

AGRICULTURAL INNOVATION TECHNOLOGY COMPETITION (AITEC) 2018



Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian
Agricultural Innovation Technology Competition
AITEC 2018

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI LAMPUNG
TAHUN 2018

I. KEGIATAN DAN KOMPETISI

1.1. Tema Kegiatan

Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian Tahun 2018 Politeknik Negeri Lampung bertema **“Penguatan Kompetensi dan Modernisasi Teknologi Bidang Pertanian di Era Revolusi Industri 4.0.”**

1.2. Bentuk Kegiatan

Kegiatan Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian Tahun 2018 di Politeknik Negeri Lampung akan dilaksanakan dalam 2 (dua) kategori, yaitu:

1. Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian.
2. Kontes Vokasi Bidang Pertanian.

1.3. Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian (*Agricultural Innovation Technology Competition*)

1.3.1 Ruang Lingkup

Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian diharapkan dapat mendorong pengembangan inovasi teknologi mutakhir di bidang Pertanian (*Agriculture*) dan Sistem Pangan yang dapat menghubungkan berbagai sektor dan berbagai disiplin ilmu dalam upaya untuk mengatasi tantangan bidang pertanian dan pangan abad ke-21, antara lain mencakup masalah iklim, produktivitas, lingkungan, dan sistem sosial. Selain itu, diharapkan dapat menarik kepedulian dan minat civitas akademika berbagai disiplin ilmu untuk ikut serta berkontribusi mencari solusi permasalahan bidang pertanian (*Agriculture*) dan sistem pangan untuk mendukung ketahanan pangan nasional. Kompetisi diarahkan untuk meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas pertanian yang mengedepankan sisi sosial dan budaya pertanian di Indonesia yang berwawasan lingkungan.

Maksud kompetisi ini untuk mendorong mahasiswa berkreasi mengembangkan teknologi yang inovatif guna mengatasi berbagai tantangan era revolusi industri 4.0 yang meliputi sektor pertanian tanaman perkebunan, tanaman pangan dan hortikultura, peternakan, perikanan, dan kehutanan.

1.3.2 Bentuk Luaran Teknologi

Perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) bidang pertanian, baik dalam bentuk alat jadi, purwarupa (*prototype*), model/desain, dan sistem.

1.3.3 Pelaksanaan Lomba

1. Peserta mengusulkan **proposal lomba** sesuai dengan sistematika (Lampiran 1).
2. Pendaftaran dan pengiriman proposal melalui **<http://aitec2018.polinela.web.id>**.
3. Seleksi tahap I berupa *desk evaluation* proposal.
4. Peserta yang lolos desk evaluasi melakukan registrasi ulang melalui **<http://aitec2018.polinela.web.id>**.
5. Peserta yang telah melakukan registrasi ulang akan diundang dalam babak final.
6. Seluruh peserta wajib mengikuti *technical meeting* yang diselenggarakan sebelum babak final dilaksanakan.
7. Babak final meliputi pemaparan dan demo teknologi inovasi yang dapat dibantu dengan alat jadi, purwarupa (*prototype*), model/desain, video, dan/atau sistem.
8. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

1.3.4 Peserta

Peserta kompetisi terbuka untuk mahasiswa aktif program diploma dan sarjana dari semua disiplin ilmu, dalam bentuk perorangan maupun tim (2 – 3 orang). Keaktifan peserta dibuktikan dengan surat keterangan dari pimpinan perguruan tinggi. Setiap perguruan tinggi baik negeri (PTN) maupun swasta (PTS) serta sekolah vokasi dapat mengirimkan lebih dari satu judul.

1.3.5 Sistem Kompetisi

1. Penilaian dalam kompetisi ini dilakukan oleh suatu Panel Juri independen yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi.
2. Kompetisi dilakukan dalam dua tahapan, yaitu seleksi proposal dan seleksi final.
3. Keputusan Panel Dewan Juri adalah final.

1.3.6 Kriteria Penilaian

Aspek-aspek yang dinilai dalam kompetisi ini meliputi:

1. Inovasi (kebaharuan, kreativitas)
2. Otomasi (otomatisasi tidak harus berbasis elektro)
3. Optimasi (efisiensi, efektivitas, ergonomik)
4. Aplikatif (kemudahan penerapan)
5. Kemanfaatan
6. Originalitas (berpotensi paten)
7. *Environment friendly dan sustainability*
8. Aspek sosial (kearifan lokal)

1.4. Kontes Vokasi Bidang Pertanian (*Agricultural Vocation Skill Contest*)

1.4.1 Ruang Lingkup

Kompetisi ini mendorong mahasiswa untuk berkreasi mengembangkan kompetensi inovatif untuk meningkatkan keterampilan spesifik di bidang pertanian dalam arti luas, meliputi sektor pertanian tanaman perkebunan, tanaman pangan dan hortikultura, peternakan, perikanan, kehutanan, dan agribisnis.

Kompetisi diarahkan untuk dapat meningkatkan efisiensi, produktivitas, kualitas pertanian dengan tetap mengedepankan sisi sosial dan budaya pertanian di Indonesia. Kompetisi ini terbuka untuk mahasiswa aktif dari disiplin ilmu-ilmu Pertanian, baik dalam bentuk perorangan atau tim.

1.4.2 Cabang Kontes

1. *Handling* Ternak
2. Penentuan Mutu Komoditas Pertanian
 - a. Sortasi Penentuan Mutu Biji Kopi
 - b. Uji kemurnian Benih Padi
3. Pengolahan Hasil Perikanan
 - a. Lomba Processing Fillet
 - b. Lomba Pembuatan Bakso Ikan
4. Gambar Teknik Komponen Alat dan Mesin Pertanian dengan Autocad
5. Penyuluhan Pertanian
6. *Grafting*
7. *Packing* Benih Ikan

1.4.3 Sistem Kontes

1. Kontes dilakukan sesuai dengan panduan teknis pelaksanaan masing-masing Cabang Kontes.
2. Penilaian dalam kontes ini dilakukan oleh suatu Panel Juri *independent*, yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi.

1.4.4 Panduan Teknis

A. Kontes *Handling Ternak (Sheep and Cattle Handling Contest)*

Seorang peternak atau pengelola ternak harus memiliki keterampilan dalam penanganan (*handling*) ternaknya, saat akan melakukan perawatan atau penyembelihan ternak. Penanganan ternak harus dilakukan sesuai dengan kaidah teknis untuk menjaga kualitas ternak dan hasil ternak, dengan tetap mengindahkan prinsip-prinsip “*Animal Welfare*” Kontes ini melombakan keterampilan dalam teknik menangani ternak domba dan sapi yang benar dan aman bagi ternak maupun peternaknya.

Kegiatan Kontes

1. Teknik menangkap, mendudukkan, memanggul, dan merebahkan domba.
2. Teknik menuntun, menambatkan, dan merebahkan sapi.

Pelaksanaan Lomba

1. Peserta *handling* domba adalah perorangan sedangkan *handling* sapi terdiri atas maksimum 2 orang.
2. Seluruh peserta wajib mengikuti *technical meeting* yang diselenggarakan sebelum lomba dilaksanakan.
3. Ternak yang digunakan dalam lomba adalah ternak yang hanya disediakan oleh panitia.
4. Peserta boleh memilih teknik *handling* ternak yang sudah ditentukan oleh panitia lomba.

Penilaian Kontes

Penilaian dalam kontes ini dilakukan oleh suatu Panel Juri *independent*, yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi peternakan.

Aspek-aspek yang dinilai dalam kontes *Handling* Ternak ini meliputi:

1. Kecepatan/Waktu/Durasi
2. Ketepatan Teknik *Handling*
3. Efisiensi dan Efektifitas
4. Kelayakan Hasil
5. *Safety* dan *Animal Welfare*
6. *Teamwork*

Pemenang dan Hadiah Lomba

Pemenang masing-masing lomba terdiri atas tiga juara, yaitu Juara I, II, dan III. Masing-masing pemenang akan mendapatkan penghargaan berupa sertifikat peserta, sertifikat juara, trofi, dan uang pembinaan.

B. Penentuan Mutu Komoditas Pertanian

B.1. Lomba Sortasi dan Penentuan Mutu Biji Kopi

Sortasi dan penentuan mutu kopi berperan penting dalam perdagangan kopi. Ketepatan dan proses sortasi akan mempengaruhi cita rasa dan harga kopi. Standar mutu kopi yang berlaku saat ini adalah SNI 01-2907-1999/Rev. 1992. Lomba ini menguji keterampilan peserta dalam memilih metode, ketepatan, dan kecepatan melakukan sortasi dan penentuan mutu biji kopi.

Pelaksanaan Lomba

1. Peserta Lomba bersifat Perorangan.
2. Seluruh Peserta wajib mengikuti *Technical Meeting*.
3. Bahan dan peralatan lomba disediakan oleh Panitia.
4. Peserta lomba bebas menggunakan metode sortasi dan penentuan mutu biji kopi yang mengacu pada SNI 01-2907-1999/Rev. 1992.

Penilaian

Penilaian dilakukan oleh satu Panel Juri yang terdiri dari Akademisi/Pakar dan Praktisi kopi. Aspek-aspek yang dinilai dalam Lomba Sortasi dan Penentuan Mutu Biji Kopi ini meliputi:

1. Ketepatan sesuai SNI
2. Kecepatan, dan
3. Pemilihan metode

Pemenang dan Hadiah Lomba

Pemenang dalam lomba ini disediakan tiga juara, yaitu Juara I, II, dan III. Masing-masing pemenang akan mendapatkan penghargaan berupa sertifikat peserta, sertifikat juara, trofi, dan uang pembinaan.

B.2. Lomba Uji Kemurnian Benih Padi

Kemurnian benih adalah persentase berdasarkan berat benih murni yang terdapat dalam suatu contoh benih. Tujuan utama dari uji kemurnian benih adalah untuk menentukan komposisi berdasarkan berat dari contoh benih yang akan diuji atau dengan kata lain komposisi dari kelompok benih dan untuk mengidentifikasi dari berbagai spesies benih dan partikel-partikel lain yang terdapat dalam suatu benih. Pada perinsipnya uji kemurnian dilakukan setelah melalui beberapa tahap pengambilan contoh benih yang dilakukan dari beberapa bagian yaitu dari suatu kelompok benih (contoh primer) kemudian dicampur menjadi satu wadah (contoh campur), selanjutnya benih campur dikurangi sesuai standar masing-masing benih yang telah ditetapkan oleh ISTA (*International Seed Testing Association*). Lomba ini menguji keterampilan peserta dalam menentukan komposisi benih murni, benih lain dan kotoran dari contoh benih padi.

Pelaksanaan Lomba

1. Peserta Lomba bersifat Perorangan.
2. Seluruh Peserta wajib mengikuti *Technical Meeting*.
3. Bahan dan peralatan lomba disediakan oleh Panitia.
4. Lomba terdiri atas babak penyisihan dan final.

Penilaian

Penilaian dilakukan oleh satu Panel Juri yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi benih. Aspek-aspek yang dinilai dalam lomba kemurnian benih padi meliputi:

1. Waktu
2. Komponen benih
3. Hasil akhir
4. Pelaporan analisis kemurnian, dan
5. Rekomendasi

Pemenang dan Hadiah Lomba

Pemenang dalam lomba ini disediakan tiga juara, yaitu Juara I, II, dan III. Masing-masing pemenang akan mendapatkan penghargaan berupa sertifikat peserta, sertifikat juara, trofi, dan uang pembinaan.

C. Kontes Teknologi Pengolahan Hasil Perikanan

Lomba pengolahan hasil perikanan (pembuatan bakso ikan dan *fillet*) yang diikuti oleh mahasiswa seluruh Perguruan Tinggi di Indonesia, merupakan ajang pembuktian keterampilan yang dimiliki mahasiswa sebagai hasil mengikuti proses pembelajaran. Lomba pengolahan hasil perikanan dilakukan dalam dua kategori yaitu pembuatan *fillet* ikan dan pembuatan bakso ikan.

Jenis Kontes

1. *Processing Fillet*
2. Pembuatan Bakso Ikan

C.1 Lomba *Processing Fillet*

Pelaksanaan

1. Peserta bersifat perorangan.
2. Seluruh Peserta wajib mengikuti *Technical Meeting*.
3. Alat dan Bahan yang digunakan dalam lomba adalah yang disediakan oleh Panitia.
4. Peserta lomba bebas menggunakan metode *Fillet*.
5. Lomba terdiri atas 2 tahapan yaitu tahap *Processing* untuk menentukan 3 finalis terpilih.
6. Tiga orang finalis mempresentasikan di hadapan dewan Juri untuk menentukan peringkat I, II, dan III.

Penilaian

Penilaian dilakukan oleh satu Panel Juri yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi.

Aspek-aspek yang dinilai dalam Lomba Processing *Fillet* meliputi:

1. Kecepatan
2. Akurasi irisan dan rendemen
3. Sanitasi dan Higienitas
4. Presentasi

Pemenang dan Hadiah Lomba

Pemenang dalam lomba ini disediakan tiga juara, yaitu Juara I, II, dan III, masing-masing pemenang akan mendapatkan penghargaan berupa sertifikat peserta, sertifikat juara, trofi, dan uang pembinaan.

C.2 Lomba Pembuatan Bakso Ikan

Pelaksanaan

1. Peserta adalah perorangan.
2. Seluruh tim Peserta wajib mengikuti *Technical Meeting*.
3. Alat dan Bahan yang digunakan dalam lomba adalah yang disediakan oleh Panitia
4. Peserta lomba bebas berkreasi dalam formulasi dan proses pembuatan bakso.

Penilaian

Penilaian dilakukan oleh satu Panel Juri yang terdiri dari Akademisi/Pakar dan Praktisi. Aspek-aspek yang dinilai dalam Lomba Pembuatan Bakso Ikan ini meliputi:

1. Waktu
2. Keseragaman (ukuran dan bentuk)
3. Organoleptik (warna, rasa, aroma, tekstur)
4. Sanitasi dan Higienitas.
5. Aspek pengetahuan yang dinilai adalah presentasi dan formulasi.

Pemenang dan Hadiah Kontes

Pemenang dalam kontes ini disediakan tiga juara, yaitu Juara I, Juara II, dan Juara III. Masing-masing pemenang akan mendapatkan penghargaan berupa sertifikat peserta, sertifikat juara, trofi, dan uang pembinaan.

D. Lomba Menggambar Teknik dengan Autocad 3D

Kebutuhan pasar kerja semakin menuntut keahlian gambar teknik, sementara sumber daya manusia belum banyak yang dapat mengimplementasikan gambar teknik dengan AutoCad. Lomba menggambar teknik dengan AutoCad 3D ini berupa lomba gambar komponen alat mesin Pertanian.

Jenis Kontes

Gambar Sederhana Komponen Alat Mesin Pertanian.

Pelaksanaan

1. Peserta lomba adalah perorangan dengan peran melakukan pengukuran obyek komponen alat mesin pertanian dan menggambar teknik dengan AutoCad.
2. Seluruh Peserta wajib mengikuti *Technical Meeting*.
3. Komputer, Obyek Komponen, dan *Software Auto Cad 2009* yang disediakan Panitia.

Penilaian

Penilaian dilakukan oleh satu Panel Juri yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi. Aspek-aspek yang dinilai dalam Lomba Menggambar Teknik Dengan Autocad 3D ini meliputi:

1. Akurasi,
2. Kecepatan,
3. Kesesuaian dengan aturan gambar teknik.

Pemenang dan Hadiah Kontes

Pemenang dalam kontes ini disediakan tiga juara, yaitu Juara I, Juara II, dan Juara III. Masing-masing pemenang akan mendapatkan penghargaan berupa sertifikat peserta, sertifikat juara, trofi, dan uang pembinaan.

E. Lomba Penyuluhan Pertanian

Mengingat sektor pertanian sebagai sektor andalan dalam mensuplai bahan pangan bagi rakyat dan bahan baku industri, namun produktivitas dan produksinya cenderung menurun. Salah satu pioner penggerak pertanian yang terdepan adalah tenaga penyuluh pertanian yang handal dalam mengkomunikasikan kebijakan-kebijakan pemerintah, penyebaran inovasi bidang pertanian dan sebagai pembimbing dan pendamping petani. Keterbatasan jumlah tenaga penyuluh pertanian dengan peran sebagai tenaga terdepan dalam proses difusi inovasi bidang Pertanian yang tidak seimbang dengan cakupan luas wilayah pertanian yang menjadi tanggung jawabnya. Oleh karenanya lomba ini mendorong mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan dalam mengkomunikasikan ilmu dan teknologi bidang pertanian.

Jenis Lomba

1. Penyuluhan Bidang Pertanian

Pelaksanaan

1. Peserta lomba adalah perseorangan.
2. Seluruh Peserta wajib mengikuti *Technical Meeting*.
3. Setiap peserta memilih satu bidang, dan mempersiapkan seluruh topik dari bidang yang dipilih. Peserta akan membawakan satu topik dalam bidang yang dipilih sesuai hasil undian. Bidang Penyuluhan yang disediakan panitia adalah sebagai berikut:
 - a) Bidang Pertanian Tanaman:
 - (1) Perawatan peralatan Pertanian;
 - (2) Pengendalian Hama Terpadu;
 - (3) Tata Niaga Produk Pertanian;
 - (4) Pola Tanam;
 - (5) Pasca Panen, Pengolahan Hasil.
 - b) Bidang Peternakan:
 - (1) Kesehatan Ternak;
 - (2) Pakan Alternatif;
 - (3) Inseminasi Buatan;
 - (4) Penanganan Pasca Panen dan Pengolahan Hasil Ternak;

(5) Peningkatan Produksi Ternak.

c) Bidang Perikanan:

(1) *Illegal Fishing*;

(2) Penanganan Pasca Panen dan Pengolahan Hasil Perikanan;

(3) Pembenuhan Ikan;

(4) Diversifikasi Olahan Hasil Perikanan;

(5) HACCP Produk Perikanan.

d) Bidang Kehutanan:

(1) Konservasi Sumber Daya Hutan;

(2) Produksi dan Teknologi Hasil hutan;

(3) *Illegal Logging*;

(4) Perhutanan Sosial (*Social Forestry*);

(5) Pencegahan Karhutla (Kebakaran Hutan dan Lahan).

4. Topik penyuluhan dapat disiapkan peserta sebelum lomba dilakukan.
5. Setiap peserta diberi kesempatan untuk menyiapkan media penyuluhan selama 60 menit dalam bentuk Power Point dan atau media lain.
6. Setiap peserta melaksanakan penyuluhan paling lama 15 menit.
7. Panitia menyediakan Proyektor dan Akses Internet. Sedangkan Laptop dibawa peserta masing-masing.

Penilaian

Penilaian dilakukan oleh satu Panel Juri yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi Komunikasi. Aspek-aspek yang dinilai dalam Lomba Penyuluhan Pertanian ini meliputi:

1. Desain Pesan,
2. Kemampuan Komunikasi Verbal dan Non Verbal,
3. Teknik Komunikasi Penyuluhan,
4. Pemanfaatan Waktu,
5. Penguasaan Materi,
6. Penguasaan *Audience*.

Pemenang dan Hadiah Kontes

Pemenang dalam lomba ini disediakan tiga juara, yaitu Juara I, II, dan III, masing-masing pemenang akan mendapatkan penghargaan berupa sertifikat peserta, sertifikat juara, trofi, dan uang pembinaan.

F. Lomba *Grafting*

Grafting adalah menggabungkan dua bagian tanaman (organ dan jaringannya) yang masih hidup sedemikian rupa sehingga keduanya dapat bergabung menjadi satu tanaman yang utuh yang memiliki sifat kombinasi antara dua organ atau jaringan yang digabungkan tadi. *Grafting* merupakan salah satu metode perbanyakan vegetatif buatan yang sudah lama di kenal dan digunakan masyarakat luas untuk memperbaiki sifat tanaman baik sifat yang berkaitan kualitas ataupun yang berkaitan dengan kuantitas. Lomba *grafting* berupa lomba keterampilan yang diikuti mahasiswa dalam melaksanakan perbanyakan vegetatif buatan.

Pelaksanaan

1. Peserta adalah perorangan.
2. Seluruh tim Peserta wajib mengikuti *Technical Meeting*.
3. Alat dan Bahan yang digunakan dalam lomba adalah yang disediakan oleh Panitia

Penilaian

Penilaian dilakukan oleh satu Panel Juri yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi.

Aspek-aspek yang dinilai dalam Lomba *Grafting* ini meliputi:

1. Ketepatan dalam memilih alat dan bahan
2. Jumlah grafting yang bisa diselesaikan sesuai prosedur
3. Kerapihan dan ketepatan dalam melakukan *grafting*

Pemenang dan Hadiah Kontes

Pemenang dalam kontes ini disediakan tiga juara, yaitu Juara I, Juara II, dan Juara III. Masing-masing pemenang akan mendapatkan penghargaan berupa sertifikat peserta, sertifikat juara, trofi, dan uang pembinaan.

G. Lomba *Packing* Benih Ikan

Kegiatan *packing* benih ikan dilakukan sebagai bagian dari transportasi yang akan memindahkan benih ikan dari suatu tempat ke tempat lainnya. Untuk mengurangi resiko terutama kematian benih ikan selama masa pengangkutan yang memakan waktu maka diperlukan beberapa persiapan, seperti penyiapan alat dan bahan, volume air dan oksigen serta kepadatan benih. Lomba *packing* ikan berupa lomba keterampilan yang diikuti mahasiswa dalam melaksanakan pengemasan benih ikan yang siap dilakukan pengangkutan.

Kegiatan Lomba

1. Teknik penyiapan alat, bahan, dan wadah plastik.
2. Teknik penentuan perbandingan volume air dan oksigen.
3. Teknik penentuan kepadatan dan penanganan benih

Pelaksanaan Lomba

1. Peserta bersifat perorangan.
2. Seluruh Peserta wajib mengikuti *Technical Meeting*.
3. Alat dan bahan yang digunakan dalam lomba adalah yang disediakan oleh Panitia.

Penilaian Lomba

Penilaian dalam kontes ini dilakukan oleh suatu Panel Juri *independent*, yang terdiri dari Akademisi/Pakar dan Praktisi perikanan. Aspek-aspek yang dinilai dalam Lomba *Packing* Benih Ikan meliputi:

1. Penyiapan alat dan bahan.
2. Perbandingan volume air dan oksigen.
3. Kepadatan dan penanganan benih.

Pemenang dan Hadiah Lomba

Pemenang dalam lomba ini disediakan tiga juara, yaitu Juara I, II, dan III. Masing-masing pemenang akan mendapatkan penghargaan berupa sertifikat peserta, sertifikat juara, trofi, dan uang pembinaan.

II. PESERTA

2.1. Ketentuan Umum Peserta

Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian Tahun 2018 di Politeknik Negeri Lampung dapat diikuti oleh perorangan maupun tim mahasiswa dari institusi atau perguruan tinggi negeri dan perguruan tinggi swasta yang berada di seluruh wilayah Indonesia yang terdaftar di Direktorat Pendidikan Tinggi Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa aktif terdaftar PD Dikti.
- 2) Mendaftar di Panitia Lomba.
- 3) Memenuhi persyaratan yang telah ditentukan.
- 4) Mendapatkan ijin dari PT asal mahasiswa.

2.2. Kontribusi

A. Fullboard

Biaya kontribusi bagi peserta kegiatan adalah sebagai berikut:

- a) Mahasiswa sebesar Rp 1.500.000 per orang.
- b) Dosen Pendamping sebesar Rp 1.750.000 per orang.
- c) Pembantu Rektor III/Wakil Direktur III sebesar Rp 2.500.000.
- d) Rektor/Direktur sebesar Rp 2.750.000.

B. Non Fullboard

Biaya kontribusi bagi peserta kegiatan adalah sebagai berikut:

Mahasiswa/Dosen Pendamping/Pembantu Rektor III/Wakil Direktur III/
Rektor/Direktur sebesar Rp 350.000 per orang.

C. Pembayaran Kontribusi

1. Melalui transfer ke **Bank Mandiri a.n Evi Yuniarti** dengan No. Rekening **1140007295556**.
2. Bukti transfer peserta lomba, pendamping lomba, dan Direktur/Wakil Direktur dapat di unggah di **<http://aitec2018.polinela.web.id>**.
3. Bukti transfer harap disimpan dan ditunjukkan pada saat kedatangan (jika diperlukan).

2.3. Fasilitas

Peserta kegiatan Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian Tahun 2018 di Politeknik Negeri Lampung akan mendapatkan fasilitas sebagai berikut :

A. Fullboard

Peserta yang membayar kontribusi *fullboard* mendapatkan fasilitas sebagai berikut :

1. *Kit* dan *official event* (personal), termasuk *ID Card*, Tas, *Block Note*, *Bollpoint*, Kaos Peserta, dan Sertifikat.
2. Akomodasi Penginapan/Hotel selama 3 hari:
 - a) Untuk peserta mahasiswa mendapatkan akomodasi 1 kamar hotel untuk 3—4 mahasiswa.
 - b) Untuk dosen pendamping mendapatkan akomodasi 1 kamar hotel untuk 2 orang dosen pendamping.
 - c) Untuk Rektor/Direktur, Pembantu Rektor III/Wakil Direktur III mendapatkan akomodasi 1 kamar hotel untuk 1 orang.
3. Transport lokal : penjemputan dan pengantaran dari penginapan ke lokasi kegiatan sesuai jam yang ditentukan panitia.
4. Konsumsi selama kegiatan : makan pagi (hotel), makan siang dan malam (lokasi kegiatan) dan *snack*.
5. Akses ke seluruh rangkaian kegiatan (sesuai jadwal).
6. Penjemputan dan pengantaran dari bandara ke hotel dan hotel ke bandara (Jadwal penjemputan di Bandara tanggal 26 November 2018 adalah pkl. 08.00—09.00 WIB, pkl. 11.00—12.00 WIB, pkl. 14.00—15.00 WIB, pkl. 17.00—18.00 WIB, pkl. 20.00—22.00 WIB. Jadwal Pengantaran ke bandara tanggal 29 November 2018 adalah pkl. 03.00—04.00 WIB, pkl. 06.00—07.00, pkl. 09.00—10.00 WIB.
7. Fasilitas *fullboard* didapatkan mulai tanggal 26—29 November 2018.

B. Non Fullboard

Peserta yang membayar kontribusi *non fullboard* mendapatkan fasilitas sebagai berikut:

1. *Kit dan official event* (personal), termasuk *ID Card*, Tas, *Block Note*, Bollpoint, Kaos Peserta, dan Sertifikat.
2. Akomodasi Penginapan/Hotel serta transportasi selama kegiatan ***ditanggung sendiri*** oleh peserta.

2.4. Waktu dan Tempat Kegiatan

Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian Tahun 2018 di Politeknik Negeri Lampung akan dilaksanakan pada:

1. Hari : Senin s.d. Kamis
2. Tanggal : 26 s.d. 29 November 2018
3. Tempat : GSG Politeknik Negeri Lampung
Jl. Soekarno-Hatta No 10 Rajabasa, Bandar Lampung, 35144

No	Kegiatan	Jadwal
A	Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian	
1	Pendaftaran peserta dan pengiriman proposal lomba ke panitia melalui web http://aitec2018.polinela.web.id	26 September – 19 Oktober 2018
2	Seleksi Tahap I (<i>desk evaluation</i>)	20 Oktober—30 Oktober 2018
3	Pengumuman hasil seleksi Tahap I	3 November 2018
4	Registrasi ulang peserta lolos seleksi tahap 1 di http://aitec2018.polinela.web.id	3—13 November 2018
5	Pengumuman peserta lolos babak final	15 November 2018
6	Babak Final	26 - 29 November 2018
B	Kontes Vokasi Bidang Pertanian	
1	Pendaftaran peserta secara online untuk seluruh kategori lomba di http://aitec2018.polinela.web.id	15 September - 15 November 2018
2	Penyisihan dan Babak Final	26 - 29 November 2018

Lampiran 1. Sistematika Proposal Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian

SISTEMATIKA PROPOSAL KOMPETISI INOVASI TEKNOLOGI BIDANG PERTANIAN

A. UMUM

Proposal Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian ditulis menggunakan huruf *Times New Roman* ukuran *font* 12 dengan jarak baris 1,15 spasi dan ukuran kertas A-4 dengan margin kiri 4 cm, margin kanan, atas, dan bawah masing-masing 3 cm dengan maksimal 10 halaman dari Pendahuluan hingga Daftar Pustaka. Halaman Sampul sampai dengan Daftar Isi diberi nomor halaman dengan huruf: i, ii, iii,.. dst yang diletakkan pada sudut kanan bawah, sedangkan halaman utama yang dimulai dari Pendahuluan sampai dengan halaman Lampiran diberi halaman dengan angka arab: 1, 2, 3, ...dst yang diletakkan pada sudut kanan atas.

B. ISI

Format penulisan isi proposal Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian mengikuti sistematika sebagai berikut:

HALAMAN SAMPUL (Lampiran 1.1)

HALAMAN PENGESAHAN (Lampiran 1.2)

DAFTAR ISI

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini, uraikan proses dalam mengidentifikasi masalah pada bidang kajian inovasi bidang pertanian yang akan dicari solusinya dengan merujuk dari berbagai sumber pustaka, pandangan singkat dari para peneliti lain yang pernah melakukan pembahasan atas topik terkait dapat dikemukakan di sini. Uraikan secara kuantitatif potret, profil, kondisi dan potensi dari segi fisik, sosial, ekonomi maupun lingkungan yang relevan dengan program usulan kegiatan yang akan dilakukan.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, uraikan kondisi umum lingkungan yang menimbulkan gagasan kenapa program kegiatan penting dilakukan. Uraikan literatur yang memiliki keterkaitan dengan ipteks yang akan diterapkan. Tunjukkan juga keberadaan produk-produk teknologi yang mendukung pada ide usulan kegiatan. Pada bagian ini harus diuraikan

pada aspek inovasi teknologi yang ditawarkan diyakini akan mampu meningkatkan nilai tambah, misalnya peningkatan mutu produk, perbaikan proses produksi, pengolahan limbah, sistem jaminan mutu dan lain-lain atau aspek-aspek manajemen yang mencakup pemasaran, pembukuan atau status usaha.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN/TAHAPAN PELAKSANAAN

Pada bab ini, uraikan secara lengkap mengenai teknik, cara pelaksanaan program (pendidikan, konsultasi, pelatihan, rekayasa keteknikan, rekayasa sosial, pendampingan, pengujian mutu dan lain-lain) dan tahapan pekerjaan dalam menyelesaikan permasalahan dan sekaligus pencapaian tujuan program kegiatan.

BAB 4. BIAYA DAN WAKTU PEMBUATAN INOVASI TEKNOLOGI

Anggaran biaya dan waktu pembuatan inovasi teknologi disusun sesuai dengan kebutuhan bahan dan alat serta waktu pembuatan inovasi teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka disusun berdasarkan sistem nama dan tahun, dengan urutan abjad nama pengarang, tahun, judul tulisan, dan sumber. Hanya pustaka yang dikutip dalam proposal kegiatan yang dicantumkan di dalam daftar pustaka.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua, Anggota dan Dosen Pembimbing yang ditandatangani (Lampiran 1.3)

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan (Lampiran 1.4).

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas (Lampiran 1.5).

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana Kegiatan (Lampiran 1.6)

Lampiran 5. Gambaran Inovasi Teknologi yang akan Diterapkembangkan (Lampiran 1.7)

LAMPIRAN 1.1 HALAMAN SAMPUL

**Logo
Perguruan
Tinggi**

JUDUL

.....

**Diusulkan oleh:
(Nama Ketua Kelompok)
(Nama Anggota 1)
(Nama Anggota 2)**

(Penulisan Nama Ketua dan Anggota harus menyertakan NIM dan Tahun Angkatan)

**NAMA PERGURUAN TINGGI
KOTA
TAHUN**

LAMPIRAN 1.2 HALAMAN PENGESAHAN

**HALAMAN PENGESAHAN
PROGRAM KOMPETISI INOVASI TEKNOLOGI BIDANG PERTANIAN**

1.	Judul Kegiatan	:
2.	Nama Ketua Kegiatan	:
3.	a. Nama Lengkap b. NIM c. Jurusan d. Universitas/Politeknik/ Institut e. Alamat Rumah f. No HP g. Email	: : : : : : : :
4.	Nama Anggota 1 a. Nama Lengkap b. NIM c. Jurusan d. Universitas/Politeknik/ Institut e. Alamat Rumah f. No HP g. Email	: : : : : : : :
5.	Nama Anggota 2 a. Nama Lengkap b. NIM c. Jurusan d. Universitas/Politeknik/ Institut e. Alamat Rumah f. No HP g. Email	: : : : : : : :
6.	Nama Pendamping a. Nama lengkap dan Gelar b. NIDN c. No. HP d. Email	: : : : :
7.	Biaya kegiatan	:

Kota, Tgl Bulan Tahun

Dosen Pendamping NIDN.....	Ketua Pelaksana NIM.
Wakil Direktur Bidang Kemahasiswaan NIDN.	

LAMPIRAN 1.3 BIODATA KETUA, ANGGOTA, DAN DOSEN PEMBIMBING

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	
2	Jenis Kelamin	L/P
3	Program Studi	
4	NIM/NIDN	
5	Tempat dan Tanggal Lahir	
6	Email	
7	No Telpon/HP	

B. Riwayat pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi			
Jurusan			
Tahun Masuk-Lulus			

C. Pemakalah Seminar

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

D. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian.

Kota, Tanggal-Bulan-Tahun
Ketua Pengusul,
Ttd
Nama Lengkap
NIM/NIDN

LAMPIRAN 1.4 JUSTIFIKASI ANGGARAN KEGIATAN

1. Peralatan Penunjang

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah (Rp)
Peralatan penunjang 2				
Peralatan penunjang 3				
Peralatan penunjang n				
SUB TOTAL (Rp)				

2. Bahan habis pakai

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah (Rp)
Material 2				
Material 3				
Material n				
SUB TOTAL (Rp)				

**LAMPIRAN 1.5 SUSUNAN ORGANISASI TIM KEGIATAN DAN PEMBAGIAN
TUGAS**

No	Nama/NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/minggu)	Uraian Tugas
1					
2					
3					

LAMPIRAN 1.6 SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA KEGIATAN



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
.....
NIM :
.....
Program Studi :
.....
Fakultas/Jurusan :
.....

Dengan ini menyatakan bahwa proposal Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian dengan Judul :

.....
.....
.....
.....

yang diusulkan dalam lomba **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga / sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Mengetahui,
Wakil Rektor/Direktur III,

Kota, Tanggal-Bulan-Tahun
Yang menyatakan,

Materai Rp. 6.000,-

.....
NIDN.

.....
NIM.

**LAMPIRAN 1.7 GAMBARAN INOVASI TEKNOLOGI YANG AKAN
DITERAPKEMBANGKAN**