

# LOMBA GEOSPASIAL INOVATIF NASIONAL 2016



## MANUAL PESERTA MAHASISWA

**LOGIN 2016**

**(Lomba Geospasial Inovatif Nasional 2016)**

**“INOVASI GEOSPASIAL UNTUK MENJAWAB TANTANGAN  
MASA DEPAN INDONESIA”**

**Tema Mahasiswa:**

**“Informasi Geospasial Guna Pembangunan Berkelanjutan”**



[login.ft.ugm.ac.id](http://login.ft.ugm.ac.id)

## DESKRIPSI KEGIATAN

Ilmu Pengetahuan semakin berkembang sehingga lahir inovasi-inovasi guna membantu segala aktifitas manusia. Di dalam bidang Spasial, Ilmu Geospasial juga telah banyak dimanfaatkan untuk memecahkan berbagai masalah baik di bidang pendidikan, pembangunan, kesehatan, entertainment dan lain sebagainya. Dikarenakan hal tersebut, Keluarga Mahasiswa Teknik Geodesi (KMTG) Universitas Gadjah Mada, Departemen Pendidikan dan Penelitian (DIKTI) KMTG menyelenggarakan lomba geospasial terbesar di Indonesia yang akan diikuti oleh **peserta mahasiswa** serta **siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)** seluruh Indonesia. Lomba ini berupa lomba karya tulis dan karya aplikatif teknologi geospasial untuk mahasiswa maupun siswa SMA.

Ruang lingkup ilmu geospasial amat luas. Tidak hanya dari sudut pandang atau ranah infrastruktur saja tetapi baik ranah manufaktur maupun energi membutuhkan adanya konsep geospasial dan konsep posisi lokasi secara komprehensif. Geospasial sangat dekat dengan masyarakat dan harus dieksplorasi potensinya untuk membangun sebuah negara yang besar, berdaya dan mandiri. Pengelolaan geospasial yang baik dan sistematis mampu dimanfaatkan untuk mendukung sektor publik dalam melaksanakan proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembangunan di Indonesia. Kekuatan geospasial mampu dioptimalkan dalam rangka pembangunan nasional, baik dalam darat, air dan udara. Atas dasar pemikiran tersebut maka acara ini terselenggara bertujuan untuk mengeksplor ide-ide kreatif baik dari mahasiswa maupun siswa SMA melalui Lomba Karya Tulis Ilmiah di bidang geospasial yang bertemakan **“INOVASI GEOSPASIAL UNTUK MENJAWAB TANTANGAN MASA DEPAN INDONESIA”**. Diharapkan dari diselenggarakannya lomba ini akan muncul suatu bentuk gagasan dan karya kreatif, inovatif serta aplikatif dengan memanfaatkan kekuatan geospasial untuk mewujudkan cita-cita pembangunan nasional.

### A. TEMA UMUM

**“Inovasi Geospasial Untuk Menjawab Tantangan Masa Depan Indonesia”.**

### B. TEMA MAHASISWA

**“Informasi Geospasial Guna Pembangunan Berkelanjutan”**



[login.ft.ugm.ac.id](http://login.ft.ugm.ac.id)

### C. SUB TEMA MAHASISWA:

- **Peran Teknologi Geospasial dalam Pemberdayaan Kekuatan Maritim Nasional**

Seperti diketahui bahwa sebagian besar wilayah di Indonesia terdiri dari wilayah perairan. Oleh karena itu, perlu adanya upaya pemberdayaan potensi-potensi yang ada. Selain itu, perkembangan teknologi yang sangat pesat, yang dapat menggabungkan data spasial dan data atribut sehingga memudahkan untuk manajemen. Dengan keadaan semacam ini diharapkan adanya integrasi teknologi yang ada untuk mengoptimalkan kekuatan maritim Nasional.

- **Sistem Informasi Geospasial untuk Pengelolaan Pariwisata dan Alam Indonesia**

Indonesia memiliki sumber daya alam yang melimpah serta memiliki potensi besar dalam mengembangkan sumber daya tersebut. Indonesia selain kaya akan sumber daya alam, juga terkenal akan pariwisatanya. Untuk itu diperlukan pengelolaan serta pengembangan pariwisata yang ada di Indonesia.

Untuk dapat melakukan pengelolaan pariwisata dan sumber daya alam dengan baik, salah satunya dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan informasi geospasial yakni pemanfaatan Sistem Informasi Geospasial. Dalam bidang pariwisata dan sumber daya alam, Sistem Informasi Geospasial memiliki peranan untuk menginventarisasi serta manajemen pariwisata dan sumber daya alam tersebut. Misalnya, dalam inventaris daerah pariwisata dan sumber daya alam dan analisis daerah unggul untuk pariwisata.

- **Aplikasi Geospasial untuk Mewujudkan Smart City**

Smart City merupakan salah satu terobosan yang saat ini sedang gencar dilakukan oleh pemerintah. Smart City ini merupakan sebuah kota cerdas yang membantu masyarakat dalam mengelola sumber daya yang ada dengan efisien dan memberikan informasi yang tepat kepada masyarakat atau mengantisipasi kejadian yang tak terduga. Intinya Smart City memanfaatkan sumber informasi dan teknologi yang canggih untuk mempermudah kehidupan. Geospasial memberikan peranan penting dalam menciptakan Smart City, salah satunya yakni penerapan SIG yang diharapkan dapat membantu menata, memantau dan



2016



login.ft.ugm.ac.id

menyediakan informasi tentang wilayah tersebut sehingga konsep integrasi antara lokasi dengan informasi bisa saling sinkron, selain itu penerapan Navigasi dalam menciptakan sistem transportasi yang berbasis teknologi, serta Geospasial memiliki peran penting dalam pengelolaan sumber daya alam. Informasi Geospasial memberikan informasi mengenai keruangan atau posisi mengenai sumber daya alam yang ada. Selain itu juga diharapkan informasi geospasial dapat dijadikan sebagai bahan pengambilan keputusan di dalam pengelolaan sumber daya alam yang ada, agar sumber daya alam dapat dikelola secara ramah lingkungan dan berkelanjutan.

- **Peranan Informasi Geospasial untuk Pembangunan Berkelanjutan**

Untuk dapat terlaksananya pembangunan nasional Indonesia yang berkelanjutan diperlukan adanya integrasi kesatuan antar wilayah di Indonesia. Pembangunan yang berkelanjutan didasari atas aspek-aspek yang melekat pada kewilayahan, seperti : aspek infrastruktur, sanitasi, tata kota dan sebagainya. Diperlukan sebuah perencanaan atau blue-print untuk mensinergikan aspek-aspek tersebut. Salah satu cara sinergi yang baik antar aspek tersebut adalah dengan adanya sistem informasi berbasis geospasial. Penerapan SIG diharapkan untuk bisa menata, memantau dan menyediakan informasi tentang wilayah tersebut sehingga konsep integrasi antara lokasi dengan informasi bisa saling terhubung satu sama lain.



## SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

- a. Peserta adalah mahasiswa S1 dan D3 PTN/PTS di seluruh Indonesia.
- b. Peserta lomba adalah **individu** atau **tim** yang terdiri dari maksimal 3 (tiga) orang, dengan salah satu orang menjadi ketua tim.
- c. Peserta dalam hal ini harus mewakili universitas yang sama dengan ketentuan setiap universitas diperbolehkan mengirimkan lebih dari 1 (satu) tim (**tidak ada pembatasan kuota jumlah tim setiap universitas**).
- d. Peserta wajib membayar biaya pendaftaran sebesar Rp 150.000,00/tim ke rekening Mandiri a.n Ela Novalinda AR, no rek : **137-00-1137516-5**
- e. Setiap peserta akan mendapat **sertifikat elektronik**.
- f. **Pendaftaran dan pengumpulan karya tulis** dapat dilakukan dengan:
  - Membayar biaya pendaftaran sebesar Rp 150.000,00/tim ke rekening Mandiri a.n Ela Novalinda AR, no rek : **137-00-1137516-5**
  - Scan kartu KTM (format.rar) dan slip bukti pembayaran (format.jpg) untuk selanjutnya dilampirkan dalam form pendaftaran.
  - Mengisi formulir pendaftaran online di website: [login.ft.ugm.ac.id/mahasiswa](http://login.ft.ugm.ac.id/mahasiswa)
  - Mendownload formulir offline di website [login.ft.ugm.ac.id](http://login.ft.ugm.ac.id) serta melampirkannya pada naskah karya tulis.
  - Mengirimkan karya tulis ilmiah **softcopy** ke email [loginkmtg@gmail.com](mailto:loginkmtg@gmail.com) dalam bentuk (\*.pdf) dan dikirim dengan subjek: **MAHASISWA\_Nama Ketua\_Nama Universitas\_Judul Karya Tulis**.
  - Melakukan konfirmasi pendaftaran dan pengiriman karya tulis dengan mengirimkan sms format: **Mahasiswa\_nama\_ketua\_nama universitas\_ Judul Karya Tulis** ke Contact Person: Kompyang (085738993890) dan Sonia (085725579255)
  - Mengirimkan **tiga rangkap hardcopy** ke sekretariat **Keluarga Mahasiswa Teknik Geodesi (KMTG) FT UGM di hl. Grafika 2 Bulaksumur Yogyakarta 55281 (085725579255)**
- g. Lomba ini dibagi menjadi **dua babak** yaitu:
  - **Babak Penyisihan:** peserta diwajibkan mengirimkan karya tulis ke panitia untuk kemudian dilakukan seleksi dokumen dengan mengambil 10 karya tulis terbaik.
  - **Babak Final**, 10 peserta dengan karya tulis terbaik akan diundang untuk:



[login.ft.ugm.ac.id](http://login.ft.ugm.ac.id)

1. Mempresentasikan karya tulis di depan juri pada Sabtu, 19 November 2016
2. Menampilkan *prototype* hasil karya tulis tersebut dan video yang telah dibuat sebelumnya pada sesi pameran *prototype dan poster* yang diadakan saat acara puncak LOGIN 2016 pada Minggu, 20 November 2016.

**Catatan :**

Peserta diwajibkan follow twitter @loginkmtg dan like fanpage facebook Lomba Geospasial Inovatif Nasional untuk kelanjutan update informasi.



[login.ft.ugm.ac.id](http://login.ft.ugm.ac.id)

## BABAK PENYISIHAN

### A. SYARAT DAN KETENTUAN KARYA TULIS

#### 1. SYARAT KARYA TULIS

- 1) Karya tulis belum pernah diikuti sertakan dalam perlombaan apapun dan belum pernah dipublikasikan.
- 2) Karya tulis diketik menggunakan *Microsoft Word* dan dikirimkan ke e-mail [loginkmtg@gmail.com](mailto:loginkmtg@gmail.com) dalam bentuk **.pdf**.
- 3) Karya tulis minimal **8 (delapan)** halaman dan maksimal **30 (tiga puluh)** halaman, tidak termasuk daftar pustaka dan lampiran (*ketentuan karya tulis dapat dilihat di halaman **LAMPIRAN***). Karya tulis yang tidak sesuai dengan ketentuan tersebut dinyatakan secara langsung **tidak lolos**.
- 4) Penggunaan tata bahasa dalam karya tulis sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).
- 5) Format penulisan karya tulis:
  - ukuran kertas A4
  - font "Times New Roman"
  - ukuran font 12
  - margin kiri 4 cm, kanan 3 cm, atas 3 cm, bawah 3 cm
  - spasi 1,5.
  - ukuran font judul cover depan 24.

#### 2. SIFAT DAN ISI KARYA TULIS

Sifat dan isi karya tulis harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut :

- a. Kesesuaian dengan tema  
Materi karya tulis harus sesuai dengan tema besar dari LOGIN 2016.
- b. Orisinal  
Karya tulis bersifat asli (bukan plagiat) dan belum pernah diikuti sertakan dalam lomba apapun atau dipublikasikan dalam bentuk apapun.
- c. Kritis  
Karya tulis berisi analisa kritis terhadap suatu permasalahan dan isu mutakhir atau aktual yang didukung oleh argumentasi ilmiah dan dibuktikan dengan karya aplikatif.



d. Kreatif, Inovatif, dan Aplikatif

- 1) Karya tulis berisi gagasan atau ide kreatif dan inovatif yang menawarkan solusi atau mengantisipasi suatu permasalahan yang telah, sedang atau diduga berkembang di masyarakat dan hasil dari karya tulis dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Solusi yang dikemukakan hendaknya memiliki landasan teori yang jelas dan realistis untuk diaplikasikan dalam kehidupan nyata.

e. Logis dan Sistematis

- 1) Tiap langkah penulisan karya tulis dirancang dengan sistematika yang jelas dan runtut.
- 2) Karya tulis didukung oleh data atau informasi terpercaya dan dapat dipertanggungjawabkan atau dibuktikan kebenarannya (tidak plagiat).
- 3) Pada dasarnya hasil karya tulis memuat unsur-unsur identifikasi masalah, analisis sintesa yang menghasilkan solusi masalah, kesimpulan dan saran.
- 4) Isi karya tulis berdasarkan tinjauan pustaka dan atau hasil pengamatan atau wawancara, dan merupakan hasil suatu karya yang aplikatif.

f. Objektif

Tulisan tidak bersifat emosional atau tidak menonjolkan permasalahan subjektif.

**3. SISTEMATIKA PENULISAN** (*dapat dilihat pada halaman **LAMPIRAN***)

**4. FORMAT PENULISAN** (*dapat dilihat pada halaman **LAMPIRAN***)

**B. SELEKSI KARYA TULIS**

a. Karyatulis akan menjalani 2 kali seleksi:

- Seleksi pertama yaitu : seleksi kesesuaian dokumen dengan ketentuan dan persyaratan yang telah disebutkan sebelumnya.
- Seleksi kedua yaitu: karya tulis akan dinilai oleh juri.

b. Mahasiswa dengan 10 karya tulis yang lolos dari seleksi di atas akan diundang untuk melakukan presentasi di Fakultas Teknik, Universitas Gadjah Mada.

c. **Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.**

**C. KRITERIA PENILAIAN KARYA TULIS**

*Untuk bobot penilaian karya tulis dapat dilihat pada halaman **LAMPIRAN**.*



[login.ft.ugm.ac.id](http://login.ft.ugm.ac.id)

## BABAK FINAL

### A. SYARAT DAN KETENTUAN PRESENTASI

1. Isi presentasi memuat poin-poin yang dituliskan dalam karya tulis ilmiah secara runtut, jelas dan sistematis.
2. File dari presentasi karya tulis ilmiah berformat (\*.ppt) atau (\*.pptx) dan dikumpulkan ketika Technical Meeting kepada LO masing-masing.
3. Waktu yang diberikan kepada tiap peserta dalam melakukan presentasi adalah **sebanyak 10 menit**.
4. Peserta diperbolehkan untuk menggunakan alat bantu pointer (baik laser pointer ataupun control pointer) saat melakukan presentasi.
5. Setelah tiap peserta melakukan presentasi, dilanjutkan sesi tanya jawab oleh dewan juri kepada pesertaselama **15 menit**.
6. Urutan presentasi ditentukan lewat pengundian saat Technical Meeting.

### B. SYARAT DAN KETENTUAN *PROTOTYPE* SERTA VIDEO

#### 1. Syarat dan Ketentuan *Prototype*

- a. *Prototype* dapat berupa **barang** atau **software**:
  - 1) **Jika *prototype* berupa barang**: (*dalam kategori ini dapat berupa prototype robot, peta dan sebagainya*) ukuran maksimal *prototype* yaitu 1m x 1m (untuk *prototype* 2 dimensi) dan 1m x 1m x 1m (untuk *prototype* 3 dimensi).
  - 2) **Jika *prototype* berupa software**: (*dalam kategori ini dapat berupa prototype hasil olahan data, perangkat lunak geospasial, dan sebagainya*) *prototype* tampilannya harus interaktif dan mudah dalam pengoperasiannya.
- b. Jeda waktu antara pengumuman 10 besar babak penyisihan karya tulis dan babak final (**dua puluh satu hari**) adalah waktu yang disediakan panitia untuk peserta agar membuat dan mempersiapkan *prototype* yang selanjutnya dibawa untuk dipamerkan saat acara babak final LOGIN 2016 di Fakultas Teknik, Universitas Gadjah Mada. (*tanggal dapat dilihat pada halaman **Detail Kegiatan dan Informasi***)
- c. *Prototype* harus orisinil dan karya sendiri.
- d. *Prototype* harus sesuai dengan tujuan karya tulis yang dibuat.



- e. Setiap peserta akan mendapat sebuah stan untuk memamerkan *prototype* buaatannya.
- f. Semua peserta diharuskan membuat **satu buah X-Banner** (ukuran 1m x 0,5m) untuk merepresentasikan *prototype* buaatannya, dengan ketentuan X-Banner mencantumkan: judul/nama *prototype*, nama pembuat, nama universitas, pengoperasian/penggunaan *prototype*, keunggulan *prototype*, gambar *prototype*. Lay out serta desain X-Banner **bebas sesuai kreativitas** peserta. X-Banner tersebut dipajang di stan masing-masing peserta yang telah ditentukan oleh panitia pada sesi pameran.
- g. Pada akhir acara akan dipilih satu *prototype* terbaik yang akan mendapat hadiah berupa “*Best Prototype LOGIN 2016*”.

## 2. Syarat dan Ketentuan Video

- a. Peserta yang lolos 10 besar diwajibkan untuk membuat video.
- b. Video harus orisinil dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya.
- c. Video dibuat sekreatif dan semenarik mungkin.
- d. Video berdurasi **maksimal 5 menit (isi)**, dengan ketentuan isi:
  - 1) Deskripsi singkat tentang prototype
  - 2) Proses pembuatan prototype
  - 3) Peragaan cara penggunaan alat menggunakan prototype
  - 4) Menyertakan Nama acara LOGIN 2016 dan Logo LOGIN 2016
  - 5) Menyertakan logo KMTG, UGM, dan Perguruan Tinggi asal peserta
- e. Video di-upload ke Youtube paling lambat pada tanggal 10 November 2016 pukul 23.59 WIB kemudian mengirimkan link URL video ke alamat email [loginkmtg@gmail.com](mailto:loginkmtg@gmail.com) dengan subjek **Mahasiswa\_video\_nama\_ketua\_universitas\_judul karya tulis**
- f. Video dibuat dengan format .mp4 dan dengan kualitas minimal 720p .
- g. Video tidak boleh mengandung unsur-unsur pornografi, SARA, dan unsur lain yang bertentangan dengan undang-undang yang berlaku di Indonesia.
- h. Link video tersebut akan diupload ulang oleh panitia di website LOGIN 2016 dan akan diberitahukan kepada ketua tim dalam bentuk notifikasi sms pada tanggal 12 November 2016.



- i. Link video yang telah diupload ulang oleh panitia kemudian dapat digunakan peserta untuk mencari LIKE sebanyak-banyaknya, sebagai salah satu kriteria penilaian untuk *best prototype*.
- j. Video yang telah dibuat WAJIB ditampilkan ketika pameran *prototype* menggunakan laptop masing-masing peserta (satu tim satu laptop).

### C. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

Untuk bobot penilaian babak final dapat dilihat pada halaman **LAMPIRAN**.

### D. HADIAH LOGIN 2016

1. **Juara 1** : uang tunai Rp 3.000.000, - + trophy + sertifikat
2. **Juara 2** : uang tunai Rp 2.500.000, - + trophy + sertifikat
3. **Juara 3** : uang tunai Rp 2.000.000, - + trophy + sertifikat
4. **Best Prototype LOGIN 2016** : uang tunai Rp 1.000.000,00

*\*)Sertifikat Peserta untuk masing-masing peserta yang lolos babak penyisihan.*

(Keputusan juri bersifat **MUTLAK** dan **TIDAK DAPAT DIGANGGU GUGAT**)



[login.ft.ugm.ac.id](http://login.ft.ugm.ac.id)

## DETAIL KEGIATAN DAN INFORMASI

### A. TIMELINE KEGIATAN

**1. 5 Juli 2016**

Pembukaan pendaftaran dan pengumpulan karya tulis.

**2. 15 September 2016**

Penutupan pendaftaran dan pengumpulan karya tulis.

**3. 15 Oktober 2016**

Pengumuman 10 besar tim yang lolos seleksi babak penyisihan.

**4. 15 Oktober – 20 Oktober 2016**

Batas waktu untuk konfirmasi 10 besar peserta yang lolos.

**5. 20 Oktober – 11 November 2016**

Batas waktu pembuatan *prototype* dan video.

**6. 12 November 2016 (23.59 WIB)**

Batas akhir upload video oleh 10 tim yang lolos babak penyisihan dan pengumpulan ke Youtube sekaligus mengirimkan link video ke email LOGIN 2016: [loginkmtg@gmail.com](mailto:loginkmtg@gmail.com)

**7. 12 November 2016**

Pemberitahuan sms *link yang digunakan* untuk melakukan voting *like* video kepada ketua tim.

**8. 12 November – 18 November 2016**

Waktu untuk mencari *like* video.

**9. 18 November 2016**

*Technical Meeting* untuk 10 peserta yang lolos.

**10. 19 November 2016**

Presentasi karya tulis ke-10 tim dan sesi tanya jawab.

**11. 20 November 2016**

Pameran *prototype* dan pengumuman pemenang babak final LOGIN 2016.



## B. RUNDOWN ACARA BABAK FINAL

<b>RUNDOWN PESERTA LOGIN 2016</b>	
<b>Rundown Technical Meeting - 18 November 2016</b>	
15.00 - 15.30	Registrasi Ulang dan Pembukaan Acara
15.30 - 16.30	Penyampaian Tata Tertib Karya Tulis Babak Final dan Pengundian
16.30 - 17.00	Sesi Tanya Jawab
17.00 - 17.30	Penutupan Technical Meeting LOGIN 2016
<b>RUNDOWN HARI KE-1 (Presentasi) - 19 November 2016</b>	
07.30 - 08.00	Registrasi Ulang
08.00 - 09.00	Pembukaan
09.00 - 11.30	Presentasi Sesi I
11.30 - 13.00	ISHOMA (Hiburan)
13.00 - 15.30	Presentasi Sesi II
15.30 - 16.00	ISHO (COFFEE BREAK)
16.00 - 16.15	Briefing Pameran
16.15 - 16.30	Penutupan Acara Presentasi
<b>RUNDOWN HARI KE-2 (Pameran Prototype) - 20 November 2016</b>	
08.00 - 08.30	Registrasi Ulang Peserta
08.30 - 09.00	Persiapan Prototype dan Stan oleh Peserta
09.00 - 12.00	Pameran Prototype Sesi I*
12.00 - 13.00	ISHOMA
13.00 - 14.00	Pameran Prototype Sesi II
14.00 - 15.00	Pemilihan Best Prototype**
15.00 - 15.30	ISHO (COFFEE BREAK)
15.30 - 16.00	Pengumuman Pemenang LOGIN 2016
16.00 - 16.30	Penutupan Acara LOGIN 2016
<b>Keterangan</b>	* Voting dari Pengunjung Pameran
	** Voting pengunjung ditutup



### C. KETENTUAN PESERTA SAAT BABAK FINAL

1. Peserta yang lolos babak penyisihan **WAJIB** datang pada acara Technical Meeting babak final yang diselenggarakan tanggal 18 November 2016 di Ruang 3.1 Teknik Geodesi FT UGM.
2. Babak final akan diadakan pada tanggal 19 November – 20 November 2016 di Kantor Pusat Fakultas Teknik, Universitas Gadjah Mada.
3. Peserta wajib mengenakan tanda pengenal (jas almamater untuk PTN/PTS masing-masing) pada saat acara LOGIN 2016 berlangsung.

### D. FASILITAS PESERTA

1. Panitia menyediakan transportasi dan akomodasi dalam kota **HANYA** selama kegiatan/acara LOGIN 2016 berlangsung dengan konfirmasi pada panitia (di luar itu menjadi tanggungan peserta).
2. Laptop, sound system dan pointer untuk presentasi peserta.
3. Konsumsi peserta selama kegiatan LOGIN 2016 berlangsung.
4. Finalis kit.

### E. INFORMASI LEBIH LANJUT

PANITIA LOMBA GEOSPASIAL INOVATIF NASIONAL (LOGIN) 2016

KELUARGA MAHASISWA TEKNIK GEODESI

FAKULTAS TEKNIK, UNIVERSITAS GADJAH MADA

Jl. Grafika 2 Bulaksumur Yogyakarta 55281

CONTACT PERSON: Kompyang (085738993890) dan Sonia (085725579255)

Email: [loginkmtg@gmail.com](mailto:loginkmtg@gmail.com)

WEBSITE: [login.ft.ugm.ac.id](http://login.ft.ugm.ac.id)

Twitter: @loginkmtg

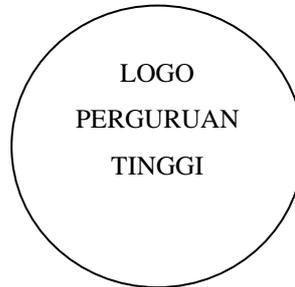


[login.ft.ugm.ac.id](http://login.ft.ugm.ac.id)

**LAMPIRAN**

**A. Format Karya Tulis**

**1. Format Cover Depan\***



**LOMBA GEOSPASIAL INOVATIF NASIONAL 2016  
(JUDUL USULAN KARYA TULIS ILMIAH)**

**TEMA LOGIN 2016**

**SUBTEMA pilihan**

**Diusulkan oleh**

.....

**NAMA PERGURUAN TINGGI**

**KOTA**

**TAHUN**

**\*) Keterangan : Halaman cover depan dicetak dengan kertas buffalo warna merah**



**login.ft.ugm.ac.id**

## 2. Format Halaman Pengesahan

### FORMAT HALAMAN PENGESAHAN KARYA TULIS ILMIAH

1. Judul :
2. Bidang :
3. Penulis :
  - a. Nama Lengkap :
  - b. NIM :
  - c. Fakultas/Jurusan :
  - d. Nama Perguruan Tinggi :
  - e. Alamat Rumah :
  - f. No. Telp./Hp :
  - g. Alamat email :
4. Dosen Pembimbing :
  - a. Nama Lengkap dan Gelar :
  - b. NIP :
  - c. Alamat Rumah :
  - d. No. Telp/Hp :

Kota, Tanggal-Bulan-Tahun

Dosen Pembimbing,

Penulis,

(\_\_\_\_\_)

NIP.

(\_\_\_\_\_)

NIM.

Ketua Jurusan/Program Studi/Departemen

(\_\_\_\_\_)

NIP.



[login.ft.ugm.ac.id](http://login.ft.ugm.ac.id)

### **3. Sistematika Penulisan**

**Kata Pengantar**  
**Daftar Isi**  
**Abstrak**

#### **BAB I** **PENDAHULUAN**

I.1 Latar Belakang  
I.2 Rumusan Masalah  
I.3 Tujuan  
I.4 Manfaat

#### **BAB II** **TINJAUAN PUSTAKA**

II.1 Landasan Teori

#### **BAB III** **METODOLOGI**

III.1 Sumber Literatur dan Data  
III.2 Pengolahan Data

#### **BAB IV** **ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN**

IV.1 Data  
IV.2 Pembahasan

#### **BAB V** **PENUTUP**

V.1 Kesimpulan  
V.2 Saran

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN**



[login.ft.ugm.ac.id](http://login.ft.ugm.ac.id)

#### 4. Penjelasan Format Penulisan:

##### Abstrak

Abstrak berisi latar belakang, tujuan, metode penelitian, hasil, kesimpulan, dan *keywords* secara singkat. Abstrak tidak boleh lebih dari 400 kata.

#### BAB I PENDAHULUAN

##### I.1 Latar Belakang

Latar belakang berisi persoalan yang mendasari penulisan karya tulis ini.

##### I.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisi masalah yang akan dibahas pada karya tulis ini. Rumusan masalah ditulis per poin dengan menggunakan angka seperti berikut :

1. ....
2. ....

##### I.3 Tujuan

Tujuan berisi jawaban atas rumusan masalah yang dikemukakan. Tujuan ditulis per poin dengan menggunakan angka seperti berikut :

1. ....
2. ....

##### I.4 Manfaat

Manfaat berisi manfaat yang diberikan dari apa yang dijabarkan dalam karya tulis ini. Manfaat ditulis per poin dengan menggunakan angka seperti berikut :

1. ....
2. ....

#### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

##### II.1 Landasan Teori

Landasan teori berisi konsep atau teori yang berhubungan dengan permasalahan dan pemecahan masalah pada karya tulis ini. Landasan teori ditulis dalam bentuk paragraf dan boleh disertai dengan gambar.

#### BAB III METODOLOGI

##### III.1 Sumber Literatur dan Data

Sumber literatur dan data berisi bagaimana teknik atau cara mendapatkan data atau hasil, seperti eksperimen, observasi, dsb. Pada bagian ini juga dijelaskan alasan menggunakan metode tersebut. Sumber literatur dan data ditulis dalam bentuk paragraf.

##### III.2 Pengolahan Data

Pada pengolahan data dijelaskan cara mengolah data. Misalnya menggunakan eksperimen, maka dijelaskan apa saja alat dan bahan yang digunakan serta bagaimana cara kerja. Pengolahan data ditulis dalam bentuk paragraf.

#### BAB IV ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

##### IV.1 Data



Data berisi hasil dari metodologi. Data bisa berbentuk tabel, gambar, grafik, ataupun paragraf.

#### IV.2 Pembahasan

Pada pembahasan dijelaskan secara rinci mengenai data yang diperoleh. Pembahasan ditulis dalam bentuk paragraf.

### BAB V PENUTUP

#### V.1 Kesimpulan

Kesimpulan merupakan tingkat ketercapaian hasil yang berhubungan dengan tujuan. Kesimpulan berupa poin.

#### V.2 Saran

Saran berisi bahan pertimbangan dan masukkan dalam karya tulis ini. Saran dapat berupa paragraf ataupun poin.

### DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka merupakan sumber literatur dari keseluruhan pada karya tulis ini.  
**Contoh penulisan daftar pustaka :**

- CARRERA, F. & FERREIRA, J. 2007. *The Future of Spatial Data Infrastructures: Capacity building for the Emergence of Municipal SDIs. International Journal of Spatial Data Infrastructures Research*, 2, 49-68.
- IAN P. WILLIAMSON, ABBAS RAJABIFARD & FEENEY, M.-E. F. (eds.) 2003. *Developing Spatial Data Infrastructures: From Concept to Reality*: CRC Press.
- SCHMIDT-THOME, P., VIEHHAUSER, M. & STAUDT, M. 2006. *A decision support frame for climate change impacts on sea level and river runoff: Case studies of the Stockholm and Gdansk areas in the Baltic Sea region. Quaternary International*, 145-146, 135-144.
- KAY, R. & ALDER, J. 2005. *Coastal Planning and Management*, New York, Taylor & Francis.
- MISONALI, R. & MCENTIRE, D. 2008. *Rising Disasters and Their Reversal: An Identification of Vulnerability and Ways to Reduce It*. In: PINKOWSKI, J. (ed.) *Disaster Management Handbook*. Boca Raton: CRC Press.

### LAMPIRAN

Berisi daftar gambar, daftar tabel, atau daftar grafik ; data penulis ; data guru / dosen pembimbing ; fotokopi kartu mahasiswa.



login.ft.ugm.ac.id

## B. KRITERIA PENILAIAN KARYA TULIS

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Skor	Nilai (bobot x skor)
1	Format Karya Tulis: <ul style="list-style-type: none"><li>- Tata tulis: ukuran kertas, kerapihan ketik, tata letak, jumlah halaman</li><li>- Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar</li><li>- Kesesuaian dengan format penulisan yang tercantum</li></ul>	15		
2	Ide : <ul style="list-style-type: none"><li>- Kreativitas ide</li><li>- Kelayakan implementasi</li></ul>	40		
3	Sumber Informasi : <ul style="list-style-type: none"><li>- Kesesuaian informasi dengan ide yang ditawarkan</li><li>- Akurasi dan aktualisasi informasi</li></ul>	25		
4	Kesimpulan : <ul style="list-style-type: none"><li>- Prediksi hasil implementasi ide/ketercapaian penerapan ide</li></ul>	20		
	Total	100		

Skor yang diberikan : 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Keterangan :

Skor : 1 = tidak memenuhi kriteria yang ditetapkan

10 = memenuhi kriteria yang diharapkan

