



PANDUAN

KOMPETISI

INOVASI DIGITAL

LLDIKTI XV COMPETITION 2025

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kelimpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga *Buku Panduan Kompetisi Inovasi Digital Mahasiswa Tingkat Nasional Tahun 2025* ini dapat disusun dan disampaikan kepada seluruh peserta, dosen pembimbing, dan pemangku kepentingan terkait.

Kompetisi ini merupakan bagian dari inisiatif Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI) Wilayah XV dalam membangun ekosistem inovasi digital di lingkungan pendidikan tinggi. Kami meyakini bahwa mahasiswa memiliki potensi luar biasa dalam menghadirkan gagasan-gagasan solutif yang berbasis teknologi, yang mampu menjawab berbagai tantangan sosial, ekonomi, dan lingkungan secara kreatif dan aplikatif.

Dengan mengusung tema “*Kampus Berdampak, Maju dengan Inovasi untuk Harapan Negeri*”, kompetisi ini diharapkan menjadi sarana untuk mengembangkan semangat kolaborasi lintas disiplin, memperkuat kompetensi digital mahasiswa, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya peran kampus sebagai motor penggerak kemajuan bangsa.

Buku panduan ini memuat informasi lengkap mengenai ruang lingkup lomba, ketentuan peserta, tahapan pelaksanaan, serta kriteria penilaian yang menjadi acuan utama bagi seluruh pihak yang terlibat. Kami mengajak seluruh peserta untuk menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas, integritas, dan semangat inovasi selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan ini.

Kami menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada perguruan tinggi peserta, para juri, dosen pembimbing, dan seluruh mitra strategis yang telah mendukung penyelenggaraan kompetisi ini. Semoga kegiatan ini menjadi langkah nyata dalam mewujudkan perguruan tinggi yang berdampak, adaptif terhadap perkembangan zaman, dan berkontributif dalam pembangunan nasional.

Kupang, Juli 2025

Kepala LLDIKTI Wilayah XV

Prof. Dr. Adrianus Amheka, ST., M.Eng.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Dasar Hukum	2
C. Tujuan.....	2
D. Tema dan Ruang Lingkup Lomba Inovasi Digital Mahasiswa	2
E. Bidang Lomba dan Ruang Lingkup.....	3
BAB II PENYELENGGARAAN.....	5
A. Asas dan Prinsip.....	5
B. Sasaran	6
C. Penyelenggara	6
D. Unsur Penyelenggara	7
E. Jadwal Pelaksanaan Lomba	7
F. Mekanisme Pelaksanaan Lomba	7
BAB III KETENTUAN LOMBA.....	9
A. Ketentuan dan Persyaratan Peserta.....	9
B. Ketentuan Pelaksanaan Babak Seleksi Nasional	9
C. Ketentuan Pelaksanaan Lomba Babak Final Nasional	11
D. Penilaian Babak Final.....	12
LAMPIRAN	14
Lampiran 1: Halaman Cover	14
Lampiran 2: Halaman Pengesahan	15
Lampiran 3: Biodata Ketua dan Anggota Tim Peserta	16
Lampiran 4 : Biodata Dosen Pendamping.....	18
Lampiran 5: Surat Pernyataan Keterangan Karya.....	20

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari sektor pemerintahan, kesehatan, hingga pendidikan dan hiburan. Dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0 dan menyongsong era Society 5.0, diperlukan generasi muda yang mampu berpikir kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi terkini.

Mahasiswa sebagai agen perubahan (*agent of change*) memiliki peran strategis dalam mendorong kemajuan bangsa melalui ide-ide inovatif berbasis teknologi digital. Oleh karena itu, penyelenggaraan Kompetisi Inovasi Digital Mahasiswa menjadi wadah penting untuk menumbuhkan semangat inovasi dan memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi serta mengimplementasikan solusi digital yang dapat memberikan dampak nyata bagi masyarakat.

Fokus lomba pada beberapa bidang inovasi digital yang relevan dan memiliki potensi besar dalam menciptakan perubahan positif, yaitu:

1. Inovasi Teknologi Artificial Intelligence (AI)

Pemanfaatan AI membuka peluang besar dalam otomasi, analisis data, prediksi perilaku, dan pengambilan keputusan cerdas. Mahasiswa didorong untuk menciptakan solusi AI yang aplikatif dalam mengembangkan aplikasi atau sistem cerdas yang bisa belajar, menganalisis data, dan membuat keputusan otomatis.

2. Inovasi E-Government

Digitalisasi layanan pemerintahan menjadi kunci efisiensi birokrasi dan transparansi. Inovasi di bidang e-Government mendorong mahasiswa menciptakan solusi teknologi serta berkontribusi langsung pada reformasi birokrasi dan pelayanan publik yang lebih baik.

3. Inovasi E-Health

Dunia kesehatan turut mengalami transformasi digital yang pesat. Inovasi E-Health mendorong mahasiswa untuk menghadirkan solusi seperti aplikasi konsultasi medis, sistem monitoring pasien jarak jauh, manajemen rekam medis digital, atau alat bantu diagnosis berbasis teknologi.

4. Inovasi Augmented Reality (AR)

AR membuka dimensi baru dalam interaksi antara manusia dan lingkungan digital.

Mahasiswa didorong untuk memanfaatkan teknologi AR dalam berbagai bidang seperti edukasi, pariwisata, budaya, hingga pelatihan teknis, guna menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan menarik.

Melalui lomba ini, dapat tercipta ekosistem inovasi yang kuat di lingkungan kampus dan menghasilkan karya-karya digital yang berkontribusi nyata dalam menyelesaikan permasalahan di masyarakat sebagai bentuk nyata kampus berdampak. Buku panduan ini disusun sebagai acuan bagi peserta dalam memahami ketentuan, mekanisme, dan kriteria penilaian lomba, serta sebagai panduan dalam mengembangkan ide inovatif yang berbasis pada teknologi digital terkini. Kompetisi Inovasi Digital Mahasiswa mengusung tema **“Kampus Berdampak, Maju dengan Inovasi Untuk Harapan Negeri”**.

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang RI Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Permendikbudristek RI Nomor 28 tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi;
5. Permendikbudristek RI Nomor 35 tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi.
6. Permendikbudristek RI Nomor 53 tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.

C. Tujuan

Tujuan dari Kompetisi Inovasi Digital Mahasiswa Tahun 2025 sebagai berikut:

1. Mendorong mahasiswa untuk menciptakan solusi inovatif berbasis digital yang berdampak positif bagi masyarakat dan pembangunan negeri.
2. Mengembangkan kreativitas dan kemampuan teknis mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi terkini untuk menyelesaikan masalah nyata.
3. Meningkatkan kesadaran akan potensi teknologi dalam mempercepat transformasi digital di berbagai sektor.

D. Tema dan Ruang Lingkup Lomba Inovasi Digital Mahasiswa

Tema: **“Kampus Berdampak, Maju dengan Inovasi Untuk Harapan Negeri”**. Lomba ini bertujuan untuk mendorong mahasiswa menciptakan solusi teknologi yang berdampak

nyata bagi masyarakat, pemerintah, dan industri, sejalan dengan visi pembangunan Indonesia. Inovasi yang dilombakan harus relevan dengan kebutuhan aktual, berkelanjutan, dan memiliki potensi untuk diimplementasikan secara nyata.

E. Bidang Lomba dan Ruang Lingkup

1. Inovasi Teknologi *Artificial Intelligence* (AI)

Fokus: Pemanfaatan kecerdasan buatan untuk solusi cerdas dan efisien di berbagai sektor.

Ruang Lingkup:

- a) AI untuk pendidikan (*adaptive learning, intelligent tutoring system*).
- b) Solusi *predictive analytics* untuk pertanian, bencana alam, atau manajemen kota.
- c) *Natural Language Processing* (NLP) untuk layanan publik multibahasa.
- d) *Computer vision* untuk deteksi penyakit, keamanan, atau industri kreatif.
- e) AI berbasis *edge computing* untuk solusi *real-time* di daerah terpencil.

2. Inovasi *E-Government*

Fokus: Teknologi untuk meningkatkan transparansi, pelayanan publik, dan partisipasi masyarakat.

Ruang Lingkup:

- a) Sistem open data dan dashboard pemantauan kebijakan publik.
- b) Aplikasi berbasis *blockchain* untuk verifikasi dokumen atau logistik.
- c) Smart city (manajemen lalu lintas, sampah, atau energi berbasis IoT + AI).
- d) *Platform* kolaborasi pemerintah-masyarakat (crowdsourcing laporan warga).
- e) Solusi *digital identity* untuk akses layanan kesehatan/pendidikan.

3. Inovasi *E-Health*

Fokus: Digitalisasi layanan kesehatan yang inklusif dan terjangkau.

Ruang Lingkup:

- a) *Telemedicine* dan remote diagnosis untuk daerah 3T.
- b) Aplikasi pemantauan gizi, stunting, atau penyakit kronis.
- c) *Wearable devices* + AI untuk deteksi dini gangguan kesehatan.
- d) Manajemen rantai pasok obat/vaksin berbasis IoT.
- e) Solusi *mental health* (chatbot konseling, gamifikasi terapi).

4. Inovasi *Augmented Reality* (AR)

Fokus: Penerapan AR untuk edukasi, industri, dan sosial.

Ruang Lingkup:

- a) AR dalam pelatihan medis/teknik (*virtual surgery, engineering simulation*).
- b) Wisata budaya berbasis AR (*virtual museum, heritage conservation*).
- c) AR commerce (contoh: *virtual try-on* untuk *fashion*/furnitur).
- d) Edukasi interaktif (AR untuk pembelajaran sains/sejarah).
- e) Solusi AR untuk disabilitas (navigasi tunanetra, bahasa isyarat).

BAB II PENYELENGGARAAN

A. Asas dan Prinsip

Asas dan prinsip mencakup nilai, norma, asas penyelenggaraan, dan prinsip penyelenggaraan. Penyelenggaraan Kompetisi Inovasi Digital Mahasiswa Tahun 2025 harus mencerminkan dan menerapkan asas dan prinsip yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

1. Nilai

Nilai-nilai yang dikandung dalam pelaksanaan ajang talenta tidak bertentangan dengan nilai-nilai pendidikan, seperti pembelajaran, objektivitas, produktivitas, estetika, keteladanan, kedisiplinan, kejujuran, dan nilai-nilai karakter positif lainnya. Nilai-nilai tersebut perlu disosialisasikan kepada seluruh komponen yang terlibat dalam penyelenggaraan agar dipahami dan diaktualisasikan dalam berbagai aspek kegiatan.

2. Norma

Norma ajang talenta mencakup norma etika yang tidak tertulis, yang berlaku sesuai dengan kebudayaan setempat, serta norma tertulis yang berwujud ketentuan atau peraturan, termasuk tata tertib acara seremonial dan kegiatan ajang itu sendiri. Selain untuk mengatur berlangsungnya kegiatan yang tertib, lancar, dan aman, penegakan norma diharapkan dapat mendorong tumbuh dan berkembangnya motivasi berprestasi para peserta, mengekspresikan kreativitas dan keindahan, serta keterbukaan. Selain itu, penyelenggaraan ajang talenta juga harus mengikuti asas dan prinsip penyelenggaraan yang ditentukan dalam dokumen ini.

3. Asas penyelenggaraan

diselenggarakan dalam rangka pembangunan pendidikan Nasional;
menjadi bagian dari gerakan perubahan menuju kemajuan;
menjadi wadah bagi aktualisasi prestasi talenta mahasiswa;
terbuka bagi peserta didik dan mahasiswa dari semua jenjang dan jenis pendidikan

4. Prinsip penyelenggaraan

Penyelenggaraan Ajang Talenta mengikuti prinsip *Inclusive, Growth, Participative* dan *Sustain*, yang dimanifestasikan dengan upaya-upaya berikut:

- a) pemerataan kesempatan bagi seluruh mahasiswa Indonesia tanpa membedakan suku, agama, rupa, dan ras;
- b) pemberian kebebasan pengenalan diri dan kesempatan tumbuh-kembang mahasiswa tanpa intervensi yang eksploitatif;
- c) pembinaan yang membuka peluang mahasiswa untuk berprestasi internasional dan

berkarya sebagai pionir perubahan bangsa meraih keunggulan kompetitif (*competitive advantage*);

- d) tata kelola penyelenggaraan yang objektif, efisien, akuntabel dan transparan;
- e) intensifikasi pembinaan di perguruan tinggi dalam rangka mengupayakan pemerataan prestasi melalui kegiatan pencarian dan pemanduan bakat (*talent scouting*) yang melibatkan seluruh pemangku kepentingan;
- f) partisipasi seluruh pemangku kepentingan di semua aspek penyelenggaraan;
- g) perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang konsisten dan berkesinambungan;
- h) implementasi penjaminan mutu yang berkelanjutan.

B. Sasaran

Sasaran penyelenggaraan Kompetisi Inovasi Digital Mahasiswa Tahun 2025 adalah seluruh mahasiswa dari seluruh Perguruan Tinggi yang terdapat di Republik Indonesia, yang terdaftar pada Pangkalan Data Pendidikan Tinggi. Kompetisi Inovasi Digital Mahasiswa Tahun 2025 tidak terbatas pada Perguruan Tinggi yang berada dalam lingkungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Kompetisi Inovasi Digital Mahasiswa Tahun 2025 dibatasi pada mahasiswa yang berada dalam zona Kawasan Timur Indonesia (KTI), yang berada pada naungan LLDikti Wilayah KTI diantaranya:

1. LLDikti Wilayah 8 (Bali, NTB)
2. LLDikti Wilayah 9 (Sulawesi Selatan, Sulawesi Tenggara, Sulawesi Tengah, Sulawesi Barat)
3. LLDikti Wilayah 11 (Kalimantan)
4. LLDikti Wilayah 12 (Maluku, Maluku Utara)
5. LLDikti Wilayah 14 (Papua, Papua Barat)
6. LLDikti Wilayah 15 (NTT)
7. LLDikti Wilayah 16 (Gorontalo, Sulawesi Tengah, Sulawesi Utara)

C. Penyelenggara

Penyelenggara kegiatan Kompetisi Inovasi Digital Tahun 2025 adalah LLDikti Wilayah XV bekerjasama dengan STIKOM Uyelindo Kupang.

- Alamat Penyelenggara:
LLDikti Wilayah XV
Jl. Taebenu, RT/RW. 007/003, Kelurahan Naimata, Kecamatan Maulafa
Kota Kupang – Provinsi Nusa Tenggara Timur
- Website: <https://kampusberdampak-lldikti15.or.id>

D. Unsur Penyelenggara

Kompetisi Inovasi Digital Mahasiswa Tahun 2025 diselenggarakan atas kerjasama/kolaborasi antara LLDikti Wilayah XV dengan STIKOM Uyelindo Kupang dan tim lainnya sebagai berikut:

1. Tim Juri:

- a) Juri I : Prof. Dr. rer.nat Achmad Benny Mutiara, Q.N. SSi., S.Kom.
Program Studi Sistem Komputer, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma Jakarta.
- b) Juri II : Dr. Eng. Luther Alexander Latumakulita, S.Si., M.Kom.
Program Studi Sistem Informasi, Jurusan Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Sam Ratulangi Manado.
- c) Juri III : Mustakim, S.T., M.Kom.
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

2. Penyedia aplikasi dan/atau *platform* lomba

3. Tim pendukung (tim media dan publikasi, dll.)

E. Jadwal Pelaksanaan Lomba

Pelaksanaan lomba dilaksanakan secara daring.

No.	Kegiatan	Jadwal
1.	Sosialisasi Lomba	September 2025
2.	Pendaftaran dan Pengiriman Karya	1 Sept - 21 Okt 2025
3.	Pengumuman Hasil Babak Seleksi Nasional	04 November 2025
4.	Pelaksanaan Babak Final	08 November 2025
5.	Pengumuman Pemenang dan Penutupan	10 November 2025

F. Mekanisme Pelaksanaan Lomba

1. Pendaftaran Tim Peserta lomba

Pendaftaran Tim Peserta dilaksanakan secara daring melalui aplikasi pendaftaran pada laman: <https://kampusberdampak-lldikti15.or.id> bagi seluruh peserta akan mendapatkan e-sertifikat peserta.

2. Babak Seleksi Nasional

Babak ini diikuti oleh seluruh tim peserta lomba yang dikirim oleh perguruan tinggi peserta. Seleksi nasional dilaksanakan secara daring oleh tim penilai/juri, dan hasil penjurian babak ini digunakan sebagai pertimbangan dalam memilih tim peserta yang akan

masuk Babak Final. Bagi peserta yang lolos pada babak seleksi nasional akan mendapatkan piagam penghargaan.

3. Babak Final Nasional

Babak ini diikuti oleh para tim peserta yang dinyatakan lolos pada Babak Seleksi Nasional. Peserta akan melakukan presentasi secara daring dan berinteraksi secara langsung dengan juri. Hasil keputusan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat. Pada Babak Final akan ditetapkan Pemenang Juara I, II, dan III yang akan mendapatkan piagam penghargaan dan hadiah yang akan diberikan:

- a) Juara I : Rp. 5.000.000 + Piagam
- b) Juara II : Rp. 3.000.000 + Piagam
- c) Juara III : Rp. 2.000.000 + Piagam

BAB III KETENTUAN LOMBA

A. Ketentuan dan Persyaratan Peserta

Ketentuan dan Persyaratan Peserta lomba sebagai berikut:

- 1) Perguruan Tinggi peserta adalah perguruan tinggi yang terdaftar pada laman Pangkalan Data Pendidikan Tinggi. <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>.
- 2) Peserta adalah mahasiswa program sarjana, sarjana terapan, atau diploma tiga yang terdaftar sebagai mahasiswa aktif pada perguruan tinggi dan pada laman PD-DIKTI <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>. Kompetisi Inovasi Digital Mahasiswa Tahun 2025 dibatasi pada mahasiswa yang berada dalam zona Kawasan Timur Indonesia (KTI)
- 3) Setiap tim terdiri dari 3 – 5 mahasiswa yang dibimbing oleh seorang dosen aktif yang memiliki NIDN/NIDK/NUP dan terdaftar pada laman PD-DIKTI <https://pddikti.kemdikbud.go.id/> dan berasal dari perguruan tinggi yang sama. Seorang dosen dapat membimbing paling banyak 2 (dua) tim.
- 4) Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan/ ketentuan kompetisi sesuai Buku Panduan.
- 5) Setiap perguruan tinggi hanya boleh mengirimkan 2 (dua) tim untuk mewakili perguruan tinggi masing-masing.
- 6) Peserta kompetisi merupakan mahasiswa Indonesia atau sederajat yang berada di wilayah Republik Indonesia.
- 7) Mengirimkan KTM dan tangkapan layar dari PDDikti yang menunjukkan identitas diri mahasiswa.
- 8) Peserta tim diperbolehkan berasal dari fakultas, program studi, dan angkatan yang berbeda, namun harus tetap dalam satu perguruan tinggi yang sama.
- 9) Satu peserta hanya boleh berada pada satu tim baik sebagai ketua atau anggota.

B. Ketentuan Pelaksanaan Babak Seleksi Nasional

Setiap pembimbing peserta pengusul harus memastikan kualitas usulan dari mahasiswanya.

1. Tim peserta menyusun laporan dan membuat video hasil karya inovasi.
2. Sistematika Laporan Karya Inovasi terdiri dari:
 - a) Cover (Lampiran 1)
 - b) Lembar Pengesahan (Lampiran 2)
 - c) Abstrak
 - d) Latar belakang

- e) Tujuan dan manfaat
 - f) Metode Pengembangan Inovasi Digital
 - g) Analisis Fungsional Inovasi Digital
 - h) Desain Produk Inovasi Digital
 - i) Rencana implementasi dan validasi pengembangan Inovasi Digital
 - j) Tautan video proses pengembangan model karya Inovasi Digital
 - k) Daftar pustaka
3. Video proses pengembangan model karya Inovasi Digital harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
- a) Video menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi dengan pencapaian 100%.
 - b) Video mencantumkan *intro* dan *subtitle*.
 - c) Video format MP4 720p berdurasi maksimum 3 menit (di luar *intro* dan *subtitle*).
 - d) Video diunggah pada akun Youtube tim peserta lomba masing-masing dengan format penulisan: **(Judul Inovasi Digital Mahasiswa | KAVINYA kampusberdampak-Ildikti15.**
- Link youtube bersifat *private* atau dikunci.
4. Laporan Karya Inovasi diunggah ke *website* lomba dalam bentuk PDF maksimal 10 MB dengan penamaan file: **“KAVINYA - Kompetisi Inovasi Digital – Asal PT – Nama Tim – Judul Karya.pdf”**. File Laporan Karya Inovasi dibuat dalam format PDF dan tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.
5. Penilaian Babak Seleksi Nasional
6. Kriteria penilaian untuk Babak Seleksi Nasional adalah sebagai berikut:

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Idea: Orisinalitas produk Tingkat kecerdasan karya inovasi teknologi digital <i>Problem solving</i>	35
2	Kesesuaian dengan tema dan dampak sosial Relevansi dengan tema: seberapa baik solusi menjawab tantangan sesuai tema lomba. Manfaat bagi masyarakat/ Pemerintah/ Industri: potensi	30

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
	dampak positif terhadap target pengguna. Keberlanjutan apakah solusi dapat dipertahankan dan dikembangkan dalam jangka panjang.	
3	Aspek pengembangan produk inovasi digital: Fungsionalitas (keberfungsian) produk inovasi digital. Kualitas teknis pengembangan produk inovasi digital. Daya tarik penyajian proses pengembangan produk inovasi digital.	35
Total Bobot		100

C. Ketentuan Pelaksanaan Lomba Babak Final Nasional

Aturan Lomba Babak Final

1. Tim finalis adalah peserta yang lolos pada babak seleksi nasional. Pelaksanaan babak final dilakukan secara daring sesuai jadwal yang ditentukan.
2. Lomba babak final dilaksanakan dengan sesi presentasi dan demo karya inovasi serta sesi tanya jawab dengan dewan juri secara daring yang disediakan oleh Penyelenggara.
3. Tim finalis membuat dan mengirim file:
 - a) File presentasi
 - b) Tautan *Youtube* video karya inovasi di laman *web*:
<https://kampusberdampak-llidikti15.or.id>
4. Finalisasi Laporan Karya Inovasi terdiri dari analisa, desain, dan implementasi yang wajib melibatkan data evident yang menjadi pengukuran validitas Produk Inovasi Digital terhadap pengguna berdasarkan usability, fleksibilitas, adaptabilitas, efektifitas dan efisiensi Produk
5. Penyelenggaraan babak final dilaksanakan secara daring, maka presentasi dan demo karya oleh tim peserta disampaikan pada tim juri dan dilanjutkan dengan tanya jawab.
6. Untuk setiap tim finalis dialokasikan waktu maksimal 25 menit (10 menit presentasi dan demo, 15 menit tanya-jawab dengan tim juri).
7. Penyajian tim finalis terdiri dari 7 menit presentasi tim dan 3 menit demo karya inovasi yang menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi.
8. Penyajian presentasi diharapkan lebih dominan menampilkan fungsionalitas dan desain inovasi.
9. Rekaman video dibuat dalam format MP4 720p, dilengkapi dengan intro dan *subtitle*, dilengkapi dengan logo Kompetisi Inovasi Digital.

D. Penilaian Babak Final

Kriteria penilaian untuk babak final adalah sebagai berikut:

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Idea: <ol style="list-style-type: none">1. Orisinalitas produk2. Tingkat kecerdasan karya inovasi teknologi digital3. <i>Problem solving</i>	30
2	Kesesuaian dengan tema dan dampak sosial <ol style="list-style-type: none">1. Relevansi dengan tema: seberapa baik solusi menjawab tantangan sesuai tema lomba.2. Manfaat bagi masyarakat/ Pemerintah/ Industri: potensi dampak positif terhadap target pengguna.3. Keberlanjutan apakah solusi dapat dipertahankan dan dikembangkan dalam jangka panjang.	30
3	Aspek pengembangan produk inovasi digital: <ol style="list-style-type: none">1. Fungsionalitas (keberfungsian) produk inovasi digital.2. Kualitas teknis pengembangan produk inovasi digital.3. Daya tarik penyajian proses pengembangan produk inovasi digital.	30
4	Presentasi dan penyampaian ide: <ol style="list-style-type: none">1. Kemampuan komunikasi: penyajian ide yang persuasif dan logis saat presentasi.2. Tanggapan terhadap pertanyaan: kemampuan tim dalam menjawab pertanyaan juri dengan baik.	10
Total Bobot		100

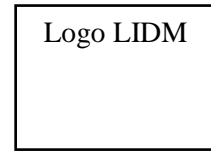
BAB IV PENUTUP

Kompetisi Inovasi Digital Mahasiswa menjadi wadah strategis bagi mahasiswa untuk menciptakan solusi digital yang berdampak nyata bagi negeri. Kami berharap kompetisi ini mampu memacu lahirnya inovasi di bidang *Artificial Intelligence*, *E-Government*, *E-Health*, dan *Augmented Reality* yang tidak hanya canggih, tetapi juga aplikatif dalam menjawab tantangan masyarakat.

Terima kasih kepada seluruh peserta, juri, dan mitra yang telah berkontribusi dalam mewujudkan kompetisi ini. Semangat kolaborasi dan kreativitas yang ditunjukkan membuktikan peran kampus sebagai penggerak inovasi.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Halaman Cover



PROPOSAL KOMPETISI INOVASI DIGITAL MAHASISWA

JUDUL.....

Ketua Pelaksana

Nama/ NIM

Anggota

Nama/ NIM

Nama PT

Kota

Tahun

Lampiran 2: Halaman Pengesahan

Halaman Pengesahan

LAPORAN KARYA KOMPETISI INOVASI DIGITAL MAHASISWA

1. Judul Karya :
2. Jumlah Tim Peserta : Mahasiswa
3. Susunan Tim Peserta :

No	Posisi	NIM	Nama Peserta	Prodi/ Departemen/ Fakultas
1	Ketua			
2	Anggota			
3	Anggota			
4	Anggota			
5	Anggota			

Kota, tanggal - bulan – tahun

Yang menyatakan,

ttd asli/ digital

(nama lengkap)

NIM

Menyetujui,
Bidang Kemahasiswaan
(Nama PT)

Mengetahui,
Dosen Pendamping

(nama lengkap)
NIP/NIDN/NIDK/NUP

(nama lengkap)
NIP/NIDN/NIDK/NUP

Lampiran 3: Biodata Ketua dan Anggota Tim Peserta

BIODATA PESERTA (KETUA/ ANGGOTA)

TIM PESERTA

A. Identitas Diri:

1. Nama Lengkap :
2. Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan
3. Program Studi :
4. NIM :
5. Tempat dan Tanggal lahir :
6. Alamat Email :
7. Nomor Telpon/ HP :

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang sedang/ pernah diikuti:

No	Jenis Kegiatan	Status dalam kegiatan	Waktu	Tempat
1				
2				
3				

C. Penghargaan yang pernah diterima:

No	Jenis Kegiatan	Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

Semua data yang diisi dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan

Kompetisi Inovasi Digital Mahasiswa tahun 2025.

Kota, tanggal-bulan-tahun

Ketua/ Anggota Tim

ttd asli

(nama lengkap)

NIM

Lampiran 4 : Biodata Dosen Pendamping

BIODATA DOSEN PENDAMPING

A. Identitas Diri:

1. Nama Lengkap (dengan gelar) :
2. Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan
3. Program Studi :
4. NIP/ NIDN/ NIDK/ NUP :
5. Tempat dan Tanggal lahir :
6. Alamat Email :
7. Nomor Telpon/ HP :

B. Riwayat Pendidikan:

No	Jenjang Pendidikan	Bidang Ilmu	Institusi	Tahun Lulus
1	Sarjana (S1)			
2	Magister (S2)			
3	Doktor (S3)			

C. Rekam Jejak Tridharma PT (dalam 3 tahun terakhir) Pendidikan/ Pengajaran:

No	Nama Mata Kuliah	Wajib/ Pilihan	SKS
1			
2			

D. Penelitian:

No	Judul Riset	Penyandang Dana	Tahun
1			
2			

E. Pengabdian kepada Masyarakat:

No	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Penyandang dana	Tahun
1			
2			

Semua data yang diisi dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan

secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan sebagai dosen pendamping dalam Kompetisi Inovasi Digital Mahasiswa tahun 2025.

Kota, tanggal-bulan-tahun

Dosen Pendamping

ttd asli

(nama lengkap)

NIP/ NIDN/ NIDK/ NUP

Lampiran 5: Surat Pernyataan Keterangan Karya

SURAT PERNYATAAN KETERANGAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini:

Ketua TIM :
NIM :
Program Studi :
Dosen Pendamping :
Perguruan Tinggi :

Dengan ini menyatakan bahwa laporan karya Kompetisi Inovasi Digital Mahasiswa tim saya yang diikutsertakan dalam kompetisi merupakan karya asli dan belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan Kompetisi Inovasi Digital Mahasiswa tahun sebelumnya.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan menerima sanksi.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Kota, tanggal - bulan – tahun
Yang menyatakan,

E-Materai RP 10.000
ttd asli/ digital

(nama lengkap)
NIM

Menyetujui,
Bidang Kemahasiswaan
(Nama PT)

(nama lengkap)
NIP/NIDN/NIDK/NUP

Mengetahui,
Dosen Pendamping

(nama lengkap)
NIP/NIDN/NIDK/NUP