



UNIVERSITAS GUNADARMA

BUKU PANDUAN

Lomba USB 2026

created by
LABSI



62 (21) 78881112
www.gunadarma.ac.id
Jl. Margonda Raya 100

PENJELASAN UMUM

A. Lomba USB (*Unlimited Software Building*)

Unlimited Software Building (USB) 2026 merupakan penyelenggaraan kompetisi yang ke-13 (tiga belas) sebagai bentuk komitmen Laboratorium Sistem Informasi Universitas Gunadarma dalam mendukung pengembangan talenta digital mahasiswa. Kompetisi ini menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, dan kemampuan pemecahan masalah melalui penciptaan solusi digital yang berkualitas, berkelanjutan, serta memberikan manfaat nyata bagi masyarakat.

Kegiatan *Unlimited Software Building* (USB) 2026 terdiri atas 2 (dua) tahapan kompetisi, yaitu Babak Penyisihan dan Babak Final, yang berlaku untuk seluruh cabang perlombaan. Babak Penyisihan wajib diikuti oleh seluruh peserta pada masing-masing cabang lomba. Selanjutnya, peserta yang dinyatakan lolos berdasarkan hasil Babak Penyisihan berhak mengikuti Babak Final sesuai dengan pengumuman resmi panitia.

Babak Penyisihan dan Babak Final diselenggarakan secara luring, dengan mekanisme pelaksanaan masing-masing cabang perlombaan mengacu pada ketentuan yang tercantum dalam pedoman setiap cabang lomba.

Tema lomba USB 2026 adalah **“Ekosistem Digital Cerdas untuk Masa Depan Indonesia yang Inklusif dan Berkelanjutan”**

Tema tersebut bertujuan mendorong mahasiswa untuk menciptakan inovasi berbasis teknologi digital dan *Artificial Intelligence* (AI) yang mampu mendukung pembangunan Indonesia di berbagai sektor strategis seperti pendidikan, kesehatan, lingkungan, pertanian, ekonomi kreatif, UMKM, transportasi, hingga pelayanan public.

Tema tersebut diharapkan mampu mendorong peserta menghadirkan solusi digital yang mengedepankan prinsip inklusivitas, keberlanjutan, kolaborasi manusia dan teknologi, serta pemanfaatan teknologi cerdas untuk menyelesaikan berbagai permasalahan masyarakat. Inovasi yang dihasilkan tidak hanya berfokus pada kecanggihan teknologi, tetapi juga memberikan manfaat nyata, mudah diakses, mudah digunakan, ramah lingkungan, serta mampu meningkatkan kualitas hidup masyarakat secara luas.

Kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan kolaborasi antara mahasiswa, akademisi, industri, dan masyarakat dalam membangun ekosistem digital Indonesia yang inovatif, adaptif, dan berkelanjutan. Selain itu, USB 2026 diharapkan menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengembangkan kompetensi, kreativitas, dan kepedulian sosial melalui pemanfaatan teknologi digital demi mewujudkan masa depan Indonesia yang lebih maju, inklusif, dan berkelanjutan.

Kompetisi lomba USB menggelar 6 jenis kompetisi dalam Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, baik dalam bentuk pertandingan ataupun karya tulis, yaitu :

1. Lomba Pemrograman (*Live Coding*)
2. Lomba *Software Development*
3. Lomba *UI/UX Design*
4. Lomba Pengembangan Bisnis TIK
5. Lomba Menulis Artikel
6. Lomba Implementasi Data Mining

B. Persyaratan UMUM

1. Fotokopi/scan KRS aktif.
2. Pas foto 3×4 (file foto) setiap peserta.
3. Nama tim dan nomor telepon/WhatsApp aktif perwakilan.

4. Tim terdiri dari maksimal 3 mahasiswa, dengan ketua berasal dari Program Studi Sistem Informasi.
5. Minimal terdapat 1 mahasiswa Program Studi Sistem Informasi dalam tim.
6. Peserta merupakan mahasiswa tingkat 1–4.
7. Proposal yang diajukan merupakan karya orisinal dan tidak menjiplak karya yang sudah ada.
8. Proposal belum pernah diikutsertakan atau menjadi pemenang pada kompetisi dengan tema, isi, produk, atau jenis lomba yang sama, baik pada USB tahun sebelumnya maupun kompetisi lain di luar Universitas Gunadarma.
9. Susunan anggota tim bersifat tetap dan tidak dapat ditambah atau diganti. Apabila terdapat anggota yang berhalangan hadir, tim tetap dapat mengikuti lomba dengan anggota yang tersisa, dengan ketentuan ketua tim tetap aktif sebagai mahasiswa Program Studi Sistem Informasi.
10. Karya yang diikutsertakan tidak boleh mengandung unsur SARA, radikalisme, asusila, maupun plagiarisme.

C. Ketentuan Pelaksanaan Lomba

1. Anggota tim yang datang terlambat setelah presentasi dimulai tidak diperkenankan mengikuti presentasi.
2. Setiap tim wajib mengumpulkan seluruh berkas persyaratan pendaftaran.
3. Penulisan nama peserta harus menggunakan nama lengkap sesuai identitas resmi.
4. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan ketentuan kompetisi sesuai buku pedoman dan pengumuman resmi panitia.

D. Ketentuan Babak Penyisihan dan Babak Final

1. Lomba USB terdiri atas beberapa jenis kompetisi dengan mekanisme pelaksanaan yang berbeda. Untuk kategori **Live Coding** dan **UI/UX Design**, pelaksanaan lomba dibagi menjadi dua tahapan, yaitu **Babak Penyisihan** dan **Babak Final**. Sementara itu, untuk kategori **Menulis Artikel**, **Software Development**, **Pengembangan Bisnis TIK**, dan **Implementasi Data Mining**, lomba hanya dilaksanakan dalam **satu tahap**, yang sekaligus menjadi dasar penentuan pemenang.
2. Babak penyisihan dilaksanakan bagi peserta yang telah dinyatakan lolos seleksi administrasi.
3. Pengumuman tim yang lolos ke Babak Final akan diumumkan setelah seluruh rangkaian Babak Penyisihan selesai dilaksanakan.
4. Pengumuman pemenang untuk kategori Menulis Artikel, *Software Development*, Pengembangan Bisnis TIK, dan Implementasi Data Mining akan dilaksanakan pada Babak Final, yang diselenggarakan pada 19 November 2026.
5. Babak final kategori *Live Coding* dan *UI/UX Design* dilaksanakan secara luring di Auditorium Universitas Gunadarma.
6. Karya seluruh tim finalis (kecuali kategori Live Coding) akan didaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) oleh panitia.

E. Kejuaraan

Untuk setiap pemenang kompetisi lomba akan mendapatkan Medali, Sertifikat dan Uang.

Penghargaan lain dalam bentuk sertifikat dan tidak menjadi penentu pada perhitungan kejuaraan lomba yaitu :

Tim dengan penghargaan khusus sebagai

1. "The Favorite Team"
2. "The Solid Team"
3. "The Most Inspiring Team"

F. Informasi Kompetisi

No admin whatsapp (chat) :

Lokasi :

1. Kampus E Kelapa Dua (Contact Person : Angga 0877-0923-9927)
2. Kampus J Kalimalang (Contact Person : Fernando 0896-3760-8107)
3. Kampus K Karawaci (Contact Person : Alif 0812-1958-3709)

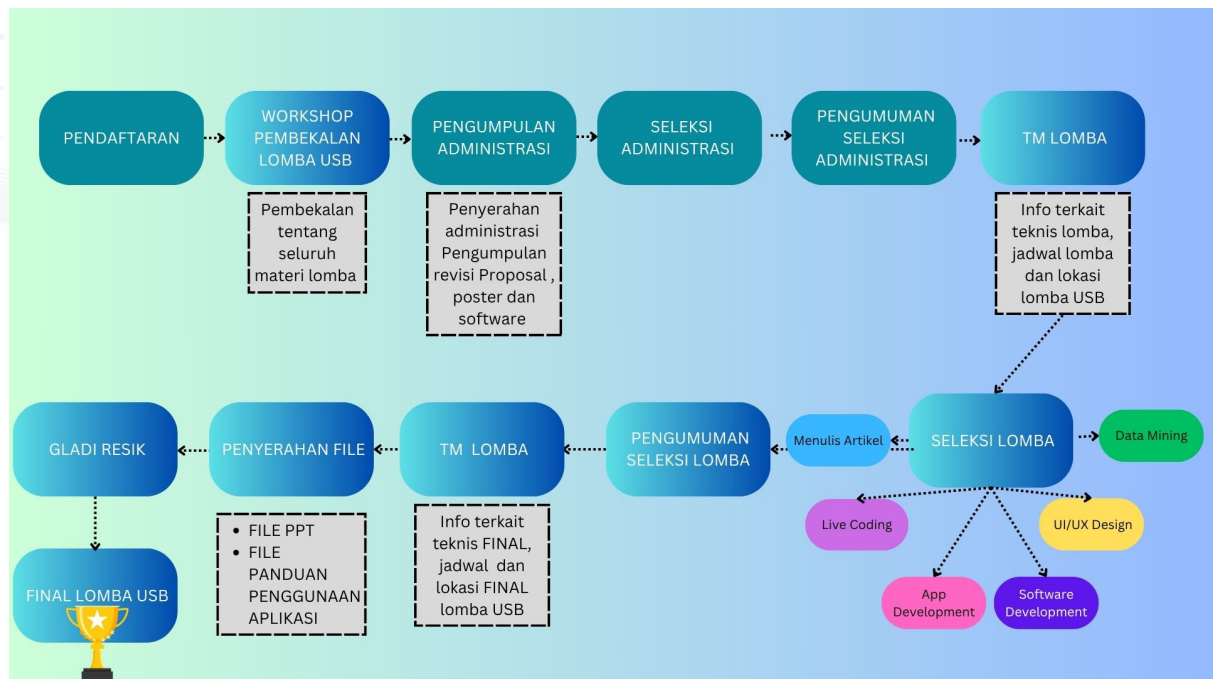
Ruang Seleksi

1. Universitas Gunadarma Kampus F8, Depok
2. Universitas Gunadarma Kampus F8, Depok

G. Time Line



H. Alur Lomba



I. JADWAL KEGIATAN LOMBA USB

Tanggal	Kegiatan	Tempat
11 Juni 2026	Rapat persiapan teknis dan sosialisasi acara	Sekretariat Panitia USB E431
29 Juni – 30 September 2026	Penyebaran Informasi dan Pendaftaran peserta	Kampus E Gd 4 Lt. 3 Kampus J Gd. 1 Lt. 5 Kampus K
01 – 02 Oktober 2026	Workshop Pembekalan Lomba USB	Kampus E ruang Gd. 5 lt.3 ruang Lab E531
02 – 05 Oktober 2026	Penyerahan persyaratan administrasi (proposal)	Sekretariat Panitia USB E431 dan J15-Ruang Staf, Kampus K
06 – 09 Oktober 2026	Pengumpulan revisi proposal, poster, dan software	Kampus E dan J ruang Sekretariat Panitia USB
10 Oktober 2026	Seleksi administrasi Lomba	Kampus E Gd 4 Lt. 3 Kampus J Gd. 1 Lt. 5
12 Oktober 2026	Pengumuman seleksi administrasi Lomba	Studentsite, Mading Lab. SI Kampus E dan J serta ruang Sekretariat Panitia USB
13 Oktober 2026	Technical Meeting Lomba <i>Live Coding</i> , Pengembangan Perangkat Lunak, <i>Design UI/UX</i> , Pengembangan Bisnis TIK, Menulis Artikel dan Lomba Implementasi Penambangan Data. Persiapan Lab. untuk seleksi lomba	Kampus F8
14 Oktober 2026	Seleksi Lomba Menulis Artikel	Kampus F8
15 Oktober 2026	Seleksi Lomba Implementasi Penambangan Data	Kampus F8
20 Oktober 2026	Seleksi Lomba <i>Design UI/UX</i>	Kampus F8
21 Oktober 2026	Seleksi Lomba <i>Live Coding</i>	Kampus F8
22 Oktober 2026	Seleksi Lomba Pengembangan Perangkat Lunak	Kampus F8
27 Oktober 2026	Seleksi Lomba Pengembangan Bisnis TIK	Kampus F8
2 November 2026	Pengumuman hasil Seleksi <i>Live Coding</i> , dan <i>Design UI/UX</i>	Studentsite, Mading Lab. SI Kampus E dan J serta ruang Sekretariat Panitia USB
5 November 2026	Technical Meeting Peserta Finalis Lomba	Kampus F5 601, F5 602 dan ruang serbaguna F5 It6
9 November 2026	Penyerahan file Aplikasi, file PPT, Finalis dan manual book	Sekretariat Panitia USB E431
18 November 2026	Gladi Resik	Auditorium Kampus D 4 lantai 6
19 November 2026	Final USB	Auditorium Kampus D 4 lantai 6

PEMROGRAMAN

[Live Coding]

Deskripsi

Lomba Pemrograman merupakan kompetisi beregu yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta dalam menerapkan logika, algoritma, dan keterampilan pemrograman untuk menganalisis serta menyelesaikan permasalahan melalui pengembangan program komputer.

Kriteria penilaian meliputi kecepatan penyelesaian, ketepatan hasil, dan efisiensi program yang dibuat untuk setiap kasus. Selain dituntut menyelesaikan program dalam waktu yang cepat, peserta juga diharapkan mampu merancang dan menerapkan algoritma yang tepat, efektif, dan efisien untuk menghasilkan solusi yang optimal.

Peserta dapat memilih salah satu bahasa pemrograman yang digunakan dalam kompetisi, yaitu Java, C++, atau Python. Perlombaan dilaksanakan dalam dua tahapan, yaitu babak penyisihan dan babak final. Babak penyisihan bertujuan untuk menyeleksi 3 (tiga) tim terbaik yang berhak melaju ke babak final untuk memperebutkan gelar juara.

Persyaratan Khusus :

1. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam kompetisi adalah C++, Java, dan Python
2. Setiap peserta wajib memilih satu bahasa pemrograman pada saat melakukan pendaftaran. Bahasa pemrograman yang dipilih akan digunakan pada babak penyisihan.
3. Peserta yang lolos ke babak final diperbolehkan tetap menggunakan bahasa pemrograman yang sama atau menggantinya dengan satu bahasa pemrograman lain yang telah ditetapkan oleh panitia, yaitu C++, Java, atau Python.

Babak Penyisihan

1. Babak penyisihan dilaksanakan dalam bentuk tes *live coding* yang diselenggarakan secara **luring (offline)**.
2. Lomba *Live Coding* terdiri atas dua tahapan, yaitu Babak Penyisihan dan Babak Final. Babak Penyisihan dilaksanakan satu kali untuk menyeleksi 3 (tiga) tim terbaik yang berhak mengikuti Babak Final. Babak Final akan diselenggarakan secara luring pada 19 November 2026 di Auditorium Kampus D, Gedung 4, Lantai 6.
3. Peserta akan diberikan sejumlah soal yang harus diselesaikan dengan membuat program. Peringkat peserta ditentukan berdasarkan ketepatan hasil dan kecepatan penyelesaian, sehingga peserta yang mampu menyelesaikan soal dengan benar dalam waktu tercepat akan memperoleh nilai terbaik.
4. Lomba berlangsung selama 3 jam.
5. Soal terdiri atas 3 (tiga) soal berbentuk studi kasus (soal cerita).
Bobot nilai untuk setiap soal telah dicantumkan pada naskah soal.

Ketentuan Babak Penyisihan

1. Keputusan Juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
2. Dalam satu tim hanya diberikan satu PC untuk pengerjaan.
3. Kesalahan pengoprasian komputer menjadi tanggung jawab peserta
4. Peserta yang terlambat tidak ada penambahan waktu .
5. Apabila terdapat anggota tim yang tidak hadir pada saat perlombaan, tim tetap diperbolehkan mengikuti kompetisi dengan jumlah anggota yang hadir, dengan ketentuan bahwa ketua tim berstatus aktif sebagai mahasiswa dan berasal dari Program Studi Sistem Informasi
6. Setiap anggota tim wajib hadir sebelum lomba dimulai. Anggota yang datang terlambat setelah lomba dimulai tidak diperkenankan mengikuti perlombaan
7. Anggota di dalam tim tidak boleh digantikan ataupun bertambah.
8. Seluruh peserta diperkenankan membawa alat tulis (Pensil / pulpen), kertas buram

9. Peserta (Tim) tidak diperkenankan membawa atau menggunakan materi dalam bentuk digital selama perlombaan, termasuk e-book, source code, dokumentasi, maupun file digital lainnya yang dapat memberikan keuntungan dalam kompetisi
10. Peserta (Tim) tidak diperkenankan membawa perangkat elektronik maupun media penyimpanan digital dalam bentuk apapun ke area perlombaan, termasuk flashdisk, harddisk eksternal, kartu memori, kamera, smartphone, kalkulator, laptop, modem, atau perangkat sejenis lainnya, kecuali yang telah disediakan atau diizinkan oleh panitia
11. Bila terjadi hal tidak diinginkan jumlah peserta boleh berkurang, tapi tidak boleh digantikan ataupun bertambah
12. Jika ditemukan kecurangan maka tim bersangkutan akan didiskualifikasikan dari perlombaan.
13. Peraturan yang belum tercantum akan ditambahkan di kemudian hari bila diperlukan.

Babak Final

1. Pengumuman tim yang lolos ke babak final akan disampaikan setelah babak penyisihan selesai dilaksanakan.
2. Tim yang lolos ke babak final akan berkompetisi menyelesaikan soal pemrograman melalui live coding dalam waktu 60 (enam puluh) menit pada tahap pertama dan 60 (enam puluh) menit pada tahap kedua
3. Babak final terdiri atas 2 (dua) soal berbentuk studi kasus (soal cerita). Bobot nilai masing-masing soal telah dicantumkan pada naskah soal.

Ketentuan Babak Final

1. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
2. Panitia dan Juri berhak melakukan perubahan dan penambahan peraturan perlombaan.
3. Dalam satu tim hanya diberikan satu PC untuk pengerjaan

4. Tim finalis wajib menggunakan Peralatan dan Software pendukung yang telah disediakan oleh panitia.
5. Tim finalis tidak diperbolehkan membawa material dalam bentuk digital (*ebook, filesource code ,dll*)
6. Tim finalis tidak diperbolehkan membawa perangkat digital dan media penyimpanan digital dalam bentuk apapun seperti *flashdisk, harddisk* eksternal, kartu memori, kamera, *smartphone*, kalkulator, laptop, modem, dll.

Kriteria Penilaian Soal

1. Studi Kasus pada soal mengacu pada tema.
2. Jumlah soal yang berhasil diselesaikan berdasarkan dari tingkat kesulitan dihitung dari jumlah bobot soal.
 - Mudah : 15
 - Sedang : 35
 - Susah : 50
3. Kesesuaian Output dihitung dari persentase dikalikan nilai bobot soal. Sesuai output nilai = $100 \times \text{bobot}$
 - Mendekati kesesuaian output 80 %, nilai = $0,8 \times \text{bobot}$
 - Mendekati kesesuaian output 70 %, nilai = $0,7 \times \text{bobot}$
 - Mendekati kesesuaian output 50 %, nilai = $0,5 \times \text{bobot}$
4. Kecepatan penyelesaian dihitung saat peserta mengangkat tangan, tanda telah selesai mengerjakan seluruh soal.
5. Kompleksitas Algoritma dari program.

LOMBA PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK [SOFTWARE DEVELOPMENT]

Deskripsi

Lomba *Software Development* diselenggarakan untuk menguji kemampuan peserta dalam mengembangkan ide secara kreatif dan inovatif menjadi solusi perangkat lunak yang mampu menjawab berbagai permasalahan nyata di masyarakat. Produk perangkat lunak yang dihasilkan diharapkan memiliki nilai kebermanfaatan, dapat diimplementasikan, serta memberikan dampak yang terukur bagi pengguna maupun lingkungan sekitarnya.

Sejalan dengan tema "**Ekosistem Digital untuk Masa Depan Indonesia yang Inklusif dan Berkelanjutan**", peserta didorong untuk mengembangkan perangkat lunak yang mendukung transformasi digital di berbagai sektor, seperti pendidikan, kesehatan, pertanian, lingkungan, ekonomi kreatif, pelayanan publik, industri, dan sektor strategis lainnya. Solusi yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, produktivitas, serta mendorong terciptanya layanan digital yang inklusif dan berkelanjutan.

Peserta diberikan kebebasan dalam menentukan platform dan teknologi yang digunakan. Pemanfaatan teknologi terkini, seperti Artificial Intelligence (AI), Internet of Things (IoT), Big Data, Cloud Computing, maupun teknologi digital lainnya, sangat dianjurkan apabila mampu memberikan nilai tambah terhadap solusi yang dikembangkan.

Fokus penilaian pada Lomba *Software Development* meliputi aspek inovasi, kreativitas, relevansi terhadap tema, ketepatan penerapan metode pengembangan perangkat lunak, kualitas implementasi perangkat lunak, pengalaman pengguna (*user experience*), pemanfaatan teknologi informasi secara efektif, serta potensi solusi dalam memberikan manfaat nyata bagi masyarakat dan mendukung pembangunan ekosistem digital Indonesia yang inklusif dan berkelanjutan.

Kegiatan lomba dilakukan dengan tahap penyisihan dan menghasilkan 3 (tiga) calon pemenang yang akan diumumkan pada acara final.

Persyaratan Khusus

1. Upload Berkas atau menyerahkan berkas ke panitia secara daring dengan Berkas yang harus diupload adalah

A. File Proposal (pdf)

- a) Proposal disusun mengikuti struktur dokumen sebagai berikut :
 - a. Cover (**LAMPIRAN 1**)
 - b. Judul/ Nama Perangkat Lunak;
 - c. Latar Belakang Ide Perangkat Lunak;
 - d. Tujuan dan Manfaat Dikembangkannya Perangkat Lunak;
 - e. Batasan Perangkat Lunak yang Dikembangkan;
 - f. Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak;
 - g. Analisis Kebutuhan dan Desain Solusi Perangkat Lunak;
 - h. Implementasi Perangkat Lunak;
 - i. *Screenshot Mockup Interface* Perangkat Lunak;
 - j. Dokumentasi Cara Penggunaan Perangkat Lunak.
 - k. Beberapa screenshot perangkat lunak
 - l. Daftar Pustaka
- b) Proposal terdiri dari maksimal 20 halaman, kertas A4, spasi 1,5, Font 12, Times new Romance dan berukuran maksimal 50 MB dalam format file pdf.
- c) Format penamaan file proposal sebagai berikut :
Proposal_SoftwareDevelopment_NamaTim_NamaProduk.pdf

B. File Presentasi

- a) File Presentasi Wajib mencantumkan, Nama anggota, Nama Produk Aplikasi, dan Nama kelompok pada bagian cover.
- b) File Presentasi wajib menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- c) File Presentasi maksimal 10 halaman
- d) File presentasi berukuran maksimal 100MB dalam format file PPT
- e) Format penamaan file presentasi sebagai berikut :
Presentasi_SoftwareDevelopment_NamaTim_NamaProduk.ppt
/.pptx

C. File Video

- a) Durasi video maksimal 10 Menit. Dengan Video presentasi tidak boleh mengandung unsur SARA.
- b) Video presentasi tidak dibatasi menggunakan media apapun, baik gambar, subtitel, Efek, suara, animasi, dsb
- c) Video presentasi harus menampilkan seluruh anggota Tim (tidak harus tampil bersamaan dalam 1 waktu).
- d) Resolusi minimal 1920 × 1080 (Full HD) dan orientasi Landscape (16:9).
- e) Video wajib diunggah ke YouTube dengan status Unlisted berserta tautannya dikumpulkan melalui media yang ditentukan panitia.
- f) Tautan video harus dapat diakses oleh panitia dan dewan juri tanpa memerlukan izin akses tambahan, serta tetap aktif hingga seluruh rangkaian USB 2026 berakhir.
- g) Demonstrasi prototype harus sesuai dengan proposal, poster, dan prototype yang telah dikumpulkan.
- h) Pada bagian pembuka (opening), video wajib menampilkan:
- i) Logo USB 2026, Logo Universitas Gunadarma, Logo institusi asal peserta. (jika Peserta diluar Universitas Gunadarma), Logo atau ikon aplikasi, Judul atau nama produk, Nama tim. & Nama seluruh anggota tim.
- j) Judul video YouTube wajib menggunakan format berikut:

D. Software Produk Aplikasi

Perangkat lunak berbasis web harus menyertakan URL (*Uniform Resource Locator*) dari perangkat lunak serta file lokal dan databasenya, sedangkan perangkat lunak berbasis desktop (atau *stand-alone*) harus menyertakan *executable file*.

Ketentuan khusus yang perlu diperhatikan oleh peserta yaitu sebagai berikut.

1. Setiap tim hanya boleh mengajukan satu buah karya perangkat lunak.
2. Karya perangkat lunak belum pernah dinyatakan sebagai pemenang (Juara I) dalam lomba sebelumnya maupun pada kontes sejenis baik dalam skala lokal, nasional, regional, maupun internasional. Tim pengusul wajib membuat pernyataan bermaterai terkait hal ini. (LAMPIRAN 2)
3. Karya perangkat lunak yang diikutsertakan belum pernah dipublikasikan atau dirilis kepada masyarakat, baik untuk tujuan komersial maupun nonkomersial.
4. Perangkat lunak dapat dijalankan pada *platform* umum tanpa tambahan perangkat keras khusus.
5. Karya perangkat lunak yang diajukan merupakan ide orisinal dengan tidak menjiplak aplikasi yang sudah ada.
6. Jika karya adalah karya *incremental* atau karya yang dikembangkan dari kontes sebelumnya, peserta harus menjelaskan pada juri mengapa karya tersebut diikutsertakan dan memperlihatkan pembaruan karya tersebut dengan sebelumnya.
7. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
8. Peraturan yang belum tercantum akan ditambahkan di kemudian hari bila diperlukan.

Babak Penyisihan

1. Presentasi peserta berdasarkan file tayangan power point yang dikumpulkan atau di upload sebelumnya.
2. Anggota tim peserta berbagi tugas sebagai operator dan sebagai pembicara.
3. Apabila di dalam tim terdapat anggota yang tidak hadir saat saat lomba, tim masih diijinkan mengikuti lomba dengan jumlah anggota yang tersisa.
4. Apabila di dalam tim terdapat anggota yang terlambat hingga saat presentasi dimulai, anggota tersebut tidak diperbolehkan mengikuti lomba saat itu.
5. Anggota di dalam tim tidak boleh digantikan ataupun bertambah.
6. Apabila tim hanya terdiri dari satu orang, maka panitia yang menjadi operator.
7. Setiap tim wajib mempresentasikan hasil pengembangan perangkat lunaknya dalam waktu 10 (sepuluh) menit, yang kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab bersama dewan juri selama 15 (lima belas) menit.
8. PC, viewer, dan hasil cetak proposal sudah disiapkan oleh panitia.
9. Peserta wajib mempersiapkan kode sumber dari perangkat lunak apabila juri meminta untuk ditampilkan sebagai keperluan juri dalam menilai
10. Surat pernyataan keaslian karya perangkat lunak dengan ditandatangani di atas materai oleh ketua tim (LAMPIRAN 2)

Kriteria Penilaian

Kriteria umum penilaian babak penyisihan adalah sebagai berikut :

1. Aspek inovasi. (Bobot: 20%)
2. Dampak yang diharapkan melalui penggunaan perangkat lunak terhadap pengguna atau masyarakat (lingkungan sekitar pengguna) dan potensi *sustainability*-nya. (Bobot: 20%)
3. Desain antarmuka perangkat lunak, kemampuan untuk digunakan (*usability*), dan pengalaman pengguna (*user experience*) dalam menggunakan perangkat lunak. (Bobot: 20%)
4. Proses pengembangan perangkat lunak yang mengikuti metodologi pengembangan perangkat lunak yang baik. (Bobot: 20%)
5. Kesesuaian ide dengan perangkat lunak yang dibuat. (Bobot: 10%)
6. Urgensi masalah yang diangkat sebagai tema pengembangan perangkat lunak (Bobot: 10%).

Penilaian juga meliputi komponen :

1. Kemampuan presentasi (Bobot: 50%)

Peserta lomba (tim) wajib mempresentasikan perangkat lunak yang telah dikembangkan di hadapan dewan juri selama 10 (sepuluh) menit, yang dilanjutkan dengan sesi tanya jawab.

2. Tantangan juri (Bobot: 50%)

Penilaian dilakukan berdasarkan kemampuan peserta lomba (tim) dalam menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan solusi atas tantangan yang diberikan oleh dewan juri berdasarkan perangkat lunak yang didemonstrasikan.

DESAIN USER INTERFACE / USER EXPERIENCE

Deskripsi

Lomba Desain UI/UX merupakan cabang kompetisi USB untuk menciptakan sebuah produk antarmuka yang berorientasi pada kenyamanan, kemudahan dan mewujudkan pengalaman terbaik bagi pengguna. Desain UI/UX memastikan bahwa antarmuka tidak hanya menarik secara virtual tetapi juga berfungsi dengan baik dalam konteks keseluruhan pengalaman pengguna.

User interface (UI) merupakan bagian dari desain atau antarmuka visual baik berupa gambar, video ataupun suara. Desain UI merupakan proses merancang antarmuka pengguna dengan elemen-elemen visual yang pengguna lihat seperti tombol, ikon, tipografi, warna dan juga layout. Desain UI bertujuan utama yaitu menciptakan antarmuka yang estetik, fungsional dan juga mudah digunakan.

User Experience (UX) merupakan apapun yang meninggalkan kesan dan pengalaman yang ditimbulkan dari sebuah produk UI. Desain UX merupakan proses merancang pengalaman pengguna saat pengguna melakukan interaksi dengan produk digital, pengalaman pengguna dimulai dari menggunakan sampai pengguna selesai menggunakan produk digital tersebut. Desain UX memiliki tujuan memastikan bahwa pengalaman pengguna menyenangkan dan memuaskan.

Lomba UI/UX bertujuan untuk menguji dan mengembangkan kemampuan peserta dalam menganalisa dan merancang solusi digital berbasis UI/UX melalui pendekatan yang berpusat pada pengguna (*User-Centered Design*). Peserta diharapkan mampu mengidentifikasi permasalahan nyata, melakukan analisis kebutuhan pengguna, merancang solusi yang inovatif, serta menghasilkan prototype aplikasi yang memiliki kualitas pengalaman pengguna yang baik.

Peserta diberikan kebebasan menggunakan metode perancangan yang sesuai, seperti *Design Thinking*, *User-Centered Design (UCD)*, *Double Diamond*, maupun metode lainnya yang relevan, sepanjang mampu menjelaskan tahapan perancangan secara sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan.

Sejalan dengan tema "**Ekosistem Digital Cerdas untuk Masa Depan Indonesia yang Inklusif dan Berkelanjutan**", peserta diharapkan merancang solusi digital yang mendukung terciptanya layanan yang cerdas, inklusif, dan berkelanjutan. Solusi yang diusulkan dapat diterapkan pada berbagai sektor, seperti pendidikan, kesehatan, pertanian, lingkungan, ekonomi kreatif, pelayanan publik, maupun sektor strategis lainnya. Desain UI/UX yang dihasilkan sebaiknya menggambarkan bagaimana teknologi Artificial Intelligence (AI) diimplementasikan sebagai bagian dari fitur atau layanan pada aplikasi, misalnya untuk personalisasi layanan, sistem rekomendasi, chatbot, analisis data, deteksi cerdas, atau fungsi lain yang memberikan nilai tambah bagi pengguna. Dengan demikian, AI menjadi bagian dari konsep dan fungsionalitas aplikasi, bukan sebagai alat utama dalam proses perancangan antarmuka.

Peserta diperbolehkan memanfaatkan *Artificial Intelligence (AI)* sebagai alat bantu untuk mendukung proses perancangan, seperti pencarian referensi, analisis data pengguna, penyusunan dokumentasi, pembuatan aset pendukung, evaluasi desain, dan eksplorasi alternatif solusi. Penggunaan AI tidak diperkenankan untuk menghasilkan secara otomatis artefak utama desain, seperti *problem definition*, *user flow*, *information architecture*, *wireframe*, maupun *high-fidelity prototype* yang dijadikan sebagai karya utama dalam kompetisi. Seluruh konsep, keputusan desain, proses perancangan, serta hasil akhir harus merupakan hasil analisis dan pemikiran peserta, serta dapat dipertanggungjawabkan pada saat presentasi.

Persyaratan Khusus :

1. Upload Berkas atau menyerahkan berkas ke panitia secara daring
2. **Berkas yang harus diupload adalah**
 - A. Proposal (pdf)
 - B. Poster (pdf)
 - C. Prototype (link prototype figma & File figma.fig)
 - D. File Presentasi (ppt / pptx)
 - E. Video Presentasi (Ink youtube Unlisted)

A. PROPOSAL.

Proposal minimal memuat informasi sebagai berikut :

1. Proposal Wajib mencantumkan logo icon karyanya, Nama anggota, NamaProduk, dan Nama kelompok pada bagian cover.
2. Proposal wajib menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
3. Judul Desain produk
4. Abstrak
5. Latar belakang masalah
6. Peserta harus mendefinisikan secara jelas permasalahan (problem statement) goal dan case study
7. Analisis Desain Karya
 - a. Target pengguna
 - b. Batasan produk
 - c. Platform yang digunakan
 - d. Riset dan validasi kepada calon pengguna
8. Tujuan dan hasil yang akan dicapai dan solusi yang ditawarkan diharapkan terpetakan dengan salah satau atau lebih SDGs
9. Metode pencapaian tujuan (User-Centered Design Methodology)
10. Skenario penggunaan rancangan produk (bukan manual penggunaan produk)
11. Daftar pustaka
12. Peserta dapat menambahkan poin-poin pendukung pada proposal,
13. seperti mockup, ilustrasi aplikasi, Navigasi, Arsitektur Informasi,

dan Wireframe pada lampiran.

14. Proposal yang terdiri atas maksimal 20 halaman, kertas A4, spasi 1,5, Font 12, Times new Roman dan berukuran maksimal 50 MB dalam format file pdf (tidak termasuk halaman sampul, daftar isi, dan daftar pustaka).
15. Lampiran diperbolehkan dengan jumlah maksimal 10 halaman dan bersifat opsional.
16. Format penamaan file proposal sebagai berikut :
Proposal_DesignUIUX_NamaTim_NamaProduk.pdf

B. POSTER

a) Poster minimal memuat informasi sebagai berikut :

1. Pada bagian header, Poster Wajib mencantumkan logo icon karyanya, Nama anggota, Nama Produk, dan Nama kelompok, Poster wajib menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
2. Pada bagian isi, Poster (PDF) berisikan abstraksi desain UX secara visual dan tekstual
3. Peserta harus mendefinisikan secara jelas permasalahan (*problem statement*), *goal* dan *case study*
4. Peserta harus membuat *User Flows* dan *Wireframes*
5. Desain yang dibuat harus mudah dimengerti, mudah digunakan, inovatif, namun tetap mempertimbangkan rasa kenyamanan pengguna aplikasi melalui prototype baik berupa visual atau tekstual.
6. Menggunakan metode design, Contoh : *Metode Design Thinking: Empathise, Define, Ideate, Prototype, Test*
7. Hasil / Grafik Riset dan validasi Dari calon / pengguna
8. Pada bagian Footer, Mencantumkan Dua (2) QR Code yang wajib, terdiri atas, QR Code link Prototype aplikasi. (View only), QR Code menuju link Video Presentasi. (YouTube Unlisted)

- b) Poster terdiri 1 halaman dan berukuran maksimal 150 MB dalam format file pdf (Ukuran A3 29,7 x 42 cm) dengan orientasi Portrait atau Landscape..
- c) Format penamaan file proposal sebagai berikut :
Poster_DesignUIUX_NamaTim_NamaProduk.pdf

C. PROTOTYPE

Prototype minimal memuat informasi sebagai berikut :

- a) Prototype wajib dibuat menggunakan Figma.
- b) Prototype harus dapat dijalankan (clickable prototype) sehingga pengguna dapat mencoba alur penggunaan aplikasi (High-Fidelity Interactive Prototype.)
- c) Prototype harus menggambarkan keseluruhan proses utama (end-to-end user flow) sesuai dengan studi kasus yang diusulkan. Serta memiliki navigasi yang jelas dan konsisten.
- d) Menampilkan seluruh fitur utama yang diusulkan.
- e) Memiliki alur penggunaan (User Flow) yang dapat dijalankan tanpa mengalami dead link atau halaman yang tidak terhubung.
- f) Menampilkan implementasi fitur Artificial Intelligence (AI) pada prototype apabila menjadi bagian dari solusi yang diusulkan.

D. FILE PRESENTASI

File Presentasi minimal memuat informasi sebagai berikut :

- a) File Presentasi Wajib mencantumkan logo icon karyanya, Nama anggota, Nama Produk, dan Nama kelompok pada bagian cover.
- b) File Presentasi wajib menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- c) Peserta dapat menambahkan poin-poin pendukung pada presentasi, seperti mockup, ilustrasi aplikasi, Navigasi, Arsitektur Informasi, dan Wireframe.
- d) Peserta dapat mendefinisikan secara jelas permasalahan (problem statement) goal dan case study

- e) File presentasi menyajikan hasil prototype dan analisis UX.
- f) File presentasi maksimal 10 halaman.
- g) File presentasi berukuran maksimal 100MB dalam format file PPT
- h) Format penamaan file presentasi sebagai berikut :
Presentasi_DesignUIUX_NamaTim_NamaProduk.ppt / .pptx

Catatan

- **Tidak boleh** menampilkan video atau external link pada file PPT. terkecuali link Demo prototype & video presentasi jika diizinkan juri.

E. VIDEO PRESENTASI

- a) Durasi video maksimal 10 Menit. Dengan Video presentasi tidak boleh mengandung unsur SARA.
- b) Video presentasi tidak dibatasi menggunakan media apapun, baik gambar, subtitel, Efek, suara, animasi, dsb
- c) Video presentasi harus menampilkan seluruh anggota Tim (tidak harus tampil bersamaan dalam 1 waktu).
- d) Resolusi minimal 1920 × 1080 (Full HD) dan orientasi Landscape (16:9).
- e) Video wajib diunggah ke YouTube dengan status **Unlisted** berserta tautannya dikumpulkan melalui media yang ditentukan panitia.
- f) Tautan video harus dapat diakses oleh panitia dan dewan juri tanpa memerlukan izin akses tambahan, serta tetap aktif hingga seluruh rangkaian USB 2026 berakhir.
- g) Demonstrasi prototype harus sesuai dengan proposal, poster, dan prototype yang telah dikumpulkan.
- h) Pada bagian pembuka (opening), video wajib menampilkan: Logo USB 2026, Logo Universitas Gunadarma, Logo institusi asal peserta. (*jika Peserta duluar Universitas Gunadarma*), Logo atau ikon aplikasi, Judul atau nama produk, Nama tim. & Nama seluruh anggota tim.
- i) Judul video YouTube wajib menggunakan format berikut:
USB 2026 | UI/UX Design | Nama Tim | Nama Produk

BABAK PENYISIHAN :

1. Presentasi peserta berdasarkan file tayangan power point yang dikumpulkan atau diupload sebelumnya.
2. Anggota tim berbagi tugas sebagai operator dan sebagai pembicara.
3. Apabila tim hanya terdiri dari satu orang, maka panitia akan membantu menjadi operator.
4. Waktu presentasi peserta hanyalah 10 menit dan tanya jawab 15 menit.
5. PC, viewer, file tayangan dan hasil cetak proposal sudah disiapkan oleh panitia.
6. Presentasi dapat didukung dengan tambahan alat berupa Poster & Software Prototype jika diperkenankan oleh juri.

Babak Final

1. Pengumuman tim yang lolos ke babak final akan disampaikan setelah babak penyisihan selesai dilaksanakan.
2. Tim yang lolos ke babak final akan menyelesaikan studi kasus dengan merancang solusi UI/UX secara langsung (live design) dalam waktu 6 (enam) jam.
3. Setelah waktu pengerjaan berakhir, setiap tim wajib mempresentasikan hasil rancangan UI/UX di hadapan dewan juri selama 10 (sepuluh) menit, yang dilanjutkan dengan sesi tanya jawab selama 15 (lima belas) menit.

PENILAIAN BABAK (PRESENTASI DAN TANYA JAWAB)

A. Identifikasi Permasalahan (20%)

- Karya dinilai efektif memecahkan masalah nyata yang diangkat lewat proposal.
- Karya memiliki rencana jelas mengenai target pengguna.
- Memiliki nilai Urgensi atau manfaat
- Justifikasi permasalahan baik melalui data literatur maupun data primer
- Kedetailan pemahaman terhadap permasalahan dan keterkaitan dengan Tema USB 2026

B. Metode Desain (30%)

- Metode pengumpulan data untuk identifikasi kebutuhan pengguna
- Langkah-langkah desain dan pengujian yang dilakukan berdasarkan prinsip UX
- Pengujian yang dilakukan berdasarkan prinsip UX.

C. Inovasi Desain (30%)

- Karya memiliki Nilai Orisinalitas
- Karya memiliki Efektivitas solusi dan teknis
- Memiliki interaksi pengguna yang baik.
- Karya memiliki Nilai sosial / ekonomi
- Karya memiliki keunikan dan nilai lebih dalam segi pemecahan masalah yang diangkat.

D. Komunikasi [Presentasi / Video presentasi & Tanya Jawab] (20%)

- Kejelasan konten video presentasi.
- Kreativitas dan estetika video presentasi.
- Ketegasan dan kekompakan dalam komunikasi / penyampaian presentasi.
- Mampu menjawab dengan baik dan benar setiap pertanyaan juri.
- Sopan, Santun, senyum, sapa, salam serta jelas dalam menyampaikan presentasi.
- Orisinalitas (hak cipta baik gambar ataupun sejenisnya).

LOMBA PENGEMBANGAN BISNIS TIK

Deskripsi

Lomba Pengembangan Bisnis TIK merupakan kompetisi yang bertujuan menguji kemampuan peserta dalam mengembangkan model bisnis berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang inovatif, berkelanjutan, dan memiliki potensi untuk diimplementasikan. Kompetisi ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk merancang ide bisnis, startup, maupun pengembangan usaha yang memanfaatkan teknologi digital sebagai solusi atas berbagai permasalahan di masyarakat dan industri.

Sejalan dengan tema **"Ekosistem Digital Cerdas untuk Masa Depan Indonesia yang Inklusif dan Berkelanjutan"**, peserta diharapkan mampu menghadirkan model bisnis yang mendukung transformasi digital di berbagai sektor, seperti pendidikan, kesehatan, pertanian, lingkungan, ekonomi kreatif, pelayanan publik, keuangan, maupun sektor strategis lainnya. Solusi yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, produktivitas, serta memberikan dampak sosial, ekonomi, dan lingkungan yang berkelanjutan.

Peserta diperkenankan memanfaatkan teknologi digital terkini, seperti Artificial Intelligence (AI), Internet of Things (IoT), Big Data, Cloud Computing, maupun teknologi pendukung lainnya sebagai bagian dari produk atau layanan yang dikembangkan untuk meningkatkan nilai tambah dan daya saing model bisnis. Pemanfaatan teknologi tersebut harus mampu mendukung penyelesaian permasalahan secara efektif serta memberikan manfaat yang nyata bagi pengguna

Persyaratan Khusus

1. Upload Berkas atau menyerahkan berkas ke panitia secara luring
2. Berkas yang harus diupload adalah

A. File Proposal (pdf)

Proposal disusun mengikuti struktur dokumen sebagai berikut :

- a) Peserta mengumpulkan *Bussiness Proposal* tentang rencana bisnisnya dalam bentuk dokumen PDF.
- b) Dokumen *Bussines Proposal* maksimal 20 halaman, tidak termasuk sampul.
- c) Format penamaan file proposal sebagai berikut :
Proposal_BisnisTIK_NamaTim_NamaProduk.pdf

B. File Presentasi

- a) File Presentasi Wajib mencantumkan, Nama anggota, Nama Produk Bisnis TIK, dan Nama kelompok pada bagian cover.
- b) File Presentasi wajib menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- c) File Presentasi maksimal 5 halaman
- d) File presentasi berukuran maksimal 100MB dalam format file PPT
- e) Format penamaan file presentasi sebagai berikut :
Presentasi_BisnisTIK_NamaTim_NamaProduk.ppt / .pptx

C. File Video

- a) Durasi video maksimal 10 Menit. Dengan Video presentasi tidak boleh mengandung unsur SARA.
- b) Video presentasi tidak dibatasi menggunakan media apapun, baik gambar, subtitel, Efek, suara, animasi, dsb
- c) Video presentasi harus menampilkan seluruh anggota Tim (tidak harus tampil bersamaan dalam 1 waktu).
- d) Resolusi minimal 1920 × 1080 (Full HD) dan orientasi Landscape (16:9).
- e) Video wajib diunggah ke YouTube dengan status Unlisted berserta tautannya dikumpulkan melalui media yang ditentukan panitia.
- f) Tautan video harus dapat diakses oleh panitia dan dewan juri tanpa memerlukan izin akses tambahan, serta tetap aktif hingga seluruh rangkaian USB 2026 berakhir.
- g) Demonstrasi prototype harus sesuai dengan proposal, poster, dan prototype yang telah dikumpulkan.

- h) Pada bagian pembuka (opening), video wajib menampilkan:
- i) Logo USB 2026, Logo Universitas Gunadarma, Logo institusi asal peserta. (jika Peserta duluar Universitas Gunadarma), Logo atau ikon aplikasi, Judul atau nama produk, Nama tim. & Nama seluruh anggota tim.
- j) Judul video YouTube wajib menggunakan format berikut:
- k) USB 2026 | Bisnis TIK | Nama Tim | Nama Produk

Babak Penyisihan

1. Presentasi peserta berdasarkan file tayangan power point yang dikumpulkan atau diupload sebelumnya.
2. Anggota tim peserta berbagi tugas sebagai operator dan sebagai pembicara.
3. Apabila di dalam tim terdapat anggota yang tidak hadir saat saat lomba, tim masih boleh mengikuti lomba dengan jumlah anggota yang tersisa (dengan catatan sebagai ketua memiliki status aktif sebagai mahasiswa dan jurusan mahasiswa tersebut adalah Sistem Informasi)
4. Apabila di dalam tim terdapat anggota yang terlambat hingga saat presentasi dimulai, anggota tersebut tidak diperbolehkan mengikuti lomba saat itu.
5. Anggota di dalam tim tidak boleh digantikan ataupun bertambah.
6. Apabila tim hanya terdiri dari satu orang, maka panitia yang menjadi operator.
7. Waktu presentasi peserta hanyalah 10 menit dan tanya jawab 10 menit.
8. PC, viewer, file tayangan dan hasil cetak proposal sudah disiapkan oleh panitia.
9. Proposal Pengembangan Bisnis TIK yang diajukan merupakan ide orisinil dengan tidak menjiplak Pengembangan Bisnis TIK yang sudah ada (baik yang telah dikembangkan oleh tim maupun orang lain)
10. Proposal Pengembangan Bisnis TIK harus bisa direalisasikan menjadi bentuk aplikasi yang memiliki unsur inovatif, kreatif, dan imajinatif.

11. Proposal Pengembangan Bisnis TIK tidak mengandung unsur-unsur yang melanggar atau menghina SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan) Pada proposal, peserta juga diharapkan menjelaskan menekankan pada potensi bisnis berbasis produk atau layanan di bidang teknologi informasi.
12. Proposal disusun mengikuti Pedoman *Business Proposal* yang mencakup dan tidak terbatas pada:
 1. Ringkasan
 2. Deskripsi produk atau layanan (termasuk kondisi perkembangan produk atau layanan tersebut saat ini)
 3. Analisis pasar dan kompetitor:
 - Ukuran pasar, pangsa pasar potensial kebutuhan pelanggan atau pasar.
 - Mengenal kompetitor
 4. Model Bisnis dapat menggunakan BMC (*Business model Canvas*), terdiri dari sembilan komponen: pelanggan, proposisi nilai, saluran, aliran pendapatan, sumber daya utama, mitra utama, hubungan pelanggan, struktur biaya, kegiatan utama.
 5. Strategi Bisnis
 - Kekayaan intelektual: Status paten dan lisensi (jika ada).
 - Strategi penjualan dan marketing.
 - Strategi Keuangan:
 - Jumlah dana investasi yang dibutuhkan.
 - *Cash flow*, Proyeksi pendapatan dalam 3-5 tahun
 - Strategi untuk mitigasi risiko
 6. Tim manajemen dan/ atau penasihat, termasuk pengalaman yang relevan.
 7. Informasi lainnya yang menjadi daya tarik (*traction*).
13. Surat pernyataan keaslian karya dengan ditandatangani di atas materai oleh ketua tim (LAMPIRAN 2)

Pedoman Dokumen *Business Proposal*

Berisi tentang *Business Proposal* dan dilengkapi dengan Analisis Finansial yang lebih detail (*spreadsheet*, grafik, detail gambar, atau data lainnya berbentuk lampiran).

Ketentuan khusus yang perlu diperhatikan oleh peserta yaitu sebagai berikut :

- a. Setiap tim hanya boleh mengajukan satu buah karya Pengembangan Bisnis TIK.
- b. Karya Pengembangan Bisnis TIK belum pernah dinyatakan sebagai pemenang (Juara I) dalam lomba sebelumnya maupun pada kontes sejenis baik dalam skala lokal, nasional, regional, maupun internasional. Tim pengusul wajib membuat pernyataan bermaterai terkait hal ini. (LAMPIRAN 2)
- c. Karya Pengembangan Bisnis TIK belum pernah terpublikasi baik secara komersil maupun secara non komersil kepada khalayak umum.
- d. Karya Pengembangan Bisnis TIK yang diajukan merupakan ide orisinil dengan tidak menjiplak aplikasi yang sudah ada.
- e. Karya Pengembangan Bisnis TIK tidak mengandung unsur SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan).
- f. Jika karya adalah karya *incremental* atau karya yang dikembangkan dari kontes sebelumnya, peserta harus menjelaskan pada juri mengapa karya tersebut diikutsertakan dan memperlihatkan pembaruan karya tersebut dengan sebelumnya.
- g. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- h. Peraturan yang belum tercantum akan ditambahkan di kemudian hari bila diperlukan.

Kriteria Penilaian

1. Penjelasan Masalah Bisnis yang akan diangkat (15%)

- a. Masalah bisnis
- b. Solusi yang akan diberikan (solusi yang ditawarkan diharapkan terpetakan di berbagai sektor, seperti pendidikan, kesehatan, pertanian, lingkungan, ekonomi kreatif, pelayanan publik, keuangan, maupun sektor strategis lainnya)
- c. Penjelasan *Business Model*
- d. Dampak bisnis yang diciptakan di dalam industrinya

2. Produk atau Layanan (15%)

- a. Memaparkan dengan jelas produk/ layanan yang ditawarkan.
- b. Suatu produk/ layanan yang sangat menarik/ atraktif/ *up-to-date*
- c. *Value proposition* yang kuat kepada *end-user/ consumer*

3. Pasar (15%)

- a. Mampu mengidentifikasi peluang pasar (*market*) yang besar.
- b. Mampu mengidentifikasi kebutuhan *customer* dengan tepat.
- c. Mampu menentukan target pasar dengan tepat.
- d. Mampu mengenali kompetitor.

4. Strategi Bisnis (15%)

- a. *Business plan* yang baik dan *sustainable*.
- b. Strategi penjualan dan *marketing* yang berkualitas.
- c. Melakukan *financial forecast* dan *planning* dengan benar
- d. Mampu mengidentifikasi *key risks/ mitigations*.

5. Anggota Perusahaan (15%)

Perusahaan yang memiliki anggota yang solid yang memiliki kualifikasi dan kompetensi yang tepat untuk menjadikan bisnis ini sukses

6. Daya Tarik atau Traksi (15%)

- a. Hasil/ pekerjaan yang telah dilakukan hingga saat ini
- b. Hasil penjualan, jumlah pelanggan/ *user*, surat kerjasama, kemitraan.

7. Elevator Pitch (15%)

- a. Kejelasan dan konsistensi isi *business proposal*
- b. Kejelasan artikulasi dalam presentasi
- c. Semangat, percaya diri, antusiasme, dan sifat persuasif yang tinggi.

LOMBA MENULIS ARTIKEL

1. DESKRIPSI

Lomba Penulisan Artikel Ilmiah merupakan kompetisi yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta dalam menyampaikan gagasan, hasil analisis, dan solusi secara sistematis melalui karya tulis ilmiah. Melalui kompetisi ini, peserta didorong untuk menuangkan kreativitas, pemikiran kritis, serta ide-ide inovatif dalam bentuk artikel yang disusun sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.

Pada *Unlimited Software Building* (USB) 2026, tema yang diangkat adalah **"Ekosistem Digital untuk Masa Depan Indonesia yang Inklusif dan Berkelanjutan"**. Peserta diharapkan mampu mengkaji berbagai isu, peluang, maupun tantangan terkait transformasi digital, serta menawarkan gagasan atau solusi yang inovatif untuk mendukung terwujudnya ekosistem digital yang cerdas, inklusif, dan berkelanjutan di berbagai sektor, seperti pendidikan, kesehatan, pertanian, lingkungan, ekonomi kreatif, pelayanan publik, industri, dan sektor strategis lainnya. Pemanfaatan teknologi digital, termasuk Artificial Intelligence (AI) Internet of Things (IoT), Big Data, Cloud Computing, maupun teknologi digital lainnya, dapat menjadi bagian dari solusi yang diusulkan apabila relevan dengan topik yang dibahas.

Berdasarkan hasil penilaian, akan dipilih 3 (tiga) karya terbaik sebagai pemenang Lomba Penulisan Artikel Ilmiah USB 2026.

Persyaratan Khusus

1. Upload Berkas atau menyerahkan berkas ke panitia secara daring
2. Berkas yang harus diupload adalah

A. File Artikel (pdf)

Artikel disusun mengikuti struktur dokumen sebagai berikut :

- a) Peserta mengumpulkan artikel dalam bentuk dokumen PDF (template LAMPIRAN 3)

- b) Artikel maksimal 10 halaman
- c) Artikel ilmiah ditulis menggunakan template (Lampiran 3). Naskah diketik rapi menggunakan font Times New Roman ukuran 12 poin dengan jarak antar baris sebesar 1,5 spasi. Pengaturan halaman menggunakan ukuran kertas standar A4 dengan tata letak satu kolom tunggal serta batas margin (atas, bawah, kiri, dan kanan) masing-masing sebesar 2,5 cm. Total panjang artikel dibatasi maksimal sebanyak 10 halaman, yang sudah mencakup seluruh komponen visual seperti gambar, diagram alir, grafik, serta tabel pendukung data serta mengikuti sistematika sebagai berikut:
 - a. HALAMAN SAMPUL (Lampiran 1)
 - b. Judul
 - c. Nama Penulis
 - d. Abstrak dan Abstract (Abstrak ditulis dalam 2 bahasa yaitu Indonesia dan Inggris). Abstrak berisi tidak lebih dari 300 kata dan merupakan intisari seluruh tulisan yang meliputi: latar belakang, tujuan, metode, hasil dan kesimpulan dan ditulis dengan jarak baris 1,0 spasi. Di bawah abstrak disertakan 3-5 kata-kata kunci
 - e. Pendahuluan
 - f. Tujuan, Tujuan artikel ilmiah harus diungkapkan secara jelas dan mencerminkan judul artikel
 - g. Metode
 - h. Hasil dan Pembahasan
 - i. Kesimpulan
 - j. Daftar Pustaka, Daftar pustaka berisi informasi tentang sumber pustaka yang telah dirujuk dalam tubuh tulisan. Untuk setiap pustaka yang dirujuk dalam naskah harus muncul di daftar pustaka, begitu juga sebaliknya setiap pustaka yang muncul dalam daftar pustaka harus pernah dirujuk dalam tubuh tulisan. Format perujukan pustaka mengikuti *Harvard style*. Jumlah Daftar Pustaka tidak kurang dari 10
- d) Format penamaan file menulis artikel sebagai berikut :
JudulArtikel_NamaTim.pdf

B. File Presentasi

- a) File Presentasi Wajib mencantumkan, Nama anggota, Judul Artikel, dan Nama tim pada bagian cover.
- b) File Presentasi wajib menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- c) File Presentasi maksimal 10 halaman
- d) File presentasi berukuran maksimal 100MB dalam format file PPT
- e) Format penamaan file presentasi sebagai berikut :
Presentasi_JudulArtikel_NamaTim.ppt / .pptx

C. File Video

- a) Durasi video maksimal 10 Menit. Dengan Video presentasi tidak boleh mengandung unsur SARA.
- b) Video presentasi tidak dibatasi menggunakan media apapun, baik gambar, subtitel, Efek, suara, animasi, dsb
- c) Video presentasi harus menampilkan seluruh anggota Tim (tidak harus tampil bersamaan dalam 1 waktu).
- d) Resolusi minimal 1920 × 1080 (Full HD) dan orientasi Landscape (16:9).
- e) Video wajib diunggah ke YouTube dengan status Unlisted beserta tautannya dikumpulkan melalui media yang ditentukan panitia.
- f) Tautan video harus dapat diakses oleh panitia dan dewan juri tanpa memerlukan izin akses tambahan, serta tetap aktif hingga seluruh rangkaian USB 2026 berakhir.
- g) Demonstrasi prototype harus sesuai dengan proposal, poster, dan prototype yang telah dikumpulkan.
- h) Pada bagian pembuka (opening), video wajib menampilkan:
- i) Logo USB 2026, Logo Universitas Gunadarma, Logo institusi asal peserta. (jika Peserta duluar Universitas Gunadarma), Logo atau ikon aplikasi, Judul atau nama produk, Nama tim. & Nama seluruh anggota tim.
- j) Judul video YouTube wajib menggunakan format berikut:
USB 2026 | Menulis Artikel | Nama Tim | Nama Produk

Babak Penyisihan

1. Presentasi peserta berdasarkan file tayangan power point yang dikumpulkan atau diupload sebelumnya.
2. Anggota tim peserta berbagi tugas sebagai operator dan sebagai pembicara.
3. Apabila di dalam tim terdapat anggota yang tidak hadir saat saat lomba, tim masih boleh mengikuti lomba dengan jumlah anggota yang tersisa (dengan catatan sebagai ketua memiliki status aktif sebagai mahasiswa dan jurusan mahasiswa tersebut adalah Sistem Informasi)
4. Apabila di dalam tim terdapat anggota yang terlambat hingga saat presentasi dimulai, anggota tersebut tidak diperbolehkan mengikuti lomba saat itu.
5. Anggota di dalam tim tidak boleh digantikan ataupun bertambah.
6. Apabila tim hanya terdiri dari satu orang, maka panitia yang menjadi operator.
7. Waktu presentasi peserta hanyalah 10 menit dan tanya jawab 15 menit.
8. PC, viewer, file tayangan dan hasil cetak proposal sudah disiapkan oleh panitia.
9. Penulisan Artikel Ilmiah yang diajukan merupakan ide orisinil dengan tidak menjiplak Pengembangan Bisnis TIK yang sudah ada (baik yang telah dikembangkan oleh tim maupun orang lain)
10. Penulisan Artikel Ilmiah tidak mengandung unsur-unsur yang melanggar atau menghina SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan)

Kriteria Penilaian

1 JUDUL

Kesesuaian isi dan judul artikel (5%)

2 ABSTRAK

Latar belakang, tujuan, metode, hasil, kesimpulan, kata kunci (10%)

3 PENDAHULUAN

Persoalan yang mendasari pelaksanaan. Uraian dasar-dasar keilmuan yang mendukung kemutahiran substansi pekerjaan (10%)

4 TUJUAN

Menemukan teknik / konsep / metode sebagai jawaban atas persoalan (5%)

5 METODE

Kesesuaian dengan persoalan yang akan diselesaikan, pengembangan metode baru, penggunaan metode yang sudah ada (25%)

6 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil secara sistematis, jelas, dan logis, disertai pembahasan yang menunjukkan kedalaman analisis, kemampuan menginterpretasikan temuan, serta keterkaitannya dengan tujuan penulisan artikel. Pembahasan dapat mencakup analisis terhadap metode, pendekatan, konsep, atau teknologi yang digunakan, evaluasi hasil, perbandingan dengan teori, standar, penelitian terdahulu, maupun solusi sejenis, serta menguraikan kelebihan, keterbatasan, implikasi, dan kontribusi dari gagasan atau solusi yang ditawarkan.

Ruang lingkup hasil dan pembahasan tidak terbatas pada penyajian hasil pengujian algoritma atau eksperimen. Penulis dapat membahas berbagai aspek yang relevan sesuai dengan topik artikel, seperti desain UI/UX, Enterprise Architecture, rekayasa perangkat lunak, implementasi teknologi, keamanan informasi, tata kelola TI, analisis sistem, transformasi digital, pengalaman pengguna (*user experience*), maupun aspek teknis dan nonteknis lainnya yang mendukung kualitas analisis dan memperkuat argumentasi dalam artikel (30%)

7 KESIMPULAN

Tingkat ketercapaian hasil dengan tujuan (10%)

8 DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka disusun menggunakan gaya sitasi Harvard (author-date) dan harus konsisten dengan seluruh sitasi yang terdapat dalam naskah. Referensi yang digunakan diutamakan berasal dari sumber ilmiah yang relevan dan mutakhir, dengan minimal 5 (lima) tahun terakhir, kecuali untuk referensi klasik atau sumber yang menjadi acuan utama dalam bidang kajian (5%).

Penilaian

1. Pengecekan Plagiarisme
2. Pemaparan (20%)
 - Sistematika penyajian dan isi
 - Kemutahiran alat bantu
 - Penggunaan bahasa Indonesia yang baku
 - Cara dan sikap presentasi
 - Ketepatan waktu
3. Kreativitas (50%)
 - Kemutakhiran teknologi disesuaikan dengan tema
 - Manfaat
 - Kelayakan Implementasi
4. Tanya Jawab (kontribusi anggota tim) (30%)

Ketentuan Khusus

1. Tidak melakukan plagiarisme
2. Dilarang mengusulkan proposal yang telah diajukan pada kompetisi lain.
3. Setiap artikel wajib menyertakan Surat Pernyataan yang berisi:
 - a. Sumber Penulisan yang diacu, dan
 - b. Naskah belum pernah diterbitkan/ dipublikasikan dalam bentuk prosiding maupun jurnal sebelumnya, ditandatangani ketua pengusul (LAMPIRAN 2)

IMPLEMENTASI DATA MINING

Deskripsi

Lomba Implementasi Penambangan Data (Data Mining) merupakan kompetisi yang bertujuan menguji kemampuan peserta dalam menemukan pola, pengetahuan, dan informasi yang bernilai dari data berukuran besar untuk mendukung pengambilan keputusan dan penyelesaian permasalahan nyata. Peserta dituntut mampu menerapkan tahapan penambangan data, mulai dari pengumpulan, prapemrosesan, analisis, pemodelan, hingga evaluasi hasil menggunakan metode dan teknik yang sesuai.

Melalui tema **"Ekosistem Digital untuk Masa Depan Indonesia yang Inklusif dan Berkelanjutan"**, peserta diharapkan mampu memanfaatkan data untuk menghasilkan solusi yang mendukung transformasi digital di berbagai sektor, seperti pendidikan, kesehatan, pertanian, lingkungan, ekonomi kreatif, pelayanan publik, transportasi, dan sektor strategis lainnya. Data yang digunakan dapat berupa data terstruktur maupun tidak terstruktur, seperti teks, gambar, audio, atau video, yang diperoleh dari sumber terbuka (open data) atau sumber lain yang sah dan dapat dipertanggungjawabkan. Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI), termasuk Machine Learning dan Deep Learning, diperbolehkan apabila relevan dengan permasalahan yang diselesaikan dan mampu memberikan nilai tambah terhadap hasil analisis.

Pada lomba penambangan data ini peserta diminta menyusun laporan teknis yang menjelaskan proses penambangan data berdasarkan tema yang telah ditentukan, meliputi sumber data, tahapan prapemrosesan, metode yang digunakan, hasil analisis, serta kesimpulan yang diperoleh. Selanjutnya, berdasarkan hasil penilaian babak penyisihan, 3 (tiga) tim terbaik akan ditetapkan sebagai pemenang yang akan diumumkan tanggal 19 November 2026.

Persyaratan Khusus :

1. Upload Berkas atau menyerahkan berkas ke panitia secara daring
2. Berkas yang harus diupload adalah
 - A. Proposal
 - B. Poster
 - C. File Presentasi
 - D. Video Presentasi

A. PROPOSAL.

Proposal minimal memuat informasi sebagai berikut :

1. Proposal Wajib mencantumkan logo icon karyanya, Nama anggota, NamaProduk, dan Nama kelompok pada bagian cover.
2. Proposal wajib menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
3. Judul
4. Abstrak
5. Pendahuluan (latar belakang, batasan)
6. Tujuan dan hasil yang akan dicapai dan solusi yang ditawarkan diharapkan terpetakan dengan tema
7. Kajian/ Pustaka penelitian terkait yang relevan
8. Solusi (deskripsi solusi, dataset, metode yang digunakan, penelitian yang terkait, metrik evaluasi yang digunakan)
9. Hasil pengujian
10. Analisis atas hasil pengujian
11. Kesimpulan
12. Daftar pustaka
13. Proposal yang terdiri atas maksimal 20 halaman, kertas A4, spasi 1,5, Font 12, Times new Roman dan berukuran maksimal 50 MB dalam format file pdf
14. Format penamaan file proposal sebagai berikut :
Proposal_DataMining_NamaTim_NamaProduk.pdf

B. POSTER

a) Poster minimal memuat informasi sebagai berikut :

1. Pada bagian header, Poster Wajib mencantumkan logo icon karyanya, Nama anggota, Nama Produk, dan Nama kelompok, Poster wajib menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
2. Poster (PDF) berisikan abstraksi implementasi penambangan data secara visual dan tekstual
3. Peserta harus mendefinisikan secara jelas permasalahan (problem statement), goal dan case study
4. Desain yang dibuat harus mudah dimengerti, mudah digunakan, inovatif, namun tetap mempertimbangkan rasa kenyamanan pengguna aplikasi melalui prototype baik berupa visual atau textual.
5. Menggunakan metode
6. Pada bagian Footer, Mencantumkan Dua (2) QR Code yang wajib, terdiri atas, QR Code link Prototype aplikasi. (View only), QR Code menuju link Video Presentasi. (YouTube Unlisted)

b) Poster terdiri 1 halaman dan berukuran maksimal 150 MB dalam format file pdf (Ukuran A3 29,7 x 42 cm) dengan orientasi Portrait atau Landscape.

c) Format penamaan file proposal sebagai berikut :
Poster_DataMining_NamaTim_NamaProduk.pdf

C. FILE PRESENTASI

File Presentasi minimal memuat informasi sebagai berikut :

- a) File Presentasi Wajib mencantumkan logo icon karyanya, Nama anggota, Nama Produk, dan Nama kelompok pada bagian cover.
- b) File Presentasi wajib menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- c) Peserta dapat mendefinisikan secara jelas permasalahan (problem statement) goal dan case study
- d) File presentasi maksimal 8 halaman.
- e) File presentasi berukuran maksimal 100MB dalam format file PPT
- f) Format penamaan file presentasi sebagai berikut :
Presentasi_DataMining_NamaTim_NamaProduk.ppt / .pptx

Catatan

- Tidak boleh melampirkan video atau external link pada file PPT.

D. VIDEO PRESENTASI

- a) Durasi video maksimal 10 Menit. Dengan Video presentasi tidak boleh mengandung unsur SARA.
- b) Video presentasi tidak dibatasi menggunakan media apapun, baik gambar, subtitel, Efek, suara, animasi, dsb
- c) Video presentasi harus menampilkan seluruh anggota Tim (tidak harus tampil bersamaan dalam 1 waktu).
- d) Resolusi minimal 1920 × 1080 (Full HD) dan orientasi Landscape (16:9).
- e) Video wajib diunggah ke YouTube dengan status Unlisted beserta tautannya dikumpulkan melalui media yang ditentukan panitia.
- f) Tautan video harus dapat diakses oleh panitia dan dewan juri tanpa memerlukan izin akses tambahan, serta tetap aktif hingga seluruh rangkaian USB 2026 berakhir.

- 
- g) Demonstrasi prototype harus sesuai dengan proposal, poster, dan prototype yang telah dikumpulkan.
 - h) Pada bagian pembuka (opening), video wajib menampilkan:
 - i) Logo USB 2026, Logo Universitas Gunadarma, Logo institusi asal peserta. (jika Peserta diluar Universitas Gunadarma), Logo atau ikon aplikasi, Judul atau nama produk, Nama tim. & Nama seluruh anggota tim.
 - j) Judul video YouTube wajib menggunakan format berikut:
USB 2026 | Penambangan Data | Nama Tim | Nama Produk

BABAK PENYISIHAN :

1. Presentasi peserta berdasarkan file tayangan power point yang dikumpulkan atau di upload sebelumnya.
2. Anggota tim peserta berbagi tugas sebagai operator dan sebagai pembicara.
3. Apabila di dalam tim terdapat anggota yang tidak hadir saat saat lomba, tim masih diijinkan mengikuti lomba dengan jumlah anggota yang tersisa.
4. Apabila di dalam tim terdapat anggota yang terlambat hingga saat presentasi dimulai, anggota tersebut tidak diperbolehkan mengikuti lomba saat itu.
5. Anggota di dalam tim tidak boleh digantikan ataupun bertambah.
6. Apabila tim hanya terdiri dari satu orang, maka panitia yang menjadi operator.
7. Setiap tim wajib mempresentasikan hasil implementasi data mining dalam waktu 10 (sepuluh) menit, yang kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab bersama dewan juri selama 15 (lima belas) menit.
8. PC, viewer, dan hasil cetak proposal sudah disiapkan oleh panitia.
9. Peserta wajib mempersiapkan kode sumber dari perangkat lunak apabila juri meminta untuk ditampilkan sebagai keperluan juri dalam menilai
10. Surat pernyataan keaslian karya perangkat lunak dengan ditandatangani di atas materai oleh ketua tim (LAMPIRAN 2).

PENILAIAN (PRESENTASI DAN TANYA JAWAB)

A. Kebaruan dan Relevansi Permasalahan (20%)

Menilai tingkat kebaruan ide dan originalitas , relevansi permasalahan yang diangkat, serta kesesuaiannya dengan tema "Ekosistem Digital untuk Masa Depan Indonesia yang Inklusif dan Berkelanjutan".

B. Kualitas Dataset dan Ketepatan Metode (25%)

Menilai kualitas dan relevansi dataset yang digunakan, proses prapemrosesan data, serta ketepatan pemilihan metode penambahan data, termasuk penerapan *Machine Learning*, *Deep Learning*, atau metode analisis lainnya sesuai karakteristik permasalahan.

C. Implementasi dan Hasil Analisis (25%)

Menilai proses implementasi model, hasil analisis yang diperoleh, performa model berdasarkan metrik evaluasi yang sesuai, serta kemampuan peserta dalam menginterpretasikan hasil yang diperoleh.

D. Manfaat dan Potensi Implementasi Solusi (15%)

Menilai manfaat solusi yang dihasilkan, potensi implementasi di dunia nyata, serta kontribusinya dalam mendukung terwujudnya ekosistem digital yang inklusif dan berkelanjutan.

E. Kemampuan Presentasi dan Penguasaan Materi (15%)

Menilai kemampuan peserta dalam menyampaikan materi secara sistematis, menjelaskan metode dan hasil penelitian, serta menjawab pertanyaan dari dewan juri secara jelas dan argumentatif.

SUMBER PUSTAKA :

- BUKU PANDUAN GEMASTIK 11
- BUKU PANDUAN USB 2019, 2022
- BUKU PANDUAN GEMASTIK 2024
- BUKU PANDUAN USB 2024



**PROPOSAL
JUDUL**

.....

JENIS LOMBA

.....

DISUSUN OLEH : NAMA TIM

NAMA 1 NPM.....

NAMA 2 NPM.....

NAMA 3 NPM

**UNIVERSITAS GUNADARMA
2026**

LAMPIRAN 2 : SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

SURAT PERNYATAAN KETUA PENGUSUL

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

NPM :

Universitas :

Fakultas :

Program Studi :

Dengan ini menyatakan bahwa proposal saya dengan judul

.....

yang diusulkan dalam lomba USB (Unlimited Software Building) 2026, **bersifat original dan belum pernah diikuti pada lomba lain atau naskah belum pernah dipublikasikan dalam bentuk prosiding atau jurnal sebelumnya.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh hadiah yang sudah diterima ke Universitas Gunadarma.

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

Jakarta,

.....

Mengetahui,

Ketua USB

Yang menyatakan,

Materai Rp. 10.000

(Dr. Witta Listiya Ningrum SKom., MMSI)

(Nama Ketua)
NPM

Panduan dan Template Penulisan Artikel Ilmiah

Program Studi Sistem Informasi Universitas Gunadarma

Penulis Pertama¹, Penulis Kedua²

1 Program Studi Sistem Informasi, Universitas Gunadarma

2 Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma

Email: korespondensi@student.gunadarma.ac.id

Abstrak

Setiap manuskrip yang dikirimkan wajib dilengkapi dengan abstrak yang ringkas dan jelas. Abstrak ditulis menggunakan jenis huruf Times New Roman berukuran 12 poin, dengan spasi tunggal (1.0) serta format rata kiri-kanan (justified). Struktur abstrak harus menyajikan rangkuman komprehensif dari keseluruhan artikel, mencakup latar belakang masalah, tujuan penelitian, metodologi sistem yang diajukan, hasil eksperimen utama, serta kesimpulan akhir. Penulisan abstrak dibatasi dalam satu paragraf tunggal dengan panjang berkisar antara 150 hingga 200 kata. Di dalam abstrak tidak diperkenankan mencantumkan sitasi pustaka, tabel, gambar, maupun formula matematis, agar esensi artikel dapat dipahami secara mandiri.

Kata Kunci: analisis sistem, basis data, informasi, rekayasa perangkat lunak, template artikel

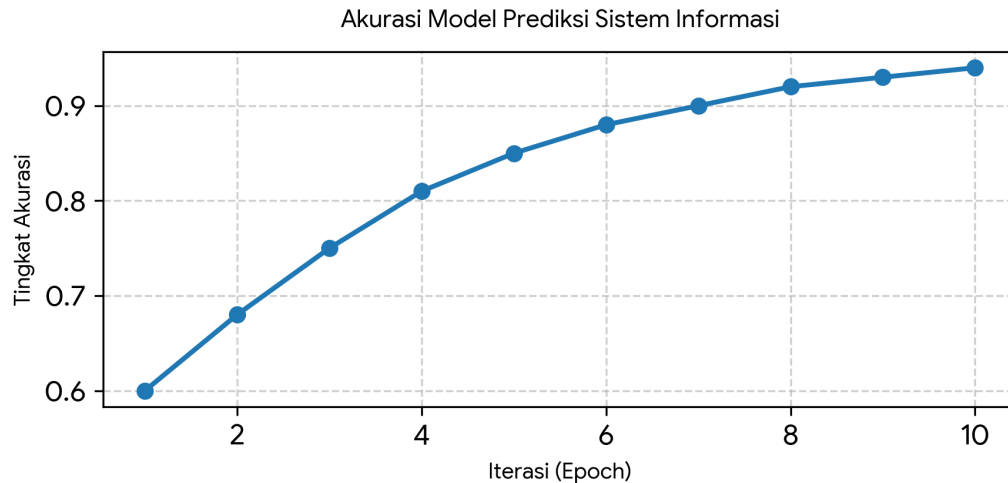
Pendahuluan

Dokumen panduan ini disusun sebagai acuan baku bagi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Gunadarma dalam menyusun artikel ilmiah berskala nasional maupun internasional. Standardisasi format penulisan ini bertujuan untuk menjaga konsistensi kualitas tata letak dan estetika publikasi akademik.

Naskah diketik rapi menggunakan fon Times New Roman ukuran 12 poin dengan jarak antar baris sebesar 1,5 spasi. Pengaturan halaman menggunakan ukuran kertas standar A4 dengan tata letak satu kolom tunggal serta batas margin (atas, bawah, kiri, dan kanan) masing-masing sebesar 2,5 cm. Total panjang artikel dibatasi maksimal sebanyak 10 halaman, yang sudah mencakup seluruh komponen visual seperti gambar, diagram alir, grafik, serta tabel pendukung data.

Visualisasi Gambar dan Diagram Alir

Seluruh komponen visual baik berupa grafik, diagram alir (flowchart), maupun skema arsitektur wajib disertai dengan nomor urut dan keterangan yang jelas. Posisi gambar diletakkan di tengah halaman (centered), disusul dengan teks keterangan di bagian bawahnya tanpa diakhiri tanda titik. Keterangan visual ini menggunakan huruf ukuran 11 poin dan diatur rata tengah.



Gambar 1. Grafik performa akurasi sistem berdasarkan iterasi pengujian

Format Penulisan Tabel Data

Setiap tabel harus memiliki nomor urut kronologis beserta judul yang deskriptif. Berbeda dengan gambar, judul tabel ditempatkan di bagian atas struktur tabel dengan format rata kiri-kanan (justified) menggunakan ukuran huruf 11 poin tanpa diakhiri titik. Contoh penyajian tabel data pengukuran kinerja dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil pengujian kecepatan transmisi data pada variasi jarak operasional

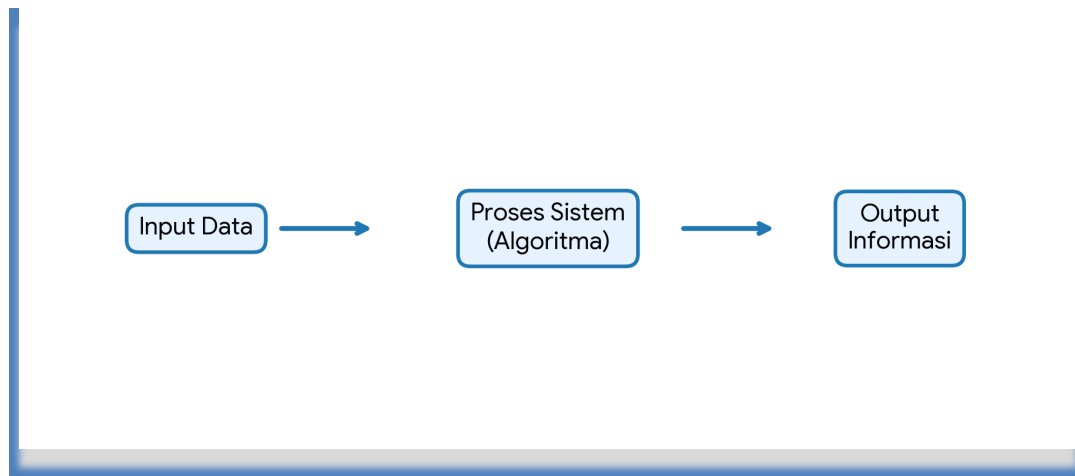
Jarak Operasional (meter)	Kecepatan Respons (detik)
100	23.56
150	34.64
200	23.76
250	27.90

Persamaan Matematis dan Formula

Penulisan rumus atau persamaan matematika disarankan memanfaatkan fitur Equation Editor bawaan Microsoft Word atau ekstensi pendukung sejenis. Setiap persamaan wajib diberi nomor indeks numerik di dalam tanda kurung yang diletakkan rata kanan halaman secara konsisten.

$$f(x) = ax^2 + bx + c \quad (1)$$

Komponen variabel di dalam narasi teks harus ditulis miring (*italic*), sedangkan representasi matriks atau vektor dicetak tebal (**bold**). Proses pemodelan alur logika sistem dapat divisualisasikan melalui diagram terstruktur seperti ditunjukkan oleh Gambar 2.



Gambar 2. Diagram blok alur pemrosesan data masukan menjadi output informasi

Aturan Penulisan Teorema dan Bukti

Pernyataan formal seperti Teorema, atau Definisi diberi nomor urut terpisah menggunakan cetak tebal. Kalimat pembuktian diawali dengan kata 'Bukti.' yang dicetak tebal dan diakhiri dengan simbol penutup berupa kotak kecil di akhir argumen.

Teorema 1 (Optimasi Basis Data). *Jika indeks diimplementasikan secara optimal pada kolom pencarian primer, maka kompleksitas waktu pencarian record akan menurun secara signifikan mengikuti skala logaritmik $O(\log n)$.*

Bukti. Proses ekstraksi query tanpa indeks membutuhkan pemindaian seluruh tabel secara linier. Dengan skema pohon B-Tree pada pengindeksan, ruang pencarian dipangkas menjadi setengahnya pada setiap tahapan keputusan, sehingga secara matematis menghasilkan performa $O(\log n)$. ■

Daftar Pustaka

Daftar pustaka disusun menggunakan gaya sitasi Harvard (author–date) dan harus konsisten dengan seluruh sitasi yang terdapat dalam naskah. Referensi yang digunakan diutamakan berasal dari sumber ilmiah yang relevan dan mutakhir, dengan minimal 5 (lima) tahun terakhir, kecuali untuk referensi klasik atau sumber yang menjadi acuan utama dalam bidang kajian:

Alharbi, F., Atkins, A. and Stanier, C., 2023. 'Digital transformation in higher education: A systematic review', *Education and Information Technologies*, 28(5), pp. 5211–5237.

Géron, A., 2023. *Hands-on machine learning with Scikit-Learn, Keras & TensorFlow*. 3rd edn. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.

- ISO/IEC, 2023. ISO/IEC 25010:2023 Systems and software engineering — Systems and software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE) — Product Quality Model. Geneva: International Organization for Standardization.
- Lankhorst, M., 2022. Enterprise architecture at work: Modelling, communication and analysis. 5th edn. Berlin: Springer.
- NIST, 2024. Cybersecurity Framework (CSF) 2.0. Available at: <<https://www.nist.gov/cybersecurityframework>> [Accessed: 11 July 2026].
- Preece, J., Sharp, H. and Rogers, Y., 2023. Interaction design: Beyond human–computer interaction. 6th edn. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Pressman, R.S. and Maxim, B.R., 2020. Software engineering: A practitioner's approach. 9th edn. New York: McGraw-Hill Education.
- Russell, S. and Norvig, P., 2021. Artificial intelligence: A modern approach. 4th edn. Hoboken, NJ: Pearson.
- Sari, D., Wijaya, R. and Putra, A., 2024. 'User experience evaluation using the System Usability Scale', Proceedings of the International Conference on Information Systems, pp. 125–133.
- Sommerville, I., 2021. Software engineering. 11th edn. Harlow: Pearson Education.
- Stallings, W. and Brown, L., 2024. Computer security: Principles and practice. 5th edn. Harlow: Pearson.
- The Open Group, 2022. TOGAF® Standard. 10th edn. Reading: The Open Group.
- Wazlawick, R.S., 2021. Object-oriented analysis and design for information systems: Modeling with UML, OCL, and IFML. 2nd edn. Cambridge, MA: Academic Press.
- World Wide Web Consortium (W3C), 2023. Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2. Available at: <<https://www.w3.org/TR/WCAG22/>> [Accessed: 11 July 2026]