



Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi
Wilayah XV



PANDUAN KOMPETISI INOVASI DIGITAL

LLDIKTI Wilayah XV Competition 2026



TEMA DAN RUANG LINGKUP

**“Kampus Berdampak, Maju dengan
Inovasi untuk Harapan Negeri”**

FOKUS BIDANG INOVASI

 **Inovasi
E-Government**

 **Inovasi
E-Health**

 **Inovasi
E-Agriculture**

 **Inovasi
E-Education**



01

Inovasi E-Government

Inovasi pada sektor pemerintahan digital diarahkan untuk meningkatkan kualitas layanan publik dan memperkuat tata kelola pemerintahan yang transparan serta efisien. Ruang lingkup inovasi meliputi:

1. Pengembangan sistem layanan publik digital yang transparan, cepat, dan mudah diakses.
2. Optimalisasi partisipasi masyarakat melalui platform digital berbasis kolaborasi dan komunikasi dua arah.
3. Pemanfaatan teknologi seperti Artificial Intelligence (AI) untuk analitik kebijakan, Internet of Things (IoT) untuk pengembangan smart city, serta Augmented Reality (AR), untuk visualisasi data publik.



02

Inovasi E-Health

Bidang kesehatan digital menjadi salah satu prioritas transformasi layanan kesehatan modern, Inovasi *E-Health* mencakup:

1. Solusi telemedis dan sistem pemantauan kesehatan jarak jauh untuk meningkatkan akses layanan kesehatan.
2. Sistem deteksi dini penyakit berbasis big data dan pemodelan prediktif
3. Pemanfaatan AI untuk diagnosis, IoT untuk integrasi data sensor kesehatan, serta AR untuk pelatihan medis interaktif.



03

Inovasi E-Agriculture

Transformasi digital pada sektor pertanian memiliki peran penting dalam meningkatkan produktivitas dan ketahanan pangan. Inovasi pada bidang ini meliputi:

1. Smart farming melalui pemantauan lahan berbasis IoT dan citra satelit.
2. Pengembangan marketplace digital terintegrasi untuk pemasaran hasil pertanian.
3. Pemanfaatan AI untuk prediksi hasil panen, IoT untuk sensor tanah dan iklim, serta AR untuk edukasi dan transfer pengetahuan kepada petani.



04

Inovasi E-Education

Bidang pendidikan digital berfokus pada peningkatan efektivitas pembelajaran serta pemerataan akses pendidikan melalui teknologi. Ruang lingkup inovasi meliputi:

1. Platform pembelajaran digital yang adaptif dan interaktif untuk mendukung gaya belajar beragam.
2. Teknologi evaluasi otomatis dan sistem personalisasi belajar berbasis data.
3. Penerapan AI untuk adaptive learning, IoT untuk smart classroom, serta AR untuk simulasi dan pembelajaran imersif.



Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi
Wilayah XV



TEMA DAN RUANG LINGKUP

“Kampus Berdampak, Maju dengan Inovasi Untuk Harapan Negeri”. Lomba ini bertujuan untuk mendorong mahasiswa menciptakan solusi teknologi yang berdampak nyata bagi masyarakat, pemerintah, dan industri, sejalan dengan visi pembangunan Indonesia. Inovasi yang dilombakan harus relevan dengan kebutuhan aktual, berkelanjutan, dan memiliki potensi untuk diimplementasikan secara nyata. Untuk Kompetisi ini berfokus pada bidang-bidang prioritas yang memiliki potensi besar dalam menciptakan perubahan positif, yaitu E-Government, E-Health, E-Agriculture, dan E-Education.



SASARAN PESERTA

Kompetisi KAVINYA Inovasi Digital Tahun 2026 dibatasi pada mahasiswa yang berada dalam zona Perguruan Tinggi Kawasan Timur Indonesia (KTI), yang berada pada naungan LLDikti Wilayah KTI diantaranya :

- ✿ LLDikti Wilayah XIII (Bali, NTB)
- ✿ LLDikti Wilayah IX (Sulawesi Selatan, Sulawesi Tenggara, Sulawesi Tengah, Sulawesi Barat)
- ✿ LLDikti Wilayah XI (Kalimantan)
- ✿ LLDikti Wilayah XII (Maluku, Maluku Utara)
- ✿ LLDikti Wilayah XIV (Papua, Papua Barat)
- ✿ LLDikti Wilayah XV (NTT)
- ✿ LLDikti Wilayah XVI (Gorontalo, Sulawesi Tengah, Sulawesi Utara)

PENYELENGGARA

Penyelenggara kegiatan Lomba Inovasi Digital Tahun 2026 adalah LLDikti Wilayah XV yang bekerjasama dengan STIKOM Uyelindo Kupang.
Website: <https://kampusberdampak-lldikti15.or.id>

Alamat Penyelenggara :
LLDIKTI Wilayah XV
Jln. Taebenu, RT/RW. 007/003, Kelurahan Naimata, Kecamatan Maulafa
Kota Kupang – Nusa Tenggara Timur

JADWAL PELAKSANAAN LOMBA

Februari - 31 Maret 2026

Pendaftaran dan Pengiriman
Laporan Karya

11 April 2026

Pengumuman Hasil Babak
Seleksi Nasional

25 April 2026

Pelaksanaan Babak Final

02 Mei 2026

Pengumuman Pemenang
dan Penutupan

MEKANISME PELAKSANAAN

- ✿ Pendaftaran Tim secara daring di laman:
kampusberdampak-ildikti15.or.id
- ✿ Babak Seleksi Nasional - Dilakukan secara daring oleh tim juri. Pengumuman Tim yang lolos diinformasikan melalui sosial media Lomba KAVINYA.
- ✿ Babak Final Nasional - Presentasi & Interaksi langsung dengan juri secara daring.

KETENTUAN DAN PERSYARATAN PESERTA

01

Perguruan Tinggi terdaftar pada laman PDDIKTI

Perguruan Tinggi peserta adalah perguruan tinggi yang terdaftar pada laman Pangkalan Data Pendidikan Tinggi.

[\[https://pddikti.kemdikbud.go.id/\]](https://pddikti.kemdikbud.go.id/)

02

Peserta adalah mahasiswa AKTIF

Peserta adalah mahasiswa program sarjana, sarjana terapan, atau diploma tiga yang terdaftar sebagai mahasiswa aktif pada perguruan tinggi dan pada laman PD-DIKTI [\[https://pddikti.kemdikbud.go.id/\]](https://pddikti.kemdikbud.go.id/).

Kompetisi Film Pendek Mahasiswa Tahun 2026 dibatasi pada mahasiswa yang berada dalam zona Kawasan Timur Indonesia (KTI)

03

TIM terdiri dari 3-5 mahasiswa

Setiap tim terdiri dari 3-5 mahasiswa yang dibimbing oleh seorang dosen aktif yang memiliki NIDN/NIDK/NUPTK dan terdaftar pada laman PDDIKTI

[\[https://pddikti.kemdikbud.go.id/\]](https://pddikti.kemdikbud.go.id/) dan berasal dari perguruan tinggi yang sama. Satu dosen dapat membimbing paling banyak 2 (dua) tim.



04

Wajib mengikuti seluruh jadwal

Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan / ketentuan kompetisi sesuai Buku Panduan.

05

Perwakilan 2 Tim setiap Perguruan Tinggi

Setiap perguruan tinggi hanya boleh mengirimkan 2 (dua) tim untuk mewakili perguruan tinggi masing-masing.

Peserta kompetisi merupakan mahasiswa Indonesia atau sederajat yang berada di wilayah Republik Indonesia.

06

KTM dan tangkapan layar di laman PDDIKTI

Mengirimkan KTM dan tangkapan layar dari PDDikti yang menunjukkan identitas diri mahasiswa

07

Berasal dari Perguruan Tinggi yang sama

Peserta tim diperbolehkan berasal dari fakultas, program studi, dan angkatan yang berbeda, namun harus tetap dalam satu perguruan tinggi yang sama.

08

Peserta hanya boleh 1 tim

Satu peserta hanya boleh berada pada satu tim baik sebagai ketua atau anggota.



KETENTUAN BABAK SELEKSI NASIONAL

☀ Tim peserta menyusun laporan dan membuat video hasil karya inovasi

☀ Sistematika Laporan Karya Inovasi terdiri dari :

- a) Cover
- b) Lembar Pengesahan
- c) Abstrak
- d) Latar belakang
- e) Tujuan dan manfaat
- f) Metode Pengembangan Inovasi Digital
- g) Analisis Fungsional Inovasi Digital
- h) Desain Produk Inovasi Digital
- i) Rencana implementasi dan validasi pengembangan Inovasi Digital
- j) Tautan video proses pengembangan model karya Inovasi Digital
- g) Daftar pustaka

KETENTUAN BABAK SELEKSI NASIONAL

☀ Video proses pengembangan model karya Inovasi Digital harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Video menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi dengan pencapaian 100%.
- b) Video mencantumkan intro dan subtitle.
- c) Video format MP4 720p berdurasi maksimum 3 menit (di luar intro dan subtitle).
- d) Video diunggah pada akun Youtube tim peserta lomba masing-masing dengan format penulisan:

(Judul Inovasi Digital Mahasiswa / KAVINYA kampusberdampak-lldikti15).

Link youtube bersifat *private* atau dikunci.

KETENTUAN BABAK SELEKSI NASIONAL

☀ Laporan Karya Inovasi

Diunggah ke website lomba dalam bentuk PDF maksimal 10 MB dengan penamaan file: “KAVINYA - Kompetisi Inovasi Digital – Asal PT – Nama Tim – Judul Karya.pdf”.

File Laporan Karya Inovasi dibuat dalam format PDF dan tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.

KETENTUAN BABAK SELEKSI NASIONAL

Kriteria penilaian untuk Babak Seleksi Nasional

1. Idea Orisinalitas produk Tingkat kecerdasan karya inovasi teknologi digital dan *Problem solving*.

Bobot = **35**

2. Kesesuaian dengan tema dan dampak sosial. Bobot = **30**

- Relevansi dengan tema: seberapa baik solusi menjawab tantangan sesuai tema lomba.
- Manfaat bagi masyarakat/ Pemerintah/ Industri: potensi dampak positif terhadap target pengguna.

3. Aspek pengembangan produk inovasi digital bobot = **35**

- Fungsionalitas (keberfungsian) produk inovasi digital.
- Kualitas teknis pengembangan produk inovasi digital.
- Daya tarik penyajian proses pengembangan produk inovasi digital

KETENTUAN BABAK FINAL NASIONAL

1. Tim finalis adalah peserta yang lolos pada babak seleksi nasional. Pelaksanaan babak final dilakukan secara daring sesuai jadwal yang ditentukan.
2. Lomba babak final dilaksanakan dengan sesi presentasi dan demo karya inovasi serta sesi tanya jawab dengan dewan juri secara daring yang disediakan oleh Penyelenggara.
3. Tim finalis membuat dan mengirim file:
 - a) File presentasi
 - b) Tautan Youtube video karya inovasi di laman web: <https://kampusberdampak-ildikti15.or.id>



KETENTUAN BABAK FINAL NASIONAL

4. Finalisasi Laporan Karya Inovasi terdiri dari analisa, desain, dan implementasi yang wajib melibatkan data evident yang menjadi pengukuran validitas Produk Inovasi Digital terhadap pengguna berdasarkan usability, fleksibilitas, adaptabilitas, efektifitas dan efisiensi Produk
5. Penyelenggaraan babak final dilaksanakan secara daring, maka presentasi dan demo karya oleh tim peserta disampaikan pada tim juri dan dilanjutkan dengan tanya jawab.
6. Untuk setiap tim finalis dialokasikan waktu maksimal 25 menit (10 menit presentasi dan demo, 15 menit tanya-jawab dengan tim juri).

KETENTUAN BABAK FINAL NASIONAL

7. Penyajian tim finalis terdiri dari 7 menit presentasi tim dan 3 menit demo karya inovasi yang menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi.

8. Penyajian presentasi diharapkan lebih dominan menampilkan fungsionalitas dan desain inovasi.

Rekaman video dibuat dalam format MP4 720p, dilengkapi dengan intro dan subtitle, dilengkapi dengan logo Kompetisi Inovasi Digital.

PENILAIAN BABAK FINAL

☀ **Idea (30):**

1. Orisinalitas produk
2. Tingkat kecerdasan karya inovasi teknologi digital
3. *Problem solving*

☀ **Kesesuaian dengan tema dan dampak sosial (30)**

1. Relevansi dengan tema: seberapa baik solusi menjawab tantangan sesuai tema lomba.
2. Manfaat bagi masyarakat/ Pemerintah/ Industri: potensi dampak positif terhadap target pengguna.
Keberlanjutan apakah solusi dapat dipertahankan dan dikembangkan dalam jangka panjang.

PENILAIAN BABAK FINAL

✿ Aspek pengembangan produk inovasi digital (30)

1. Fungsionalitas (keberfungsian) produk inovasi digital.
 2. Kualitas teknis pengembangan produk inovasi digital.
- Daya tarik penyajian proses pengembangan produk inovasi digital.

✿ Presentasi dan penyampaian ide (10)

1. Kemampuan komunikasi: penyajian ide yang persuasif dan logis saat presentasi.
2. Tanggapan terhadap pertanyaan: kemampuan tim dalam menjawab pertanyaan juri dengan baik.



Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi
Wilayah XV



HADIAH JUARA

Juara I : Uang Tunai + Piagam + Plakat

Juara II : Uang Tunai + Piagam + Plakat

Juara III : Uang Tunai + Piagam + Plakat

Juara Harapan I : Uang Tunai + Piagam + Plakat

Juara Harapan II. : Uang Tunai + Piagam + Plakat

Juara Harapan III : Uang Tunai + Piagam + Plakat

Nominasi Lomba :

Best Innovation Idea : Uang Tunai + Piagam

Best Execution Media : Uang Tunai + Piagam

Juara Favorit : Uang Tunai + Piagam





Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi
Wilayah XV



LAMPIRAN

- ☼ Lampiran 1 : Halaman Cover
- ☼ Lampiran 2 : Halaman Pengesahan
- ☼ Lampiran 3 : Biodata Ketua dan Anggota Tim Peserta
- ☼ Lampiran 4 : Biodata Dosen Pendamping
- ☼ Lampiran 5 : Surat Pernyataan Keterangan Karya

Lampiran dapat di download pada website lomba :

kampusberdampak-ildikti15.or.id



INFORMASI LOMBA DAN PANITIA



+62 821-4430-6359



kavinya.lldiktixv@gmail.com



kavinya_lldiktixv



<https://kampusberdampak-lldikti15.or.id>

