



**Artificial  
Intelligence  
Competition  
2021**

# **PETUNJUK TEKNIS**

*Peran Artificial Intelligence dalam  
Kehidupan Sehari-hari*



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**  
YOGYAKARTA

**Panitia Penyelenggara:**  
**Fakultas Teknologi Informasi**  
Universitas Mercu Buana Yogyakarta



## PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN AIC 2021

Peran Artificial Intelligence dalam Kehidupan Sehari-hari  
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

### DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	2
A. Penjelasan Umum .....	3
B. Ketentuan Peserta.....	3
C. Hadiah Pemenang.....	4
D. Timeline .....	4
E. Prosedur Pendaftaran .....	5
F. Peraturan Lomba.....	6
G. Mekanisme Lomba .....	7
1) Babak I (Proposal) .....	7
2) Babak II.....	8
3) Babak III /Semi-Final.....	9
4) Babak Final .....	10
H. Sistem Penilaian.....	11
1) Babak I.....	11
2) Babak II.....	11
3) Babak III / Semi Final .....	11
4) Babak Final .....	11
I. Ketentuan Lolos.....	12
J. Ketentuan Diskualifikasi .....	13
K. Narahubung.....	13



## **Petunjuk Teknis Lomba**

### **A. Penjelasan Umum**

Buku ini berisikan teknis terkait dengan pelaksanaan lomba AIC 2021 yang diadakan oleh Fakultas Teknologi Informasi Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Tantangan dalam lomba ini berupa penerapan *Artificial Intelligence* yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari baik pada platform *Internet of Things (IoT)*, *mobile applications*, *web-based applications* ataupun *desktop applications*.

Lomba ini diperuntukkan bagi para Mahasiswa dan siswa SMA, SMK dan sederajat di seluruh Indonesia. Peserta berkompetisi dalam bentuk tim yang beranggotakan minimal dua orang dan maksimal tiga orang.

### **B. Ketentuan Peserta**

Ketentuan umum peserta Lomba ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta merupakan siswa aktif SMA, SMK dan sederajat dan mahasiswa aktif yang terdaftar di Indonesia.
2. Setiap tim hanya terdiri dari 2-3 orang yang berasal dari sekolah yang sama.
3. Setiap peserta hanya boleh bergabung dalam satu tim pada AIC 2021.
4. Setiap peserta harus menyelesaikan administrasi pendaftaran paling lambat pada tanggal 31 September 2021.
5. Adapun biaya pendaftaran untuk AIC 2021 adalah sebesar Rp. 125.000,00
6. Pendaftaran yang sah hanya melalui website resmi <https://aic.fti.mercubuana-yogya.ac.id>
7. Panitia berhak untuk mendiskualifikasi peserta yang melakukan pelanggaran.
8. Anggota tim yang terdaftar tidak dapat digantikan dengan alasan apapun.
9. Informasi terbaru terkait perlombaan dapat diakses melalui website dan media sosial AIC 2021



## PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN AIC 2021

Peran Artificial Intelligence dalam Kehidupan Sehari-hari  
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

### C. Hadiah Pemenang

Peringkat	Hadiah
<b>Juara I</b>	Uang tunai Rp.3.000.000,00
<b>Juara II</b>	Uang tunai Rp.2.000.000,00
<b>Juara III</b>	Uang tunai Rp.1.500.000,00

### D. Timeline

No.	Kegiatan	Waktu
1	Pendaftaran	12 Juli–30 September 2021
2	Babak I: Pengumpulan Proposal Lomba	12 Juli–30 September 2021
3	Pengumuman Hasil Babak I	7 Oktober 2021
4	Babak II: Pengumpulan Video	8 - 15 Oktober 2021
5	Pengumuman Hasil Babak II	20 Oktober 2021
6	Babak III (Semi-Final): Pengumpulan Aplikasi	20 - 29 Oktober 2021
7	Pengumuman Hasil Babak III	1 November 2021
8	Babak Final: Presentasi dan Pengumuman Juara I, II, dan III	09 November 2021



## PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN AIC 2021

Peran Artificial Intelligence dalam Kehidupan Sehari-hari  
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

### E. Prosedur Pendaftaran

1. Calon peserta lomba melakukan pendaftaran hanya melalui website resmi AIC 2021 <https://aic.fti.mercubuana-yogya.ac.id> pada periode pendaftaran sampai dengan 30 September 2021
2. Isi formulir pendaftaran yang tersedia dengan lengkap dan benar sesuai identitas.
3. Melakukan biaya pendaftaran sebesar Rp. 125.000,00 melalui bank BNI Yayasan Wangsa Manggala No Rek: 4260000424.
4. Calon peserta yang telah mengisi data pendaftaran, akan diverifikasi oleh panitia yang kemudian akan menjadi peserta resmi AIC 2021. Jika dalam waktu 24 jam belum mendapatkan verifikasi oleh panitia, dapat menghubungi Narahubung yang tertera dalam panduan ini.



## F. Peraturan Lomba

1. Ide dan karya yang diikutsertakan dalam kompetisi AIC 2021 adalah **orisinil** dan **belum pernah** menjadi juara dalam kompetisi manapun.
2. Karya yang diikutsertakan harus sesuai tema AIC 2021 yaitu “**Peran Artificial Intelligence dalam kehidupan Sehari-hari**”, dimana karya dapat memberikan terobosan- terobosan dalam pemanfaatan **Artificial Intelligence** di kehidupan sehari-hari, diantaranya:
  - a. Pertanian.
  - b. Ekonomi
  - c. Psikologi
  - d. Pendidikan
  - e. Teknologi Informasi dan Komunikasi
  - f. Kesehatan
  - g. UMKM
  - h. Dan lain-lain
3. Karya yang dilombakan **harus** menerapkan **Artificial Intelligence**.
4. Hak atas Kekayaan Intelektual atas karya yang dilombakan tetap menjadi milik peserta.
5. Karya **TIDAK** mengandung unsur **SARA** (Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan), **pornografi**, maupun **kekerasan**.



## PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN AIC 2021

Peran Artificial Intelligence dalam Kehidupan Sehari-hari  
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

### G. Mekanisme Lomba

Lomba AIC 2021 memiliki 4 (empat) tahapan dengan model SISTEM GUGUR sebagai berikut.

#### 1) Babak I (Proposal)

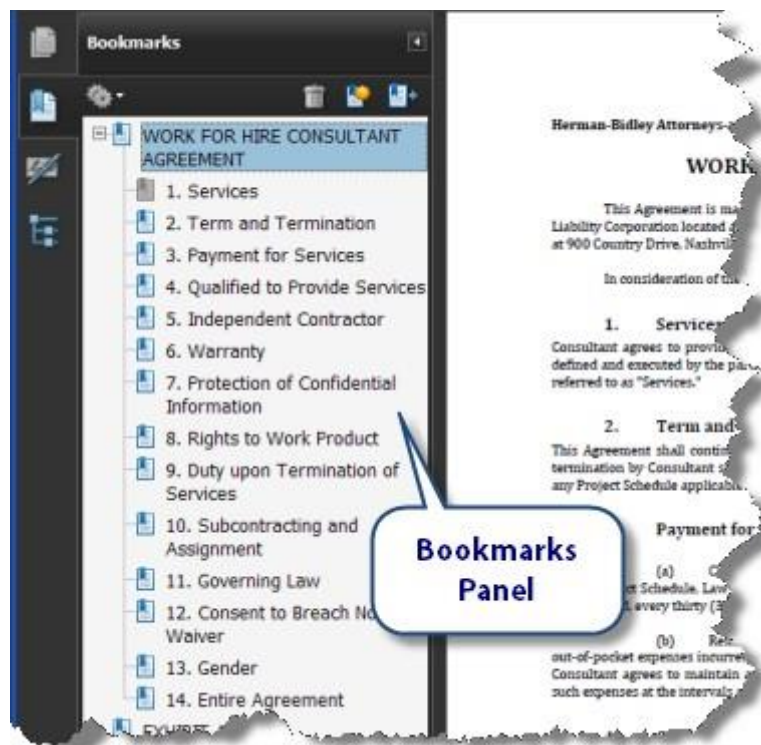
Pada tahap ini peserta harus mengirimkan proposal yang menjelaskan tentang karya yang akan dilombakan. Persyaratan teknis proposal adalah sebagai berikut.

1. Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan Kaidah SPOK dan PUEBI.
2. Proposal dibuat semenarik mungkin untuk dibaca dan dapat menyampaikan maksud dari ide karya yang akan dilombakan dengan baik.
3. Format penulisan proposal bebas atau tidak ada ketentuan (*template*) khusus, namun minimal harus terdapat beberapa informasi sebagai berikut.
  - a. Motivasi dalam mengikutilomba
  - b. Cover berisikan nama karya yang akan dilombakan beserta tim
  - c. Deskripsi singkat mengenai karya yang akan dilombakan beserta bidang yang menjadi tujuan (misal: Kesehatan)
  - d. Latar belakang pembuatan aplikasi
  - e. Tujuan dan Manfaat
  - f. Teknologi yang digunakan
  - g. Analisis SWOT
  - h. Sasaran pengguna dan dampak yang diharapkan
  - i. Penjelasan semua fitur yang ada dalam aplikasi
  - j. Kelebihan aplikasi yang akan dilombakan dengan aplikasi sejenis lainnya
  - k. Desain konsep (dapat berisikan arsitektur dan atau *mockup* aplikasi)
4. File proposal dikirim dalam bentuk single file PDF *bookmarked*. (lihat Gambar 1)
5. Format penamaan file adalah sebagai berikut.

Proposal\_AIC2021\_[Nama tim]\_[Nama karya].pdf

Misal:

Proposal\_AIC2021\_FTIUMBY\_RemoteLawang.pdf



**Gambar 1. Bookmarks Panel**

6. Setiap tim dapat mengumpulkan atau mengganti proposal hingga batas akhir pengumpulan yang telah ditentukan. Proposal yang digunakan adalah proposal yang paling akhir dikirimkan oleh peserta.
7. Proposal dikumpulkan dengan cara upload ke Google Drive masing-masing yang kemudian menuliskan link untuk download proposal tersebut pada form pengumpulan yang ada pada web <https://aic.fti.mercubuana-yogya.ac.id>
8. **Proposal yang telah diseleksi, akan diambil 20 tim terbaik untuk maju ke babak selanjutnya yaitu Babak II.**

## 2) Babak II

Pada tahap ini peserta mengumpulkan video yang terdiri dari video substansi dan video demo aplikasi sebagai berikut.

1. Video substansi, berisi visualisasi dan penjelasan lebih nyata dari proposal.
2. Video demo aplikasi, berisi simulasi penggunaan aplikasi sesuai yang disebutkan di proposal. Video ini dapat dibuat menggunakan *screen capture* atau yang lainnya.
3. **Hasil pengumpulan di babak II ini akan diambil 10 tim terbaik untuk maju ke babak semi final.**





## PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN AIC 2021

Peran Artificial Intelligence dalam Kehidupan Sehari-hari  
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Video yang dikumpulkan harus memenuhi kriteria sebagai berikut.

1. Video substansi dan demo tergabung dalam satu video dengan total waktu maksimum 10 menit, dengan urutan demo aplikasi terletak di urutan kedua setelah video substansi.
2. Video di-upload ke Youtube dengan ketentuan:

Judul : AIC 2021 – {Nama TIM} – {Nama Karya}

Hashtag : #AIC2021

Resolusi : Min 720p

Deskripsi :

AIC 2021 – Lomba Penerapan Internet of Things

{Nama Aplikasi}

{Deskripsi singkat}

Kampus : {Nama Kampus}

Anggota Tim :

- 1.
- 2.
- 3.

3. Link Youtube harus ber-domain youtube seperti youtube.com atauyoutu.be, tidak boleh ber-domain link shortener lain seperti tinyurl.com, bit.ly, dsb.
4. Link video yang ada pada Youtube tersebut disimpan dalam file bernama **LINK VIDEO.TXT** yang kemudian dimasukkan dalam folder bernama **AIC 2021(spasi)[Nama Tim](spasi)[Nama Karya]**.
5. Link tersebut kemudian disubmit melalui akun masing-masing kelompok di web AIC 2019

### 3) Babak III /Semi-Final

Pada tahap semi-final, finalis yang lolos pada tahap babak II, diharuskan mengumpulkan *prototype* dengan format penamaan file adalah sebagai berikut.

Aplikasi dikirim dengan cara mengunggah pada Google Drive sebelumnya yang dipakai untuk mengirim video pada babak II. Aplikasi ditempatkan pada Folder yang sama, yaitu



## PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN AIC 2021

Peran Artificial Intelligence dalam Kehidupan Sehari-hari  
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

dengan nama folder: **AIC 2021(spasi)[Nama Tim](spasi)[Nama Karya]**. **Pada babak semi final ini akan diambil 3 tim terbaik untuk maju ke babak Final.**

#### 4) Babak Final

Pada babak final terdapat dua kegiatan yang akan diselenggarakan dalam dua hari yaitu sebagai berikut.

1. Sesi presentasi, dilaksanakan secara daring via platform Zoom. Para finalis akan mempresentasikan di depan para juri untuk memperebutkan juara I, II, dan III.



## PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN AIC 2021

Peran Artificial Intelligence dalam Kehidupan Sehari-hari  
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

### H. Sistem Penilaian

#### 1) Babak I

No.	Kriteria	Bobot Nilai
1	Orisinalitas ide, inovasi dan kreatifitas	30%
2	Dampak atau pemanfaatan dari aplikasi yang dibuat	30%
3	Teknologi dan tingkat kerumitan proses bisnis di dalam aplikasi	40%

#### 2) Babak II

No.	Kriteria	Bobot Nilai
1	Konten Video	50%
2	Alur Video	20%
3	Kreativitas	15%
4	Kualitas Video	10%
5	Jumlah View dan Like beserta isi komentar positif	5%

#### 3) Babak III / Semi Final

No.	Kriteria	Bobot Nilai
1	Kesesuaian realisasi aplikasi dengan konsep pada proposal	50%
2	Navigasi / sitemap aplikasi	20%
3	UI dan UX	30%

#### 4) Babak Final

No.	Kriteria	Bobot Nilai
1	Performance saat presentasi (bahasa tubuh, sikap, ketepatan waktu, pembuatan slide paparan)	50%
2	Demo / simulasi aplikasi	50%



## PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN AIC 2021

Peran Artificial Intelligence dalam Kehidupan Sehari-hari  
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

### I. Ketentuan Lolos

1. Peserta yang lolos ke babak II adalah 20 tim terbaik yang diambil dari penilaian babak I.
2. Peserta yang lolos ke babak III (semi final) adalah 10 tim terbaik yang diambil dari penilaian babak II.
3. Peserta yang lolos ke babak Final adalah 3 tim terbaik yang diambil dari penilaian babak III (semi final). Kecuali:
  - a. Ada tim di dalam 3 besar yang mengonfirmasi tidak hadir atau terlambat mengonfirmasi.
  - b. Kesempatan diberikan secara runtut kepada peringkat 4, 5, dan seterusnya, hingga kuota 3 tim terpenuhi.
4. Pengumuman selanjutnya mengenai teknis Tahap Final dan Pameran akan diumumkan bersamaan dengan pengumuman peserta finalis.
5. Pengumuman kelolosan tiap tahapan akan dilakukan melalui website AIC 2021 dengan melakukan login ke akun masing-masing peserta.
6. Juara I, II, dan III diambil dari Babak Final Sesi Presentasi yang dinilai oleh dewan juri.



## PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN AIC 2021

Peran Artificial Intelligence dalam Kehidupan Sehari-hari  
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

### J. Ketentuan Diskualifikasi

1. Peserta yang terdaftar dalam lebih dari 1 tim.
2. Tim yang tidak melengkapi syarat administrasi.
3. Tim yang melakukan tindak kecurangan, pelanggaran serius, maupun plagiarisme.
4. Tim yang pernah mengikutkan karyanya dan menjadi juara dalam kompetisi lain.
5. Tim yang terlambat melakukan konfirmasi kehadiran saat tahap selanjutnya.
6. Tim dengan anggota yang hadir tidak lengkap tanpa konfirmasi alasan yang jelas.

### K. Narahubung

Nama : Putry

Ponsel : 081327180284

IG : @aic\_FTlumby