

FunDev
INTERNATIONAL

1. Pendahuluan

A. Latar Belakang

Di era Society 5.0, perkembangan teknologi digital memainkan peran yang sangat krusial dalam menyelesaikan berbagai permasalahan global. Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) telah menetapkan 17 tujuan dalam *Sustainable Development Goals* (SDGs) sebagai cetak biru untuk mencapai masa depan yang lebih baik dan berkelanjutan bagi semua orang. Untuk mewujudkan target-target tersebut, diperlukan kolaborasi dan ide-ide segar dari para inovator muda, khususnya di bidang teknologi informasi.

Menjawab tantangan tersebut, Program Studi D3-Teknik Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Sumatera Utara menyelenggarakan **FunDev<> International Competition**. Ajang ini diharapkan dapat menjadi katalisator bagi mahasiswa di tingkat internasional untuk menuangkan ide dan kreativitas mereka ke dalam produk teknologi terapan yang berdampak nyata bagi masyarakat dan lingkungan.

B. Deskripsi Singkat Kompetisi

FunDev<> International Competition adalah kompetisi berskala internasional yang berfokus pada bidang Digital Creative Technology.

Dalam kompetisi ini, para peserta ditantang untuk merancang dan mengembangkan solusi teknologi yang aplikatif, inovatif, dan tepat guna dalam menjawab permasalahan pada pilar-pilar SDGs. Solusi teknologi yang ditawarkan sangat dibebaskan bentuknya, meliputi namun tidak terbatas pada:

- Web Development (Sistem Informasi, Dashboard, Web App)
- Mobile Application (Aplikasi Android/iOS)
- Internet of Things (IoT) (Perangkat keras terintegrasi, sensor cerdas, *smart system*)
- Teknologi Kreatif Lainnya (Kecerdasan Buatan/AI, *Machine Learning*, AR/VR, dll.)

Peserta dibebaskan untuk memilih satu atau beberapa pilar SDGs yang akan diangkat sebagai studi kasus dari karya yang mereka ciptakan.

C. Tujuan

Kompetisi ini diselenggarakan dengan tujuan:

1. Mendorong Inovasi Berkelanjutan: Memfasilitasi lahirnya karya-karya teknologi kreatif yang mampu memberikan solusi nyata terhadap isu-isu SDGs.
2. Meningkatkan Kompetensi Global: Menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuan teknis (*hard skill*) seperti *coding*, *software engineering*, dan desain sistem, sekaligus *soft skill* seperti pemecahan masalah dan presentasi di tingkat internasional.

3. Membangun Kolaborasi Internasional: Memperkuat jejaring antar mahasiswa dan akademisi teknologi informasi dari berbagai perguruan tinggi, baik di dalam maupun luar negeri.

2. Ketentuan Umum

A. Persyaratan Peserta

- Peserta merupakan mahasiswa aktif pada program Diploma (D3/D4) atau Sarjana (S1) dari perguruan tinggi negeri maupun swasta, baik dari dalam maupun luar negeri.
- Peserta wajib membuktikan status kemahasiswaannya dengan mengunggah pindaian (*scan*) Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku atau Surat Keterangan Mahasiswa Aktif dari fakultas/perguruan tinggi asal saat melakukan pendaftaran.
- Peserta yang terbukti memalsukan identitas atau status kemahasiswaannya akan didiskualifikasi secara sepihak oleh panitia.

B. Ketentuan Tim

- Kompetisi ini bersifat kelompok. Setiap tim harus terdiri dari 2 (dua) hingga 3 (tiga) orang mahasiswa.
- Setiap tim wajib menunjuk 1 (satu) orang sebagai Ketua Tim, dan sisanya sebagai Anggota Tim.
- Anggota tim diperbolehkan berasal dari program studi atau fakultas yang berbeda, namun **wajib berasal dari satu perguruan tinggi yang sama.**
- Setiap individu hanya diperbolehkan terdaftar dalam 1 (satu) tim. Tidak diperkenankan menjadi anggota di tim lain dalam kompetisi ini.
- Setiap tim sangat disarankan untuk memiliki 1 (satu) orang Dosen Pembimbing dari perguruan tinggi asal untuk mengarahkan pengembangan karya.

C. Ketentuan Karya Inovasi

- Karya yang diusulkan berupa solusi berbasis *Digital Creative Technology* (dapat berupa *Web Application*, *Mobile Application*, *Internet of Things (IoT)*, atau teknologi relevan lainnya) yang berfokus pada penyelesaian masalah terkait satu atau beberapa pilar *Sustainable Development Goals (SDGs)*.
- Karya harus bersifat **orisinal** (bukan hasil plagiasi), tidak melanggar hak cipta pihak mana pun, dan belum pernah dipublikasikan secara komersial.
- Karya inovasi yang diikutsertakan belum pernah menjadi Juara 1, 2, atau 3 pada kompetisi tingkat nasional maupun internasional lainnya.

- Karya tidak diperkenankan mengandung unsur Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan (SARA), pornografi, kekerasan, serta hal-hal yang bertentangan dengan norma dan hukum yang berlaku.
- Hak kekayaan intelektual atas karya sepenuhnya menjadi milik peserta, namun panitia FunDev > International Competition berhak mempublikasikan deskripsi atau video karya peserta (dengan tetap mencantumkan nama kreator) untuk keperluan promosi dan dokumentasi kegiatan.

D. Ketentuan Bahasa

- Mengingat FunDev > merupakan *International Competition*, Poster Inovasi dan Video Presentasi diwajibkan menggunakan Bahasa Inggris.
- Sesi presentasi pada tahap final (babak *Live Pitching*) juga akan dilaksanakan menggunakan Bahasa Inggris di hadapan dewan juri.

3. Jadwal Penting

Seluruh rangkaian kegiatan FunDev > International Competition akan dilaksanakan dengan jadwal sebagai berikut:

Tahapan Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan	Keterangan
Pendaftaran & Pengumpulan Karya (<i>Registration & Submission</i>)	10 – 27 Oktober 2026	Peserta melakukan pendaftaran dan mengunggah poster serta tautan video demo melalui portal resmi.
Penjurian Tahap Awal (<i>Preliminary Judging</i>)	27 – 28 Oktober 2026	Proses seleksi dan poster beserta video purwarupa oleh dewan juri.
Pengumuman Finalis (<i>Finalist Announcement</i>)	29 Oktober 2026	Pengumuman tim yang lolos ke tahap final (Top Finalist) melalui email resmi dan media sosial.
Technical Meeting Finalis	30 Oktober 2026	Pengarahan teknis terkait mekanisme presentasi (<i>live pitching</i>) untuk babak final.
Presentasi Finalis (<i>Final Presentation/Live Pitching</i>)	31 Oktober 2026	Tim finalis mempresentasikan karya dan melakukan demonstrasi produk (<i>live demo</i>) di hadapan dewan juri.
Pengumuman Juara (<i>Awarding & Winner Announcement</i>)	1 November 2026	Pengumuman Juara 1, 2, 3, dan penghargaan kategori khusus, sekaligus penutupan acara.

4. Pendaftaran

Seluruh proses pendaftaran, mulai dari pengisian data hingga pengumpulan karya (submisi), dilakukan secara terpusat melalui platform *website* resmi FunDev<> International Competition. Peserta tidak perlu mengirimkan berkas fisik.

A. Alur Pendaftaran

1. Akses Platform Resmi: Ketua tim mengakses *website* resmi pendaftaran FunDev<> International Competition melalui tautan: [Masukkan Tautan Website Resmi, misal: funde.vokasi.usu.ac.id]
2. Pembuatan Akun (Bila Ada): Ketua tim membuat akun pada platform tersebut menggunakan *email* yang aktif (satu akun mewakili satu tim). Jika platform tidak mewajibkan pembuatan akun, ketua tim dapat langsung menuju ke menu/halaman pendaftaran.
3. Pengisian Formulir Pendaftaran: Mengisi seluruh kolom informasi tim, anggota, dosen pembimbing, dan detail karya dengan data yang valid dan benar.
4. Pengunggahan Berkas (Submisi Karya):
 - Mengunggah dokumen Poster Inovasi dalam format .PDF (ukuran maksimal berkas disesuaikan dengan ketentuan sistem, misalnya maks. 10 MB).
 - Memasukkan tautan (*link*) Video Demonstrasi karya yang telah diunggah ke YouTube.
5. Finalisasi & Konfirmasi: Setelah memastikan seluruh data dan berkas sudah benar, peserta menekan tombol "Submit" atau "Kirim". Tim akan mendapatkan notifikasi atau *email* konfirmasi yang menyatakan bahwa pendaftaran dan pengumpulan karya telah berhasil diterima oleh sistem.

B. Data yang Diperlukan

Sebelum mengakses platform pendaftaran, setiap tim diwajibkan untuk mempersiapkan data-data berikut agar proses pengisian formulir berjalan lancar:

1. Data Tim & Institusi

- Nama Tim
- Asal Perguruan Tinggi / Universitas
- Asal Negara

2. Data Anggota Tim (Ketua dan Anggota)

- Nama Lengkap (Ketua dan seluruh Anggota)
- Nomor Induk Mahasiswa (NIM / *Student ID*)
- Program Studi / Jurusan
- Alamat *Email* Aktif (sangat disarankan menggunakan *email* institusi/kampus)

- Nomor Telepon / WhatsApp yang aktif (khusus untuk Ketua Tim)
- *Softcopy* pindaian (*scan*) Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau Surat Keterangan Mahasiswa Aktif dalam format **.JPG / .PNG / .PDF** untuk masing-masing anggota.

3. Data Dosen Pembimbing

- Nama Lengkap Dosen (beserta gelar akademik)
- Nomor Induk Dosen Nasional (NIDN) atau nomor identitas pegawai (jika ada)
- Alamat *Email* Dosen Pembimbing

4. Data Karya Inovasi

- Judul Karya / Inovasi
- Kategori Teknologi yang digunakan (Web / Mobile / IoT / Lainnya)
- Pilar SDGs yang diselesaikan (Pilih salah satu atau lebih pilar yang paling relevan)
- Dokumen Poster Karya Inovasi (.PDF)
- Tautan (*Link*) Video Demonstrasi YouTube (Pastikan visibilitas video diatur ke *Public* atau *Unlisted*, **jangan** di-*Private*).

5. Ketentuan Karya dan Berkas Pengumpulan

Setiap tim wajib mengumpulkan berkas berikut melalui **[tautan/portal pengumpulan]** sebelum batas akhir pengumpulan.

No	Nama Berkas	Format dan Ketentuan	Status
1	Video Demonstrasi	– Format: MP4 (Resolusi minimal 1080p). – Durasi: 3 – 5 menit. – Bahasa: Bahasa Inggris (Audio dan/atau <i>Subtitle</i>). – Konten: Memuat latar belakang masalah SDGs, solusi yang ditawarkan, demonstrasi fitur utama produk, serta penjelasan teknologi yang digunakan. Pengumpulan: Diunggah (<i>upload</i>) ke YouTube (diatur <i>Public / Unlisted</i>) dan melampirkan <i>file</i> video aslinya pada sistem pendaftaran.	Wajib
2	Poster Inovasi	– Format: .PNG atau .PDF. Ketentuan: Ukuran A3 atau resolusi 1080 x 1350 px (vertikal). Poster berisi ringkasan visual karya inovasi yang menarik.	Opsional
3	Slide presentasi	– Format: .PDF dan .PPTX. – Ketentuan: Maksimal 15 <i>slide</i> dengan rasio ukuran 16:9. Catatan: <i>Slide</i> ini merupakan dokumen yang juga akan digunakan pada saat <i>Live Pitching</i> (Babak Final) bagi tim yang dinyatakan lolos.	Wajib

No	Nama Berkas	Format dan Ketentuan	Status
4	Repositori kode	– Format: Tautan URL GitHub atau GitLab. Ketentuan: Repositori wajib dilengkapi dengan dokumen README.md yang komprehensif (berisi deskripsi singkat, cara instalasi, dan panduan menjalankan program). Catatan: Jika repositori diatur secara privat (<i>Private</i>), peserta wajib memberikan akses (<i>invite/collaborator</i>) kepada akun panitia: [Masukkan Username Akun GitHub/GitLab Panitia, misal: fundev-usu].	Wajib
5	Surat pernyataan orisinalitas	– Format: .PDF. Ketentuan: Harus ditandatangani oleh Ketua Tim di atas meterai (jika diwajibkan) atau tanda tangan digital asli. <i>Template</i> surat telah disediakan oleh panitia pada Lampiran B.	Wajib

6. Final Presentation

Tim yang dinyatakan lolos seleksi tahap awal akan diundang untuk mengikuti babak final (*Live Pitching*). Pada tahap ini, finalis wajib mempresentasikan karya inovasi mereka dan mendemonstrasikan kelayakan purwarupa secara langsung di hadapan dewan juri.

Berdasarkan gambar dokumen yang dilampirkan, berikut adalah ketentuan dan rincian teknis pelaksanaan babak presentasi final:

A. Rincian Pelaksanaan

Keterangan	Ketentuan
Hari dan Tanggal	Sabtu, 31 Oktober 2026
Waktu	Akan diinformasikan lebih lanjut kepada finalis
Format	Daring (Online) / Luring (Offline) (Akan dikonfirmasi lebih lanjut)
Durasi Tampil	10 menit presentasi dan 5 menit tanya jawab dengan juri
Bahasa	Bahasa Inggris
Urutan Tampil	Diundi oleh panitia pada saat <i>technical meeting</i> final
Pengumuman Pemenang	Minggu, 1 November 2026

B. Tata Tertib dan Ketentuan Presentasi

Agar sesi final berjalan lancar dan profesional, seluruh tim diwajibkan untuk mematuhi tata tertib berikut:

1. Kehadiran: Seluruh anggota tim diwajibkan hadir di ruang presentasi (atau *room meeting virtual*) maksimal 15 menit sebelum acara dimulai.
2. Pakaian: Peserta wajib mengenakan pakaian yang rapi, sopan, dan mengenakan Jas Almamater dari perguruan tinggi masing-masing.
3. Materi Presentasi: Dokumen *slide* presentasi yang digunakan adalah dokumen (.PDF atau .PPTX) yang telah dikumpulkan pada saat masa submisi, sehingga peserta tidak diperkenankan mengubah isi materi secara mendadak.
4. Demonstrasi (*Live Demo*): Peserta harus memastikan kelancaran teknis dari prototipe, aplikasi, atau perangkat IoT yang akan didemonstrasikan. Segala kendala teknis dari pihak peserta yang mengurangi durasi tampil tidak akan mendapat kompensasi waktu tambahan.
5. Sesi Tanya Jawab (Q&A): Penilaian juri akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan anggota tim dalam mempertahankan argumen, menjawab pertanyaan teknis, dan menjelaskan dampak sosial dari inovasi yang dibuat.

7. Kriteria Penilaian

Evaluasi karya inovasi pada FunDev<> International Competition didasarkan pada lima indikator utama yang mencakup aspek teknis, orisinalitas ide, hingga kemampuan komunikasi peserta. Berikut adalah rincian kriteria dan bobot penilaian yang digunakan oleh dewan juri:

No	Kriteria	Deskripsi	Bobot
1	Inovasi dan kreativitas	Kebaruan ide dan keunikan pendekatan penyelesaian masalah.	25%
2	Fungsionalitas dan kualitas teknis	Kelengkapan fitur, kestabilan, kualitas kode, dan penggunaan teknologi yang tepat.	25%
3	Dampak dan relevansi	Manfaat bagi pengguna, kesesuaian dengan tema, dan potensi penerapan lintas negara.	20%
4	Kualitas video dan dokumentasi	Kejelasan penyampaian pada video demo, Poster, dan README.	15%
5	Presentasi dan tanya jawab	Penyampaian, penguasaan materi, dan kemampuan menjawab juri (dinilai pada final).	15%
	Total		100%

8. Penghargaan

Sebagai bentuk apresiasi atas inovasi dan kerja keras para peserta, panitia FunDev<> International Competition akan memberikan penghargaan kepada tim-tim terbaik dengan rincian sebagai berikut:

Juara 1	Uang Pembinaan + Sertifikat Penghargaan
Juara 2	Uang Pembinaan + Sertifikat Penghargaan
Juara 3	Uang Pembinaan + Sertifikat Penghargaan
Seluruh Finalis	Tim yang berhasil lolos ke babak presentasi final akan mendapatkan Sertifikat Penghargaan atas pencapaiannya.

9. Penutup & Informasi Kontak

A. Penutup

Buku panduan ini disusun sebagai pedoman resmi dan acuan utama bagi seluruh peserta FunDev<> International Competition. Melalui kompetisi ini, kami berharap dapat melahirkan inovator-inovator muda yang tanggap terhadap isu global dan mampu menciptakan solusi teknologi kreatif yang berkelanjutan demi tercapainya target *Sustainable Development Goals* (SDGs).

Seluruh peserta diwajibkan untuk menjunjung tinggi sportivitas, kejujuran akademik, dan orisinalitas karya. Hal-hal yang belum diatur dalam buku panduan ini akan ditetapkan kemudian oleh pihak panitia penyelenggara. Keputusan dewan juri dan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Selamat mempersiapkan karya terbaik tim Anda, dan sampai jumpa di panggung FunDev<> International Competition!

B. Informasi dan Kontak Panitia

Untuk pertanyaan lebih lanjut mengenai teknis pendaftaran, panduan perlombaan, maupun informasi lainnya, peserta dapat menghubungi panitia penyelenggara melalui kanal resmi berikut yang merujuk pada format dokumen yang Anda lampirkan:

Keterangan	Detail
Penyelenggara	Program Studi D3 Teknik Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Sumatera Utara
Email	dipl-ti@usu.ac.id
WhatsApp	+62 823-7406-8376 (Sulthan Aditya Rahim) +62 812-6075-6357 (Kanaya Marshya Saleha) +62 813-9699-6549 (Naqiyyah Salsabila Sinaga)
Instagram	@fundev.vokasiusu
Website	
Alamat	Jl. Bioteknologi No. 2, Kampus USU, Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara 20155

Lampiran A. Checklist Pengumpulan

Pastikan seluruh item berikut sudah siap sebelum mengirim karya:

- ☐ Video demo (MP4 dan tautan YouTube unlisted)
- ☐ Slide presentasi (PDF dan PPTX)
- ☐ Poster Inovasi (PDF)
- ☐ Tautan repositori kode dan README
- ☐ Tautan prototipe/aplikasi yang dapat diakses
- ☐ Surat pernyataan orisinalitas bertanda tangan
- ☐ Bukti identitas seluruh anggota tim
- ☐ Penamaan file sesuai ketentuan

Lampiran B. Template Surat Pernyataan Orisinalitas

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama ketua tim :
Nama tim :
Institusi / Negara :
Judul karya :

Dengan ini menyatakan bahwa karya yang kami kirimkan pada Fun Dev <> International Competition 2026 adalah karya orisinal tim kami, tidak melanggar hak cipta atau lisensi pihak lain, belum pernah memenangkan lomba lain, dan seluruh sumber atau alat bantu yang digunakan telah dicantumkan. Kami bersedia menerima sanksi diskualifikasi apabila pernyataan ini terbukti tidak benar.

..... 2026
Ketua Tim,

(.....)