

**KAMPUS
DIGITAL
KREATIF**
UNIVERSITAS BSI



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA



**Kuliah...?
BSI Aja !!**



PIKMI

Pegelaran Inovasi & Kreativitas Mahasiswa Indonesia

2023



Universitas Bina Sarana Informatika



Bina Sarana Informatika



@kuliahsiaja



@kuliahsiaja



@humas.ubsi

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas berkah limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga Pedoman Pergelaran Inovasi dan Kreativitas Mahasiswa Indonesia (PIKMI) 2023 ini dapat diterbitkan. Pedoman Kompetisi ini disusun dalam rangka penyelenggaraan kompetisi tingkat nasional oleh Universitas Bina Sarana Informatika untuk merayakan Hari Ulang Tahun (HUT) Bina Sarana Informatika yang ke-35. Tim penyusun mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan dari semua pihak, sehingga Pedoman kompetisi ini dapat disusun tepat pada waktunya.

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Perubahan tersebut berdampak terhadap seluruh aspek kehidupan masyarakat. Perubahan tersebut mendorong peserta didik, khususnya mahasiswa untuk berpikir kritis dan mampu mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Agar minat dan bakat mahasiswa muncul dan terpacu serta dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa, maka diperlukan ajang kompetisi sebagai wadah agar minat dan bakat tersebut dapat menjadi prestasi.

Pedoman kompetisi yang disusun ini diharapkan menjadi acuan bagi panitia, peserta dan juga juri dalam pelaksanaan kompetisi. Semoga kompetisi yang diselenggarakan dalam rangka perayaan HUT Bina Sarana Informatika yang ke-35 ini dapat menumbuhkan semangat mahasiswa untuk berkompetisi dan meningkatkan semangat inovasi dan kreativitas.

Jakarta, 10 Januari 2023
Universitas Bina Sarana Informatika

Panitia PIKMI 2023

DAFTAR ISI

	Halaman
Cover	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Bab I Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang Kompetisi	1
1.2. Tujuan Kompetisi	4
Bab II Penjelasan Umum	3
2.1. Jenis Kompetisi	3
2.2. Timeline Kompetisi	3
2.3. Persyaratan Umum Peserta Kompetisi	3
Bab III Ketentuan Kompetisi	7
3.1. BSoftware Development Competition	7
3.2. Accounting Application Competition	10
3.3. Story Telling Competition	12
3.4. Penulisan Artikel Populer	14
3.4. Kompetisi Wirausaha	16
3.5. Kompetisi Film Pendek	19
Bab IV Penutup	21

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Kompetisi

Dalam mengemban tujuan pendidikan nasional, perguruan tinggi dituntut untuk terus menerus mengembangkan iklim akademis agar dapat mendukung pelaksanaan proses pembelajaran yang mengarah pada peningkatan kemampuan mahasiswa dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Mahasiswa diharapkan tidak hanya memiliki kemampuan *hardskill* sesuai dengan bidang ilmu yang ditekuninya, namun juga memiliki kemampuan *softskill* agar nantinya menjadi lulusan yang mandiri, gigih, bertanggung jawab, memiliki inisiatif dan daya kreasi, khususnya dalam memecahkan masalah-masalah nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, mahasiswa dapat turut serta berkontribusi sebagai wujud peran serta mahasiswa sebagai bentuk kepedulian terhadap permasalahan bangsa.

Untuk mendorong inisiatif dan daya kreasi mahasiswa dalam mewujudkan kemampuan yang dimiliki ke dalam bentuk kreasi dan karya nyata, maka perlu tersedianya wadah bagi mahasiswa dalam bentuk kompetisi. Dengan adanya kompetisi, diharapkan mahasiswa terasah kemampuan *hardskill* dan *softskill*-nya. Dengan kompetisi tersebut, mahasiswa terbaik perlu diberi penghargaan sebagai bentuk apresiasi bagi mahasiswa yang berprestasi.

Dengan latar belakang di atas, maka dalam rangka menyambut HUT Universitas BSI ke 35, Universitas Bina Sarana Informatika menyelenggarakan kompetisi yang dikhususkan bagi seluruh mahasiswa perguruan tinggi negeri dan swasta dalam bentuk Pergelaran Inovasi dan Kreativitas Mahasiswa Indonesia (PIKMI) dengan mengusung tema "**Sinergi Membangun Negeri**".

1.2. Tujuan Kompetisi

Tujuan diadakan PIKMI diantaranya:

1. Meningkatkan jumlah prestasi akademik di lingkungan perguruan tinggi di Indonesia
2. Meningkatkan atmosfer akademik di lingkungan perguruan tinggi di Indonesia
3. Mendukung program pemerintah Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), dan Gerakan Akselerasi Generasi Digital
4. Sebagai media bagi mahasiswa dalam meningkatkan capaian pembelajaran baik dari sisi aspek sikap, pengetahuan, keterampilan khusus dan keterampilan umum
5. Meningkatkan produk inovatif yang diinisiasi oleh mahasiswa
6. Meningkatkan kreativitas dan semangat belajar mahasiswa di era pandemi

BAB II PENJELASAN UMUM

2.1. Jenis Kompetisi

PIKMI 2023 merupakan kompetisi yang diselenggarakan Universitas Bina Sarana Informatika terdiri dari:

No	Jenis Kompetisi
1	Software Development Competition
2	Accounting Application Competition
3	Story Telling Competition
4	Penulisan Artikel Populer
5	Kompetisi Wirausaha
6	Kompetisi Film Pendek

2.2. Timeline Kompetisi

Kegiatan	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
Sosialisasi Kompetisi	15 Januari 2023 - 28 Februari 2023						
Pendaftaran Tim		15 Januari - 10 April 2023					
Unggah Karya Kompetisi		15 Januari 2023 - 25 April 2023					
Masa Penjurian Penyisihan						01 - 5 Mei 2023	
Pengumuman Finalis						10 Mei 2023	
Pendaftaran Ulang Kepesertaan ke Babak Final						10 - 14 Mei 2023	
Technical Meeting Babak Final						15 Mei 2023	
Babak Final						17 - 26 Mei 2023	
Pengumuman Pemenang dan Puncak Acara							6 s.d 7 Juni 2023



2.3. Persyaratan Umum Peserta

Persyaratan Umum peserta kompetisi sebagai berikut:

1. Peserta adalah Mahasiswa aktif (D3/D4/S1) di Perguruan Tinggi yang terdaftar pada laman PD DIKTI (<https://pddikti.kemdikbud.go.id>) yang dibuktikan dengan kartu tanda mahasiswa dan surat tugas dari perguruan tinggi untuk mengikuti kompetisi.
2. Peserta wajib melakukan pendaftaran/registrasi <http://www.bsinatcom.id>
3. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi yang sudah ditentukan
4. Kreasi dan karya yang diikutsertakan tetap menjadi hak peserta
5. Peserta tidak dikenakan biaya (gratis)
6. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak bisa diganggu gugat

BAB III KETENTUAN KOMPETISI

3.1. Software Development Competition

a. Deskripsi Kompetisi

Kompetisi Software Development merupakan kompetisi pengembangan perangkat lunak yang dapat memberikan solusi praktis atas permasalahan yang ada di masyarakat serta inovasi di bidang teknologi. Kompetisi Software Development diperuntukkan bagi mahasiswa program sarjana dan diploma seluruh Indonesia. Fokus pada kategori ini adalah aspek inovasi, kreatif, dan pemanfaatan TIK sehingga perangkat yang dihasilkan mampu memberikan dampak untuk kemandirian dan kecerdasan masyarakat Indonesia. Produk atau karya tidak dibatasi pada salah satu platform.

b. Persyaratan Khusus

1. Setiap 1 (satu) tim peserta terdiri dari maksimum 3 orang mahasiswa (1 Ketua tim, 2 Anggota)
2. Peserta wajib melakukan pendaftaran/registrasi <http://www.bsinatcom.id>
3. Karya yang diikutsertakan merupakan karya orisinal, tidak mengandung plagiarisme, belum pernah dipublikasikan, belum pernah mendapatkan juara pada kompetisi sebelumnya yang dibuktikan dengan surat pernyataan orisinalitas karya. Template dapat diunduh pada laman <http://www.bsinatcom.id>
4. Kreasi dan karya yang diikutsertakan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku – agama – ras – antar golongan), radikalisme, dan asusila.
5. Semua kegiatan kompetisi (presentasi dan non presentasi) pada babak final dilaksanakan secara daring dan dimungkinkan terbuka untuk umum.

c. Mekanisme Pendaftaran TIM

Peserta mempersiapkan dokumen:

1. Mempersiapkan data tim: Ketua, Anggota 1, Anggota 2. Template dapat diunduh pada laman <http://www.bsinatcom.id> pada menu Pendaftaran Kompetisi
2. Upload dokumen tersebut melalui laman <http://www.bsinatcom.id> pada menu Pendaftaran Kompetisi

d. Mekanisme Kompetisi

Kompetisi Software Development dilaksanakan dalam dua babak, yaitu babak penyisihan dan babak final.

1) Babak Penyisihan

Babak penyisihan yang harus dikumpulkan adalah video dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Video mewakili gambaran proses perancangan perangkat lunak (detail video disesuaikan dengan kriteria penilaian babak penyisihan) serta demonstrasi aplikasinya

- b. Karya/aplikasi diperbolehkan untuk dijalankan menggunakan emulator lalu direkam menggunakan perangkat lunak *screen recording* seperti Camstudio, Camtasia, dan sebagainya
- c. Demonstrasi juga diperbolehkan menggunakan *device* asli sehingga perekaman dilakukan dengan menggunakan kamera
- d. Durasi video dibatasi maksimal 5 menit
- e. Materi video wajib diselaraskan dengan point-point penilaian.
- f. Video diunggah ke situs YouTube dan tambahkan deskripsi singkat aplikasinya, data tim, hastag: #sinergimembangunnegeri, #kuliahbsiaja, #bsinationalcompetition
- g. Batas unggah link video
Peserta wajib mengunggah link youtube melalui laman <http://www.bsinatcom.id>, 15 Januari – 25 April 2023 pada fitur Unggah Karya.
- h. Pengumuman Finalis
Penjurian babak penyisihan yang dilaksanakan pada tanggal 01 - 5 Mei 2023. 5 (lima) tim yang lolos babak final akan diumumkan pada pengumuman finalis tanggal 10 Mei 2023 melalui laman <http://www.bsinatcom.id> dan media sosial Universitas BSI

2). Babak Final

Babak final dilaksanakan pada tanggal 17 - 19 Mei 2023 dengan ketentuan berikut:

1. Tim wajib melakukan pendaftaran ulang kepesertaan ke babak final pada tanggal 10 - 14 Mei 2023 melalui laman <http://www.bsinatcom.id>. Pada saat melakukan pendaftaran ulang, masing-masing tim wajib mengunggah proposal Software Development dengan sistematika sebagai berikut:
 - A. Judul>Nama Perangkat Lunak
 - B. Latar Belakang Ide Perangkat Lunak
 - C. Tujuan dan Manfaat Dikembangkannya Perangkat Lunak
 - D. Batasan Perangkat Lunak yang Dikembangkan
 - E. Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak
 - F. Implementasi Perangkat Lunak

Ketentuan proposal sebagai berikut:

1. Proposal perangkat lunak yang diajukan merupakan ide orisinal dengan tidak menjiplak perangkat lunak yang sudah ada (baik yang telah dikembangkan oleh tim maupun orang lain).
2. Proposal perangkat lunak harus bisa direalisasikan menjadi bentuk aplikasi yang memiliki unsur inovatif, kreatif, dan imajinatif.
3. Proposal perangkat lunak tidak mengandung unsur-unsur yang melanggar atau menghina SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan).
4. Proposal diharapkan menjelaskan kelebihan perangkat lunak yang dikembangkan dari sudut pandang seluruh kriteria penilaian dan juga kelebihannya jika dibandingkan dengan perangkat lunak lain yang serupa.
5. Proposal disusun maksimal 30 halaman (total) termasuk lampiran dan kelengkapan lainnya

2. Tim wajib mengikuti *technical meeting* babak final pada tanggal 15 Mei 2023. Undangan akan disampaikan melalui email masing-masing ketua tim

a. Kriteria Penilaian

1. Kriteria penilaian pada babak Penyisihan:

No	Kriteria	Bobot
1	Aspek inovasi	20%
2	Dampak yang diharapkan melalui penggunaan perangkat lunak terhadap pengguna atau masyarakat (lingkungan sekitar pengguna) dan potensi <i>sustainability</i> -nya.	20%
3	Desain antarmuka perangkat lunak, kemampuan untuk digunakan (<i>usability</i>), dan pengalaman pengguna (<i>user experience</i>) dalam menggunakan perangkat lunak	20%
4	Pengembangan perangkat lunak yang mengikuti metodologi pengembangan perangkat lunak yang baik	20%
5	Kesesuaian ide dengan perangkat lunak yang dibuat	10%
6	Urgensi masalah yang diangkat sebagai tema perangkat lunak	10%

2. Kriteria Penilaian Babak Final (5 Tim Terbaik):

No	Kriteria	Bobot
1	Penilaian kemampuan presentasi Finalis diharuskan melakukan presentasi di depan juri selama 25 menit dilanjutkan dengan tanya jawab kepada juri.	50%
2	Penilaian tantangan juri Kecakapan/ kemampuan finalis dalam mewujudkan tantangan yang diberikan juri berdasar pada perangkat lunak yang didemokan.	50%

b. Time Line kompetisi

1. Sosialisasi Kompetisi : 15 Januari - 28 Februari 2023

- | | |
|--|------------------------------|
| 2. Pendaftaran TIM | : 15 Januari - 10 April 2023 |
| 3. Unggah Karya Kompetisi | : 15 Januari – 25 April 2023 |
| 4. Masa Penjurian Penyisihan | : 1 - 5 Mei 2023 |
| 5. Pengumuman Finalis | : 10 Mei 2023 |
| 6. Pendaftaran Ulang Babak Final dan Unggah Proposal | : 10-14 Mei 2023 |
| 7. Technical Meeting | : 15 Mei 2023 |
| 8. Babak final | : 17-19 Mei 2023 |
| 9. Awarding Ceremony | : 6-7 Juni 2023 |

c. Pelanggaran

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

3.2. Accounting Application Competition

a. Deskripsi

Kompetisi BSI Accounting Application merupakan kompetisi Nasional pada bidang Akuntansi khususnya pemahaman dalam akuntansi dasar dan implementasi aplikasi akuntansi. Peserta yang mengikuti kompetisi ini dituntut untuk menjelaskan data akuntansi mulai dari pembuatan database baru, setup master, input transaksi pada modul persediaan, pembelian, penjualan, kas dan bank, buku besar sampai dengan menampilkan laporan keuangan dan menampilkan analisa bisnis yang diaplikasikan kedalam sebuah program Zahir Accounting Versi 6.

b. Persyaratan

1. Setiap 1 (satu) tim peserta terdiri dari maksimum 3 orang mahasiswa (1 Ketua tim, 2 Anggota)
2. Peserta wajib melakukan pendaftaran/registrasi <http://www.bsinatcom.id>
3. Semua kegiatan kompetisi (presentasi dan non presentasi) pada babak final dilaksanakan secara daring dan terbuka untuk umum

c. Mekanisme pendaftaran tim

Peserta mempersiapkan dokumen:

1. Mempersiapkan data tim: Ketua, Anggota 1, Anggota 2. Template dapat diunduh pada laman <http://www.bsinatcom.id> dan data dosen pembimbing
2. Mempersiapkan Surat tugas dari perguruan tinggi untuk mengikuti kompetisi
3. Kartu Tanda Mahasiswa (JPEG)
4. Foto ukuran 4x6 max size 2 MB
5. Upload dokumen tersebut melalui link <http://www.bsinatcom.id>

d. Mekanisme Kompetisi

- 1). Babak Penyisihan
 - a) Ujian menggunakan platform aplikasi zahir mobile. Petunjuk teknis pelaksanaan pengerjaan ujian online dapat diunduh pada laman <http://www.bsinatcom.id>
 - b) Jumlah soal ujian 100 soal pilihan ganda dengan waktu pengerjaan maksimal 60 menit

- c) Soal yang diujikan berupa pengetahuan akuntansi dan Zahir Accounting
- d) Peserta akan tergabung dalam grup WA yang dibuat oleh Panitia
- e) Pelaksanaan ujian dilaksanakan secara online pada 1 s.d 5 Mei 2023 jam 09.00-11.00 WIB.
- e) 5 (lima) tim masuk babak final berdasarkan nilai tertinggi dan waktu tercepat dalam menjawab soal.

2). Babak Final

Babak final dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2023 dengan ketentuan berikut:

- a. Tim finalis melakukan pendaftaran ulang untuk kepesertaan pada Babak Final tanggal 10-14 Mei 2023 dan wajib mengikuti Technical Meeting Babak Final dilaksanakan pada 15 Mei 2023.
- b. Tim finalis mengerjakan penyelesaian kasus perusahaan menggunakan Aplikasi Zahir Versi 6 dalam waktu maksimal 60 menit dengan output berupa laporan keuangan dan dipresentasikan di hadapan juri.
- c. Soal dipersiapkan oleh panitia
- d. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian pada babak Final (5 Tim Terbaik):

No	Kriteria	Bobot
1	Data Akun	15%
2	Setup Awal	15%
3	Neraca	10%
4	Laporan Laba/Rugi	10%
5	Laporan Arus Kas	10%
6	Prosedur Input	15%
7	Analisa Laporan Keuangan	15%
8	Tanya Jawab	10%
Total		100%

e. Time Line kompetisi

Sosialisasi Kompetisi	: 15 Januari - 28 Februari 2023
Pendaftaran TIM	: 15 Januari - 10 April 2023
Masa Penjurian / Kurasi karya	: 1 - 5 Mei 2023
Pendaftaran Ulang Finalis	: 10-14 Mei 2023
Technical Meeting	: 15 Mei 2023
Final	: 17-19 Mei 2023
Awarding Ceremony	: 6-7 Juni 2023

f. Pelanggaran

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

3.3. Story Telling Competition

a. Deskripsi

Story Telling Competition merupakan kompetisi dimana peserta menggunakan kemampuan mereka untuk menggunakan bahasa, vokalisasi, gerakan fisik dan gestur untuk mengungkapkan atau menginterpretasikan elemen dan gambar dari sebuah cerita kepada audiens yang spesifik dan langsung, sehingga audiens dapat memiliki citra visual dan detail untuk menyelesaikan dan membuat cerita bersama

b. Persyaratan

- (1) Peserta merupakan mahasiswa baru aktif S1/Diploma minimal semester 1 (bukan *transfer/pindahan*) Perguruan Tinggi di Indonesia yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM).
- (2) Lomba dilaksanakan secara individual, setiap peserta hanya diperbolehkan mengirim maksimal 1 (satu) karya.
- (3) Bahasa yang digunakan dalam *story telling* adalah Bahasa Inggris.
- (4) Peserta membuat naskah *story telling* sesuai tema yang sudah ditentukan, naskah merupakan karya orisinal peserta yang dibuktikan dengan surat pernyataan orisinalitas karya.
- (5) Penyampaian *story telling* dilakukan dengan membuat video.
- (6) Format video *story telling*
 - i. Format video adalah .mp4
 - ii. Durasi video selama 3-5 menit
 - iii. Rasio 16 : 9 dengan resolusi minimal 480p
 - iv. Mencantumkan logo Perguruan Tinggi masing-masing.
 - v. Boleh menambahkan latar belakang suara/*backsound*, apabila *backsound* memiliki hak cipta, maka wajib mencantumkan pemilik karya.
- (7) Video diunggah ke dalam *Google Drive* masing-masing dalam bentuk .mp4 dengan format nama file:
“StoryTellingUBSI_Nama_Instansi_Judul Story Telling”
- (8) Naskah *story telling*, surat pernyataan orisinalitas karya dan KTM dijadikan satu dalam folder rar/zip dan diunggah bersama link video *google drive* (point 7) melalui laman

c. Mekanisme Pendaftaran

- 1) Peserta mendaftar secara online melalui tautan link: bsinatcom@bsi.ac.id
- 2) Peserta akan memperoleh informasi terkait dengan status pendaftarannya
- 3) Peserta wajib menyiapkan 1 buah video berisi rekaman yang diunggah ke dalam *Google Drive* masing-masing dalam bentuk .mp4 dengan format nama file:
“StoryTellingUBSI_Nama_Instansi_Judul Story Telling”
- 4) Naskah *story telling*, surat pernyataan orisinalitas karya dan KTM dijadikan satu dalam folder rar/zip dan diunggah bersama link video *google drive* (point 7) melalui laman bsinatcom@bsi.ac.id

d. Mekanisme Kompetisi

A. Tahap Penyisihan

- 1) Tahap penyisihan dilaksanakan pada tanggal 1 – 5 Mei 2023;
- 2) Pada tahap penyisihan peserta mengirimkan video berkisah sesuai dengan ruang lingkup lomba yang telah ditetapkan;
- 3) Durasi video maksimal 5 menit dan dikirim melalui website secara fill in;
Penilaian pada tahap penyisihan berdasarkan video yang dikirimkan oleh peserta;
- 4) Tahap penyisihan akan menghasilkan 30 peserta dengan score tertinggi yang akan masuk ke tahap semi final

B. Tahap Semi Final

- 1) Seleksi dilaksanakan secara daring mulai tanggal 10 – 14 Mei 2023;
- 2) Tahap semi final akan menghasilkan 10 peserta terpilih untuk melaju ke tahap final.

C. Tahap Final

- 1) Seleksi tahap final dilaksanakan secara daring mulai dari tanggal 17 – 19 Mei 2023;
- 2) Tahap ini merupakan tahap puncak yang mempertemukan 10 peserta terbaik untuk memilih juara 1, 2, 3 dan juara favorit.

e. Kriteria Penilaian

No	Indikator	Kriteria	Bobot
1	<i>Method</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Stating the title</i> 2. <i>Organizing the content of the story</i> 3. <i>Using the accurate grammar and pronunciation</i> 4. <i>Illustrating the value of the story</i> 	40%
2	<i>Manner</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Demonstrating body language/gesture</i> 2. <i>Speaking clearly using appropriate vocabulary and information</i> 3. <i>Mastery of content</i> 	40%
3	<i>Time</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Narrating the story within the appointed time (3-5 minutes)</i> 	20%

f. Timeline Kompetisi

1. Sosialisasi Kompetisi : 15 Januari - 28 Februari 2023
2. Pendaftaran Peserta : 15 Januari - 10 April 2023
3. Unggah karya : 15 Januari - 25 April 2023
4. Masa Penjurian : 1 - 5 Mei 2023
5. Pengumuman finalis : 10 Mei 2023
6. Technical meeting : 15 Mei 2023

7. Babak Final : 17-19 Mei 2023
8. Awarding Ceremony : 6-7 Juni 2023

g. Pelanggaran

Panitia berhak untuk mendiskualifikasi peserta dari kompetisi ini apabila peserta tidak mematuhi ketentuan yang diberikan.

3.4. Kompetisi Penulisan Artikel Populer

a. Deskripsi Kompetisi

Kompetisi Artikel Populer merupakan suatu kompetisi penulisan yang berbentuk ide atau gagasan untuk mengembangkan daya analisis mahasiswa terhadap permasalahan yang aktual.

b. Persyaratan Khusus

1. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesuai Pedoman Pergelaran Inovasi dan Kompetisi Mahasiswa Indonesia (PIKMI) 2022
2. Peserta terdiri dari perorangan atau individu
3. Tema Artikel adalah “Kreativitas dan Inovasi Digital Generasi Milenial dalam Bidang Ekonomi dan Bisnis
4. Peserta wajib melakukan pendaftaran di <http://www.bsinatcom.id>
5. Peserta Tidak dikenakan Biaya

c. Mekanisme Pendaftaran

Peserta mempersiapkan dokumen:

1. Kartu Tanda Mahasiswa (JPEG)
2. Foto ukuran 4x6 max size 2 MB
3. Mempersiapkan data dosen pembimbing
4. Surat tugas dari perguruan tinggi untuk mengikuti kompetisi
5. Surat Pernyataan Bahwa Karya Artikel populer merupakan hasil karya orisinal, bukan hasil plagiat / saduran / terjemahan dari karya lain, belum pernah dipublikasikan di media mana pun, dan belum pernah diikuti dalam kompetisi sejenis.
6. File Karya Artikel Populer sesuai tema yang dipilih dan yang sudah sesuai mekanisme dalam bentuk PDF
7. Upload Dokumen tersebut melalui link <http://www.bsinatcom.id>

d. Mekanisme Kompetisi

1. Peserta mengirimkan artikel populer berupa: Softcopy dengan format pdf yang disertai identitas diri (nama, nim, asal universitas, dan contact person peserta).
2. Untuk Penamaan File dengan format: Jenis Lomba_nama_asal Universitas, Contoh nama file : Artikel Populer_Edi Wijaya_Universitas BSI
3. Penulisan nama mahasiswa peserta wajib menggunakan nama lengkap tanpa disingkat.
4. Ketentuan Penulisan
 - a) Artikel populer merupakan hasil karya orisinal, bukan hasil plagiat / saduran / terjemahan dari karya lain, belum pernah dipublikasikan di media mana pun, dan belum pernah diikuti dalam kompetisi sejenis.
 - b) Artikel populer yang diikutsertakan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku

- agama – ras – antar golongan), radikalisme, asusila dan plagiarisme)
- c) Isi artikel populer harus sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
- d) Artikel populer ditulis dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai EYD.
- e) Format Tulisan : Ukuran kertas kuarto (A4), Font: Times New Roman (12), Spasi 1,5, Margin: Left 4 cm, Top 4cm, Right 3 cm, Bottom 3 cm , Panjang artikel : 500-1500 kata
- f) Format Halaman Depan
 - 1) Cover
 - i. Judul diketik dengan huruf besar (kapital), hendaknya ekspresif, sesuai dan tepat dengan masalah yang ditulis
 - ii. Nama dan NIM penulis ditulis dengan jelas.
 - iii. Perguruan Tinggi dan kota asal ditulis dengan jelas
 - iv. Tahun penulisan.
 - 2) Kata pengantar dari penulis
- 5. Mekanisme Penjurian
 - a) Dewan Juri akan menilai artikel populer dan menentukan 3 karya terbaik
 - b) Proses penjurian tahap seleksi dilakukan secara adil, jujur, dan objektif di mana para dewan juri tidak mengetahui identitas pengirim artikel populer
 - c) Keputusan Dewan Juri **TIDAK BISA DIGANGGU GUGAT**
 - d) Apabila terdapat informasi tambahan maka akan diberitahukan kepada peserta melalui website <http://www.bsinatcom.id>
 - e) Panitia berhak mendiskualifikasi artikel populer yang tidak sesuai dengan format yang telah ditentukan panitia.

e. Kriteria Penilaian Kompetisi

No	Kriteria Penilaian	Nilai (%)
1	Orisinalitas	15
2	Format Penulisan & Penggunaan Bahasa	20
3	Inovasi gagasan & Ketajaman analisis	40
4	Manfaat & urgensi solusi	15
5	Kesimpulan	10
	Total	100

f. Time Line kompetisi

Sosialisasi Kompetisi	: 15 Januari - 28 Februari 2023
Pendaftaran Peserta	: 15 Januari - 10 April 2023
Unggah Karya Kompetisi	: 15 Januari - 25 April 2023
Masa Penjurian / Kurasi karya	: 1 - 5 Mei 2023
Awarding Ceremony	: 6-7 Juni 2023

g. Pelanggaran

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

3.5. Kompetisi Wirausaha

a. Deskripsi Kompetisi

Kompetisi “Kompetisi Wirausaha” merupakan kompetisi yang dilaksanakan untuk mahasiswa setingkat S1 atau D3 dari perguruan tinggi di seluruh Indonesia, untuk mewujudkan Mahasiswa Indonesia menjadi seorang entrepreneur. BSI startup sebagai wadah yang membuka kesempatan bagi mahasiswa di seluruh Indonesia yang memiliki usaha dan ingin merintis Usaha. Kompetisi yang menggali jiwa entrepreneur yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan sesuatu untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat. Kemampuan yang inovatif dan kreatif secara riil tercermin dalam kemampuan dan kemauan untuk membuka usaha (startup) kemampuan untuk mengerjakan sesuatu yang baru (creative), kemauan dan kemampuan untuk mencari peluang (opportunity), kemampuan dan keberanian untuk menanggung risiko (risk bearing), dan kemampuan untuk mengembangkan ide dan mengelola sumber daya yang dimiliki. Penggunaan teknologi komunikasi dan informasi yang positif dan sesuai dengan budaya Indonesia.

b. Tujuan

1. Menggali jiwa kewirausahaan mahasiswa
2. Memotivasi terbentuknya wirausahawan muda
3. Melatih ketrampilan wirausaha
4. Mempersiapkan wirausahawan baru

c. Persyaratan Khusus

1. Peserta terdiri dari kelompok mahasiswa atau tim yang terdiri dari 3 sd 10 orang
2. Memiliki usaha yang dikelola sendiri oleh kelompok mahasiswa
3. Setiap mahasiswa hanya boleh terdaftar sebagai ketua atau anggota pada satu kelompok

d. Mekanisme Pendaftaran

Peserta mempersiapkan dokumen:

1. Mempersiapkan data tim: Ketua, Anggota 1, Anggota 2. Template dapat diunduh pada laman <http://www.bsinatcom.id> pada menu Pendaftaran Kompetisi
2. Upload dokumen tersebut melalui laman <http://www.bsinatcom.id> pada menu pendaftaran Kompetisi

d. Mekanisme Kompetisi

1. Setiap kelompok usaha membuat dan mengunggah profil usaha sesuai dengan kriteria/tema usaha

2. Ada dua dokumen utama yang harus diunggah untuk lomba yaitu: a) Proposal Usaha, b) Profil Usaha
3. Bila usaha masih dalam rintisan, profil usaha tetap dibuat dengan laporan keuangan berupa estimasi keuangan.
4. Unggah proposal usaha & profil usaha pada laman website <http://www.bsinatcom.id>
5. Seluruh proposal lomba dilengkapi profil usaha yang diterima oleh panitia akan diseleksi berdasarkan kriteria penilaian dan dipilih 5 (Lima) judul proposal usaha terbaik untuk menjadi finalis, yang nantinya akan mempresentasikan inovasi usaha.
6. Profil usaha disertai dengan caption dan wajib memberikan *hashtag*, #kuliahbsiaja, #BSIPIKMI2023
7. Peserta dapat menggunakan template proposal diunduh pada link: [s.id/template_wirausaha_PIKMI](https://www.bsinatcom.id/template_wirausaha_PIKMI)
8. Jika usaha terpilih menjadi pemenang, atas kesepakatan bersama peserta dan penyelenggara, profil usaha dapat digunakan oleh penyelenggara kompetisi untuk kepentingan publikasi.
9. Seluruh finalis diberikan kesempatan untuk mengikuti pameran produk Inovasi di acara Diginofest pada tanggal 6-7 Juni 2023 yang bertempat di gedung Smesco, Jl. Gatot Subroto Kav.94 Pancoran, Jakarta Selatan.

Tema Usaha

- Usaha Kuliner (UKU)
- Usaha Fashion (UFA)
- Usaha Otomotif (UTO)
- Usaha Agriusaha (UAG)
- Usaha Kecantikan (UKE)
- Usaha Tour & Travel (UTT)
- Usaha Produk Kreatif (UPK)
- Usaha Event Organizer (UEO)
- Usaha Teknologi Terapan (UTT)
- Usaha Pendidikan/Pelatihan (UPP)
- Usaha Pertenakan/Budidaya (UPB)
- Usaha Teknologi Start-up Digital (UTS)

e. Kriteria Penilaian

1. Penilaian Seleksi Proposal (Penyisihan)

No	Kriteria	Bobot
1	Produk Barang/Jasa a. Kreativitas b. Inovasi	25%
2	Deskripsi Usaha: a. Bahan baku/sumber b. Proses produksi c. Mitra usaha	15%
3	Pemasaran: a. Jangkauan pasar b. Strategi Pemasaran	20%

4	Keuangan: a. <i>Cash flow</i> b. Pertumbuhan dan keuntungan rata-rata per bulan	20%
5	Potensi Pengembangan Usaha	20%

2. Penilaian Seleksi Presentasi (Final)

No	Kriteria	Bobot
1	Produk Barang/Jasa c. Kreativitas d. Inovasi	20%
2	Deskripsi Usaha: d. Bahan baku/sumber e. Proses produksi f. Mitra usaha	10%
3	Pemasaran: c. Jangkauan pasar d. Strategi Pemasaran	15%
4	Keuangan: c. <i>Cash flow</i> d. Pertumbuhan dan keuntungan rata-rata per bulan	15%
5	Potensi Pengembangan Usaha	10%
6	Presentation dan Teamwork a. Sikap dan penampilan tim b. Tampilan presentasi	30%

f. Timeline Kompetisi

1. Sosialisasi Kompetisi	: 15 Januari - 28 Februari 2023
2. Pendaftaran TIM	: 15 Januari - 10 April 2023
3. Unggah karya	: 15 Januari - 25 April 2023
4. Masa Penjurian / Kurasi karya	: 1 - 5 Mei 2023
5. Pengumuman finalis	: 10 Mei 2023
6. Technical meeting	: 15 Mei 2023
7. Babak Final	: 17-19 Mei 2023
8. Awarding Ceremony	: 6-7 Juni 2023

g. Pelanggaran

Keputusan dewan juri tidak dapat di ganggu gugat serta bersifat mutlak dan mengikat. Setiap pelanggaran yang tidak sesuai dengan ketentuan selama mengikuti kompetisi akan menyebabkan peserta dinyatakan diskualifikasi.

3.6. Kompetisi Film Pendek

a. Deskripsi

Lomba Film Pendek (Fiksi dan Dokumenter) merupakan lomba kreativitas mahasiswa perguruan tinggi negeri dan swasta dalam melahirkan karya audio visual. Melalui media film pendek, mahasiswa dapat memberikan kritikan, masukan, solusi, dan berbagi padangan terhadap kondisi Indonesia saat ini dan kedepannya. Selain itu mahasiswa juga dapat memiliki jiwa kompetitif dalam memajukan Indonesia dengan sajian film pendek yang memiliki pesan positif kepada penonton. Lomba HUT BSI ke-35 memberikan kesempatan bagi seluruh mahasiswa Indonesia untuk berkontribusi memajukan Indonesia dengan mengembangkan dan mewujudkan ide kreatif ke dalam media film dengan tema “Kreasi dan Inovasi di Bidang Media Creative dan Bahasa dalam Era Digital”

b. Persyaratan

- Perguruan tinggi peserta terdaftar pada laman PD DIKTI (<https://pddikti.kemdikbud.go.id>) dan yang berada di bawah lingkup Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Peserta adalah mahasiswa aktif yang terdaftar pada perguruan tinggi dan terdaftar pada laman PDDIKTI (<https://pddikti.kemdikbud.go.id>)
- Peserta membentuk tim produksi yang terdiri dari Produser, Sutradara, Penulis Naskah, Kameramen, dan Editor.
- Peserta diperbolehkan mengirimkan film pendek sesuai tema dengan minimal tahun produksi pada 2020
- Peserta diperbolehkan mengirimkan lebih dari 1 film pendek.
- Karya film bersifat orisinal, dan dibuktikan dengan mengisi lembar pernyataan originalitas karya.
- Karya film yang diikutsertakan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku – agama – ras – antar golongan), radikalisme, asusila, dan plagiarisme.
- Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesuai Buku Panduan Lomba

Ketentuan Lomba

- Genre Film: Fiksi dan Dokumenter
 - **Format: MP4**
 - **Kualitas: FHD (1080p)**
 - **Durasi: 5 – 15 menit (Termasuk opening dan credit title)**
- Melampirkan desain produksi (Terlampir contoh desain produksi)
- Hasil karya film pendek diupload di media YouTube.
- Pengiriman karya melalui link pengiriman yang berisi informasi tim produksi, surat pernyataan keaslian karya, desain produksi, dan link film pendek.
- Backsound, musik/lagu, dan materi pendukung lainnya (foto, grafis & lain-lain) yang menjadi konten dalam film tidak melanggar hak cipta serta tidak mengandung unsur promosi, SARA, kekerasan, dan pornografi.
- Jika dikemudian hari ditemukan bukti bahwa karya pemenang diragukan keasliannya, maka penyelenggara berhak membatalkan dan menarik penghargaan/hadiah yang sudah diberikan.

- Jika dikemudian hari terdapat gugatan hak cipta dari pihak ketiga, pihak panitia tidak bertanggung jawab atas hal tersebut, panitia akan berasumsi bahwa seluruh video yang diikutsertakan merupakan karya orisinil peserta.
- Khusus untuk kepentingan publikasi, penyelenggara memiliki hak siar dan dapat menggunakan materi foto dan/atau video karya peserta, sebagian maupun utuh.
- Hak cipta karya tetap menjadi milik peserta.

c. Mekanisme pendaftaran tim

Pendaftaran disesuaikan dengan waktu pendaftaran PIKMI

d. Mekanisme Kompetisi

- 1). Babak Penyisihan
- 2). Babak Final

e. Kriteria Penilaian

- Kesesuaian desain produksi dan karya dengan tema lomba (50%)
- Teknik produksi karya (30%)
- Kedalaman Pesan (20%)

f. Time Line kompetisi

1. Sosialisasi Kompetisi : 15 Januari - 28 Februari 2023
2. Pendaftaran TIM : 15 Januari - 10 April 2023
3. Unggah karya : 15 Januari - 25 April 2023
4. Masa Penjurian / Kurasi karya : 1 - 5 Mei 2023
5. Pengumuman finalis : 10 Mei 2023
6. Technical meeting : 15 Mei 2023
7. Babak Final : 26 Mei 2023
8. Awarding Ceremony : 6-7 Juni 2023

g. Pelanggaran

- Jika dikemudian hari ditemukan bukti bahwa karya pemenang diragukan keasliannya, maka penyelenggara berhak membatalkan dan menarik penghargaan/hadiah yang sudah diberikan.
- Jika dikemudian hari terdapat gugatan hak cipta dari pihak ketiga, pihak panitia tidak bertanggung jawab atas hal tersebut, panitia akan berasumsi bahwa seluruh video yang diikutsertakan merupakan karya orisinil peserta

BAB IV PENUTUP

Penyelenggaraan Pergelaran Inovasi dan Kreativitas Mahasiswa Indonesia (PIKMI) 2023 dalam rangka HUT Universitas Bina Sarana Informatika yang ke-35 ini pada dasarnya bertujuan sebagai salah satu upaya Universitas Bina Sarana Informatika dalam menciptakan prestasi mahasiswa melalui pengembangan kegiatan berupa kompetisi akademik di lingkungan perguruan tinggi di Indonesia.

Melalui pedoman ini, diharapkan dapat menjadi acuan bagi duta kompetisi, panitia dan institusi dalam mendukung semua jenis kompetisi yang diselenggarakan. Bagi duta kompetisi ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mempersiapkan diri dalam menyelenggarakan kompetisi. Bagi panitia, pedoman ini dapat menjadi acuan penyelenggara kegiatan kompetisi. Bagi institusi, pedoman ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam memberikan dukungan baik secara materiil maupun spiritual. Bagi perguruan tinggi baik negeri dan swasta pedoman ini dapat menjadi acuan dalam mendukung dan mengikuti kompetisi.