

LOMBA GEOSPASIAL INOVATIF NASIONAL 2016



MANUAL PESERTA SISWA

LOGIN 2016

(Lomba Geospasial Inovatif Nasional 2016)

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

Tema Siswa:

“Kreatif Dengan Peta”



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 SISWA SMA/SMK/Sederajat

“Kreatif Dengan PETA!”



login.ft.ugm.ac.id

C. SUB TEMA SISWA SMA/SMK/Sederajat:

- **Peta dalam Pelestarian Lingkungan Hidup**

Indonesia merupakan negeri yang dianugerahi dengan berjuta kekayaan nusantara. Namun dewasa ini banyak terjadi masalah yang berkaitan dengan lingkungan yang dapat mempengaruhi keberlangsungan kehidupan masyarakat. Pelestarian lingkungan hidup sebagai upaya melindungi alam sangat penting dalam hal pengelolaan sumber daya alam hayati. Salah satu upaya yaitu dimulai dari pemerintah yang melaksanakan pembangunan dengan memperhatikan aspek lingkungan. Konsep pemerataan mengenai upaya pelestarian lingkungan hidup perlu dikembangkan untuk mencapai keseimbangan di berbagai daerah wilayah nusantara. Sehingga pada akhirnya, konsep pemerataan tersebut dapat diwujudkan dalam pemetaan nasional untuk pemberdayaan aspek lestari Indonesia. Dari situlah masyarakat harus sadar bahwa melestarikan lingkungan hidup merupakan suatu hal yang perlu dan penting dilakukan oleh seluruh elemen yang ada dalam lingkungan tersebut. Misalnya ada suatu wilayah yang tertimpa bencana akibat kerusakan lingkungan. Dengan menggunakan peta kita bisa memberi informasi kepada masyarakat setempat mengenai daerah mana saja yang paling terkena dampak dari bencana tersebut, serta kita bisa menginformasikan kerusakan lingkungan apa yang terjadi sehingga masyarakat wilayah tersebut bisa melakukan langkah preventif agar tidak terjadi bencana lagi. Adanya informasi geospasial atau informasi keruangan mengenai keadaan lingkungan hidup maupun perencanaan pelestarian lingkungan hidup yang direalisasikan dengan peta dapat menunjang hal tersebut.

- **Peta dan Pelestarian Warisan Budaya**

Indonesia memiliki banyak kebudayaan yang berbeda-beda dari masing-masing daerah sesuai dengan ciri khas dari daerah tersebut. Perkembangan zaman dan globalisasi yang terjadi sekarang ini mengakibatkan perkembangan teknologi yang memudahkan orang-orang berkomunikasi antara satu dengan yang lain. Hal tersebut sangat berdampak pada budaya yang ada di Indonesia. Banyak budaya-budaya dan cara kehidupan yang telah terpengaruh oleh budaya kehidupan luar. Namun sebagai putra putri bangsa, tentu perlu adanya kesadaran dan kepedulian untuk tetap menjaga dan melestarikan warisan budaya Indonesia. Penanaman



nilai nilai budaya untuk putra putri Indonesia dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan memanfaatkan informasi spasial untuk memperkenalkan wilayah wilayah yang bersejarah, persebaran suku dalam bentuk peta, dan lain sebagainya. Adanya upaya tersebut diharapkan dapat meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap budaya Indonesia dan memudahkan masyarakat dalam mempelajari warisan budaya Indonesia.

- **PETA, Peduli Terhadap Sesama**

Era globalisasi saat ini telah banyak sedikit mempengaruhi karakter bangsa Indonesia terutama dalam hal kepedulian terhadap sesama. Berkurangnya rasa peduli terhadap sesama makhluk Tuhan tentu berdampak buruk bagi kelangsungan hidup mereka. Tak jarang diantara mereka yang cenderung egois dan mementingkan diri sendiri. Oleh karena itu, perlu adanya langkah-langkah pencegahan agar dapat mempertahankan sifat peduli terhadap sesama sehingga akan tercipta kehidupan yang harmonis. Selain itu, rasa peduli juga akan mendorong seseorang untuk membantu sesama makhluk Tuhan. Penyajian informasi mengenai daerah yang masih membutuhkan bantuan juga dapat dijadikan salah satu langkah untuk memupuk rasa peduli kepada sesama. Selain untuk menumbuhkan rasa peduli kepada sesama, juga dapat mendukung pembangunan sehingga mengurangi kesenjangan yang ada dalam masyarakat.

- **Peta Sosial Media dan pemanfaatan sistem Navigasi**

Media sosial bukan hal yang asing lagi dikalangan masyarakat terutama bagi remaja. Dan Posisi juga merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan. Seiring dengan perkembangan zaman, maka prinsip penentuan posisi dapat didefinisikan dengan lebih mudah melalui sistem navigasi yang bermacam-macam. Pemanfaatan sistem navigasi lebih lanjut di dalam kehidupan akan sangat memberikan manfaat dalam berbagai aspek yang selaras dengan perkembangan teknologi masa kini. Media sosial yang ada semakin mempermudah dalam berbagi informasi dan berkomunikasi antara semua kalangan di berbagai belahan bumi. Dengan semakin berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, media sosial kini menyediakan akses untuk menentukan atau berbagi lokasi dengan mudah dimanapun dan kapanpun. Seperti halnya seseorang yang ingin berbagi informasi



lokasi di media sosial melalui chek-in di Path, Foursquare atau sebuah media aplikasi baru. Hal tersebut merupakan salah satu pemanfaatan peta di media sosial. Dengan kreatifitas dan inovasi, maka data mengenai posisi yang terdapat di dalam berbagi jenis media sosial dapat dikembangkan menjadi suatu informasi yang menarik dan informatif bagi semua pengguna.



2016



login.ft.ugm.ac.id

SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

- a. Peserta adalah siswa SMA/SMK/Sederajat 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 sekolah yang sama dengan ketentuan setiap sekolah diperbolehkan mengirimkan lebih dari 1 (satu) tim (**tidak ada pembatasan kuota jumlah tim setiap SMA/SMK/Sederajat**).
- d. Peserta wajib membayar biaya pendaftaran sebesar Rp 100.000,00/tim ke rekening 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 100.000,00/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
 - Mendownload formulir offline di website login.ft.ugm.ac.id serta melampirkannya pada naskah karya tulis.
 - Mengirimkan karya tulis ilmiah **softcopy** ke email loginkmtg@gmail.com dalam bentuk (*.pdf) dan dikirim dengan subjek: **SISWA_Nama Ketua_Nama Universitas_Judul Karya Tulis**.
 - Setelah mengirimkan dalam bentuk softcopy ke email LOGIN, peserta juga mengirimkan **tiga rangkap hardcopy** via pos ke sekretariat **Keluarga Mahasiswa Teknik Geodesi (KMTG) FT UGM di Jl. Grafika 2 Bulaksumur Yogyakarta 55281 (085646855464)**
 - Melakukan konfirmasi pendaftaran dan pengiriman karya tulis dengan mengirimkan sms format: **SISWA_nama ketua_nama sekolah_Judul Karya Tulis** ke Contact Person: Lutfiah (085728487551) dan Citra (085646855464).
- 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:

1. Mempresentasikan karya tulis di depan juri pada Sabtu, 19 November 2016



login.ft.ugm.ac.id

2. Menampilkan *poster* hasil karya tulis tersebut dan komik aplikatif yang telah dibuat sebelumnya pada sesi pameran *prototype dan poster* yang diadakan saat acara puncak LOGIN 2016 pada Minggu, 19 November 2016.

Catatan :

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



2016



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 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.



2016



login.ft.ugm.ac.id

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. Siswa 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**.*



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 POSTER ILMIAH

1. Semua peserta diharuskan membuat satu buah Poster yang merupakan representasi dari karya tulis dan mencantumkan judul, metode-metode, solusi, tujuan, ringkasan dan saran dari karya tulis masing masing peserta, serta memuat mascot dari komik aplikatifnya. **Lay out serta desain poster bebas sesuai kreativitas peserta.**
2. Poster belum pernah di publikasikan atau diikuti sertakan pada lomba yang lain.
3. Poster dibuat semenarik mungkin.
4. Poster dibuat menggunakan software pendukung seperti Corel Draw, Adobe Photoshop, dan sebagainya. Poster dicetak dalam ukuran kertas A3.
5. Poster dibawa saat pameran pada tanggal 19 November 2016 dan dipamerkan selama pameran tersebut berlangsung.
6. Poster tersebut dipajang di stan masing masing peserta yang telah ditentukan oleh panitia pada saat sesi pameran
7. Pada akhir acara akan dipilih satu *poster* terbaik yang akan mendapat hadiah berupa "*Best Poster LOGIN 2016*".



C. SYARAT DAN KETENTUAN KOMIK APLIKATIF

1. Setelah pengumuman 10 besar babak penyisihan, peserta diberikan waktu 21 hari untuk membuat dan mempersiapkan komik aplikatif yang selanjutnya dikirimkan ke email LOGIN 2016: loginkmtg@gmail.com dalam format *.pdf.
2. Tahap selanjutnya, panitia akan mengupload komik aplikatif buatan peserta pada website LOGIN 2016.
3. Link komik aplikatif tersebut akan diberitahukan kepada ketua tim dalam bentuk notifikasi sms pada tanggal 12 November 2016 yang kemudian digunakan untuk menarik perhatian masyarakat dan mendapatkan LIKE sebanyak banyaknya.
4. Komik Aplikatif harus orisinil dan karya sendiri serta belum pernah diikutsertakan dalam perlombaan apapun dan belum pernah di publikasikan
5. Komik aplikatif harus sesuai dengan tujuan karya tulis yang dibuat
6. Komik aplikatif dapat digambar dengan tangan atau menggunakan software pendukung seperti Corel Draw, Adobe Photoshop, dan sebagainya.
 - *Untuk yang digambar:* setelah komik selesai dibuat, komik tersebut di scan dan disimpan dalam format *.pdf.
 - *Untuk yang dibuat menggunakan software pendukung:* komik tersebut disimpan dalam format *.pdf.
7. Komik Aplikatif terdiri atas minimal 1 lembar dan maksimal 2 lembar kertas A4.
8. Komik Aplikatif mencerminkan nilai nilai edukasi, menarik, inovatif dan kreatif
9. Peserta langsung dinyatakan didiskualifikasi jika terbukti komik aplikatifnya bukan hasil karya sendiri.
10. Setiap peserta akan mendapat sebuah stan untuk memamerkan komik aplikatif dan poster buatannya.

D. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

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

E. HADIAH LOGIN 2016

1. **Juara 1** : uang tunai Rp 2.500.000, - + trophy + sertifikat
2. **Juara 2** : uang tunai Rp 2.000.000, - + trophy + sertifikat
3. **Juara 3** : uang tunai Rp 1.500.000, - + trophy + sertifikat
4. **Best Poster LOGIN 2016** : uang tunai Rp 750.000,00



login.ft.ugm.ac.id

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

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



2016



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 pengiriman komik aplikatif oleh 10 tim yang lolos babak penyisihan ke email LOGIN 2016: 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 *poster dan komik aplikatif* serta pengumuman pemenang babak final LOGIN 2016.



B. RUNDOWN ACARA BABAK FINAL

RUNDOWN PESERTA LOGIN 2016	
Rundown Technical Meeting - 18 November 2016	
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
RUNDOWN HARI KE-1 (Presentasi) - 19 November 2016	
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
RUNDOWN HARI KE-2 (Pameran Prototype) - 20 November 2016	
08.00 - 08.30	Registrasi Ulang Peserta
08.30 - 09.00	Persiapan poster ilmiah dan komik aplikatif oleh Peserta
09.00 - 12.00	Pameran Sesi I*
12.00 - 13.00	ISHOMA
13.00 - 14.00	Pameran Sesi II
14.00 - 15.00	Pemilihan Best Poster**
15.00 - 15.30	ISHO (COFFEE BREAK)
15.30 - 16.00	Pengumuman Pemenang LOGIN 2016
16.00 - 16.30	Penutupan Acara LOGIN 2016
Keterangan	* Voting dari Pengunjung Pameran
	** Voting pengunjung ditutup



2016



login.ft.ugm.ac.id

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 3.4 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 (baju ciri khas untuk SMA/MA/SMK/Sederajat 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

WEBSITE: login.ft.ugm.ac.id

Twitter: @loginkmtg



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 SEKOLAH

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. NIS :
 - c. Nama Sekolah :
 - d. Alamat Rumah :
 - e. No. Telp./Hp :
 - f. Alamat email :
4. Guru Pembimbing :
 - a. Nama Lengkap dan Gelar :
 - b. NIP :
 - c. Alamat Rumah :
 - d. No. Telp/Hp :

Kota, Tanggal-Bulan-Tahun

Guru Pembimbing,

Penulis,

(_____)

NIP.

(_____)

NIS.

Kepala Sekolah

(_____)

NIP.



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

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 pelajar.



B. KRITERIA PENILAIAN KARYA TULIS

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

