

Networking Skill Competition (NSC)

Revolusi perkembangan networking telah merubah berbagai macam kehidupan manusia sehingga tidak ada batasan lagi untuk jarak, waktu dan bahasa. Semua dapat dilakukan dikerjakan dalam, waktu yang bersamaan, networking skill competition di hadirkan untuk menampillkan menyajikan kepada dunia ketangguhan kemampuan pada bidang jaringan dan teknologinya. Konsep dasar, teknologi networking, serta manajemen server yang sering digunakan sekarang ini.

INFORMASI UMUM

a. Peserta

Setiap tim maksimal terdiri dari 2 orang mahasiswa dari perguruan tinggi yang sama. Kuota maksimal adalah 50 tim.

b. Biaya

Rp 200.000,- setiap tim

c. Fasilitas

Snack, makan siang, sertifikat, sticker

d. Pelaksanaan

Sabtu, 06 April 2013. Mulai jam 08.00 WIB – selesai

e. Tempat

Aula Lantai 3 Gedung Q Politeknik Negeri Jakarta

PERSYARATAN PESERTA

1. Peserta masih berstatus sebagai mahasiswa dengan jenjang D1, D2, D3, D4 dan S1 dalam lingkup perguruan tinggi di seluruh Indonesia.
2. Jumlah peserta (tim) dari perguruan tinggi tidak dibatasi.
3. Setiap tim maksimal terdiri dari 2 orang mahasiswa yang berasal dari perguruan tinggi yang sama.
4. Setiap individu hanya diperbolehkan terdaftar pada satu tim.
5. Peserta bersedia dan wajib mengikuti rangkaian acara, prosedur dan ketentuan perlombaan.
6. Pendaftaran dimulai pada tanggal **11 Februari 2013** dan paling lambat tanggal **23 Maret 2013** atau jika kuota terpenuhi
7. Semua administrasi pendaftaran dan pembayaran biaya pendaftaran paling lambat tanggal **23 Maret 2013** melalui rekening bank yang telah ditentukan (oleh panitia).
8. Penggantian anggota tim, revisi nama anggota dan tim harus dikonfirmasi kepada panitia paling lambat tanggal **23 Maret 2013**, jika tidak melakukan konfirmasi penggantian maka peserta yang bersangkutan dianggap mengundurkan diri.
9. Peserta yang mengundurkan diri sehari sebelum tanggal **06 April 2013** akan dikembalikan setengah dari uang pendaftaran. Pengunduran diri setelah hari itu tidak akan dikembalikan.
10. Kuota maksimal peserta terbatas, hanya untuk **50 tim**.

LAPTOP SPESIFICATION

- o Operating System : Windows XP atau Windows 7 (**32-bit / 64-bit**).
- o Processor Pentium 2.4 GHz minimum.
- o RAM minimum recommended : 2GB.
- o Harddisk minimum free space : 8GB.
- o Display : SVGA (1024 x 768 or better) 24-bit color.
- o Ethernet port 10/100.
- o Terinstall software Packet Tracer V.5.3

DETIL LOMBA

1. Peserta harus membawa **laptop** dengan spesifikasi yang telah ditentukan panitia.
2. Jenis soal Networking yang dilombakan adalah materi CISCO CCNA Exploration 1 – 4 (640-802) dan manajemen server (DHCP, DNS, Web dan Sharing Server)
3. Lomba terdiri dari Babak Penyisihan dan Babak Final.
4. Pada babak penyisihan, peserta diuji keahliannya dalam mengerjakan soal CISCO CCNA Exploration 1 – 4 (640-802) dan praktik Virtual dengan Packet Tracer 5.3
5. Pada babak final para peserta diuji keahliannya dalam mengerjakan soal CISCO CCNA Exploration 1 – 4 (640-802), praktik Virtual dengan Packet Tracer 5.3 dan manajemen server (DHCP, DNS, Web dan Sharing Server)
6. Dewan Juri berasal dari **CISCO SYSTEMS dan LP3T Nurul Fikri**.
7. Keputusan dewan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
8. Jika ada perubahan dan hal-hal yang menyangkut perlombaan akan diputuskan oleh Panitia Lomba dan Dewan Juri.

TAHAPAN PERLOMBAAN

Technical Meeting (06 April 2013)

Peserta mengikuti *Technical Meeting* untuk mengetahui detail teknis perlombaan pada babak penyisihan & final. *Technical Meeting* akan dilaksanakan di Aula Gedung Q Lt. 3, mulai pukul 10.00 wib – selesai.

Babak Penyisihan (06 April 2013)

Babak penyisihan akan dilaksanakan di Aula Gedung Q Lt. 3. Peserta akan menghadapi 200 soal dalam waktu 90 Menit. Untuk kemudian akan diambil 10 besar untuk masuk kebabak selanjutnya.

Final (06 April 2013)

Peserta 10 besar akan diadu dalam babak penyisihan kedua peserta melanjutkan perlombaan dengan diberikan *200 Soal* baru.

TATA TERTIB LOMBA

1. Peserta diharapkan mengambil jadwal perlombaan 15 menit sebelum perlombaan dimulainya peserta WAJIB LAPOR di depan Ruang Lomba. (harap perhatikan dengan seksama JADWAL ANDA).
2. Peserta memasuki Ruang Lomba 5-10 menit sebelum lomba dimulai.
3. Alat tulis dan kertas disediakan oleh Panitia di Ruang Lomba.
4. Peserta diharapkan mengikuti peraturan lomba yang telah ditetapkan.

6. Setelah lomba dimulai, peserta tidak diizinkan untuk meninggalkan Ruang lomba hingga waktu **diperuntukkan** selesai.
7. Waktu pengerjaan soal untuk tahap I (Penyisihan) dan tahap II (Final) adalah 90 menit (1 jam 30 menit).
8. Peserta yang terlambat memasuki Ruang Lomba tidak diberikan perpanjangan waktu.
9. Jika peserta dapat menyelesaikan soal sebelum waktu yang diberikan selesai, peserta diharapkan untuk tetap duduk dan berada di Ruang Lomba sampai waktu selesai.
10. Dilarang berbuat gaduh di Ruang Lomba selama perlombaan berlangsung.
11. Makan siang disediakan oleh panitia dan dapat diperoleh di Ruang Makan pada pukul 12.00-13.00 WIB.
12. Saat menunggu waktu lomba, peserta dianjurkan untuk menunggu di Ruang Tunggu.

KRITERIA PENILAIAN

Penilaian dilakukan oleh dewan juri yang berasal dari **CISCO SYSTEMS** dan **LP3T Nurul Fikri**. Dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

- Pada babak penyisihan 1

- o Soal babak penyisihan I terdiri dari 200 Soal.
- o 70% adalah soal teori CCNA (Exploration 1-4) Materi 640-802
- o 30% adalah soal praktik dengan menggunakan Software Virtual Networking Packet Tracer V.5.3

- Pada babak penyisihan II atau Final

- Soal babak akhir atau final terdiri dari 100 Soal
- 50% adalah soal teori CCNA (Exploration 1-4) Materi 640-802
- 20% adalah soal praktik dengan menggunakan Software Virtual Networking packet tracer V.5.3
- 30% adalah soal praktik dengan menggunakan computer server (terlampir)

JADWAL PELAKSANAAN

Sabtu, 6 April 2013 : Technical meeting dan Perlombaan

NB; *Jadwal pelaksanaan akan menyusul untuk lebih lanjut.

Android Developer Competition (ADC)

Android Developer Competition merupakan perlombaan di bidang pemrograman berbasis sistem operasi Android. Perlombaan ini diselenggarakan pada tanggal 5-7 April 2013 di Gedung Serba Guna (GSG) Politeknik Negeri Jakarta. Perlombaan Android ini mengusung tema "One Step Closer with Green Technology". Diharapkan dengan adanya event ini mampu mengembangkan teknologi di bidang pemrograman. Kriteria penilaian pada seleksi tahap pertama adalah kesesuaian judul dengan tema dan originalitas aplikasi yang diajukan. Kriteria pada seleksi tahap kedua sesuai kriteria penilaian yang tercantum di bawah. Seluruh peserta perlombaan akan mempresentasikan hasil karya yang dibuat.

Ketentuan Peserta

1. Satu tim terdiri dari dua orang anggota, masing-masing berasal dari perguruan tinggi yang sama.
2. Peserta berstatus mahasiswa aktif (D1, D2, D3, dan S1) dari perguruan tinggi di Indonesia.
3. Administrasi terakhir tanggal 19 Maret 2013.
4. Pembuatan software dimulai setelah tim terdaftar sebagai peserta ADC.
5. Laptop disediakan sendiri oleh peserta.

Ketentuan Aplikasi yang Dilombakan

1. Aplikasi dapat dibuat menggunakan berbagai framework.
2. Aplikasi yang dibuat harus sesuai dengan tema (game atau aplikasi lainnya).
3. Aplikasi yang dibuat tidak pernah dibuat oleh orang lain sebelumnya.
4. Aplikasi yang dibuat tidak mengandung SARA dan atau pornografi.
5. Aplikasi yang dibuat tidak melanggar hak cipta dan dapat dipertanggungjawabkan.
6. Aplikasi yang diajukan harus dibuat secara bertahap.

Pendaftaran

1. Pendaftaran peserta dimulai pada tanggal 11 Februari 2013 s.d. 19 Maret 2013.
2. Pendaftaran dilakukan dengan mengirimkan dokumen yang disyaratkan ke email E-TIME 2013 (2013etime@gmail.com). Dokumen yang disyaratkan adalah sebagai berikut:
 - Formulir pendaftaran dan surat keterangan dari jurusan/program studi (tersedia di website E-TIME 2013)•
 - Scan kartu tanda mahasiswa (KTM) tiap anggota. •
 - Foto ukuran 3x4 2 (dua) lembar. •
 - Scan bukti pembayaran•
3. Mengunggah konsep umum ke email: adc.etime2013@gmail.com.
4. Konsep umum dapat di-download di bawah halaman ini.
5. Pendaftaran yang terlambat tidak akan dilayani. Semua tim diwajibkan

Proses Pembuatan Aplikasi Android

1. Peserta mulai melakukan proses pembuatan aplikasi apabila telah terdaftar dan telah memenuhi syarat yang ditentukan panitia.
2. Originalitas aplikasi perlu diperhatikan oleh semua peserta.
3. Pembuatan serta pengembangan aplikasi berakhir pada tanggal 5 April 2013.

Kriteria Penilaian

1. Originalitas Ide (30%)

Adalah konsep dan ide dari pembuatan game, semakin orisinal ide yang diciptakan, semakin tinggi nilai yang dapat dihasilkan. Originalitas dapat dilihat dari konsep, metode, user interface maupun konten aplikasi.

2. User-friendly (20%)

Aspek kemudahan penggunaan aplikasi secara menyeluruh, baik interaksi maupun result yang dihasilkan aplikasi.

3. Technical (30%)

Aspek kesempurnaan program, komabilitas aplikasi terhadap platform dan device, algoritma yang digunakan, metode yang digunakan serta kesempurnaan debugging.

4. Desain Interface (20%)

Tampilan/desain dari interface (antarmuka) aplikasi, kesesuaian dengan resolusi layar dan juga ketajaman maupun estetika desain dinilai pada bagian ini.

Tata Cara Mengikuti Kompetisi

1. Calon peserta wajib mengisi form pendaftaran & surat keterangan dari jurusan/program studi (11 Februari – 19 Maret 2013) yang dapat di-download di sini ([Form Pendaftaran](#) | [Surat Keterangan](#) (optional)).
2. Membayar uang pendaftaran sebesar Rp150.000 ke rekening panitia E-TIME 2013 (keterangan di halaman terakhir).
3. Mengirim dokumen persyaratan lomba ke email 2013etime@gmail.com.
4. Mengunggah konsep umum (12 Februari – 20 Maret 2013) ke email adc.etime2013@gmail.com.
5. Technical briefing pada tanggal 5 April 2013.
6. Pengembangan aplikasi pada tanggal 5 April 2013 bertempat di Gedung Serba Guna Politeknik Negeri Jakarta.
7. Tanggal 6 April 2013 presentasi program (presentasi berlaku untuk seluruh peserta baik yang masuk maupun tidak masuk babak final).
8. Tanggal 7 April 2013 pengumuman pemenang.

Timeline

- 11 Februari 2013 – 19 Maret 2013: batas waktu pendaftaran dan pembayaran

- 6 April 2013: presentasi program.
- 7 April 2013: pengumuman pemenang.

Katagori Pemenang

1. Juara Pertama (Penilaian Juri) Rp 3.000.000
2. Juara Kedua (Penilaian Juri) Rp 2.000.000
3. Juara Ketiga (Penilaian Juri) Rp 1.000.000
4. Juara App Terfavorit (Vote) Rp 500.000

Download Konsep Umum : [Konsep Umum Android](#) (DOC) | [Konsep Umum Android](#) (PDF)

Download Buku Panduan : [Buku Panduan](#)

Line Follower Robot (LFR)

Lomba Line Follower Robot adalah lomba robot pengikut garis. Tracknya berupa garis hitam dengan latar putih, adapun invers yaitu sebaliknya. Pada lomba LFR ini tidak hanya bermain kecepatan tetapi juga memainkan strategi, dimana garis akan diberikan berbagai macam sudut, jalan buntu, tikungan, dan juga lebar garis yang berbeda. Target peserta RLF pada E-Time 2013 sebanyak 120 tim. Dengan target final 32 tim dalam penyisihan 1 grup dengan 4 tim, sehingga 1 grup mempunyai 2 finish. Dengan sistem penilaian waktu tercepat sampai finish atau cek point terjauh. Pada E-Time 2013 kami akan memberi hadiah total 11 juta rupiah. Lomba Robot Line Follower akan dilaksanakan pada tanggal 6 sampai 7 april 2013. Dengan Technical Meeting tanggal 5 April.

Untuk jumlah peserta maksimal lomba **robot line follower** adalah sebanyak 120 tim, dengan biaya sebesar :

- 175.000 (untuk 20 pendaftar pertama)
- 200.000 (untuk 100 tim selanjutnya)

PERSYARATAN PESERTA

Peserta masih berstatus sebagai mahasiswa baik pada saat pendaftaran dan/atau perlombaan dengan D1, D2, D3, D4, dan S1 yang berasal dari perguruan tinggi di seluruh Indonesia.

- Jumlah peserta (tim) dari tiap perguruan tinggi tidak dibatasi.
- Setiap tim maksimal terdiri dari 3 orang, masing-masing berasal dari satu universitas/perguruan tinggi yang sama. Setiap individu hanya diperbolehkan terdaftar pada satu tim.
- Pendaftaran paling lambat tanggal 23 Maret 2013
- Peserta bisa mendaftar tanpa melakukan pembayaran terlebih dahulu, dan pelunasan pendaftaran paling lambat saat technical Meeting tanggal 5 April melalui rekening bank yang sudah ditentukan oleh panitia
- Jumlah peserta maksimum lomba dibatasi sejumlah 120 Tim.

Bila kuota pendaftar sudah mencapai 120 Tim maka pendaftaran secara online dan bukan online akan ditutup.

Kualifikasi:

- Jumlah peserta maksimal 120 tim.
- Untuk penyisihan awal akan digunakan 2 sistem group dan setiap tim bermain disetiap groupnya. Setiap peserta akan mendapatkan kesempatan untuk bermain 2 kali dengan grup yang berbeda.
- Peserta akan diambil 32 teratas untuk dapat melaju ke final dengan kriteria tertentu:

Adapun kriterianya adalah:

- a. Finish.
- b. Waktu tercepat.

Penentuan posisi start ditentukan sebelum pertandingan dimulai oleh juri. Pada saat penyisihan awal, setiap tim akan memperoleh posisi start yang berbeda.(jika pertandingan pertama tim mendapat start, di posisi A maka dapat dipastikan pada pertandingan kedua akan mendapat posisi start di B, C, atau D)

- Jika robot tidak dapat berjalan sama sekali pada pertandingan pertama dan kedua,dari garis start hingga waktu habis,maka tim tersebut dinyatakan gugur.
- Robot harus mengikuti jalur/garis/path yang ada pada track, tidak diperkenankan untuk memotong jalur kecuali di daerah yang ditentukan. Jika robot keluar dari garis maka harus diulang dari garis check point.
- Robot diberikan batas waktu maximal 3 menit untuk menyelesaikan seluruh track yang telah ditentukan
- Robot mulai bergerak setelah ada aba-aba dari wasit/dewan juri. Semua lintasan + obstacle harus dilewati kecuali pada daerah yang diperbolehkan untuk memotong jalan.

Download Buku Panduan : [Buku Panduan LFR](#)

Download Track LFR(.cdr) : [Track LFR](#)
