



**IT FEST 3.0  
2019**

**INTEGRATED CREATION FOR SOCIETY**

---

**BUSINESS-IT CASE RULEBOOK**



## **DESKRIPSI**

Business IT Case merupakan kompetisi case-solving berskala nasional yang ditujukan kepada mahasiswa S1/ sederajat dan D3/ sederajat. Business IT Case memberikan kesempatan kepada mahasiswa Indonesia untuk memecahkan berbagai kasus bisnis dengan memberikan solusi melalui pendekatan teknologi informasi.

## **PENGHARGAAN**


1. Juara 1 (Rp.3.000.000 + Piala + Sertifikat Juara)
2. Juara 2 (Rp.2.000.000 + Piala + Sertifikat Juara)
3. Juara 3 (Rp.1.000.000 + Piala + Sertifikat Juara)

## **KETENTUAN UMUM KOMPETISI 3.0 2019**

1. Peserta adalah mahasiswa yang berasal dari seluruh universitas di Indonesia.
2. Karya yang dilombakan pada ITFEST 3.0 2019 harus merupakan karya yang orisinal.
3. Karya yang dilombakan pada ITFEST 3.0 2019 tidak boleh mengandung unsur SARA dan pornografi.
4. Hak kekayaan intelektual dari karya peserta pada kompetisi ITFEST 3.0 2019 akan tetap menjadi hak peserta.
5. Peserta hanya boleh mengikuti satu kategori perlombaan pribadi dan kelompok sebagai ketua tim. Namun, dapat mengikuti perlombaan berkelompok lainnya dengan status sebagai anggota.



# BUSINESS-IT CASE IT FEST 3.0 2019

6. Pendaftaran dan keikutsertaan peserta akan dikenakan sejumlah biaya.
  7. Peserta yang tidak memenuhi syarat akan dianggap gugur. [Buka Ketentuan Pendaftaran dan Khusus]
  8. Peserta yang dinyatakan lolos ke babak final wajib mengikuti rangkaian acara final.
  9. Peserta yang tidak mengonfirmasi kehadiran pada acara final akan didiskualifikasi.
  10. Setiap tim wajib mengirimkan perwakilan ke babak final minimal satu peserta.
  11. Rulebook dapat berganti sewaktu-waktu. Perubahan rulebook akan diberitahukan melalui email ketua tim dan website.
  12. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
  13. Gelar juara yang diperoleh tim dapat dicabut oleh pihak panitia ITFEST 3.0 2019 jika ditemukan kecurangan yang serius atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan ataupun dalam proses pelaksanaan perlombaan.
  14. Tim dapat didiskualifikasi oleh pihak panitia ITFEST 3.0 2019 jika diketahui melakukan tindak kecurangan ataupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi ITFEST 3.0 2019.
- 

# **KETENTUAN UMUM KOMPETISI BUSINESS IT CASE ITFEST 3.0 2019**

1. Setiap tim harus mematuhi semua peraturan kompetisi Business-IT Case ITFEST 3.0 2019 serta ketentuan umum kompetisi ITFEST 3.0 2019.
2. Setiap tim beranggotakan maksimal 3 orang yang harus berasal dari universitas yang sama dan boleh terdiri dari anggota tim dari program studi / departemen / jurusan yang berbeda.
3. Peserta adalah mahasiswa aktif program diploma atau sarjana di perguruan tinggi negeri dan swasta di wilayah Republik Indonesia, dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku atau surat keterangan resmi dari perguruan tinggi.
4. Setiap tim harus terdiri dari anggota yang sama sesuai dengan berkas pendaftaran pada kompetisi ITFEST 3.0 2019.
5. Solusi untuk Business-IT Case dari setiap tim harus merupakan karya orisinal tim.
6. Setiap tim Business-IT Case wajib membayar uang pendaftaran sebesar Rp.150.000.
7. Setiap finalis akan mendapatkan sertifikat finalis dalam bentuk hardfile. Kemudian untuk 15 peserta terbaik akan mendapat sertifikat semifinalis dalam bentuk softfile yang akan dikirimkan ke email ketua tim.

# JADWAL DAN ALUR KOMPETISI

NO	TAHAP	TANGGAL
1	Pendaftaran	24 November - 11 Januari 2019
2	Seleksi Tahap I	14 Januari - 07 Februari 2019
3	Pengumuman Tahap I	14 Februari 2019
4	Seleksi Tahap II	15 Februari - 01 Maret 2019
5	Pengumuman Finalis	07 Maret 2019
6	Final	16 Maret 2019
7	Pengumuman dan Acara Puncak	17 Maret 2019

## PROSEDUR PENDAFTARAN

1. Ketua tim dari masing-masing tim membuat akun pada web ITFest 3.0 2019

<http://itfestusu.id>

2. Pilih jenis kompetisi yang diikuti kemudian lengkapi berkas yang diminta pada formulir pendaftaran.

3. Setiap tim melakukan pembayaran senilai Rp.150.000 ke rekening:

Nomor rekening : 0700697367


Jenis Bank: BNI

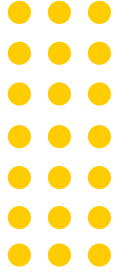
Atas nama : Firza Rinanda Nasution

4. Konfirmasi pembayaran Anda dengan mengunggah bukti pembayaran (Proof of Payment) pada dashboard Business-IT Case ITFest 3.0 2019.
5. Panitia ITFest 3.0 2019 akan mengirimkan email konfirmasi sebagai bukti kelengkapan berkas dan penyelesaian pembayaran biaya pendaftaran ke email ketua Tim. Dengan begitu, tim tersebut dinyatakan resmi mengikuti kompetisi Business-IT Case ITFest 3.0 2019.
6. Tim yang dapat lanjut mengikuti tahap penyisihan adalah tim yang sudah secara resmi terdaftar.

## **BABAK PENYISIHAN 1**

Pada babak penyisihan I seluruh anggota tim akan diberikan kasus yang akan diunggah pada dashboard tim masing-masing di website ITFEST 3.0 2019, lalu peserta membuat Bussines Model Canvas dari kasus tersebut. Setiap tim harus men-download kasus yang ada pada dashboard.

1. Peserta wajib membuat dan mengirimkan Bussines Model Canvas dari produk yang dibuat, jika tidak maka peserta akan dianggap gugur.
  2. Bussines Model Canvas diupload dikirim melalui dashboard Business-IT Case ITFEST 3.0 2019 [itfestusu.id] dengan format **BMC\_BIC\_[Nama Tim]\_[Asal\_Universitas].pdf**.
- 



## **BABAK PENYISIHAN 2**

Pada babak penyisihan II, peserta wajib membuat business plan dari produk yang dibuat. Berikut ketentuan business plan pada babak penyisihan II.

1. Peserta wajib membuat dan mengirimkan business plan dari produk yang dibuat, jika tidak maka peserta akan dianggap gugur.
2. Business plan maksimal terdiri dari 25 halaman [tidak termasuk sampul, daftar isi dan lampiran].

Business plan terdiri dari konten-konten di bawah ini:

- a. Executive Summary
- b. Aspek Pemasaran [analisis pasar, competitor, trend industry, strategi pemasaran].
- c. Tim Manajemen
- d. Proyeksi Keuangan
- e. Manajemen Resiko
- f. Proyeksi Keberhasilan

## **BABAK FINAL (PRESENTASI & TANYA JAWAB)**

Pada babak ini, peserta akan mempresentasikan produknya dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Setiap tim akan mempresentasikan produknya boleh dengan menggunakan alat bantu presentasi seperti ppt atau pptx.
2. Setiap tim akan diberi waktu 15 menit untuk presentasi, sudah termasuk 5 menit untuk sesi tanya jawab.
3. Peserta sangat disarankan untuk membawa dan menampilkan mock up atau prototype dari produk. Mock up atau prototype yang ditampilkan saat presentasi akan memberikan nilai tambah pada penilaian.



# PROSEDUR PENDAFTARAN

1. Ukuran kertas A4.
2. Judul menggunakan font Calibri (Body) size 14 [bold].
3. Menggunakan font Calibri (Body) size 12 dengan line spacing 1,5.
4. Dokumen ditulis dalam Bahasa Indonesia.

Apabila terdapat informasi yang kurang jelas, peserta dapat menghubungi narahubung yang tersedia.

# NARAHUBUNG

- Raska Almashura : +082294504175
- Yolanda Maulina Sari : +6282274566848