



Buku Panduan Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa

LO KREATIF 2021



DAFTAR ISI

PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tema	1
C. Tujuan	1
KETENTUAN LOMBA	2
A. Bidang Lomba	2
B. Persyaratan Umum	2
C. Biaya Pendaftaran.....	4
D. Fasilitas	4
E. Hadiah.....	4
F. Jadwal Kegiatan	5
G. Prosedur Pendaftaran.....	5
H. Pembayaran.....	6
PEDOMAN LOMBA	38
A. Kategori Lomba : Ide Bisnis.....	38
B. Kategori Lomba : Desain Poster.....	40
C. Kategori Lomba : Aplikasi Mobile/Web	41
D. Kategori Lomba : Video Pendek.....	43
E. Kategori Lomba : Fotografi	44
F. Kategori Lomba : TikTok	46
G. Kategori Lomba : Game	48
H. Kategori Lomba : Unjuk Talenta	49
LAMPIRAN	51
1. LAMPIRAN A	51
2. LAMPIRAN B.....	52
3. LAMPIRAN C.....	53
4. LAMPIRAN D	59
5. LAMPIRAN E.....	62

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagaimana diketahui bersama, kinerja perguruan tinggi di Indonesia, diidentifikasi berdasarkan empat aspek utama antara lain mutu sumber daya manusia dan mahasiswa (input), pengelolaan kelembagaan perguruan tinggi (proses), capaian kinerja jangka pendek yang dicapai oleh perguruan tinggi (*output*), dan capaian kinerja jangka panjang perguruan tinggi (*outcome*). Pada salah satu aspek kinerja perguruan tinggi, yaitu aspek output, terdapat empat indikator yang digunakan antara lain jumlah artikel ilmiah terindeks per dosen, kinerja penelitian, kinerja kemahasiswaan, jumlah program studi yang telah memperoleh Akreditasi atau Sertifikasi International.

Kinerja Kemahasiswaan, salah satunya dipengaruhi oleh prestasi mahasiswa, kegiatanyang diikuti dan dilaksanakan oleh mahasiswa. Kreativitas dan inovasi sebagai kata kunci dalam pembangunan Indonesia yang berkelanjutan, menjadi bagian bagian tidak terpisahkan dalam suasana akademik di perguruan tinggi. Mahasiswa yang saat inisedang belajar di Perguruan Tinggi, perlu disiapkan menjadi pembelajar sejati yang terampil, lentur dan ulet (*agile learner*). Mahasiswa yang berprestasi, kreatif serta aktif menjadi bagian penting dalam kinerja perguruan tinggi secara keseluruhan. Melihat kebutuhan ruang kreasi bagi mahasiswa untuk belajar serta unjuk kreativitas, APTISI Wilayah VII Jawa Timur menyelenggarakan **Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa LO KREATIF 2021**.

B. Tema

“BERBAGI INOVASI ANAK BANGSA UNTUK INDONESIA PADA KENORMALAN BARU”

C. Tujuan

1. Memberikan ruang unjuk kreativitas mahasiswa yang dipresentasikan di tingkat nasional.
2. Menjadi nilai tambah bagi prestasi mahasiswa dan kinerja perguruan tinggi.

KETENTUAN LOMBA

A. Bidang Lomba

Pada Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa LO KREATIF 2021 akan dilaksanakan berbagai macam bidang lomba antara lain :

1. Ide Bisnis
2. Desain Poster
3. Aplikasi Mobile/Web
4. Video Pendek
5. Fotografi
6. Tiktok
7. Game
8. Unjuk Talenta

Setiap bidang lomba akan diambil 15 tim terbaik untuk dipertandingkan di Babak Final kecuali lomba **Unjuk Talenta** yang mana akan langsung ditentukan pemenangnya. Pengumuman para finalis akan disiarkan live melalui Youtube Channel LO KREATIF 2021, sosial media LO KREATIF 2021 dan email masing-masing peserta pada tanggal **9 November 2021**.

B. Persyaratan Umum

Berikut ini adalah persyaratan umum peserta Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa LOKREATIF 2021 yang harus dipenuhi :

- Peserta adalah mahasiswa aktif dari Program Studi D1-D4 atau S1 pada Perguruan Tinggi Swasta di seluruh wilayah di Indonesia yang dibuktikan dengan KTM (Kartu Tanda Mahasiswa).
- Peserta wajib berkelompok.
- Setiap kelompok terdiri dari 3-5 mahasiswa, kecuali lomba Unjuk Talenta bisa terdiri dari 2-10 mahasiswa.
- Setiap mahasiswa hanya diperbolehkan mengikuti 2 jenis lomba.
- Setiap tim harus membuat poster serta video teaser dari karya yang dilombakan. Poster dan video teaser diunggah ke akun Instagram salah satu anggota tim

(poster diletakkan pada slide ke-1, sedangkan video teaser diletakkan pada slide ke-2). Video teaser berisi pengenalan/ajakan untuk mendukung tim tersebut memenangkan Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa LO KREATIF 2021. Video teaser maksimal berdurasi maksimal 1 menit dan diberi hashtag #APTISIJATIM, #LOKREATIF, #LOKREATIF2021, #videoteaser serta menandai akun Instagram @aptisi7jatim & @lo.kreatif.

- Setiap peserta wajib :
 - Follow Akun Instagram : @aptisi7jatim & @lo.kreatif
 - Follow Akun Twitter : @aptisi7jatim & @lokreatif
 - Follow Akun TikTok @lokreatif
 - Subscribe Youtube Channel : http://bit.ly/yt_aptisijatim & http://bit.ly/yt_lokreatif2021
 - Like Fans Page : http://bit.ly/fp_aptisijatim & http://bit.ly/fp_lokreatif2021
- Poster, video teaser dan karya/proposal peserta harus memuat logo APTISI Wilayah VII Jawa Timur, LO KREATIF dan Perguruan Tinggi masing-masing. Untuk logo APTISI Wilayah VII Jawa Timur dan LO KREATIF dapat diunduh di <https://lokreatif.org/unduh>.
- Pada saat mengunggah karya/proposal di halaman web <http://lokreatif.org>, setiap peserta juga wajib mengunggah Surat Pernyataan keaslian karya. Untuk Format Surat Pernyataan dapat dilihat pada **Lampiran A**.
- Setiap peserta wajib mengunggah Surat Pernyataan Komitmen dari Perguruan Tinggi masing-masing terkait pengakuan kegiatan LO KREATIF 2021 dalam Program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) di akun masing-masing peserta pada halaman web <http://lokreatif.org>. Untuk Format Surat Pernyataan Komitmen dapat dilihat pada **Lampiran B**.
- Semua karya peserta tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi & politik.
- Peserta wajib mematuhi peraturan dan pedoman yang ada.

C. Biaya Pendaftaran

Berikut ini adalah biaya pendaftarannya :

- Peserta < 5 tim/PT : Rp 200.000
- Peserta 5-9 tim/PT : Rp 175.000
- Peserta \geq 10 tim/PT : Rp 150.000

D. Fasilitas

Berikut ini adalah fasilitas yang akan didapatkan oleh peserta :

- E-Sertifikat (peserta/finalis/pemenang)
- E-Sertifikat bagi dosen pembina
- Gratis mengikuti 2 Seminar Nasional
- Publikasi karya Nasional secara Daring

E. Hadiah

Di bawah ini adalah beberapa hadiah yang akan didapatkan :

- Juara 1 / Kategori : Rp. 2.500.000 + Medali + Piagam Juara
- Juara 2 / Kategori : Rp. 2.000.000 + Medali + Piagam Juara
- Juara 3 / Kategori : Rp. 1.500.000 + Medali + Piagam Juara
- Tim Favorit : Rp. 1.000.000 + Piagam Juara

Ket: Tim dengan jumlah like/views, comment & share video teaser terbanyak

- Kampus dengan Tim Terbanyak : Rp. 1.000.000 + Piagam Juara

Ket: PTS minimal mengirimkan > 20 Tim, dan peserta seminar non peserta lomba > 50 org

- Unjuk Talenta Terbaik : Rp. 1.000.000 + Piagam Juara

Ket: Pemenang adalah tim dengan jumlah like, views, comment & share terbanyak. Tidak ada Juara 1, 2 & 3 pada lomba Unjuk Talenta.

F. Jadwal Kegiatan

Di bawah ini adalah jadwal lengkap pada kegiatan ini :

- Pendaftaran Peserta : 8 September - 24 Oktober 2021
- Webinar Sosialisasi : 13 September 2021
- Seleksi Karya : 25 Oktober - 5 November 2021
- Pengumuman Finalis : 9 November 2021 (Opening Ceremony)
- Technical Meeting : 11 November 2021 (Daring)
- Pelaksanaan Final : 15-17 November 2021 (15 Tim/Kategori)
- Pengumuman Pemenang : 23 November 2021 (Closing Ceremony)

G. Prosedur Pendaftaran

Pendaftaran Tim

a. Daftarkan Akun Peserta/ketua

1. Kunjungi lokreatif.org
2. Klik tombol daftar di pojok kanan halaman
3. Setelah itu pilih daftar sebagai peserta dengan klik tombol daftar di bagian peserta
4. Selanjutnya Anda akan diarahkan ke halaman daftar, isikan data diri Anda dan pastikan data yang Anda isi telah benar dan klik checklist "Saya setuju dengan syarat dan kondisi".
5. Setelah itu klik tombol Daftar Sekarang.
6. Selanjutnya Anda akan diarahkan ke halaman Aktivasi email. Untuk aktivasi email, silahkan cek email yang baru saja masuk ke kotak masuk Anda dan salin/catat kode verifikasi yang tertera dalam email tersebut.
7. Masukkan kode yang sebelumnya sudah terkirim ke email Anda dan klik tombol Aktivasi akun.
8. Jika Anda tidak mendapatkan kode di email Anda silahkan klik tautan kirim ulang di bawah tombol aktivasi akun untuk pengiriman ulang kode.
9. Proses daftar dan aktivasi akun tim Anda telah selesai.

b. Pendaftaran Tim

1. Setelah proses daftar dan aktivasi akun selesai, Anda akan diarahkan ke halaman pendaftaran lomba. Pada tahapan ini Anda akan mendaftarkan tim untuk mengikuti salah satu cabang lomba.
2. Seperti pada tangkapan layar di bawah, Anda bisa memilih beberapa bidang lomba, silahkan pilih salah satu cabang lomba


3. Setelah selesai memilih cabang lomba dengan klik salah satu lomba yang tersedia Anda juga bisa mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai cabang lomba pada tautan syarat ketentuan lomba pada bagian kiri bawah.
 4. Setelah itu isikan nama tim, asal PT dan alamat PT Anda. Jika nama PT Anda tidak terdaftar, Anda dapat mengajukan pendaftaran PT dengan mengikuti link Daftarkan PTS dan penambahan nama PT akan segera ditinjau oleh panitia.
 5. Ketika semua data sudah lengkap, silahkan klik tombol daftar di bagian bawah kanan halaman.
 6. Setelah pendaftaran sukses anda akan diarahkan ke halaman Peserta pada dashboard dan bisa mulai mengunggah berkas dan membayar biaya pendaftaran tim.
- c. Pendaftaran PTS
1. Masuk ke halaman lokreatif.org
 2. Klik tombol daftar pada bagian pojok kanan atas halaman
 3. Klik pendaftaran sebagai kolektif pts
 4. Setelah itu pilih PTS dan isikan data seperti Email, nomor telpon dan password
 5. Jika nama PTS anda tidak terdaftar silahkan klik link Daftarkan PTS. Anda akan diarahkan ke halaman pengajuan PTS baru
 6. Setelah itu klik Saya setuju dengan syarat dan klik tombol Daftar
 7. Jika data sudah lengkap anda akan diarahkan ke halaman aktivasi email, silahkan cek email anda dan isikan kode yang telah dikirim ke email yang digunakan untuk mendaftar, setelah itu klik aktivasi akun
 8. Jika tidak didapatkan email sama sekali, anda bisa meminta email dikirim ulang dengan klik link kirim ulang
 9. Setelah selesai anda akan diarahkan ke halaman dashboard PTS

H. Pembayaran

- Pembayaran per individu
Langkah pertama yang harus anda lakukan untuk melakukan pembayaran adalah dengan membuka halaman **Dashboard Tim** anda dan klik menu **data pendaftaran** di sebelah **kiri layar anda**. Setelah itu anda akan diberikan informasi mengenai berkas keperluan lomba di bagian **Status berkas keperluan**, untuk melakukan pembayaran klik tombol berwarna merah dengan tulisan **Bayar biaya pendaftaran**.

Peserta

Pengguna / Dashboard



Mahendra
mah***@gmail.com

DASHBOARD

- Dashboard
- Notifikasi 18
- Pengaturan

KOMPETISI LO KREATIF

- Data pendaftaran**
- Riwayat pembayaran
- Refund

KEGIATAN

- Kegiatan

Data pendaftaran kompetisi LO Kreatif

PERHATIAN !! Anda belum dapat melakukan proses [Unggah Karya](#), harap menyelesaikan pembayaran administrasi terlebih dahulu!

Bidang lomba	Ide Bisnis	TIM dari PTS anda	7 TIM
Nama TIM	Aqjatri	TIM dari PTS anda, yang telah membayar	0 TIM
Asal PTS	STIKI Malang	Biaya pendaftaran saat ini	Rp.200.000

Status berkas keperluan

- Data PTS lengkap
- Data anggota belum lengkap
- Berkas TIM belum lengkap
- Pembayaran biaya pendaftaran Bayar biaya pendaftaran
- Unggah Karya selesaikan pembayaran terlebih dahulu



Kompetisi NASIONAL untuk mahasiswa/i Perguruan Tinggi Swasta seluruh Indonesia, yang diselenggarakan oleh APTISI 7 JATIM. Kota Malang, Jawa Timur - Indonesia

+6281249223707

Informasi

- Beranda
- Tentang
- Pengumuman

Layanan

- Pusat Bantuan
- Hubungi Kami

Privacy & Policy / Terms of Service

© LO Kreatif. 2021 by CANDI. All rights reserved.

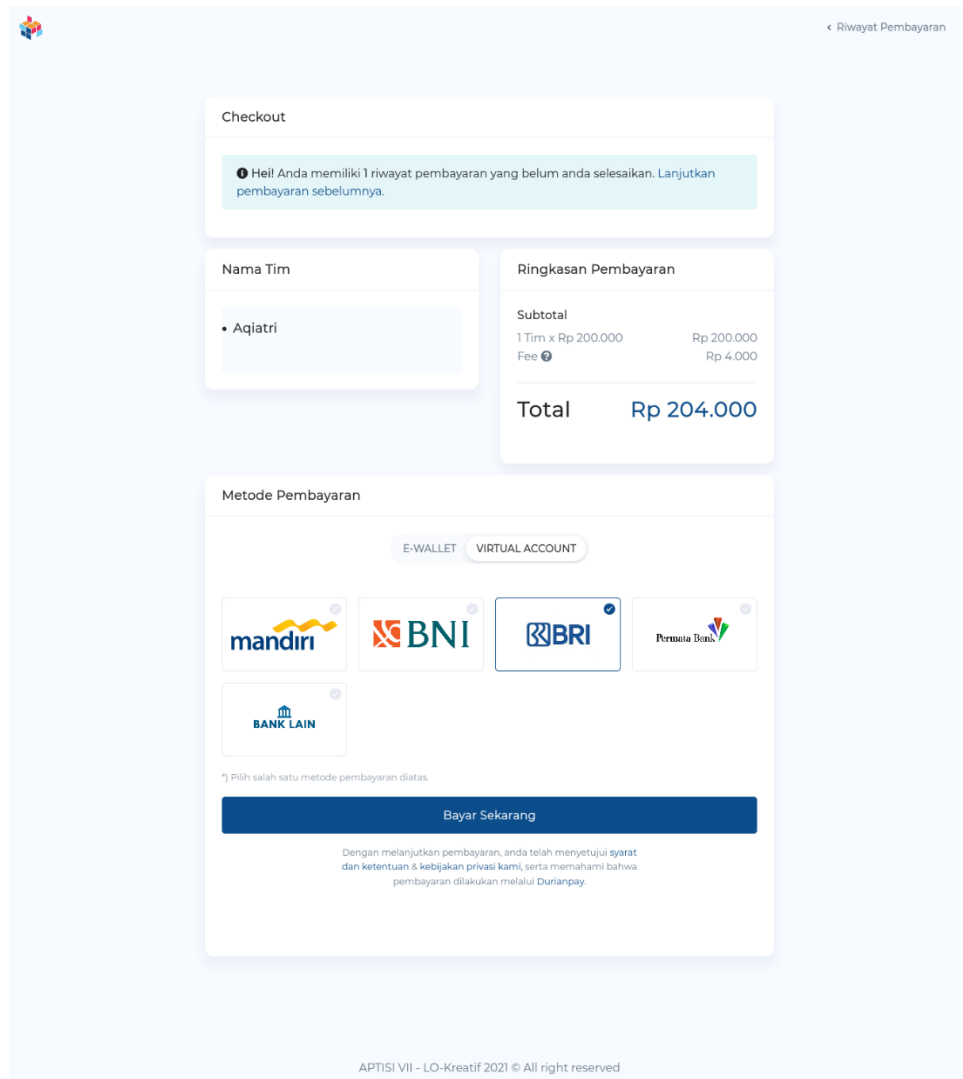
When you visit or interact with our sites, services or tools, we or our authorised service providers may use cookies for storing information to help provide you with a better, faster and safer experience and for marketing purposes.

Setelah anda klik tombol tersebut, anda akan diarahkan menuju halaman **checkout** dan akan dimintai untuk memilih metode pembayaran yang ingin digunakan. Ada 2 jenis metode pembayaran yang bisa digunakan, yaitu **E-wallet** atau pembayaran melalui **Bank** menggunakan **virtual account**. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat beberapa arahan untuk melakukan pembayaran menggunakan setiap metode pembayaran.

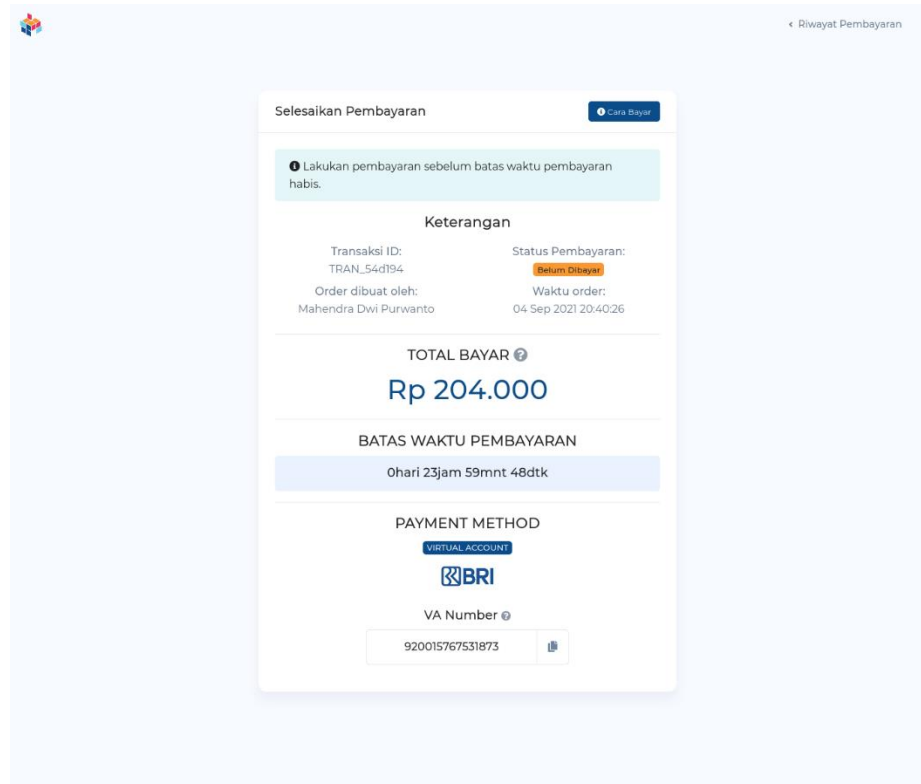
- Pembayaran secara kolektif

Jika sudah ada tim yang terdaftar dari PTS anda, anda dapat memantau status pembayaran dari tiap tim melalui dashboard. Selain memantau and juga bisa melakukan pembayaran kolektif dengan cara :

1. Pada halaman awal dashboard terdapat sebuah tabel dengan judul Daftar tim
 2. Untuk melakukan pembayaran secara kolektif contreg/pilih tim yang akan dibayarkan biaya pendaftaran dengan klik tombol contreg pada bagian kiri setiap baris tim
 3. Anda juga bisa memilih semua tim yang belum melakukan pembayaran dengan mengklik tombol contreg pada bagian kiri atas baris judul kolom tabel
 4. Setelah itu klik tombol bayar pada bagian kanan atas tabel
- Pembayaran melalui Virtual Account
 1. BRI
 - i. Pastikan anda memiliki rekening **BRI** dan memiliki saldo cukup untuk melakukan pembayaran
 - ii. Pembayaran akan dilakukan menggunakan **BRIVA (Virtual Account BRI)**. Pembayaran bisa dilakukan melalui **ATM**, Internet Banking **BRI** dan Aplikasi **M-banking BRI**
 - iii. Sebelum memulai pembayaran, anda akan diarahkan ke halaman **checkout** setelah klik tombol **Bayar biaya pendaftaran** seperti tangkapan layar di bawah



- iv. Setelah itu pilih metode pembayaran **Virtual Account** dan pilih **Bank BRI**, selanjutnya klik tombol **bayar sekarang** di bagian bawah halaman dan anda akan diarahkan ke halaman detail pembayaran.



- v. Pada bagian bawah terdapat nomor acak **Virtual Account (VA)** yang akan anda gunakan untuk pembayaran, untuk melakukan pembayaran anda dapat mengikuti langkah berikut sesuai dengan metode pembayaran yang anda pilih;
- a. ATM Transfer
 1. Masuk ke ATM seperti biasa dan isikan pin anda
 2. Setelah itu di layar ATM anda cari dan pilih menu **Transaksi Lain**, kemudian pilih menu **Pembayaran**
 3. Setelah itu pilih menu **lainnya**, dan pilih **BRIVA**
 4. Masukkan kode VA yang sebelumnya sudah anda catat dari laman pembayaran (contoh : 79405940049950)
 5. Tunggu sampai muncul notifikasi pembayaran setelah itu pilih **Ya**
 - b. Internet Banking
 1. Pertama masuk ke akun internet banking BRI anda
 2. Setelah masuk, Pilih menu **Pembayaran**
 3. di menu pembayaran silahkan pilih **BRIVA**
 4. Di bagian nomor rekening, masukkan nomor VA yang sebelumnya sudah anda catat/salin (contoh :

83928492938284283) kemudian klik **irim**

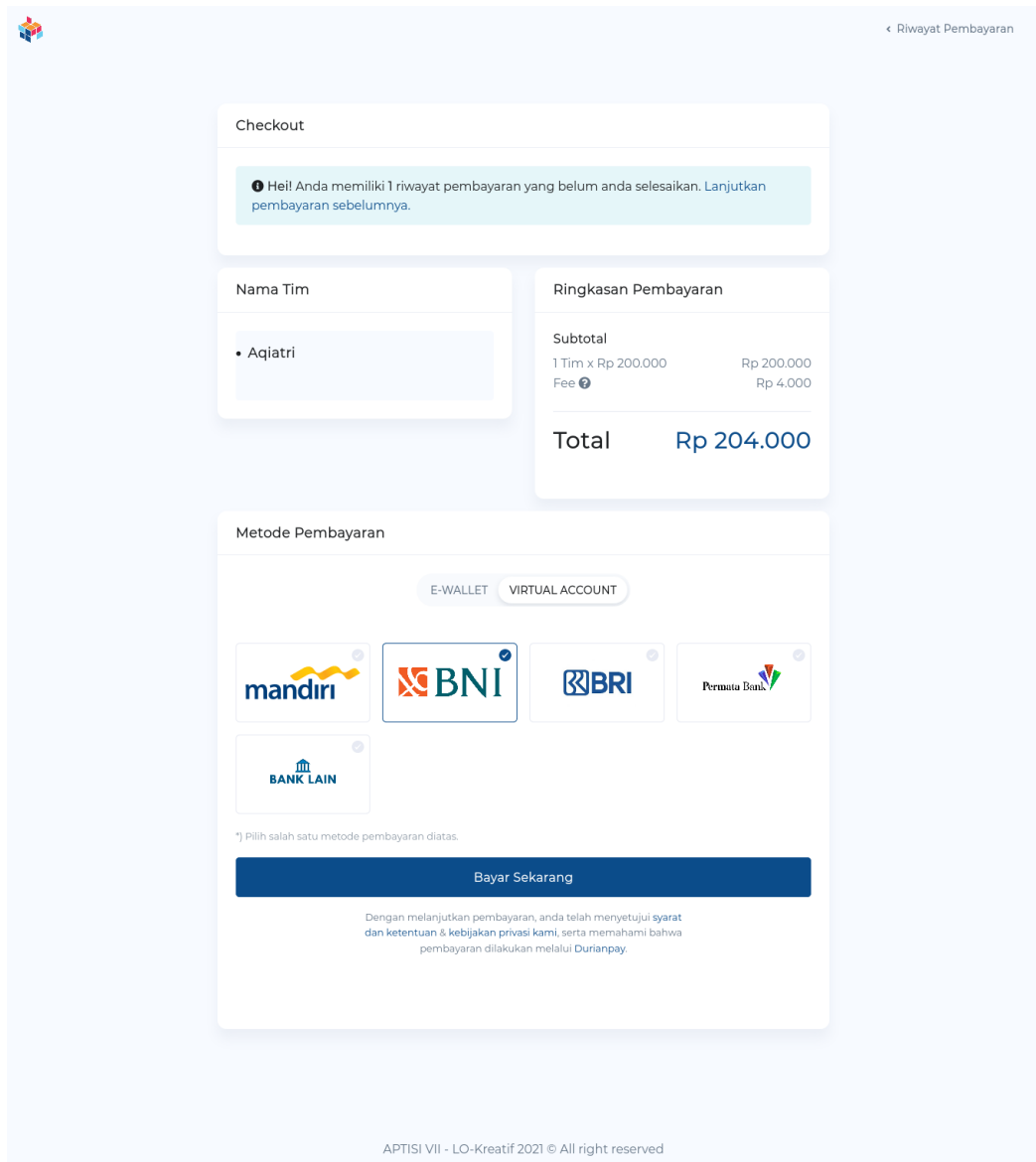
5. Selanjutnya **masukkan password dan mToken yang anda milik**

c. Mobile Banking

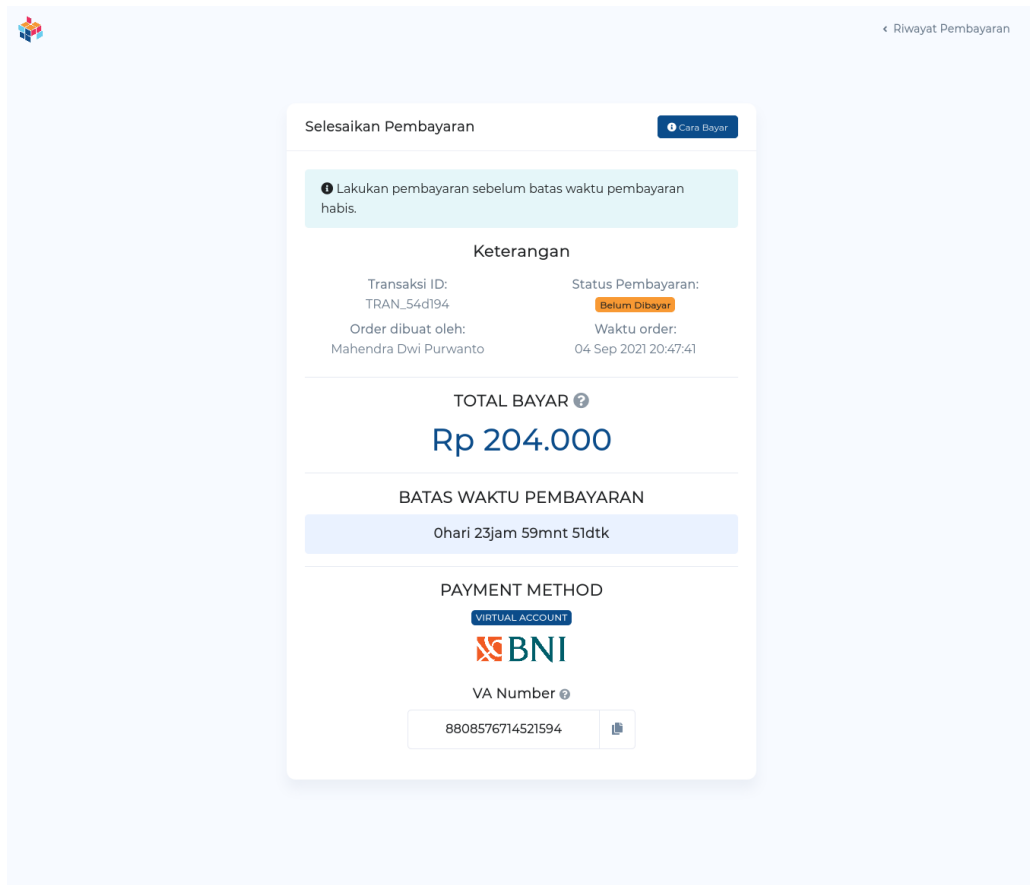
1. Masuk ke akun mobile banking, lalu pilih menu **Pembayaran**
2. Setelah itu klik menu **BRIVA**
3. Pada bagian nomor rekening masukkan nomor VA yang anda dapatkan di halaman pembayaran sebelumnya
4. Masukkan nominal sesuai dengan nilai yang tertera pada halaman pembayaran
5. Masukkan **PIN Mobile Banking** anda dan klik **irim**

2. BNI

- i. Pastikan anda memiliki rekening BNI dan ada dana yang cukup untuk melakukan pembayaran
- ii. Pembayaran akan dilakukan menggunakan Virtual Account BNI. Pembayaran bisa dilakukan melalui ATM, Internet Banking BNI dan Aplikasi M-banking BNI
- iii. Sebelum memulai pembayaran anda akan diarahkan ke halaman **checkout** setelah mengklik tombol **Bayar biaya pendaftaran** seperti tangkapan layar di bawah



- iv. Setelah itu pilih metode pembayaran **Virtual Account** dan pilih Bank BNI, selanjutnya klik tombol **bayar sekarang** di bagian bawah halaman dan anda akan diarahkan ke halaman pembayaran



v. Pada bagian bawah terdapat nomor acak Virtual Account (VA) yang akan anda gunakan untuk pembayaran, untuk melakukan pembayaran anda dapat mengikuti langkah berikut sesuai dengan metode pembayaran yang anda pilih;

a. ATM Transfer

1. Masuk ke ATM seperti biasa dan isikan pin anda
2. Setelah itu di layar ATM anda cari dan pilih menu **Transaksi Lain**, kemudian pilih menu **Transfer**
3. Pilih rekening asal dan pilih rekening tujuan ke rekening BNI
4. Masukkan nomor rekening dengan kode VA yang sebelumnya sudah anda catat dari laman pembayaran (contoh : 79405940049950) dan pilih **benar**
5. Tunggu sampai muncul notifikasi pembayaran dan pastikan nominal dan nomor VA yang anda masukkan sudah benar, setelah itu pilih **Ya**

b. iBanking BNI

1. Masuk ke akun iBanking BNI seperti biasa
 2. Pilih **Transaksi**, kemudian pilih menu **Info & administrasi Transfer**, Setelah itu **atur rekening tujuan** dan terakhir **tambah rekening tujuan** setelah itu klik **OK**
 3. Pilih **kode network & bank : transfer antar rekening BNI**. Masukkan nomor rekening dengan nomor VA yang telah diberikan sebelumnya di halaman pembayaran, (contoh : 79405940049950) Klik **lanjut**, setelah itu isi data penunjang lalu klik **lanjutkan**
 4. Cek detail konfirmasi dan pastikan data sudah benar, setelah data yang dimasukkan sudah benar masukkan pin BNI anda lalu klik proses
 5. Selanjutnya masuk ke menu transaksi, pilih transfer dan terakhir pilih transfer antar rekening BNI
 6. Pilih rekening yang baru saja anda masukkan pada tahap sebelumnya dan isikan jumlah pembayaran sesuai dengan total tagihan di halaman pembayaran lalu klik lanjutkan
 7. Seperti biasa cek detail pembayaran dan jika sudah sesuai, masukkan pin BNI anda lalu klik proses
- c. mBanking BNI
1. Pilih menu transfer klik antar rekening BNI
 2. Pilih rekening tujuan lalu klik input rekening baru, pada bagian ini isikan nomor VA yang sudah diberikan sebelumnya pada halaman pembayaran klik lanjut setelah itu klik lanjut lagi
 3. Masukkan nominal sesuai yang tertera pada halaman pembayaran setelah itu klik lanjutkan
 4. Periksa detail informasi dan pastikan nominal sudah sesuai dengan yang ada pada halaman pembayaran, setelah itu masukkan password transaksi dan klik lanjut

3. Mandiri

- i. Pastikan anda memiliki rekening bank MANDIRI dan ada dana yang cukup untuk melakukan pembayaran

- ii. Pembayaran akan dilakukan menggunakan Virtual Account MANDIRI. Pembayaran bisa dilakukan melalui ATM, Internet Banking MANDIRI dan Aplikasi M-banking MANDIRI
- iii. Sebelum memulai pembayaran anda akan diarahkan ke halaman **checkout** setelah mengklik tombol **Bayar biaya pendaftaran** seperti tangkapan layar di bawah

Checkout

Hei! Anda memiliki 1 riwayat pembayaran yang belum anda selesaikan. Lanjutkan pembayaran sebelumnya.

Nama Tim

- Aqiatri

Ringkasan Pembayaran

Subtotal	
1 Tim x Rp 200.000	Rp 200.000
Fee	Rp 4.000
Total	Rp 204.000

Metode Pembayaran

E-WALLET VIRTUAL ACCOUNT

mandiri BNI BRI Permata Bank BANK LAIN

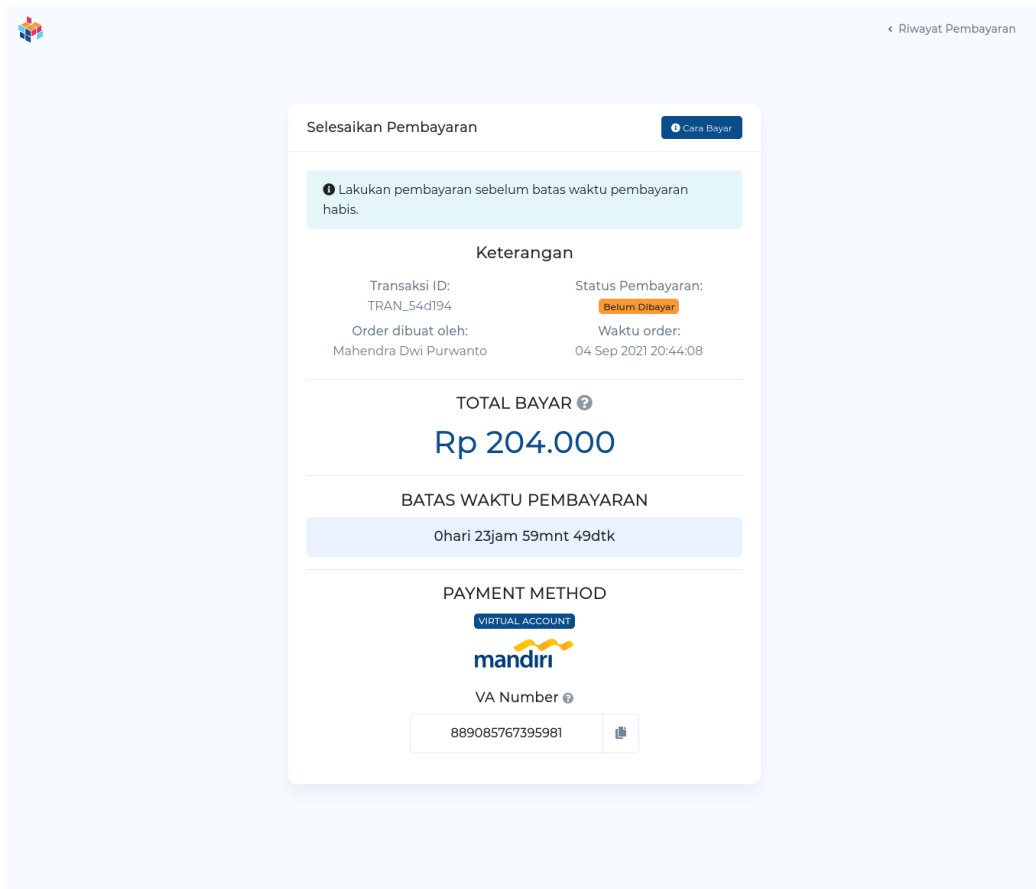
*] Pilih salah satu metode pembayaran diatas.

Bayar Sekarang

Dengan melanjutkan pembayaran, anda telah menyetujui syarat dan ketentuan & kebijakan privasi kami, serta memahami bahwa pembayaran dilakukan melalui Durlanpay.

APTISI VII - LO-Kreatif 2021 © All right reserved

- iv. Setelah itu pilih metode pembayaran **Virtual Account** dan pilih Bank MANDIRI, selanjutnya klik tombol **bayar sekarang** di bagian bawah halaman dan anda akan diarahkan ke halaman pembayaran



v. Pada bagian bawah terdapat nomor acak Virtual Account (VA) yang akan anda gunakan untuk pembayaran, untuk melakukan pembayaran anda dapat mengikuti langkah berikut sesuai dengan metode pembayaran yang anda pilih;

a. ATM Transfer

1. Masuk ke ATM seperti biasa dan isikan pin anda
2. Pilih menu **Bayar/beli**
3. Selanjutnya **Pilih Multi Payment**, di bagian kode perusahaan isikan **88908** lalu pilih **Benar**, dan masukkan nomor VA anda (contoh : 88908543534245787) dan klik **Benar**
4. Isikan nominal sesuai dengan yang tertera pada halaman pembayaran lalu pilih **Benar**
5. Periksa informasi pembayaran dan pastikan sudah sesuai, setelah itu tekan **angka 1** dan pilih **Ya**

6. Untuk konfirmasi pembayaran pilih **Ya**
- b. iBanking Mandiri
1. Masuk ke website Mandiri Online dengan **User ID** dan **PIN** anda
 2. Pilih menu **Pembayaran**, lalu pilih **Multi Payment** setelah itu pilih **No Rekening anda**
 3. Pilih Penyedia jasa "**Xendit 88908**", pilih No Virtual Account dan isikan **No VA** yang sebelumnya telah diberikan. Selanjutnya anda akan diarahkan ke Halaman Konfirmasi 1
 4. Cek informasi pada halaman konfirmasi 1 dan pastikan semua data sudah benar. Jika sudah benar klik Tagihan Total Kemudian Klik **Lanjutkan**, setelah itu anda akan diarahkan ke halaman Konfirmasi 2
 5. Masukkan **Challenge Code** yang dikirimkan ke Token Internet Banking Anda, kemudian pilih **Kirim**
 6. Jika pembayaran sukses anda akan masuk ke halaman konfirmasi jika pembayaran telah selesai
- c. Mbanking Mandiri
1. Masuk ke aplikasi Mobile banking
 2. Klik **icon menu** di sebelah kiri atas lalu pilih **menu pembayaran**
 3. Setelah itu buat **pembayaran baru** dan pilih **multi payment**
 4. Klik penyedia Jasa kemudian pilih kode perusahaan (**Xendit 88908**) dan pilih **No Virtual**
 5. Masukkan no VA yang telah diberikan sebelumnya (contoh : 8890834324234234256) kemudian pilih **Tambah sebagai nomor baru**
 6. Masukkan Nominal sesuai dengan yang tertera pada halaman pembayaran pilih **Konfirmasi** dan **lanjut**
 7. Selanjutnya akan muncul halaman konfirmasi, jika data sudah sesuai Pilih **Konfirmasi**
 8. Selanjutnya akan muncul halaman konfirmasi, jika data sudah

sesuai Pilih **Konfirmasi**

4. Permata

- i. Pastikan anda memiliki rekening Bank PERMATA dan ada dana yang cukup untuk melakukan pembayaran
- ii. Pembayaran akan dilakukan menggunakan Virtual Account PERMATA. Pembayaran bisa dilakukan melalui ATM, Internet Banking PERMATA dan Aplikasi M-banking PERMATA
- iii. Sebelum memulai pembayaran anda akan diarahkan ke halaman **checkout** setelah mengklik tombol **Bayar biaya pendaftaran** seperti tangkapan layar di bawah

Checkout

Hei! Anda memiliki 1 riwayat pembayaran yang belum anda selesaikan. Lanjutkan pembayaran sebelumnya.

Nama Tim

- Aqiatri

Ringkasan Pembayaran

Subtotal	
1 Tim x Rp 200.000	Rp 200.000
Fee	Rp 4.000
Total	Rp 204.000

Metode Pembayaran

E-WALLET VIRTUAL ACCOUNT

mandiri BNI BRI Permata Bank BANK LAIN

*) Pilih salah satu metode pembayaran diatas.

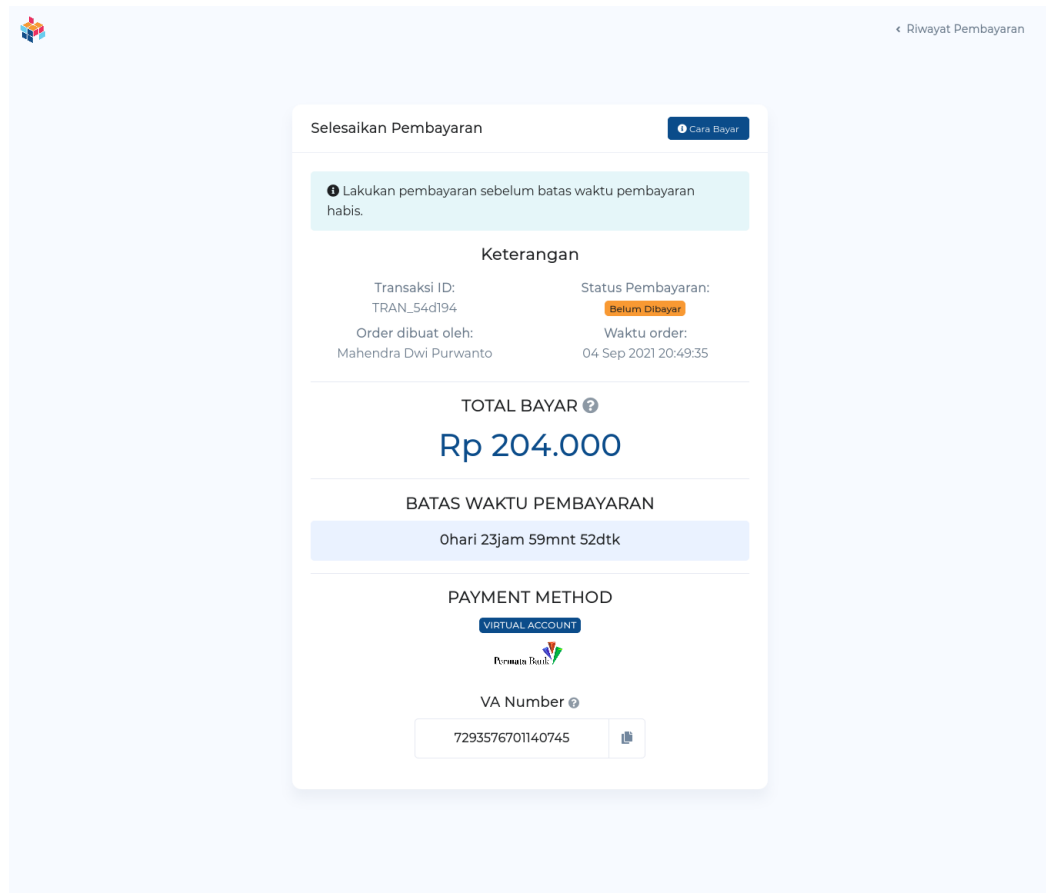
Bayar Sekarang

Dengan melanjutkan pembayaran, anda telah menyetujui syarat dan ketentuan & kebijakan privasi kami, serta memahami bahwa pembayaran dilakukan melalui Duriandpay.

APTISI VII - LO-Kreatif 2021 © All right reserved

- iv. Setelah itu pilih metode pembayaran **Virtual Account** dan pilih Bank

PERMATA, selanjutnya klik tombol **bayar sekarang** di bagian bawah halaman dan anda akan diarahkan ke halaman pembayaran



- v. Pada bagian bawah terdapat nomor acak Virtual Account (VA) yang akan anda gunakan untuk pembayaran, untuk melakukan pembayaran anda dapat mengikuti langkah berikut sesuai dengan metode pembayaran yang anda pilih;
- a. ATM Transfer
 1. Masuk ke ATM seperti biasa dan isikan pin anda
 2. Setelah itu di layar ATM anda cari dan pilih menu **Transaksi Lainnya**, kemudian pilih menu **Transfer** lalu klik menu **Rek NSB Lain Permata**
 3. Masukkan nomor rekening dengan kode VA yang sebelumnya sudah anda catat dari laman pembayaran (contoh : 79405940049950) dan pilih **benar**
 4. Setelah itu masukkan **jumlah nominal transaksi** sesuai dengan nominal yang ada pada halaman pembayaran dan pilih **benar**
 5. Pilih **rekening anda**, setelah itu akan muncul konfirmasi

pembayaran dan pilih **Ya**

b. iBanking Permata

1. Masuk ke akun iBanking PERMATA seperti biasa dan pilih **Menu Pembayaran**
2. Di sub menu pilih Pembayaran Tagihan dan klik **Virtual Account**
3. Pilih rekening anda dan masukkan **nomor VA** yang tadi sudah anda terima (contoh : 82937192819920231) lalu klik **lanjut**
4. Masukkan jumlah nominal tagihan pada bagian total pembayaran sesuai dengan yang sudah tertera pada halaman pembayaran. kemudian klik **submit**
5. Setelah itu anda akan mendapat SMS yang berisi sebuah **kode**, masukkan **kode ini** pada kolom yang sudah tersedia

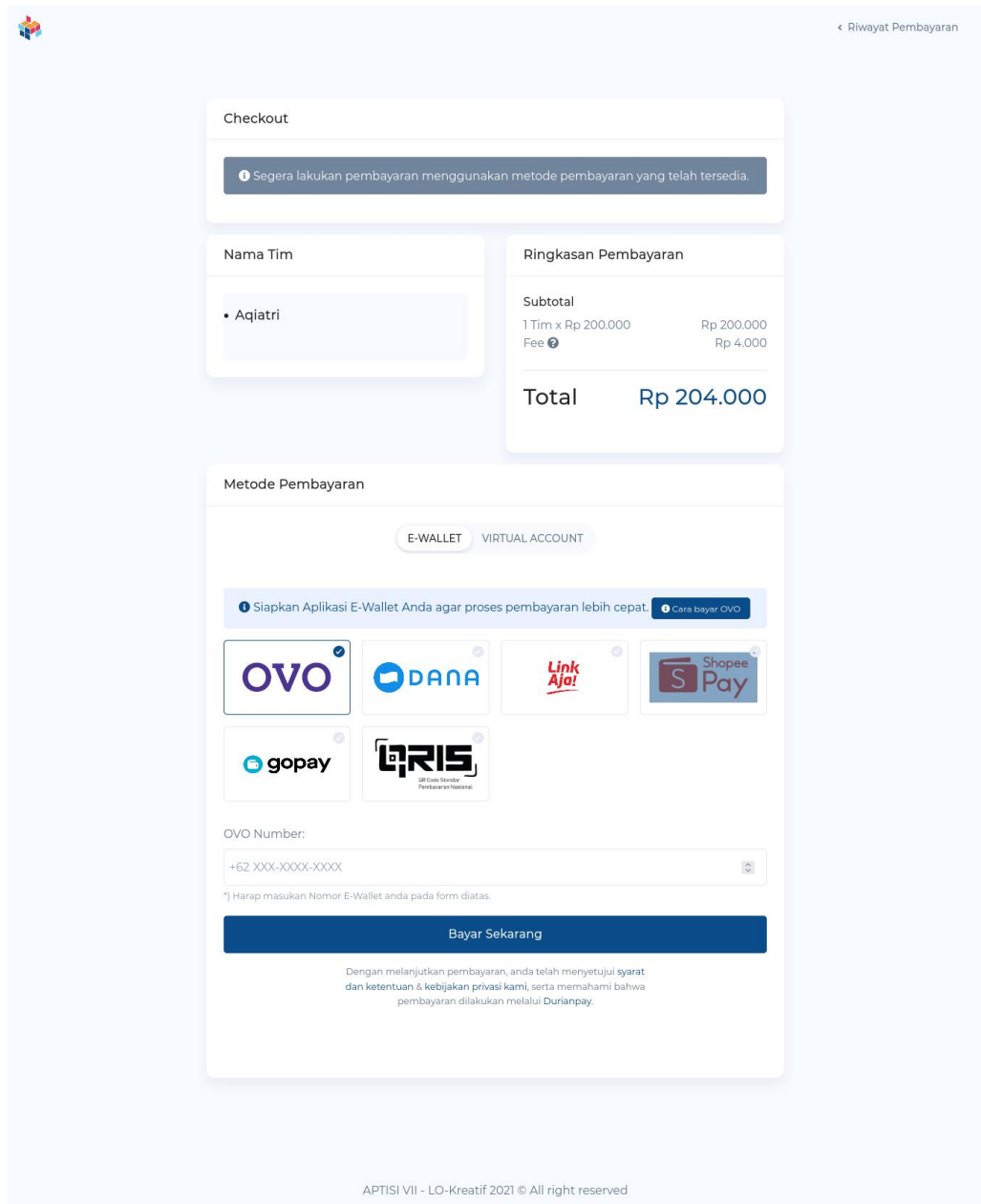
c. Mbanking Permata

1. Masuk ke aplikasi mbanking PERMATA
2. Klik menu pembayaran tagihan lalu pilih **Menu Virtual Account**
3. Pilih tagihan anda kemudian pilih **Daftar Tagihan baru**
4. masukkan nomor tagihan dengan nomor VA yang tadi sudah anda terima (contoh : 82937192819920231) lalu klik **konfirmasi**
5. Masukkan nama pengingat dan klik **lanjut**, setelah itu klik **konfirmasi**
6. Masukkan jumlah nominal tagihan pada bagian total pembayaran sesuai dengan yang sudah tertera pada halaman pembayaran. kemudian klik **konfirmasi**
7. Masukkan response code dan klik **konfirmasi**

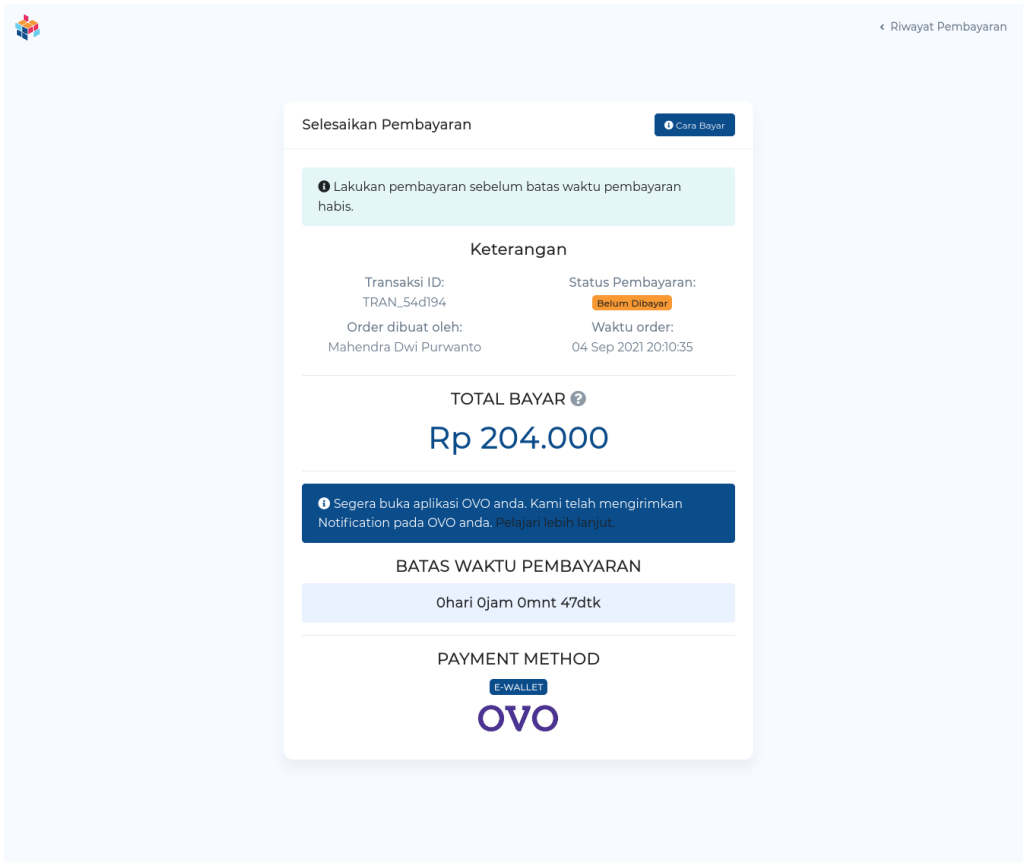
- Pembayaran melalui E-Wallet

1. OVO

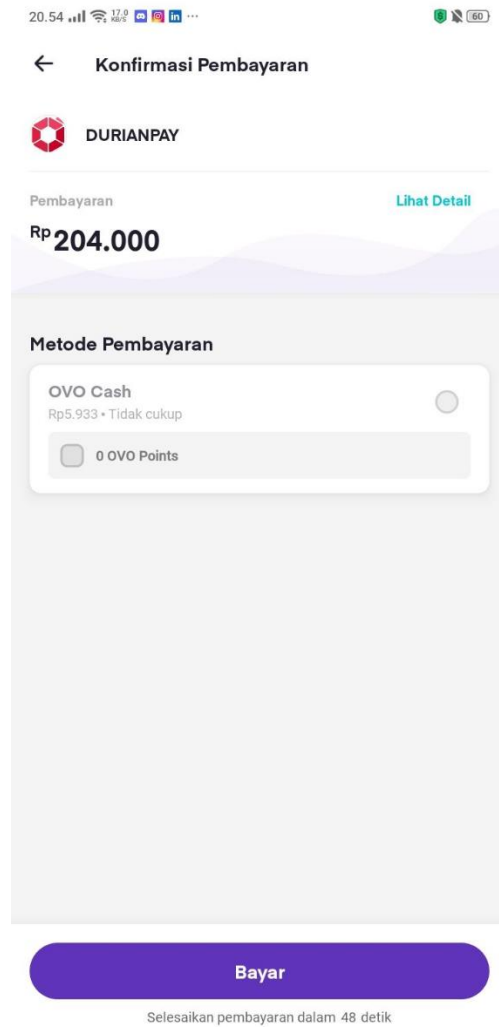
- i. Sebelum memulai pembayaran anda akan diarahkan ke halaman **checkout** setelah mengklik tombol **Bayar biaya pendaftaran** seperti tangkapan layar di bawah



- ii. Setelah itu pilih metode pembayaran **E-wallet** dan pilih **OVO**, Setelah itu isikan nomor telpon anda yang terdaftar lalu klik tombol **bayar sekarang** di bagian bawah halaman

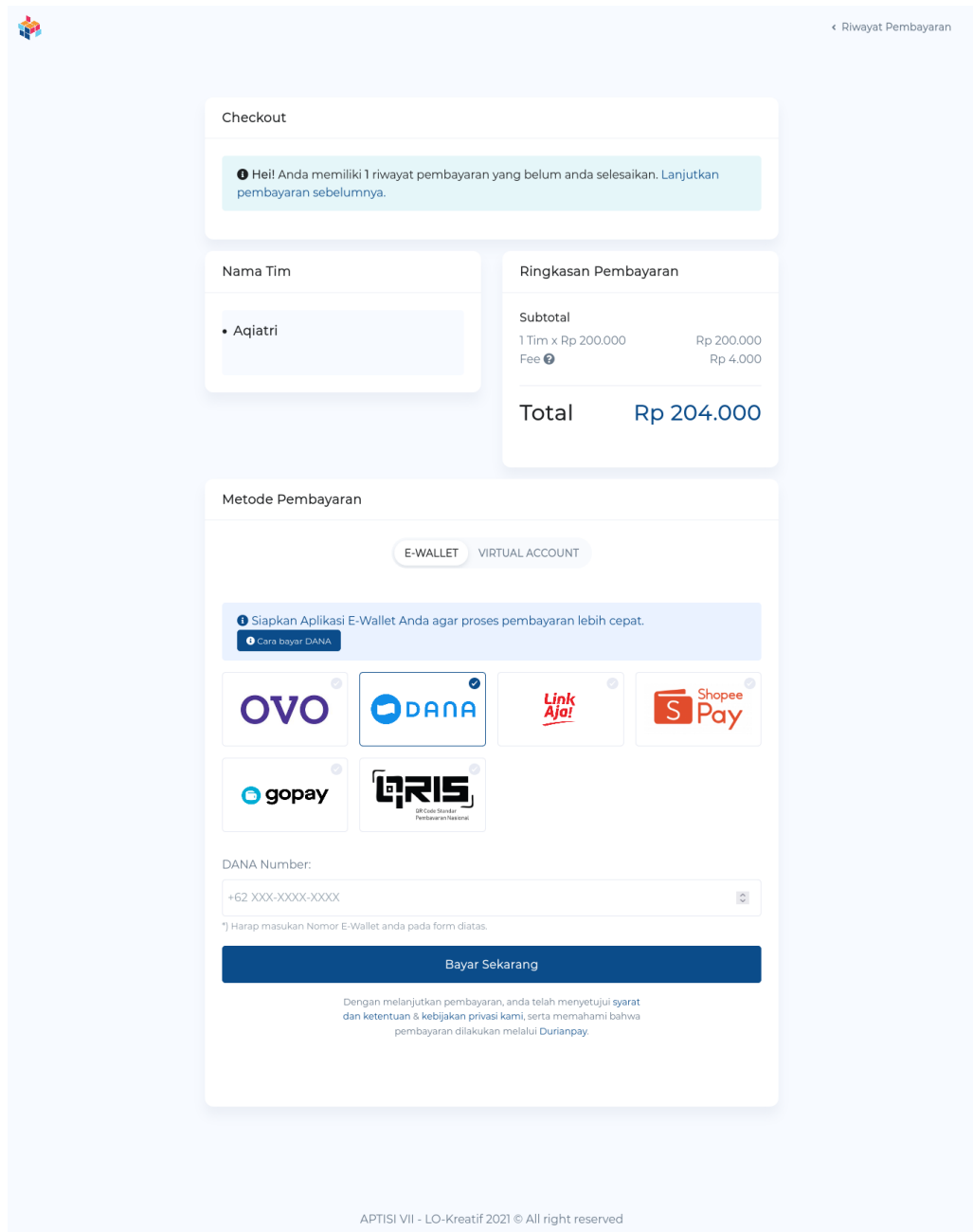


- iii. Akan muncul notifikasi pembayaran di smartphone anda, setelah itu klik **bayar**

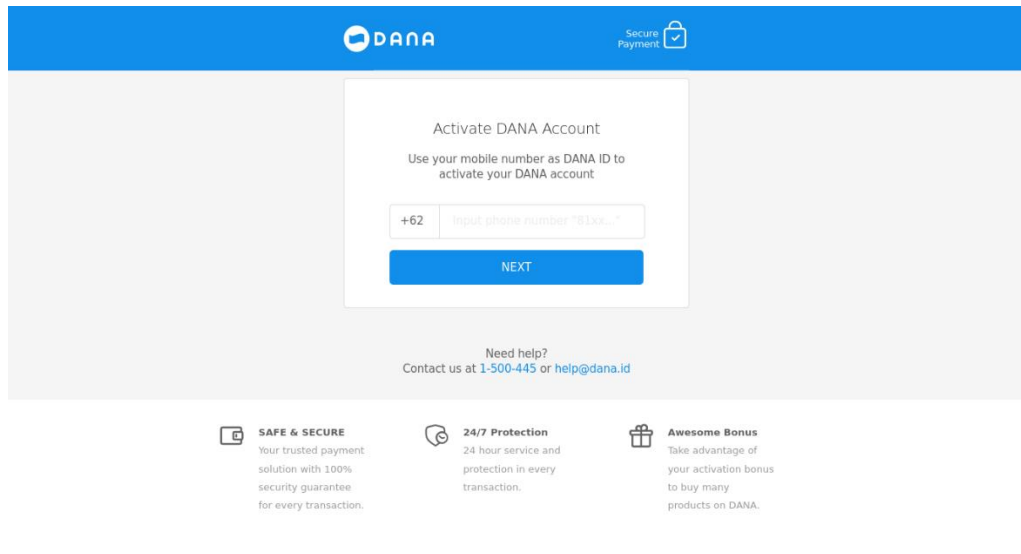


2. Dana

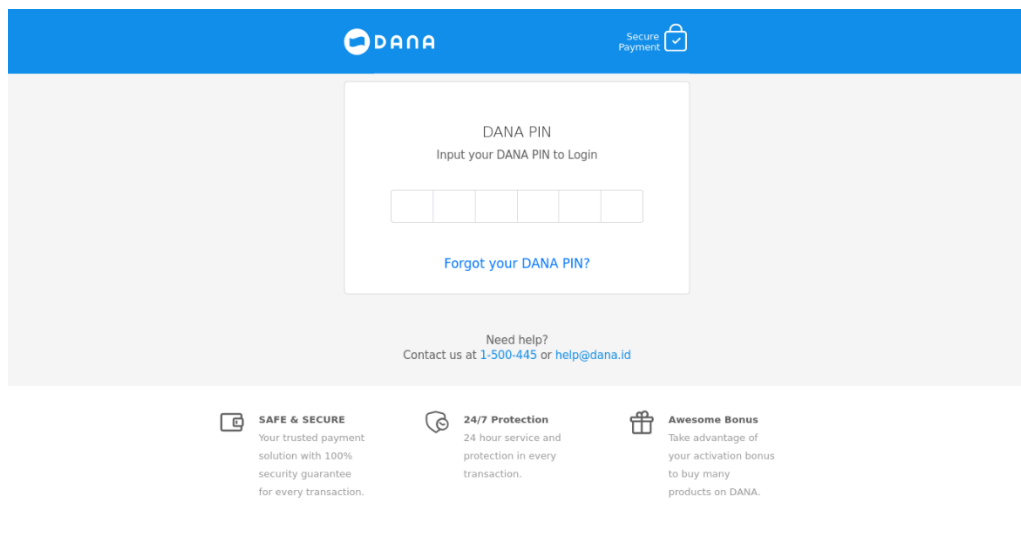
- i. Sebelum memulai pembayaran anda akan diarahkan ke halaman **checkout** setelah mengklik tombol **Bayar biaya pendaftaran** seperti tangkapan layar di bawah

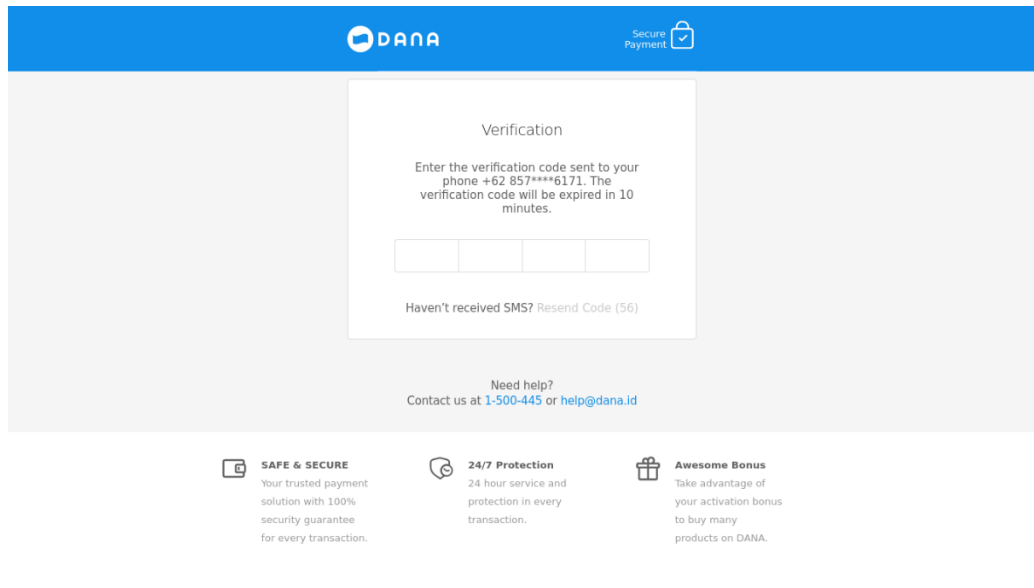


- ii. Setelah itu pilih metode pembayaran **E-wallet** dan pilih **DANA**, Setelah itu isikan nomor telpon anda yang terdaftar lalu klik tombol **bayar sekarang** di bagian bawah halaman
- iii. Selanjutnya anda akan diarahkan ke halaman pembayaran, Isikan kembali nomor telpon anda dan klik tombol **next**

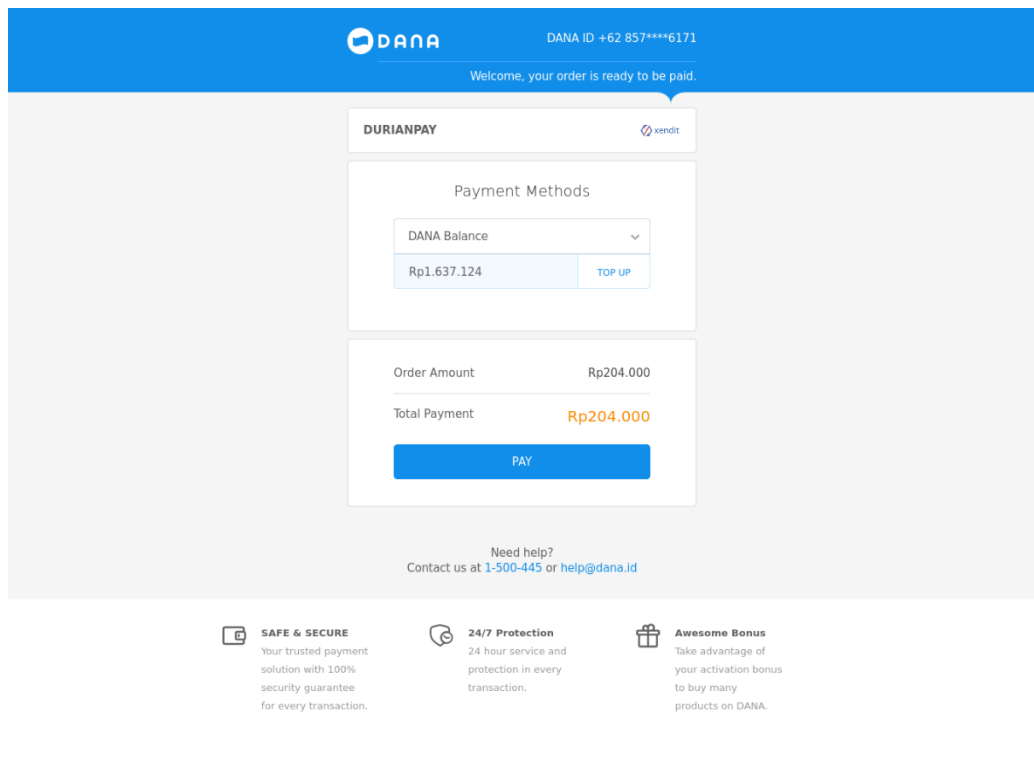


iv. Langkah berikutnya, isikan pin dana anda. Jika pin benar anda akan langsung diarahkan ke halaman **verifikasi nomor telpon**. Silahkan cek **SMS** pada ponsel anda dan isikan **kode** yang didapat

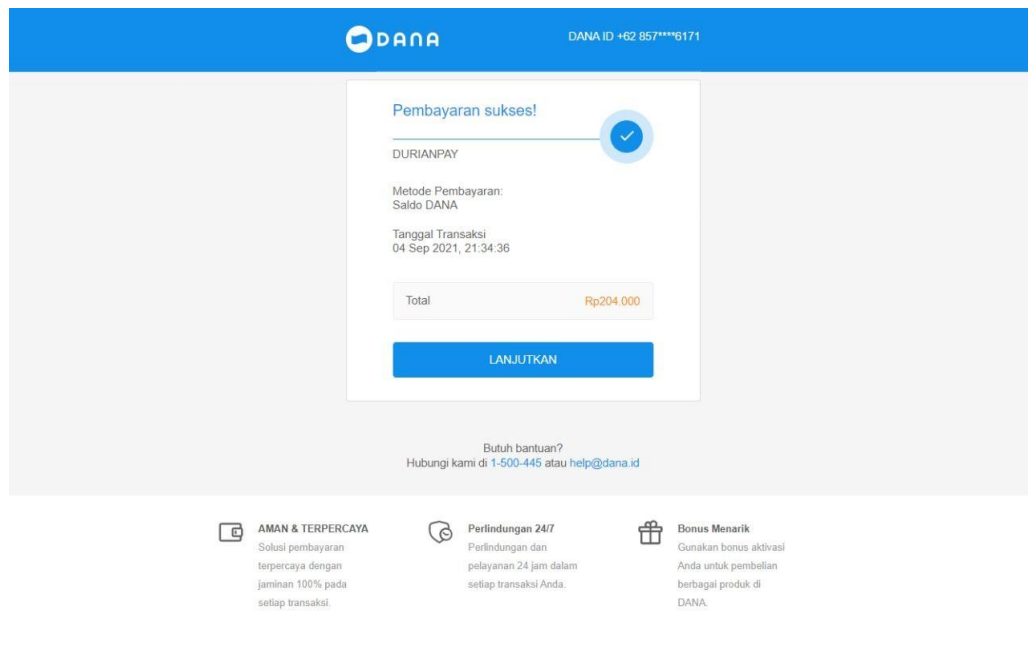




- v. Jika kode yang anda masukkan sudah benar, halaman akan berpindah ke konfirmasi pembayaran, pastikan nominal sudah sesuai dengan yang tertera pada halaman pembayaran. Setelah itu klik **PAY**



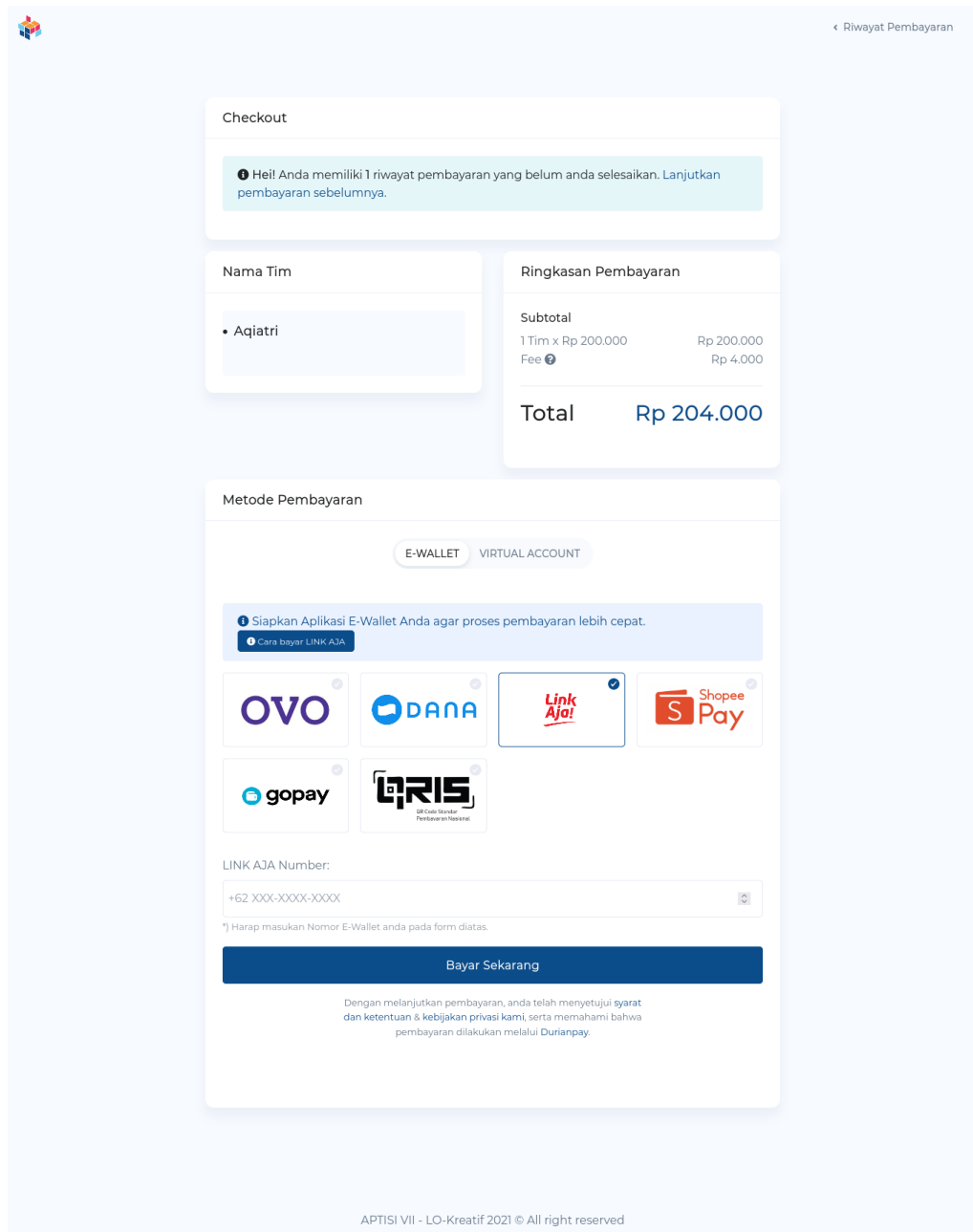
- vi. Jika pembayaran sukses anda akan diarahkan ke halaman sukses bayar. Klik tombol Lanjutkan



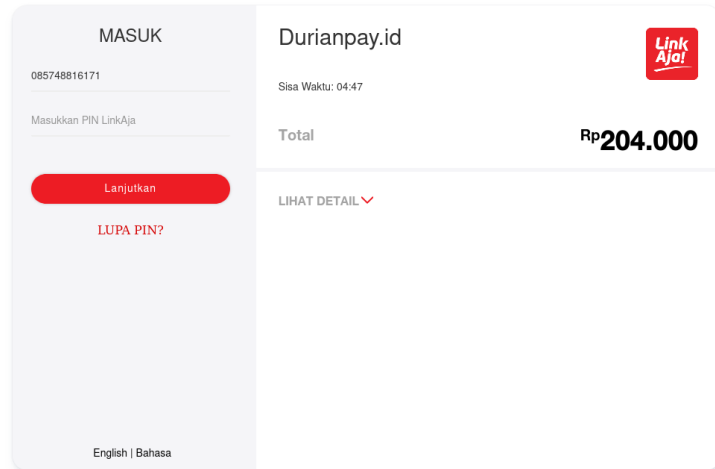
vii. Pembayaran secara otomatis diverifikasi oleh sistem

3. LinkAja

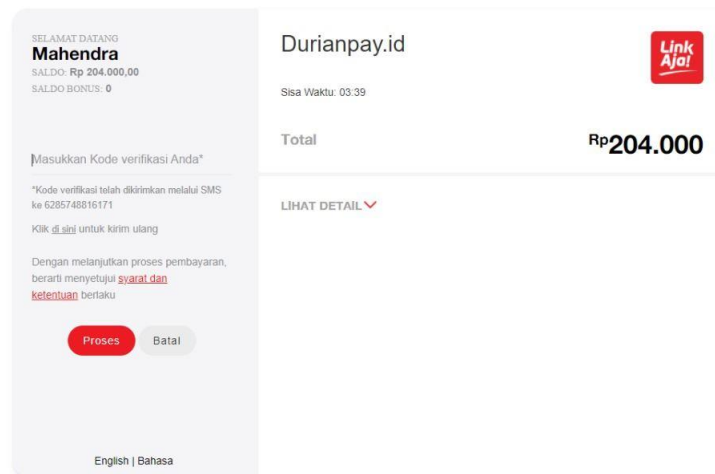
- i. Sebelum memulai pembayaran anda akan diarahkan ke halaman **checkout** setelah mengklik tombol **Bayar biaya pendaftaran** seperti tangkapan layar di bawah



- ii. Setelah itu pilih metode pembayaran **E-wallet** dan pilih **LINKAJA**, Setelah itu isikan nomor telpon anda yang terdaftar lalu klik tombol **bayar sekarang** di bagian bawah halaman
- iii. Selanjutnya anda akan diarahkan ke halaman pembayaran, Isikan nomor pin anda dan klik **Lanjutkan**



- iv. Setelah itu tunggu kode verifikasi di kirim ke seluler anda mellalui **SMS**, isikan kode pada halaman tersebut dan klik Proses



- v. Pembayaran akan segera diproses oleh sistem

4. Gopay

- i. Sebelum memulai pembayaran anda akan diarahkan ke halaman **checkout** setelah mengklik tombol **Bayar biaya pendaftaran** seperti tangkapan layar di bawah

Checkout

Hei! Anda memiliki 1 riwayat pembayaran yang belum anda selesaikan. Lanjutkan pembayaran sebelumnya.

Nama Tim

- Aqiatri

Ringkasan Pembayaran

Subtotal	1 Tim x Rp 200.000	Rp 200.000
Fee		Rp 4.000
Total		Rp 204.000

Metode Pembayaran

E-WALLET VIRTUAL ACCOUNT

Siapkan Aplikasi E-Wallet Anda agar proses pembayaran lebih cepat.

Cara bayar GOPAY

GOPAY Number:

+62 XXX-XXXX-XXXX

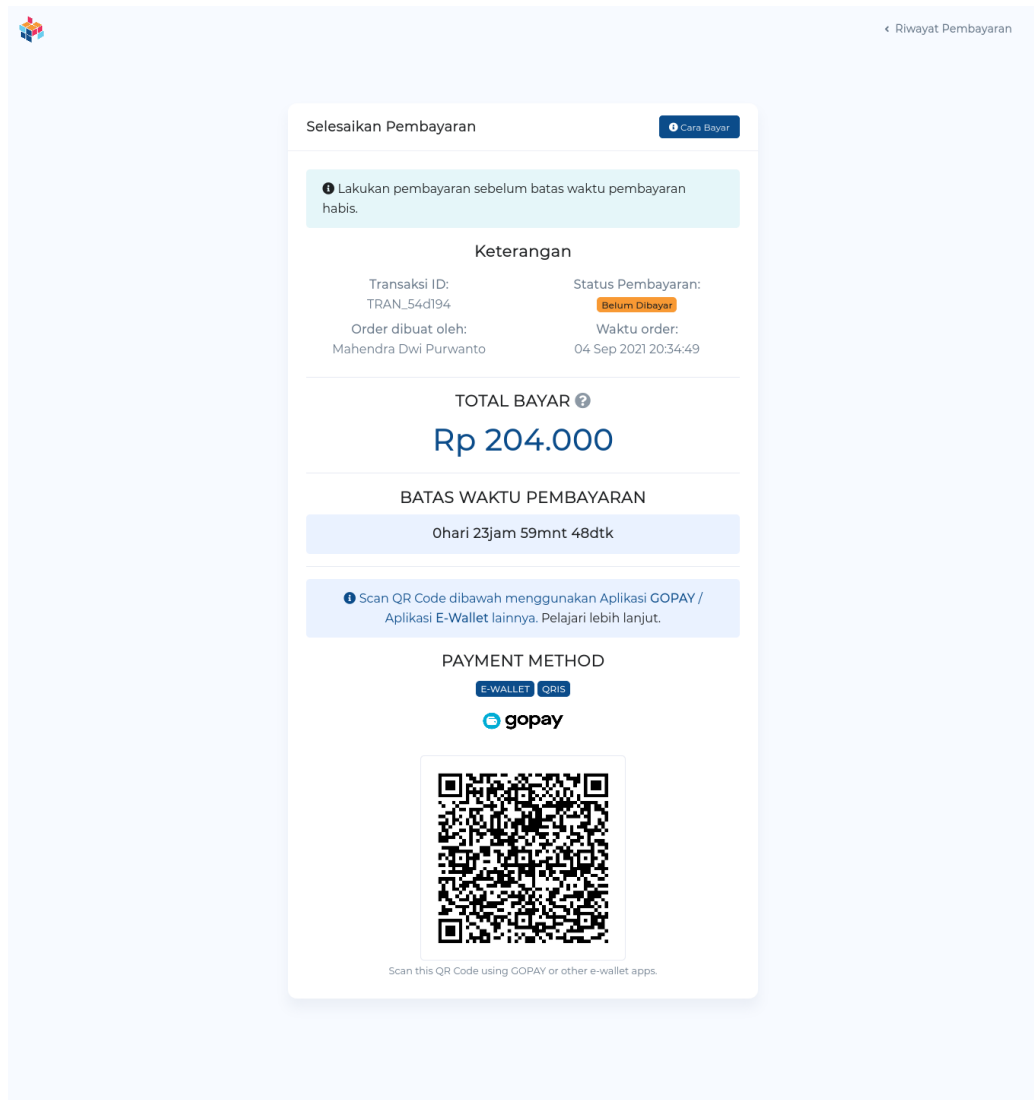
*) Harap masukan Nomor E-Wallet anda pada form diatas.

Bayar Sekarang

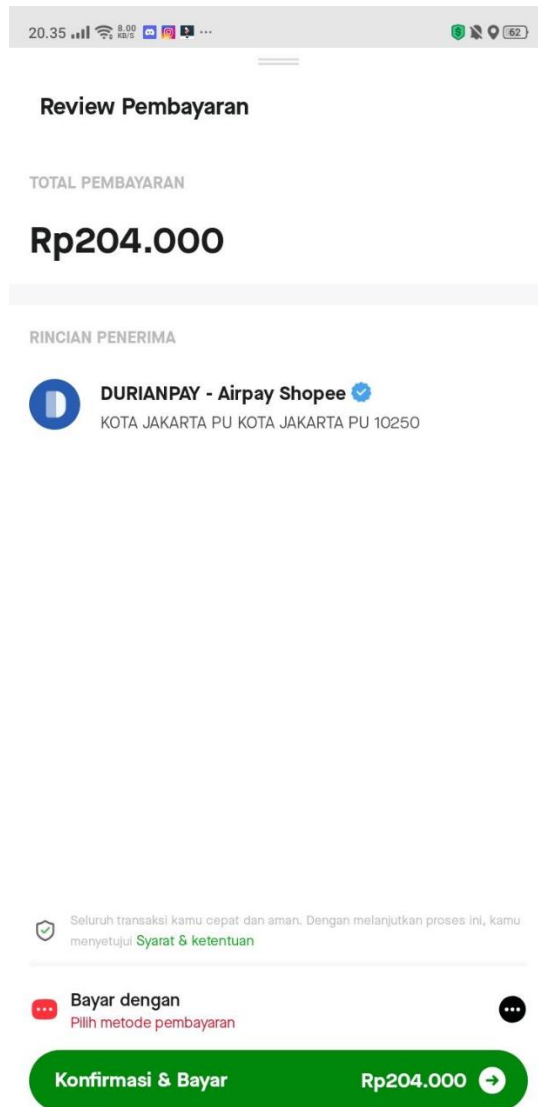
Dengan melanjutkan pembayaran, anda telah menyetujui syarat dan ketentuan & kebijakan privasi kami, serta memahami bahwa pembayaran dilakukan melalui Durianpay.

APTISI VII - LO-Kreatif 2021 © All right reserved

- ii. Setelah itu pilih metode pembayaran **E-wallet** dan pilih **GOPAY**, Setelah itu isikan nomor telpon anda yang terdaftar lalu klik tombol **bayar sekarang** di bagian bawah halaman
- iii. Anda akan di arahkan ke halaman pembayaran yang terdapat **qr code** di **dalamnya**



- iv. Buka aplikasi Gopay yang sudah terpasang di smartphone anda. Setelah itu di halaman awal klik tombol **bayar** dan **pindai qr code** yang ada di layar anda
- v. Cek detail pembayaran di aplikasi gopay anda, jika sudah sesuai klik **konfirmasi & bayar** kemudian isikan pin anda dan selesai



5. ShopeePay

- i. Sebelum memulai pembayaran anda akan diarahkan ke halaman **checkout** setelah mengklik tombol **Bayar biaya pendaftaran** seperti tangkapan layar di bawah

Checkout

Hei! Anda memiliki 1 riwayat pembayaran yang belum anda selesaikan. Lanjutkan pembayaran sebelumnya.

Nama Tim

- Aqiatri

Ringkasan Pembayaran

Subtotal	1 Tim x Rp 200.000	Rp 200.000
Fee		Rp 4.000
Total		Rp 204.000

Metode Pembayaran

E-WALLET VIRTUAL ACCOUNT

Siapkan Aplikasi E-Wallet Anda agar proses pembayaran lebih cepat.

Cara bayar GOPAY

OVO DANA Link Aja! Shopee Pay gopay QRIS

GOPAY Number:

+62 XXX-XXXX-XXXX

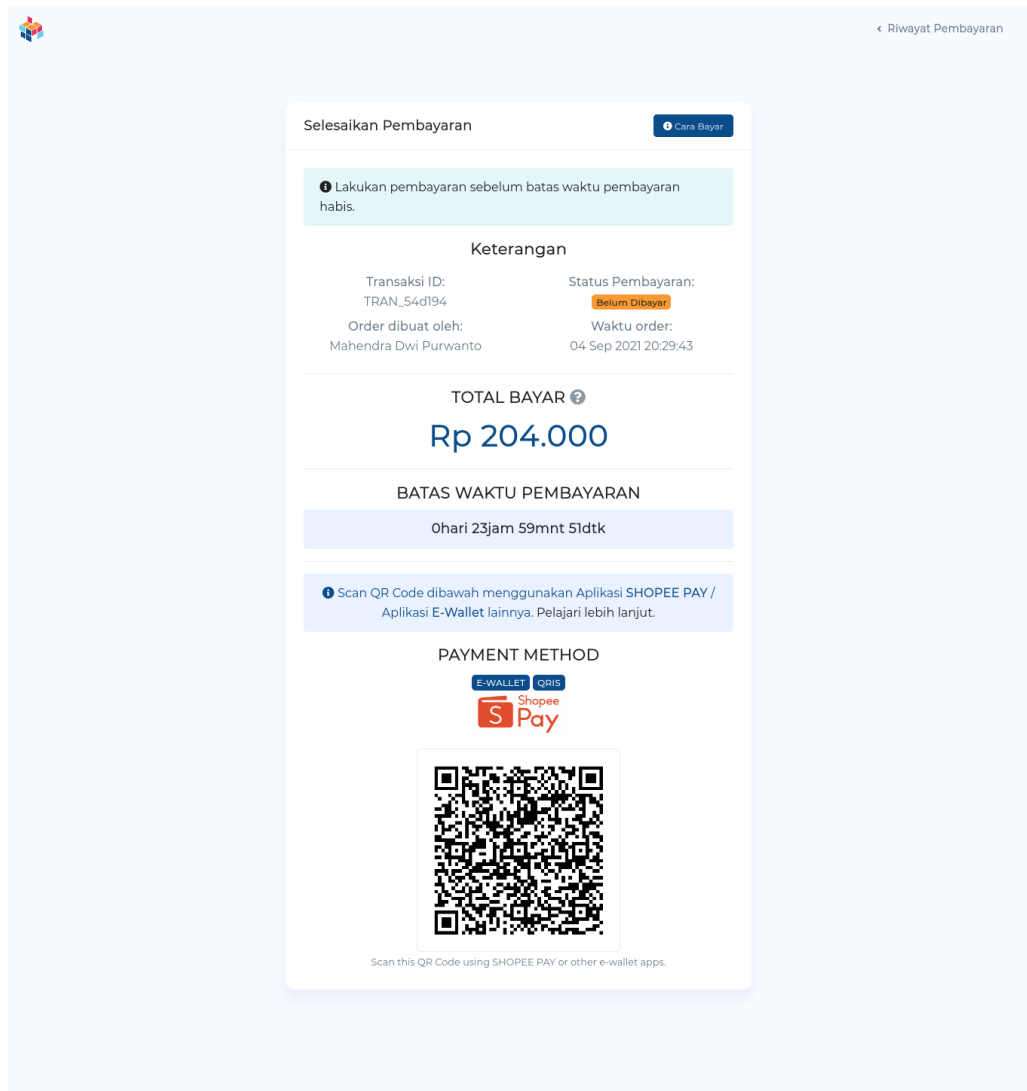
* Harap masukan Nomor E-Wallet anda pada form diatas.

Bayar Sekarang

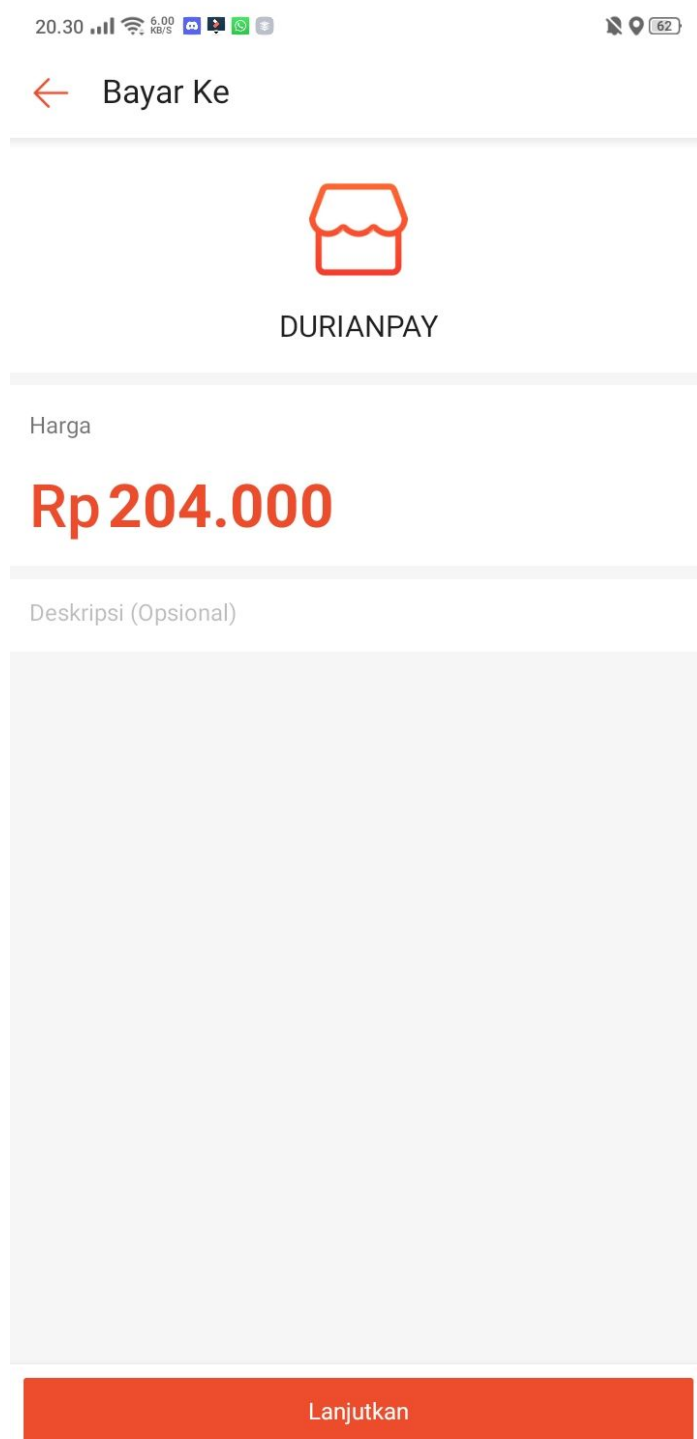
Dengan melanjutkan pembayaran, anda telah menyetujui syarat dan ketentuan & kebijakan privasi kami, serta memahami bahwa pembayaran dilakukan melalui Durianpay.

APTISI VII - LO-Kreatif 2021 © All right reserved

- ii. Setelah itu pilih metode pembayaran **E-wallet** dan pilih **SHOPEEPAY**, Setelah itu isikan nomor telpon anda yang terdaftar lalu klik tombol **bayar sekarang** di bagian bawah halaman
- iii. Anda akan di arahkan ke halaman pembayaran yang terdapat **qr code** di dalamnya

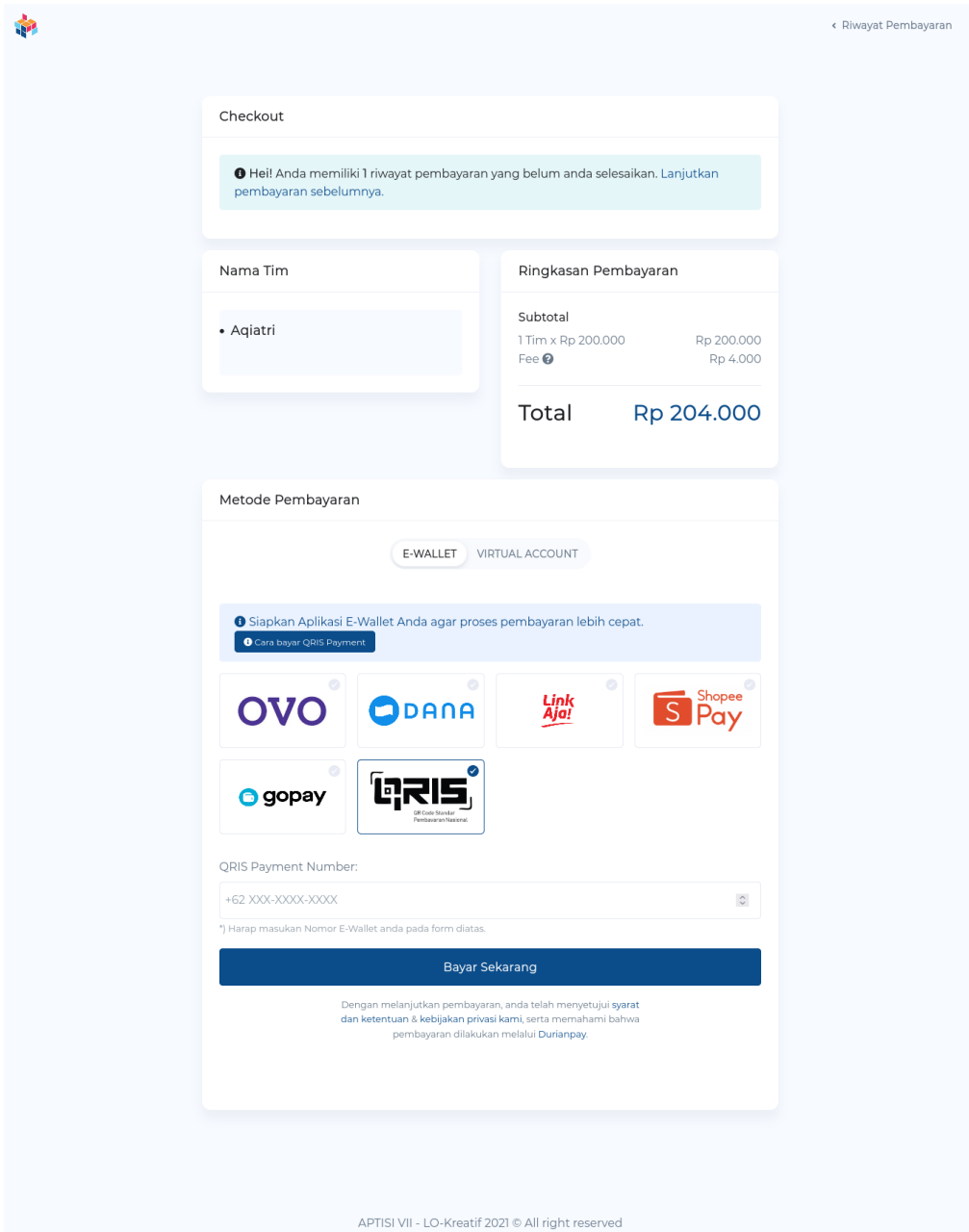


- iv. Buka aplikasi Shopee, klik menu saya pada bagian pojok bawah kanan layar anda
- v. Setelah itu pilih menu Shopee dan klik tombol bayar, Layar akan berubah dan kamera akan langsung menyala
- vi. Scan qr code di halaman pembayaran, Transaksi akan langsung terkonfirmasi

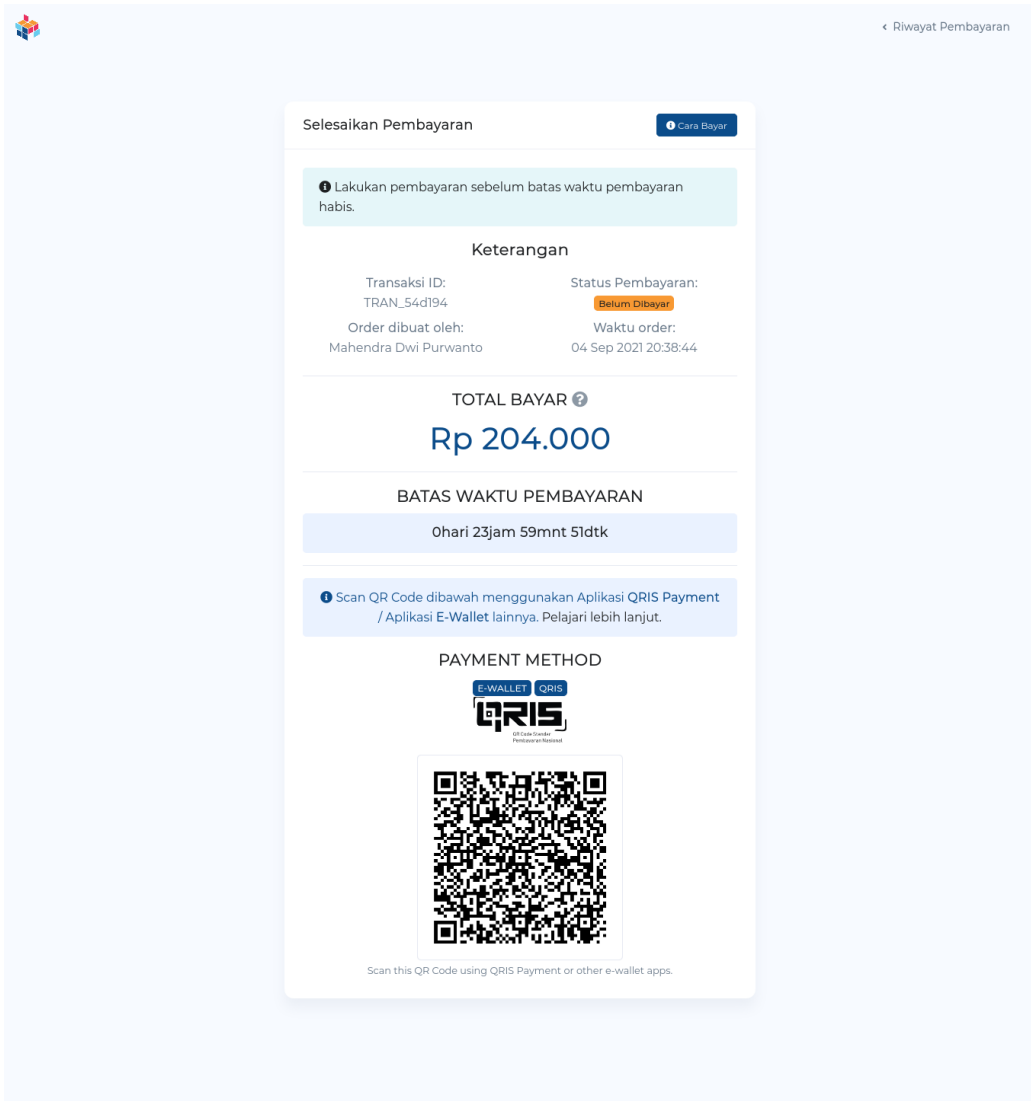


6. QRIS

- i. Jika penyedia E-wallet anda tidak tersedia di opsi pembayaran E-wallet yang ada. Anda bisa menggunakan opsi pembayaran QRIS
- ii. Sebelum memulai pembayaran anda akan diarahkan ke halaman **checkout** setelah mengklik tombol **Bayar biaya pendaftaran** seperti tangkapan layar di bawah



- iii. Setelah itu pilih metode pembayaran **E-wallet** dan pilih **QRIS**, Setelah itu isikan nomor telpon anda yang terdaftar lalu klik tombol **bayar sekarang** di bagian bawah halaman



- iv. Buka aplikasi E-wallet anda dan pastikan sudah mendukung untuk pembayaran menggunakan QRIS
- v. Setelah itu Scan qr yang ada di halaman pembayaran dan konfirmasi pembyaran
- vi. Jika berhasil Transaksi akan langsung dikonfirmasi oleh sistem

A. Kategori Lomba : Ide Bisnis

1. Tema : “Berbagi Inovasi Anak Bangsa Untuk Indonesia Pada Kenormalan Baru”

2. Ruang Lingkup

Berikut ini adalah ruang lingkup bisnis yang dapat diikutsertakan dalam Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa LO KREATIF 2021 kategori Ide Bisnis :

- Mendukung salah satu program *Sustainable Development Goals (SDGs)*.
- Jenis usaha bebas sesuai minat, pasar dan keterampilan.
- Karakteristik usaha yang dikembangkan tergolong usaha mikro baik di bidang produksi barang dan/atau jasa, baik usaha baru atau usaha yang sudah ada.
- Proposal bisnis yang diajukan merupakan proposal bisnis yang belum pernah mendapatkan hibah atau memenangkan lomba apapun.
- Biaya alokasi untuk bisnis yaitu sebesar Rp 10.000.000 – Rp 20.000.000.

3. Format Proposal

- Naskah diketik dengan *font style* Times New Roman ukuran 12 dengan *line spacing* 1,5.
- Format kertas ukuran A4.
- Margin top, bottom, right dan left adalah 2,54 cm.
- Proposal maksimal 20 halaman dihitung mulai Latar Belakang Permasalahan sampaidengan Lampiran.
- Proposal diunggah di akun masing-masing peserta pada halaman <http://lokreatif.org> di menu “Unggah Karya” dengan format .pdf maksimal 10 MB.
- Format proposal dapat dilihat pada **LAMPIRAN C**.

4. Kriteria Penilaian

Untuk kriteria penilaian dibagi menjadi 2 yaitu :

a. Kriteria Penilaian Proposal

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	Kreativitas : Gagasan (unik dan bermanfaat)	15%
2.	Keunggulan produk/jasa	20%

3.	<p>Peluang pasar :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segmentasi demografis • Target pasar • Kebutuhan pasar • Kompetisi • Regulasi 	20%
4.	Potensi program (potensi perolehan profit) dan keberlanjutan usaha	20%
5.	Penjadwalan kegiatan dan personalia (lengkap, jelas, waktu dan kesesuaian personalia)	5%
6.	Penyusunan anggaran biaya (lengkap, rinci, wajar dan peruntukan yang jelas)	20%

b. Kriteria Penilaian Babak Final

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	<p>Pemaparan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistematika penyajian dan isi • Kemutakhiran alat bantu presentasi • Penggunaan bahasa yang baku • Cara dan sikap presentasi • Ketepatan waktu 	40%
2.	<p>Gagasan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kreativitas gagasan <ul style="list-style-type: none"> ○ Ide ○ Keunikan ○ Keterbaruan ○ Manfaat ○ Dampak • Kelayakan implementasi <ul style="list-style-type: none"> ○ Desain tampilan produk ○ <i>Minimum Viable Product (MVP)</i> 	30%

3.	Diskusi : <ul style="list-style-type: none"> • Tingkat pemahaman gagasan • Kontribusi anggota tim 	30%
----	---	-----

B. Kategori Lomba : Desain Poster

1. Tema : **“Berbagi Inovasi Anak Bangsa Untuk Indonesia Pada Kenormalan Baru”**

2. Ketentuan Lomba

- Mendukung salah satu poin *Sustainable Development Goals (SDGs)*.
- Karya harus orisinal, belum dipublikasikan dan juga belum pernah dilombakan.
- Setiap karya harus menyertakan logo APTISI Wilayah VII Jawa Timur, LO KREATIF dan Perguruan Tinggi asal.
- Desain poster harus sesuai dengan tema dan memenuhi kriteria perlombaan.
- Sifat daripada isi poster :
 - Kalimat tidak mengandung pornografi dan SARA.
 - Poster berupa 2D dengan ukuran A3.
 - Bentuk dan media bebas.
 - Desain poster menarik, mudah dipahami dan bermakna anjuran.
- Selain menggunakan teknik digital (aplikasi komputer), peserta juga boleh menggunakan teknik manual dalam pembuatan poster.
- Karya poster diunggah di akun masing-masing peserta pada halaman <http://lokreatif.org> di menu “Unggah Karya” dengan format .jpg/.png maksimal 10 MB.
- Selain diunggah di web <http://lokreatif.org>, karya poster juga diunggah ke akun Instagram salah satu anggota tim (slide 1) beserta video teaser (slide 2) dengan hashtag #APTISIJATIM, #LOKREATIF, #LOKREATIF2021 dan #desainposter serta menandai akun Instagram @aptisi7jatim & @lo.kreatif.

3. Kriteria Penilaian

Untuk kriteria penilaian dibagi menjadi 2 yaitu :

a. Kriteria Penilaian Proposal

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	Kesesuaian Dengan Tema	15%
2.	Komposisi Gambar	15%
3.	Pesan Komunikatif	25%
4.	Kreativitas	25%
5.	Keaslian Karya	20%

b. Kriteria Penilaian Babak Final

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	Kesesuaian Dengan Tema	15%
2.	Komposisi Gambar	15%
3.	Pesan Komunikatif	20%
4.	Kreativitas	20%
5.	Keaslian Karya	15%
6.	Presentasi	15%

C. Kategori Lomba : Aplikasi Mobile/Web

1. Tema : **“Berbagi Inovasi Anak Bangsa Untuk Indonesia Pada Kenormalan Baru”**

2. Ruang Lingkup

Berikut ini adalah ruang lingkup aplikasi yang dapat diikutsertakan dalam Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa LO KREATIF 2021 kategori Aplikasi Mobile/Web :

- Mendukung salah satu poin *Sustainable Development Goals (SDGs)*.
- Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi mobile/web atau gabungan dari keduanya.
- Aplikasi mobile yang dimaksud yaitu Android/iOS.
- Bahasa pemrograman yang digunakan bebas.
- Boleh menggunakan Framework CodeIgniter, Yii, Laravel, Luno dan sejenisnya.

3. Format Proposal

- Naskah diketik dengan *font style* Times New Roman ukuran 12 dengan *line spacing* 1,5.
- Format kertas ukuran A4.
- Margin top, bottom, right dan left adalah 2,54 cm.
- Proposal maksimal 20 halaman dihitung mulai Latar Belakang Permasalahan sampaidengan Lampiran.
- Proposal diunggah di akun masing-masing peserta pada halaman <http://lokreatif.org> di emnu “Unggah Karya” dengan format .pdf maksimal 10 MB.
- Format proposal dapat dilihat pada **LAMPIRAN D**.

4. Kriteria Penilaian

a. Kriteria Penilaian Proposal

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	User Interface	20%
2.	Manfaat Program/Aplikasi	20%
3.	Keunikan	20%
4.	Algoritma & Struktur Data	20%
5.	Fitur-fitur	20%

b. Kriteria Penilaian Babak Final

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	User Interface	15%
2.	Manfaat Program/Aplikasi	15%
3.	Keunikan	15%
4.	Algoritma & Struktur Data	20%
5.	Fitur-fitur	20%
6.	Presentasi	15%

D. Kategori Lomba : Video Pendek

1. Tema : “Berbagi Inovasi Anak Bangsa Untuk Indonesia Pada Kenormalan Baru”

2. Ketentuan Lomba

- Mendukung salah satu poin *Sustainable Development Goals (SDGs)*.
- Durasi video pendek yaitu 1-2 menit.
- Video pendek harus sesuai tema.
- Video pendek merupakan karya sendiri, bukan hasil plagiasi karya milik orang lainserta belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi lain.
- Jika hasil karya peserta merupakan hasil dari plagiasi atau terdapat tuntutan hukum dari pihak ketiga maka peserta akan didiskualifikasi dan panitia tidak akan bertanggung jawab atas tuntutan hukum tersebut.
- Apabila video pendek menggunakan bahasa selain bahasa Indonesia (bahasa daerah atau bahasa asing), peserta wajib menyertakan *subtitle*.
- Peserta bebas menggunakan media untuk pembuatan karya. Antara lain *motion picture*, animasi 2D, animasi 3D, motion grafik dan lain-lain.
- Video pendek harus menyertakan logo APTISI Wilayah VII Jawa Timur, LO KREATIF dan Perguruan Tinggi masing-masing.
- Video pendek diunggah di Youtube dan menyertakan tagar #APTISIJATIM, #LOKREATIF, #LOKREATIF2021 dan #videopendek.
- Selain diunggah di Youtube, video original dengan format .mp4/.avi/.mpeg maksimal 250 MB harus diunggah juga di Google Drive salah satu anggota tim (tanpa hak akses). Link Google Drive dilampirkan pada halaman “Unggah Karya” di web <http://lokreatif.org>.

3. Kriteria Penilaian

Untuk kriteria penilaian dibagi menjadi 2 yaitu :

a. Kriteria Penilaian Babak Penyisihan

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	Tema (Kesesuaian tema dan penyampaian pesan)	15%
2.	Ide (Orisinalitas Karya)	25%

3.	Acting <ul style="list-style-type: none"> • Penghayatan Pemain • Penyutradaraan 	30%
4.	Estetika <ul style="list-style-type: none"> • Kualitas video dan tata suara • Penataan artistik/latar karya 	20%
5.	Editing	10%

b. Kriteria Penilaian Babak Final

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	Tema (Kesesuaian tema dan penyampaian pesan)	10%
2.	Ide (Orisinalitas Karya)	10%
3.	Acting <ul style="list-style-type: none"> • Penghayatan Pemain • Penyutradaraan 	25%
4.	Estetika <ul style="list-style-type: none"> • Kualitas video dan tata suara • Penataan artistik/latar karya 	15%
5.	Editing	10%
6.	Presentasi <ul style="list-style-type: none"> • Cara penyampaian isi video • Sikap dalam presentasi • Proses tanya jawab 	30%

E. Kategori Lomba : Fotografi

1. Tema : **“Berbagi Inovasi Anak Bangsa Untuk Indonesia Pada Kenormalan Baru”**

2. Ketentuan Lomba

- Mendukung salah satu poin Sustainable Development Goals (SDGs).
- Foto memiliki keselarasan dengan tema.
- Menggunakan jenis kamera DSLR, kamera saku, atau kamera HP.
- Proses editing foto hanya dilakukan sebatas leveling dan saturation tanpa

mengubah keaslian subjek.

- Format foto berwarna maupun hitam putih dengan media digital.
- Sertakan judul dan keterangan judul (caption) dalam hasil foto.
- Foto yang diikutsertakan merupakan foto yang diambil saat periode lomba.
- Menyertakan caption yang mendukung foto disertai tagar (#).
- Peserta yang melakukan segala bentuk kecurangan dan pemalsuan data akan didiskualifikasi atau dianulir dari lomba.
- Peserta hanya diperbolehkan mengunggah 1 foto.
- Foto merupakan foto tunggal bukan gabungan dari beberapa foto, boleh menggunakan model.
- Semua foto yang diikutsertakan merupakan karya asli dari peserta dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba lain.
- Peserta yang lolos babak final, harus bisa menunjukkan model rilis, jika dibutuhkan.
- Foto diunggah di akun masing-masing peserta pada halaman <http://lokreatif.org> di menu “Unggah Karya” dengan format .jpg/.png maksimal 10 MB.
- Selain diunggah di web <http://lokreatif.org>, foto juga diunggah ke akun Instagram salah satu anggota tim (slide 1) beserta video teaser (slide 2) dengan hashtag #APTISIJATIM, #LOKREATIF, #LOKREATIF2021 dan #fotografi serta menandai akun Instagram @aptisi7jatim & @lo.kreatif.

3. Kriteria Penilaian

Untuk kriteria penilaian dibagi menjadi 2 yaitu :

a. Kriteria Penilaian Babak Penyisihan

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	Tema (Kesesuaian tema dan penyampaian pesan)	30%
2.	Ide (Orisinalitas Karya)	35%
3.	Teknik	35%

b. Kriteria Penilaian Babak Final

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	Tema (Kesesuaian tema dan penyampaian pesan)	20%
2.	Ide (Orisinalitas Karya)	25%
3.	Teknik	25%
4.	Presentasi	30%

F. Kategori Lomba : TikTok

1. Tema : **“Berbagi Inovasi Anak Bangsa Untuk Indonesia Pada Kenormalan Baru”**

2. Ketentuan Lomba

- Mendukung salah satu poin Sustainable Development Goals (SDGs).
- Karya TikTok harus sesuai tema.
- Mengandung unsur edukatif.
- Karya tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, dan politik. Jika konten mengandung SARA, pornografi, politik atau hal terlarang lain yang tidak sesuai dengan *guidelines* TikTok atau menggunakan *botlike*, panitia tidak bertanggung jawab jika terjadi shadow banned atau banned permanen.
- Karya TikTok merupakan video berdurasi 1-3 menit.
- Karya TikTok merupakan karya sendiri, bukan hasil plagiasi karya milik orang lain serta karya belum diikutsertakan dalam kompetisi lain.
- Jika hasil karya peserta merupakan hasil dari plagiasi atau terdapat tuntutan hukum dari pihak ketiga maka peserta akan didiskualifikasi dan panitia tidak akan bertanggung jawab atas tuntutan hukum tersebut.
- Apabila karya Tiktok menggunakan bahasa selain bahasa Indonesia (bahasa daerah atau bahasa asing), peserta wajib menyertakan subtitle.
- Karya Tiktok harus menyertakan logo APTISI Wilayah VII Jawa Timur, LO KREATIF dan Perguruan Tinggi masing-masing.
- Karya Tiktok diunggah ke akun TikTok salah satu anggota tim dengan tagar #APTISIJATIM, #LOKREATIF, #LOKREATIF2021 dan #lombaTikTok.
- Selain diunggah di TikTok, video original dengan format .mp4/.avi/.mpeg maksimal 250 MB harus diunggah juga di Google Drive salah satu anggota tim

(tanpa hak akses). Link Google Drive dilampirkan pada halaman “Unggah Karya” di web <http://lokreatif.org>.

3. Kriteria Penilaian

a. Kriteria Penilaian Babak Penyisihan

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	Tema (Kesesuaian tema dan penyampaian pesan)	10%
2.	Ide (Orisinalitas Karya)	30%
3.	Kreativitas <ul style="list-style-type: none">• Gerakan/koreografi• Kostum/alat/perlengkapan/media	35%
4.	Editing <ul style="list-style-type: none">• Kualitas gambar dan suara• Penggunaan aplikasi filter	20%
5.	Engagement (like, share, komentar dan viewer)	5%

b. Kriteria Penilaian Babak Final

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	Tema (Kesesuaian tema dan penyampaian pesan)	10%
2.	Ide (Orisinalitas Karya)	20%
3.	Kreativitas <ul style="list-style-type: none">• Gerakan/koreografi• Kostum/alat/perlengkapan/media	20%
4.	Editing <ul style="list-style-type: none">• Kualitas gambar dan suara• Penggunaan aplikasi filter	20%
5.	Engagement (like, share, komentar dan viewer)	10%
6.	Presentasi	20%

G. Kategori Lomba : Game

1. Deskripsi

Lomba Game LO KREATIF 2021 merupakan sebuah lomba pengembangan aplikasi game edukasi berbasis desktop/mobile. Selain membuat game, setiap tim juga diwajibkan untuk membuat proposal pengembangan game edukasi tersebut.

2. Tema : “Berbagi Inovasi Anak Bangsa Untuk Indonesia Pada Kenormalan Baru”

3. Ruang Lingkup

Berikut ini adalah ruang lingkup aplikasi game yang dapat diikutsertakan dalam Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa LO KREATIF 2021 kategori Game :

- Mendukung salah satu poin Sustainable Development Goals (SDGs).
- Peserta diberi kebebasan mengenai teknik pembuatan dan bahasa yang digunakan dalam pengembangan game.
- Game yang dibuat dapat dijalankan pada PC (Personal Computer) atau smartphone.
- Game yang dikembangkan harus mengandung nilai edukasi.
- Game yang dikembangkan harus menggunakan elemen-elemen/bahan/materi yang tidak melanggar hak cipta orang lain. Apabila terdapat klaim dikemudian hari, panitia tidak akan bertanggung jawab dan dibebaskan atas semua tuntutan hukum yang ada.

4. Format Proposal

- Naskah diketik dengan *font style* Times New Roman ukuran 12 dengan *line spacing* 1,5.
- Format kertas ukuran A4.
- Margin top, bottom, right dan left adalah 2,54 cm.
- Proposal maksimal 20 halaman dihitung mulai Latar Belakang sampai dengan Rancangan dan Implementasi.
- Proposal diunggah di akun masing-masing peserta pada halaman <http://lokreatif.org> di menu “Unggah Karya” dengan format .pdf maksimal 10 MB.
- Format proposal dapat dilihat pada **LAMPIRAN E**.

5. Kriteria Penilaian

a. Kriteria Penilaian Proposal

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	User Interface	30%
2.	Kreativitas	30%
3.	Keunikan/inovasi	20%
4.	Edukasi	20%

b. Kriteria Penilaian Babak Final

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	User Interface	20%
2.	Kreativitas	20%
3.	Keunikan/inovasi	15%
4.	Edukasi	15%
5.	Presentasi	30%

H. Kategori Lomba : Unjuk Talenta

1. Deskripsi

Lomba Unjuk Talenta LO KREATIF 2021 merupakan lomba adu bakat menyanyi, menari, dance, sulap, stand up comedy, pantomim, orkestra, seni lukis, bermain musik, atraksi atau bakat lainnya yang dituangkan ke dalam bentuk video dan diunggah di Youtube.

2. Ketentuan Lomba

- Durasi video 3-5 menit.
- Video merupakan hasil karya sendiri, bukan hasil plagiasi karya milik orang lain serta belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi lain.
- Jika hasil karya peserta merupakan hasil dari plagiasi atau terdapat tuntutan hukum dari pihak ketiga maka peserta akan didiskualifikasi dan panitia tidak akan bertanggung jawab atas tuntutan hukum tersebut.
- Apabila video menggunakan bahasa selain bahasa Indonesia (bahasa daerah atau bahasa asing), peserta wajib menyertakan *subtitle*.

- Peserta bebas menggunakan media dan alat bantu apapun dalam pembuatan karya.
- Video harus menyertakan logo APTISI Wilayah VII Jawa Timur, LO KREATIF dan Perguruan Tinggi masing-masing.
- Video diunggah di Youtube dan menyertakan tagar #APTISIJATIM, #LOKREATIF, #LOKREATIF2021 & #unjuktalenta.
- Selain diunggah di Youtube, video original dengan format .mp4/.avi/.mpeg maksimal 250 MB harus diunggah juga di Google Drive salah satu anggota tim (tanpa hak akses). Link Google Drive dilampirkan pada halaman “Unggah Karya” di web <http://lokreatif.org>.

3. Kriteria Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1.	Views	30%
2.	Likes	30%
3.	Comments	20%
4.	Subscribers	20%

LAMPIRAN

1. LAMPIRAN A

SURAT PENYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Ketua TIM

- a. Nama :
- b. HP/Telp :
- c. Alamat :
- d. Email :
- e. Asal Perguruan Tinggi :
- f. Jurusan/Prodi :

Anggota Tim

No	Nama	Jurusan/Prodi	HP/Telp	Email
1				
2				
3				
4				

Dengan ini menyatakan bahwa karya yang kami kirimkan untuk Lomba Nasional KreativitasMahasiswa kategorimerupakan :

1. Karya sendiri bukan plagiat.
2. Karya yang belum pernah memenangkan kompetisi apapun.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka kami bersedia menerima sanksi yang berlaku dan mengembalikan semua hadiah ke penyelenggara tanpa terkecuali. Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenar- benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kota, 2021

Mengetahui,
Wakil Rektor III/Ketua Jurusan/Dosen Pembimbing*

Yang Menyatakan,
Ketua Tim

(Materai)

(.....)
NIP/NIDN*

(.....)
NIM.

* pilih salah satu

2. LAMPIRAN B

(KOP PERGURUAN TINGGI)

SURAT PENYATAAN KOMITMEN

Bersamaan dengan dilaksanakannya kegiatan Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa LO KREATIF 2021, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

- a. Nama Lengkap :
- b. Jabatan :
- c. NIP/NIDN* :

mewakili **(Nama Perguruan Tinggi)** dengan senang hati mengakui Kegiatan Lomba Nasional Kreativitas Mahasiswa LO KREATIF 2021 yang diselenggarakan oleh APTISI Wilayah VII Jawa Timur sebagai Program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM)

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Kota, 2021

Rektor/Wakil Rektor III

(Materai & Stempel)

(.....)

NIP/NIDN*

*pilih salah satu

3. LAMPIRAN C



PROPOSAL LOMBA NASIONAL KREATIVITAS MAHASISWA

JUDUL PROPOSAL/IDE BISNIS

Logo Perguruan Tinggi

DIUSULKAN OLEH : NAMA TIM

NAMA KETUA KELOMPOK - NIM/NRP KETUA KELOMPOK

NAMA ANGGOTA - NIM/NRP ANGGOTA

NAMA ANGGOTA - NIM/NRP ANGGOTA

.....

**(NAMA PERGURUAN TINGGI TANPA ADA SINGKATAN) (KOTA/KABUPATEN PERGURUAN
TINGGI)
2021**

A. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Uraikan latar belakang, alasan yang mendasari, dan keutamaan kegiatan kewirausahaan yang diusulkan serta proses mengidentifikasi peluang usaha termasuk uraian tentang persoalan masyarakat usaha dan kelayakan usaha tersebut. Selain itu, tunjukkan masalah yang menjadi prioritas dalam kegiatan yang akan dilaksanakan. Luaran dan manfaat kegiatan yang diharapkan dari kegiatan ini dan manfaat kegiatan juga harus disajikan pada bab ini.

B. GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA

Pada bab ini, uraikan kondisi umum lingkungan yang menimbulkan gagasan menciptakan kegiatan usaha. Gambaran mengenai potensi sumber daya dan peluang pasar termasuk analisis ekonomi usaha yang direncanakan disajikan secara singkat untuk menunjukkan kelayakan usaha. Gambaran usaha yang direncanakan harus menjanjikan perolehan profit untuk menjamin peluang keberlanjutan usaha setelah kegiatan selesai dilaksanakan.

C. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan menyajikan uraian tentang teknik, cara atau tahapan pekerjaan dalam menyelesaikan permasalahan dan sekaligus pencapaian tujuan program.

D. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

i. Anggaran Biaya Tabel 3.1 Format Ringkasan Biaya

No.	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)
1	Peralatan Penunjang, ditulis sesuai dengan kebutuhan	
2	Bahan habis pakai, ditulis sesuai dengan kebutuhan	
3	Perjalanan, jelaskan kemana dan tujuan apa	
4	Lain-lain; administrasi, publikasi, seminar, laporan, dll	

Total Pengeluaran	
--------------------------	--

ii. Jadwal Kegiatan Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan

No.	Jenis Kegiatan	Bulan					
		1	2	3	4	5	6
1.	Jenis Kegiatan 1						
2.	Jenis Kegiatan 2						
3.	...						
4.	Jenis Kegiatan-n						

N.b. : Rentang waktu jadwal kegiatan *Business Plan* minimal 6 bulan dan maksimal 12 bulan.

E. EXECUTIVE SUMMARY

Ringkasan Eksekutif adalah ringkasan dari pesan Anda, jadi harus ditulis dengan singkat, padat, jelas dan menjual. Idealnya bagian ini berisi siapa Anda, apa bisnis Anda, apa produk Anda, apa masalah yang Anda pecahkan, bagaimana solusi yang Anda tawarkan? Berapa modal yang Anda butuhkan? Berapa modal yang Anda butuhkan? Kapan pengembalian modal? Dan lain sebagainya. Usahakan agar para pembaca Anda mau menginvestasikan waktu dan uangnya pada ide bisnis Anda.

F. LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota

Tabel 3.3 Data Anggota

BIODATA KETUA	
1.	Nama Lengkap
2.	Jenis Kelamin
3.	Jenjang Studi
4.	Program Studi
5.	NRP/NIM
6.	Tempat / Tanggal Lahir
7.	Email

8.	No Telp / HP	
BIODATA ANGGOTA		
1.	Nama Lengkap	
2.	Jenis Kelamin	
3.	Jenjang Studi	
4.	Program Studi	
5.	NRP/NIM	
6.	Tempat / Tanggal Lahir	
7.	Email	
8.	No Telp / HP	

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

1. Peralatan Penunjang

Tabel 3.4 Tabel Peralatan Penunjang

Material	Justifikasi Pemakaian(*)	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah (Rp)
Material 1				
...				
Material-n				
Sub Total				

2. Bahan Habis Pakai

Tabel 3.5 Tabel Bahan Habis Pakai

Material	Justifikasi Pemakaian(*)	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah (Rp)
Material 1				
Material 2				
...				
Material-n				
Sub Total				

3. Perjalanan

Tabel 3.6 Tabel Perjalanan

Material	Justifikasi Pemakaian(*)	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah (Rp)
Perjalanan dari ... menuju...				
Perjalanan dari... menuju ...				
...				
Sub Total				

4. Lain-lain

Tabel 3.7 Tabel Biaya Tak Terduga

Material	Justifikasi Pemakaian(*)	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah (Rp)
Sebutkan				
Sebutkan				
...				
...				
Sub Total				
Total Keseluruhan				

Nb : (*) : Justifikasi pemakaian adalah peruntukan pemakaian material. Contoh material 1 adalah kamera, justifikasi pemakaiannya adalah fotografi.

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas
Tabel 3.8 Tabel Susunan Tim dan Pembagian Tugas

No	Nama – NRP/NIM	Jenjang Studi	Program Studi	Alokasi Jam / Minggu	Uraian Tugas
1					
2					
3					

4. LAMPIRAN D

Logo
APTISI

Logo LO
KREATIF

PROPOSAL LOMBA NASIONAL KREATIVITAS MAHASISWA

JUDUL PROPOSAL/APLIKASI MOBILE ATAU WEB

Logo Perguruan Tinggi

DIUSULKAN OLEH: NAMA TIM

NAMA KETUA KELOMPOK - NIM/NRP KETUA KELOMPOK

NAMA ANGGOTA - NIM/NRP ANGGOTA

NAMA ANGGOTA - NIM/NRP ANGGOTA

**(NAMA PERGURUAN TINGGI TANPA ADA SINGKATAN) (KOTA/KABUPATEN PERGURUAN
TINGGI)
2021**

A. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Pada bab ini, uraikan proses dalam mengidentifikasi masalah pada sebuah mekanisme/sistem yang ada, lalu dicari solusinya dengan merujuk dari berbagai sumber pustaka, pandangan singkat dari para penulis/peneliti lain yang pernah melakukan pembahasan atas topik terkait dapat dikemukakan di sini. Uraikan secara kuantitatif mengapa sistem baru tersebut diusulkan dan bisa menjadi solusi untuk permasalahan yang ada.

B. RUANG LINGKUP PROGRAM

Pada bab ini, uraikan ruang lingkup/batasan dari program yang akan diusulkan. Baik itu batasan secara teknologi maupun batasan secara permasalahan.

C. METODE Pengerjaan

Metode pelaksanaan menyajikan uraian tentang teknik, cara atau tahapan pekerjaan dalam membangun program dan sekaligus pencapaian hasil dari program.

D. PROTOTYPE PROGRAM

Pada bab ini berikan gambaran kasar dari program yang akan dibuat. Gambaran kasar dapat dibuat dengan menggunakan photoshop maupun screenshot dari *prototype* aplikasi.

E. LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Anggota Tim

BIODATA KETUA		
1.	Nama	
2.	Jenis Kelamin	
3.	Program Studi	
4.	NIM	
5.	Tempat / Tanggal Lahir	
6.	Email	
7.	HP / No.Telp	
BIODATA ANGGOTA I		
1.	Nama	
2.	Jenis Kelamin	
3.	Program Studi	

4.	NIM	
BIODATA ANGGOTA II		
1.	Nama	
2.	Jenis Kelamin	
3.	Program Studi	
4.	NIM	
BIODATA ANGGOTA III		
1.	Nama	
2.	Jenis Kelamin	
3.	Program Studi	
4.	NIM	
BIODATA ANGGOTA IV		
1.	Nama	
2.	Jenis Kelamin	
3.	Program Studi	
4.	NIM	

*hapus baris yang tidak dibutuhkan

Lampiran 2. Susunan Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

No	Nama / NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Uraian Tugas
1				
2				
3				
4				
5				

5. LAMPIRAN E

Logo
APTISI

Logo LO
KREATIF

PROPOSAL LOMBA NASIONAL KREATIVITAS MAHASISWA

NAMA GAME

Logo Perguruan Tinggi

DIUSULKAN OLEH: NAMA TIM

NAMA KETUA KELOMPOK - NIM/NRP KETUA KELOMPOK

NAMA ANGGOTA - NIM/NRP ANGGOTA

NAMA ANGGOTA - NIM/NRP ANGGOTA

**(NAMA PERGURUAN TINGGI TANPA ADA SINGKATAN) (KOTA/KABUPATEN PERGURUAN
TINGGI)
2021**

A. Latar Belakang

Berisi latar belakang pembuatan game

B. Deskripsi Game

- Mendeskripsikan game yang dikembangkan
- Story atau cerita dari game yang dibuat.
- Mechanics and Players' Role : Menjelaskan aturan dan prosedur yang ada pada game.
- Competition Modes (Single Player, Competitive Multi Player, Cooperative Multi Player, dsb).
- General Summary of Progression (level atau story dari game).
- Target Audience : Informasi terkait siapa target pasar dari game yang dikembangkan.
- Peserta menyampaikan gambar-gambar storyboard, screenshot, wireframe, maupun ilustrasi visual dari game yang dilombakan.
- Informasi lain yang membantu menjelaskan game yang sedang dikembangkan.

C. Teknologi dan Sumber Daya

Menjelaskan teknologi dan sumber daya yang digunakan untuk pengembangan dan penggunaan game nantinya.

D. Rancangan dan Implementasi

Tahapan rancangan dan implementasi yang dilakukan dari awal hingga game selesai dikembangkan.