

BOOKLET



OLIVIA

OLIMPIADE VOKASI INDONESIA

*“Establishing Creative Innovation,
Empowering Vocational Higher Education”*



SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS DIPONEGORO

Email: olivia@live.undip.ac.id
Website: www.olivia.vokasi.undip.ac.id
Instagram: [@oliviaundip](https://www.instagram.com/oliviaundip)

BOOKLET

OLIMPIADE VOKASI INDONESIA (OLIVIA) 2019 SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS DIPONEGORO

“Establishing Creative Innovation, Empowering Vocational Higher Education”



SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2019

BOOKLET
OLIMPIADE VOKASI INDONESIA (OLIVIA) 2019
SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS DIPONEGORO

I. Latar Belakang Kegiatan

Forum Pendidikan Tinggi Vokasi Indonesia (FPTVI) sebagai wadah forum pendidikan tinggi khusus bidang ilmu terapan atau vokasi memiliki agenda rutin tahunan berupa kompetisi ilmiah mahasiswa antar perguruan tinggi vokasi se-Indonesia. Kegiatan ini memiliki tujuan untuk membangun semangat kompetitif antara mahasiswa vokasi se-Indonesia, dengan berlandaskan pada prinsip-prinsip kompetisi, seperti sportifitas, profesionalitas, dan transparansi. Kompetisi tersebut dinamai dengan Olimpiade Vokasi Indonesia (OLIVIA).

OLIVIA pertama kali diselenggarakan pada tahun 2016 lalu di Universitas Indonesia. Pada tahun berikutnya, yaitu 2017, kompetisi ini diselenggarakan di Institut Pertanian Bogor. Pada tahun 2018 lalu, kompetisi OLIVIA kembali diselenggarakan di Universitas Airlangga. Pada tahun 2019 ini, Universitas Diponegoro mendapatkan kepercayaan sebagai tuan rumah kegiatan rutin tahunan tersebut. Olimpiade ini merupakan rangkaian kegiatan, mulai dari Kongres FPTVI ke-4, dan OLIVIA ke-4.

Olimpiade Vokasi Indonesia (OLIVIA) ke-4 ini bertema *“Establishing Creative Innovation, Empowering Vocational Higher Education”*. Tema ini diusung oleh Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro sebagai tuan rumah penyelenggara kompetensi di tahun keempat ini. Tema besar ini didasari bahwa pengembangan pendidikan vokasi tidak terlepas dalam penyerapan lulusan yang siap pakai di dunia industri, termasuk di dalamnya industri kreatif, yang seringkali disebut ekonomi kreatif atau industri budaya. Di dalamnya tidak terlepas dari inovasi, kreatifitas, dan daya cipta, dimana hal ini sangat dekat dengan ilmu terapan yang dipelajari dalam pendidikan vokasi.

Seperti yang kita ketahui, industri kreatif merupakan bagian dari aktivitas ekonomi dengan penciptaan dan penggunaan pengetahuan serta informasi. Di dalamnya terdapat proses mengoptimalkan penggunaan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu dengan tujuan menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan serta mengeksplorasi daya cipta dan daya kreasi. Industri kreatif ini meliputi periklanan, arsitektur, seni, kuliner, kerajinan tangan, fashion, musik, film, pertunjukan, fotografi, layanan komputer dan piranti lunak, permainan interaktif, televisi dan radio, permainan video, Penelitian dan Pengembangan (*Research & Development*), dan lain sebagainya. Industri kreatif ini merupakan sektor penting dalam mendukung kesejahteraan dan perekonomian rakyat. Kreativitas manusia dikatakan sebagai sumber daya ekonomi yang utama. Selain

itu, produksi pengetahuan melalui kreativitas dan inovasi menjadi penyokong industri abad ke-21, termasuk dalam menyongsong revolusi industri 4.0.

Olimpiade Vokasi Indonesia (OLIVIA) Tahun 2019 ini melombakan 8 (delapan) cabang lomba, yaitu: Lomba Karya Tulis Ilmiah (LKTI), Lomba *Business Plan*, Lomba Video Blog, Lomba Piranti Cerdas, Lomba Debat Bahasa Inggris, Lomba *Live Cooking*, Lomba Inovasi Konstruksi, dan Lomba Inovasi Energi Baru & Terbarukan. Perguruan Tinggi anggota Forum Pendidikan Tinggi Vokasi Indonesia (FPTVI) diharapkan berpartisipasi aktif dalam mengirimkan kontigennya untuk mengikuti berbagai perlombaan ini. Meskipun demikian, kompetisi OLIVIA ini terbuka pula bagi Perguruan Tinggi di luar FPTVI. Para peserta lomba yang lolos seleksi penyisihan diwajibkan untuk hadir sebagai finalis di acara OLIVIA yang diselenggarakan di Universitas Diponegoro.

Rangkaian kegiatan dalam OLIVIA 2019 ini bukan hanya penyelenggaraan cabang-cabang lomba tersebut, melainkan juga Expo Pameran Produk Vokasi se-Indonesia. Expo ini diikuti oleh berbagai Program Studi yang ada di Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro, dan Perguruan Tinggi anggota FPTVI. Lebih lanjut, kegiatan bazar dan serangkaian festival juga turut meramaikan rangkaian OLIVIA tahun ini.

II. Nama Kegiatan

Olimpiade Vokasi Indonesia (OLIVIA) Tahun 2019, dengan tema: ***“Establishing Creative Innovation, Empowering Vocational Higher Education”***.

III. Tujuan Kegiatan

1. Menumbuhkan semangat kompetitif antar mahasiswa vokasi se-Indonesia berdasarkan pada prinsip-prinsip sportifitas, profesionalitas, dan transparansi.
2. Meningkatkan pemahaman pengetahuan dan menumbuhkan *soft skill* mahasiswa vokasi se-Indonesia.
3. Membangun komunikasi ilmiah yang berkesinambungan antara akademisi dan praktisi profesional, dalam mengkaji isu-isu yang berkaitan dengan industri kreatif dan inovasi.
4. Menumbuhkan forum yang memungkinkan terciptanya inovasi dalam industri kreatif.
5. Membangun jiwa kreatif dan inovatif dalam karya, ide-ide, gagasan, dan aplikatif.
6. Menumbuhkan semangat mahasiswa untuk berkreasi dalam berkarya, berinovasi, sebagai bagian dari implikasi mempelajari ilmu-ilmu terapan.
7. Menjalin kerjasama yang berkesinambungan antar mahasiswa vokasi se-Indonesia.

IV. Bentuk Kegiatan

Kegiatan ini merupakan kompetisi ilmiah antar mahasiswa vokasi se-Indonesia. Adapun kegiatan ini diharapkan dapat menjadi sarana kompetisi yang mampu mengakomodir kompetensi mahasiswa vokasi yang tergabung dalam Forum Pendidikan Tinggi Vokasi Indonesia (FPTVI) maupun Perguruan Tinggi di luar FPTVI. Kegiatan ini dilaksanakan beriringan dengan Kongres FPTVI ke-4 dan Olimpiade Vokasi Indonesia (OLIVIA) ke-4. Berikut ini cabang lomba OLIVIA ke-4 ini, meliputi:

1. Lomba Karya Tulis Ilmiah (LKTI)
2. Lomba *Business Plan*
3. Lomba Video Blog (Vlog)
4. Lomba Piranti Cerdas
5. Lomba Debat Bahasa Inggris
6. Lomba *Live Cooking*
7. Lomba Inovasi Konstruksi
8. Lomba Inovasi Energi Baru & Terbarukan

V. Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

1. Pendaftaran & Pengumpulan Karya* : 15 Juli s/d 2 Oktober 2019
2. Pengumuman Finalis : 16 Oktober 2019
3. *Technical Meeting* : 6 November 2019
4. Pelaksanaan Semifinalis dan Final : 7 s/d 8 November 2019

*) *Timeline disesuaikan dengan tor masing-masing lomba*

Tempat Penyelenggaraan : Universitas Diponegoro

VI. Susunan Kegiatan

OLIMPIADE VOKASI INDONESIA (OLIVIA) 7 s/d 8 November 2019

Susunan Acara Olimpiade Vokasi Indonesia

No	Waktu	Uraian	Keterangan
Kamis, 7 November 2019			
1	07.30 – 08.30	Registrasi Kontigen <i>Day 1</i>	Panitia
2	08.30 – 09.30	Pembukaan (<i>Opening Ceremony</i>)	Rektor UNDIP
3	09.30 – 09.45	Penjelasan Teknis Lomba	Panitia
4	09.45 – 16.30	Lomba 8 cabang <i>parallel</i> 8 ruang – Semifinal	Paralel di 8 Ruang
5	09.45 – 16.30	Expo Vokasi	<i>Main Stage</i>
6	16.30 – 16.45	Pengumuman	Panitia
7	16.45 - selesai	<i>Closing Day 1</i>	Dekan Sekolah Vokasi UNDIP
Jumat, 8 November 2019			
1	07.30 – 08.30	Registrasi Kontigen <i>Day 2</i>	Panitia
2	08.30 – 09.30	Penjelasan Teknis Lomba	Panitia
3	09.30 – 09.45	Penjelasan Teknis Lomba 2	Panitia

No	Waktu	Uraian	Keterangan
4	09.45 – 16.30	Lomba 8 cabang <i>parallel</i> 8 ruang – Final	Paralel di 8 Ruang
5	09.45 – 16.30	Expo Vokasi	<i>Main Stage</i>
6	16.30 – 16.45	<i>Closing Ceremony</i>	Dekan Sekolah Vokasi UNDIP
7	16.45 - selesai		

Susunan Acara Panggung Utama (Festival)

No	Waktu	Uraian	Keterangan
Kamis, 7 November 2019			
1	07.30 – 08.30	Registrasi Kontigen <i>Day 1</i>	Panitia
2	08.30 – 09.30	Pembukaan (<i>Open Ceremony</i>)	Rektor UNDIP
3	09.30 – 09.45	Penjelasan Teknis Lomba	Panitia
4	09.45 – 16.30	Penampilan Minat Bakat BEM	
		Penampilan Minat Bakat HMPS Teknik Sipil	
		Penampilan Minat Bakat HMPS PWK	
		Penampilan Minat Bakat HMPS Arsitektur	
		Penampilan Minat Bakat HMPS Pertanian	
		Penampilan Minat Bakat HMPS Teknik Kimia	
		Penampilan Minat Bakat HMPS Teknik Elektro	
		Penampilan Minat Bakat HMPS Teknik Mesin	
		Penampilan Minat Bakat HMPS Teknik Perkapalan	
		Penampilan Minat Bakat HMPS Insel	
		Penampilan Minat Bakat HMPS Akuntansi	
		Penampilan Minat Bakat HMPS PerPajakan	
		Penampilan Minat Bakat HMPS Manajemen Perusahaan	
		Penampilan Minat Bakat HMPS Keuangan Publik	
		Penampilan Minat Bakat HMPS Manajemen Pemasaran	

No	Waktu	Uraian	Keterangan
		Penampilan Minat Bakat HMPS MUP	
		Penampilan Minat Bakat HMPS Humas	
		Penampilan Minat Bakat HMPS Administrasi Perkantoran	
		Penampilan Minat Bakat HMPS Kearsipan	
		Penampilan Minat Bakat HMPS PeRp.in	
		Penampilan Minat Bakat HMPS Bahasa Inggris	
		Penampilan Minat Bakat HMPS Bahasa Jepang	
5	16.30 – 17.00	<i>Closing</i> dan Pengumuman Finalis	Panitia
Jumat, 8 November 2019			
1	08.00 – 12.00	Gladi Bersih Pengisi Acara	Panitia
2	12.00 – 15.00	<i>Chek Sound Guest Star</i>	Panitia
3	15.00 – 17.00	Pemilihan Duta Vokasi	Panitia
4	17.00 – 18.00	<i>Awarding</i> OLIVIA 2019	Panitia
5	18.00 – 19.00	<i>Awarding</i> Duta Vokasi	Panitia
6	18.15 – 20.20	Hiburan	Panitia
7	20.20 -21.20	<i>Guest Star</i> dan <i>Closing</i>	Panitia

VII. Skema Pelaksanaan Lomba

Seluruh peserta yang mendaftar mengikuti sistem seleksi melalui babak penyisihan, dengan sistem serentak di seluruh Indonesia. Pengumuman peserta yang lolos pada tahap penyisihan, dapat diakses di website: www.olivia.vokasi.undip.ac.id pada tanggal 16 Oktober 2019. Peserta yang lolos seleksi babak *standing banner* wajib hadir di Universitas Diponegoro pada tanggal 6 s/d 8 November 2019 untuk mengikuti *technical meeting*, *standing banner*, dan final.

VIII. Teknis Cabang Lomba (lampiran)

IX. Ketentuan Umum Peserta

1. Peserta ialah mahasiswa aktif jenjang Diploma yang Perguruan Tingginya tergabung pada FPTVI atau non FPTVI.
2. Peserta lomba berbentuk kelompok, sesuai dengan kebutuhan setiap bidang lomba.
3. Peserta lomba wajib melakukan registrasi dan melakukan pembayaran biaya pendaftaran.
4. Peserta lomba wajib memiliki identitas yang sama dengan identitas yang didaftarkan pada panitia OLIVIA 2019.

5. Pelanggaran terkait identitas diberikan sanksi berupa diskualifikasi dari seluruh kegiatan OLIVIA 2019.
6. Peserta yang telah lolos seleksi wajib mengikuti *technical meeting* yang akan dilaksanakan di Universitas Diponegoro (pada 6 November 2019).
7. Peserta yang telah lolos seleksi wajib mengikuti tahap final sesuai dengan waktu dan tempat yang telah ditentukan.
8. Selama berlangsungnya OLIVIA 2019, peserta wajib mengenakan pakaian yang sopan dan rapi menggunakan jas almamater asal Perguruan Tinggi masing-masing.
9. Peserta dilarang merusak sarana dan prasarana di lingkungan Universitas Diponegoro.
10. Peserta dilarang merokok di lingkungan Universitas Diponegoro selama kegiatan berlangsung.
11. Peserta dilarang melakukan kecurangan dalam bentuk apapun.
12. Peserta wajib membawa peralatan dan perlengkapan pribadi yang dibutuhkan selama kompetisi berlangsung.
13. Peserta wajib membawa barang bawaannya selama rangkaian kegiatan, dan panitia tidak bertanggungjawab terhadap kehilangan barang-barang tersebut.
14. Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian kegiatan OLIVIA 2019. Jika peserta berhalangan hadir, dapat melakukan konfirmasi kepada panitia maksimal H-3 sebelum pelaksanaan acara.
15. Peserta yang melanggar ketentuan-ketentuan di atas akan dikenakan sanksi oleh panitia OLIVIA 2019.

X. Mekanisme dan Biaya Pendaftaran

1. Setiap peserta wajib mengirimkan formulir, scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM), dan bukti pembayaran ke alamat email: olivia.vokasi@undip.ac.id dalam format (.pdf), dengan subjek dan nama file yang disesuaikan dengan ketentuan *Term of Reference* (TOR) masing-masing lomba.
2. Peserta membayar biaya pendaftaran tahap penyisihan paling lambat 2 Oktober 2019 melalui **Bank Mandiri** dengan **Virtual Account (VA): 8855 11603 19200 01**.

XI. Narahubung dan Media Informasi

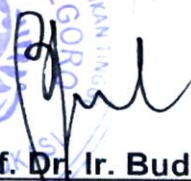
1. Ghozian Aulia Pradhana (0812 1063 5506)
2. Girindra Putri Ardana Reswari (0856 4008 5518)
3. Email: olivia@live.undip.ac.id
4. Website: www.olivia.vokasi.undip.ac.id
5. Instagram: @oliviaundip

XII. Penutup

Demikian booklet ini kami susun sebagai gambaran kegiatan tentang Olimpiade Vokasi Indonesia (OLIVIA) 2019. Kami menyadari, kegiatan ini tidak akan dapat berjalan tanpa adanya dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, dukungan atas kegiatan ini sangat kami harapkan.



Dekan
Sekolah Vokasi
Universitas Diponegoro



Prof. Dr. Ir. Budiyo, M.Si
NIP. 196602201991021001

Ketua Pelaksana



Johan Bhimo Sukoco, S.Sos, M.Si
H.7.198903132018071001

PEDOMAN UMUM OLIMPIADE VOKASI INDONESIA (OLIVIA) 2019
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS DIPONEGORO

**PEDOMAN UMUM OLIMPIADE VOKASI INDONESIA (OLIVIA)
LOMBA KARYA TULIS ILMIAH (LKTI) NASIONAL
“ESTABLISHING CREATIVE INNOVATION, EMPOWERING VOCATIONAL
HIGHER EDUCATION”
SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS DIPONEGORO
2019**

A. TENTANG LKTI (Lomba Karya Tulis Ilmiah)

Lomba Karya Tulis Ilmiah (LKTI) merupakan salah satu rangkaian acara Olimpiade Vokasi Indonesia (OLIVIA) 2019 yang diselenggarakan oleh Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro. Tema LKTI yang kami angkat ialah **“Establishing Creative Innovation, Empowering Vocational Higher Education”**. Tema ini merupakan isu yang dipilih sebagai upaya untuk menghidupkan semangat kejuruan dan mencetak insan kejuruan yang inovatif dan kreatif. Tema tersebut sesuai dengan kondisi yang sedang hangat diperbincangkan oleh berbagai kalangan, mulai dari ekonom, praktisi lingkungan, bisnis, maupun sosial masyarakat di Indonesia.

LKTI diselenggarakan di tingkat nasional, dimana merupakan kegiatan yang bertujuan menumbuhkan minat menulis di kalangan mahasiswa. Selain itu, melalui tema yang dipilih diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, sikap kritis, dan kreatif bagi mahasiswa.

B. TEMA DAN SUB TEMA

Tema:

“Establishing Creative Innovation, Empowering Vocational Higher Education”

Sub tema:

- a. Saintek Kode : A
- b. Soshum Kode : B

C. SIFAT DAN ISI KARYA TULIS ILMIAH

Sifat dan isi Karya Tulis Ilmiah harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- a. Materi Karya Tulis Ilmiah bersifat orisinal, belum pernah dipublikasikan dan tidak sedang diikuti sertakan dalam lomba yang sejenis.
- b. Isi Karya Tulis Ilmiah berdasarkan telaah pustaka dan atau hasil pengamatan atau wawancara, tetapi bukan hasil penelitian eksperimental (yaitu penelitian yang memberikan perlakuan pada objek yang diamati).
- c. Karya Tulis Ilmiah fokus pada sub tema yang dipilih dan mengangkat isu mutakhir atau aktual, dengan didukung oleh data dan atau informasi yang akurat dan terpercaya.
- d. Kritis, kreatif, dan objektif, berisi gagasan atau ide yang kritis dan kreatif untuk memberi solusi permasalahan yang merupakan hasil pemikiran secara divergen atau pemikiran yang terbuka.
- e. Sistematis dan logis memuat unsur-unsur identifikasi masalah, analisis-sintesis yang menghasilkan solusi masalah, kesimpulan dan saran atau rekomendasi. Memperhatikan penggunaan bahasa yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).

D. HADIAH PEMENANG

Kategori A Saintek

No.	Kategori	Hadiah
1.	Juara I	Rp. 2.000.000 + medali dan sertifikat
2.	Juara II	Rp. 1.500.000 + medali dan sertifikat
3.	Juara III	Rp. 1.000.000 + medali dan sertifikat
4.	Juara <i>Best Presentation Group</i>	Rp. 750.000 + medali dan sertifikat

Kategori B Soshum

No.	Kategori	Hadiah
1.	Juara I	Rp. 2.000.000 + medali dan sertifikat
2.	Juara II	Rp. 1.500.000 + medali dan sertifikat
3.	Juara III	Rp. 1.000.000 + medali dan sertifikat
4.	Juara <i>Best Presentation Group</i>	Rp. 750.000 + medali dan sertifikat

E. PERSYARATAN PESERTA

- Peserta LKTI adalah mahasiswa aktif vokasi dari seluruh perguruan tinggi negeri dan swasta berbasis vokasional di Indonesia.
- Peserta LKTI adalah tim yang terdiri dari 3 (tiga) orang. Anggota tim dapat berasal dari fakultas/ program studi yang berbeda, tetapi masih dalam satu perguruan tinggi yang sama.
- Peserta LKTI wajib mengirimkan karya tulis yang orisinal dan belum pernah dipublikasikan atau dilombakan pada lomba lain.
- Peserta LKTI diperkenankan mengirim lebih dari satu judul karya tulis, maksimal 3 (tiga) judul karya tulis, dengan syarat anggota tim berbeda, dan peserta tidak boleh merangkap jabatan sebagai ketua tim di 3 (tiga) karya tulis yang dibuat (salah satu diperbolehkan).
- Peserta LKTI sanggup mengikuti ketentuan yang ada dalam Pedoman Umum LKTI OLIVIA 2019. Proposal peserta, format, dan tata cara penulisan dapat dilihat atau di-download melalui web resmi www.olivia.vokasi.undip.ac.id
- Apabila panitia menemukan kecurangan, baik sebelum, selama, ataupun setelah kompetisi berlangsung, maka peserta yang bersangkutan dinyatakan gugur.
- Bagi peserta yang lolos 10 (sepuluh) besar wajib melakukan konfirmasi kedatangan kepada panitia sesuai tanggal yang telah ditentukan. Apabila melanggar ketentuan panitia berhak mendiskualifikasi peserta.
- Peserta wajib mengikuti seluruh acara OLIVIA 2019 sesuai dengan susunan acara yang telah ada.

No	Tanggal	Tahapan
1	15 Juli s/d 30 Agustus 2019	Pengumpulan Abstrak
2	30 Agustus 2019	Penutupan Pendaftaran Lomba
3	6 September 2019	Pengumuman Lolos Abstrak
4	6 Oktober 2019	Batas akhir Pengumpulan Karya Ilmiah/ <i>fullpaper</i> bagi peserta yang abstrak telah diterima
5	16 Oktober 2019	Pengumuman Finalis

No	Tanggal	Tahapan
6	6 November 2019	<i>Technical Meeting</i>
7	7 November 2019	<i>Standing banner</i>
8	8 November 2019	Final

- i. Para peserta tidak diperkenankan meninggalkan arena lomba sebelum keseluruhan acara berakhir tanpa seizin panitia. Apabila melanggar ketentuan panitia berhak mendiskualifikasi peserta.
- j. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

F. PROSES SELEKSI KARYA TULIS ILMIAH

1. Setiap tim peserta wajib mengirimkan formulir, scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM), abstrak Karya Tulis Ilmiah, dan bukti pembayaran ke alamat email: olivia@live.undip.ac.id format (.pdf), dengan subjek: LKTI, dan nama file LKTI_ABSTRAK_NAMA_KETUA_TIM_KODE_SUBTEMA_NAMA PERGURUAN TINGGI_3 KATA PERTAMA JUDUL KARYA ILMIAH, contoh: LKTI_ABSTRAK_MOHAMMAD_FAHRI_SUBTEMA_A_UNDIP_PERAN SEKOLAH VOKASI. Kemudian konfirmasi ke nomor *Whatsapp* **081393928003** a.n. **Jazimatul Husna**.
2. Formulir, Scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM), *full paper* Karya Tulis Ilmiah dan bukti pembayaran dijadikan satu dalam format pdf.
3. Setiap Peserta wajib membuat dan mengirim karya tulis sesuai dengan tema yang dilombakan.
4. Template abstrak dapat diunduh di www.olivia.vokasi.undip.ac.id.
5. Abstrak akan diseleksi untuk masuk ketahap selanjutnya.
6. Pengumuman yang lolos abstrak (Tahap 1) diumumkan pada **6 September 2019** melalui web: www.olivia.vokasi.undip.ac.id.
7. Setiap Peserta yang lolos seleksi abstrak (Tahap 1) mengirimkan *fullpaper* dalam bentuk **softcopy** ke email olivia@live.undip.ac.id dengan subjek: LKTI, dan nama file: LKTI_FULLPAPER_NAMA_KETUA_TIM_SUBTEMA_NAMA PERGURUAN TINGGI_3 KATA PERTAMA JUDUL KARYA ILMIAH, contoh LKTI_FULLPAPER_MOHAMMAD_FAHRI_SEKOLAH VOKASI UNDIP_PERAN SEKOLAH VOKASI.
8. Format penulisan Full Paper LKTI diunduh di www.olivia.vokasi.undip.ac.id.
9. Membayar kontribusi lomba untuk abstrak Rp. 50.000 dan untuk *fullpaper* sebesar Rp. 100.000 melalui Bank dan nomor *Virtual Account* (VA) yang ditentukan panitia.
10. Batas akhir pengumpulan naskah (yang terdiri dari formulir, scan KTM, *full paper* KTI dan bukti pembayaran) adalah 2 Oktober 2019.
11. Peserta yang lolos pada tahapan seleksi (10 besar) akan diinformasikan melalui web resmi www.olivia.vokasi.undip.ac.id pada tanggal 16 Oktober 2019 dan wajib mengikuti *technical meeting* serta presentasi di Universitas Diponegoro, pada tanggal 6 s/d 8 November 2019.
12. Apabila ada hal-hal yang ingin ditanyakan dapat menghubungi penanggungjawab LKTI ke nomor **081393928003** a.n. **Jazimatul Husna**.

PEDOMAN UMUM OLIMPIADE VOKASI INDONESIA (OLIVIA)
LOMBA BUSINESS PLAN
**“ESTABLISHING CREATIVE INNOVATION, EMPOWERING VOCATIONAL
HIGHER EDUCATION”**
SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS DIPONEGORO
2019

A. NAMA DAN TEMA KEGIATAN

LOMBA BUSINESS PLAN OLIVIA 2019 UNIVERSITAS DIPONEGORO.

Tema: **“Creative Industry for Business Plan”**

B. TUJUAN

1. Menumbuhkan dan mengembangkan budaya menulis, mencipta, berfikir dan berkarya untuk merencanakan suatu kegiatan bisnis yang dilakukan agar tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai.
2. Memotivasi mahasiswa untuk berpikir kritis, kreatif, inovatif dan mandiri dalam mencari solusi dari suatu permasalahan.
3. Mendorong mahasiswa untuk memiliki inisiatif dan peduli terhadap permasalahan di lingkungan sekitarnya.
4. Memupuk semangat berkompetisi di kalangan mahasiswa agar memiliki jiwa kompetitif serta membudayakan iklim kompetitif di lingkungan Perguruan Tinggi.
5. Membudayakan iklim kompetitif di lingkungan Perguruan Tinggi.

C. TEMPAT DAN WAKTU

No	Tanggal	Tahapan
1	15 Juli 2019	Pembukaan Pendaftaran
2	15 Juli s/d 30 Agustus 2019	Pengumpulan Abstrak
3	30 Agustus 2019	Penutupan Pendaftaran Lomba
4	6 September 2019	Pengumuman Lolos Abstrak
5	6 Oktober 2019	Batas akhir Pengumpulan Proposal/ <i>fullpaper</i>
6	16 Oktober 2019	Pengumuman 12 (dua belas) besar finalis: 6 (enam) finalis kategori digital dan 6 (enam) finalis kategori non digital
7	6 November 2019	<i>Technical Meeting</i> dan Pengumpulan <i>Standing banner</i> bagi finalis
8	7 November 2019	<i>Standing banner</i>
9	8 November 2019	Final dan Pengumuman Pemenang

D. PERSYARATAN PESERTA KEGIATAN

1. Peserta kegiatan ini adalah satu tim yang terdiri dari mahasiswa vokasi aktif dari berbagai Universitas di Indonesia.
2. Peserta adalah mahasiswa aktif vokasi dari Perguruan Tinggi Negeri atau Swasta di Indonesia (dibuktikan dengan KTM yang masih berlaku).
3. Tiap tim terdiri atas 3 (tiga) orang peserta dari 1 (satu) perguruan tinggi yang sama (boleh dari prodi/ berbagai disiplin ilmu yang berbeda).
4. Setiap perguruan tinggi diperbolehkan mendaftarkan lebih dari satu 1 (satu) tim.

5. Setiap dosen pembimbing hanya diperkenankan menjadi pembimbing satu tim.
6. Tidak diperkenankan peserta terdaftar dalam 2 (dua) tim atau lebih yang berbeda.

E. TATA CARA DAN MEKANISME PENDAFTARAN PESERTA

1. Setiap tim melakukan pendaftaran, pembayaran biaya kontribusi, dan pengiriman abstract dan *fullpaper* proposal *Business Plan* melalui email OLIVIA 2019: olivia@live.undip.ac.id pada tanggal 15 Juli s/d 2 Oktober 2019.
2. Pada tahap abstrak, setiap tim peserta wajib mengirimkan formulir, scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM), abstrak *Business Plan*, dan bukti pembayaran ke alamat email: olivia@live.undip.ac.id format (.pdf), dengan subjek: BUSINESS PLAN, dan nama file OLIVIA_ABSTRAK_BUSINESS PLAN 2019_KATEGORI DIGITAL ATAU NON DIGITAL_3 KATA PERTAMA JUDUL PROPOSAL BUSINESS PLAN_NAMA TIM_NAMA KETUA KELOMPOK_ASAL PERGURUAN TINGGI, contoh OLIVIA BUSINESS PLAN 2019_NON DIGITAL_BISNIS BAJU KEKINIAN_ANDI ALONSO_UNDIP. Kemudian konfirmasi ke nomor *Whatsapp* **08112996789** a.n. **Nurul Imani Kurniawati**.
3. Membayar biaya kontribusi lomba untuk abstrak Rp. 50.000 dan untuk *fullpaper* sebesar Rp. 100.000 melalui Bank dan Nomor *Virtual Account* (VA) yang ditentukan panitia.
(Notes: Apabila tidak melakukan registrasi dan membayar biaya pendaftaran pada tanggal yang telah ditentukan maka dianggap gugur. Kami tidak menerima pembayaran pada hari H).
4. Setiap peserta wajib membuat dan mengirim abstrak atau *fullpaper* proposal *Business Plan* sesuai dengan tema yang dilombakan.
5. Anggota tim yang sudah terdaftar tidak dapat digantikan dengan alasan apapun.
6. Terdapat 6 (enam) tim yang akan lolos dari masing-masing klasifikasi (digital atau non digital) dan mempresentasikan karyanya.
7. *Technical meeting* dilakukan pada tanggal 6 November 2019, dengan membawa *hard copy* proposal serta PPT.
8. Pada saat pelaksanaan presentasi, peserta diperbolehkan membawa produk/ alat peraga tetapi tidak menambah poin untuk penilaian.
9. Disiplin waktu pengiriman file menjadi poin penilaian tersendiri.
10. Apabila ada hal-hal yang ingin ditanyakan dapat menghubungi penanggung jawab cabang Lomba *Business Plan* ke *WhatsApp* ke nomor **08112996789** a.n. **Nurul Imani Kurniawati**.

F. TATA CARA PENYELENGGARAAN KEGIATAN LOMBA BUSINESS PLAN

I. Tata Cara Lomba

1. Tema *Business Plan* dalam Olivia 2019 adalah "*Creative Industry for Business Plan*". Adapun *creative industry* yang dimaksud adalah: Periklanan, Arsitektur, Pasar Barang Seni, Kerajinan, Desain, *Fashion*, Video, Film dan Fotografi, Permainan Interaktif, Musik, Seni pertunjukan, Layanan komputer dan piranti lunak. *Broadcasting*, *R&D*, Kuliner.

2. *Industry* dapat diklasifikasikan dalam bentuk digital dan non digital (pilih salah satu)
3. Proposal *Business Plan* yang diusulkan tidak melanggar peraturan perundangan yang berlaku, ketertiban umum dan norma kesusilaan.
4. Proposal *Business Plan* yang diusulkan berlaku untuk perencanaan bisnis yang belum beroperasi atau dijalankan.
5. Proposal *Business Plan* yang diusulkan harus bisa diimplementasikan menjadi bisnis nyata.
6. Proposal *Business Plan* yang digunakan harus resmi dibuat secara tim dan belum pernah diperlombakan.
7. Rencana bisnis tersebut adalah karya original dari peserta, bukan merupakan bentuk plagiarisme dari rencana bisnis yang sudah ada.
8. Seluruh proposal *Business Plan* yang diterima oleh pihak panitia akan diseleksi berdasarkan kriteria penilaian dan dipilih 6 (enam) tim terbaik dari masing-masing klasifikasi (digital atau non digital) untuk menjadi finalis, yang nantinya akan mempresentasikan *business plan*-nya di hadapan dewan juri.
9. Nama-nama tim yang dipilih sebagai finalis akan diumumkan pada tanggal 16 Oktober 2019 melalui website.
10. Dewan juri berhak membatalkan kemenangan peserta apabila terbukti ada indikasi plagiarisme.
11. Panitia akan menjaga kerahasiaan proposal *business plan* peserta.
12. Kelengkapan atau kesesuaian persyaratan merupakan pertimbangan dalam penilaian proposal *business plan*.
13. Peserta hadir di ruang lomba 15 (lima belas) menit sebelum lomba dimulai.
14. Peserta diperkenankan membawa alat peraga.
15. Setiap peserta harus mempergunakan tanda pengenal yang telah disediakan oleh panitia dan mempergunakan jaket almamater yang menunjukkan asal kampus.
16. Peserta yang lolos ke tahap penyisihan dipilih 6 (enam) tim dari masing-masing klasifikasi (digital atau non digital).
17. Nomor urut peserta yang lolos 6 (enam) besar (untuk masing-masing klasifikasi) diumumkan oleh panitia dalam bentuk undian pada tanggal 6 November 2019.
18. Proposal *business plan* bersifat inovatif dan kreatif.
19. Peserta yang lolos pada tahapan semifinal akan diinformasikan melalui web resmi www.olivia.vokasi.undip.ac.id pada tanggal 16 Oktober 2019 dan wajib mengikuti *technical meeting* serta presentasi di Universitas Diponegoro, pada tanggal 6 s/d 8 November 2019.

II. Petunjuk Penulisan

1. Format penulisan proposal *business plan*:
 - a. Proposal *Business Plan* dibuat 15 (lima belas) halaman
 - b. Desain proposal bebas (dibuat sesuai dengan kreasi masing-masing, namun konten tetap sesuai dengan panduan).
 - c. Proposal diketik menggunakan *Microsoft Word* dengan kertas A4
 - d. Format penulisan:
 - Font *Times New Roman* 12 pt
 - Spasi 1,5
 - Margin *right-bottom* 3 cm dan *top-left* 4 cm

- e. Halaman sampul (Cover) :
- Ukuran dan jenis huruf bebas
 - Tuliskan pemilihan klasifikasi (digital atau non digital) pada pojok kanan atas dan huruf kapital
2. Format Proposal *business plan* dibuat semenarik mungkin dan sesuai dengan konten:
Daftar isi diberi nomor halaman dengan huruf: i, ii, iii, ...dst yang diletakkan pada sudut kanan bawah.
Format penulisannya mengikuti sistematika sebagai berikut:
- I. Latar Belakang
 - II. Jenis dan nama industri yang akan diciptakan
 - III. Keunggulan dan keunikan produk industri kreatif
 - IV. Kesiapan dan strategi perusahaan
 - V. Ringkasan eksekutif:
 - Persyaratan singkat bisnis yang akan dijalankan
 - Menentukan kebutuhan dan membenarkan kelayakan finansialnya
 - Harus dapat menarik perhatian pembaca
 - VI. Visi dan misi perusahaan
 - VII. Struktur organisasi perusahaan
 - VIII. Strategi pemasaran produk mencakup pendekatan dari segi metode penjualan dan distribusi, kemasan, promosi dan kebijakan harga
 - IX. Finansial:
 - Kebutuhan modal
 - Sumber dan penggunaan modal
 - Laporan keuangan (proyeksi penjualan, proyeksi L/R, proyeksi *Cash Flow*, Neraca)
 - Analisis titik impas (BEP)
 - X. Melampirkan pula:
 - Biodata ketua serta anggota kelompok
 - Pas Foto 3x4 sebanyak 3 (tiga) buah (ketua serta anggota kelompok)
 - Foto produk

III. Perlengkapan yang Harus Dibawa

Setiap peserta wajib membawa:

1. Kartu pelajar (KTM/ Kartu Tanda Mahasiswa) setiap anggota (fotokopi)
2. Satu buah Laptop (masing-masing tim untuk 6 besar finalis)
3. Membawa Foto 3x4 sebanyak 3 (tiga) buah
4. Produk/ alat peraga

G. TAHAPAN SELEKSI LOMBA *BUSINESS PLAN*

I. Seleksi Presentasi

1. Peserta kompetisi *business plan* yang terpilih sebagai 6 (enam) finalis terbaik dari masing-masing klasifikasi (digital dan non digital) wajib mengikuti *technical meeting* pada tanggal 6 November 2019.
2. 6 (enam) tim terbaik dari masing-masing klasifikasi (digital dan non digital) akan melakukan presentasi pada tanggal 7 s/d 8 November 2019 di Universitas Diponegoro.
3. Finalis yang tidak mengikuti seleksi presentasi dianggap mengundurkan diri.

4. Ketentuan presentasi akan dijelaskan oleh panitia bersamaan dengan pengumuman finalis.
5. Finalis yang berhalangan hadir/tidak mengikuti seleksi presentasi dianggap gugur atau mengundurkan diri dan tidak boleh diwakilkan/digantikan.
6. Hal-hal yang terkait dan kurang terperinci akan dijelaskan pada saat *technical meeting*.
7. Peringkat pemenang ditetapkan oleh tim penilai/ juri melalui hasil akumulasi hasil penilaian naskah dan presentasi dan tidak dapat diganggu gugat.
8. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

II. Tahap Penilaian

Tahap penilaian dalam *Business Plan* OLIVIA 2019 akan dilakukan dalam 2 (dua) tahap yaitu Seleksi *Bisnis Plan* dan Presentasi.

1. Tahap Seleksi *Bisnis Plan*

Pada tahap ini seleksi berupa penilaian terhadap *Bisnis Plan* yang telah diupload di website. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria dan pembobotan yang telah ditetapkan. Dari seluruh *Bisnis Plan* yang masuk, Tim Seleksi akan memilih 6 (enam) tim dari masing-masing klasifikasi (digital dan non digital) yang akan diundang ke Universitas Diponegoro untuk mengikuti tahap presentasi

2. Tahap Presentasi di hadapan Dewan Juri

Tahap presentasi merupakan tahap terakhir. Pada tahap ini, 6 (enam) tim dari masing-masing klasifikasi (digital dan non digital) yang telah lolos akan mempresentasikan *business plan* di depan/hadapan Dewan Juri dan diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari Dewan Juri.

3. Penjurian dilakukan pada tanggal 8 s/d 15 Oktober 2019.

4. Penilaian juri dan pemberian hadiah akan diumumkan secara terbuka kepada peserta melalui acara puncak Olivia 2019 di Universitas Diponegoro yang diadakan pada tanggal 7 s/d 8 November 2019.

H. KRITERIA PENILAIAN

Penilaian dalam *Business Plan* OLIVIA 2019 melibatkan penilaian kuantitatif dan penilaian kualitatif yang dilakukan oleh Tim Seleksi dan Dewan Juri. Hasil penilaian berupa skor atas variabel-variabel penilaian yang akan diranking oleh Tim Seleksi. Variabel-variabel tersebut meliputi variabel tujuan bisnis, deskripsi produk/ jasa, aspek pemasaran bisnis, proyeksi keuangan bisnis, dan analisis resiko bisnis. Adapun kriteria yang dinilai dari lomba *Business Plan* sebagai berikut:

No	Variabel	Kriteria Penilaian
1.	Latar Belakang	Apa yang melatarbelakangi penulisan <i>Business Plan</i> yang diperlombakan?
2.	Tujuan Bisnis	a. Apa yang ingin dicapai dengan bisnis yang direncanakan? b. Cita-cita dari peserta terkait dengan bisnis yang direncanakan?
3.	Deskripsi Produk/Jasa	b. Apa produk/ jasa yang direncanakan dalam <i>Business Plan</i> Anda? c. Apa keunggulan produk/ jasa Anda dibandingkan dengan produk/ jasa yang sudah ada di pasaran? d. Siapa pesaing terdekat produk/ jasa Anda?

No	Variabel	Kriteria Penilaian
		e. Apakah bahan baku dari SDM yang dibutuhkan cukup tersedia di lokasi/ wilayah Anda?
		f. Bagaimana kemudahan akses pengaplikasian produk bagi konsumen (bagi peserta yang memilih klasifikasi digital)?
4.	Perencanaan Pemasaran Bisnis	a. Siapakah target pasar bagi produk/ jasa Anda? b. Buat proyeksi permintaan (<i>demand</i>) dan penawaran (<i>supply</i>) selama 5 (lima) tahun ke depan untuk produk/jasa Anda! c. Jelaskan asumsi-asumsi yang digunakan dalam melakukan proyeksi permintaan (<i>demand</i>) dan penawaran (<i>supply</i>) untuk bisnis Anda! d. Jelaskan strategi/ program-program pemasaran yang akan Anda jalankan!
5.	Proyeksi keuangan	a. Bagaimana menghitung dan mengalokasikan biaya-biaya dalam bisnis Anda? b. Bagaimana Anda membuat proyeksi rugi/laba bisnis? c. Berapa kebutuhan dana untuk modal awal bisnis Anda? d. Bagaimana merencanakan untuk mendapatkan sumber pembiayaan?
6.	Analisis Resiko Bisnis	Jelaskan faktor-faktor yang akan menjadi resiko utama yang berpotensi menghambat atau menggagalkan bisnis Anda!

Adapun bobot penilaian masing-masing variabel dalam *Business Plan* yang dinilai adalah sebagai berikut:

No	Variabel	Bobot penilaian
1.	Latar Belakang	6
2.	Tujuan Bisnis	6
3.	Deskripsi Produk/ Jasa	20
4.	Perencanaan Pemasaran Bisnis	30
5.	Proyeksi Keuangan	20
6.	Analisis Resiko Bisnis	6

Sedangkan proporsi penentuan pemenang adalah sebagai berikut:

- | | | |
|----|--|-------|
| a. | Bobot nilai proposal bisnis | : 50% |
| b. | Bobot nilai presentasi dan tanya jawab | : 40% |
| c. | Disiplin waktu pengiriman | : 10% |

I. HADIAH PEMENANG

Kategori Digital

No.	Kategori	Hadiah
1.	Juara I	Uang pembinaan Rp. 2.500.000 + medali + sertifikat
2.	Juara II	Uang pembinaan Rp. 2.000.000 + medali + sertifikat
3.	Juara III	Uang pembinaan Rp. 1.500.000 + medali + sertifikat

Kategori Non Digital

No.	Kategori	Hadiah
1.	Juara I	Uang pembinaan Rp. 2.500.000 + medali + sertifikat
2.	Juara II	Uang pembinaan Rp. 2.000.000 + medali + sertifikat
3.	Juara III	Uang pembinaan Rp. 1.500.000 + medali + sertifikat

PEDOMAN UMUM OLIMPIADE VOKASI INDONESIA (OLIVIA)
LOMBA VIDEO BLOG (VLOG)
**“ESTABLISHING CREATIVE INNOVATION, EMPOWERING VOCATIONAL
HIGHER EDUCATION”**
SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS DIPONEGORO
2019

A. NAMA DAN TEMA KEGIATAN

LOMBA VLOG OLIVIA 2019 UNIVERSITAS DIPONEGORO.

Tema: ***“The Battle of Creativity in The Era of The Digital Revolution”***

B. KATEGORI LOMBA VLOG

1. Pendidikan
2. Sosial dan Budaya
3. Teknologi

C. LATAR BELAKANG

Film bukanlah merupakan hal baru dalam kehidupan masyarakat, dan juga tidak hanya sebagai media hiburan saja melainkan sebagai media komunikasi antara pembuat film dengan penontonnya. Di samping itu, film juga merupakan wahana edukasi yang efektif di tengah masyarakat yang antara lain bertujuan menumbuhkan kesadaran dan pemahaman baru, maupun perubahan perilaku dan pola pikir di tengah masyarakat.

Di Indonesia, berbagai jenis film sudah mulai merebak. Termasuk Vlog. Vlog berasal dari dua kata yakni ‘video’ dan ‘blog’. Apa itu video? Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Lalu apa itu Blog? Blog adalah catatan pribadi secara *online* yang sering diperbarui dan didistribusikan ke masyarakat umum. Vlog adalah catatan pribadi dalam bentuk video yang diperbarui dan didistribusikan secara umum. Lebih lengkapnya, Vlog ini termasuk suatu bentuk kegiatan *blogging* dengan menggunakan medium video di atas sumber media utamanya yakni penggunaan teks atau audio.

D. TUJUAN

1. Menanamkan nilai-nilai pemberdayaan industri ekonomi kreatif kepada Mahasiswa Pendidikan Sekolah Vokasi.
2. Melaksanakan Pembinaan kepada Mahasiswa Sekolah Vokasi.
3. Meningkatkan kemampuan Mahasiswa Sekolah Vokasi guna mendalami dan memahami masalah-masalah dalam kehidupan kampus, masyarakat, bangsa dan negara.
4. Mengembangkan budaya berekspresi dan berpendapat secara konstruktif.

E. TAHAPAN PELAKSANAAN KEGIATAN

Kompetisi lomba vlog dilaksanakan melalui 3 (tiga) tahapan, yakni tahapan pendaftaran, pengumpulan dan pengumuman pemenang.

F. PESERTA KEGIATAN

1. Peserta kegiatan ini adalah tim yang terdiri dari mahasiswa Vokasi aktif dari berbagai Universitas di Indonesia.
2. Tiap tim terdiri atas 3 (tiga) orang peserta.

G. TEMPAT DAN WAKTU

1. Tahap pendaftaran dan pengumpulan karya dimulai pada tanggal 15 Juli s/d 2 Oktober 2019.
2. Peserta yang lolos akan diinformasikan melalui web resmi www.olivia.vokasi.undip.ac.id pada tanggal 16 Oktober 2019 dan wajib mengikuti *technical meeting* serta presentasi di Universitas Diponegoro, pada tanggal 6 s/d 8 November 2019.

No	Tanggal	Tahapan
1	15 Juli s/d 2 Oktober 2019	Pendaftaran
2	16 Oktober 2019	Pengumuman Finalis
3	6 November 2019	<i>Technical Meeting</i>
4	7 November 2019	Final
5	8 November 2019	Pengumuman Pemenang

H. PENDAFTARAN PESERTA

1. Formulir pendaftaran dapat diunduh di website Olivia 2019
2. Pendaftaran peserta dilakukan melalui website olivia.vokasi.undip.ac.id dengan mengunggah bukti pendaftaran paling lambat tanggal 2 Oktober 2019.
3. Setiap tim peserta wajib mengirimkan formulir, scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM), video dan bukti pembayaran ke alamat email: olivia@live.undip.ac.id format (.pdf), dengan subjek: VLOG, dan nama file VLOG_NAMA_KETUA_TIM_KATEGORI_NAMA_PERGURUAN_TINGGI_3_KATA_PERTAMA_JUDUL_VLOG, contoh: VLOG_MOHAMMAD_PENDIDIKAN_UNDIP_VOKASI_UNTUK_INDONESIA. Kemudian konfirmasi ke nomor *WhatsApp* ke nomor **081210635506** a.n. **Ghozian Aulia Pradhana**.
4. Biaya pendaftaran untuk tiap peserta sebesar Rp. 100.000. Pembayaran dapat dilakukan melalui transfer ke nomor *Virtual Account* (VA) Bank Mandiri.

I. TATA CARA PENYELENGGARAAN KEGIATAN

I. Lomba Vlog Ketentuan Karya

1. Peserta memilih salah satu kategori dalam lomba yang sudah ditentukan.
2. Setiap kategori (Pendidikan, Sosial Budaya, dan Teknologi) akan ditentukan Juara 1, Juara 2, dan Juara 3.
3. Vlog yang dilombakan merupakan HASIL KARYA SENDIRI (bukan hasil karya orang lain kemudian diikutsertakan dalam lomba).
4. Vlog yang diikutsertakan dalam lomba BELUM PERNAH DIPUBLIKASIKAN sebelumnya dalam kegiatan apapun.
5. Vlog yang diikutsertakan dalam lomba sesuai dengan tema yaitu **“Mendorong Pendidikan Vokasi di Era Industri Kreatif”**.
6. Vlog yang dibuat harus memiliki konten berikut:
 - Perkenalan peserta/vlogger
 - Penjelasan tentang acara OLIVIA 2019

- Peserta dapat melakukan editing dengan menambahkan unsur musik, animasi, transisi, dan lain-lain.
- 7. Durasi video adalah 5:00 menit dengan batas toleransi kelebihan waktu selama 5 detik (tidak ada toleransi untuk kekurangan).
- 8. Peserta **wajib** membagikan trailer video-nya melalui media sosial instagram dan mencantumkan tagar **#olivia2019**, **#sekolahvokasiundip** dan **#vokasijuara** di kolom deskripsi serta mem-follow dan me-mention atau tag akun sosial media Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro yaitu **@sekolahvokasiundip**.
- 9. Menggunakan kamera jenis apapun dengan minimum resolusi 800 x 600 pixel.
- 10. Maksimal ukuran video 1Gb.
- 11. Vlog yang diikutsertakan dalam lomba merupakan karya baru, orisinal, bukan hasil jiplakan dan/ atau mengambil sebagian hak cipta orang lain dan belum pernah diikutsertakan dalam perlombaan sejenis.
- 12. Bahasa yang dapat digunakan di dalam keseluruhan video durasi pendek ini adalah bahasa Indonesia dan bahasa daerah.
- 13. Vlog tidak boleh mengandung unsur yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia; Kesusilaan, moral, dan bermaksud menyinggung SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan) tertentu, kekerasan, promosi produk komersial, serta tidak mengandung unsur pornografi.
- 14. Peserta menyetujui bahwa hak untuk setiap dan semua bagian yang telah diberikan kepada panitia dalam bentuk tertulis, tercetak, tersiar, terekam di pita dan versi elektronik lainnya yang merupakan hasil dari pengerjaan proyek dipegang dan dimiliki sepenuhnya oleh panitia.
- 15. Vlog yang dikirimkan berhak disiarkan atau ditayangkan oleh panitia untuk keperluan media pendidikan atau sosialisasi.
- 16. Video yang diikutkan lomba dikirim dengan format .MOV, .AVI atau .MPEG.
- 17. Materi Vlog di kumpulkan dalam bentuk file video dan melampirkan foto KTP/ Kartu Tanda Mahasiswa setiap anggota.
- 18. Peserta harus mempunyai master video dengan kualitas baik (HD/ Full HD) untuk penayangan penjurian. Hasil karya berupa video dengan format .MOV, .AVI atau .MPEG dikumpulkan ke panitia paling lambat tanggal 2 Oktober 2019 paling lambat jam 23:00 WIB.
- 19. Apabila ada peserta yang terbukti melakukan pelanggaran terhadap peraturan yang telah ditetapkan, maka peserta akan DIDISKUALIFIKASI dan pemberian penghargaan akan DIBATALKAN apabila peserta telah ditentukan menjadi pemenang lomba.
- 20. Karya yang diikutsertakan berhak digunakan oleh Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro untuk keperluan publikasi dan atau promosi tanpa pemberitahuan sebelumnya.
- 21. Karya yang tidak sesuai dengan ketentuan akan langsung didiskualifikasi dan tidak berhak menerima penilaian.
- 22. Apabila dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap syarat dan ketentuan diatas, maka dewan juri berhak melakukan diskualifikasi dan membuat ketentuan lebih lanjut.
- 23. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

J. Penilaian Vlog

1. Kriteria penilaian terdiri atas:
 - a. **Gagasan dan Solusi**
 - 1) Kebaruan gagasan yang disampaikan.
 - 2) Solusi dan rekomendasi yang ditawarkan.
 - b. **Substansi**
 - 1) Penguasaan teknis videografi.
 - 2) Kekuatan cerita yang relevan dengan tema.
2. Penentuan pemenang dilakukan berdasarkan komposisi penilaian juri.
3. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
4. Peserta yang lolos, akan diinformasikan melalui web resmi www.olivia.vokasi.undip.ac.id pada tanggal 16 Oktober 2019 dan wajib mengikuti *technical meeting* serta presentasi di Universitas Diponegoro, pada tanggal 6 s/d 8 November 2019.
5. Apabila ada hal-hal yang ingin ditanyakan dapat menghubungi penanggungjawab cabang Lomba Vlog ke *WhatsApp* ke nomor **081210635506** a.n. **Ghozian Aulia Pradhana**.

K. HADIAH PEMENANG

Hadiah pemenang untuk masing-masing kategori, yaitu:

- Juara I : Sertifikat penghargaan + medali + uang pembinaan Rp. 1.500.000
Juara II : Sertifikat penghargaan + medali + uang pembinaan Rp. 1.000.000
Juara III : Sertifikat penghargaan + medali + uang pembinaan Rp. 750.000

PEDOMAN UMUM OLIMPIADE VOKASI INDONESIA (OLIVIA)
LOMBA PIRANTI CERDAS
“ESTABLISHING CREATIVE INNOVATION, EMPOWERING VOCATIONAL HIGHER
EDUCATION”
SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS DIPONEGORO
2019

A. NAMA DAN TEMA KEGIATAN

LOMBA PIRANTI CERDAS OLIVIA 2019 UNIVERSITAS DIPONEGORO.

Tema: **“Teknologi Terapan yang Mendukung Terwujudnya Indonesia Maju, Kreatif dan Cerdas”**

B. TUJUAN

Tujuan dari pelaksanaan “Lomba Piranti Cerdas dan Mekatronika” dalam OLIVIA 2019 sebagai berikut:

1. Sebagai ajang pengembangan bakat dan kreativitas mahasiswa vokasi se-Indonesia yang mampu menerapkan ilmu dan ketrampilan seiring dengan perkembangan teknologi maju saat ini.
2. Memupuk generasi muda mahasiswa yang kreatif dan inovatif dalam memecahkan permasalahan dalam dunia industri dan pendidikan melalui ide-ide dan terobosan baru.
3. Menjadi media silaturahmi mahasiswa vokasi se-Indonesia.

C. KETENTUAN TOPIK PIRANTI CERDAS

1. Hasil karya yang diciptakan oleh peserta sesuai dengan tema yaitu: Teknologi Terapan yang Mendukung Terwujudnya Indonesia Maju, Kreatif dan Cerdas.
2. Peserta membuat piranti cerdas dengan biaya produksi atau perakitan piranti maksimal Rp. 1.000.000.
3. Kategori yang terkait dalam cabang lomba piranti cerdas dan mekatronika sebagai berikut:
 - Kategori pendidikan, meliputi: desain-desain perangkat analog dan digital untuk pendidikan, desain modul trainer untuk perangkat analog dan digital, desain modul trainer untuk sistem kontrol, serta desain modul trainer untuk mikrokontroler dan antarmuka.
 - Kategori industri, meliputi: otomasi untuk industri, robot cerdas, teknologi mesin CNC, sistem kendali digital, Kontrol PID, Kontrol dengan *Fuzzy Logic*, teknologi mesin konveyor, *IoT new technology*, *wireless sensor*, serta sistem telemetri.
4. Perangkat-perangkat otomasi yang dapat digunakan: komponen dasar elektronika, IC, modul sensor, Mikrokontroler, PLC (*Programable Logic Controller*), SCADA (*Supervisory Control and Data Acquisition*), *Simulation Software*, Perangkat lunak pendukung elektronika lainnya.
5. Hasil desain yang dilombakan dapat direalisasikan dalam bentuk: *Integrated Circuits* (ICs), prototipe alat atau sistem, modul atau alat peraga pendidikan, *System on Chips* (SoCs), *reconfigurable processors* serta *platform based* atau *embedded systems designs*.
6. Hasil desain yang dilombakan bisa bersifat: *operational* (desain IC telah dibangun dan diuji), *design system* (FPGA atau *programmable architectures* lainnya), *conceptual* (desain yang telah disimulasikan tetapi belum diimplementasikan).

D. KETENTUAN PESERTA

1. Peserta adalah kelompok mahasiswa aktif jenjang Vokasi Perguruan Tinggi anggota FPTVI dan non FPTVI.
2. Peserta berkelompok terdiri dari maksimal 3 (tiga) orang mahasiswa yang terdiri atas satu ketua kelompok dan yang lainnya sebagai anggota kelompok.
3. Nama-nama peserta harus ditulis lengkap tanpa disingkat.
4. Peserta dapat berasal dari satu perguruan tinggi yang sama dan dapat berasal dari berbagai program studi yang berbeda atau dari satu program studi yang sama.
5. Keanggotaan kelompok dapat berasal dari satu angkatan yang sama, disarankan berasal dari minimal dua angkatan yang berbeda.

E. PENDAFTARAN LOMBA

1. Setiap tim melakukan pendaftaran ke panitia lomba, melakukan pembayaran biaya kontribusi dan pengiriman Proposal melalui email OLIVIA 2019: olivia@live.undip.ac.id pada tanggal 15 Juli s/d 2 Oktober 2019.
2. Pendaftaran lomba piranti cerdas dan mekatronika terdiri atas 2 (dua) kategori yaitu: Kategori Pendidikan dan Kategori Industri.

No	Tanggal	Tahapan
1	15 Juli s/d 2 Oktober 2019	Pendaftaran dan pengumpulan Proposal
2	16 Oktober 2019	Pengumuman Finalis
3	6 November 2019	<i>Technical Meeting</i>
4	7 November 2019	<i>Standing banner</i>
5	8 November 2019	Final

3. Setiap tim peserta wajib mengirimkan formulir, scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM), Piranti Cerdas, dan bukti pembayaran ke alamat email: olivia@live.undip.ac.id format (.pdf), dengan subjek dan nama file: OLIVIA_PIRANTI CERDAS_KATEGORI LOMBA_NAMA_KETUA KELOMPOK_ASAL_PT_JUDUL_KARYA. (Contoh: OLIVIA_PIRANTI CERDAS_KATEGORI INDUSTRI_HILDAN WAHYU EKO_UNDIP_PEMBUATAN ROBOT CERDAS UNTUK PENYAMBUUT TAMU).
4. Peserta selain mengunggah proposal juga wajib melampirkan scan pernyataan orisinalitas karya yang ditandatangani diatas materai 6000 oleh ketua kelompok sebagai penanggungjawab utama.
5. Sistematika proposal yang dikirimkan peserta sebagai berikut: 1. Halaman Sampul Proposal; yang mencantumkan judul/nama piranti cerdas, nama ketua tim dan anggotanya berserta NIM, Logo Olivia 2019 di pojok kiri atas dan Logo Universitas di pojok kanan; 2. Scan surat pernyataan orisinalitas; 3. Latar belakang; 4. Tujuan dan manfaat; 5. Metode dan desain; 6. Analisis; 7. Implementasi; 8. Desain *Mock-Up* dan dokumentasi; 9. Daftar Pustaka.
6. Membayar biaya kontribusi lomba Rp. 150.000 per tim melalui Bank Mandiri dengan Nomor *Virtual Account* (VA) yang ditentukan. (Panitia tidak menerima pembayaran langsung saat pelaksanaan lomba dan dinyatakan gugur jika saat pelaksanaan belum melakukan pembayaran).
7. Peserta wajib melakukan konfirmasi setelah melakukan pengiriman proposal dan pembayaran kepada panitia atau penanggung jawab cabang lomba piranti cerdas ke nomor *Whatsapp* 089686964240/ 085640074806 a.n. Ari Bawono Putranto dengan mengirimkan foto/ scan bukti pembayaran.
8. Apabila terdapat hal-hal yang ingin ditanyakan dapat menghubungi penanggung jawab cabang lomba piranti cerdas dan mekatronika.

F. BABAK PENYISIHAN

1. Pada babak ini seleksi dilakukan berdasarkan proposal yang diunggah peserta ke panitia melalui website resmi Olivia 2019.
2. Penyisihan lomba akan dilakukan oleh juri penyisihan dan akan diambil 3 (tiga) terbaik untuk masing-masing kategori.
3. Hasil penyisihan lomba akan diumumkan pada tanggal 16 Oktober 2019 pada web Olivia 2019.

G. BABAK FINAL

1. Pada babak final, 3 (tiga) finalis terbaik tiap kategori harus membawa piranti cerdas yang telah dibuat untuk dipresentasikan pada tanggal 7 s/d 8 November 2019.
2. Finalis akan mempresentasikan hasil karyanya di hadapan dewan juri. Pada saat presentasi peserta selain menjelaskan karya dan menjawab pertanyaan juri, juga melakukan demonstrasi alat atau piranti yang diciptakannya.
3. Penilaian juri mencakup: presentasi piranti cerdas selama 20 (dua puluh) menit, demonstrasi piranti cerdas selama 15 (lima belas) menit, dan tanya-jawab dengan juri.

H. KETENTUAN KHUSUS

1. Karya penelitian/ pengembangan memiliki kesesuaian pada salah satu lingkup topik yang dilombakan.
2. Karya penelitian/ pengembangan belum pernah dipublikasikan dan dilombakan dalam lomba lainnya.
3. Karya penelitian/ pengembangan dapat mengikutsertakan proyek akhir atau tugas akhir yang terkait dengan kegiatan akademik kurikuler yang diikuti oleh para anggota tim lomba.
4. Karya yang diikutsertakan pada lomba dapat berupa hasil kegiatan yang sudah berjalan proses penelitian/ pengembangan.
5. Panitia berhak mendiskualifikasi jika peserta terbukti melanggar ketentuan dan aturan yang telah ditetapkan.
6. Hasil penilaian juri bersifat mutlak dan tidak dapat diubah.

I. SISTEM PENILAIAN

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Kreativitas	30%
2	Kelengkapan Proposal	20%
3	Potensi Kegunaan Bagi Masyarakat	30%
4	Kemungkinan Proposal Dapat Diselesaikan	20%

J. HADIAH

Kategori Pendidikan

No.	Pemenang	Hadiah
1	Juara I	Uang pembinaan Rp. 2.500.000 + sertifikat + medali
2	Juara II	Uang pembinaan Rp. 2.000.000 + sertifikat + medali
3	Juara III	Uang pembinaan Rp. 1.500.000 + sertifikat + medali

Kategori Industri

No.	Pemenang	Hadiah
1	Juara I	Uang pembinaan Rp. 2.500.000 + sertifikat + medali
2	Juara II	Uang pembinaan Rp. 2.000.000 + sertifikat + medali
3	Juara III	Uang pembinaan Rp. 1.500.000 + sertifikat + medali

PEDOMAN UMUM OLIMPIADE VOKASI INDONESIA (OLIVIA)
LOMBA DEBAT BAHASA INGGRIS
“ESTABLISHING CREATIVE INNOVATION, EMPOWERING VOCATIONAL HIGHER
EDUCATION”
SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS DIPONEGORO
2019

A. NAMA DAN TEMA KEGIATAN

LOMBA DEBAT BAHASA INGGRIS OLIVIA 2019 UNIVERSITAS DIPONEGORO.

Tema: **“Academic Training is Superior to Training Within Industry”**

B. KETENTUAN LOMBA

1. Lomba dilaksanakan melalui dua tahap yaitu *Argumentative Essay* dan debat.
2. Panitia akan memilih 8 (delapan) essay terbaik yang akan mengikuti debat yang dilaksanakan di Universitas Diponegoro.
3. Essay dikirim melalui Email dikirim ke email olivia@live.undip.ac.id dengan format judul subjek: DEBAT BAHASA INGGRIS, dan nama file DEBAT_ESSAY_NAMA_KETUA_TIM_NAMA PERGURUAN TINGGI_3 KATA PERTAMA JUDUL ESSAY, contoh: DEBAT_ESSAY_MOHAMMAD_UNDIP_VOCATIONAL SCHOOL FOR INDONESIA. Kemudian konfirmasi ke nomor *WhatsApp* ke nomor **085640085518** a.n. **Girindra Putri Ardana Reswari**.
4. Setiap peserta yang mengirimkan essay wajib membayar biaya kontribusi lomba sebesar Rp. 50.000 melalui Bank Mandiri dengan nomor *Virtual Account* (VA) yang ditentukan oleh panitia.
(Notes: Apabila tidak melakukan registrasi dan membayar biaya pendaftaran pada tanggal yang telah ditentukan maka dianggap gugur. Kami tidak menerima pembayaran pada hari H).
5. Panitia tidak menerima pendaftaran peserta melewati batas waktu yang telah ditentukan.
6. Anggota tim yang sudah terdaftar tidak dapat digantikan dengan alasan apapun.

C. PELAKSANAAN LOMBA

No	Tanggal	Tahapan
1	15 Juli s/d 2 Oktober 2019	Pendaftaran dan Pengumpulan Essay
2	16 Oktober 2019	Pengumuman Lolos Essay/ Finalis
3	6 November 2019	<i>Technical Meeting</i>
4	7 November 2019	<i>Standing banner</i>
5	8 November 2019	Final

D. TAHAP ARGUMENTATIVE ESSAY

1. Setiap kelompok debat diharuskan membuat essay berdasarkan mosi **“Academic Training is Superior to Training within Industry”**.
2. Essay terdiri atas pro dan kontra dengan argumentasi yang disusun terstruktur dan konsisten.
3. Essay ditulis dengan Bahasa Inggris yang baik.
4. Essay diketik dengan kertas ukuran A4 dengan nama penulis essay diletakkan di bawah judul.
5. Essay diketik dengan ketentuan ukuran font 12, jenis huruf *Times New Roman*, spasi 1,5, batas pengetikan kiri 4 cm, kanan 3 cm, atas 3 cm, bawah 3 cm.
6. Penulisan essay maksimal terdiri 1000 kata untuk masing-masing pro dan kontra.

7. Naskah essay dikirim dalam bentuk *soft copy* pdf melalui email resmi OLIVIA 2019 olivia@live.undip.ac.id beserta pernyataan orisinalitas karya. Ukuran file maksimal 5 MB.
8. Peserta setelah mengunggah berkas kompetisi debat dan telah melakukan pembayaran wajib mengirimkan konfirmasi melalui *Whatsapp* kepada *contact person* lomba debat Bahasa Inggris (**Girindra Putri Ardana Reswari --- 085640085518**) dengan format: Olivia 2019_Esai Debat_Nama Lengkap Ketua Tim_Asal PT_Judul Essay, dilampiri bukti pembayaran dan biodata tim yang dilengkapi dengan scan KTM.

E. TAHAP PELAKSANAAN LOMBA DEBAT BAHASA INGGRIS

1. Kompetisi debat ini menggunakan sistem debat *Asian Parliamentary*.
2. Tiap *chamber* terdiri dari dua tim yang saling berlawanan, yakni berperan sebagai *Government* dan *Opposition*.
3. *Government* merupakan pihak yang mendukung dan mempertahankan mosi dan terdiri dari:
 - a. *Prime Minister*: membuka perdebatan, mendefinisikan mosi, dan argumen-argumen selanjutnya.
 - b. *Deputy Prime Minister*: membantah sanggahan yang dinyatakan oleh oposisi, menegaskan kembali klaim-klaim pihak pro melalui argumen selanjutnya.
 - c. *Government Whip*: Menyanggah apa yang disampaikan dari *speaker* sebelumnya serta menyampaikan argumen-argumen sebelumnya (tidak boleh ada *argument* baru) dengan menyertakan contoh-contoh yang mendukung posisi tim.
 - d. *Government Reply Speaker*: Menyampaikan kesimpulan, menyampaikan kembali seluruh *resume* alasan, pernyataan kesetujuan tim dan kelebihan posisi mereka. *Speaker* tidak diperkenankan memberi *rebuttal* lagi. *Reply speaker* hanya dapat dilakukan oleh pembicara 1 (satu) atau 2 (dua) dari masing-masing tim.
4. *Opposition* merupakan pihak membantah dan menegaskan mosi, terdiri dari:
 - a. *Leader*: bertanggungjawab secara langsung terhadap argumen-argumen *government* dengan memberikan konfrontasi langsung dan argumen-argumen lebih lanjut. Ia bisa mempertanyakan mosi jika mosi yang didefinisikan PM bisa dipertanyakan atau tidak bisa diperdebatkan.
 - b. *Deputy*: membantah argumen yang dikeluarkan DPM, menegaskan kembali argumen oposisi dan menguatkan argumen. *Opposition* menyanggah apa yang disampaikan dari *speaker* sebelumnya serta menyampaikan argumen-argumen sebelumnya (tidak boleh ada *argument* baru) dengan menyertakan contoh-contoh yang mendukung posisi tim.
 - c. *Opposition Reply speaker*: Menyampaikan kesimpulan, menyampaikan kembali seluruh *resume* alasan, pernyataan kesetujuan tim dan kelebihan posisi mereka. *Speaker* tidak diperkenankan memberi *rebuttal* lagi. *Reply speaker* hanya dapat dilakukan oleh pembicara 1 (satu) atau 2 (dua) dari masing-masing tim.
5. Waktu
 - 1st *speaker* dari masing-masing tim diberikan waktu maksimal 7 menit 20 detik, dengan perincian sebagai berikut:
 - Pada menit ke enam akan diberikan ketukan sebanyak satu kali.
 - Pada menit ke tujuh akan diberikan ketukan sebanyak dua kali.
 - 20 detik setelah menit ke tujuh akan diberikan ketukan tanpa henti.

2nd *speaker* dari masing-masing regu diberikan waktu maksimal 7 menit 20 detik, dengan perincian sebagai berikut:

- Pada menit ke enam akan diberikan ketukan sebanyak satu kali.
- Pada menit ke tujuh akan diberikan ketukan sebanyak dua kali.
- 20 detik setelah menit ke tujuh akan diberikan ketukan tanpa henti.

3rd *speaker* dari masing-masing regu diberikan waktu maksimal 7 menit 20 detik, dengan perincian sebagai berikut:

- Pada menit ke enam akan diberikan ketukan sebanyak satu kali.
- Pada menit ke tujuh akan diberikan ketukan sebanyak dua kali.
- 20 detik setelah menit ke tujuh akan diberikan ketukan tanpa henti.

Reply speaker dari masing-masing regu diberikan waktu maksimal 4 menit 20 detik, dengan perincian sebagai berikut:

- Pada menit kedua akan diberikan ketukan sebanyak satu kali.
- Pada menit ketiga akan diberikan ketukan sebanyak dua kali.
- 20 detik setelah menit ketiga akan diberikan ketukan tanpa henti.

6. *Point of Information* (POI)

1. Interupsi tidak diperkenankan pada saat *reply speaker* dari masing-masing tim berbicara.
2. Interupsi diperkenankan pada saat *first speaker*, *second speaker*, dan *third speaker* berbicara.
3. Interupsi diperkenankan apabila diterima oleh pembicara yang diinterupsi.
4. Waktu maksimal untuk menyampaikan interupsi adalah 30 (tiga puluh) detik dan tidak diperkenankan menyampaikan POI berulang-ulang yang bertujuan mengganggu konsentrasi lawan (*trashing*).
5. Yang boleh menjawab interupsi hanyalah pembicara yang ditunjuk.
6. POI tidak boleh sebelum 1 menit pertama dan pada menit terakhir (6-7 menit 20 detik) karena pada waktu tersebut adalah *protected minutes* yang bertujuan memberikan kesempatan kepada pembicara untuk membuka dan menyimpulkan argumentasinya.
7. Akan ada tanda ketukan setelah 1 menit pertama sebagai tanda POI sudah dapat diberikan.
8. Pihak lawan harus berdiri saat akan melakukan POI kepada pembicara dan juga saat penyampaian POI.

F. MEKANISME PELAKSANAAN

1. Delapan tim terpilih akan dibagi menjadi empat kelompok untuk bertanding di babak penyisihan (*preliminary round*).
2. Babak penyisihan akan dilaksanakan sebanyak tiga kali pada hari yang sama dengan lawan yang berbeda.
3. Jika peserta berjumlah ganjil maka salah satu tim akan melawan *swing* tim.
4. Empat tim teratas akan maju ke babak selanjutnya, yaitu babak Semifinal.
5. Tim yang menang pada Semifinal akan mengikuti babak Final.
6. Tim yang kalah pada Semifinal akan bertanding kembali untuk memperebutkan juara 3.
7. Penentuan *Best Speaker* berdasarkan jumlah *point* yang diperoleh dari tiap individu tiap babak.
8. Penentuan tim yang akan menjadi semifinalis diurutkan dari performa dari babak penyisihan melalui 3 (tiga) prioritas penilaian yaitu:

1. *Victory Point*

Poin kemenangan ini diberikan jika tim memenangkan satu pertandingan dalam babak penyisihan, tim yang menang akan memperoleh 1 *Victory Point*, sedangkan tim yang kalah mendapatkan 0 *Victory Point*.

2. *Tim Score*

Tim Score merupakan akumulasi dari skor pembicara dari satu pertandingan.

3. *Margin*

Margin ialah selisih dari total skor yang didapatkan dari satu pertandingan debat, untuk tim yang memenangkan perlombaan, margin-nya akan bersifat positif, sedangkan tim yang kalah akan mendapat margin yang negatif dengan angka yang sama.

G. PENILAIAN

Kriteria Penilaian didasarkan pada kriteria sebagai berikut:

1. Isi (*content*)

Isi adalah Logika argumentasi yang disampaikan oleh para pembicara, terlepas dari gaya bicaranya. Isi dinilai dari kekuatan logika, relevansi argument, dan penggunaan data-data yang terkait dengan topik debat. Sanggahan terhadap argumentasi lawan juga bobot yang sama dengan argument, yang harus di buktikan logika serta relevansinya. Komponen ini memiliki bobot 40% dari keseluruhan penilaian.

2. Penyampaian (*style*)

Penyampaian adalah cara pendebat menyampaikan argumentasinya menyangkut bagaimana pembicara mengontrol dan mengelola bahasa tubuh, volume suara, kontak mata dan variasi ekspresi untuk membuat pidatonya menarik dan enak didengarkan. Komponen ini memiliki bobot 40% dari keseluruhan penilaian.

3. Strategi (*strategy*)

Strategi menyangkut bagaimana pembicara memanfaatkan waktu yang diberikan dengan baik dan menggunakan strategi pembelaan dan perlawanan dengan baik. Struktur penyampaian juga termasuk dalam strategi. Komponen ini memiliki bobot 20% dari keseluruhan penilaian.

Substantive Speech

Standard	Overall (/100)	Style (/40)	Content (/40)	Strategy (/20)
Exceptional	80	32	32	16
Excellent	76-79	31	31	15-16
Extremely Good	74-75	31	31	15-16
Very Good	71-73	30	30	15
Good	70	28	28	14
Satisfactory	67-69	27	27	13-14
Competent	65-66	26	26	13
Pass	61-64	25	25	12-13
Improvement Needed	60	24	24	12

Reply Speech

Standard	Overall (/50)	Style (/20)	Content (/20)	Strategy (/10)
Exceptional	40	16	16	8
Very Good to Excellent	36-39	15	15	7.5
Good	35	14	14	7
Pass to Satisfactory	31-34	13	13	6.5
Improvement Needed	30	12	12	

H. PETUNJUK TEKNIS

1. Penjelasan sistem debat, jadwal tanding, dan *list* mosi akan diinformasikan saat *technical meeting* pada 6 November 2019.
2. Tidak semua mosi yang disampaikan pada saat *technical meeting* akan digunakan saat pelaksanaan debat. Pada kegiatan ini terdapat *impromptu motion* (topik yang diberikan 30 (tiga puluh) menit sebelum debat dimulai).
3. Panitia akan menentukan tema mosi (*heading*) yang akan digunakan saat pelaksanaan debat. Tim yang akan bertanding melakukan *motion preference* untuk menentukan topik mosi yang akan diperdebatkan.
4. Setiap tim akan diantar ke chamber masing-masing oleh *Liaison Officer* (LO).
5. Setiap tim diberikan waktu 30 (tiga puluh) menit sebelum pertandingan untuk melakukan *case building*. Pelaksanaan ini dilakukan sendiri tanpa bantuan pelatih, pemantau, ataupun pembimbing.
6. Peserta tidak diperbolehkan melakukan kontak dengan pelatih, pemantau, ataupun pembimbing saat mosi disampaikan, *case building* hingga selesainya pelaksanaan debat.
7. Peserta hanya diperbolehkan membawa hasil *research* dalam bentuk *hardcopy*.

I. PERATURAN KOMPETISI DEBAT

1. Finalis wajib hadir maksimal 30 (tiga puluh) menit sebelum sesi debat dimulai untuk melakukan registrasi ulang. Pengurangan poin diberikan apabila finalis datang terlambat tanpa pemberitahuan sebelumnya.
2. Finalis akan didiskualifikasi apabila tidak hadir hingga waktu *case building*.
3. Selama mengikuti kegiatan setiap finalis wajib berpakaian sopan, rapi, menggunakan sepatu serta jas almamater perguruan tinggi masing-masing.
4. Keanggotaan tim tidak dapat digantikan oleh orang lain.
5. Apabila terdapat tim yang tidak mengikuti salah satu ronde, maka akan mendapatkan VP 0 dan margin -3 pada ronde tersebut. Berlaku akumulatif tim yang lawannya tidak hadir maka akan bertanding melawan tim yang juga lawannya tidak hadir. Jika tidak terdapat tim lain yang lawannya tidak hadir, maka tim tersebut akan melawan swing tim.
6. Jika terdapat tim yang memiliki *victory point* sama, maka peringkat akan memperhatikan margin. Jika margin tim tersebut sama, maka akan ditentukan berdasarkan skor tiap tim.
7. Jika tim yang melaju ke babak Final berhalangan hadir saat hari pelaksanaan kompetisi dan melakukan konfirmasi kepada panitia maksimal H-1, maka tim yang berada pada peringkat kelima yang berhak maju ke Final.
8. Saat *case building* dan debat berlangsung, seluruh media elektronik peserta dikumpulkan kepada *Liaison Officer*.
9. Peserta yang melakukan kecurangan dalam bentuk apapun akan didiskualifikasi.
10. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

11. Apabila ada hal-hal yang ingin ditanyakan dapat menghubungi penanggungjawab cabang Lomba Debat ahasa Inggris ke nomor **085640085518** a.n. **Girindra Putri Ardana Reswari**.

J. HADIAH PEMENANG

Juara I : Medali + sertifikat + uang tunai Rp. 2.000.000
Juara II : Medali + sertifikat + uang tunai Rp. 1.500.000
Juara III : Medali + sertifikat + uang tunai Rp. 1.000.000
Best speaker : Medali + sertifikat + uang tunai Rp. 500.000

PEDOMAN UMUM OLIMPIADE VOKASI INDONESIA (OLIVIA)
LOMBA LIVECOOKING
**“ESTABLISHING CREATIVE INNOVATION, EMPOWERING VOCATIONAL HIGHER
EDUCATION”**
SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS DIPONEGORO
2019

A. NAMA CABANGLOMBA

LOMBALIVECOOKINGOLIVIA 2019 UNIVERSITASDIPONEGORO.

Tema: **“Indonesian StreetFood”**

B. TUJUAN KEGIATAN

Penyelenggaraan lomba *Live Cooking* dalam OLIVIA ke-4 yang diselenggarakan di Universitas Diponegoro ini bertujuan:

1. Menumbuhkembangkan minat wirausaha dan kreativitas di kalangan mahasiswa Sekolah Vokasi.
2. Mendorong mahasiswa untuk lebih mengenal dan menghargai makanan serta bahan pangan lokal tradisional di era milenial.

3.

C. PERSYARATAN PESERTA KEGIATAN

1. Setiap tim terdiri dari 3 (tiga) orang mahasiswa vokasi aktif yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku.
2. Setiap peserta yang tergabung dalam 1 (satu) tim berasal dari 1 (satu) lembaga pendidikan tinggi yang sama, boleh dari program studi yang berbeda.
3. Setiap orang yang sudah bergabung dalam 1 (satu) tim tidak diperkenankan terdaftar dalam 2 (dua) tim atau lebih tim yang berbeda.

D. JADWAL KEGIATAN DAN MEKANISME PENDAFTARAN

1. Jadwal Kegiatan

No	Tanggal	Tahapan
1	15 Juli s/d 2 Oktober 2019	Pendaftaran dan pengumpulan resep disertai foto masakan
2	16 Oktober 2019	Pengumuman finalis
3	6 November 2019	<i>Technical meeting</i>
4	7 November 2019	<i>Standing banner</i> dan Final
5	8 November 2019	Pengumuman final

2. Mekanisme Pendaftaran

1. Setiap tim melakukan pendaftaran dan membayar biaya pendaftaran sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.
2. Setiaptimmembayarbiayapendaftaranawal Rp. 50.000 dan pendaftaran semifinalis sebesar Rp. 200.000 melalui Bank Mandiri dengan nomor *Virtual Account (VA)* yang telah ditentukan panitia.
3. Panitia tidak menerima pendaftaran melewati batas waktu yang telah ditentukan.
4. Peserta yang tergabung dalam tim wajib mengirimkan *file* dalam satu folder yang berisi *scan* KTM, bukti pendaftaran, bukti pembayaran, rekapitulasi belanja bahan masakan, daftar bahan baku yang akan dimasak, resep tertulis, foto masakan, serta deskripsi tertulis mengenai orisinalitas atau inovasi yang dilakukan terhadap makanan yang dimasak.

5. Resep masakan yang dikirim melalui email akan dipraktikkan ketika babak *standing banner*, dengan bahan masakan disediakan oleh masing-masing tim.
6. Pada babak final, tim akan mempraktikkan bahan utama yang telah disediakan panitia.
7. File dikirim ke olivia@live.undip.ac.id dengan subjek: OLIVIA LIVE COOKING, dan nama file: OLIVIA_LIVE COOKING_NAMA RESEP_NAMA PESERTA_PERGURUAN TINGGI. Contoh: OLIVIA_LIVE COOKING_GADO-GADO SURABAYA_YAYUK_UNDIP.
8. Setiap tim yang sudah melakukan pendaftaran dan membayar biaya pendaftaran serta mengirimkan file resep, wajib melakukan konfirmasi kepada panitia melalui **WhatsApp** ke nomor **081327716131** dengan format OLIVIA_LIVE COOKING_NAMA RESEP_NAMA PESERTA_PERGURUAN TINGGI.
9. Anggota tim yang sudah terdaftar tidak dapat digantikan dengan alasan apapun.
10. Terdapat 5 (lima) tim yang lolos ke semifinal dan 3 (tiga) tim yang lolos ke babak final.
11. Panitia hanya akan menyediakan:
 - a. Kompor gas 2 tungku.
 - b. Tabung gas 3 kg.
 - c. Wajan berukuran sedang.
 - d. Panci berukuran sedang.
 - e. Bahan utama saat final.
12. Setiap tim diizinkan untuk membawa peralatan masak lainnya.

F. SUSUNANKEGIATAN

Lomba ini terdiri dari 3 (tiga) babak, yaitu babak penyisihan, semifinal dan babak final.

1. Babak Penyisihan

- a. Resep yang dikirimkan oleh masing-masing tim adalah resep *Indonesian Street Food* dan memiliki nilai komersil dan berkualitas.
- b. Makanan boleh merupakan hasil modifikasi dari resep yang sudah ada, namun orisinalitas akan memberikan nilai tambah pada poin penilaian.
- c. Resep mencakup rincian bahan, cara memasak, dan foto masakan.
- d. Di babak ini akan dipilih 5 (lima) tim yang nantinya akan mengikuti babak semifinal *Live Cooking* Olivia 2019, pada 7 November 2019 di Universitas Diponegoro, Semarang.

2. Babak Semifinal

- a. 5 (lima) tim yang lolos ke babak semifinal akan menunjukkan kemampuannya dalam hal memasak makanan yang sesuai dengan tema lomba *live cooking* olivia, berdasarkan resep yang dikirim sebelumnya.
- b. Durasi memasak berlangsung dalam waktu 90 menit.
- c. Masing-masing tim menyajikan 3 (tiga) porsi kecil makanan untuk dinilai oleh 3 (tiga) juri.
- d. Peserta diberi waktu 1 (satu) sampai 2 (dua) menit untuk mempresentasikan hasil masakannya, mulai dari nama sampai pada keunggulan makanannya.
- e. Juri memberikan penilaian dan komentar terhadap makanan yang dimasak oleh masing-masing tim.

3. Babak Final

- a. 3 (tiga) tim yang lolos ke babak final akan memasak dengan bahan dasar yang telah disediakan oleh panitia.

- b. Durasi memasak berlangsung dalam waktu 90 menit.
- c. Masing-masing tim menyajikan 3 (tiga) porsi kecil makanan untuk dinilai oleh 3 (tiga) juri.
- d. Peserta diberi waktu 1 (satu) sampai 2 (dua) menit untuk mempresentasikan hasil masakannya, mulai dari nama sampai pada keunggulan makanannya.
- e. Juri memberikan penilaian dan komentar terhadap makanan yang dimasak oleh masing-masing tim.
- f. Juri mengumumkan 3 (tiga) tim yang menjadi akan menempati posisi juara 1 sampai 3.
- g. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

G.KOMPONENPENILAIAN

Berikut ini komponen penilaian pada saat babak semifinal dan babakfinal:

- | | |
|--|--------|
| 1. Kebersihan <i>station</i> | : 25 % |
| 2. Penyajian tampilan makanan | : 20 % |
| 3. Rasa | : 35% |
| 4. Manajemen kerja dan pembagian tugas tim | : 20% |

H.HADIAH PEMENANG

- | | |
|-----------|--|
| Juara I | : Medali + sertifikat + uang tunai Rp. 1.500.000 |
| Juarall | : Medali + sertifikat + uang tunai Rp. 1.000.000 |
| Juara III | : Medali + sertifikat + uang tunai Rp. 750.000 |

**PEDOMAN UMUM OLIMPIADE VOKASI INDONESIA (OLIVIA)
LOMBA INOVASI KONSTRUKSI
“ESTABLISHING CREATIVE INNOVATION, EMPOWERING VOCATIONAL
HIGHER EDUCATION”
SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS DIPONEGORO
2019**

A. NAMA DAN TEMA KEGIATAN

LOMBA INOVASI KONSTRUKSIOLIVIA 2019 UNIVERSITAS
DIPONEGORO.

Tema: “Inovasi Konstruksi dalam Menghadapi Era Revolusi Industri
4.0”

B. KATEGORI LOMBA

1. Inovasi material di bidang konstruksi (**Inovasi A**)
2. Inovasi non material di bidang konstruksi (**Inovasi B**)

C. KETENTUAN PESERTA

1. Peserta perlombaan adalah mahasiswa/i dari Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta seluruh Indonesia tingkatan D3, D4, semua jurusan.
2. Setiap tim beranggotakan maksimal 3 (tiga) mahasiswa/i dari Perguruan Tinggi yang sama.
3. Setiap tim terdiri atas ketua dan 2 (dua) anggota.
4. Setiap Perguruan Tinggi dapat mengirimkan lebih dari 1 (satu) tim.

D. KETENTUAN PERLOMBAAN

A) Umum

1. Gagasan/ide harus original dan belum pernah dipublikasikan dan atau diikutsertakan dalam lomba sebelumnya.
2. Gagasan/ide harus bersifat original, kreatif, inovatif dan implementatif pada dunia konstruksi baik di bidang material maupun non-material.
3. Enam karya tulis terbaik pada masing-masing kategori akan dipublikasikan pada Jurnal Proyek Teknik Sipil (Potensi) Sekolah Vokasi Undip.

B) Kriteria Penulisan

B.1 Abstrak:

1. Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
2. Abstrak memuat judul, nama penulis, Universitas/ Perguruan Tinggi asal, alamat, email serta isi dan kata kunci.
3. Isi abstrak memuat latar belakang, metode dan hasil.
4. Abstrak terdiri dari 200 kata dengan 5 kata kunci.
5. Abstrak ditulis menggunakan huruf *Times New Roman* 10 pt, spasi 1.

B.2 Karya Tulis:

1. Gagasan/ide harus bersifat original, kreatif, inovatif dan implementatif pada dunia konstruksi baik di bidang material maupun non-material.
2. Karya tulis maksimal ditulis dalam 10 (sepuluh) halaman.
3. Karya tulis ilmiah ditulis dalam bahasa Indonesia sesuai EYD.
4. Karya tulis dilengkapi dengan referensi (maksimal 5 tahun terakhir).
5. Karya tulis menggunakan huruf *Times New Roman* 12 pt, spasi 1,5.

6. Template karya tulis terlampir atau dapat diunduh di laman <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/potensi>

E. TAHAPAN LOMBA

No	Tanggal	Tahapan
1	15 Juli s/d 30 Agustus 2019	Pendaftaran dan pengumpulan abstrak
2	6 September 2019	Pengumuman lolos abstrak
3	6 Oktober 2019	Batas akhir pengumpulan karya ilmiah/ <i>fullpaper</i> bagi peserta yang abstrak telah diterima
4	16 Oktober 2019	Pengumuman semifinalis
5	6 November 2019	<i>Technical meeting</i> dan pengumpulan <i>standing banner</i> bagi finalis
6	7 November 2019	Semifinal
7	8 November 2019	Final

F. PELAKSANAAN LOMBA

1. Tahap Penyisihan

- Peserta melakukan pendaftaran dengan mengumpulkan abstrak yang dibuat dengan format yang telah ditentukan.
- File abstrak disimpan dalam bentuk PDF dengan nama dokumen: INOVASI KONSTRUKSI_ABSTRAK_INOVASI A/B (DISESUAIKAN DENGAN KATEGORI LOMBA YANG DIPILIH)_NAMA UNIVERSITAS/ PERGURUAN TINGGI_NAMA KETUA TIM.
Contoh: INOVASI KONSTRUKSI_ABSTRAK_INOVASI A_UNDIP_RIZKY BAGAS
- Setiap peserta yang mengirimkan abstrak harus melakukan pembayaran Rp. 50.000 ke rekening Bank Mandiri dengan nomor *Virtual Account* (VA) yang telah ditentukan oleh panitia.
- Bukti transfer dikirim beserta abstrak dan dikirim ke alamat email: olivia@live.undip.ac.id dengan subjek: INOVASI KONSTRUKSI dan nama file: INOVASI KONSTRUKSI_ABSTRAK_INOVASI A ATAU ABSTRAK_INOVASI B, sesuai dengan kategori yang dipilih.
- Peserta lolos abstrak akan diumumkan melalui web: www.olivia.vokasi.undip.ac.id pada tanggal 6 September 2019.

2. Tahap Semifinal

- Peserta yang lolos masuk tahap semifinal harus membuat karya ilmiah dengan format dan template yang telah ditentukan.
- Setiap peserta yang mengirimkan *fullpaper* harus melakukan pembayaran Rp. 100.000 ke rekening Bank Mandiri dengan nomor *Virtual Account* (VA) yang telah ditentukan oleh panitia.
- File *fullpaper* dalam bentuk MS.Word dan PDF dengan nama dokumen: INOVASI KONSTRUKSI_FULLPAPER_INOVASI A/B (DISESUAIKAN DENGAN KATEGORI LOMBA YANG DIPILIH)_NAMA UNIVERSITAS/ PERGURUAN TINGGI_NAMA KETUA TIM.
Contoh: INOVASI KONSTRUKSI_FULLPAPER_INOVASI A_UNDIP_RIZKY BAGAS
- Bukti transfer dikirim beserta *fullpaper* ke alamat email: olivia@live.undip.ac.id dengan subjek: INOVASI KONSTRUKSI, dan

nama file: INOVASI KONSTRUKSI_FULLPAPER_INOVASI A ATAU INOVASI B, sesuai dengan kategori yang dipilih.

- e. Peserta yang masuk pada tahap semifinal harus mengikuti *Technical Meeting* pada tanggal 6 November 2019 di Sekolah Vokasi Undip.
- f. Semifinalis membawa *standing banner/* poster yang berisi ringkasan dari karya tulis dan atau boleh disertai *prototype/* produk hasil inovasi bidang konstruksi.
- g. *Standing banner/* poster akan dipamerkan dalam Expo dengan didampingi semifinalis.
- h. Waktu pelaksanaan pameran menyesuaikan jadwal Expo.

3. Tahap Final

- a. Finalis melakukan presentasi menggunakan *Power Point* yang telah disiapkan dengan durasi maksimal 15 menit tiap tim.
- b. Finalis diperbolehkan membawa dan mempresentasikan *prototype/* produk hasil inovasi bidang konstruksi.
- c. Juara lomba pada masing-masing kategori terdiri dari juara 1, 2 dan 3.
- d. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

G. KRITERIA PENILAIAN

NO	KRITERIA	PROSENTASE
TAHAP PENYISIHAN		
1.	Format Naskah	
	- Tata tulis: ukuran kertas, tipografi, kerapihan ketik, dan tata letak - Penggunaan bahasa yang baik dan benar - Kesesuaian dengan format tulisan yang telah ditentukan	20%
2.	Kreativitas Gagasan	
	- Keaslian/ orisinalitas gagasan - Kreatif, inovatif, unik dan bermanfaat bagi masyarakat	40%
3.	Penulisan Abstrak	
	- Struktur penulisan mencakup latar belakang, metode, hasil - Kejelasan pengungkapan ide	40%
		100%
TAHAP SEMIFINAL		
Kriteria Penilaian 1 (Naskah)		
1.	Format Karya Tulis	
	- Tata tulis: ukuran kertas, tipografi, kerapihan ketik, dan tata letak - Penggunaan bahasa yang baik dan benar - Kesesuaian dengan template yang telah ditentukan	10%
2.	Kreativitas Gagasan	
	- Keaslian/ orisinalitas gagasan - Kreatif, inovatif, unik dan bermanfaat bagi masyarakat	30%
3.	Penulisan Karya Tulis	
	- Struktur penulisan mencakup latar belakang, tinjauan pustaka, metode, hasil - Kemutakhiran referensi (maksimal 5 tahun terakhir) - Kejelasan pengungkapan ide	30%

NO	KRITERIA	PROSENTASE
Kriteria Penilaian 2 (<i>Standing banner/ Poster</i>)		
1.	Desain: komposisi warna, layout, dan tampilan	5%
2.	Isi: Kejelasan pengungkapan ide	10%
3.	Interaksi finalis dengan pengunjung expo	5%
		100%

TAHAP FINAL

Kriteria Penilaian (Presentasi)		
1.	Pemaparan: - Sistematika penyajian dan isi presentasi - Penggunaan bahasa yang baik dan benar - Cara dan sikap presentasi - Ketepatan waktu presentasi	20%
2.	Gagasan: - Original, kreatif, inovatif dan bermanfaat bagi masyarakat - Kelayakan implementasi	50%
3.	Diskusi - Tingkat pemahaman gagasan - Menanggapi pertanyaan dengan kritis, terbuka, logis dan tepat - Cara dan sikap menjawab	30%
		100%

Catatan: Peserta yang membawa *prototype* produk pada saat pelaksanaan semifinal dan final akan mendapatkan nilai tambah dari dewan juri, dengan besar prosentase diserahkan pada masing-masing dewan juri.

H. Hadiah

Kategori Inovasi Material Bidang Konstruksi

No	Juara	Hadiah
1	Juara I	Uang pembinaan Rp. 2.500.000 + medali + sertifikat
2	Juara II	Uang pembinaan Rp. 2.000.000 + medali+ sertifikat
3	Juara III	Uang pembinaan Rp. 1.500.000 + medali+ sertifikat

Kategori Inovasi Non-Material Bidang Konstruksi

No	Juara	Hadiah
1	Juara I	Uang Pembinaan Rp. 2.500.000 + medali+ sertifikat
2	Juara II	Uang Pembinaan Rp. 2.000.000 + medali+ sertifikat
3	Juara III	Uang Pembinaan Rp. 1.500.000 + medali+ sertifikat

Apabila ada hal-hal yang ingin ditanyakan dapat menghubungi penanggungjawab Lomba Inovasi Konstruksi ke nomor **085727722526** a.n. **Riza Susanti**.

**PEDOMAN UMUM OLIMPIADE VOKASI INDONESIA (OLIVIA)
LOMBA INOVASI ENERGI BARU DAN TERBARUKAN
“ESTABLISHING CREATIVE INNOVATION, EMPOWERING VOCATIONAL
HIGHER EDUCATION”
SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS DIPONEGORO
2019**

A. NAMA DAN TEMA KEGIATAN

LOMBA ENERGI BARU DAN TERBARUKAN OLIVIA 2019
UNIVERSITAS DIPONEGORO.

Tema: **“Energi Baru dan Terbarukan dalam Menghadapi Era Revolusi
Industri 4.0”**

B. TUJUAN

1. Memotivasi mahasiswa untuk berpikir kritis, kreatif, inovatif dan mandiri dalam mencari solusi dari suatu permasalahan di bidang energi baru dan terbarukan.
2. Mendorong mahasiswa untuk memiliki inisiatif dan peduli terhadap permasalahan di lingkungan sekitarnya.
3. Memupuk semangat berkompetisi di kalangan mahasiswa agar memiliki jiwa kompetitif dan sportif serta membudayakan iklim kompetitif di lingkungan Perguruan Tinggi.

C. KATEGORI LOMBA

1. Inovasi Energi Baru dan Terbarukan
2. Lomba Rancang Bangun Teknologi Energi Baru dan Terbarukan

D. KOMPETISI

Kompetisi lomba dilaksanakan melalui 3 (tiga) tahapan, yakni tahapan pendaftaran, desk evaluasi, final dan pengumuman pemenang.

E. TAHAPAN LOMBA

No	Tanggal	Tahapan
1	15 Juli s/d 6 Oktober 2019	Pendaftaran dan pengumpulan <i>fullpaper</i>
2	16 Oktober 2019	Pengumuman Semifinalis
3	6 November 2019	<i>Technical Meeting</i> dan Pengumpulan <i>Standing banner</i> bagi finalis
4	7 November 2019	Semifinal
5	8 November 2019	Final

F. KETENTUAN UMUM

1. Peserta perlombaan adalah mahasiswa/i dari Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta seluruh Indonesia tingkatan D3, D4, semua jurusan (dibuktikan dengan KTM yang masih berlaku).
2. Setiap tim beranggotakan maksimal 3 (tiga) mahasiswa/i dari Perguruan Tinggi yang sama.
3. Setiap tim terdiri atas ketua dan 2 (dua) anggota.
4. Setiap Perguruan Tinggi dapat mengirimkan lebih dari 1 (satu) tim.
5. Tidak diperkenankan peserta terdaftar dalam 2 (dua) tim atau lebih yang berbeda.

6. Gagasan/ desain harus original dan belum pernah dipublikasikan dan atau diikutsertakan dalam lomba sebelumnya.
7. Gagasan/ desain harus bersifat original, kreatif, inovatif dan implementatif pada dunia energi baru dan terbarukan.

G. KETENTUAN PERLOMBAAN

1) Inovasi Energi Baru dan Terbarukan

Lomba inovasi Energi baru dan terbarukan merupakan wadah bagi para mahasiswa untuk menuangkan gagasan/ ide secara tertulis dengan tema “Energi baru dan terbarukan”.

Sub Tema yang dapat dipilih dari kegiatan ini adalah:

a. Teknologi substitusi bahan bakar

Pada subtema ini membahas tentang substitusi bahan bakar fosil yang tidak bisa diperbaharui menjadi bahan bakar baru dan atau terbarukan. Teknologi pendukung untuk substitusi juga termasuk ke dalamnya.

Misal: bioethanol, biodiesel, biogas beserta teknologi pendukungnya, dll.

b. Kemandirian teknologi pembangkit dan konversi energi

Pada subtema ini membahas tentang gagasan pembangkit dan konversi energi baru dan terbarukan. Misal: turbin angin, turbin air beserta teknologi pendukungnya, dll.

c. Teknologi konservasi energi

Pada subtema ini membahas tentang gagasan dalam rangka konservasi dan manajemen energi baru dan terbarukan.

Misal: bangunan hemat dan mandiri energi, teknologi hemat energi, dll.

d. Teknologi ketahanan, diversifikasi energi dan penguatan komunitas sosial

Misal: model komunitas desa mandiri energi, model elektrifikasi pedesaan dll.

Tahap Desk Evaluasi

- Peserta melakukan pendaftaran dengan mengumpulkangagasan tertulis dengan format yang telah ditentukan.
- File gagasan tertulis dalam bentuk *Microsoft Word* dan PDF dengan nama dokumen: ENERGI_NAMA UNIVERSITAS/ PERGURUAN TINGGI_NAMA KETUA TIM.
Contoh: ENERGI_UNDIP_RIZKY BAGAS
- Peserta selain mengunggah proposal juga wajib melampirkan scan pernyataan orisinalitas karya yang ditandatangani diatas materai 6000 oleh ketua kelompok sebagai penanggungjawab utama.
- Setiap peserta yang mengirimkan gagasan tertulis harus melakukan pembayaran sebesar: Rp. 150.000 ke Bank Mandiri dengan nomor *Virtual Account (VA)* yang telah ditentukan oleh panitia.
- Scan KTM semua anggota, Scan Surat pernyataan originalitas, Scan Bukti transfer, dan gagasan tertulis dan dikirim ke alamat email: olivia@live.undip.ac.id dengan subjek: ENERGI.
- Dalam tahap desk evaluasi akan dipilih 6 (enam) Proposal terbaik dan akan diundang mengikuti tahapan final.

Berikut ketentuan dalam penulisan Proposal dalam tahapan Desk Evaluasi :

- Proposal ditulis dalam bahasa Indonesia sesuai EYD
- Proposal memuat judul, Identitas Pengusul, Abstrak dan Isi.
- Judul proposal ditulis menggunakan huruf *Times New Roman* 14 pt maksimal 20 kata.
- Identitas Pengusul berisi nama penulis, Universitas/ Perguruan Tinggi asal, alamat, email ditulis huruf *Times New Roman* 12 pt.
- Abstrak ditulis huruf *Times New Roman* 10 pt, spasi 1, maksimal 200 kata dan 5 (lima) kata kunci.
- Proposal maksimal ditulis dalam 15 (lima belas) halaman termasuk abstrak ukuran kertas A4
- Proposal dilengkapi dengan referensi (maksimal 5 tahun terakhir).
- Isi proposal menggunakan huruf *Times New Roman* 12 pt, spasi 1,5.
- Proposal berisi ide kreatif yang menawarkan solusi suatu permasalahan, kebutuhan atau tantangan sesuai dengan tema tersebut.
- Penulisan proposal dilakukan secara sistematis, runut dan memuat unsur-unsur latar belakang, identifikasi masalah, tinjauan pustaka, analisis sintesis, dan kesimpulan.

a. Tahap Final

- Finalis melakukan presentasi menggunakan *Power Point* yang telah disiapkan dengan durasi maksimal 20 (dua puluh) menit tiap tim.
- Finalis diperbolehkan membawa dan mempresentasikan *prototype*/ produk pendukung gagasan.
- Finalis wajib membawa *standing banner*/ poster yang berisi ringkasan dari proposal.
- Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

2) Lomba Rancang Bangun Teknologi Energi Baru dan Terbarukan

Lomba Rancang Bangun Teknologi Energi Baru dan Terbarukan merupakan wadah bagi para mahasiswa untuk menuangkan gagasan/ ide berupa rancangan/ desain sebuah komponen atau sub-sistem, atau teknologi pendukung dalam kaitannya dengan tema “Energi Baru dan Terbarukan”.

Sub Tema yang dapat dipilih dari kegiatan ini adalah

a. Teknologi substitusi bahan bakar

Pada subtema ini membahas tentang teknologi substitusi bahan bakar fosil yang tidak bisa diperbaharui menjadi bahan bakar baru dan atau terbarukan.

Misal: misal desain teknologi produksi bioethanol, biodiesel, biogas, beserta teknologi pendukungnya, dll.

b. Kemandirian teknologi pembangkit dan konversi energi

Pada subtema ini membahas tentang teknologi pembangkit dan konversi energi baru dan terbarukan. Misal: desain teknologi turbin angin, turbin air beserta teknologi pendukungnya, dll.

c. Teknologi konservasi energi

Pada subtema ini membahas tentang gagasan dalam rangka konservasi dan manajemen energi baru dan terbarukan.

Misal: desain bangunan hemat dan mandiri energi, teknologi hemat energi, beserta teknologi pendukungnya, dll.

Tahapan Desk Evaluasi

Untuk berpartisipasi, peserta diwajibkan mengirimkan soft copy “Proposal Perancangan yang setidaknya berisi:

- Proposal ditulis dalam bahasa Indonesia sesuai EYD.
- Proposal memuat judul, Identitas Pengusul, Abstrak dan Isi.
- Judul proposal ditulis menggunakan huruf *Times New Roman* 14 pt maksimal 20 (dua puluh) kata.
- Identitas Pengusul berisi nama penulis, Universitas/ Perguruan Tinggi asal, alamat, email ditulis huruf *Times New Roman* 12 pt.
- Abstrak ditulis huruf *Times New Roman* 10 pt, spasi 1, maksimal 200 kata dan 5 (lima) kata kunci.
- Proposal maksimal ditulis dalam 20 (dua puluh) halaman termasuk abstrak ukuran kertas A4 halaman tidak termasuk gambar teknik.
- Proposal dilengkapi dengan referensi (maksimal 5 tahun terakhir).
- Isi proposal menggunakan huruf *Times New Roman* 12 pt, spasi 1,5.
- Tulisan berisi proposal kreatif yang menawarkan solusi suatu permasalahan, kebutuhan, penjelasan fungsi dan mekanisme kerja peralatan yang dirancang, konsep rancangan berupa persyaratan rancangan, spesifikasi dan rancangan detail (disertai analisis teknis ataupun perhitungan yang diperlukan).
- 3D model dan gambar teknik yang terdiri dari gambar 2D, susunan, proyeksi dan potongan.
- Lomba tahunan rancang bangun ini **tanpa** disertai pembuatan prototipe.
- File proposal dan desain disimpan dalam bentuk PDF dengan nama dokumen: RANCANG_BANGUN_NAMA_UNIVERSITAS/ PERGURUAN TINGGI_NAMA_KETUA_TIM.
Contoh: RANCANG_BANGUN_UNDIP_ALEXANDRIA
- Setiap peserta yang mengirimkan desain harus melakukan pembayaran sebesar: Rp. 150.000 ke Bank Mandiri dengan nomor *Virtual Account* (VA) yang ditentukan.
(Notes: Apabila tidak melakukan registrasi dan membayar biaya pendaftaran pada tanggal yang telah ditentukan maka dianggap gugur. Kami tidak menerima pembayaran pada hari H.)
- Scan KTM semua anggota, Scan Surat pernyataan originalitas, Scan Bukti transfer, dan gagasan tertulis dikirim ke alamat email: olivia@live.undip.ac.id dengan subjek: RANCANG_BANGUN.
- Dalam tahap desk evaluasi akan dipilih 6 (enam) desain terbaik dan akan diundang mengikuti tahapan final.

H. TAHAPAN FINAL

- Finalis melakukan presentasi menggunakan *Power Point* yang telah disiapkan dengan durasi maksimal 20 (dua puluh) menit tiap tim.
- Finalis membawa *standing banner/ poster* yang berisi ringkasan dari desain.
- Keputusan Juri tidak dapat diganggu gugat.

I. KRITERIA PENILAIAN

NO	KRITERIA	PROSENTASE
TAHAP DESK EVALUASI		
Kriteria Penilaian 1 (Naskah)		
1. Format Proposal		
• Tata tulis: ukuran kertas, tipografi, kerapihan ketik, dan tata letak		20%
• Penggunaan bahasa yang baik dan benar		
• Kesesuaian dengan template yang telah ditentukan		
2. Kreativitas Proposal		
• Keaslian/ orisinalitas gagasan		50%
• Kreatif, inovatif, unik dan bermanfaat bagi masyarakat		
3. Penulisan Proposal		
• Struktur penulisan mencakup latar belakang, tinjauan pustaka, metode, hasil		30%
• Kemutakhiran referensi (maksimal 5 tahun terakhir)		
• Kejelasan pengungkapan ide		
Total		100%
Kriteria Penilaian (Presentasi)		
1. Pemaparan:		
• Sistematika penyajian dan isi presentasi		
• Penggunaan bahasa yang baik dan benar		20%
• Cara dan sikap presentasi		
• Ketepatan waktu presentasi		
2. Gagasan:		
• Original, kreatif, inovatif dan bermanfaat bagi masyarakat		50%
• Kelayakan implementasi		
3. Diskusi		
• Tingkat pemahaman gagasan		
• Menanggapi pertanyaan dengan kritis, terbuka, logis dan tepat		30%
• Cara dan sikap menjawab		
		100%

Catatan: Peserta yang membawa banner, poster, *prototype* atau produk pada saat pelaksanaan final akan mendapatkan nilai tambah dari dewan juri, dengan besar prosentase diserahkan pada masing-masing dewan juri.

J. NILAI TOTAL

Penilaian akhir untuk menentukan pemenang dilakukan dengan memasukkan kedua tahap penilaian, dengan pembobotan sbb: Desk Evaluation (60%) Presentasi (40%).

K. HADIAH

Inovasi Energi Baru dan Terbarukan

No	Juara	Hadiah
1	Juara I	Uang pembinaan Rp. 2.000.000 + sertifikat + medali
2	Juara II	Uang pembinaan Rp. 1.500.000 + sertifikat + medali
3	Juara III	Uang pembinaan Rp. 1.000.000 + sertifikat + medali

Lomba Rancang Bangun Teknologi Energi Baru dan Terbarukan

No	Juara	Hadiah
1	Juara I	Uang pembinaan Rp. 2.000.000 + sertifikat + medali
2	Juara II	Uang pembinaan Rp. 1.500.000 + sertifikat + medali
3	Juara III	Uang pembinaan Rp. 1.000.000 + sertifikat + medali

Apabila ada hal-hal yang ingin ditanyakan dapat menghubungi penanggung jawab cabang Lomba Energi Baru dan Terbarukan ke *WhatsApp* ke nomor **085865583760** a.n. **Alaya Fadllu Hadi Mukhammad**.



PEDOMAN UMUM
EXPO PRODUK VOKASI SE-INDONESIA
“ESTABLISHING CREATIVE INNOVATION, EMPOWERING VOCATIONAL HIGHER
EDUCATION”
SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS DIPONEGORO
2019

A. Latar Belakang

Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 merupakan bagian dari rangkaian kegiatan Olimpiade Vokasi Indonesia (Olivia) ke-4 dan Kongres Forum Pendidikan Tinggi Vokasi Indonesia (FPTVI) ke-4 dengan Universitas Diponegoro sebagai tuan rumah. Expo ini diikuti oleh berbagai Program Studi yang ada di Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro, dan Perguruan Tinggi anggota FPTVI.

Tema dari Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019, Olimpiade Vokasi Indonesia (OLIVIA) dan Kongres FPTVI kali ini adalah *“Establishing Creative Innovation, Empowering Vocational Higher Education”*. Tema ini diusung oleh Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro sebagai tuan rumah penyelenggara di tahun keempat ini. Tema besar ini didasari bahwa pengembangan pendidikan vokasi tidak terlepas dalam penyerapan lulusan yang siap pakai di dunia industri, termasuk di dalamnya industri keratif, yang seringkali disebut ekonomi kreatif atau industri budaya. Di dalamnya tidak terlepas dari inovasi, kreatifitas, dan daya cipta, dimana hal ini sangat dekat dengan ilmu terapan yang dipelajari dalam pendidikan vokasi.

Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 direncanakan akan diadakan pada tanggal 7-8 November 2019, di Pelataran Gedung Prof. Sudarto Universitas Diponegoro. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi ajang kreativitas dan inovasi dari setiap anggota FPTVI untuk menampilkan produk unggulan di perguruan tingginya masing-masing. Selain itu kegiatan ini juga menjadi sarana silaturahmi yang mendatangkan sinergi dari setiap anggota FPTVI di seluruh Indonesia.

B. Tujuan

Tujuan dari pelaksanaan Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 adalah sebagai berikut:

1. Sebagai ajang pengembangan bakat dan kemampuan mahasiswa vokasi seluruh Indonesia.
2. Sebagai panggung untuk mahasiswa menampilkan ide-ide kreatif dan inovatif secara ilmiah dalam bidang studi yang ditekuni.
3. Sebagai wadah silaturahmi bagi mahasiswa vokasi seluruh Indonesia khususnya anggota FPTVI untuk saling *sharing* terkait keilmuan vokasi pada bidang studi yang ditekuni.

C. Tempat dan Waktu

Tempat dan waktu pelaksanaan Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 adalah sebagai berikut:

1. Tempat Pelaksanaan
pelaksanaan Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 ini akan diselenggarakan di Pelataran Gedung Prof. Sudarto Universitas Diponegoro Semarang
2. Waktu Pelaksanaan
Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 akan dilaksanakan pada 7 – 8 November 2019.

D. Peserta

Syarat dan Ketentuan Peserta Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 adalah sebagai berikut:

1. Ketentuan Umum Calon Peserta Expo

- a. Calon Peserta Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 adalah Mahasiswa dari setiap prodi Sekolah Vokasi di Universitas Diponegoro, Mahasiswa Vokasi dari Perguruan Tinggi anggota Forum Pendidikan Tinggi Vokasi Indonesia (FPTVI) dan Mahasiswa dari Perguruan Tinggi Vokasi Seluruh Indonesia.
- b. Peserta melakukan pendaftaran keikutsertaan Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 dengan mengisi form pendaftaran dan dikirim melalui email resmi OLIVIA 2019, yaitu: olivia@vokasi.undip.ac.id. Form dapat diunduh melalui website resmi OLIVIA 2019, yaitu olivia.vokasi.undip.ac.id.
- c. Waktu pendaftaran mulai tanggal 15 Juli s/d 2 Oktober 2019 dan pengumuman hasil seleksi tanggal 16 Oktober 2019.
- d. Peserta yang dinyatakan lolos seleksi harus melakukan registrasi ulang untuk dapat mengikuti expo, dengan mengisi form secara online melalui olivia.vokasi.undip.ac.id [isi laman : untuk informasi nama dan alamat perguruan tinggi, nama mahasiswa, pas foto berwarna, pendamping, dan informasi lain]
- e. Setiap peserta memperoleh 1 *stand/booth* untuk menampilkan produk vokasinya.

2. Tata Tertib Peserta Expo

- a. Peserta Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 wajib mematuhi prosedur, tata tertib dan semua peraturan yang sudah ditetapkan oleh Panitia.
- b. Setiap peserta Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 wajib melakukan registrasi saat kedatangan.
- c. Peserta Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 mendapat waktu penggunaan *stand/booth* dengan jadwal sebagai berikut:
 - 1) *Loading* barang untuk *display* produk hari Selasa tanggal 5 November 2019, mulai pukul 12.00 WIB
 - 2) Peserta Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 wajib mengisi Berita Acara Penitipan Barang pada Panitia.
 - 3) Peserta Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 tidak diperkenankan membongkar *stand/booth* sebelum waktunya.

- d. Penjaga masing-masing *stand/booth* peserta Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 sebanyak 2 orang (boleh bergantian).
- e. Pemasangan spanduk, Poster, dan lainnya di area Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 dikoordinasikan dahulu dengan Panitia.
- f. Tata Tertib dalam penggunaan *stand/booth* partisi sebagai berikut :
 - 1) Peserta Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 tidak diperkenankan untuk mengubah warna dari dinding partisi.
 - 2) *Stand* partisi berikut rangka aluminiumnya tidak diperkenankan untuk dilubangi atau dipaku, dan tidak menggunakan *double tape* berbahan karet atau sejenisnya.
 - 3) Peserta Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 dilarang menginstalasi atau mengubah daya listrik yang telah disediakan oleh panitia, kecuali instalasi di dalam *stand/booth*.
 - 4) Peserta Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 yang akan memasang tanaman hias agar memberikan alas, agar karpet *stand/booth* tidak kotor dan rusak dan dilarang melebihi area *stand/booth*.
 - 5) Pelanggaran terhadap ketentuan tersebut di atas (butir d) akan dikenakan sanksi dan klaim kepada pemilik *stand/booth*.
- g. Produk yang dipamerkan di *stand/booth* harus sesuai dengan yang didaftarkan.
- h. Peserta Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 hanya boleh menempelkan poster produk sendiri di *stand/booth* masing-masing (tidak diperkenankan menampilkan poster atau brosur produk lain)
- i. Peserta Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 diperbolehkan hanya menjual produk karya sendiri di *stand/booth* masing-masing.
- j. Peserta Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 diharapkan tidak menggunakan sound system yang keras (bising)
- k. Perubahan terhadap ketentuan ini akan diberitahukan dan diumumkan terlebih dahulu kepada peserta Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 sebelum dilaksanakan.

E. Lomba-Lomba

Stand Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 akan dilombakan dengan kategori sebagai berikut :

1. Kategori Lomba

Beberapa kategori yang dilombakan adalah sebagai berikut :

- a. Stand Terbaik
- b. Stand Tervaforit
- c. Stand Terkreatif
- d. Stand Terbersih
- e. Stand Terheboh
- f. Stand Teredukatif

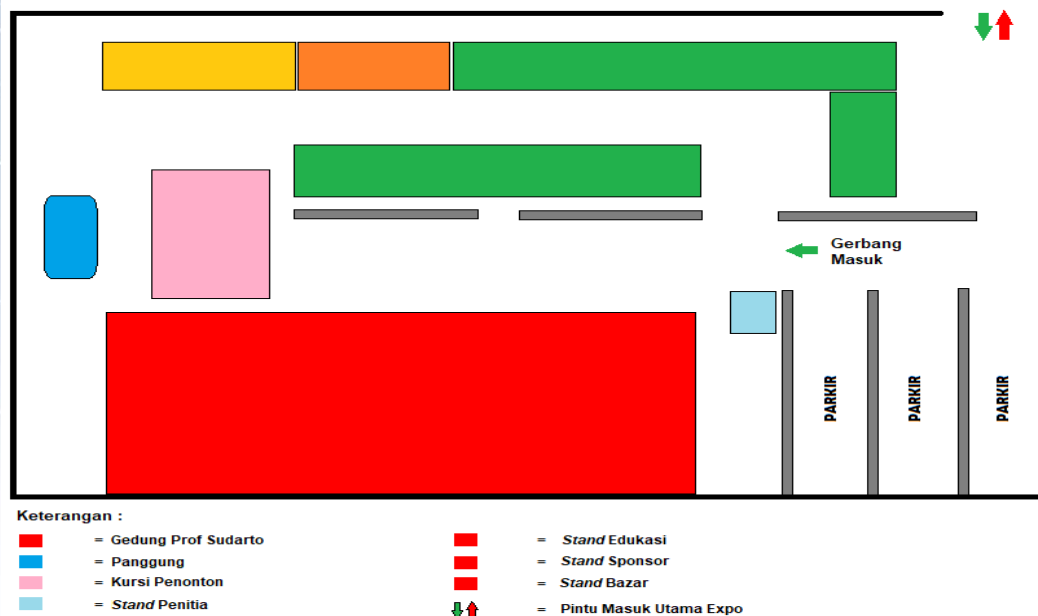
2. Penilaian

a. Penilaian lomba stand terbaik dilakukan dengan kriteria sebagai berikut :

No	Kriteria	Bobot	Skor (50-100)	Nilai (Bobot x Skor)
1	Tampilan Stand : a. Keindahan b. Kebersihan c. Kerapihan	30%		
2	Kreatifitas Produk yang ditampilkan	50%		
3	Kreatifitas dalam menarik pengunjung	20%		

b. Penilaian lomba untuk kriteria yang lainnya dilakukan dengan sistem polling

3. Informasi Denah Expo



Apabila ada hal-hal yang ingin ditanyakan dapat menghubungi penanggungjawab Expo Produk Vokasi se-Indonesia 2019 ke nomor 085295671255 a.n. Suwandi