

GUIDEBOOK



DIGIBATTLE

SEMI FINAL & FINAL

DAFTAR ISI

DIGIBATTLE: UNLEASH YOUR DIGITAL POTENTIAL	03
SUSUNAN ACARA	04
SYARAT DAN KETENTUAN	05
KETENTUAN LOMBA TAHAP SEMIFINAL	06
KETENTUAN PRESENTASI TAHAP SEMIFINAL	08
KETENTUAN LOMBA TAHAP FINAL	09
RUNDOWN TAHAP SEMIFINAL	10
RUNDOWN TAHAP FINAL	12
KETENTUAN PENILAIAN TAHAP SEMIFINAL	13
KETENTUAN PENILAIAN TAHAP FINAL	15
HADIAH PEMENANG	17
INFORMASI BINUS SQUARE	18
CONTACT PERSON	22

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 tema “Envisioning the Future of Design and Analytics: Empowering Youth Innovation in the Smart Business Era”, kompetisi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan analitis dan 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. Sedangkan pada Business Analytics Case Competition, peserta diuji dalam analisis data untuk pengambilan keputusan bisnis. Kedua cabang lomba ini bertujuan untuk mengasah keterampilan teknis dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghadapi tantangan di dunia digital.

Susunan Acara

No	Kegiatan	Tanggal
1	Registrasi	21 Maret – 16 Mei 2025
2	Distribusi Studi Kasus	19 Mei 2025
3	Pengumpulan Hasil Karya	19 – 30 Mei 2025
4	Periode Penilaian	2 – 6 Juni 2025
5	Pengumuman Top 6 / Cabang Lomba	9 Juni 2025
6	Technical Meeting	17 Juni 2025
7	Registrasi Ulang Tahap Semifinal	20 Juni 2025
8	Registrasi Ulang Tahap Final dan Pengumuman Pemenang	21 Juni 2025

Syarat dan Ketentuan

- Peserta adalah siswa SMA/SMK Sederajat yang dibuktikan dengan identitas pelajar yang masih aktif, berupa Kartu Tanda Pelajar dan surat pengantar dari sekolah.
- Setiap peserta hanya diperbolehkan mendaftar untuk **satu cabang lomba**.
- Setiap tim terdiri dari 3 siswa SMA/SMK Sederajat dan berasal dari sekolah yang sama.
- Setiap sekolah dapat **mendaftarkan lebih dari 1 tim**.
- Setiap tim yang terdaftar tidak diperkenankan mengubah nama tim maupun anggota tim dengan alasan apapun.
- Karya yang dikumpulkan merupakan karya asli peserta dan belum pernah diikuti sertakan atau dipublikasikan untuk keperluan yang bersifat komersil serta bebas dari setiap kontrak atau ikatan lainnya.
- Peserta setuju untuk memberikan hak kepada pelaksana kegiatan untuk memproduksi dan menggunakan karya tersebut pada media publikasi kegiatan.
- Keputusan dewan juri dan panitia tidak dapat diganggu gugat.
- Setiap tim wajib mengikuti seluruh tahapan lomba sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.
- Pendaftaran lomba bersifat gratis. Untuk mendaftar dapat mengunjungi website **islab.apps.binus.ac.id/siscontest**.

Syarat dan Ketentuan

- Panitia menyediakan fasilitas akomodasi, konsumsi, dan transportasi dari penginapan menuju kampus bagi peserta serta 1 pendamping per tim selama pelaksanaan lomba.
- Panitia tidak menanggung biaya perjalanan dari kota asal peserta menuju Kampus Syahdan, BINUS University, maupun perjalanan kembali ke kota asal.

Ketentuan Lomba

Tahap Semifinal

- Tahap semifinal akan dilaksanakan secara **ONSITE** di Kampus Syahdan, BINUS University, Kemanggisian, Jakarta Barat pada tanggal 20 Juni 2025.
- Panitia akan mengkonfirmasi kehadiran peserta untuk 6 tim yang lolos ke tahap semifinal.
- Apabila terdapat tim yang berhalangan hadir, maka tim tersebut akan digantikan dengan tim yang memiliki poin terbesar selanjutnya.
- Panitia mengumumkan tim yang masuk ke tahap semifinal setelah mengkonfirmasi kehadiran peserta.
- Tahap semifinal akan terdiri dari 3 agenda: **Registrasi Ulang, Penyelesaian Studi Kasus, dan Presentasi.**
- Pada tahap semifinal, masing-masing 2 tim akan dipasangkan untuk melakukan battle presentasi dengan kasus yang sama.
- Setiap tim harus menyampaikan solusi terbaik dalam sesi presentasi di hadapan dewan juri.
- Berdasarkan hasil presentasi, akan dipilih **3 tim terbaik dari masing-masing cabang lomba** yang akan melaju ke tahap **Final**.

Ketentuan Presentasi

Tahap Semifinal

- Setiap 2 tim akan dipasangkan untuk melakukan battle presentasi.
- Kedua tim akan mendapatkan kasus yang sama untuk dianalisis dan dipresentasikan.
- Setiap tim diberikan waktu 10 menit untuk menyampaikan presentasi.
- Setelah semua tim mempresentasikan, akan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab selama 15 menit.
- Sesi tanya jawab dilakukan secara bersamaan, di mana juri dapat memberikan pertanyaan kepada kedua tim.
- Tim yang ingin menjawab pertanyaan juri harus mengangkat tangan terlebih dahulu. Tim yang lebih dahulu mengangkat tangan akan diberikan kesempatan pertama untuk menjawab.
- Juri berhak mengatur alur tanya jawab agar tetap adil dan seimbang bagi kedua tim.

Ketentuan Lomba

Tahap Final

- Tahap final akan dilaksanakan secara onsite di Kampus Syahdan, BINUS University, pada hari kedua lomba.
- Presentasi final dilakukan oleh tim-tim terbaik yang lolos dari tahap battle.
- Pada tahap ini, setiap tim finalis akan diberikan studi kasus untuk diselesaikan.
- Tim akan diberikan waktu untuk menganalisis dan menyusun solusi sebelum melakukan presentasi di hadapan dewan juri.
- Masing-masing tim akan diberikan waktu 10 menit untuk presentasi dan 10 menit untuk sesi tanya jawab bersama juri.
- Presentasi bersifat individual (bukan battle), artinya setiap tim akan tampil secara terpisah.
- Presentasi final dapat disaksikan secara publik oleh peserta lain dan undangan yang hadir.
- Peserta lain yang menonton tidak diperkenankan mengganggu jalannya presentasi atau tanya jawab.
- Pemenang akan ditentukan berdasarkan hasil presentasi dan solusi terbaik yang diberikan oleh masing-masing tim.

Rundown Tahap Semifinal

Hari Pertama – Registrasi Ulang, Penyelesaian Studi Kasus, dan Presentasi

Tanggal : Jum'at, 20 Juni 2025

Lokasi : Ruang M2CD, Kampus Syahdan, BINUS University

Waktu	Durasi	Acara
07.30 – 08.30	30 Menit	Registrasi Ulang
08.30 – 09.10	40 Menit	• Pembukaan Digibattle 2025 • Kata sambutan dari Dean of School of Information Systems, Campus Director, dan Ketua Panitia Digibattle 2025
09.10 – 09.30	20 Menit	Penjelasan Ketentuan Lomba dan Pembagian Studi Kasus
09.30 – 11.30	120 Menit	Pengerjaan Studi Kasus
11.30 – 13.00	90 Menit	ISHOMA
13.00 – 15.00	120 Menit	Melanjutkan Pengerjaan Studi Kasus
15.00 – 15.30	30 Menit	Coffee Break
15.30 – 15.40	10 Menit	Presentasi Tim Pertama

Rundown Tahap Semifinal

Waktu	Durasi	Acara
15.40 – 15.50	10 Menit	Presentasi Tim Kedua
15.50 – 16.05	15 Menit	Battle Tanya Jawab Tim Pertama vs Tim Kedua
16.05 – 16.10	5 Menit	Persiapan Battle Presentasi – Sesi 2
16.10 – 16.20	10 Menit	Presentasi Tim Ketiga
16.20 – 16.30	10 Menit	Presentasi Tim Keempat
16.30 – 16.45	15 Menit	Battle Tanya Jawab Tim Ketiga vs Tim Keempat
16.45 – 16.50	5 Menit	Persiapan Battle Presentasi – Sesi 3
16.50 – 17.00	10 Menit	Presentasi Tim Kelima
17.00 – 17.10	10 Menit	Presentasi Tim Keenam
17.10 – 17.25	15 Menit	Battle Tanya Jawab Tim Kelima vs Tim Keenam
17.25 – 17.30	5 Menit	Penutupan Tahap Semifinal
17.30 – 18.00	30 Menit	Perjalanan Menuju Binus Square

Rundown Tahap Final

Hari Kedua – Pengumuman Tahap Semifinal, Penyelesaian Studi Kasus, dan Presentasi Final

Tanggal : Sabtu, 21 Juni 2025

Lokasi : Ruang M2CD, Kampus Syahdan, BINUS University

Waktu	Durasi	Acara
06.30 – 07.00	30 Menit	Perjalanan menuju BINUS Syahdan
07.00 – 08.00	60 Menit	Sarapan
08.00 – 09.00	60 Menit	Pengumuman Top 3 dan Pembagian Studi Kasus Final
09.00 – 11.00	120 Menit	Pengerjaan Studi Kasus Final
11.00 – 11.20	20 Menit	Presentasi Tim Pertama
11.20 – 11.40	20 Menit	Presentasi Tim Kedua
11.40 – 12.00	20 Menit	Presentasi Tim Ketiga
12.00 – 13.00	60 Menit	ISHOMA
13.00 – 15.00	120 Menit	Pengumuman Pemenang dan Penutupan

Ketentuan Penilaian – Tahap Semifinal

Information Systems Case Competition

Komponen Penilaian Tahap Semifinal	
Komponen	Bobot Penilaian
Problem Analysis	10%
Idea Uniqueness and Innovation Solution	20%
Completeness and Aesthetic Prototype	30%
Proposal Writing Flow and Completeness	10%
Debate Clarity and Articulation	20%
Question and Answer Session Conduct	10%

Ketentuan Penilaian – Tahap Semifinal

Business Analytics Case Competition

Komponen Penilaian Tahap Semifinal	
Komponen	Bobot Penilaian
Problem Framing and Business Context Understanding	20%
Data Sourcing and Analytical Methodology	15%
Visualization Design and Aesthetic Completeness	25%
Dashboard Storytelling and Insight Communication	20%
Debate Clarity and Articulation	10%
Q&A Responsiveness and Critical Thinking	10%

Ketentuan Penilaian – Tahap Final

Information Systems Case Competition

Komponen Penilaian Tahap Final	
Komponen	Bobot Penilaian
Problem Analysis	10%
Idea Uniqueness and Innovation Solution	20%
Completeness and Aesthetic Prototype	30%
Proposal Writing Flow and Completeness	10%
Presentation Delivery	20%
Question and Answer Session Conduct	10%

Ketentuan Penilaian – Tahap Final

Business Analytics Case Competition

Komponen Penilaian Tahap Final	
Komponen	Bobot Penilaian
Problem Framing and Business Context Understanding	20%
Data Sourcing and Analytical Methodology	15%
Visualization Design and Aesthetic Completeness	25%
Dashboard Storytelling and Insight Communication	20%
Presentation Delivery	10%
Q&A Responsiveness and Critical Thinking	10%

Hadiah Pemenang

Information Systems Case Competition

Pemenang	Hadiah
Juara 1 Information Systems Case Competition	Rp 5.000.000
Juara 2 Information Systems Case Competition	Rp 3.500.000
Juara 3 Information Systems Case Competition	Rp 2.000.000

Business Analytics Case Competition

Pemenang	Hadiah
Juara 1 Business Analytics Case Competition	Rp 5.000.000
Juara 2 Business Analytics Case Competition	Rp 3.500.000
Juara 3 Business Analytics Case Competition	Rp 2.000.000

Informasi BINUS SQUARE

Peserta



Kamar Tidur



Kamar Mandi

Informasi BINUS SQUARE



Area Lobby

Informasi BINUS SQUARE

Fasilitas Lainnya:

- Kolam Renang
- Minimarket 24 Jam
- Shuttle Bus
- Area Games
- Area Olahraga

Perlengkapan Pribadi yang Perlu Dibawa:

- Pakaian secukupnya (plus baju ganti)
- Jaket atau pakaian hangat
- Tumbler untuk isi ulang minum
- Obat-obatan pribadi
- Peralatan mandi pribadi (sabun, sampo, sikat gigi, pasta gigi, handuk, dll), karena tidak disediakan di kamar mandi.
- Sandal untuk digunakan saat ke kamar mandi.

Informasi BINUS SQUARE

Pendamping



Kamar Tidur



Kamar Mandi

Contact Person

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

 Instagram: @digibattlesis

 Email: digibattle.sis@binus.edu