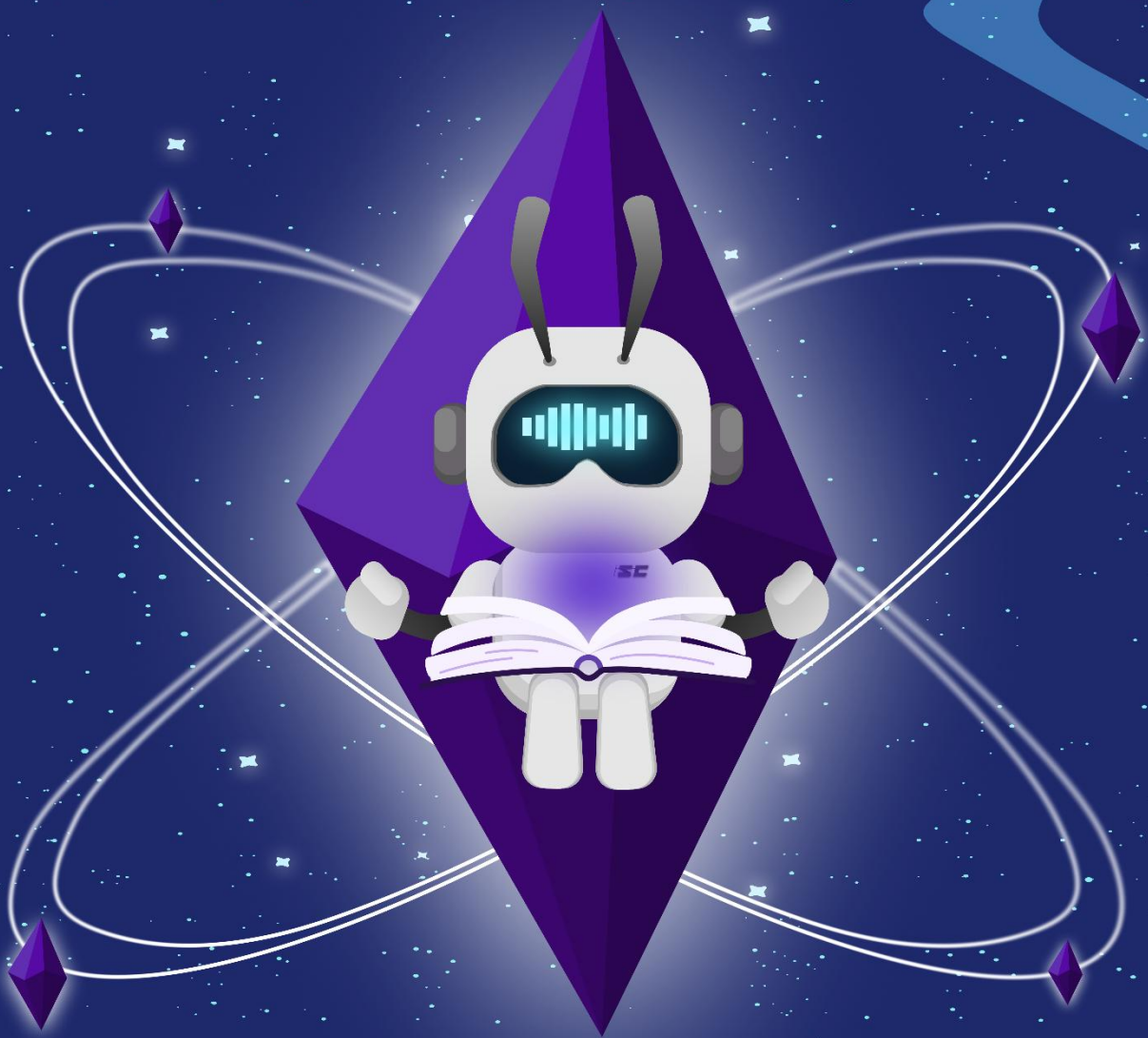




RULEBOOK

-DIGITAL EDUCATION TECHNOLOGY INNOVATION-

"Future in Action: Innovation and Digital Literacy for Sustainable Growth"



 himasif

 isic.himasif



RULEBOOK ITDP

ISIC 2025

DESKRIPSI

Kompetisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan menguji kemampuan peserta dalam merancang dan mengembangkan solusi inovatif berbasis teknologi digital untuk mendukung transformasi pendidikan di Indonesia. Fokus utama cabang ini adalah pengembangan sistem dan teknologi informasi yang mampu meningkatkan efektivitas manajemen pendidikan (makro) serta kualitas pembelajaran klasikal (mikro), mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Karya yang dihasilkan diharapkan memberikan kontribusi nyata terhadap pembangunan sumber daya manusia melalui penguatan bidang sains, teknologi, pendidikan, kesehatan, olahraga, kesetaraan gender, serta pendidikan inklusif bagi perempuan, pemuda, dan penyandang disabilitas. Dampak dari inovasi harus dibuktikan secara konkret, tidak hanya melalui argumentasi, tetapi juga didukung oleh data dan penerapan nyata di lingkungan pendidikan. Platform teknologi yang digunakan tidak dibatasi.

TEMA

Lomba ISIC 2025 mengangkat tema *"Future in Action: Innovation and Digital Literacy for Sustainable Growth"*. Tema ini menekankan bahwa masa depan bangsa dibangun melalui aksi nyata inovasi dan penguatan literasi digital. Generasi muda didorong untuk melahirkan solusi yang aplikatif dan berdampak bagi masyarakat. Dengan memadukan kreativitas, teknologi, dan literasi digital, karya-karya yang tercipta diharapkan mampu mendukung kemandirian bangsa sekaligus mendorong pertumbuhan berkelanjutan.

PENGHARGAAN

Seluruh peserta ISIC 2025 akan mendapatkan e-sertifikat lomba dan bagi pemenang lomba ISIC 2025 juara 1, 2 dan 3 akan mendapatkan penghargaan berupa sertifikat, *trophy*, dan pembinaan untuk kompetisi LIDM melalui pembinaan yang diadakan oleh Serigala Sistem Informasi (SSI)



ISIC 2025



PENDAFTARAN

1. Peserta dapat melakukan pendaftaran melalui laman <http://www.idlefasilkom.blog> ,
2. Peserta memilih bidang lomba,
3. Peserta mengisi berkas pendaftaran berupa nama tim, peserta, NIM, e-mail UNEJ, dan nomor WhatsApp,
4. Tata cara pendaftaran dapat dilihat di <https://www.instagram.com/isic.himasif/>

KETENTUAN UMUM

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember,
2. Setiap 1 (satu) tim peserta terdiri dari maksimum 3 orang mahasiswa (ketua dan anggota),
3. Peserta diperbolehkan dari berbagai Angkatan aktif dan program studi dalam lingkup Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember,,
4. Karya yang diperlombakan pada ISIC 2025 tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku – agama – ras – antar golongan), radikalisme, asusila, dan plagiarisme,
5. **Ide atau judul lomba yang diajukan hanya berlaku untuk satu bidang perlombaan ISIC,**
6. **Ide yang diajukan wajib berupa ide baru sehingga tidak diperkenankan mengajukan ide yang sudah dimenangkan di kompetisi manapun. Jika peserta terindikasi atau melanggar peraturan ini maka panitia berhak mendiskualifikasi tim terkait,**
7. Peserta diperbolehkan mengikuti maksimal 3 (tiga) bidang pada perlombaan ISIC 2025,
8. Setiap peserta hanya dapat menjadi ketua tim maksimal sekali pada semua bidang perlombaan,
9. Pendaftaran dan keikutsertaan peserta tidak dipungut biaya,
10. Peserta yang lolos ke babak final hanya 5 (lima) tim terbaik,
11. Peserta yang terpilih (3 tim terbaik) wajib mengikuti pembinaan untuk mengikuti LIDM 2026,
12. Rulebook dapat berubah sewaktu-waktu dan akan diberitahukan melalui Instagram @isic.himasif dan contact person yang tertera di rulebook,
13. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat,





14. Tim dapat didiskualifikasi oleh pihak panitia ISIC 2025 jika diketahui melakukan tindak kecurangan atau melanggar aturan kompetisi ISIC 2025,
15. Seluruh peserta wajib mengikuti serangkaian acara ISIC 2025

JADWAL DAN TAHAPAN

Kegiatan	Tanggal
Pendaftaran	13 September - 27 September 2025
Tahap Penyisihan: Pengumpulan Proposal dan poster	13 September - 27 September 2025
Pengumuman Lolos Tahap Penyisihan	15 Oktober 2025
<i>Technical Meeting</i> Final Peserta	15 Oktober 2025
Pengumpulan PPT Presentasi Final	15 Oktober - 18 Oktober 2025
Final : Presentasi	19 Oktober 2025
Pengumuman Pemenang	26 Oktober 2025

BABAK PENYISIHAN : PENGUMPULAN PROPOSAL DAN POSTER

Berkas-berkas yang perlu diunggah pada babak penyisihan dengan format dan ketentuan sebagai berikut:

- Format berkas proposal dan poster

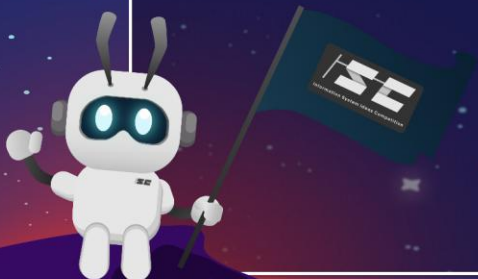
Format	Keterangan
Nama file	ISIC2024_ITDP_NamaTim_JudulKarya
Ukuran file maksimal	8 mb
Ekstensi	ZIP/RAR
Format penulisan	• Kertas A4, • Font Times New Roman 12 pt, • Jarak spasi 1.5, • Rata kanan dan kiri,



	• Ukuran margin kiri, kanan, atas, dan bawah masing-masing 4, 3, 3, dan 3 cm
Halaman proposal	Minimal 8 dan maksimal 30 halaman (total) termasuk lampiran dan kelengkapan lainnya. Apabila proposal mengandung tautan yang berisi informasi terkait aplikasi yang dilombakan, maka konten tautan tersebut termasuk dalam maksimal 30 halaman tersebut
Isi berkas	• Proposal (pdf) • Link upload di Instagram (TXT) • dan poster (PNG/JPG)

- Ketentuan proposal

- Proposal merupakan ringkasan dari hasil inovasi teknologi digital pendidikan, baik berupa gagasan maupun pengembangan berbasis studi pustaka dan/atau riset,
- Karya yang diajukan harus merupakan ide orisinal, bukan hasil penjiplakan dari karya yang sudah ada, baik milik tim sendiri maupun pihak lain,
- Inovasi teknologi digital yang diusulkan harus dapat direalisasikan menjadi produk digital yang memiliki unsur inovatif, fungsional, dan berdampak nyata dalam konteks pendidikan,
- Proposal diharapkan menjelaskan keunggulan produk teknologi digital dari sudut pandang seluruh kriteria penilaian, serta membandingkan dengan solusi serupa yang telah ada,
- Proposal ditulis dalam bahasa Indonesia, namun diperbolehkan menggunakan istilah asing yang relevan dan lebih mudah dipahami,
- Proposal harus memiliki halaman sampul dengan memuat informasi logo UNEJ, logo HIMASIF, logo ISIC, judul karya, bidang lomba, dan nama tim,
- Peserta dapat merancang proposal semenarik mungkin.



- Sistematika proposal
 1. Halaman sampul;
 2. Tema;
 3. Judul>Nama perangkat lunak;
 4. Abstrak;
 5. Metode;
 6. Hasil dan Pembahasan;
 7. Simpulan;
 8. *Screenshot mockup interface* perangkat lunak;
 9. Daftar Pustaka;
 10. Lampiran-lampiran;
 11. Untuk template dapat diunduh melalui <https://himasif.id/TemplateITDP2025>
 12. Untuk kebutuhan logo dapat diunduh melalui <https://himasif.id/LOGO>
 13. Untuk pedoman penulisan UNEJ dapat diunduh melalui <https://himasif.id/PedomanPenulisan>
 - Poin 2.1.2 Penulisan Judul
 - Poin 2.1.11 Penyajian Tabel
 - Poin 2.1.12 Penyajian Gambar
 - Bab 3 Poin 3.3 Tata Cara Penulisan Sumber Rujukan
- Ketentuan poster
 - a. Poster dibuat dengan menjelaskan garis besar ide karya,
 - b. Poster berisi mengenai informasi karya masing-masing dan merupakan karya orisinal mahasiswa serta belum pernah dipublikasikan,
 - c. Setiap tim membuat 1 (satu) poster dalam format portrait atau landscape,
 - d. Poster dibuat dalam ukuran A3 dengan format PNG, resolusi minimal 300 ppi, dengan mencantumkan logo universitas Jember, logo HIMASIF, logo ISIC disebelah kiri atas,
 - e. Karya tidak mengandung unsur SARA (Suku Agama Ras dan ii. Antar Golongan),
 - f. Isi poster harus dapat terbaca secara terstruktur untuk kemudahan navigasi,

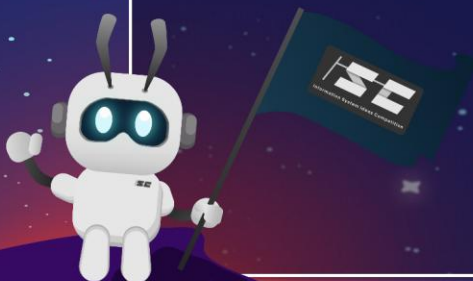




- g. Poster harus memuat judul, nama tim, logo, manfaat, tujuan, dan fitur aplikasi (*mockup*),
- h. Salah satu anggota wajib mengunggah poster di Instagram dengan menandai akun Instagram @isic.himasif dan anggota timnya. Menggunakan hastag #ISIC2025 #ISIC_ITDP beserta caption menjelaskan deskripsi produk.

BABAK FINAL: PRESENTASI HASIL KARYA

- a. Tim melakukan presentasi di hadapan dewan juri dengan durasi presentasi maksimal 10 menit,
- b. presentasi berisikan penjelasan mengenai materi yang dicantumkan dalam proposal
- c. Sesi tanya jawab antara tim dengan juri akan dilaksanakan setelah sesi presentasi selesai yang akan dibuka oleh moderator,
- d. Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat *Technical Meeting* secara daring,
- e. Setiap tim harus sudah siap di *mainroom* paling lambat 10 menit sebelum jadwal presentasi,
- f. Jika waktu presentasi sudah habis maka akan dihentikan oleh panitia,
- g. Tim yang hadir namun anggotanya tidak lengkap pada saat final presentasi otomatis akan mendapat pengurangan nilai,
- h. Tim yang terlambat 10 menit pada saat final presentasi maka akan mendapat pengurangan nilai,
- i. Tim yang terlambat 25 menit saat final presentasi maka akan otomatis didiskualifikasi.



KRITERIA PENILAIAN

- Proposal

Kriteria penilaian	Bobot
Dampak terhadap peningkatan kualitas pendidikan, menilai kontribusi karya terhadap pembelajaran mandiri, interaksi pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik	20%
Relevansi masalah dan kebutuhan teknologi digital, mengukur kejelasan tujuan pengembangan dan kesesuaian dengan indikator pencapaian kompetensi pendidikan	20%
Ide dan orisinalitas inovasi, menilai kebaruan gagasan, kecerdasan solusi yang ditawarkan, serta kemampuan karya dalam menyelesaikan masalah pendidikan secara kreatif	25%
Validitas penggunaan produk oleh pendidik dan peserta didik – Menilai fleksibilitas, kemudahan penggunaan, efektivitas, dan efisiensi produk dalam konteks pendidikan	10%
Kesesuaian dengan aturan yang ada pada rulebook, menilai kepatuhan terhadap ketentuan teknis, administratif, dan etika kompetisi sesuai panduan resmi	10%

- Poster

Kriteria penilaian	Bobot
Penyampaian konsep dan ide	30%
Gambaran umum produk	30%
Kesesuaian dengan konsep	20%
Daya Tarik	20%

- Final presentasi

Kriteria penilaian	bobot
Kemampuan Presentasi	50%
Penilaian Pertanyaan dan Tantangan Juri	50%

NARAHUBUNG:

Hilmi Dwi Samudro

wa.me/6282244335861

