



DIGIBATTLE
UNLEASH YOUR DIGITAL POTENTIAL

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



GUIDEBOOK

SEMIFINAL & FINAL

DAFTAR ISI

Digibattle: Unleash Your Digital Potential	1
Rangkaian Acara	2
Syarat dan Ketentuan	3
Ketentuan Tahap Semifinal	4
Presentasi Tahap Semifinal	6
Ketentuan Tahap Final	7
Rundown Tahap Semifinal dan Final	8
Ketentuan Penilaian Tahap Semifinal	10
Ketentuan Penilaian Tahap Final	12
Hadiah dan Penghargaan	14
Contact Person	16

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 - 8 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 Tahap Semifinal

- **Tahap semifinal** terdiri atas dua bagian, yaitu penyelesaian **studi kasus** secara online dan presentasi semifinal secara **onsite** di **Kampus Anggrek, BINUS University** pada **8 Agustus 2026**.
- Sebanyak **6 (enam) tim terbaik** dari setiap cabang lomba akan berhak mengikuti **tahap semifinal**.
- Panitia akan menghubungi dan mengonfirmasi kehadiran seluruh tim yang lolos ke tahap semifinal.
- Apabila terdapat tim yang tidak dapat mengikuti tahap semifinal, maka posisi tim tersebut akan digantikan oleh tim dengan peringkat berikutnya berdasarkan hasil penilaian tahap penyisihan.
- Pengumuman resmi tim semifinalis akan dilakukan setelah proses konfirmasi kehadiran seluruh peserta selesai.
- Peserta yang lolos ke tahap semifinal akan menerima **studi kasus** yang harus diselesaikan secara online dalam rentang waktu yang telah ditentukan.
- Setelah mengumpulkan hasil penyelesaian studi kasus sesuai tenggat waktu yang ditetapkan, peserta wajib mengikuti sesi presentasi semifinal secara onsite di **Kampus Anggrek, BINUS University**.

Ketentuan Tahap Semifinal

- Tahap semifinal terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu **penyelesaian studi kasus secara online, registrasi ulang, dan presentasi hasil studi kasus** di hadapan dewan juri.
- Pada sesi presentasi semifinal, setiap **2 (dua) tim** akan dipasangkan secara acak untuk melakukan **battle presentation**.
- Setiap tim wajib mempresentasikan solusi terbaiknya di hadapan dewan juri sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- Berdasarkan hasil penilaian presentasi dan sesi tanya jawab, akan dipilih **3 (tiga) tim terbaik** dari masing-masing cabang lomba untuk melaju ke **tahap final**.

Presentasi Tahap Semifinal

- Setiap **2 (dua) tim** akan dipasangkan secara acak untuk mengikuti sesi **battle presentation**.
- Seluruh tim semifinalis akan mengerjakan **studi kasus yang sama** yang telah diberikan pada tahap penyelesaian studi kasus.
- Masing-masing tim diberikan waktu **10 (sepuluh) menit** untuk mempresentasikan solusi yang telah disusun.
- Setelah kedua tim menyelesaikan presentasi, sesi akan dilanjutkan dengan **tanya jawab selama 15 (lima belas) menit**.
- Sesi tanya jawab dilakukan secara bersamaan, sehingga dewan juri dapat mengajukan pertanyaan kepada kedua tim dalam satu sesi yang sama.
- Tim yang ingin menjawab pertanyaan dari dewan juri wajib mengangkat tangan terlebih dahulu. Tim yang lebih dahulu mengangkat tangan akan diberikan kesempatan pertama untuk menyampaikan jawaban.
- Apabila diperlukan, dewan juri dapat memberikan kesempatan kepada tim lainnya untuk menanggapi atau melengkapi jawaban yang telah disampaikan.
- Dewan juri berhak mengatur jalannya sesi tanya jawab guna memastikan proses penilaian berlangsung secara adil, tertib, dan seimbang bagi kedua tim.
- Meskipun presentasi dilakukan dalam format **battle presentation**, penilaian tetap dilakukan secara terpisah terhadap masing-masing tim berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

Ketentuan Tahap Final

- **Tahap final** dilaksanakan secara **onsite** di **Kampus Anggrek, BINUS University** pada 8 Agustus 2026.
- Sebanyak **3 (tiga) tim terbaik** dari masing-masing cabang lomba yang lolos dari tahap semifinal berhak mengikuti tahap final.
- Pada tahap final, setiap tim finalis akan diberikan **studi kasus tambahan** yang harus diselesaikan dalam waktu yang telah ditentukan oleh panitia.
- Tim akan diberikan waktu untuk menganalisis permasalahan, menyusun solusi, dan mempersiapkan materi presentasi sebelum sesi penjurian dimulai.
- Presentasi pada tahap final dilaksanakan secara **individual**, sehingga setiap tim akan tampil dan dinilai secara terpisah.
- Masing-masing tim diberikan waktu **5 (lima) menit** untuk mempresentasikan solusi yang telah disusun.
- Setelah presentasi selesai, tim akan mengikuti sesi **tanya jawab selama 10 (sepuluh) menit** bersama dewan juri.
- Presentasi tahap final dapat disaksikan oleh peserta lain dan tamu undangan yang hadir selama kegiatan berlangsung.
- Peserta dan tamu undangan yang menyaksikan jalannya presentasi wajib menjaga ketertiban serta tidak diperkenankan mengganggu proses presentasi maupun sesi tanya jawab.
- Penilaian tahap final akan dilakukan berdasarkan kualitas analisis, solusi yang diusulkan, kemampuan presentasi, serta hasil sesi tanya jawab sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.
- Pemenang kompetisi akan ditentukan berdasarkan hasil penilaian dewan juri pada tahap final.

Rundown Tahap Semifinal dan Final

Tanggal: Sabtu, 8 Agustus 2026

Lokasi: Kampus Anggrek, BINUS University

Waktu	Durasi	Acara
08.30 – 09.00	30 Menit	Registrasi Ulang
09.00 – 09.30	30 Menit	Pembukaan Digibattle 2026
09.30 – 10.00	30 Menit	Persiapan untuk presentasi battle
10.00 - 10.35	35 Menit	Battle pertama: Kelompok [random]
10.35 - 10.45	5 Menit	Break untuk juri & persiapan battle selanjutnya
10.45 - 11.20	35 Menit	Battle kedua: Kelompok [random]
11.20 - 11.30	10 Menit	Break untuk juri & persiapan battle selanjutnya
11.30 - 12.05	35 Menit	Battle ketiga: Kelompok [random]
12.05 - 13.15	70 Menit	ISHOMA

Rundown Tahap Semifinal dan Final

Tanggal: Sabtu, 8 Agustus 2025

Lokasi: Kampus Anggrek, BINUS University

Waktu	Durasi	Acara
13.15 - 13.30	15 Menit	Pengumuman TOP 3 dan Pembagian case untuk final
13.30 - 14.30	60 Menit	Pengerjaan case untuk final
14.30 - 14.35	5 Menit	Persiapan presentasi kelompok A (PPT)
14.35 - 14.50	15 Menit	Presentasi & QnA kelompok A
14.50 - 14.55	5 Menit	Persiapan presentasi kelompok B (PPT)
14.55 - 15.10	15 Menit	Presentasi & QnA kelompok B
15.10 - 15.15	5 Menit	Persiapan presentasi kelompok C (PPT)
15.15 - 15.30	15 Menit	Presentasi & QnA kelompok C
15.30 - 15.50	20 Menit	Break untuk penjurian
15.50 - 16.30	40 Menit	Penutupan Digibattle 2026 dan Pembagian Hadiah

Ketentuan Penilaian Tahap Semifinal

1. Information Systems Case Competition

Komponen Penilaian Tahap Semifinal	
Komponen	Bobot Penilaian
Problem Analysis	15%
Solution Relevance and Feasibility	20%
Innovation and Creativity	15%
Prototype Quality (Functionality, Usability, and Aesthetic)	15%
Presentation Delivery	15%
Battle and Question Handling	20%

Ketentuan Penilaian Tahap Semifinal

2. Business Analytics Case Competition

Komponen Penilaian Tahap Semifinal	
Komponen	Bobot Penilaian
Problem Understanding	15%
Data Analysis and Insights	20%
Business Recommendation	20%
Creativity and Innovation	10%
Presentation Delivery	15%
Battle and Question Handling	20%

Ketentuan Penilaian Tahap Final

1. Information Systems Case Competition

Komponen Penilaian Tahap Final	
Komponen	Bobot Penilaian
Problem Analysis	15%
Solution Relevance and Feasibility	20%
Innovation and Creativity	15%
Prototype / Solution Design	15%
Presentation Delivery	15%
Question and Answer Session	20%

Ketentuan Penilaian Tahap Final

2. Business Analytics Case Competition

Komponen Penilaian Tahap Final	
Komponen	Bobot Penilaian
Problem Understanding	15%
Data Analysis and Insights	20%
Business Recommendation	20%
Creativity and Innovation	10%
Presentation Delivery	15%
Question and Answer Session	20%

Hadiah dan Penghargaan

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

Pemenang	Hadiah
Juara 1 Information Systems Case Competition	Rp 5.000.000 + Beasiswa 100%
Juara 2 Information Systems Case Competition	Rp 3.000.000 + Beasiswa 75%
Juara 3 Information Systems Case Competition	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

- **Kelas XI (Binusian 2031)**

Tahun Akademik 2027/2028

(Periode TPKS: Agustus – November 2026)

- **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