



DIGIBATTLE
UNLEASH YOUR DIGITAL POTENTIAL

**COMPETING WITH SYSTEMS, WINNING WITH INSIGHTS: EMPOWERING
YOUTH INNOVATION IN THE DIGITAL BUSINESS ERA**

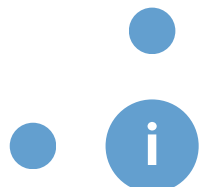


GUIDEBOOK

PRELIMINARY

DAFTAR ISI

Digibattle: Unleash Your Digital Potential	1
Rangkaian Acara	2
Syarat dan Ketentuan	3
Ketentuan Lomba	4
Ketentuan Pengumpulan Tahap Penyisihan	7
Ketentuan Penilaian	10
Hadiah dan Penghargaan	12
Ketentuan Beasiswa	13
Syarat Penerima Beasiswa	13
Periode Penggunaan Beasiswa	13
Contact Person	14



Digibattle: Unleash Your Digital Potential

DigiBattle: Unleash Your Digital Potential merupakan kompetisi berskala nasional yang diselenggarakan oleh School of Information Systems, BINUS University, khusus untuk siswa SMA/SMK sederajat. Dengan mengusung tema “Competing with Systems, Winning with Insights: Empowering Youth Innovation in the Digital Business Era”, kompetisi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan analitis serta kemampuan pemecahan masalah dalam dunia teknologi dan bisnis.

DigiBattle: Unleash Your Digital Potential memiliki dua cabang lomba, yaitu:

- Information Systems Case Competition
- Business Analytics Case Competition

Pada Information Systems Case Competition, peserta akan merancang solusi untuk mengoptimalkan proses bisnis menggunakan sistem informasi. Sementara itu, pada Business Analytics Case Competition, peserta akan diuji dalam menganalisis data guna mendukung pengambilan keputusan bisnis.

Kedua cabang lomba ini bertujuan untuk mengasah keterampilan teknis serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghadapi tantangan di era digital.

Rangkaian Acara

Registrasi	20 April – 8 Juni 2026
Pelatihan dan Workshop	1 Mei - 12 Juni 2026
Tahap Preliminary	15 – 29 Juni 2026
Distribusi Studi Kasus	15 Juni 2026
Deadline Pengumpulan Hasil Karya	29 Juni 2026
Periode Penilaian	30 Juni – 7 Juli 2026
Pengumuman Top 6 / Cabang Lomba	13 Juli 2026
Distribusi Studi Kasus Semifinal	18 Juli 2026
Technical Meeting	24 Juli 2026
Deadline Pengumpulan Hasil Karya Semifinal	1 Agustus 2026
Tahap Final dan Pengumuman Pemenang	8 Agustus 2026

Syarat dan Ketentuan

- Peserta adalah siswa SMA/SMK sederajat kelas 10 dan 11 Tahun Ajaran 2025/2026 yang dibuktikan dengan identitas pelajar yang masih aktif, berupa Kartu Tanda Pelajar dan surat pengantar dari sekolah.
- Setiap peserta hanya diperbolehkan mendaftar pada satu cabang lomba.
- Setiap tim terdiri dari 3 siswa SMA/SMK sederajat yang berasal dari sekolah yang sama.
- Setiap sekolah dapat mendaftarkan lebih dari satu tim.
- Setiap tim yang telah terdaftar tidak diperkenankan mengubah nama tim maupun anggota tim dengan alasan apa pun.
- Karya yang dikumpulkan merupakan karya asli peserta dan belum pernah diikutsertakan atau dipublikasikan untuk keperluan yang bersifat komersial serta bebas dari kontrak atau ikatan lainnya.
- Peserta menyetujui untuk memberikan hak kepada panitia untuk memproduksi dan menggunakan karya tersebut sebagai media publikasi kegiatan.
- Keputusan dewan juri dan panitia bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
- Setiap tim wajib mengikuti seluruh tahapan lomba sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.
- Pendaftaran lomba tidak dipungut biaya. Informasi pendaftaran dapat diakses melalui website: islab.apps.binus.ac.id/siscontest.
- Panitia tidak menyediakan fasilitas akomodasi dan tidak menanggung biaya perjalanan peserta dari kota asal peserta menuju Kampus Anggrek, BINUS University, maupun perjalanan kembali ke kota asal.

Ketentuan Lomba

Tahap Penyisihan (Online)

- Tahap penyisihan dilaksanakan secara online.
- Setiap tim akan diberikan studi kasus yang harus diselesaikan dalam waktu yang telah ditentukan, serta dikumpulkan dalam bentuk proposal dan video yang diunggah ke media sosial.
- Proposal yang dikumpulkan akan dievaluasi oleh dewan juri berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Selain itu, jumlah likes dan komentar pada video di media sosial akan menjadi poin tambahan dalam penilaian.
- Dari setiap cabang lomba, akan dipilih 6 (enam) tim terbaik yang berhak melaju ke tahap semifinal.

Ketentuan Lomba

Tahap Semifinal (Online & Onsite)

- Pengerjaan studi kasus tahap semifinal akan dilaksanakan online, sedangkan presentasi semifinal dilaksanakan secara ONSITE di Kampus Anggrek, BINUS University.
- Panitia akan mengonfirmasi kehadiran peserta. Apabila terdapat tim yang berhalangan hadir, maka akan digantikan oleh tim dengan peringkat berikutnya.
- Pengumuman tim semifinalis dilakukan setelah proses konfirmasi kehadiran selesai.
- Peserta yang lolos ke tahap semifinal akan diberikan studi kasus secara online dengan rentang waktu pengerjaan yang telah ditentukan.
- Setelah mengumpulkan hasil karya sesuai tenggat waktu, tim akan mengikuti tahap presentasi semifinal secara onsite di Kampus Anggrek, BINUS University.
- Pada tahap presentasi semifinal, setiap 2 (dua) tim akan dipasang secara acak untuk melakukan battle presentation.
- Setiap tim wajib mempresentasikan solusi terbaik di hadapan dewan juri.
- Berdasarkan hasil presentasi, akan dipilih 3 (tiga) tim terbaik dari masing-masing cabang lomba untuk melaju ke tahap final.

Ketentuan Lomba

Tahap Final (Onsite)

- Tahap final dilaksanakan secara onsite di Kampus Anggrek, BINUS University.
- Setiap tim finalis akan diberikan studi kasus tambahan untuk diselesaikan.
- Tim diberikan waktu untuk menganalisis dan menyusun solusi sebelum melakukan presentasi di hadapan dewan juri.
- Pemenang akan ditentukan berdasarkan kualitas solusi dan hasil presentasi dari masing-masing tim.

Ketentuan Pengumpulan Tahap Penyisihan

- Setiap tim akan menerima studi kasus melalui website: islab.apps.binus.ac.id/siscontest.
- Setiap tim wajib mengumpulkan solusi dalam bentuk proposal dan video sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

A. Information Systems Case Competition

Proposal minimal memuat:

- Latar belakang dan permasalahan
- Solusi yang diusulkan (fitur aplikasi)
- Proses bisnis yang diusulkan
- Rancangan user interface (UI)
- Penjelasan singkat UI
- Link prototype / video penjelasan UI

B. Business Analytics Case Competition

Proposal minimal memuat:

- Latar belakang dan permasalahan bisnis
- Tujuan analisis
- Insight yang diharapkan
- Visualisasi data (dashboard/grafik)
- Hasil analisis dan insight
- Rekomendasi bisnis

Catatan:

Pengolahan data dan metodologi analisis bersifat opsional, namun akan menjadi nilai tambah.

Ketentuan Pengumpulan Tahap Penyisihan

C. Ketentuan Proposal

- Maksimal 30 halaman (tidak termasuk cover, daftar isi, dan daftar pustaka)
- Format file: PDF
- Peserta bebas mendesain proposal agar menarik, selama tetap sesuai ketentuan

D. Ketentuan Video

- Durasi maksimal 5 menit
- Berisi penjelasan solusi berdasarkan studi kasus
- Diunggah ke akun Instagram utama tim
- Wajib mencantumkan tag: @schoolisbinus dan @digibattlesis
- Bukti upload dikumpulkan dalam bentuk PDF (screenshot postingan)
- Akun Instagram yang digunakan wajib diatur sebagai akun publik (tidak diprivat)

E. Ketentuan Pengumpulan File

Information Systems Case Competition:

- Proposal (.pdf)
- Bukti upload video (.pdf)

Business Analytics Case Competition:

- Proposal (.pdf)
- Dataset (.csv)
- Dashboard (.xlsx / .twbx)
- Bukti upload video (.pdf)

Semua file dikumpulkan dalam **format .zip**.

Ketentuan Pengumpulan Tahap Penyisihan

F. Ketentuan Umum

- Setiap tim diberikan maksimal 3 kali kesempatan upload
- Batas pengumpulan: Senin, 29 Juni 2026 pukul 23.59 WIB
- 6 (enam) tim terbaik dari setiap cabang akan melaju ke tahap semifinal
- Pengumuman akan disampaikan melalui website dan Instagram @digibattlesis

H. Format proposal:

1. Ukuran kertas : A4
2. Ukuran dan jenis font untuk judul : Times New Roman, 16 pt
3. Ukuran dan jenis font untuk isi : Times New Roman, 12 pt
4. Spasi garis : 1.5
5. Alignment : Justify
6. Margin : 3 cm (atas, bawah, kiri, dan kanan)
7. Maksimal ukuran file : 100 MB
8. Nama file : DIGIBATTLE2026_NAMATIM

Ketentuan Penilaian

Information Systems Case Competition

Komponen Penilaian Tahap Penyisihan	
Komponen	Bobot Penilaian
Problem Analysis	15%
Solution Relevance & Feasibility	20%
Idea Uniqueness & Innovation	15%
Prototype (Functionality, Usability & Aesthetic)	20%
Proposal Writing (Flow & Completeness)	15%
Video Presentation (Clarity, Creativity & Engagement)	15%

Ketentuan Penilaian

Business Analytics Case Competition

Komponen Penilaian Tahap Penyisihan	
Komponen	Bobot Penilaian
Problem Understanding	15%
Data Analysis & Insight	25%
Business Recommendation	20%
Creativity & Insightfulness	10%
Proposal Writing (Flow & Completeness)	15%
Video Presentation (Clarity, Creativity & Engagement)	15%

Hadiah dan Penghargaan

Setiap cabang lomba (Information Systems Case Competition dan Business Analytics Case Competition) akan mendapatkan hadiah sebagai berikut:

Pemenang	Hadiah
Juara 1	Rp 5.000.000 + Beasiswa 100%
Juara 2	Rp 3.000.000 + Beasiswa 75%
Juara 3	Rp 2.000.000 + Beasiswa 50%

Catatan:

Beasiswa diberikan kepada **setiap anggota tim pemenang (per individu)**, bukan per tim.

Ketentuan Beasiswa

Beasiswa yang diberikan berupa Beasiswa Biaya Sumbangan (DP3) dengan ketentuan sebagai berikut:

- Berlaku untuk program di bawah School of Information Systems, BINUS University
- Hanya berlaku di kampus BINUS Kemanggis dan Alam Sutera

Syarat Penerima Beasiswa

- Peserta harus lulus Tes Potensi Keberhasilan Studi (TPKS) BINUS University
- Beasiswa hanya berlaku untuk nama yang tercantum pada sertifikat pemenang
- Beasiswa tidak dapat dipindahtangankan

Periode Penggunaan Beasiswa

1. Kelas XI (Binusian 2031)
 - Tahun Akademik 2027/2028
 - (Periode TPKS: Agustus – November 2026)
2. Kelas X (Binusian 2032)
 - Tahun Akademik 2028/2029
 - (Periode TPKS: Agustus – November 2027)

Contact Person

Website: islab.apps.binus.ac.id/siscontest

Instagram: @digibattlesis

Email: digibattle.sis@binus.edu