas dan estetika
- c. Orisinalitas (bebas dari masalah hak cipta gambar/video dan sejenisnya)

B. Babak Final

1. Laporan akhir, bobot 30%
2. Prototipe, bobot 30%
3. Video, bobot 10%
4. Presentasi dan Tanya Jawab, bobot 30%

10. Ketentuan Khusus

- a. Karya belum pernah menjadi pemenang atau memperoleh penghargaan pada kontes sejenis baik dalam skala lokal, nasional, regional, maupun internasional,
- b. Jika desain karya adalah desain karya inkremental atau karya yang sedang dikembangkan, peserta harus menjelaskan di acara apa karya tersebut diikutsertakan dan pembaruan desain karya ini dengan sebelumnya,
- c. Karya dapat dikembangkan dari tugas kuliah yang terkait dengan kegiatan akademik kurikuler pada program studi yang diikuti anggota tim kontestan
- d. Hak cipta dan perizinan: Jika tim menggunakan materi berhak cipta dan/atau gambar dari pihak ketiga dalam dokumen, video, atau presentasi, maka tim harus mendapatkan izin dan otorisasi terlebih dahulu dari pemilik untuk menggunakan materi tersebut.

3.2 Web App Competition

Web App Competition merupakan bagian dan rangkaian acara UNM Digital Bisnis Festival 2023, Sebuah kompetisi pembuatan Web App yang berupa produk jadi dan dapat digunakan dengan mudah dan memiliki fungsi. Kompetisi ini ditujukan untuk peserta tingkat mahasiswa di seluruh Indonesia dengan mewujudkan kemampuan yang dimiliki serta mengeksplorasi ide kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dalam lingkup pembangunan berkelanjutan di beberapa sektor diantaranya:

1. Pelayanan Publik

Produk berbasis web yang dapat membantu dalam hal pelayanan publik sehingga mempermudah kinerja dari pelayanan publik/instansi terkait dalam proses pelayanannya.

2. Pendidikan

Produk berbasis web yang dapat membantu dalam hal pendidikan sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia.

3. Usaha Kecil Menengah (UKM)

Produk berbasis web yang dapat membantu masyarakat UKM untuk memasarkan produknya secara digital.

4. Kesehatan

Produk berbasis web yang dapat membantu dalam hal layanan kesehatan sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas layanan kesehatan Indonesia.

5. Transportasi

Produk berbasis web yang dapat membantu dalam hal layanan transportasi umum yang diharapkan dapat bermanfaat untuk masyarakat.

6. Lingkungan

Produk berbasis web yang dapat membantu dalam pelestarian lingkungan.

Ketentuan Peserta :

1. Peserta adalah pihak yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada website <https://unmdigitalbisnis.info/>
2. Peserta harus terdaftar sebagai mahasiswa aktif baik swasta maupun negeri (ditandai dengan softcopy Kartu Tanda Mahasiswa/Surat keterangan aktif kuliah).
3. Peserta membentuk tim yang terdiri dari maksimum 3 orang mahasiswa/tim dari institusi perguruan tinggi yang sama.
4. Setiap peserta hanya diperbolehkan terdaftar pada satu tim.
5. Setiap Institusi pendidikan swasta maupun negeri dapat mengirimkan lebih dari satu perwakilan tim.
6. Peserta wajib mengikuti prosedur dan peraturan yang telah ditentukan oleh panitia Nusa Mandiri Digital Business Fest 2023.

Mekanisme Pendaftaran Tim:

1. Peserta mendaftarkan diri pada website <https://unmdigitalbisnis.info/> 1 April - 27 Juni 2023
2. Setiap Ketua tim/perwakilan tim wajib mendaftarkan diri terlebih dahulu pada website <https://unmdigitalbisnis.info/>
3. Setelah tim terdaftar, ketua tim wajib mendaftarkan anggota timnya ke dalam tim yang telah dibuat.
4. Peserta dapat mendaftarkan diri di web <https://unmdigitalbisnis.info/>.
5. Tim yang sudah melakukan pendaftaran melalui website tidak dikenai biaya (gratis).

Mekanisme Kompetisi:

Kompetisi Aplikasi web dilaksanakan 2 babak, yaitu babak penyisihan dan babak final.

A. Babak Penyisihan

Pada babak penyisihan yang harus dikumpulkan adalah proposal dan video rancangan web app yang sedang dikembangkan serta dokumen pendukungnya dengan rinciannya sebagai berikut:

Ketentuan Proposal

1. Proposal wajib menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).
2. Proposal yang diajukan merupakan ide orisinal dan tidak menjiplak aplikasi web yang sudah ada.
3. Aplikasi web yang dibuat adalah hasil karya sendiri, belum pernah dipublikasikan dan belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi sejenis.
4. Website yang dibuat harus bisa direalisasikan menjadi sebuah aplikasi web yang inovatif dan berkualitas
5. Aplikasi web yang dibuat harus mengacu pada ruang lingkup permasalahan yang telah diberikan
6. Aplikasi web yang sedang dikembangkan pada kemajuan sekitar 50%.
7. Proposal diharapkan menjelaskan kelebihan dan keunikan dari aplikasi web yang telah dibuat
8. Proposal dibuat pada kertas A4 dengan huruf Times New Roman ukuran 12 pt dengan jarak baris 1,5. margin kanan, atas dan bawah 3 cm dan margin kiri 4 cm.
9. Proposal minimal harus memuat informasi sebagai berikut:
 - a. Judul>Nama Aplikasi Web
 - b. Latar Belakang ide Aplikasi Web
 - c. Tujuan, Manfaat/Kontribusi/Solusi yang ditawarkan
 - d. Batasan Aplikasi Web
 - e. Metodologi Pengembangan Aplikasi web
 - f. Analisis kebutuhan dan desain Aplikasi web
 - g. Fitur Keunikan Aplikasi
 - h. Screenshoot Mock-up Aplikasi

- i. Dokumentasi singkat cara penggunaan Aplikasi
 - j. Mencantumkan link website pada bagian akhir proposal
 - k. Daftar referensi
10. Proposal disusun maksimal total 30 halaman dalam format .pdf. Peserta dapat menambahkan poin-poin pendukung lain pada proposal.

Ketentuan Video:

1. Video demonstrasi aplikasi web yang dikembangkan pada kemajuan sekitar 50%
2. Demonstrasi karya diperbolehkan untuk direkam menggunakan aplikasi screen recording atau boleh juga menggunakan kamera.
3. Durasi video dibatasi maksimal 5 menit.
4. Video demo aplikasi web diunggah (peserta unggah link Youtube) pada channel youtube dengan menambahkan deskripsi singkat, nama tim, serta hastag #banguntalentaberkolaborasi #berinovasitiadahenti#jadisarjananusamandiritempatnya #UNMdigitalbisnisfest2023
5. Batas pengumpulan atau unggah karya kompetisi pada 1 April – 27 Juni 2023
6. Pengumuman finalis pada 20 Juli 2023, proses penjurian dilakukan pada 15-18 Juli 2023. 5 tim yang lolos ke babak final akan diumumkan pada tanggal 20 Juli 2023.
7. Proposal dan Aplikasi web nya disimpan pada google drive (**hak akses public**) dengan ketentuan penyimpanan dokumen sebagai berikut:
 - a. Penamaan folder: <NamaTIM>
 - b. Penamaan file proposal: UNM Web App_ <NamaTIM>_<Judul Karya>
 - c. Executable file atau URL.

B. Babak Final

Babak Final dilaksanakan pada 2-3 agustus 2023 dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Peserta terdiri dari 5 tim terbaik.
2. Babak final dilaksanakan dengan sesi presentasi dan demo karya aplikasi web
3. Peserta wajib melakukan registrasi ulang sebelum acara pada 20-21 Juli 2023.
4. Peserta wajib mengikuti technical meeting yang dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2023.
5. Peserta wajib menyiapkan materi presentasi, aplikasi web serta kode sumbernya.
6. Peserta wajib hadir tepat waktu

7. Jika peserta terlambat lebih dari 10 menit saat akan presentasi, maka peserta dinyatakan gugur.
8. Peserta akan diberikan waktu untuk presentasi dan demo karya selama 25 menit peserta. Dilanjutkan dengan sesi soal jawab oleh juri selama 15 menit.
9. Jenis pertanyaan diserahkan sepenuhnya kepada Juri yang akan memberikan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta mengenai hasil karya yang dibuat.
10. Setiap peserta akan dinilai oleh dewan juri dan peserta yang memiliki nilai akhir tertinggi akan menjadi pemenang
11. Keputusan Dewan Juri tidak dapat diganggu gugat.
12. File Presentasi serta aplikasi web nya disimpan pada google drive (**hak akses public**) dengan ketentuan penyimpanan dokumen sebagai berikut:
 - a. Penamaan folder: <NamaTIM>
 - b. Unggah link goggle drive melalui laman <https://unmdigitalbisnis.info/>

Kriteria Penilaian Kompetisi:

1. Kriteria Penilaian pada babak penyisihan :

No	Kriteria	Bobot
1	Aspek Inovasi dan Kreatifitas	30%
2	Aspek Sustainability-nya	30%
3	Aspek Desain	20%
4	Aspek Fungsional	20%

2. Kriteria Penilaian pada babak final:

No	Kriteria	Bobot
1	Aspek kemampuan presentasi	50%
2	Aspek penguasaan karya (Aspek yang dinilai kemampuan menjawab pertanyaan dewan juri) dengan durasi 15 menit	50%

Pelanggaran:

Peserta dinyatakan diskualifikasi, jika terindikasi tidak sesuai dengan ketentuan selama mengikuti kompetisi

3.3 Infographics Competition

Infographics Competition (IC) adalah kompetisi yang mengubah informasi-informasi yang terkandung dalam topik yang telah disediakan, menjadi suatu infografis yang menarik dan komprehensif. Para peserta dapat menggunakan data terkait SDGs. Data tersebut nanti harus dianalisis dan hasilnya dituangkan dalam bentuk infografis.

A. Babak Penyisihan

1. Peserta membuat infografis dengan ketentuan sebagai berikut :
 - Peserta melakukan proses analisis, mendesain, serta menyusun karya infografis, dan memberikan penjelasan singkat sesuai dengan tema SDGs yang diangkat.
 - Karya dibuat dalam kanvas berukuran poster (60 cm x 90 cm); resolusi 300 dpi; dan dikirim dalam format PNG dan bebas menggunakan jenis aplikasi apa saja.
 - File infografis disimpan dalam format PNG dan dengan format nama file: IC_(nama tim peserta).
 - File Presentasi serta aplikasi web nya disimpan pada google drive (**hak akses public**) dengan ketentuan penyimpanan dokumen sebagai berikut:
 - Penamaan folder: <NamaTIM>
 - Unggah link goggle drive melalui laman <https://unmdigitalbisnis.info/>
2. Tim peserta hanya dapat mengirimkan karya asli. Dilarang keras melakukan plagiarisme. Jika peserta melanggar aturan, maka peserta akan didiskualifikasi.
3. Karya yang dikirimkan belum pernah diterbitkan atau disertakan pada kompetisi lain.
4. Karya yang dikirimkan menjadi hak milik panitia Digital Bisnis Fest 2023, sehingga panitia memiliki hak untuk menerbitkan karya tersebut.
5. Dewan juri melakukan penilaian hasil karya infografis tim peserta.

B. Babak Final

1. Panitia melakukan technical meeting dengan para finalis secara luring pada tanggal 25 Juli 2023.
2. Tim peserta menyiapkan bahan presentasi final.
3. Tim peserta melakukan presentasi di hadapan dewan juri selama 10 (sepuluh) menit dan dilanjutkan dengan tanya jawab selama 15 (lima belas) menit.
4. Tim peserta mencetak karya infografisnya yang akan dipamerkan pada saat final secara luring.
5. Dewan juri melakukan penilaian terhadap proses tahap final.

6. Nilai akhir ditentukan berdasarkan proporsi nilai tahap penyisihan dan final, yaitu nilai tahap penyisihan 30% (tiga puluh persen) dan nilai tahap final 70% (tujuh puluh persen).
7. Jika terdapat dua atau lebih tim peserta yang mendapatkan nilai yang sama pada penilaian akhir, pemeringkatan didasarkan pada nilai tahap final.
8. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

C. Kriteria Penilaian

1. Kriteria penilaian babak penyisihan

No	Kriteria	Bobot
1	Kesesuaian dengan topik	10%
2	Kualitas sajian secara visual	30%
3	Kualitas informasi yang disajikan	35%
4	Orisinalitas dan daya tarik karya	25%

2. Kriteria penilaian babak final

No	Indikator	Kriteria	Bobot
1	Pemaparan/ Presentasi	a. Struktur dan sistematika penyajian serta isinya. b. Penggunaan Bahasa Indonesia yang baku. c. Sikap (performance) penyaji saat presentasi. d. Teknis penyajiannya jelas dan menarik. e. Ketepatan waktu	20%
2	Kualitas dan Kreativitas	a. Idenya menarik dan kreatif serta sesuai dengan tema dan judul infografis. b. Metode analisisnya sesuai dengan kondisi data dan ditunjukkan prosesnya secara jelas step-by-step. c. Penyajian data yang relevan dan komprehensif serta komunikatif. d. Inovatif dan aplikatif (mampu menerjemahkan hasil analisis ke dalam bahasa yang bersifat aplikatif). e. Mampu menunjukkan bahwa masalah yang diselesaikan berkontribusi terhadap masyarakat dan/atau sangat dibutuhkan saat ini	50%
3	Diskusi dan Tanya Jawab	a. Tingkat pengetahuan dan pemahaman. b. Tingkat keluasan wawasan, khususnya terkait tema yang dikaji. c. Kemampuan berkomunikasi dan berargumentasi. d. Kemampuan bekerjasama dalam tim	30%

3.4 Video Campaign Competition

1. Deskripsi

Merupakan kompetisi kampanye digital melalui sosial media instagram. Karya yang dikirimkan oleh peserta membahas terkait permasalahan yang terjadi serta menampilkan inovasi solusi dari permasalahan yang diangkat terkait isu isu SDGs yang berkembang saat ini, yakni:

- a. Menghapus Kemiskinan
- b. Pendidikan Bermutu
- c. Kesetaraan Gender
- d. Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi
- e. Mengurangi Ketimpangan
- f. Kemitraan untuk mencapai tujuan

2. Babak Penyisihan

Video diunggah pada instagram dengan menambahkan tag @nusamandiri dengan format penamaan *video* “UNM DIGIFEST – Video Campaign - <ID-Tim> - <Nama Tim> - <Judul Karya>”, paling lambat tanggal **27 Juni 2023**. Dengan ketentuan sebagai berikut:
Durasi video kreatif antara 1 – 3 menit

- a. Penilaian dilakukan secara terbuka oleh panitia pastikan Instagram yang mengupload Video tidak di privat
- b. Konten video tidak boleh/dilarang mengandung unsur politik, SARA, Pornografi, dan HOAX
- c. Karya video kreatif peserta merupakan hasil karya original dan tidak pernah dilombakan sebelumnya

3. Babak Final

Babak final dilaksanakan pada tanggal 2 – 3 Agustus 2023 dengan ketentuan berikut:

- a. Tim finalis melakukan pendaftaran ulang untuk kepesertaan pada Babak Final tanggal 20 – 24 Juli 2023
- b. Tim finalis mengikuti technical meeting pada tanggal 25 Juli 2023
- c. Tim finalis wajib mempersiapkan: Materi presentasi, Demo karya yang dibuat
- d. Babak final dilaksanakan secara daring, setiap tim finalis dialokasikan waktu 25 menit presentasi dan demo karya, 15 menit tanya-jawab.

- e. Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat technical meeting daring.
- f. Panitia akan memberikan tanda peringatan 2 menit sebelum waktu presentasi habis
- g. Jika waktu presentasi sudah habis, maka akan dihentikan oleh panitia

4. Kriteria Penilaian

- a. Gagasan: orisinal, kreatif, actual
- b. Kesesuaian dengan tema/subtema
- c. Nilai pesan yang disampaikan
- d. Sinematografi
- e. Jumlah 'Like'
- f. Keputusan dewan juri mutlak, tidak dapat diganggu gugat dan tidak ada koresponden apapun terkait dengan keputusan ini

5. Ketentuan Khusus

- a. Video berdurasi maksimal 5 menit.
- b. Video di upload di Instagram dan tag @nusamandiri.
- c. Melakukan Pendaftaran
- d. Ide dan konsep bersifat original.
- e. Lomba bersifat perorangan maupun kelompok maksimal 3 orang.
- f. Resolusi 1080p (ukuran bebas).
- g. Karya dapat direkam menggunakan peralatan apapun, seperti: Kamera Mirrorless, SLR, Smartphone.
- h. Karya yang dikirimkan menjadi hak panitia lomba.
- i. Poster wajib menampilkan logo UNM Wajib menambahkan caption semenarik mungkin dan diakhiri dengan mention @nusamandiri

BAB IV

PENUTUP

Universitas Nusa Mandiri bertujuan menciptakan prestasi bagi mahasiswanya melalui penyelenggaraan kompetisi akademik yaitu Universitas Nusa Mandiri Digital Business Festival 2023, yang diselenggarakan sebagai upaya komprehensif untuk meningkatkan *Soft Skill*, literasi bisnis, literasi teknologi, literasi data, dan literasi manusia pada revolusi industri dan era Era Society 5.0.

Pedoman ini dimaksudkan sebagai acuan bagi duta kompetisi, panitia, dan institusi dalam mendukung segala jenis kompetisi yang diselenggarakan. Bagi duta kompetisi, pedoman ini akan membantu mereka dalam mempersiapkan diri dalam menyelenggarakan kompetisi. Bagi panitia, pedoman ini akan menjadi acuan dalam mengorganisir acara kompetisi. Bagi institusi, pedoman ini akan memberikan panduan dalam memberikan dukungan materi dan spiritual. Terakhir, bagi perguruan tinggi baik negeri maupun swasta, pedoman ini akan berguna dalam mendukung dan berpartisipasi dalam kompetisi.