HIMPUNAN MAHASISWA BASE PRESENTS

# TECH INFINITY

# PRODIGY

PRODUCT DESIGN COMPETITION

TECHNOLOGY . INNOVATION . INFINITY

# INTRO DUCTION

Menginjak era Industri **4.0**, generasi muda kian dituntut untuk memiliki kemampuan berinovasi dan berkarya. Tentu saja, sebagai penerus bangsa, anak muda yang kini masih berada di bawah naungan institusi pendidikan diharapkan dapat mengikuti kemajuan teknologi yang begitu pesat, bahkan turut menjadi penggerak yang ulung dari revolusi tersebut.

Sama seperti keterampilan lain, kemampuan menghasilkan inovasi yang logis dan kreatif harus terus diasah. Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai sarana. Oleh sebab itu, Himpunan Mahasiswa Binus ASO School of Engineering (HMB) menggelar sebuah kompetisi yang diharapkan dapat menjadi wadah bagi siswa maupun mahasiswa untuk menggunakan serta mengembangkan talenta secara sportif.

Binus ASO School of Engineering (BASE) sendiri merupakan institusi pendidikan teknik hasil kerjasama antara BINUS University dan ASO College Group Japan, yang bercita-cita untuk membangun lulusan berbakat dan siap terjun ke dunia kerja. BASE memiliki **2** (dua) jurusan khusus, yaitu Automotive and Robotics Engineering (ARE) — penggabungan teknik otomotif dan robotik, serta Product Design Engineering (PDE) — jurusan yang menekankan segi guna dan efektivitas dari produk yang diciptakan, tidak hanya segi estetika atau desain.

Kompetisi ini terdiri atas **2** (dua) jenis perlombaan yang sesuai dengan jurusan di fakultas BASE, yaitu kompetisi Automation Robotics dari jurusan ARE dan kompetisi Product Design dari jurusan PDE —semuanya dikemas dalam satu kesatuan berjudul Tech-Infinity.

# ZOOM REGULATIONS

## PERATURAN ZOOM

1. Peserta wajib untuk menggunakan format nama yang telah ditetapkan. yaitu [Kategori - Nama Tim - Nama Peserta].
2. Peserta wajib menyalakan kamera dan berpakaian sopan.
3. Peserta dilarang menjadikan ruangan Zoom online sebagai sarana perdagangan.
4. Peserta dilarang menggunakan kata-kata kasar ataupun vulgar saat berada di ruangan Zoom online.
5. Peserta dilarang mengungkit hal-hal yang menyinggung politik dan SARA (Suku. Agama. Ras. dan Antar Golongan).
6. Peserta dilarang merekam selama sesi.
7. Peserta yang tidak mengikuti peraturan akan mendapatkan sanksi.

**PRODIGY** merupakan tema perlombaan Product Design yang berarti kaum berbakat.

Karya yang diciptakan oleh peserta bukan hanya sebatas guratan, melainkan ide yang bermanfaat dan bermakna bagi masyarakat umum.

Lomba 3D Desain diinterpretasikan dengan visualisasi model berbasis aplikasi desain/animasi dalam ruang tiga dimensi (3D) untuk membantu perancangan produk.

## 3D DESIGN

kategori : SEKOLAH (SMA)

**3D Design** merupakan kompetisi yang ditujukan kepada peserta SMA/SMK/sederajat dengan kelompok 2-3 orang. Peserta akan membuat desain produk 3D berbasis aplikasi sesuai tema yang telah ditentukan. Penilaian akan dilaksanakan berdasarkan fungsionalitas, inovasi, dan estetika produk, serta keterampilan menyampaikan presentasi.

# RUNDOWN

1. Kompetisi akan diadakan selama 2 hari. 12-13 November 2020
2. Pada Technical Meeting. 10 Oktober 2020. peserta akan diberikan pengarahan mengenai lomba berserta sistem penilaian. Panitia lomba akan mengumumkan tema lomba dan juga menjelaskan peraturan.
3. Pada tanggal 12 November 2020. seluruh peserta mulai mendesain 3D model produk mereka dengan bimbingan mentor dari panitia bila dibutuhkan.
4. Pada tanggal 13 November 2020. semua peserta akan membuat presentasi dan mempresentasikan hasil kerja mereka kepada dewan juri untuk dinilai.

# PARTICIPANT CRITERIA

## KRITERIA PESERTA

1. Peserta lomba merupakan siswa/i aktif jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) / SMK / Sederajat.
2. Peserta merupakan kelompok beranggotakan 2-3 individu yang terdaftar dalam satu sekolah yang sama.
3. Anggota kelompok boleh berasal dari angkatan yang berbeda.
4. Satu orang hanya dapat terdapat dalam satu tim dan tidak dapat digantikan dengan alasan apapun.
5. Peserta dianggap mengikuti lomba apabila sudah memenuhi seluruh persyaratan administrasi.

# COMPETITION RULEs

## TATA TERTIB PESERTA

1. Seluruh peserta harus mematuhi peraturan dan regulasi lomba yang telah ditetapkan oleh penyelenggara lomba.
2. Setiap peserta diwajibkan untuk melakukan registrasi ulang pada saat Technical Meeting, 10 Oktober 2020, untuk mendapatkan name tag yang harus dikenakan pada saat lomba berlangsung.
3. Peserta yang tidak memiliki / mengenakan name tag tidak diijinkan untuk mengikuti perlombaan.
4. Setiap peserta yang tidak melakukan registrasi ulang dan tidak hadir dinyatakan gugur dalam perlombaan.
5. Name tag merupakan tanggung jawab masing-masing peserta. Jika terjadi kehilangan, segera informasikan kepada panitia Tech-Infinity.
6. Peserta dilarang melakukan komunikasi yang dapat memicu perkelahian dengan kelompok peserta lain. Bagi yang melakukan, akan diberikan sampai 2 (dua) peringatan dan kelompok pelaku akan didiskualifikasi pada peringatan ke-3 (tiga).
7. Para peserta dilarang untuk berbuat segala bentuk kecurangan terhadap kelompok lain. Peserta yang berbuat kecurangan dianggap gugur dalam perlombaan.
8. Panitia berhak untuk mendiskualifikasi peserta yang melanggar tata tertib dan peraturan yang ditetapkan oleh panitia penyelenggara lomba (termasuk peraturan umum).
9. Setiap peralatan dan barang milik peserta menjadi tanggung jawab peserta.

# COMPETITION RULES

## KETENTUAN PERLOMBAAN

1. Peserta mendaftarkan diri dengan mengisi formulir yang terlampir dalam proposal.
2. Peserta membayar biaya pendaftaran sebesar **Rp 250.000 / kelompok (Biaya sudah termasuk yang WALKOUT).**
3. Peserta diwajibkan untuk mengenakan pakaian formal selama mengikuti kegiatan Tech-Infinity 2020, kecuali jika ada pengumuman lebih lanjut dari panitia.
4. Peserta diwajibkan datang tepat waktu untuk mengikuti seluruh rangkaian acara Tech-Infinity sesuai rundown yang akan diberikan saat technical meeting. Sanksi berupa pemotongan poin akan diberlakukan apabila peserta terlambat atau tidak hadir.
5. Rangkaian aktivitas perlombaan akan dilaksanakan secara **online** melalui metode **daring** menggunakan aplikasi **ZOOM**.
6. Peserta diwajibkan untuk mengunduh aplikasi Anydesk secara online sebelum perlombaan berlangsung untuk kepentingan perlombaan. Aplikasi Anydesk dapat diunduh dengan mengakses link https://anydesk.com/en/downloads.
7. Peserta diwajibkan menggunakan **minimal 1 (satu) buah laptop / kelompok** untuk kepentingan presentasi dan perlombaan.

# COMPETITION RULEs

## KETENTUAN PERLOMBAAN

8. Peserta akan mempresentasikan desain produk di hadapan juri selama 7-8 menit. Presentasi wajib dibuat dan disampaikan dalam **Bahasa Inggris.**
9. Selama sesi perlombaan berlangsung, peserta lomba akan menggunakan software SketchUp dalam pembuatan model desain 3D. Panitia diperbolehkan untuk memberi arahan dalam penggunaan software SketchUp dan extension V-Ray.
10. Selama sesi perlombaan berlangsung, peserta dilarang bekerjasama dan/atau berkomunikasi dengan kelompok lain. Apabila mendapatkan bantuan dalam bentuk apapun dari individu di luar anggota kelompok, maka peserta lomba akan didiskualifikasi.

## KETENTUAN PEMOTONGAN POIN

1. Peserta yang didapati terlambat 5 - 10 menit mengikuti sesi perlombaan, akan diberikan sanksi pemotongan poin sebesar 5% dari hasil akhir penilaian secara keseluruhan.
2. Peserta yang didapati terlambat lebih dari 10 menit mengikuti sesi perlombaan, akan diberikan sanksi pemotongan poin sebesar 15% dari hasil akhir penilaian secara keseluruhan.

*Ketentuan & Persyaratan Perlombaan dapat berubah sewaktu-waktu sesuai dengan kondisi

# 3D DESIGN & MOCK-UP

kategori: UNIVERSITAS (Mahasiswa)

**3D Design & Mock-Up** merupakan sebuah kompetisi yang ditujukan kepada mahasiswa dengan kelompok 2-3 orang. Peserta akan diminta untuk membuat proposal mini berisi desain produk 3D dan purwarupa/mock-up sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Peserta juga akan membuat desain produk 3D untuk menjawab permasalahan dari studi kasus yang diberikan. Penilaian akan dilaksanakan berdasarkan fungsionalitas, inovasi, dan estetika produk, serta keterampilan menyampaikan presentasi.

# RUNDOWN

1. Kompetisi akan diadakan selama 2 hari. 12-13 November 2020
2. Pada Technical Meeting. 10 Oktober 2020. peserta akan diberikan pengarahan mengenai lomba berserta sistem penilaian. Panitia lomba akan mengumumkan tema lomba dan juga menjelaskan peraturan.
3. Pada tanggal 12 November 2020. seluruh peserta mengerjakan study case dengan bimbingan mentor dari panitia bila dibutuhkan. Peserta akan mem-presentasikan study case mereka di penghujung hari.
4. Pada tanggal 13 November 2020. semua peserta akan mengumpulkan 3D Design dan Mock-Up mereka. membuat presentasi serta mempresentasikan hasil kerja mereka kepada dewan juri untuk dinilai.

# PARTICIPANT CRITERIA

## KRITERIA PESERTA

1. Peserta lomba merupakan mahasiswa/i aktif jenjang sarjana atau diploma.
2. Peserta merupakan kelompok beranggotakan 2-3 individu yang terdaftar dalam satu institusi yang sama.
3. Dalam satu kelompok. terdapat minimal satu anggota dari jurusan Product Design atau Teknik Industri.
4. Anggota kelompok boleh berasal dari angkatan yang berbeda.
5. Satu orang hanya dapat terdapat dalam satu tim dan tidak dapat digantikan dengan alasan apapun.
6. Peserta dianggap mengikuti lomba apabila sudah memenuhi seluruh persyaratan administrasi.

# COMPETITION RULES

## TATA TERTIB PESERTA

1. Seluruh peserta harus mematuhi peraturan dan regulasi lomba yang telah ditetapkan oleh penyelenggara lomba.
2. Setiap peserta diwajibkan untuk melakukan registrasi ulang pada saat Technical Meeting. 10 Oktober 2020. untuk mendapatkan name tag yang harus dikenakan pada saat lomba berlangsung.
3. Peserta yang tidak memiliki / mengenakan name tag tidak diijinkan untuk mengikuti perlombaan.
4. Setiap peserta yang tidak melakukan registrasi ulang dan tidak hadir dinyatakan gugur dalam perlombaan.
5. Name tag merupakan tanggung jawab masing-masing peserta. Jika terjadi kehilangan. segera informasikan kepada panitia Tech-Infinity.
6. Peserta dilarang melakukan komunikasi yang dapat memicu perkelahian dengan kelompok peserta lain. Bagi yang melakukan. akan diberikan sampai 2 (dua) peringatan dan kelompok pelaku akan didiskualifikasi pada peringatan ke-3 (tiga).
7. Para peserta dilarang untuk berbuat segala bentuk kecurangan terhadap kelompok lain. Peserta yang berbuat kecurangan dianggap gugur dalam perlombaan.
8. Panitia berhak untuk mendiskualifikasi peserta yang melanggar tata tertib dan peraturan yang ditetapkan oleh panitia penyelenggara lomba (termasuk peraturan umum).
9. Setiap peralatan dan barang milik peserta menjadi tanggung jawab peserta.

# COMPETITION RULES

## KETENTUAN LOMBA TAHAP-1

1. Peserta mendaftarkan diri dengan mengisi formulir yang terlampir dalam proposal dan Surat Pernyataan Kepemilikan Desain Produk.
2. Peserta membayar biaya pendaftaran sebesar **Rp 375.000 / kelompok (Biaya sudah termasuk uang WALKOUT)**.
3. Setiap kelompok diwajibkan untuk mengumpulkan mini proposal berisi abstrak dan desain 3D dengan tema **Perangkat Keselamatan (Safety Equipment)** bersamaan dengan formulir registrasi dan bukti transfer ke e-mail **techinfinity.hmb@gmail.com.**
4. Mini proposal dibuat sesuai detail ketentuan sebagai berikut:
   a. dibuat dalam ukuran kertas **A4.**
   b. diketik dengan font Times New Roman ukuran **14** dan **bold** untuk judul dan ukuran **12** untuk konten.
   c. menggunakan cover sesuai contoh yang terlampir. Cover dapat diakses pada link berikut: gg.gg/CoverMiniProposal
   d. secara keseluruhan terdiri atas maksimal 1000 kata
   e. boleh ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris. tetapi harus mengandung Abstrak dalam 2 bahasa tersebut.
   f. mencakup paling tidak:
      i. Cover depan
      ii. Abstrak dalam **Bahasa Indonesia**
      iii. *Abstract* dalam **Bahasa Inggris**
      iv. Latar Belakang
      v. Konsep Desain
      vi. Visualisasi desain 3D

# COMPETITION RULES

## KETENTUAN LOMBA TAHAP-1

5. Mini proposal yang dikumpulkan dalam softcopy harus disimpan dalam format **.pdf** dan diberi nama: **"Tech-Infinity 2020_Nama Universitas_Nama Tim".**
6. Mini proposal dari peserta yang dikumpulkan kepada pihak panitia Tech-Infinity akan menjadi hak milik Tech-Infinity sepenuhnya.
7. Desain harus merupakan karya orisinal yang belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam perlombaan lain sebelumnya.
8. Desain tidak boleh mengandung unsur SARA. pornografi. dan hal-hal yang bersifat berbahaya.
9. Desain tidak boleh mengandung unsur plagiarisme. Apabila ditemukan adanya unsur plagiarisme dalam produk yang didesain. maka peserta lomba akan didiskualifikasi.

# COMPETITION RULES

## KETENTUAN LOMBA TAHAP-2

1. Peserta lomba adalah kelompok yang dinyatakan lolos seleksi Tahap-1.
2. Rangkaian aktivitas perlombaan akan dilaksanakan secara **online** melalui metode **daring** menggunakan aplikasi **ZOOM**.
3. Peserta diwajibkan untuk mengunduh aplikasi Anydesk secara online sebelum perlombaan berlangsung untuk kepentingan perlombaan. Aplikasi Anydesk dapat diunduh dengan mengakses link **https://anydesk.com/en/downloads**.
4. Peserta diwajibkan untuk mengumpulkan **video timelapse** yang berisi tentang **proses pembuatan mock-up / prototype** sesuai dengan desain 3D yang terdapat dalam mini proposal pada hari kedua perlombaan dengan maksimum durasi **2 menit.** Panitia tidak menyediakan dan tidak membatasi material yang digunakan dalam pembuatan mock-up / prototype serta ukurannya.
5. Peserta diwajibkan untuk mengenakan pakaian formal selama mengikuti kegiatan Tech-Infinity 2020, kecuali jika ada pengumuman lebih lanjut dari panitia.
6. Peserta diwajibkan datang tepat waktu untuk mengikuti seluruh rangkaian acara Tech-Infinity sesuai rundown yang akan diberikan saat **technical meeting**. Sanksi berupa pemotongan poin akan diberlakukan apabila peserta terlambat atau tidak hadir.

# COMPETITION RULES

## KETENTUAN LOMBA TAHAP-2

7. Peserta diwajibkan menggunakan minimal 1 (satu) buah laptop / kelompok untuk kepentingan presentasi dan perlombaan.
8. Peserta akan mempresentasikan desain produk yang terdapat dalam mini proposal beserta **mock-up / prototype** di hadapan juri selama 7-8 menit. Presentasi wajib dibuat dan disampaikan dalam **Bahasa Inggris.**
9. Selama sesi perlombaan berlangsung. panitia menyediakan serta diperbolehkan untuk memberi arahan dalam penggunaan software SketchUp dan extension V-Ray. Peserta diperbolehkan untuk menggunakan software lain.
10. Selama sesi perlombaan berlangsung. peserta dilarang bekerjasama dan/atau berkomunikasi dengan kelompok lain. Apabila mendapatkan bantuan dalam bentuk apapun dari individu di luar anggota kelompok. maka peserta lomba akan didiskualifikasi.
10. Hasil desain serta jawaban dari peserta yang dikumpulkan kepada pihak panitia Tech-Infinity akan menjadi hak milik Tech-Infinity sepenuhnya.
11. Peserta yang terlambat dalam mengikuti sesi perlombaan tidak akan diberikan waktu tambahan.

# COMPETITION RULES

## KETENTUAN PERLOMBAAN STUDI KASUS

1. Tahap Studi Kasus akan dilaksanakan pada hari pertama perlombaan. Soal akan diberitahukan kepada seluruh peserta pada awal sesi secara langsung dan serentak.
2. Setiap kelompok peserta diwajibkan membuat satu presentasi dalam format .ppt, .pptx, atau .pdf, satu model desain 3D, dan hasil rendering model desain 3D dalam format .jpeg atau .png berdasarkan soal yang diberikan.
3. Peserta dibebaskan untuk menggunakan software apapun dalam perlombaan Studi Kasus.
4. Peserta diperbolehkan membawa **referensi tertulis** (seperti buku, karya tulis, dst.) dalam bentuk fisik maupun digital sebagai panduan analisis.
5. Peserta akan mempresentasikan hasil model desain 3D di hadapan juri. Presentasi wajib dibuat dan disampaikan dalam **Bahasa Inggris.**
6. Hasil desain serta jawaban dari peserta yang dikumpulkan kepada pihak panitia Tech-Infinity akan menjadi hak milik Tech-Infinity sepenuhnya.

# COMPETITION RULES

## KETENTUAN PEMOTONGAN POIN

1. Peserta yang didapati terlambat 5 - 10 menit mengikuti sesi perlombaan, akan diberikan sanksi pemotongan poin sebesar 5% dari hasil akhir penilaian secara keseluruhan.
2. Peserta yang didapati terlambat lebih dari 10 menit mengikuti sesi perlombaan, akan diberikan sanksi pemotongan poin sebesar 15% dari hasil akhir penilaian secara keseluruhan.

## KRITERIA PENILAIAN

1. Inovasi
2. Estetika
3. Fungsi Produk
4. Ergonomi (Untuk Kategori Mahasiswa / Umum)
5. Kecakapan dalam Presentasi

# REGISTRATION

## PLAYER

| ITEM | REGISTRASI | WALKOUT |
|---|---|---|
| Battle Chamber 1 Kg | Rp. 300.000 | Rp. 75.000 |
| Battle Chamber 3 Kg | Rp. 400.000 | Rp. 100.000 |
| RES (Robot Evolution Soccer) | Rp. 450.000 | Rp. 112.500 |
| Maze Escape | Rp. 150.000 | Rp. 37.500 |

## PRODIGY

| ITEM | REGISTRASI | WALKOUT |
|---|---|---|
| 3D Design | Rp. 200.000 | Rp. 50.000 |
| 3D Design & Mock-Up | Rp. 300.000 | Rp. 75.000 |

*Uang WO akan dikembalikan saat acara penutupan jika peserta menghadiri seluruh pertandingan sesuai dengan jadwal pertandingan dan menghadiri acara pembukaan Tech-Infinity 2020

# PRIZEPOOL

## PLAYER

| Battle Chamber 1 Kg | |
|---|---|
| Juara 1 | Rp. 3.000.000 + *Scholarship 100% |
| Juara 2 | Rp. 1.500.000 + *Scholarship 50% |
| Juara 3 | Rp. 750.000 + *Scholarship 25% |

| Battle Chamber 3 Kg | |
|---|---|
| Juara 1 | Rp. 4.500.000 + *Scholarship 100% |
| Juara 2 | Rp. 2.100.000 + *Scholarship 50% |
| Juara 3 | Rp. 1.200.000 + *Scholarship 25% |

| RES (Robo Evolution Soccer) | |
|---|---|
| Juara 1 | Rp. 4.800.000 + *Scholarship 100% |
| Juara 2 | Rp. 3.000.000 + *Scholarship 50% |
| Juara 3 | Rp. 1.350.000 + *Scholarship 25% |

| Maze Escape | |
|---|---|
| Juara 1 | Rp. 1.500.000 + Scholarship 100% |
| Juara 2 | Rp. 1.200.000 + Scholarship 50% |
| Juara 3 | Rp. 900.000 + Scholarship 25% |

## PRODIGY

| 3D Design | |
|---|---|
| Juara 1 | Rp. 2.000.000 + Scholarship 100% |
| Juara 2 | Rp. 1.000.000 + Scholarship 50% |
| Juara 3 | Rp. 500.000 + Scholarship 25% |
| Juara Favorit | Rp. 500.000 |

| 3D Design & Mock-Up | |
|---|---|
| Juara 1 | Rp. 3.500.000 |
| Juara 2 | Rp. 1.800.000 |
| Juara 3 | Rp. 800.000 |
| Juara Favorit | Rp. 800.000 |

*FREE DEVELOPMENT FEE FOR HIGH SCHOOL WINNERS, VALID UNTIL 3 YEARS

# CONTACT PERSON

## PLAYER

### AUTOMOTIVE & ROBOTICS ENGINEERING

KATEGORI : SEKOLAH (SMA)

**MARKUS SUGIANTO**

LINE markus110123

081298662277

KATEGORI : UMUM

**FADLI DUE**

LINE fadlidue

081318499416

## PRODIGY

### PRODUCT DESIGN ENGINEERING

KATEGORI : SEKOLAH (SMA)

**KEVIN JONATHAN**

LINE kevinjo127

081315902725

KATEGORI : UNIVERSITAS

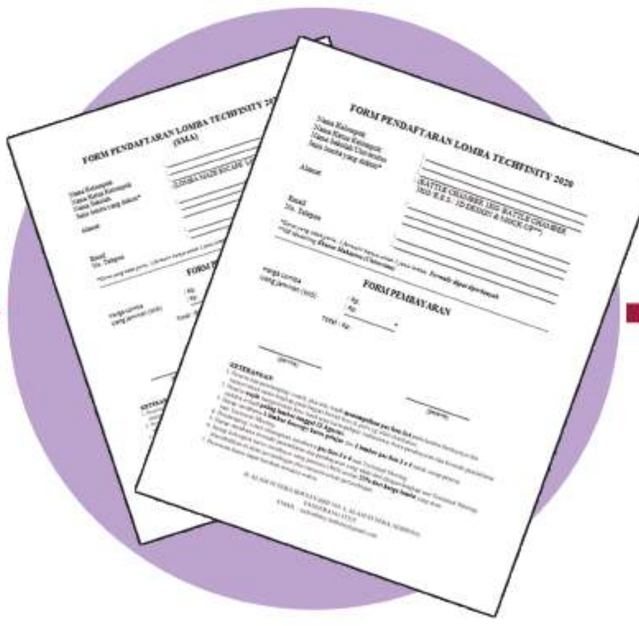
**RAMA ADITYA**

LINE rama624

085219929181

# STEP-BY-STEP PENDAFTARAN LOMBA TECH INFINITY

Terima Proposal
Invitation & General




Isi Form Pendaftaran

Transfer Biaya Registrasi

Scan Form Pendaftaran
dan Bukti Transfer

Kirim ke email
**techinfinity.hmb@gmail.com**

Hadir di Binus ASO
Hari-H Technical Meeting
**Sabtu, 10 Oktober 2020**

Hari-H Kompetisi
**TECH-INFINITY**
**12-13 November 2020**

Note:
- Jangan lupa mengisi subject pada e-mail saat mengirimkan file.
- Format pengisian subject: **"Form Pendaftaran Lomba Tech-Infinity 2020** kategori [Nama Kategori]
- Bagi kategori Prodigy **3D** Design & Mock-Up, **mini proposal** dan **Surat Pernyataan Kepemilikan Desain Produk** dikumpulkan melalui e-mail bersama file pendaftaran.

TECH-INFINITY BINUS ASO SCHOOL OF ENGINEERING
Jl. Alam Sutera Boulevard No. 1, Alam Sutera, Serpong, Tangerang 15325
E-mail : techinfinity.hmb@gmail.com

# FORMULIR PENDAFTARAN LOMBA TECH-INFINITY 2020 (UMUM)

Nama Kelompok : _____
Nama Ketua Kelompok : _____
Nama Sekolah/Universitas : _____
Jenis lomba yang diikuti* : (BATTLE CHAMBER 1KG/ BATTLE CHAMBER 3KG/ R.E.S./ 3D DESIGN & MOCK-UP**)

Alamat : _____
_____
_____

E-mail : _____
No. Telepon : _____

**Coret yang tidak perlu. 1 formulir hanya untuk 1 jenis lomba.* ***Formulir dapat diperbanyak.***
***3D Modelling* ***khusus mahasiswa (Universitas)***

---

# FORMULIR PEMBAYARAN

Biaya registrasi lomba : Rp.
Biaya jaminan (WO) : Rp. +
_____
Total : Rp.

_____ (Panitia)

_____ (Peserta)

**KETERANGAN**

1. Peserta dan pendamping/*coach*, jika ada, wajib **menempelkan pas foto 3x4** pada lembar berikutnya dan menyertakan nama lengkap pada bagian bawah foto di garis yg telah disediakan.
2. Peserta **wajib** mengirimkan foto/hasil *scan* kartu pelajar/mahasiswa/KTP, bukti pembayaran dan formulir pendaftaran melalui e-mail **paling lambat tanggal 28 September 2020.**
3. Setiap peserta diharapkan membawa **1 lembar fotokopi kartu pelajar/mahasiswa/KTP** dan **1 lembar pas foto 3 x 4** pada saat Technical Meeting.
4. Pendamping/*coach* diharapkan membawa **pas foto 3 x 4** pada saat Technical Meeting.
5. Harap membawa formulir pendaftaran dan pembayaran yang telah diisi dengan lengkap saat Technical Meeting.
6. Setiap kelompok harus membayar uang jaminan (WO) senilai **25% dari biaya registrasi lomba** yang akan dikembalikan di akhir pertandingan apabila menyelesaikan pertandingan dan mengikuti seluruh rangkaian acara.
7. Peraturan diatas dapat berubah sewaktu-waktu.

| No. | Nama Anggota Kelompok | Kontak (WhatsApp*) | NIS/NIM/NIK** |
|---|---|---|---|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |

Pendamping***

Pas Foto
3 x 4

Pas Foto
3 x 4

Pas Foto
3 x 4

Pas Foto
3 x 4

**Nomor WhatsApp yang aktif.*
***Nomor Induk Siswa bagi pelajar SMA/SMK/sederajat, Nomor Induk Mahasiswa bagi mahasiswa, Nomor Induk Kependudukan bagi peserta umum, sesuai kartu identitas masing-masing.*
***Harap mengisi dengan memperhatikan batas minimum & maksimum jumlah peserta dari setiap lomba.*
****Foto dan nama pendamping/coach (maks. 1) yang* ***pasti akan datang*** *ke acara. Kosongkan apabila tidak ada.*

TECH-INFINITY BINUS ASO SCHOOL OF ENGINEERING
Jl. Alam Sutera Boulevard No. 1, Alam Sutera, Serpong, Tangerang 15325
E-mail : techinfinity.hmb@gmail.com

# FORMULIR PENDAFTARAN LOMBA TECH-INFINITY 2020 (SMA)

Nama Kelompok : _____
Nama Ketua Kelompok : _____
Nama Sekolah : _____
Jenis lomba yang diikuti* : (LOMBA MAZE ESCAPE/ LOMBA 3D DESIGN)

Alamat : _____
_____
_____

Email : _____
No. Telepon : _____

**Coret yang tidak perlu. 1 formulir hanya untuk 1 jenis lomba.* ***Formulir dapat diperbanyak.***

---

# FORMULIR PEMBAYARAN

Biaya registraasi lomba : Rp.
Biaya jaminan (WO) : Rp. +
_____
Total : Rp.

_____ (Panitia)

_____ (Peserta)

**KETERANGAN**

1. Peserta dan pendamping/*coach*, jika ada, wajib **menempelkan pas foto 3x4** pada lembar berikutnya dan menyertakan nama lengkap pada bagian bawah foto di garis yg telah disediakan.
2. Peserta **wajib** mengirimkan foto/hasil *scan* kartu pelajar, bukti pembayaran dan formulir pendaftaran melalui e-mail **paling lambat tanggal 28 September 2020.**
3. Setiap peserta diharapkan membawa **1 lembar fotokopi kartu pelajar** dan **1 lembar pas foto 3 x 4** pada saat Technical Meeting.
4. Pendamping/*coach* diharapkan membawa **pas foto 3 x 4** pada saat Technical Meeting.
5. Harap membawa formulir pendaftaran dan pembayaran yang telah diisi dengan lengkap saat Technical Meeting.
6. Setiap kelompok harus membayar uang jaminan (WO) senilai **25% dari biaya registrasi lomba** yang akan dikembalikan di akhir pertandingan apabila menyelesaikan pertandingan dan mengikuti seluruh rangkaian acara.
7. Peraturan diatas dapat berubah sewaktu-waktu.

| No. | Nama Anggota Kelompok | Kontak (WhatsApp*) | NIS** |
|---|---|---|---|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |

Pendamping**

Pas Foto
3 x 4

Pas Foto
3 x 4

Pas Foto
3 x 4

Pas Foto
3 x 4

**Nomor WhatsApp yang aktif.*
***Nomor Induk Siswa sesuai kartu identitas masing-masing.*
***Harap mengisi dengan memperhatikan batas minimum & maksimum jumlah peserta dari setiap lomba.*
****Foto dan nama pendamping/coach (maks. 1) yang **pasti akan datang** ke acara. Kosongkan apabila tidak ada*

# SURAT PERNYATAAN KEPEMILIKAN DESAIN PRODUK

Kami, yang menandatangani di bawah ini,

Nama Kelompok : _____

Nama Jurusan, Universitas : _____

Alamat : _____

sebagai pihak pertama yang memiliki hak milik atas desain produk dengan nama:

_____

menyerahkan desain produk kami untuk kepentingan perlombaan yang terinci dibawah ini:

Nama Acara : Tech-Infinity 2020

Perlombaan : PRODIGY (Producing Ideas and Legacy)

Kategori : 3D Design & Mock-Up Universitas

Universitas Penyelenggara : Binus ASO School of Engineering

Alamat : Jl. Alam Sutera Boulevard No. 1
Alam Sutera, Serpong, Tangerang Selatan

sebagai pihak kedua.

Dengan surat ini, pihak pertama menyatakan bahwa tidak terdapat tindakan plagiarisme dalam bentuk apapun terhadap desain produk yang diserahkan.

Disetujui oleh,

Pihak Pertama

Pihak Kedua

_____ _____

( ) (Panitia Tech-Infinity 2020)

**KETERANGAN**

1. Surat yang tertera wajib dilampirkan bersama mini proposal dan berkas lainnya saat melakukan pendaftaran via e-mail.

PRESENTED BY

BINUS UNIVERSITY

In Partnership with ASO COLLEGE GROUP JAPAN

BINUS ASO SCHOOL OF ENGINEERING

Jl. Alam Sutera Boulevard No.1, Alam Sutera
Serpong, Tangerang 15325

techinfinity.hmb@gmail.com

TECH INFINITY