

I. Latar Belakang

Di era digital saat ini, kemampuan dalam menguasai algoritma dan logika pemrograman menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh mahasiswa, khususnya di bidang Teknik Elektro Dan Komputer. Untuk mendorong semangat kompetitif, kreativitas, serta kemampuan problem solving di bidang pemrograman, diperlukan suatu wadah kompetisi yang menantang dan edukatif.

“InnoVibe” hadir sebagai ajang adu keahlian pemrograman dalam menyelesaikan persoalan Algoritma secara tim, menggunakan bahasa pemrograman Python. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan kemampuan berpikir logis, kolaboratif, dan efisien dalam waktu terbatas.

II. Tujuan Kegiatan

1. Mengasah kemampuan peserta dalam menyelesaikan masalah algoritma dan pemrograman.
2. Mendorong semangat kerja sama tim dalam menyusun solusi teknis.
3. Meningkatkan daya saing dan kepercayaan diri peserta dalam menghadapi tantangan pemrograman.
4. Memberikan pengalaman berkompetisi secara adil dan profesional di bidang teknologi.

III. Nama Kegiatan

InnoVibe, Kompetisi Nasional Algoritma Dan Pemrograman

IV. Tema Kegiatan

Art of the Machine: Exploring Generative Design and Smart Electro-Mechanical System

V. Bentuk Kegiatan

Lomba pemrograman berbasis kasus (case-based programming contest) yang dilaksanakan secara tim, dengan waktu pengerjaan terbatas, dan dilakukan melalui platform Zoom.

VI. Sasaran Kegiatan

No	Bentuk Kegiatan	Sasaran Kegiatan
----	-----------------	------------------

1.	Dies Natalies Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Elektro Dan Komputer	Mahasiswa Aktif jenjang D3/D4/S1 Perguruan tinggi di Indonesia.
----	--	---

VII. Waktu Pelaksanaan

- ☐ Technical Meeting (Via Zoom/Google Meet): Minggu, 31 Agustus 2025
- ☐ Pelaksanaan Lomba: Kamis, 4 September 2025

VIII. Mekanisme Lomba

1. Sistem dan Alur Lomba

- a. Pendaftaran dilakukan secara daring melalui tautan/formulir yang di sediakan panitia.
- b. Peserta membentuk tim yang terdiri dari 3-5 orang mahasiswa aktif dari perguruan tinggi di indonesia.
- c. Setelah lolos verifikasi, peserta akan mendapatkan informasi teknis pelaksanaan lomba melalui komunikasi resmi (whatsapp)
- d. Pada hari pelaksanaan, peserta akan bergabung diplatform pengawasan (Zoom/Meet) dan membuka workspace Zoom.
- e. Panitia memberikan soal berupa studi kasus algoritma untuk diselesaikan dalam waktu terbatas.
- f. Peserta mengerjakan secara real-time, dengan satu akun Colab bersama untuk setiap tim.
- g. Setelah waktu habiss, peserta menyerahkan file solusi kepada panitia sesuai instruksi pengumpulan.
- h. Tim juri akan menilai berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

2. Perangkat dan Platform

- a. Bahasa Pemograman: PHP (Xampp), HTML, CSS, JavaScript, tanpa FrameWork
- b. Komunikasi dan Pengawasan: Zoom/Google Meet
- c. Sistem Pengumpulan: Link Google Drive atau form yang disediakan panitia.

3. Kriteria Penilaian

No	Kriteria	Bobot
1	Kerja Sama Tim dan Kreatifitas	15%

2	Ketepatan Solusi yang Optimal	20%
3	User Interface (UI)	10%
4	Efisiensi Algoritma dan Waktu	25%
5	Struktur dan Persentasi Solusi	10%
6	Penjelasan dan Persentase Solusi	20%

4. Ketentuan Teknis

- Setiap tim hanya boleh menggunakan satu perangkat utama untuk coding.
- Diperbolehkan menggunakan library standar atau dokumentasi resmi (tanpa AI assistance).
- Peserta wajib menjaga orisinalitas kode, segala bentuk plagiarisme akan didiskualifikasi.
- Presentasi solusi dilakukan di akhir sesi (langsung atau rekaman, sesuai ketentuan teknis panitia).

5. Biaya Pendaftaran

Untuk mendukung kelancaran pelaksanaan dan operasional lomba InnoVibe, setiap tim peserta diwajibkan membayar biaya pendaftaran sebesar Rp 100.000,- (seratus ribu rupiah) .

- Ketentuan:
 - ☐ Biaya pendaftaran berlaku per tim, bukan per individu.
 - ☐ Setiap tim hanya dapat mengikuti lomba dengan satu nama tim yang terdaftar.
 - ☐ Pembayaran dilakukan melalui transfer ke rekening resmi panitia, yang akan diumumkan lebih lanjut melalui grup resmi peserta.
 - ☐ Bukti pembayaran wajib diunggah pada saat pengisian formulir pendaftaran.
 - ☐ Biaya yang telah dibayarkan tidak dapat dikembalikan dengan alasan apa pun, kecuali lomba dibatalkan secara resmi oleh pihak panitia.
- Fasilitas untuk Tim yang Telah Terdaftar:
 - ☐ Tim yang telah menyelesaikan pendaftaran dan pembayaran akan mendapatkan:
 - ☐ Akses ke grup komunikasi resmi lomba InnoVibe

- ☐ Undangan dan akses ke Technical Meeting pada tanggal 31 Agustus 2025
- ☐ Panduan teknis pelaksanaan lomba, meliputi:
- ☐ Format pengerjaan dan pengumpulan file kode (via Zoom)
- Mekanisme penilaian dan tata tertib lomba
- ☐ Jadwal final pelaksanaan lomba (4 September 2025, ditentukan saat technical meeting)

6. Hadiah

Total Hadiah: Rp.3.000.000, dengan rincian:

- a. Juara I: Rp. 1.500.000 + Sertifikat
- b. Juara II: Rp. 1.000.000 + Sertifikat
- c. Juara III: Rp. 500.000 + Sertifikat

IX. **Informasi Umum**

Panitia Lomba; “InnoVibe, Kompetisi Nasional Algoritma Dan Pemrograman”
Jurusan teknik elektro dan komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo
Jl. Prof.Dr Ing B.J Habibie Moutong, Tilongkabila, Kab. Bone Bolango.

- Contact Person

Adit Muhammad : +62 857-9631-4866

X. **Penutup**

Lomba InnoVibe dirancang sebagai ajang kompetisi yang mendorong mahasiswa untuk mengasah kemampuan berpikir logis, menyelesaikan persoalan algoritma secara efisien, serta bekerja sama dalam tim melalui media pemrograman.

Sebagai bagian dari rangkaian Dies Natalis Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam menumbuhkan semangat kompetitif, meningkatkan kualitas akademik, serta memperluas jejaring antar mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia.

Dengan tersusunnya dokumen Kerangka Acuan Kegiatan (TOR) ini, diharapkan seluruh pihak yang terlibat dapat menjalankan perannya secara optimal demi kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan lomba InnoVibe.