



BAKORMA

Badan Koordinasi
Kemahasiswaan

GEDUNG SERBA GUNA
POLITEKNIK NEGERI LAMPUNG



AITeC **VIII**
2026

— POLITEKNIK NEGERI LAMPUNG —

BUKU PANDUAN

Agricultural Innovation and Technology
Competition (AITeC) VIII

TAHUN 2026

“ *Penguatan Inovasi Vokasi*
Menuju Pertanian Cerdas dan Berkelanjutan ”



COLLABORATE



SUSTAIN



Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian ke-8
8th Agricultural Innovation Technology Competition
(AITeC VIII 2026)

PANDUAN KOMPETISI

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI LAMPUNG
2026**



SAMBUTAN DIREKTUR POLITEKNIK NEGERI LAMPUNG

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,



Salam sejahtera bagi kita semua. Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Alhamdulillah, pada tahun 2026 Politeknik Negeri Lampung diberi kepercayaan untuk menjadi tuan rumah dalam penyelenggaraan *Agricultural Innovation Technology Competition* yang ke-8 (AITeC VIII), sebuah ajang kompetisi bergengsi bagi mahasiswa Politeknik se-Indonesia.

AITeC VIII tahun 2026 adalah sebuah momentum penting yang mempertemukan talenta-talenta terbaik dari berbagai Politeknik di Indonesia. Kompetisi ini tidak hanya menjadi ajang untuk mengukur kemampuan dan keterampilan mahasiswa, tetapi juga sebagai sarana untuk memperluas wawasan, memperkuat jaringan, serta membangun semangat kolaborasi antar mahasiswa Politeknik.

Kami, Politeknik Negeri Lampung, merasa sangat terhormat dan bangga dapat berperan dalam penyelenggaraan AITeC VIII tahun 2026 yang merupakan agenda tahunan Badan Koordinasi Kemahasiswaan (BAKORMA) Politeknik se-Indonesia. Sebagai tuan rumah, kami berkomitmen untuk memberikan yang terbaik dalam menyambut dan melayani para peserta, juri, dan seluruh pihak yang terlibat. Kami berharap melalui AITeC VIII tahun 2026 akan lahir inovasi-inovasi baru, pemikiran kreatif, dan solusi-solusi yang dapat memberikan kontribusi nyata bagi perkembangan dunia pendidikan dan industri di Indonesia. Pedoman ini disusun sebagai panduan bagi seluruh peserta dan panitia dalam mengikuti dan menyelenggarakan setiap rangkaian kegiatan AITeC VIII 2026. Kami berharap pedoman ini dapat dipahami dengan baik dan menjadi acuan yang memudahkan setiap pihak untuk berpartisipasi secara maksimal.

Akhir kata, saya ucapkan terima kasih kepada seluruh panitia dan pihak yang telah berkontribusi dalam persiapan dan pelaksanaan AITeC VIII tahun 2026. Semoga acara ini dapat berjalan lancar dan sukses, serta memberikan manfaat yang besar bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Direktur

Dr. Dwi Puji Hartono, S.Pi., M.Si.

SAMBUTAN KETUA BADAN KOORDINASI KEMAHASISWAAN POLITEKNIK SE-INDONESIA



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,
Salam sejahtera bagi kita semua.

Puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, Agricultural Innovation Technology Competition (AITeC) Tahun 2026 dapat kembali diselenggarakan. Pada tahun ini, Politeknik Negeri Lampung mendapat amanah sebagai tuan rumah pelaksanaan AITeC 2026 yang diselenggarakan pada 25–27 Oktober 2026 dengan skema hybrid.

Atas nama Badan Koordinasi Kemahasiswaan Politeknik se-Indonesia (BAKORMA), saya menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Direktur dan seluruh jajaran Politeknik Negeri Lampung, panitia penyelenggara, para pimpinan politeknik, dosen pembimbing, dewan juri, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar nantinya.

AITeC bukan hanya sebuah kompetisi. Kegiatan ini merupakan bagian penting dari proses pembinaan mahasiswa politeknik untuk mengembangkan kompetensi, kreativitas, inovasi, kemampuan memecahkan masalah, serta keberanian menghasilkan karya yang memberikan manfaat nyata bagi masyarakat dan dunia industri. Bidang pertanian dan teknologi terus berkembang dan menghadapi berbagai tantangan baru. Karena itu, mahasiswa vokasi dituntut tidak hanya mampu menguasai teknologi, tetapi juga mampu menghadirkan inovasi yang aplikatif, relevan, berkelanjutan, dan memberikan solusi terhadap persoalan nyata.

Melalui AITeC 2026, kita ingin mendorong tumbuhnya budaya berprestasi sekaligus memperkuat kolaborasi antar mahasiswa politeknik di seluruh Indonesia. Kompetisi hendaknya tidak semata-mata dimaknai sebagai upaya untuk menjadi juara, tetapi juga sebagai kesempatan untuk belajar, bertukar gagasan, membangun jejaring, serta meningkatkan kualitas karya dan kompetensi. Menang dan memperoleh medali tentu membanggakan, tetapi pengalaman, jejaring, karakter, dan proses pembelajaran yang diperoleh dari kompetisi merupakan nilai yang jauh lebih penting.

Saya berharap seluruh peserta menjunjung tinggi sportivitas, integritas, kejujuran, dan semangat kompetisi yang sehat. Tunjukkan bahwa mahasiswa politeknik Indonesia adalah generasi yang terampil, adaptif, inovatif, mampu bekerja sama, serta siap memberikan kontribusi bagi kemajuan bangsa.

Kepada seluruh peserta, selamat berkompetisi dan tampilkan karya terbaik. Kepada para dosen pembimbing dan pendamping, terima kasih atas dedikasi dalam membina mahasiswa. Kepada Politeknik Negeri Lampung dan seluruh panitia, kami menyampaikan penghargaan atas kesediaan dan kerja keras dalam mempersiapkan AITeC 2026.

Semoga AITeC 2026 berjalan lancar, sukses, dan menjadi ruang lahirnya berbagai inovasi baru dari mahasiswa politeknik Indonesia. Selamat berkompetisi, terus berinovasi, berkolaborasi, dan berprestasi untuk Indonesia. Salam Bakorma Jaya Jaya Jaya !!!

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Ketua BAKORMA: Dr. Tomy Andrianto, MM. Par

SAMBUTAN KETUA PANITIA AITeC VIII 2026



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karuniaNya, sehingga *Agricultural Innovation and Technology Competition (AITeC) VIII Tahun 2026* dapat diselenggarakan di Politeknik Negeri Lampung. Dengan penuh rasa syukur dan bangga, kami menyambut seluruh peserta, pendamping, juri, serta delegasi perguruan tinggi vokasi dari berbagai daerah untuk berpartisipasi dalam kompetisi ini.

AITeC VIII Tahun 2026 bukan sekadar ajang untuk meraih prestasi, tetapi juga menjadi ruang bagi mahasiswa untuk menunjukkan kompetensi, kreativitas, inovasi, kemampuan bekerja sama, dan kesiapan menghadapi tantangan dunia pertanian masa depan. Melalui kompetisi ini, kami berharap terbangun semangat untuk terus belajar, berkolaborasi, berbagi pengalaman, dan menghasilkan gagasan serta karya yang memberikan manfaat nyata bagi pembangunan pertanian.

Pedoman lomba ini disusun sebagai acuan bersama bagi peserta, pendamping, juri, dan panitia dalam melaksanakan seluruh rangkaian kompetisi. Di dalamnya memuat informasi mengenai ketentuan peserta, cabang dan kategori lomba, persyaratan, mekanisme pendaftaran dan pelaksanaan, tata tertib, sistem penilaian, penghargaan, serta ketentuan lainnya. Kami berharap seluruh peserta dapat membaca dan memahami pedoman ini dengan baik agar pelaksanaan kompetisi berjalan tertib, objektif, transparan, sportif, dan profesional.

Kami juga mengajak seluruh peserta untuk menjadikan AITeC VIII sebagai pengalaman yang berharga. Menang tentu menjadi sebuah kebanggaan, tetapi keberanian untuk berkompetisi, kesempatan untuk belajar dari peserta lain, membangun jejaring, serta menghasilkan karya terbaik merupakan bagian penting dari sebuah proses menuju insan vokasi yang unggul dan berdaya saing.

Kepada seluruh peserta AITeC VIII Tahun 2026, kami mengucapkan selamat datang di Politeknik Negeri Lampung dan selamat berkompetisi. Tunjukkan kemampuan terbaik, junjung tinggi sportivitas dan integritas, serta nikmati setiap prosesnya. Semoga AITeC VIII menjadi momentum lahirnya inovasi-inovasi baru yang mampu mendorong pertanian Indonesia semakin cerdas, produktif, adaptif, dan berkelanjutan.

Akhirnya, kami menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada BAKORMA, perguruan tinggi peserta, mitra, dewan juri, pendamping, panitia, serta seluruh pihak yang telah mendukung terselenggaranya AITeC VIII Tahun 2026. Semoga kolaborasi dan semangat kebersamaan ini terus berkembang untuk kemajuan pendidikan tinggi vokasi Indonesia.

Selamat berkompetisi, berkarya, dan mengukir prestasi. AITeC VIII 2026 — *Innovate, Collaborate, Sustain!*

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Ketua Pelaksana

Riko Noviadi, S.Pt., M.P.

DAFTAR ISI

SAMBUTAN DIREKTUR POLITEKNIK NEGERI LAMPUNG.....	2
SAMBUTAN KETUA BADAN KOORDINASI KEMAHASISWAAN	3
SAMBUTAN KETUA PANITIA AITeC VIII 2026	4
DAFTAR ISI	5
BAB I. PENDAHULUAN.....	7
1.1 Dasar Hukum.....	7
1.2 Latar Belakang	7
1.3 Tujuan dan Manfaat	8
BAB II. GAMBARAN UMUM KOMPETISI.....	10
2.1 Tema Kompetisi.....	10
2.2 Logo Kompetisi	10
2.3 Bentuk Kompetisi	11
2.4 Penghargaan Kompetisi	12
2.5 Sistem Pelaksanaan Kompetisi.....	14
2.6 Jadwal Pelaksanaan Kompetisi	15
BAB III. PANDUAN TEKNIS KOMPETISI.....	18
3.1 Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian	18
3.2 Teknik Okulasi Tanaman	20
3.3 Sortasi Biji Kopi	21
3.4 Teknik Proses Karkas Ayam	21
3.5 Teknik Pengambilan Sampel Darah Ayam.....	22
3.6 Formulasi Pakan Ternak	24
3.7 Formulasi Pakan Ikan.....	25
3.8 <i>Packing</i> Benih Ikan.....	27
3.9 Teknik Proses Fillet Ikan	28
3.10 Teknik Pembuatan Bakso Ikan.....	29
3.11 Survey Pemetaan Lahan.....	31
3.12 Desain Alat dan Mesin Pertanian dengan <i>AutoCAD</i>	32
3.13 Penyluhan Pertanian.....	32
3.14 Barista (Manual Brew V 60).....	34
3.15 Agritech Business and Teaching Factory Showcase Competition (ABTSC).....	36
3.16 Agricultural Photography Competition	39
3.17 Agricultural Videography Competition.....	41
BAB IV. PESERTA.....	44
4.1 Ketentuan Umum Peserta	44
4.2 Tata Tertib Peserta	44
4.3 Kontribusi Peserta.....	45
4.4 Fasilitas Peserta.....	45
BAB V. INFORMASI UMUM.....	47
5.1 Susunan Kepanitiaan AITeC VIII 2026	47
5.2 Kesekretariatan, Media Informasi dan Narahubung	48
BAB VI. PENUTUP.....	50
6.1 Sekilas tentang Politeknik Negeri Lampung	50
6.2 Sekilas tentang Provinsi Lampung	51

LAMPIRAN.....	52
Lampiran 1. Ketentuan Proposal Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian (<i>Agricultural Innovation Technology Competition</i>).....	53
Lampiran 2. Rubrik dan Lembar Penilaian Penilaian Administrasi Proposal (<i>Desk Evaluation</i>) Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian (<i>Agricultural Innovation Technology Competition</i>).....	62
Lampiran 3. Rubrik dan Lembar Penilaian Penilaian Video dan Poster Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian (<i>Agricultural Innovation Technology Competition</i>).....	65
Lampiran 4. Rubrik dan Lembar Penilaian Babak Final Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian (<i>Agricultural Innovation Technology Competition</i>).....	68
Lampiran 5. Rubrik dan Lembar Penilaian Kontes Vokasi Bidang Pertanian (<i>Agricultural Vocation Skill Contest</i>).....	73

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Dasar Hukum

Penyelenggaraan AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung mengacu pada beberapa dasar hukum, yaitu:

1. Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang – Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Pola Pengembangan Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Tahun 2006;
4. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Badan Koordinasi Kemahasiswaan (BAKORMA) Politeknik se- Indonesia;
5. Surat Keputusan Forum Direktur Politeknik Negeri se-Indonesia (FDPNI) Nomor: 116/SK/FDNI/2026 tanggal 28 November 2025 tentang Penetapan Kegiatan Badan Koordinasi kemahasiswaan tahun 2026.

1.2 Latar Belakang

Perkembangan teknologi, transformasi digital, serta tuntutan pembangunan pertanian yang berkelanjutan menuntut lulusan pendidikan tinggi vokasi memiliki kompetensi teknis, kemampuan inovasi, jiwa kewirausahaan, serta kemampuan berkolaborasi dalam menyelesaikan permasalahan nyata di sektor pertanian, peternakan, perkebunan, perikanan, pangan, dan teknologi pendukungnya. Perguruan tinggi vokasi memiliki peran strategis dalam menghasilkan sumber daya manusia yang tidak hanya menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga mampu menerapkannya secara profesional sesuai kebutuhan dunia usaha, dunia industri, dan masyarakat.

Agricultural Innovation and Technology Competition (AITeC) merupakan ajang kompetisi yang diselenggarakan secara berkelanjutan oleh konsorsium politeknik bidang pertanian sebagai wadah untuk mengukur capaian kompetensi mahasiswa vokasi sekaligus mendorong lahirnya inovasi, kreativitas, dan profesionalisme dalam bidang pertanian modern. Sejak penyelenggaraannya, AITeC terus berkembang menjadi forum yang mempertemukan mahasiswa, dosen, praktisi industri, serta berbagai pemangku kepentingan dalam membangun jejaring, bertukar pengalaman, dan memperkuat kolaborasi antarperguruan tinggi vokasi.

Setelah penyelenggaraan AITeC VII pada tahun 2025 di Politeknik Negeri Jember, AITeC VIII Tahun 2026 diselenggarakan di Politeknik Negeri Lampung (Polinela) yang secara repetitif dilaksanakan di bawah pengawasan Badan Koordinasi Kemahasiswaan Politeknik se-Indonesia (BAKORMA) sebagai bentuk komitmen dalam memperkuat pendidikan vokasi yang unggul, adaptif, inovatif, dan berdampak. Kegiatan ini menjadi momentum penting untuk meningkatkan kualitas lulusan melalui kompetisi berbasis keterampilan (*skill competition*), inovasi teknologi, pemecahan masalah (*problem solving*), serta penerapan teknologi tepat guna yang relevan dengan perkembangan industri pertanian modern, transformasi digital, dan pembangunan berkelanjutan.

Sebagai salah satu perguruan tinggi vokasi terkemuka di Indonesia, Politeknik Negeri Lampung memiliki pengalaman, sumber daya, fasilitas laboratorium, *teaching factory*, kebun praktik, peternakan pendidikan, serta jejaring kemitraan dengan dunia usaha dan dunia industri yang mendukung terselenggaranya kompetisi berskala nasional maupun internasional. Melalui penyelenggaraan AITeC VIII 2026, Polinela berkomitmen menghadirkan kompetisi yang profesional, objektif, transparan, dan berorientasi pada peningkatan kompetensi mahasiswa sesuai standar industri.

AITeC VIII 2026 juga menjadi sarana implementasi kebijakan pendidikan tinggi vokasi yang menekankan pembelajaran berbasis praktik (*practice-based learning*), *project-based learning*, *teaching factory*, serta penguatan *link and match* antara perguruan tinggi dengan dunia usaha dan dunia industri. Selain menjadi ajang kompetisi, kegiatan ini diharapkan mampu memperkuat budaya inovasi, meningkatkan daya saing lulusan, memperluas kolaborasi antarperguruan tinggi vokasi, serta menghasilkan berbagai inovasi yang dapat memberikan manfaat nyata bagi pembangunan pertanian Indonesia.

Melalui Buku Panduan ini diharapkan seluruh peserta, pendamping, dewan juri, panitia, dan seluruh pemangku kepentingan memperoleh informasi yang jelas mengenai ketentuan, mekanisme, tata tertib, sistem penilaian, serta pelaksanaan seluruh cabang kompetisi. Dengan demikian, penyelenggaraan *Agricultural Innovation and Technology Competition* (AITeC) VIII Tahun 2026 di Politeknik Negeri Lampung dapat berlangsung secara tertib, objektif, profesional, dan menghasilkan insan vokasi yang unggul, inovatif, berkarakter, serta mampu berkontribusi dalam mewujudkan ketahanan pangan dan pembangunan pertanian Indonesia yang berkelanjutan.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1) Tujuan

Tujuan dari penyelenggaraan AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung adalah:

1. Meningkatkan kompetensi mahasiswa pendidikan tinggi vokasi di bidang pertanian, peternakan, perkebunan, perikanan, pangan, mekanisasi pertanian, dan bidang terkait sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (DUDI).
2. Mengembangkan kreativitas, inovasi, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah melalui kompetisi berbasis praktik dan penerapan teknologi.
3. Mendorong penerapan ilmu pengetahuan, teknologi, dan inovasi dalam menghasilkan solusi yang aplikatif bagi pembangunan pertanian yang modern, produktif, dan berkelanjutan.
4. Menumbuhkan budaya kompetisi yang sehat, sportif, profesional, dan berintegritas di kalangan mahasiswa pendidikan tinggi vokasi.
5. Memperkuat jejaring kerja sama dan kolaborasi antarperguruan tinggi vokasi, industri, pemerintah, serta pemangku kepentingan lainnya dalam pengembangan pendidikan vokasi.
6. Mempersiapkan lulusan yang memiliki daya saing nasional dan internasional, adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta siap memasuki dunia kerja maupun berwirausaha.

2) Manfaat

Manfaat dari penyelenggaraan AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung adalah:
Bagi Mahasiswa

- 1) Meningkatkan kompetensi teknis (*hard skills*) dan kompetensi nonteknis (*soft skills*), seperti komunikasi, kepemimpinan, kerja sama tim, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis.
- 2) Memperoleh pengalaman berkompetisi sesuai standar profesional dan kebutuhan industri.
- 3) Memperluas jejaring akademik dan profesional dengan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi vokasi serta mitra industri.
- 4) Meningkatkan kepercayaan diri, daya saing, dan kesiapan memasuki dunia kerja maupun berwirausaha.

Bagi Perguruan Tinggi

- 1) Menjadi sarana evaluasi terhadap mutu proses pembelajaran dan capaian kompetensi mahasiswa.
- 2) Memperkuat implementasi kurikulum berbasis *Outcome-Based Education* (OBE), pembelajaran berbasis proyek, dan *Teaching Factory*.
- 3) Meningkatkan reputasi serta daya saing institusi melalui prestasi mahasiswa di tingkat nasional maupun internasional.
- 4) Memperluas kerja sama dengan dunia usaha, dunia industri, pemerintah, dan mitra strategis lainnya.

Bagi Dunia Usaha dan Dunia Industri

- 1) Memperoleh gambaran kompetensi lulusan pendidikan tinggi vokasi yang sesuai dengan kebutuhan industri.
- 2) Menjadi media untuk menjaring talenta muda yang kompeten, inovatif, dan siap kerja.
- 3) Memperkuat sinergi antara industri dan perguruan tinggi dalam pengembangan teknologi, inovasi, dan sumber daya manusia.

Bagi Pemerintah dan Masyarakat

- 1) Mendukung peningkatan kualitas pendidikan tinggi vokasi yang relevan dengan kebutuhan pembangunan nasional.
- 2) Mendorong lahirnya inovasi dan teknologi terapan yang dapat meningkatkan produktivitas, efisiensi, serta keberlanjutan sektor pertanian.
- 3) Berkontribusi dalam pengembangan sumber daya manusia unggul yang mampu mendukung ketahanan pangan, pembangunan pertanian modern, dan pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/SDGs*).

BAB II. GAMBARAN UMUM KOMPETISI

2.1 Tema Kompetisi

"Empowering Vocational Innovation for Smart and Sustainable Agriculture"
("Penguatan Inovasi Vokasi Menuju Pertanian Cerdas dan Berkelanjutan")

Tagline:

Innovate • Collaborate • Sustain

2.2 Logo



Makna Logo:

Logo *Agricultural Innovation and Technology Competition* (AITeC) VIII 2026 menggambarkan sinergi antara pendidikan vokasi, inovasi teknologi, dan keberlanjutan pertanian dalam membangun sumber daya manusia yang unggul, adaptif, dan berdaya saing global. Perpaduan unsur teknologi dan alam mencerminkan komitmen AITeC sebagai ajang kompetisi mahasiswa vokasi untuk menghasilkan solusi inovatif bagi pembangunan pertanian Indonesia yang modern, produktif, cerdas, dan berkelanjutan.



Unsur Logo	Arti
Roda gigi berwarna biru	Melambangkan teknologi, rekayasa, inovasi, otomatisasi, dan transformasi digital dalam sektor pertanian modern.
Daun hijau	Melambangkan pertanian, kehidupan, pertumbuhan, keberlanjutan, serta kepedulian terhadap lingkungan.
Lengkungan hijau	Menggambarkan sinergi, kolaborasi, dan kesinambungan antara pendidikan, industri, pemerintah, dan masyarakat dalam membangun pertanian masa depan.
Warna hijau	Melambangkan kesuburan, keberlanjutan, inovasi hijau, dan harapan bagi pembangunan pertanian Indonesia.
Warna biru	Melambangkan ilmu pengetahuan, profesionalisme, teknologi, integritas, dan kepercayaan.
Warna emas pada angka VIII	Melambangkan prestasi, keunggulan, kualitas, dan semangat untuk terus berkembang.
Tulisan AITeC	Identitas Agricultural Innovation and Technology Competition sebagai ajang kompetisi inovasi dan teknologi mahasiswa pendidikan tinggi vokasi bidang pertanian.
Angka Romawi VIII	Menunjukkan bahwa kompetisi merupakan penyelenggaraan AITeC yang ke-8.
Tahun 2026	Menunjukkan tahun pelaksanaan AITeC VIII.
Tulisan "Politeknik Negeri Lampung"	Menunjukkan Politeknik Negeri Lampung (Polinela) sebagai tuan rumah penyelenggara AITeC VIII Tahun 2026.

2.3 Bentuk Kompetisi

Secara umum, AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung tahun 2026 dilaksanakan dalam bentuk 2 (dua) kategori kompetisi, yaitu:

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

Kompetisi ini merupakan suatu ajang unjuk kemampuan mahasiswa di bidang pertanian dengan menekankan pada kemampuan dasar yang dilakukan seorang dan/atau kelompok mahasiswa pada tahap pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam pencapaian standar kompetensi di dalam mengembangkan teknologi yang inovatif guna mengatasi berbagai tantangan di bidang pertanian. Ruang lingkup kompetisi ini mencakup bidang pertanian pada sektor tanaman pangan dan hortikultura, perkebunan, peternakan, kesehatan hewan, perikanan, kehutanan, industri, ekonomi, dan teknologi. Kategori ini terdiri atas 2 (dua) cabang kompetisi, yaitu:

1. Inovasi Teknologi Bidang Pertanian sub-kategori *Smart and Precision Farming*
2. Inovasi Teknologi Bidang Pertanian sub-kategori Teknologi Tepat Guna

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

Kompetisi ini merupakan suatu ajang unjuk kemampuan mahasiswa dengan menekankan peningkatan keterampilan spesifik di bidang pertanian dan berkreasi dalam mengembangkan kompetensi inovatif untuk dapat meningkatkan efisiensi, produktivitas, serta kualitas pertanian yang berkelanjutan dengan tetap mengedepankan sisi sosial budaya pertanian dan kearifan lokal di Indonesia.

Kategori ini terdiri atas 16 (enam belas) cabang kompetisi, yaitu:

1. Teknik Okulasi Tanaman
2. Sortasi Biji Kopi
3. Teknik Proses Karkas Ayam
4. Teknik Pengambilan Sampel Darah Ayam
5. Formulasi Pakan Ternak
6. Formulasi Pakan Ikan
7. *Packing* Benih Ikan
8. Teknik Proses *Fillet* Ikan
9. Teknik Pembuatan Bakso Ikan
10. Survey Pemetaan Lahan
11. Desain Alat dan Mesin Pertanian dengan *AutoCAD*
12. Penyuluhan Pertanian
13. Barista (Brew V60)
14. Agritech Business and Teaching Factory Showcase Competition (ABTSC)
15. Agricultural Photography Competition
16. Agricultural Videography Competition

2.4 Penghargaan Kompetisi

Penghargaan AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung diberikan kepada seluruh peserta, pemenang dan peringkat satu dengan rincian sebagai berikut:

1. Peserta

Seluruh peserta AITeC VIII 2026 yang terdaftar dan hadir akan mendapatkan *e-certificate*.

2. Pemenang

Pemenang kompetisi diberikan dalam 4 (empat) sub-kategori, yaitu:

1) Kategori Kompeten [*uang pembinaan + sertifikat fisik*]

- Juara I Kompeten
- Juara II Kompeten
- Juara III Kompeten

2) Kategori Ahli [*sertifikat fisik*]

- Juara I Ahli
- Juara II Ahli
- Juara III Ahli

3) Kategori Terampil [*sertifikat fisik*]

- Juara I Terampil
- Juara II Terampil

- Juara III Terampil

4) Kategori Pemula [*sertifikat fisik*]

- Juara I Pemula
- Juara II Pemula
- Juara III Pemula

3. Special Awards

Special Awards diberikan kepada peserta atau tim yang menunjukkan keunggulan khusus pada aspek tertentu berdasarkan penilaian dewan juri:

Bidang Inovasi:

No	Special Awards <i>Smart and Precision Farming</i>	Special Awards Teknologi Tepat Guna
1	Best Smart Farming Innovation	Best Appropriate Technology
2	Best Precision Agriculture Technology	Best Local Resources Utilization
3	Best AI & Data-Driven Agriculture	Best Low-Cost Technology
4	Best IoT Agriculture Application	Best Ease of Application
5	Best Automation & Control System	Best Agricultural Productivity Improvement
6	Best Sustainable Agriculture Technology	Best Energy and Resource Efficiency
7	Best Technology Implementation	Best Sustainable Technology
8	Best User-Centered Innovation	Best User-Centered Innovation
9	Best Commercial Potential	Best Technology Adoption Potential

Kontes Vokasi Agritech Business and Teaching Factory Showcase Competition (ABTSC):

No	Agritech Business and Teaching Factory Showcase Competition (ABTSC)
1	Best Teaching Factory Implementation
2	Best Agritech Business Performance
3	Best Industry Collaboration
4	Best Innovation Product
5	Best Business Model
6	Best Sustainable Teaching Factory
7	Best Technology Application
8	Best Commercialization & Market Potential
9	Best Presentation & Showcase

2.5 Sistem Pelaksanaan Kompetisi

Pelaksanaan kompetisi AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung tahun 2026 merujuk pada beberapa ketentuan, yaitu:

- Setiap cabang kompetisi **wajib diikuti oleh minimal 5 Perguruan Tinggi.**

- b. Penyesuaian tema AITeC VIII 2026 Politeknik Negeri Lampung "*Empowering Vocational Innovation for Smart and Sustainable Agriculture*" ("Penguatan Inovasi Vokasi Menuju Pertanian Cerdas dan Berkelanjutan") pada beberapa lomba, yaitu Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian, dan Penyuluhan Pertanian.

Secara umum, sistem pelaksanaan AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung tahun 2026 terdiri atas:

1. *Seleksi Internal*

Mahasiswa yang didaftarkan sebagai peserta di AITeC VIII 2026 adalah hasil seleksi internal oleh masing-masing Perguruan Tinggi yang dibuktikan dengan lampiran Berita Acara Seleksi Internal.

2. *Seleksi secara daring (online)*

Pelaksanaan secara daring (*online*) atau seleksi *online* adalah proses seleksi bagi peserta yang ditujukan untuk 4 (empat) cabang kompetisi, yaitu:

- 1) Inovasi Teknologi Bidang Pertanian sub-kategori *Smart and Precision Farming*
- 2) Inovasi Teknologi Bidang Pertanian sub-kategori Teknologi Tepat Guna
- 3) Penyuluhan Pertanian
- 4) Agritech Business and Teaching Factory Showcase Competition (ABTSC)

3. *Pelaksanaan secara luring (offline)*

Pelaksanaan secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Lampung meliputi 4 (empat) cabang kompetisi hasil seleksi daring (*online*) yang merupakan seluruh babak final dari cabang kompetisi yang sebelumnya telah melalui proses seleksi daring (*online*) dan 14 (empat belas) cabang lomba meliputi:

- 1) Teknik Okulasi Tanaman
- 2) Sortasi Biji Kopi
- 3) Teknik Pengambilan Sampel Darah Ayam
- 4) Teknik Proses Karkas Ayam
- 5) Formulasi Pakan Ternak
- 6) Formulasi Pakan Ikan
- 7) *Packing* Benih Ikan
- 8) Teknik Proses *Fillet* Ikan
- 9) Teknik Pembuatan Bakso Ikan
- 10) Survey Pemetaan Lahan
- 11) Desain Alat dan Mesin Pertanian dengan *AutoCAD*
- 12) Barista (Brew V60)
- 13) Agricultural Photography Competition
- 14) Agricultural Videography Competition

2.6 Jadwal Pelaksanaan Kompetisi

AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung akan dilaksanakan pada:

Hari : Minggu s.d Selasa

Tanggal : 25 s.d 28 Oktober 2026

Tempat : Politeknik Negeri Lampung

Jadwal pelaksanaan AITeC VIII Politeknik Negeri Lampung tahun 2026 secara rinci dijabarkan melalui *timeline* berikut ini.

Jadwal Kegiatan
Agricultural Innovation Technology Competition 6th (AITeC VIII)
Politeknik Negeri Lampung Tahun 2026

No.	Kegiatan	Jadwal
	Pendaftaran akun dan entri calon peserta serta verifikasi oleh panitia melalui website https://aitec-lampung.polinela.ac.id	10 – 25 Sept 2026
A	<i>Kompetisi Inovasi Bidang Pertanian (sub-kategori 1 dan 2) dan Agritech Business and Teaching Factory Showcase Competition (ABTSC)</i>	
1	Entri peserta ke menu cabang lomba melalui website https://aitec-lampung.polinela.ac.id	10 – 25 Sept 2026
2	Pengiriman proposal (<i>upload</i> proposal) melalui website https://aitec-lampung.polinela.ac.id	10 – 25 Sept 2026
3	Seleksi proposal (<i>desk evaluation</i>)	25 – 30 Sept 2026
4	Pengumuman hasil seleksi proposal	1 Okt 2026
5	Pengiriman video (<i>upload video</i>) melalui website https://aitec-lampung.polinela.ac.id	1 -10 Okt 2026
6	Pengumuman hasil seleksi video dan undangan menuju Babak Final AITeC VIII tahun 2026	14 Oktober 2026
7	Pembayaran registrasi peserta	Maks. 20 Okt 2026
8	<i>Technical meeting</i> peserta menuju Babak Final AITeC VIII	20 – 23 Okt 2026
9	Babak Final AITeC VIII	25 – 27 Okt 2026

B	Kontes Vokasi Bidang Pertanian (Seleksi Online) (1 cabang lomba penyuluhan pertanian)		
	1	Pendaftaran peserta dan verifikasi oleh panitia melalui website https://aitec-lampung.polinela.ac.id	10 Sept – 01 Okt 2026
	2	<i>Technical meeting</i> peserta babak penyisihan (seleksi online)	02 – 04 Okt 2026
	3	Seleksi online	07 – 10 Okt 2026
	4	Pengumuman hasil seleksi online dan undangan menuju Babak Final AITeC VIII tahun 2026	11 Oktober 2026
	5	Pembayaran registrasi peserta	Maks. 20 Okt 2026
	6	<i>Technical meeting</i> peserta menuju Babak Final AITeC VIII	20 – 23 Okt 2026
	7	Babak Final AITeC VIII	25 – 27 Okt 2026
C	Kontes Vokasi Bidang Pertanian (Luring) (14 cabang)		
	1	Pendaftaran peserta dan verifikasi oleh panitia melalui website https://aitec-lampung.polinela.ac.id	10 Sept – 06 Okt 2026
	2	Pembayaran registrasi peserta	Maks. 20 Okt 2026
	3	<i>Technical meeting</i> peserta	20 – 23 Okt 2026
	4	Babak Final AITeC VIII	25 – 27 Okt 2026

Keterangan:

1. Daftar cabang lomba yang disertai dengan Seleksi Online adalah:
 - 1) Inovasi Teknologi Bidang Pertanian sub-kategori *Smart and Precision Farming*
 - 2) Inovasi Teknologi Bidang Pertanian sub-kategori Teknologi Tepat Guna
 - 3) Penyuluhan Pertanian
 - 4) AgriTech Business and Teaching Factory Showcase Competition (ABTSC)

2. Daftar cabang lomba dengan pelaksanaan luring adalah:
 - 1) Teknik Okulasi Tanaman
 - 2) Sortasi Biji Kopi
 - 3) Teknik Pengambilan Sampel Darah Ayam
 - 4) Teknik Proses Karkas Ayam
 - 5) Formulasi Pakan Ternak
 - 6) Formulasi Pakan Ikan
 - 7) *Packing* Benih Ikan
 - 8) Teknik Proses *Fillet* Ikan
 - 9) Teknik Pembuatan Bakso Ikan
 - 10) Survey Pemetaan Lahan

- 11) Desain Alat dan Mesin Pertanian dengan *AutoCAD*
- 12) Barista (Brew V60)
- 13) Agricultural Photography Competition
- 14) Agricultural Videography Competition

BAB III. PANDUAN TEKNIS KOMPETISI

3.1 Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian

A. Bentuk Kompetisi

Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian diharapkan dapat mendorong pengembangan inovasi teknologi mutakhir di bidang Pertanian (*Agriculture*) dan Sistem Pangan mengadopsi pertanian cerdas dan berkelanjutan yang dapat menghubungkan berbagai sektor dan berbagai disiplin ilmu dalam upaya untuk mengatasi tantangan bidang pertanian dan pangan abad ke-21, antara lain mencakup : (1) Teknik Pertanian dan Bioteknologi (*Agriculture Engineering and Biotechnology*); (2) Pertanian Organik (*Organic Agriculture*); (3) Agroindustri dan Agribisnis (*Agro industry and Agribusiness*); (4) Nutrisi Ternak (*Animal Nutrition*); (5) Produksi Ternak (*Animal Production*); (6) Kesehatan Hewan (*Animal Health*); (7) Teknologi Hasil Pertanian (*Agriculture of Technology*); (8) Keamanan Pangan (*Food Safety and Security*); (9) Teknologi Informasi bidang Pertanian (*IT for Agriculture*); (10) Energi Baru dan Terbarukan (*Renewable and Novel Energy*); (11) Kehutanan (*Forestry*); (12) Perikanan dan Kelautan (*Fishery and Marine*); (13) Pertanian Lahan Kering (*Dryland Farming*); (14) Hortikultura (*Horticultural*) ; (15) Perkebunan (*Plantation*) ; dan (16) Pengolahan Limbah Pertanian (*Agricultural Waste Treatment*).

Adanya Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian diharapkan dapat menarik kepedulian dan minat civitas akademika dari berbagai disiplin ilmu untuk ikut serta berkontribusi mencari solusi permasalahan bidang pertanian dan sistem pangan untuk mendukung ketahanan pangan nasional. Kompetisi diarahkan untuk meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas produk pertanian dengan penerapan teknologi 4.0 yang berwawasan lingkungan. Adapun maksud kompetisi ini untuk mendorong mahasiswa berkreasi mengembangkan teknologi otomasi yang inovatif guna mengatasi berbagai tantangan di bidang pertanian yang meliputi sektor pertanian tanaman pangan dan hortikultura, peternakan, perikanan, dan kehutanan.

B. Tema

Tema Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian mengikuti dengan tema AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung, yaitu “*Empowering Vocational Innovation for Smart and Sustainable Agriculture* (Penguatan Inovasi Vokasi Menuju Pertanian Cerdas dan Berkelanjutan).”

C. Bentuk Luaran Teknologi

Bentuk luaran teknologi yang diharapkan dari Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian adalah perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) teknologi bidang pertanian, baik dalam bentuk alat/produk jadi, purwarupa (*prototype*), video, poster, model/desain, dan sistem.

D. Peserta

Peserta kompetisi terbuka untuk mahasiswa aktif dari semua disiplin ilmu, baik individu (peseorangan) maupun tim atau kelompok (2-4 orang). Setiap perguruan tinggi dapat mengirimkan lebih dari satu peserta.

E. Sistem Kompetisi

1. Kompetisi terdiri atas 2 (dua) sub-kategori, yaitu:
 - a. Inovasi Teknologi Bidang Pertanian sub-kategori *Smart and Precision Farming*
 - b. Inovasi Teknologi Bidang Pertanian sub- kategori *Teknologi Tepat Guna*
2. Kompetisi dilakukan dalam 3 (tiga) babak, yaitu Seleksi Proposal (*Desk Evaluation*), Seleksi Progress, dan Babak Final;
3. Penilaian dalam kompetisi ini dilakukan oleh panel juri independen;
4. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

F. Pelaksanaan Lomba

1. Peserta mengusulkan proposal lomba (pdf) sesuai dengan sistematika (Lampiran 1) melalui website resmi AITeC VIII Politeknik Negeri Lampung atau <https://aiteclampung.polinela.ac.id>;
2. Seleksi Babak I berupa *desk evaluation* proposal secara *daring* oleh tim juri;
3. Proposal yang telah dinyatakan lolos *desk evaluation* masuk seleksi babak II;
4. Seleksi Babak II adalah progress pembuatan inovasi teknologi dalam bentuk video (MP4) dengan durasi maksimal 15 menit, rasio 16:9, dan resolusi minimal 720p, ukuran video maksimal 225 MB;
5. Video dikirim ke panitia melalui web website resmi AITeC VIII 2026 Politeknik Negeri Lampung atau <https://aitec-lampung.polinela.ac.id>;
6. Dua belas tim terbaik pada masing-masing sub-kategori akan diundang dalam Babak Final yang dilaksanakan secara luring di Politeknik Negeri Lampung;
7. Setiap finalis yang mengikuti Babak Final (*luring*) di Politeknik Negeri Lampung minimal diwakilkan oleh 1 (satu) mahasiswa;
8. Seluruh wakil finalis wajib mengikuti *Technical Meeting* yang diselenggarakan sebelum Babak Final dilaksanakan;
9. Babak Final meliputi pemaparan dan demo teknologi inovasi yang dapat dibantu dengan alat jadi, purwarupa (*prototype*), video, poster, model/desain, dan sistem.

G. Kriteria Penilaian

Aspek-aspek yang dinilai dalam kompetisi ini meliputi:

1. Penilaian Video dan Poster
 - a. Sistematika dan kejelasan alur pemikiran
 - b. Penguasaan topik dan kreativitas solusi yang diajukan
 - c. Dinamika dan kualitas visualisasi konten
 - d. Kesesuaian durasi (10 - 15 menit)
 - e. Poster atau *banner* (*khusus untuk babak final*)
2. Penilaian Babak Final
 - a. Presentasi
 - b. Gagasan
 - c. Implementasi Karya

3.2 Teknik Okulasi Tanaman

Okulasi merupakan salah satu teknik perbanyakan tanaman secara vegetatif sekaligus upaya meningkatkan mutu tanaman dengan cara menempelkan mata tunas dari suatu tanaman ke batang tanaman lainnya sehingga tumbuh bersatu menjadi tanaman yang baru. Okulasi bertujuan untuk menggabungkan sifat yang baik dari masing-masing

tanaman sehingga mendapatkan varietas tanaman yang lebih baik. Lomba teknik okulasi tanaman merupakan ajang pembuktian keterampilan yang dimiliki mahasiswa di bidang pertanian dalam mendemonstrasikan teknik okulasi yang dimiliki sebagai hasil dari pembelajaran.

A. Pelaksanaan

1. Peserta bersifat individu atau perseorangan.
2. Lomba dilaksanakan secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Lampung.
3. Setiap Perguruan Tinggi hanya dapat mengirimkan maksimal 2 orang perwakilan.
4. Seluruh peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* secara daring (*online*).
5. Lomba hanya dilaksanakan dalam 1 (satu) babak.
6. Alat dan bahan yang digunakan saat lomba disediakan oleh panitia dengan jenis tanaman adalah bibit mangga.
7. Peserta lomba bebas menggunakan metode okulasi tanaman.
8. Pemenang lomba merupakan individu dengan perolehan nilai tertinggi.

B. Penilaian

Penilaian dalam lomba ini dilakukan oleh suatu panel juri independen yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi. Aspek penilaian meliputi:

1. Kesesuaian bahan dan alat;
2. Ketepatan membuat jendela okulasi;
3. Teknik pengambilan mata tunas;
4. Teknik penempelan atau penyisipan mata tunas;
5. Teknik pengikatan tempelan;
6. Kecepatan/Waktu/Durasi;

C. Alat dan Bahan

- Alat

1. Pisau okulasi dengan spesifikasi standar untuk okulasi
2. Gunting stek
3. Alat ukur: jangka sorong
4. Spidol permanen

- Bahan

1. *Scion* (mata tunas) dari pohon induk yang terseleksi, mata tunas yang dorman (tidur), yang ditandai dengan mata tunas yang belum berkembang dan tidak terserang hama dan penyakit
2. Mata tunas diambil dari cabang atau ranting dengan diameter 1,5 – 2,5 cm dan berbentuk silindris
3. *Rootstock* umur 7 – 12 bulan dengan diameter minimal 2 cm, merupakan tanaman dari biji, batang kokoh dan sehat (bebas hama dan penyakit)
4. Plastik bening selebar 1,5 cm
5. Tali rafia
6. Plastik es/Plastik okulasi
7. Alkohol 70%
8. *Ditaine*

3.3 Sortasi Biji Kopi

Lomba sortasi dan uji mutu kopi dilaksanakan dengan berpedoman kepada Standar Nasional Indonesia (SNI) biji kopi SNI 01-2907-2008 yang merupakan revisi dari SNI 012907-1999.

A. Pelaksanaan

1. Peserta bersifat individu atau perseorangan.
2. Lomba dilaksanakan secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Lampung.
3. Setiap Perguruan Tinggi hanya dapat mengirimkan maksimal 2 orang perwakilan.
4. Seluruh peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* secara daring (*online*).
5. Alat yang digunakan disediakan oleh panitia, sedangkan bahan yang digunakan adalah biji kopi robusta (1 kg) dengan tahun panen 2026 dan *grade* bebas (asalan) yang berasal dari masing-masing Perguruan Tinggi.
6. Setiap peserta diberikan waktu maksimal 30 menit untuk melakukan sortasi dan menilai mutu biji kopi dengan mengisi form yang disediakan.
7. Setiap peserta menyerahkan form penilaian (hasil) kepada panitia jika sudah selesai melakukan sortasi dan menilai mutu biji kopi.
8. Perlombaan hanya dilaksanakan dalam 1 (satu) babak.
9. Pemenang lomba merupakan individu dengan perolehan nilai tertinggi.

B. Penilaian

Penilaian dalam lomba ini dilakukan oleh suatu panel juri independen yang terdiri dari Akademisi/Pakar dan Praktisi. Apek penilaian meliputi:

1. Ketepatan dalam menentukan klasifikasi *green bean* (ukuran, bentuk, dan warna);
2. Pemilihan metode sortasi;
3. Kecepatan dalam menentukan mutu biji kopi (jumlah biji kopi yang cacat dan cacat biji kopi yang ditoleransi);

C. Alat dan Bahan

- Alat

1. Cawan petri
2. Timbangan analitis ketelitian 0,001 g
3. Kaca arloji atau cawan aluminium atau cawan porselen
4. Kertas yang berwarna putih
5. Form isian penentuan nilai cacat
6. Alat tulis

- Bahan

Biji kopi robusta (300 g untuk masing-masing peserta)

Keterangan: Pada saat luring seluruh alat dan bahan disediakan oleh Panitia. Untuk objektivitas lomba, mohon semua delegasi membawa bahan lomba kopi untuk dicampurkan panitia sebagai bahan lomba.

3.4 Teknik Proses Karkas Ayam

Upaya menghasilkan daging ayam yang ASUH (Aman, Sehat, Utuh, dan Halal) membutuhkan proses produksi pemotongan ayam yang baik, terutama pada proses karkas yang memenuhi persyaratan teknis sesuai SNI 3924-2009. Secara garis besar proses

karkas ayam meliputi beberapa tahapan yaitu penyembelihan, pencelupan dalam air panas (*scalding*), pencabutan bulu, eviserasi, grading karkas dan pemotongan bagian-bagian karkas (*retail cut*).

A. Pelaksanaan

1. Peserta bersifat individu atau perseorangan.
2. Lomba dilaksanakan secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Lampung.
3. Setiap Perguruan Tinggi hanya dapat mengirimkan maksimal 2 orang perwakilan.
4. Seluruh peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* secara daring (*online*).
5. Lomba hanya dilaksanakan dalam 1 (satu) babak.
6. Alat dan bahan yang digunakan pada saat lomba disediakan oleh panitia.
7. Karkas pertama dipotong menjadi 8 bagian, sedangkan karkas kedua dipotong menjadi 9 bagian.
8. Penilaian dimulai saat peserta melakukan prosesing karkas 2 (dua) ayam diawali dengan pengeluaran organ dalam (viserasi), pemotongan bagian-bagian karkas menjadi delapan dan sembilan potong/bagian, dan menyusun hasil potongan sesuai SNI Karkas Ayam Nomor SNI 3924-2009.
9. Waktu yang disediakan untuk proses karkas ayam adalah 20 menit.
10. Pemenang lomba merupakan individu dengan perolehan nilai tertinggi.

B. Penilaian

Penilaian dalam lomba ini dilakukan oleh suatu panel juri independen yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi. Apek penilaian meliputi:

1. Kecepatan/Waktu/Durasi;
2. Ketepatan pemotongan atau irisan karkas;
3. Ketepatan eviserasi;
4. Hasil akhir.

C. Alat dan Bahan

- Alat

1. Alat pelindung diri (baju kerja, masker, apron, *gloves*, *hair net*)
2. Pisau (*boning*, *trimming*, *cutting*)
3. *Crystal/sharpener/stone sharpener*
4. Talenan
5. Meja kerja

- Bahan

Ayam yang digunakan 2 (dua) ekor ayam broiler dengan kisaran berat 2 – 2,5 kg dan sudah dalam bentuk karkas; ayam telah dipotong dan telah dilakukan penyembelihan (*bleeding*) serta pencabutan bulu (*defeathearing*)

3.5 Teknik Pengambilan Sampel Darah Ayam

Teknik pengambilan darah ayam yang benar diperlukan untuk mendapatkan sampel yang baik untuk menghindari bias pada saat dilakukan pemeriksaan atau analisis di laboratorium. Pengambilan sampel darah secara umum ditujukan untuk mendapat *whole blood* dan serum, dengan tambahan lain seperti preparat ulas darah tipis dan ulas darah tebal sebagai pelengkap. Secara garis besar proses pengambilan darah ayam meliputi beberapa tahapan, yaitu persiapan alat dan bahan, proses *handling*, prosedur

pengambilan darah (sebelum, saat, dan setelah) serta perlakuan sampel sesuai arah pemeriksaan.

A. Pelaksanaan

1. Peserta bersifat individu atau perseorangan.
2. Lomba dilaksanakan secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Lampung.
3. Setiap Perguruan Tinggi hanya dapat mengirimkan maksimal 2 orang perwakilan.
4. Seluruh peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* secara daring (*online*).
5. Alat dan bahan yang digunakan disediakan oleh panitia.
6. Penilaian dimulai saat peserta melakukan persiapan alat dan bahan, penggunaan alat dan bahan, teknik pengambilan sampel darah, dan persiapan sampel darah untuk mendapatkan serum serta membuat preparat ulas darah tipis.
7. Darah ayam diambil melalui vena ulnar yang dilakukan sendiri (*single operator*).
8. Setiap peserta diberi kesempatan untuk mengambil darah dua kali (bila gagal dalam proses pengambilan sampel darah pertama).
9. Waktu yang disediakan untuk pelaksanaan lomba maksimal 30 menit.
10. Waktu yang disediakan untuk mendapatkan sampel berupa serum dalam *microtube* maksimal 120 menit (2 jam) setelah proses pengambilan darah.
11. Perlombaan hanya dilaksanakan dalam 1 (satu) babak.
12. Pemenang lomba merupakan individu dengan perolehan nilai tertinggi.

B. Penilaian

Penilaian dalam lomba ini dilakukan oleh suatu panel juri independen yang terdiri dari Akademisi/Pakar dan Praktisi. Apek penilaian meliputi:

1. Keterampilan menyiapkan alat dan bahan;
2. Kemahiran *handling*;
3. Ketepatan prosedur;
4. Ketepatan sampel yang diambil dan disiapkan;
5. Dampak minimal pada hewan;
6. Efisiensi waktu;
7. Hasil akhir (kualitas serum dan preparat ulas darah tipis).

C. Alat dan Bahan

- *Alat*
 1. Alat pelindung diri (baju kerja, masker, apron, *gloves*, *hair net*)
 2. Rak *microtube*
 3. Kandang ayam *portable*
 4. Kursi tanpa lengan dengan tinggi maksimal 40 cm
 5. *Tray* tempat preparat ulas darah tipis
 6. *Tray* tempat *sputum* untuk mendapatkan serum
 7. Pipet tetes
 8. Mikroskop (untuk juri melihat kualitas preparat ulas darah tipis)
- *Bahan*
 1. Ayam broiler hidup dengan kisaran berat 1,5-2,0 kg (1 ekor/peserta)
 2. *Sputum* 3 ml
 3. Gelas benda (*object glass*) (2 pcs/peserta)

4. *Microtube* (1 pcs/peserta)
5. Kapas
6. Tisu
7. Alkohol 70% (1 liter)
8. Alkohol termetilasi (*Methylated spirits*), pembuatan: *Methanol* (p.a) sebanyak 5%, *Ethanol* (90%) sebanyak 90%, dan *Isopropyl Alcohol* (p.a) sebanyak 5% .

Keterangan: Pada saat luring seluruh alat dan bahan disediakan oleh Panitia.

3.6 Formulasi Pakan Ternak

Formulasi pakan adalah kalkulasi matematik dari suatu campuran bahan pakan yang akan melengkapi seluruh kebutuhan nutrisi seperti protein, asam amino, energi dan lain-lain, sesuai dengan kebutuhan ternak tersebut. Pakan yang baik harus memenuhi kebutuhan hidup pokok (*maintenance*) dan untuk produksi. Biaya pakan dapat mencapai 70% dari total biaya produksi. Ransum yang baik harus disusun sesuai dengan kebutuhan ternak (*balance ration*). Ransum perlu disusun sesuai dengan kebutuhan ternak, bahan yang tepat dan harga yang murah. Formulasi pakan adalah upaya mengkombinasikan beberapa jenis bahan pakan secara seimbang (*balance ration*) untuk mencukupi kebutuhan nutrisi. Harga ransum harus ekonomis tetapi ransum seimbang agar memberikan keuntungan yang optimal. Salah satu metode dalam formulasi ransum yang menghasilkan ransum yang harganya murah dengan nutrisinya seimbang (*balance least cost ration*).

Standar Formula Pakan tergantung pada jenis ternak, bobot badan, dan fase produksi. Ransum yang baik harus dapat memenuhi kebutuhan energi, protein, lemak, mineral, asam amino serta nutrisi lainnya, disamping itu harus harganya harus relatif murah serta batasan penggunaannya. Oleh karena itu, pemilihan dan seleksi bahan baku pakan merupakan langkah awal dalam penyusunan formulasi pakan.

A. Pelaksanaan

1. Peserta bersifat individu atau perseorangan.
2. Lomba dilaksanakan secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Lampung.
3. Setiap Perguruan Tinggi hanya dapat mengirimkan maksimal 2 orang perwakilan.
4. Seluruh peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* secara daring (*online*).
5. Lomba hanya dilaksanakan dalam 1 (satu) babak.
6. Alat dan bahan yang digunakan pada saat lomba disediakan oleh panitia.
7. Jenis pakan yang akan dilombakan adalah *Pakan Ternak Unggas* dengan *Metode Trial and Error*.
8. Data bahan pakan yang akan dilombakan ditentukan oleh panitia dan akan disampaikan 10 menit sebelum waktu perlombaan dimulai.
9. Peserta boleh memilih bahan pakan yang telah ditentukan oleh panitia untuk digunakan dalam menentukan formulasi pakan (minimal 10 pilihan bahan pakan).
10. Bahan pakan yang digunakan dalam lomba terdiri atas bahan pakan sumber energi, sumber protein dan suplemen (pakan pelengkap).
11. Waktu yang disediakan dalam lomba formulasi pakan adalah 45 menit.
12. Pemenang lomba merupakan individu dengan perolehan nilai tertinggi.

B. Penilaian

Penilaian dalam lomba ini dilakukan oleh suatu panel juri independen yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi. Aspek penilaian meliputi:

1. Kecepatan/Waktu/Durasi;
2. Ketepatan dalam memilih bahan pakan;
3. Keseimbangan nutrisi ransum;
4. Kesesuaian kebutuhan nutrisi;
5. Efisiensi (harga).

C. Alat

- *Alat*

1. Laptop atau PC dapat terkoneksi dengan internet yang disediakan.
2. Kalkulator atau MS *Office Excel*.

3.7 Formulasi Pakan Ikan

Pakan ikan yang baik harus memenuhi kebutuhan hidup pokok (*maintenance*) dan untuk pertumbuhan. Biaya pakan dapat mencapai 60 - 70% dari total biaya produksi sehingga pakan harus disusun sesuai dengan kebutuhan nutrisi ikan (*balance ration*). Pakan perlu disusun sesuai dengan kebutuhan dengan harga yang ekonomis. Formulasi pakan adalah upaya mengkombinasikan beberapa jenis bahan pakan secara seimbang (*balance ration*) untuk mencukupi kebutuhan nutrisi. Harga pakan harus ekonomis tetapi komposisi nutrisi harus seimbang agar memberikan keuntungan yang optimal.

Formulasi pakan yang baik berarti mengandung semua zat gizi yang diperlukan ikan dan secara ekonomis murah serta mudah diperoleh sehingga memberikan keuntungan yang optimal. Komposisi nutrisi bahan baku yang terkandung dalam pakan berbeda-beda tergantung pada kebutuhan nutrisi pada masing – masing biota air. Oleh karena itu, pemilihan bahan baku pakan merupakan langkah awal dalam penyusunan formulasi pakan.

A. Pelaksanaan

1. Peserta bersifat individu atau perseorangan.
2. Lomba dilaksanakan secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Lampung.
3. Setiap Perguruan Tinggi hanya dapat mengirimkan maksimal 2 orang perwakilan.
4. Seluruh peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* secara daring (*online*).
5. Lomba hanya dilaksanakan dalam 1 (satu) babak.
6. Alat dan bahan yang digunakan pada babak final disediakan oleh panitia.
7. Jenis pakan yang akan dilombakan adalah *Pakan Ikan Nila*.
8. Data bahan pakan yang akan dilombakan ditentukan oleh panitia dan akan disampaikan 10 menit sebelum waktu perlombaan dimulai.
9. Peserta boleh memilih bahan pakan yang telah ditentukan oleh panitia untuk digunakan dalam menentukan formulasi pakan (minimal 10 pilihan bahan pakan).
10. Bahan pakan yang digunakan dalam lomba terdiri dari bahan pakan sumber energi, sumber protein dan suplemen (pakan pelengkap).
11. Waktu yang disediakan dalam lomba formulasi pakan adalah 45 menit.
12. Pemenang lomba merupakan individu dengan perolehan nilai tertinggi.

B. Penilaian

Penilaian dalam lomba ini dilakukan oleh suatu panel juri independen yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi. Apek penilaian meliputi:

1. Kecepatan/Waktu/Durasi;
2. Ketepatan dalam memilih bahan pakan;
3. Keseimbangan nutrisi ransum;
4. Kesesuaian kebutuhan nutrisi;
5. Efisiensi (harga).

C. Alat

- *Alat*
 1. Laptop atau PC dapat terkoneksi dengan internet yang disediakan
 2. Kalkulator atau MS *Office Excel*

3.8 Packing Benih Ikan

Industri akuakultur telah menjadi bagian penting dalam pemenuhan kebutuhan manusia akan pasokan ikan. Salah satu tahap penting dalam industri ini adalah *packing* benih ikan, di mana benih ikan yang masih muda dan rentan dipersiapkan untuk transportasi dan pemeliharaan lebih lanjut. Benih ikan yang dikemas dengan baik dan dikirim dengan kondisi yang optimal akan memiliki peluang yang lebih tinggi untuk bertahan hidup, tumbuh, dan bertumbuh menjadi ikan yang sehat. Proses *packing* yang efisien dan berkualitas tinggi meminimalkan stres pada benih ikan, memastikan ketersediaan oksigen yang cukup, dan melindungi benih dari perubahan suhu yang ekstrem selama transportasi. Sebuah *packing* yang buruk dapat mengakibatkan kematian, penyakit, atau pertumbuhan yang terhambat pada benih ikan, yang berpotensi menghambat pertumbuhan industri akuakultur secara keseluruhan.

Keterampilan dalam *packing* benih ikan menjadi kunci penting dalam menjaga kualitas dan keberhasilan proses ini. Pertama-tama, pemilihan wadah yang tepat menjadi hal yang krusial. Wadah *packing* harus memastikan keberadaan oksigen yang cukup untuk benih ikan, mencegah kerusakan fisik, dan melindungi benih dari penyakit atau infeksi.

Selain itu, penanganan benih ikan yang hati-hati sangat penting. Benih ikan yang masih muda rentan terhadap *bad handling* dan stres, oleh karena itu, memerlukan perlakuan yang lembut dan penghindaran kontaminasi. Pemilihan media penyimpanan yang tepat juga menjadi pertimbangan penting, dengan memastikan kestabilan suhu dan kelembaban yang sesuai.

Keterampilan dalam pengukuran dan penimbangan benih ikan juga merupakan faktor yang tidak boleh diabaikan. Akurasi dalam mengukur dan menimbang benih ikan memastikan jumlah yang tepat dalam setiap wadah *packing*, yang sangat penting dalam mengontrol populasi dan mencegah kepadatan yang berlebihan. Pemantauan suhu dan lingkungan juga diperlukan untuk menjaga kualitas dan keberhasilan *packing*, dengan menghindari perubahan suhu ekstrem dan mengidentifikasi potensi risiko yang dapat mempengaruhi kesehatan dan vitalitas benih ikan.

Dampak dari *packing* benih ikan yang baik sangat signifikan bagi industri akuakultur. Kualitas dan kesehatan benih ikan yang terjaga akan membawa kontribusi positif dalam pertumbuhan dan perkembangan ikan dewasa, yang pada gilirannya meningkatkan hasil produksi dan efisiensi operasional budidaya ikan. Selain itu, benih ikan yang berkualitas tinggi juga menciptakan nilai tambah bagi pasar, dengan konsumen

yang lebih cenderung memilih produk yang berasal dari benih ikan yang sehat dan berkualitas.

A. Pelaksanaan

1. Peserta bersifat individu atau perseorangan.
2. Lomba dilaksanakan secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Lampung.
3. Setiap Perguruan Tinggi hanya dapat mengirimkan maksimal 2 orang perwakilan.
4. Seluruh peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* secara daring (*online*).
5. Alat dan bahan yang digunakan disediakan oleh panitia.
6. Jenis benih ikan yang digunakan adalah benih ikan lele (± 10 cm) dengan plastik *packing* berukuran 50 x 75 cm.
7. Perlombaan hanya dilaksanakan dalam 1 (satu) babak.
8. Pemenang lomba merupakan individu dengan perolehan nilai tertinggi.

B. Penilaian

Penilaian dalam lomba ini dilakukan oleh suatu panel juri independen yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi. Apek penilaian meliputi:

1. Proses *packing*
 - a. Kecepatan, fokus penilaian adalah kemampuan peserta dalam menyelesaikan proses *packing* dengan cepat dan efisien.
 - b. Ketelitian, fokus penilaian adalah kemampuan peserta memperhatikan detail dalam proses *packing*, termasuk pengukuran, penimbangan, dan penempatan benih ikan.
 - c. Keterampilan teknis, fokus penilaian adalah keterampilan peserta dalam menggunakan peralatan *packing*, seperti serok dan sendok atau *scoop* untuk memindahkan benih ikan dengan tepat.
2. Kualitas *packing*
 - a. Kebersihan, fokus penilaian adalah kemampuan peserta menjaga kebersihan area kerja, peralatan, dan tangan pada saat melakukan *packing* benih ikan.
 - b. Kepadatan *packing*, fokus penilaian adalah kesesuaian benih ikan ditempatkan dengan kepadatan yang tepat di dalam wadah *packing*.
 - c. Perlindungan terhadap stres, fokus penilaian adalah kemampuan peserta memperhatikan perlindungan benih ikan dari stres fisik atau lingkungan selama proses *packing*.
 - d. Kualitas air dan oksigen, fokus penilaian adalah kemampuan peserta memastikan ketersediaan air dan oksigen yang cukup untuk benih ikan selama *packing*.
 - e. Kesehatan dan vitalitas benih ikan, fokus penilaian adalah kemampuan peserta dalam menilai kondisi kesehatan dan vitalitas benih ikan setelah proses *packing*. Hal ini meliputi penilaian terhadap tanda-tanda stres, kerusakan fisik, atau penyakit pada benih ikan.
3. Penampilan keseluruhan
 - a. Proporsional, fokus penilaian adalah tampilan *packing* benih ikan tampak rapi mulai dari ikatan *packing* yang rapi dan mudah dibuka, kemasan *packing* dengan perbandingan air dan udara yang ideal, jumlah air dan padat tebar yang sesuai, mudah dibawa, serta bersih.

- b. Kreativitas, fokus penilaian adalah kemampuan peserta dalam menunjukkan kreativitas dan alasan yang logis serta tepat terhadap berbagai langkah yang diambil dalam presentasi *packing* benih ikan.

C. Alat dan Bahan

- *Alat*
 1. Meja *packing*
 2. Serokan benih
 3. Sendok atau *scoop*
 4. Timbangan digital
 5. *Cool box*/kotak *styrofoam*
 6. Gunting
- *Bahan*
 1. Benih lele ukuran 10 cm
 2. Plastik *packing* 50 x 75 cm
 3. Air bersih
 4. Oksigen
 5. Karet pengikat
 6. Desinfektan
 7. Kertas label
 8. Es batu

3.9 Teknik Proses *Fillet* Ikan

Fillet ikan merupakan bagian daging ikan yang diperoleh dengan penyayatan ikan utuh sepanjang tulang belakang dimulai dari belakang kepala hingga mendekati bagian ekor. Beberapa tipe *fillet* ikan yang lumrah didapati adalah:

- a. *Fillet* berkulit (*skin-on fillet*), yaitu berupa daging ikan yang telah dipisahkan dari kerangkanya tanpa dilakukan dengan perlakuan lainnya.
- b. *Fillet* tidak berkulit (*skinless fillet*), yaitu daging ikan yang telah dipisahkan dari kerangkanya kemudian dilakukan perlakuan tambahan berupa pemisahan kulit yang terdapat pada daging tersebut.
- c. *Fillet* tunggal (*single fillet*), yaitu daging ikan disayat memanjang tulang belakang, dan masing-masing sisi tubuh ikan dibuat menjadi sebuah *fillet*.
- d. *Fillet* kupu-kupu (*butterfly fillet*) yaitu dua *fillet* tunggal yang dihubungkan sesamanya (daging antar sisi tidak terputus) oleh bagian yang tidak dipotong.

A. Pelaksanaan

1. Peserta bersifat individu atau perseorangan.
2. Lomba dilaksanakan secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Lampung.
3. Setiap Perguruan Tinggi hanya dapat mengirimkan maksimal 2 orang perwakilan.
4. Seluruh peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* secara daring (*online*).
5. Lomba hanya dilaksanakan dalam 1 (satu) babak.
6. Alat dan bahan yang digunakan pada babak final disediakan oleh panitia.
7. Ikan yang digunakan adalah ikan cakalang dengan berat 1,75 – 2,5 kg per ekor.
8. Peserta bebas menentukan metode *fillet* yang digunakan, namun tipe yang dihasilkan adalah *fillet* tanpa kulit (*skinless fillet*).

9. Durasi yang diizinkan maksimal 30 menit meliputi persiapan, *processing*, penyajian/pengemasan, dan pemaparan serta demo teknologi inovasi dalam pembuatan *fillet* ikan.
10. Pemenang lomba merupakan individu dengan perolehan nilai tertinggi.

B. Penilaian

Penilaian dalam lomba ini dilakukan oleh suatu panel juri independen yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi. Aspek penilaian meliputi:

1. Kecepatan/Waktu/Durasi;
2. Kesesuaian bahan dan alat;
3. Karakteristik mutu *fillet* ikan terstandar: jumlah duri, akurasi irisan (bentuk), akurasi ukuran, dan keutuhan;
4. Kerapian dan kebersihan karkas;
5. Rendemen;
6. Sanitasi dan higienitas.

C. Alat dan Bahan

- Alat

1. Pisau *fillet* ikan sesuai SNI yaitu ukuran 18-20 cm
2. Pisau *fillet* ikan ukuran 30 cm
3. Talenan
4. Penajam pisau
5. Timbangan digital maksimal 5 kg
6. Plastik berukuran 5 kg/Plastik wrap (tempat hasil *fillet*)
7. Nampan plastik
8. Kotak penyimpanan ikan (*ice box*)
9. Meja *stainless*/meja laboratorium
10. Aliran air (wastafel pencucian ikan dan saluran pembuangan dengan peralatan yang memadai)
11. APD (apron, tutup kepala, sarung tangan, masker, jas laboratorium, sepatu tertutup)
12. Plastik tempat sampah
13. Loyang *stainless steel*

- Bahan

1. Ikan cakalang (*skin on*) segar berat 1,75 – 2,5 kg/ekor sebanyak 1 ekor untuk masing-masing peserta
2. Es batu dalam *box*

3.10 Teknik Pembuatan Bakso Ikan

Bakso ikan merupakan produk olahan dari daging ikan cincang dengan tambahan bahan pengisi seperti tepung, bumbu, dan bahan lainnya, dengan beberapa metode pencampuran kemudian dibentuk bulatan dan dimasak hingga matang. Kriteria bakso ikan dapat diketahui dari syarat mutu yang terdapat di SNI 7266:2017 yaitu berbentuk bulat, tekstur halus, tidak berongga, bersih dan memiliki warna cerah sesuai jenis ikan yang digunakan. Rasa khas daging ikan dominan sesuai jenis ikan yang digunakan. Formulasi bakso ikan dengan tahapan proses terdiri dari penghancuran daging, pencampuran adonan, pencetakan dan pemasakan bakso, sangat mempengaruhi kualitas mutu bakso ikan yang dihasilkan baik secara fisik dan sensoris. Kegiatan ini bersifat kompetisi dalam pembuatan bakso ikan dengan bahan baku yaitu ikan cakalang. Luaran

yang diharapkan adalah dihasilkannya bakso ikan sesuai SNI secara organoleptik, bersih dan higienis serta dipresentasikan dengan baik.

A. Pelaksanaan

1. Peserta bersifat individu atau perseorangan.
2. Lomba dilaksanakan secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Lampung.
3. Setiap Perguruan Tinggi hanya dapat mengirimkan maksimal 2 orang perwakilan.
4. Seluruh peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* secara daring (*online*).
5. Alat dan bahan yang digunakan disediakan oleh panitia.
6. Bahan baku pembuatan bakso adalah ikan cakalang giling 200 gr.
7. Demonstrasi penggunaan *food processor* akan diberikan sebelum perlombaan dimulai.
8. Perlombaan hanya dilaksanakan dalam 1 (satu) babak.
9. Pemenang lomba merupakan individu dengan perolehan nilai tertinggi.

B. Penilaian

Penilaian dalam lomba ini dilakukan oleh suatu panel juri independen yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi. Apek penilaian meliputi:

1. Penilaian proses pembuatan produk:
 - a. Waktu (durasi) pembuatan bakso ikan
 - b. Sanitasi dan higienitas proses pengolahan bakso ikan
 - c. Keseragaman ukuran dan bentuk bakso ikan
2. Penilaian mutu fisik dan uji organoleptik:
 - a. Warna
 - b. Rasa dan aroma
 - c. Tekstur dan daya iris
3. Penilaian presentasi penguasaan materi:
 - a. Bahan presentasi
 - b. Ketepatan menjawab pertanyaan

C. Alat dan Bahan

- *Alat*
 1. Timbangan digital
 2. Pisau
 3. Panci
 4. Nampan plastik
 5. Meja kerja
 6. Apron, masker plastik, sarung tangan plastik, dan penutup rambut
 7. Sabun pencuci piring dan tangan
 8. Plastik tempat sampah
 9. Kompor
 10. *Food Processor*
 11. *Blender*
 12. Talenan
 13. Cobek
 14. Peralatan makan (piring, mangkok, sendok, dan garpu)

- *Bahan*
 1. Bahan baku utama yang digunakan adalah ikan cakalang berjumlah 200 gram untuk setiap formulasi
 2. Bahan pengisi dan bahan pembantu (tepung tapioka/tepung sagu, garam, merica, gula, bawang putih, bawang merah goreng, minyak goreng, daun sup, zat pengembang, telur dan es batu)
 3. Penambahan bahan pengisi dan bahan pembantu serta formulasi tergantung pada kreativitas peserta

3.11 Survey Pemetaan Lahan

Pengukuran dan pemetaan merupakan kegiatan untuk memastikan dan penggambaran letak, batas, dan luas satu atau beberapa bidang tanah menggunakan metode dan alat tertentu. Hasil pengukuran dapat berupa jarak, arah, sudut, beda tinggi, luas, dan volume. Dalam bidang pertanian secara umum, luas areal merupakan informasi penting yang diperlukan untuk kegiatan perencanaan, pengelolaan, dan/atau mitigasi lahan sehingga informasi luas secara teliti harus didapatkan baik melalui pengukuran terrestrial maupun ekstra terrestrial. Untuk keperluan praktis, pengukuran luas dapat dilakukan secara terrestrial dengan alat ukur *theodolite*.

A. Pelaksanaan

1. Peserta bersifat tim (2 orang).
2. Lomba dilaksanakan secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Lampung.
3. Setiap Perguruan Tinggi hanya dapat mengirimkan maksimal 2 tim perwakilan.
4. Seluruh peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* secara daring (*online*).
5. Alat dan bahan yang digunakan disediakan oleh panitia.
6. Kegiatan dan skenario lomba akan disampaikan panitia pada saat *technical meeting*. Lomba terdiri dari 1 (satu) sesi, yakni lomba pengukuran luas dengan *Theodolite*.
7. Perlombaan hanya dilaksanakan dalam 1 (satu) babak.
8. Pemenang lomba merupakan tim dengan perolehan nilai tertinggi.

B. Penilaian

Penilaian dalam lomba ini dilakukan oleh suatu panel juri independen yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi. Aspek penilaian meliputi:

1. Kecepatan/Waktu/Durasi;
2. Ketepatan metode yang digunakan;
3. Ketelitian hasil;
4. Keamanan alat dan kegiatan;
5. Kerjasama tim.

C. Alat dan Bahan

- *Alat*
 1. *Scientific Calculator*
 2. *Theodolite*
- *Bahan*
Lahan yang diukur

3.12 Desain Alat dan Mesin Pertanian dengan *AutoCAD*

Perancangan sebuah alat atau mesin pertanian tidak dapat dilepaskan dari kegiatan menggambar teknik. Saat ini menggambar teknik sudah banyak dilakukan dengan menggunakan software desain karena lebih praktis dan memiliki akurasi yang tinggi. Salah satu *software* desain yang banyak digunakan adalah *AutoCAD*. Lomba menggambar teknik dengan *AutoCAD* dalam kompetisi ini berupa lomba gambar komponen alat mesin pertanian dan peternakan dalam bentuk 3 dimensi (3D).

A. Pelaksanaan

1. Peserta bersifat individu atau perseorangan.
2. Lomba dilaksanakan secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Lampung.
3. Setiap Perguruan Tinggi hanya dapat mengirimkan maksimal 2 orang perwakilan.
4. Seluruh peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* secara daring (*online*).
5. Alat dan bahan yang digunakan disediakan oleh panitia.
6. *Software AutoCAD* yang digunakan adalah maksimal *AutoCAD Release 2022*.
7. Peserta diharuskan untuk menyelesaikan objek gambar yaitu alat pertanian yang ditetapkan oleh panitia dalam rentang waktu 60 menit.
8. Peserta lomba diminta untuk membuat gambar objek sampai di-*print* pada kertas kerja. Untuk keseragaman kepala gambar dan ukuran kertas maka panitia sudah menyediakan berupa file *template* yang akan dipakai untuk menggambar objek.
9. Perlombaan hanya dilaksanakan dalam 1 (satu) babak.
10. Pemenang lomba merupakan individu dengan perolehan nilai tertinggi.

B. Penilaian

Penilaian dalam lomba ini dilakukan oleh suatu panel juri independen yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi. Apek penilaian meliputi:

1. Akurasi;
2. Kecepatan/Waktu/Durasi;
3. Kesesuaian dengan aturan gambar teknik.

C. Alat

- *Alat*

Persyaratan spesifikasi minimum laptop atau PC untuk *AutoCAD 2022*:

1. Microsoft Windows 10 (64-bit only), 8.1 (32-bit & 64-bit), or 7 SP1 (32-bit & 64-bit)
2. 1 GHz or faster processor
3. RAM: 32-bit: 2 GB atau 64-bit: 4 GB
4. Disk space: 4.0 GB
5. 1360 x 768 display resolution with True Color
6. Laptop atau PC dapat terkoneksi dengan jaringan internet yang disediakan

3.13 Penyuluhan Pertanian

Penyuluhan merupakan proses komunikasi untuk penyebar luasan informasi, penyampaian ide terkait dengan upaya perbaikan cara-cara bertani/bernelayan, dan berusaha tani/ nelayan demi tercapainya peningkatan produktivitas, pendapatan petani,

nelayan, buruh dan perbaikan kesejahteraan keluarga/masyarakat. Maka dari itu seorang penyuluh pertanian menjadi mata tombak perubahan dan kemajuan pertanian Indonesia. Penyuluh yang handal dapat memantik kemajuan dan perekonomian suatu daerah dan negara

A. Pelaksanaan

1. Peserta bersifat individu atau perseorangan.
2. Pelaksanaan lomba terdiri atas 2 (dua) tahap, yaitu seleksi secara daring (*online*) dan babak final secara luring (*offline*).
3. Seluruh peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* secara daring (*online*).
4. Dua belas peserta terbaik berdasarkan hasil seleksi secara daring (*online*) akan diundang untuk mengikuti babak final secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Lampung.
5. Babak final lomba hanya dilaksanakan dalam 1 (satu) babak.
6. Setiap peserta wajib menyusun materi berdasarkan tema AITeC VIII tahun 2026 berdasarkan perspektif bidang keilmuan masing-masing.
7. Topik penyuluhan dapat diambil dari berbagai bidang di bawah ini:
 - 1) Bidang Pertanian Tanaman
 1. Pertanian Organik;
 2. Pengendalian Hama Terpadu;
 3. Pupuk dan Pemupukan;
 4. Pola Tanam;
 5. Pasca Panen, Pengolahan Hasil;
 - 2) Bidang Peternakan
 1. Kesehatan Ternak;
 2. Pakan Alternatif;
 3. Inseminasi Buatan;
 4. Penanganan Pasca Panen dan Pengolahan Hasil Ternak;
 5. Peningkatan Produksi Ternak.
 - 3) Bidang Perikanan
 1. *Illegal Fishing*;
 2. Penanganan Pasca Panen dan Pengolahan Hasil Perikanan;
 3. Pembenihan Ikan;
 4. Penanganan Penyakit Pada Ikan;
 5. HACCP Produk Perikanan.
 - 4) 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).
 - 5) Bidang Agribisnis
 1. Analisa Usaha Tani;
 2. Penguatan Kelembagaan Pertanian/Koperasi Pertanian;
 3. Regenerasi Pengembangan Generasi Muda pada Agribisnis;
 4. Pengembangan Produk Lokal Hasil Pertanian;
 5. Kebijakan Pembangunan Pertanian dan Dampaknya terhadap Sektor Pertanian.

8. Pada babak final, topik penyuluhan tiap peserta akan dipilih secara acak sesuai kluster bidang keilmuan melalui undian yang dilakukan oleh dewan juri dengan disaksikan seluruh peserta.
9. Setiap peserta diberi kesempatan untuk menyiapkan materi dan media penyuluhan selama 45 menit dalam bentuk Power Point dan atau media lain untuk selanjutnya dikirim ke panitia.
10. Setelah unggahan materi dan media penyuluhan diterima panitia, selanjutnya dilaksanakan undian penentuan urutan presentasi yang disaksikan oleh seluruh peserta.
11. Setiap peserta melaksanakan penyuluhan dengan durasi maksimal 15 menit.
12. Panitia menyediakan media presentasi dan akses internet, sedangkan laptop dan perlengkapan pendukung lainnya disiapkan oleh peserta.
13. Setiap peserta diperbolehkan untuk menggunakan peralatan pendukung, aksesoris, maupun kostum yang memperkuat performa pada saat penyuluhan.
14. Setelah semua peserta tampil melakukan penyuluhan, Tim Juri akan memberikan evaluasi dan umpan balik maksimal 20 menit.
15. Pemenang lomba merupakan individu dengan perolehan nilai tertinggi.

B. Penilaian

Penilaian dalam lomba ini dilakukan oleh suatu panel juri independen yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi. Apek penilaian meliputi:

1. Desain Pesan dan Media Penyuluhan;
2. Kemampuan Komunikasi Verbal dan Non verbal;
3. Teknik Komunikasi Penyuluhan;
4. Pemanfaatan Waktu;
5. Penguasaan Materi;
6. Penguasaan Audien;
7. Kesesuaian dengan Tema.

C. Alat dan Bahan

- *Alat*
 1. Laptop
 2. Infocus
 3. ATK
 4. Leaflet/Brosur
- *Bahan*
 1. Kertas singkap
 2. Bahan peraga / bahan pendukung lainnya

3.14 Barista (Manual Brew V60)

Barista (Manual Brew V60) merupakan kompetisi keterampilan mahasiswa vokasi dalam menyeduh kopi menggunakan metode pour over V60 sesuai standar Specialty Coffee Association (SCA). Kompetisi ini bertujuan mengukur kemampuan peserta dalam mengendalikan seluruh proses penyeduhan secara manual, mulai dari penimbangan kopi, penggilingan, pengaturan suhu air, teknik *blooming*, pola penuangan (*pouring technique*), hingga menghasilkan secangkir kopi dengan cita rasa yang optimal. Kompetisi menekankan pada ketelitian, konsistensi, teknik penyeduhan, efisiensi waktu, serta penerapan prinsip kebersihan dan sanitasi kerja.

A. Pelaksanaan

- 1) Peserta bersifat individu atau perseorangan.
- 2) Lomba dilaksanakan secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Lampung.
- 3) Setiap Perguruan Tinggi hanya dapat mengirimkan maksimal 2 orang perwakilan.
- 4) Seluruh peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* secara daring (*online*).
- 5) Alat dan bahan yang digunakan disediakan oleh panitia.
- 6) Setiap peserta diberikan waktu maksimal 10 menit, untuk mengerjakan:
 - Pemilihan biji kopi
 - Penimbangan kopi
 - Penggilingan kopi
 - Persiapan alat
 - Penyeduhan menggunakan V60
 - Penyajian hasil seduhan
- 7) Peserta diwajibkan:
 - Menggunakan metode V60;
 - Menggunakan kopi single origin Arabika dengan profil sangrai medium hingga medium-dark;
 - Menyajikan hasil seduhan kepada dewan juri sesuai waktu yang ditentukan.
- 8) Kompetisi hanya dilaksanakan 1 (satu) babak.
- 9) Pemenang ditentukan berdasarkan nilai tertinggi.

B. Penilaian

Penilaian dalam lomba ini dilakukan oleh suatu panel juri independen yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi. Apek penilaian meliputi:

1. Kesesuaian Berat Timbang Kopi sesuai Rasio SCA (1:15–1:18)
2. Ukuran Gilingan dan Konsistensi Medium (0,5–0,8 mm)
3. Suhu Air (90–96°C)
4. Teknik Penyeduhan (Blooming, Teknik Penuangan, Urutan Penyeduhan)
5. Kebersihan dan Kerapihan (Area Kerja, Alat, Kebersihan Diri).

C. Alat dan Bahan

- Alat
 1. Dripper V60.
 2. Paper Filter.
 3. Gooseneck Kettle.
 4. Thermometer Digital.
 5. Timbangan Digital dengan Timer.
 6. Server.
 7. Gelas/Cangkir.
 8. Grinder (bila diperlukan).
 9. Apron
 10. Alat tulis
- Bahan
 1. Kopi Single Origin Arabika.
 2. Air mineral (TDS ± 75 –150 ppm).
 3. Paper filter.
 4. Tisu.

3.15 Agritech Business and Teaching Factory Showcase Competition (ABTSC)

Agritech Business and Teaching Factory Showcase Competition (ABTSC) merupakan kompetisi nasional yang bertujuan menampilkan keberhasilan implementasi *Teaching Factory* (TEFA) Agriculture di perguruan tinggi vokasi sebagai model pembelajaran berbasis produksi (*production-based learning*) yang menghasilkan produk, jasa, atau unit usaha yang telah berjalan secara nyata.

Kompetisi ini menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mempresentasikan implementasi *Teaching Factory* yang mampu menghasilkan produk atau jasa yang bernilai tambah, meningkatkan kompetensi mahasiswa melalui pengalaman belajar berbasis industri, serta memperkuat kemitraan dengan Dunia Usaha, Dunia Industri, dan Dunia Kerja (DUDIKA) dalam mendukung pengembangan pendidikan vokasi yang relevan dengan kebutuhan industri.

ABTSC menitikberatkan pada *Teaching Factory* yang telah diimplementasikan secara berkelanjutan, melibatkan mahasiswa dalam seluruh proses bisnis dan produksi, menerapkan inovasi teknologi, memiliki tata kelola usaha yang baik, serta menunjukkan kinerja operasional yang dapat dibuktikan melalui aktivitas produksi, pemasaran, dan pengelolaan usaha.

Kompetisi juga mendorong hilirisasi hasil inovasi terapan, penguatan kolaborasi dengan industri (*Industry Collaboration*), serta pengembangan *Teaching Factory* yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia kerja. Melalui kompetisi ini diharapkan tercipta ekosistem pembelajaran vokasi yang inovatif, produktif, berdaya saing, dan berkelanjutan, sehingga mampu menghasilkan lulusan yang kompeten, profesional, dan siap menghadapi tantangan sektor pertanian modern.

Teaching Factory yang dipresentasikan dapat berasal dari berbagai bidang agro, antara lain:

- 1) *Teaching Farm* Tanaman Pangan
- 2) *Teaching Farm* Hortikultura
- 3) *Teaching Factory* Peternakan
- 4) *Teaching Factory* Perikanan
- 5) *Teaching Factory* Perkebunan
- 6) *Teaching Factory* Kehutanan
- 7) *Teaching Factory* Teknologi Pangan
- 8) *Teaching Factory* Mekanisasi Pertanian
- 9) *Smart Farming*
- 10) *Precision Agriculture*
- 11) *Precision Livestock Farming*
- 12) *Digital Agriculture*
- 13) *Circular Agriculture*
- 14) *Green Technology*
- 15) Unit Produksi dan Jasa Berbasis Agro

A. Pelaksanaan

1. Peserta bersifat tim yang terdiri dari 2-4 mahasiswa dan 1 dosen pembimbing.
2. Seluruh anggota tim berasal dari perguruan tinggi yang sama.
3. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirimkan satu karya pada cabang lomba ini.
4. *Teaching Factory* yang dipresentasikan harus telah berjalan minimal 3 bulan sebelum pelaksanaan kompetisi.
5. Setiap perguruan tinggi dapat mengirimkan lebih dari satu tim sesuai ketentuan panitia.

6. Pelaksanaan lomba terdiri atas 3 (tiga) tahap, yaitu registrasi dan seleksi administrasi, seleksi secara daring (*online*), dan babak final secara luring (*offline*).
7. Seluruh peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* secara daring (*online*).
8. Pada tahap 1, peserta mengunggah dokumen melalui sistem pendaftaran AITeC VIII berupa:
 - Proposal *Teaching Factory* (maksimal 20 halaman sesuai format) yang berisi:
 - *Company Profile/Profil Teaching Factory*.
 - *Business Model Canvas* (BMC).
 - Laporan implementasi *Teaching Factory*.
 - Dokumen atau bukti *Industry Collaboration* (MoU, MoA, PKS, Letter of Intent, atau bentuk kerja sama lain dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI), apabila tersedia).
 - Surat Pernyataan Keaslian Karya.
 - Video profil *Teaching Factory* (durasi maksimal 10 menit).
9. Pada tahap 2, Seluruh dokumen akan dinilai oleh dewan juri berdasarkan aspek:
 - Implementasi *Teaching Factory*;
 - Inovasi produk atau jasa;
 - *Business Model Canvas*;
 - *Industry Collaboration*;
 - Keberlanjutan *Teaching Factory*;
 - Proposal; dan
 - Video profil.
10. Dua belas peserta terbaik berdasarkan hasil seleksi secara daring (*online*) akan diundang untuk mengikuti babak final secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Lampung.
11. Babak final lomba hanya dilaksanakan dalam 1 (satu) babak.
12. Seluruh finalis wajib hadir secara langsung. Tim yang tidak hadir pada babak final dinyatakan mengundurkan diri.
13. Setiap peserta diberi kesempatan untuk melakukan presentasi *Teaching Factory* selama 15 menit dan melakukan demonstrasi produk atau jasa selama 10 menit.
14. Panitia menyediakan media presentasi dan akses internet, sedangkan laptop dan perlengkapan pendukung lainnya disiapkan oleh peserta.
15. Setiap peserta diperbolehkan untuk menggunakan peralatan pendukung, dan aksesoris pada saat persentasi.
16. Setelah semua peserta tampil melakukan persentasi, Tim Juri akan memberikan tanya jawab dengan dewan juri selama 15 menit.
17. Pemenang lomba merupakan individu dengan perolehan nilai tertinggi.

B. Penilaian

Penilaian dalam lomba ini dilakukan oleh suatu panel juri independen yang terdiri atas Akademisi/Pakar dan Praktisi. Penilaian merupakan akumulasi dari penilaian seleksi online dan penilaian final offline. Apek penilaian meliputi:

1. Penilaian Seleksi Online

No	Aspek Penilaian	Bobot (%)
1	Implementasi Teaching Factory	20
2	Business Model Canvas (BMC)	15
3	Inovasi Produk/Jasa	20
4	Industry Collaboration	15
5	Keberlanjutan Teaching Factory	15
6	Proposal	10
7	Video Profil	5
Total		100

2. Penilaian Final Offline

No	Aspek Penilaian	Bobot (%)
1	Presentasi	15
2	Penguasaan Materi	10
3	Implementasi <i>Teaching Factory</i>	20
4	<i>Business Model Canvas</i>	10
5	Inovasi Produk/Jasa	15
6	<i>Industry Collaboration</i>	15
7	Keberlanjutan dan Potensi Pengembangan (<i>Scale-up</i>)	5
8	Demonstrasi Produk/Jasa	5
9	<i>Booth/Display</i> Produk	2,5
10	Tanya Jawab	2,5
Total		100

3. Nilai Akhir

Nilai akhir peserta dihitung berdasarkan komposisi:

- Nilai Seleksi *Online* = 40%
- Nilai Final *Offline* = 60%

Nilai Akhir = $(40\% \times \text{Nilai Seleksi Online}) + (60\% \times \text{Nilai Final Offline})$

C. Alat dan Bahan

- Alat yang disediakan panitia
 1. Meja display/booth.
 2. Kursi.
 3. LCD Projector.
 4. Layar.
 5. Sound system.
 6. Stop kontak.
 7. Akses internet.
- Alat dan Bahan yang disiapkan peserta
 1. Laptop.
 2. Produk, prototipe, atau hasil Teaching Factory.
 3. Banner atau standing banner.
 4. Poster.

5. Business Model Canvas (BMC).
6. Company Profile.
7. Video Profil Teaching Factory.
8. Bukti implementasi Teaching Factory.
9. Dokumen pendukung Industry Collaboration (jika ada).
10. Peralatan demonstrasi.
11. Brosur atau katalog produk.
12. Alat pendukung presentasi lainnya.

Keterangan: Seluruh peralatan yang dibawa peserta menjadi tanggung jawab masing-masing tim.

3.16 Agricultural Photography Competition

Agricultural Photography Competition merupakan kompetisi photography bagi mahasiswa perguruan tinggi vokasi yang bertujuan mengembangkan kreativitas, kemampuan teknis mengambil photo, serta kemampuan peserta dalam menyampaikan informasi, cerita, dan pesan mengenai sektor pertanian melalui karya visual. Kompetisi mengangkat tema AITeC VIII:

“Empowering Vocational Innovation for Smart and Sustainable Agriculture”

Karya photography diharapkan mampu menggambarkan aktivitas, inovasi, teknologi, sumber daya manusia, produk, proses pembelajaran vokasi, serta praktik pertanian yang mencerminkan perkembangan smart and sustainable agriculture.

Objek atau cerita yang dapat diangkat meliputi:

1. Pertanian tanaman pangan.
2. Hortikultura.
3. Perkebunan.
4. Peternakan.
5. Perikanan.
6. Kehutanan.
7. Mekanisasi pertanian.
8. Smart farming.
9. Precision agriculture.
10. Digital agriculture.
11. Teaching Factory.
12. Inovasi teknologi pertanian.
13. Aktivitas petani, peternak, dan pelaku usaha pertanian.
14. Aktivitas mahasiswa vokasi.
15. Produk pertanian dan agroindustri.
16. Pertanian berkelanjutan dan konservasi lingkungan.

A. Pelaksanaan

1. Peserta bersifat individu atau perseorangan
2. Lomba dilaksanakan secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Lampung
3. Setiap Perguruan Tinggi hanya dapat mengirimkan maksimal 2 orang perwakilan.
4. Peserta Agricultural Photography Competition diperbolehkan merangkap sebagai peserta cabang lomba lain pada AITeC VIII tahun 2026.
5. Seluruh peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* secara daring (*online*).

6. Lomba hanya dilaksanakan dalam 1 (satu) babak.
7. Setiap peserta wajib membawa sendiri peralatan fotografinya. Foto dapat diambil dengan jenis kamera DSLR, *pocket*, atau *mirrorless* dengan ketentuan resolusi minimal 3200x2400 pixel, dan memiliki tingkat pencahayaan yang cukup.
8. Hasil foto memiliki ketentuan format JPG/JPEG, resolusi minimal 72 dpi (pixel/inch) dengan dimensi 1620x1080 (4:6), 1080x1080 (1:1), 1350x1080 (5:4), atau 1920x1080 (16:9) dengan kualitas gambar HD.
9. Setiap peserta hanya dapat mengirimkan 1 (satu) foto terbaiknya dan *caption* sesuai hasil foto yang dikumpulkan.
10. Foto yang diikutsertakan dalam kompetisi adalah foto yang diambil pada saat rentang waktu yang diberikan dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba fotografi, merupakan karya asli pribadi, dan peserta wajib bertanggung jawab penuh terhadap karya yang diikutsertakan dalam lomba.
11. Foto tidak mengandung unsur SARA (suku, agama, ras dan antargolongan), pornografi, dan hal – hal lain yang bertentangan dengan etika, norma, dan hukum yang berlaku di Indonesia.
12. Foto boleh diberikan *basic editing* berupa *cropping*, *rotate*, *sharpening*, dan *contrast adjustment* selama tidak mengubah keaslian objek dan/atau menghilangkan / mengubah elemen – elemen dalam foto.
13. Hasil foto dapat diambil dalam orientasi tegak (*portrait*) maupun datar (*landscape*).
14. Hasil foto diharuskan berwarna, tidak hitam putih.
15. Foto tidak mengandung *watermark* ataupun tanda *copyright*.
16. Foto yang dilombakan dapat digunakan panitia penyelenggara selama rangkaian kegiatan AITeC dengan tetap memberikan hak ciptanya pada fotografer.
17. Peserta diwajibkan mengikuti (*mem-follow*) akun resmi Instagram AITeC VIII tahun 2026 dan Politeknik Negeri Lampung.
18. Hasil foto akan dipublikasikan melalui akun panitia penyelenggara AITeC VIII tahun 2026 dengan fitur *collaboration* dan/atau *tagging* akun fotografer dan akun resmi Politeknik Negeri Lampung.
19. Panitia penyelenggara berhak menggugurkan (*diskualifikasi*) peserta dan karyanya jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran terhadap ketentuan perlombaan
20. Pemenang lomba merupakan individu dengan perolehan nilai tertinggi.

B. Penilaian

Penilaian dalam lomba ini dilakukan oleh suatu panel juri independen yang terdiri dari Akademisi/Pakar dan Praktisi. Aspek penilaian meliputi :

1. Keselarasan dan kedalaman visualisasi foto terhadap unsur tema;
2. Kreativitas dan Orisinalitas;
3. Komposisi foto;
4. Kemampuan teknis;
5. Besarnya potensi afeksi yang dapat ditimbulkan oleh foto (*inspiring*);
6. Penyampaian kisah/presentasi.

C. Alat dan Bahan

- Alat
 1. Kamera DSLR, *pocket*, atau *mirroless* dengan ketentuan resolusi minimal 3200 x 2400 pixel.
 2. Aplikasi *photo editing*.
- Bahan

Objek foto adalah kegiatan AITeC VI dan/atau aktivitas di Politeknik Negeri Lampung yang mengacu pada tema kompetisi secara umum, yaitu bidang pertanian.

Keterangan: Seluruh peralatan dibawa oleh peserta dan menjadi tanggung jawab masing-masing peserta

3.18 Agricultural Videography Competition

Agricultural Videography Competition merupakan kompetisi videografi bagi mahasiswa perguruan tinggi vokasi yang bertujuan mengembangkan kreativitas, kemampuan teknis produksi video, serta kemampuan peserta dalam menyampaikan informasi, cerita, dan pesan mengenai sektor pertanian melalui karya audiovisual. Kompetisi mengangkat tema AITeC VIII:

“Empowering Vocational Innovation for Smart and Sustainable Agriculture”

Karya video diharapkan mampu menggambarkan aktivitas, inovasi, teknologi, sumber daya manusia, produk, proses pembelajaran vokasi, serta praktik pertanian yang mencerminkan perkembangan smart and sustainable agriculture.

Objek atau cerita yang dapat diangkat meliputi:

1. Pertanian tanaman pangan.
2. Hortikultura.
3. Perkebunan.
4. Peternakan.
5. Perikanan.
6. Kehutanan.
7. Mekanisasi pertanian.
8. Smart farming.
9. Precision agriculture.
10. Digital agriculture.
11. Teaching Factory.
12. Inovasi teknologi pertanian.
13. Aktivitas petani, peternak, dan pelaku usaha pertanian.
14. Aktivitas mahasiswa vokasi.
15. Produk pertanian dan agroindustri.
16. Pertanian berkelanjutan dan konservasi lingkungan.

A. Pelaksanaan

- 1) Peserta bersifat individu atau perseorangan.
- 2) Lomba dilaksanakan secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Lampung.
- 3) Setiap Perguruan Tinggi hanya dapat mengirimkan maksimal 2 orang perwakilan.
- 4) Peserta dapat merangkap sebagai peserta cabang lomba lain pada AITeC VIII Tahun 2026.

- 5) Seluruh peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* secara daring (*online*).
- 6) Peserta wajib membawa sendiri peralatan produksi videonya.
- 7) Perlombaan hanya dilaksanakan dalam 1 (satu) babak.
- 8) Peserta melakukan pengambilan gambar/video pada lokasi dan objek yang telah ditentukan oleh panitia sesuai tema kompetisi
- 9) Total waktu pelaksanaan 210 menit (3,5 jam) terdiri dari:
 - Persiapan: 15 menit
 - Pengambilan gambar: 120 menit
 - Penyuntingan dasar dan finalisasi: 60 menit
 - Pengumpulan karya: 15 menit
- 10) Setiap peserta menghasilkan 1 (satu) karya video.
- 11) Video harus dibuat selama periode waktu yang ditentukan panitia.
- 12) Video harus sesuai dengan tema kompetisi.
- 13) Video merupakan karya asli peserta.
- 14) Video memiliki durasi 3–5 menit, termasuk opening dan closing.
- 15) Format video MP4 (H.264).
- 16) Resolusi minimal 1920×1080 pixel (Full HD).
- 17) Orientasi video landscape (16:9)
- 18) Editing diperbolehkan sepanjang tidak mengubah substansi atau fakta utama objek yang direkam.
- 19) Video harus memiliki kualitas gambar yang baik dan pencahayaan yang memadai.
- 20) Audio harus terdengar jelas dan tidak mengganggu isi cerita.
- 21) Video dapat menggunakan musik latar sepanjang memiliki izin penggunaan atau berasal dari sumber yang diperbolehkan.
- 22) Peserta diperbolehkan menggunakan voice over, dialog, wawancara, ambience, dan sound effect.
- 23) Video wajib memiliki judul.
- 24) Video dapat menggunakan subtitle apabila diperlukan.
- 25) Video tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, politik praktis, atau hal-hal lain yang bertentangan dengan etika, norma, dan hukum yang berlaku di Indonesia.
- 26) Video tidak boleh menggunakan materi visual atau audio yang melanggar hak cipta pihak lain.
- 27) Peserta diperbolehkan melakukan editing untuk meningkatkan kualitas penyajian karya, antara lain:
 - Pemotongan dan penyusunan gambar.
 - Color correction.
 - Color grading.
 - Penyesuaian brightness dan contrast.
 - Penyesuaian audio.
 - Penambahan subtitle.
 - Penambahan voice over.
 - Penambahan musik.
 - Penambahan sound effect.
 - Transisi.
 - Penambahan opening dan closing.
- 28) Peserta tidak diperbolehkan menggunakan footage yang dibuat sebelum waktu kompetisi untuk menjadi bagian utama karya

- 29) Peserta wajib bertanggung jawab penuh terhadap seluruh materi yang digunakan dalam karya
- 30) Pemenang lomba merupakan individu dengan perolehan nilai tertinggi.

B. Penilaian

Penilaian dilakukan oleh panel juri independen yang terdiri atas akademisi/pakar dan praktisi yang memiliki kompetensi di bidang videografi, komunikasi visual, media, pertanian, atau bidang terkait. Aspek penilaian meliputi:

1. Keselarasan dan Kedalaman Visualisasi terhadap Tema
2. Kreativitas dan Orisinalitas
3. Sinematografi dan Komposisi Visual
4. Kemampuan Teknis Produksi
5. Kualitas Audio dan Editing
6. Daya Inspirasi dan Dampak Pesan
7. Penyampaian Kisah/Storytelling

C. Alat dan Bahan

- Alat
 1. Kamera DSLR/mirrorless/digital/camcorder/Action camera/Smartphone dengan kemampuan perekaman video yang memadai
 2. Peralatan pendukung
 - Tripod.
 - Monopod.
 - Gimbal/stabilizer.
 - External microphone.
 - Lighting portable.
 - Reflector.
 - Headphone.
 - Memory card.
 - Baterai cadangan.
 - Power bank.
 - Laptop untuk editing
 - Peralatan pendukung lainnya
- Bahan
 1. Objek foto adalah kegiatan AITeC VIII dan/atau aktivitas di Politeknik Negeri Lampung yang mengacu pada tema kompetisi.

Keterangan: Seluruh peralatan dibawa oleh peserta dan menjadi tanggung jawab masing-masing peserta

BAB IV. PESERTA

4.1 Ketentuan Umum Peserta

Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian ke-8 atau *8th Agricultural Innovation Technology Competition* (AITeC VIII 2026) Politeknik Negeri Lampung tahun 2026 dapat diikuti oleh perseorangan maupun tim mahasiswa dari Perguruan Tinggi Negeri dan Perguruan Tinggi Swasta yang terdaftar di Pangkalan Data Perguruan Tinggi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Mahasiswa pada jenjang Diploma dan Sarjana (D1, D2, D3, D4, S1 Terapan, atau S1).
2. Mahasiswa berstatus aktif pada PDDIKTI.
3. Melakukan pendaftaran atau registrasi secara resmi melalui *website* AITeC VIII 2026 Politeknik Negeri Lampung (<https://aitec-lampung.polinela.ac.id>).
4. Memenuhi persyaratan yang ditentukan, yaitu:
 - a. Peserta merupakan hasil seleksi internal pada masing-masing Perguruan Tinggi yang dibuktikan dengan Berita Acara dan ditandatangani oleh Pimpinan Perguruan Tinggi.
 - b. Peserta yang terdaftar memiliki izin yang dibuktikan dengan Surat Tugas dari masing-masing Perguruan Tinggi.
 - c. Peserta wajib mematuhi semua tata tertib yang berlaku selama penyelenggaraan AITeC VIII 2026 Politeknik Negeri Lampung.
 - d. Peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* sebelum kompetisi diselenggarakan.
 - e. Peserta wajib membayarkan kontribusi keikutsertaan AITeC VIII 2026 Politeknik Negeri Lampung.
5. Melakukan pendaftaran ulang pada saat kedatangan di Politeknik Negeri Lampung.

4.2 Tata Tertib Peserta

Dalam rangka menciptakan suasana kegiatan yang aman dan kondusif, setiap peserta AITeC VIII Politeknik Negeri Lampung wajib mematuhi tata tertib peserta antara lain:

1. Peserta wajib menjaga nama baik masing-masing institusi atau Perguruan Tinggi selama AITeC VIII 2026 Politeknik Negeri Lampung berlangsung.
2. Peserta wajib menjaga nama baik Politeknik Negeri Lampung selaku tuan rumah dalam hal aktivitas yang dilakukan di luar kampus Politeknik Negeri Lampung.
3. Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian acara kegiatan Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian ke-8 atau *8th Agricultural Innovation Technology Competition* (AITeC VIII 2026) Politeknik Negeri Lampung tahun 2026 sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.
4. Peserta wajib menghadiri *Technical Meeting*, gladi bersih, acara pembukaan, dan acara penutupan AITeC VIII 2026 Politeknik Negeri Lampung.
5. Peserta wajib mengenakan kaos peserta dan atau jas almamater serta tanda pengenalan (*ID card*) selama kegiatan AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung.
6. *ID card* menjadi tanggung jawab masing-masing peserta dan dilarang memindahtangankan *ID card* tersebut kepada orang lain.

7. Peserta wajib menggunakan jas almamater dan sepatu pada saat gladi bersih, acara pembukaan, dan acara penutupan AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung.
8. Setiap delegasi dari masing-masing institusi atau Perguruan Tinggi diwajibkan untuk membawa bendera institusi/Perguruan Tinggi masing-masing pada saat *defile* di acara pembukaan AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung.
9. Peserta bertanggung jawab atas keamanan barang atau perlengkapan masing-masing, baik selama berada di penginapan maupun selama kompetisi berlangsung. Kehilangan barang atau perlengkapan peserta bukan menjadi tanggung jawab panitia AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung.
10. Peserta wajib membawa obat-obatan pribadi yang dibutuhkan selama kegiatan.
11. Peserta wajib menjaga kebersihan selama kegiatan berlangsung, baik di lingkungan Politeknik Negeri Lampung maupun penginapan.
12. Seluruh peserta wajib mematuhi semua tata tertib penyelenggaraan AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung yang diberlakukan oleh panitia dan pengelola penginapan.
13. Peserta dilarang melakukan aksi atau tindakan yang mengandung unsur SARA (suku, agama, ras, dan antargolongan), pornografi, dan hal – hal lain yang bertentangan dengan etika, norma, dan hukum yang berlaku di Indonesia.

4.3 Kontribusi Peserta

Besaran kontribusi yang harus dibayarkan pada saat babak final (luring) adalah:

1. Peserta (Mahasiswa)

Besaran kontribusi untuk peserta adalah Rp 1.500.000,00 (*Satu juta lima ratus ribu rupiah per orang*).

2. Manager Pendamping / Staf Ahli / Pimpinan (Direktur/Wakil Direktur)

- 1) Besaran kontribusi untuk Pimpinan (Direktur) adalah Rp 2.500.000,00 (*Dua juta lima ratus ribu rupiah per orang*).
- 2) Besaran kontribusi untuk Wakil Direktur adalah Rp 2.000.000,00 (*Dua juta lima ratus ribu rupiah per orang*).
- 3) Besaran kontribusi untuk Manager Pendamping adalah Rp 1.500.000,00 (*Satu juta lima ratus ribu rupiah per orang*).

Proses pembayaran kontribusi keikutsertaan peserta, *manager* pendamping / staf ahli, dan pimpinan dapat dibayarkan paling lambat H-7 sebelum pelaksanaan AITeC VIII 2026 Politeknik Negeri Lampung. Informasi nomor rekening akan diinfokan lebih lanjut melalui surat edaran resmi dari panitia AITeC VIII 2026 Politeknik Negeri Lampung.

4.4 Fasilitas Peserta

Fasilitas yang akan diterima selama penyelenggaraan AITeC VIII 2026 Politeknik Negeri Lampung adalah sebagai berikut:

1. Peserta (Mahasiswa)

- Atribut kegiatan (kaos peserta dan *ID card*).
- Akomodasi penginapan selama 4 hari 3 malam (3-4 mahasiswa per kamar).
- Transportasi penjemputan dan pengantaran ke bandara Radin Inten II Provinsi Lampung sesuai jadwal yang ditentukan.
- Transportasi lokal dari penginapan ke lokasi/*venue* dan sebaliknya untuk seluruh destinasi sesuai dengan jadwal kegiatan AITeC VIII 2026 Politeknik Negeri Lampung.
- Snack dan konsumsi selama rangkaian kegiatan AITeC VIII 2026 Politeknik Negeri Lampung.

- Sertifikat peserta, baik *e-certificate* maupun sertifikat fisik.

2. Manager Pendamping / Staf Ahli / Pimpinan (Direktur/Wakil Direktur) -

- Atribut kegiatan (kaos peserta dan *ID card*).
- Transportasi penjemputan dan pengantaran ke bandara Radin Inten II Provinsi Lampung sesuai jadwal yang ditentukan.
- Transportasi lokal dari penginapan ke lokasi/*venue* dan sebaliknya untuk seluruh destinasi sesuai dengan jadwal kegiatan AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung.
- Snack dan konsumsi selama rangkaian kegiatan AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung.
- Sertifikat keikutsertaan dalam bentuk *e-certificate*.

3. Juri

- Atribut kegiatan (kaos peserta dan *ID card*).
- Akomodasi penginapan selama 4 hari 3 malam (2 juri per kamar).
- Transportasi penjemputan dan pengantaran ke bandara Radin Inten II sesuai jadwal yang ditentukan.
- Transportasi lokal dari penginapan ke lokasi/*venue* dan sebaliknya untuk seluruh destinasi sesuai dengan jadwal kegiatan AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung.
- Snack dan konsumsi selama rangkaian kegiatan AITeC VIII 2026 di Politeknik Negeri Lampung.
- Sertifikat juri dalam bentuk *e-certificate*.

Berdasarkan uraian di atas, berikut ini biaya yang menjadi tanggung jawab masing-masing institusi/Perguruan Tinggi:

1. Transportasi (PP) peserta, *manager* pendamping/staf ahli, pimpinan menjadi tanggung jawab masing-masing institusi/Perguruan Tinggi.
2. Akomodasi penginapan *manager* pendamping/staf ahli dan pimpinan menjadi tanggung jawab masing-masing institusi/Perguruan Tinggi.
3. Transportasi (PP) juri menjadi tanggung jawab masing-masing institusi/Perguruan Tinggi pengirim, sedangkan Akomodasi penginapan, konsumsi, dan honor juri ditanggung panitia.

BAB V. INFORMASI UMUM

5.1 Susunan Kepanitiaaan AITeC VIII 2026

Susunan Panitia Pelaksana
Agricultural Innovation Technology Competition 8th (AITeC VIII 2026)
Politeknik Negeri Lampung Tahun 2026

Penanggung Jawab	: Dr. Dwi Puji Hartono, S.Pi.,M.Si. (Direktur)
Pengarah	: Didik Kuswadi, S.Tp.,M.Si. (Wadir I)
	: Iskandar Zulkarnain. (Wadir II)
	: Agung Adi Candra, S.KH., M.Si. (Wadir III)
	: Eko Win Kenali, S.Kom., M.Cs. (Wadir IV)
	: Zahermanto, S.P., M.H. (Kabag Keuangan dan Umum)
Ketua	: Riko Noviadi, S.Pt., M.P.
Sekretaris	: Intan Andya Bellapama, S.P., M.P.
Bendahara	: Sri Handayani, S.E.
Koordinator Umum Kompetisi	: Dr. Ghoffar Husnu, S.Pt., M.Si.
Koordinator Tim Juri	: Prof. Dr. Drh. Dwi Desmiyeni Putri, M.Si.
Koordinator Acara	: Mustika Adzania Lestari, S.P., M.P.
Koordinator Kesekretariatan	: Dede Tiara, S.P., M.Si.
Koordinator Registrasi Peserta	: Ir. Rikardo Silaban, S.Pt., M.Si., IPM.
Koordinator Akomodasi	: Hadori Rosadi, S.E., M.Par.
Koordinator Transportasi	: Enggar Dwi Cahyo, S.Par., M.Arch.
Koordinator Konsumsi	: Melia Afnida Santi, S.Pt., M.Si.
Koordinator Kerjasama	: Ir. Ailsa Azalia, S.T.P., M.T.P.
Koordinator Umum, Keamanan dan Perlengkapan	: Ali Imron, S.Kom.
Koordinator Bidang Akademik	: Abdul Haris, S.E.
Koordinator Humas dan Publikasi	: Adi Widodo, S.P., M.T.I
Koordinator IT dan <i>Website</i>	: Halim Fathoni, S.T.,M.Si.,Ph.D.
Koordinator <i>Liaison Officer</i> (LO)	: Yudhanto Saputra, S.Tr.Pt., M.Tr.Pt.
Koordinator <i>Venue</i> Acara	: Supriyanto, S.P., M.Si.
Koordinator Kesehatan	: dr. Siti Amalya Ilmyasri

Koordinator Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian subkategori <i>Smart and Precision Farming</i>	: Dr. Septafiansyah Dwi Putra, S.T., M.T.
Koordinator Lomba: 1. Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian subkategori Teknologi Tepat Guna 2. Teknik Okulasi Tanaman	: Dr. Ir. Desi Maulida, S.P., M.Si., IPM.
Koordinator Lomba: 1. Sortasi Biji Kopi, 2. Barista (Brew V60)	: Dimas Prakoswo Widiyani, S.P., M.P.
Koordinator Lomba: 1. Teknik Proses Karkas Ayam 2. Teknik Pengambilan Sampel Darah Ayam 3. Formulasi Pakan Ternak	: Anjar Sofiana, S.Pt., M.Si.
Koordinator Lomba: 1. Formulasi Pakan Ikan 2. <i>Packing</i> Benih Ikan	: Pindo Witoko, S.Pi., M.P.
Koordinator Lomba: 1. Bakso Ikan 2. Teknik Proses Fillet Ikan 3. Desain Alat & Mesin Pertanian dengan <i>AutoCAD</i>	: Kurnia Rimadhanti Ningtyas, S.TP., M.Sc
Koordinator Lomba: Survey Pemetaan Lahan	: Ir. Kelik Istanto, S.T., M.T.
Koordinator Lomba: 1. Penyuluhan Pertanian 2. Agritech Business and Teaching Factory Showcase Competition (ABTSC) 3. Agricultural Photography Competition 4. Agricultural Videography Competition	: Marlinda Apriyani, S.P., M.P.

5.2 Kesekretariatan, Media Informasi dan Narahubung

1. Kesekretariatan

Kampus Politeknik Negeri Lampung – Gedung Akademik
Jl. Soekarno-Hatta No. 10 Rajabasa Raya, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung,
Provinsi Lampung – Kode Pos 35141
Telepon (0721) 703995, Faximili (0721) 7873309

2. Laman Sosial

Website : <https://aitec-lampung.polinela.ac.id/>

Instagram : @aitec8polinela

3. Narahubung (No.HP/WhatsApp)

- | | |
|---|----------------|
| 1) Intan Andya Bellapama, S.P., M.P. (Sekretaris) | : 082183153815 |
| 2) Mustika Adzania Lestari (Acara) | : 082182139595 |
| 3) Ir. Rikardo Silaban, S.Pt., M.Si., IPM. (Registrasi) | : 082273471351 |
| 4) Hadori Rosadi, S.E., M.Par. ((Akomodasi) | : 08127909023 |
| 5) Enggar Dwi Cahyo (Transportasi) | : 085878948248 |
| 6) Ir. Ailsa Azalia, S.T.P., M.T.P. (Kerjasa) | : 081273792826 |
| 7) Halim Fathoni, S.T.,M.Si.,Ph.D. (IT & Website) | : 085369633003 |

:

BAB VI. PENUTUP

6.1 Sekilas tentang Politeknik Negeri Lampung

Politeknik Negeri Lampung pada awalnya dikenal dengan nama Politeknik Pertanian Negeri Lampung dan resmi menyelenggarakan pendidikan tinggi secara mandiri dan menjadi salah satu bentuk Perguruan Tinggi Negeri (PTN) di Provinsi Lampung sejak tanggal 7 April 2001, berdasarkan SK. Mendiknas RI No. 036/O/2001. Politeknik Negeri Lampung atau disingkat (POLINELA) merupakan perguruan tinggi negeri di lingkungan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia.

Selain sebagai penyelenggara kegiatan pendidikan tinggi, keberadaan Politeknik di era otonomi daerah diharapkan dapat berperan sebagai motivator, dinamisator dan akselerator pembangunan daerah. Dalam kaitan tersebut Politeknik terus melakukan pengembangan aktivitas dan fasilitas akademik dengan memperluas penyelenggaraan bidang studi guna mencetak tenaga professional di sejumlah bidang pengetahuan khusus. Sejak 2 Agustus 2004 Politeknik Pertanian Negeri Lampung resmi berubah nama menjadi **Politeknik Negeri Lampung**, hal ini di karenakan rencana pengembangan Politeknik yang di masa datang dimana bidang studi yang di selenggarakan tidak lagi hanya di bidang pertanian.

Politeknik Negeri Lampung diamanatkan untuk melaksanakan Pendidikan Vokasi, yaitu pendidikan tinggi yang mempersiapkan peserta didik untuk memiliki pekerjaan dan profesionalitas dengan keahlian terapan tertentu maksimal setara dengan program sarjana. Oleh karena itu pendidikan di Politeknik Negeri Lampung lebih diarahkan kepada pembelajaran yang profesional dengan dukungan tenaga pengajar (dosen), teknisi, tenaga administrasi dan fasilitas pendukung proses belajar mengajar yang menunjang sistem pembelajaran tersebut.

Politeknik mempunyai filosofi adalah (1) Keterkaitan dan kesepadanan antara kurikulum dan kebutuhan industri yang berorientasi kepada kepuasan pelanggan (*customer satisfactory*); (2) Penyelenggaraan pendidikan berbasis kompetensi; (3) Peningkatan kualitas secara berkelanjutan (*continuous quality improvement*); (4) Belajar dengan melakukan (*learning by doing*); (5) Pengembangan organisasi dan manajemen modern yang berorientasi pada mutu, profesionalisme dan keterbukaan serta mampu bersaing secara nasional maupun regional; dan (6) Profesional dan berakhlak mulia.

Saat ini Politeknik Negeri Lampung memiliki 8 Jurusan dan 43 Program Studi yang menyelenggarakan pendidikan vokasi di Provinsi Lampung pada program diploma, sarjana terapan dan magister terapan untuk menciptakan lulusan ahli madya, sarjana terapan dan magister terapan dengan motto **“Berakhlak Mulia, Disiplin, Terampil dan Mandiri”**. [Sumber: Laman resmi POLINELA: www.polinela.ac.id]

6.2 Sekilas tentang Provinsi Lampung

Provinsi Lampung lahir pada tanggal 18 Maret 1964 dengan ditetapkan Peraturan Pemerintah Nomor 31964 yang kemudian menjadi Undang-undang Nomor 14 tahun 1964. Sebelum itu Provinsi Lampung merupakan Karesidenan yang tergabung dengan Provinsi Sumatera Selatan. Kendatipun Provinsi Lampung sebelum tanggal 18 maret 1964 tersebut secara administratif masih merupakan bagian dari Provinsi Sumatera Selatan, namun daerah ini jauh sebelum Indonesia merdeka memang telah menunjukkan potensi yang sangat besar serta corak warna kebudayaan tersendiri yang dapat menambah khasanah adat budaya di Nusantara yang tercinta ini. Oleh karena itu pada zaman VOC daerah Lampung tidak terlepas dari incaran penjajahan Belanda.

Provinsi Lampung terletak di bagian ujung selatan Pulau Sumatera, Negara Kesatuan Republik Indonesia. Ibu kota provinsi ini terletak di Kota Bandar Lampung. Provinsi ini memiliki 2 kota, yaitu Kota Bandar Lampung dan Kota Metro, serta 13 kabupaten. Secara geografis, posisi provinsi Lampung di sebelah barat berbatasan dengan Samudra Hindia, di sebelah timur dengan Laut Jawa, di sebelah utara berbatasan dengan Provinsi Sumatera Selatan dan Provinsi Bengkulu, serta di sebelah selatan berbatasan dengan Selat Sunda.

Provinsi Lampung memiliki pelabuhan utama, yaitu Pelabuhan Internasional Panjang dan Pelabuhan Penyebrangan Bakauheni. Bandar udara utama yakni Bandara Internasional Radin Inten II yang terletak 28 km dari ibu kota provinsi, sedangkan stasiun kereta api besar Tanjung Karang terletak di pusat ibu kota provinsi. Pada tahun 2022, penduduk Provinsi Lampung berjumlah 9,176,546 jiwa, dengan kepadatan 270 jiwa/km².

Kain Tapis adalah pakaian wanita suku Lampung yang biasanya digunakan pada bagian pinggang ke bawah berbentuk kain sarung terbuat dari tenun benang kapas dengan motif atau hiasan bahan sugi, benang perak atau benang emas dengan sistem sulam. Tapis Lampung termasuk kerajinan tradisional karena peralatan yang digunakan dalam membuat kain dasar dan motif-motif hiasnya masih sederhana dan dikerjakan oleh pengrajin. Kerajinan ini dibuat oleh wanita, baik ibu rumah tangga maupun gadis-gadis (muli-muli) yang pada mulanya untuk mengisi waktu senggang dengan tujuan untuk memenuhi tuntutan adat istiadat yang dianggap sakral. Kain Tapis saat ini diproduksi oleh pengrajin dengan ragam hias yang bermacam-macam sebagai barang komoditas yang memiliki nilai ekonomis yang cukup tinggi.

“Sai Bumi Ruwa Jurai” merupakan semboyan dari Provinsi Lampung yang dibentuk dari dua frasa, yakni **“sai bumi”** (satu bumi) dan **“ruwa jurai”** (dua cabang/dua jiwa). *Sai Bumi Ruwa Jurai* mempunyai makna yang filosofis berkaitan dengan persatuan. Semboyan tersebut mengacu pada dua masyarakat adat yang menghuni Lampung, yakni jurai Pepadun dan jurai Saibatin. Meskipun sama-sama asli Lampung, kedua suku ini mempunyai perbedaan yang cukup mencolok, baik dalam bahasa maupun adat istiadat lainnya. Semboyan *Sai Bumi Ruwa Jurai* mengisyaratkan kehidupan kedua masyarakat adat di Lampung yang saling berdampingan dan harmonis meskipun memiliki banyak perbedaan.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Ketentuan Proposal Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian (Agricultural Innovation Technology Competition)

SISTEMATIKA PROPOSAL LOMBA

Proposal Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian ditulis menggunakan huruf *Times New Roman* ukuran *font* 12 dengan jarak baris 1,5 spasi dan ukuran kertas A4 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. Sedangkan format penulisannya 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. Uraikan secara kuantitatif potret, profil, kondisi dan potensi dari segi fisik, sosial, ekonomi maupun lingkungan yang relevan dengan usulan Inovasi Teknologi Bidang Pertanian yang akan dilakukan.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, uraikan kondisi umum lingkungan yang menimbulkan gagasan penting melakukan Inovasi Teknologi Bidang Pertanian. Uraikan literatur yang memiliki keterkaitan dengan ipteks yang akan diterapkan. Tunjukkan juga keberadaan produk-produk teknologi yang mendukung pada ide usulan KITBP. 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 sekaligus pencapaian tujuan dari usulan Inovasi Teknologi Bidang Pertanian yang dikompetisikan.

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. Biaya maksimal kegiatan Rp 7.500.000,00 dan waktu pelaksanaan kegiatan maksimal 2 bulan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka disusun berdasarkan sistem nama dan tahun, dengan urutan abjad nama penulis, tahun, judul tulisan, dan sumber menggunakan *Harvard Style*. Hanya pustaka yang dikutip dalam Proposal Inovasi Teknologi Bidang Pertanian 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 1.1 Halaman Sampul Proposal Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian

LOGO PERGURUAN TINGGI ASAL	
Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian	
JUDUL PROPOSAL	
Diusulkan oleh:	
Nama Ketua	NIM
Nama Anggota	NIM
PERGURUAN TINGGI ASAL 2026	

Lampiran 1.2. Halaman Pengesahan Proposa; Teknologi Inovasi Bidang Pertanian

HALAMAN PENGESAHAN Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian

1. Judul :
2. Ketua :
 Nama :
 NIM :
 Jurusan :
 Perguruan Tinggi :
 Email :
 No. Hp :
3. Anggota 1 :
 Nama :
 NIM :
 Jurusan :
4. Anggota 2 :
 Nama :
 NIM :
 Jurusan :
5. Dosen Pembimbing :
 Nama :
 NIDN :
 Email :
 No. Hp :

Tempat, Tanggal Bulan Tahun

Dosen Pembimbing

Ketua Pengusul

Nama
NIDN

Nama
NIM

Wakil Direktur
Bidang Kemahasiswaan

Nama
NIDN

Lampiran 1.3 Biodata Ketua, Anggota Tim dan Dosen Pembimbing

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	
2	Jenis Kelamin	Laki-laki/Perempuan
3	Program Studi	
4	NIM	
5	Tempat dan Tanggal Lahir	
6	Alamat Email	
7	Nomor Telepon/HP	

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Kegiatan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian

Tempat, Tanggal Bulan Tahun
Ketua/Anggota Tim

Nama
NIM

Lampiran 1.3 Biodata Dosen Pembimbing

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	
2	Jenis Kelamin	
3	Program Studi	
4	NIP/NIDN	
5	Tempat dan Tanggal Lahir	
6	Alamat E-mail	
7	Nomor telepon/HP	

B. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang	Bidang Ilmu	Institusi	Tahun Lulus
1	Sarjana (S1)			
2	Magister (S2)			
3	Doktor (S3)			

C. Rekam Jejak Tri Dharma PT (dalam 5 tahun terakhir) Pendidikan/Pengajaran

No	Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	SKS
1			
dst			

D. Penelitian

No	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1			
dst			

E. Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1			
dst			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Kompetisi Inovasi Teknologi Pertanian.

Tempat, Tanggal bulan tahun
Dosen Pembimbing

Nama

NIM

Lampiran 1.4 Justifikasi Anggaran

No	Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Belanja Bahan (maks. 60%)			
SUB TOTAL				
2	Belanja Sewa (maks. 15%)			
SUB TOTAL				
3	Perjalanan lokal (maks.30%)			
SUB TOTAL				
4	Lain-lain (maks. 15%)			
SUB TOTAL				
GRAND TOTAL				
GRAND TOTAL TERBILANG (.....)				

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					
4					

Lampiran 1.6 Surat Pernyataan Ketua Pelaksana Kegiatan

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PENGUSUL

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Ketua Tim :
 Nomor Induk Mahasiswa :
 Program Studi :
 Nama Dosen Pembimbing :
 Perguruan Tinggi :

Dengan ini menyatakan bahwa proposal saya dengan judul “.....” yang diusulkan untuk kegiatan Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian Tahun 2025 adalah:

1. Asli karya kami yang belum pernah diusulkan di kegiatan Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian tahun sebelumnya serta tidak dibuat dengan menggunakan kecerdasan buatan/artificial intelligence (AI).
2. Kami berkomitmen untuk menjalankan kegiatan Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian secara sungguh-sungguh hingga selesai.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

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

Tempat, Tanggal bulan tahun
 Yang menyatakan,

Materai senilai Rp10.000
 Tanda tangan (asli TT basah*)

Nama Ketua Tim
 NIM

Lampiran 2. Lembar Penilaian Administrasi Proposal (*Desk Evaluation*)
Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian (*Agricultural Innovation Technology Competition*)

LEMBAR PENILAIAN *DESK EVALUATION*
KOMPETISI INOVASI TEKNOLOGI BIDANG PERTANIAN

Judul :
 Nama / Nama Tim / :
 Nama Ketua Tim
 Asal PT :

No.	Aspek Penilaian	Hasil
1	Proposal diawali dari Halaman Sampul.	
2	Nama lengkap/NIM/ Angkatan Keanggotaan tim disarankan minimal dari dua angkatan yang berbeda (tidak wajib).	
3	Judul maksimal 20 kata.	
4	Perorangan maupun tim (2–4 orang termasuk Ketua).	
5	Jumlah halaman inti maksimal 10 halaman (BAB 1 PENDAHULUAN hingga DAFTAR PUSTAKA).	
6	Ukuran kertas A4 dengan margin kiri 4 cm, kanan 3 cm, atas 3 cm, dan bawah 3 cm.	
7	Font 12 Times New Roman dengan Spasi 1,5.	
8	Penomoran halaman inti (dimulai dari BAB 1 PENDAHULUAN hingga Lampiran) ditulis dengan huruf arab (1,2,...) dengan posisi pojok kanan atas.	
9	Proposal sudah mendukung penerapan teknologi 4.0.	
10	Halaman Pengesahan, Daftar Isi (termasuk Daftar Tabel dan Daftar Gambar jika ada) nomor halaman menggunakan angka romawi kecil dimulai dari i atau iii dengan posisi pojok kanan bawah.	
11	BAB 1. PENDAHULUAN	
12	BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA: memuat setidaknya:	

	a. Kondisi aktual objek permasalahan (dapat diperoleh dari bahan tulisan resmi dan relevan,	
	wawancara atau observasi mandiri). b. Gagasan dari masalah terkait yang pernah diimplementasikan sebelumnya. c. Bahasan lengkap mengenai gagasan yang diajukan. Dukungan berupa media visualisasi gagasan akan sangat membantu dalam penilaian. d. Dilengkapi kajian pustaka yang mendukung. e. Ditulis menggunakan <i>Harvard Style</i> .	
13	BAB 3. METODE PELAKSANAAN / TAHAPAN PELAKSANAAN	
14	BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	
	a. Biaya maksimal 7.5 juta (jumlah total harus sama dengan Lampiran 1.4).	
	b. Waktu pelaksanaan maksimal 2 bulan.	
15	DAFTAR PUSTAKA	
	Pustaka yang dikutip pada bagian inti harus tercantum pada DAFTAR PUSTAKA, demikian pula sebaliknya.	
	Spasi 1 dan jarak antar sumber referensi 1,5.	
16	Lampiran 1. Biodata Ketua, Anggota, dan Dosen Pembimbing	
	a. Format harus sesuai dengan Pedoman AITeC VIII 2026 dan ditandatangani.	
	b. Tanggal penandatanganan biodata harus sesuai dengan periode pengusulan proposal.	
17	Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan (maksimal 7.5 juta) Jumlah total dana yang diajukan harus sama dengan yang tertera pada BAB 4.	
18	Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas	
19	Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana Harus menggunakan tanda tangan basah, bermaterai, dan cap institusi (sesuai kewenangan)	
20	Lampiran 5. Gambaran teknologi yang akan diterapkan/kembangkan	

****Catatan Penilaian: ****

1. Setiap aspek yang dinilai harus diisi dengan hasil evaluasi apakah "Lengkap" atau "Tidak Lengkap".
2. Untuk setiap kelengkapan yang tidak memenuhi syarat, perlu diberikan catatan atau komentar dari evaluator.
3. Proposal yang mendapatkan hasil "Lengkap" pada semua aspek akan melanjutkan ke tahap seleksi berikutnya.

Panduan Evaluator:

1. ****Lengkap**** : Memenuhi semua persyaratan yang ditentukan.
2. ****Tidak Lengkap**** : Tidak memenuhi satu atau lebih persyaratan yang ditentukan, dengan catatan tentang kekurangan tersebut.

Lampiran 3. Rubrik dan Lembar Penilaian Penilaian Video dan Poster Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian (*Agricultural Innovation Technology Competition*)

Lampiran 3.1 Lembar Penilaian Video Progress Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian

**LEMBAR PENILAIAN VIDEO PROGRESS
KOMPETISI INOVASI TEKNOLOGI BIDANG PERTANIAN**

Judul :

Nama / Nama Tim / :

Nama Ketua Tim

Asal PT :

Persyaratan:

1. Skenario naskah berdurasi durasi minimal 10 sampai maksimal 15 menit dengan rasio 16:9, dan resolusi minimal 720p;
2. Konten dapat berupa video berisi gambar, foto atau animasi, video clip, film pendek, musik atau kombinasinya;
3. Pola seleksi pada:
 - a. Sistematika dan kejelasan alur pemikiran;
 - b. Penguasaan topik dan kreativitas solusi yang diajukan;
 - c. Dinamika dan kualitas visualisasi konten;
 - d. Durasi 10 - 15 menit.

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Sistematika dan kejelasan alur pemikiran	15		
2	Penguasaan topik dan kreativitas solusi yang diajukan	50		
3	Dinamika dan kualitas visualisasi konten	25		
4	Durasi maksimal 15 menit	10		
Jumlah		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7

(1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik) Nilai = bobot × skor

Komentar Penilai:

.....

(Nama Kota), 2026
Dewan Juri

()

Lampiran 3.2 Lembar Penilaian Video dan Poster Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian (Babak Final)

LEMBAR PENILAIAN VIDEO DAN POSTER KOMPETISI INOVASI TEKNOLOGI BIDANG PERTANIAN (BABAK FINAL)

Judul :

Nama / Nama Tim / :

Nama Ketua Tim

Asal PT :

Persyaratan:

1. Skenario naskah berdurasi durasi minimal 10 sampai maksimal 15 menit dengan rasio 16:9, dan resolusi minimal 720p;
2. Konten dapat berupa video berisi gambar, foto atau animasi, video clip, film pendek, musik atau kombinasinya;
3. Pola seleksi pada:
 - a. Sistematika dan kejelasan alur pemikiran;
 - b. Penguasaan topik dan kreativitas solusi yang diajukan;
 - c. Dinamika dan kualitas visualisasi konten;
 - d. Durasi 10 - 15 menit.
4. Poster wajib untuk ditampilkan (*banner*)

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Sistematika dan kejelasan alur pemikiran	15		
2	Penguasaan topik dan kreativitas solusi yang diajukan	40		
3	Dinamika dan kualitas visualisasi konten	20		
4	Durasi maksimal 15 menit	10		
5	Poster (<i>banner</i>)	15		
Jumlah		100		

Keterangan:

Skor : 0 – 100

Nilai : Skor x Bobot

Komentar Penilai:

.....

Bandar Lampung,
Dewan Juri

2026

()

Lampiran 3.2 Rubrik Penilaian Video dan Poster Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian (Babak Final)

**RUBRIK PENILAIAN VIDEO DAN POSTER KOMPETISI INOVASI
TEKNOLOGI BIDANG PERTANIAN
(BABAK FINAL)**

Komponen Penilaian	0-25	25-50	50-75	75-100
Sistematika dan kejelasan alur pemikiran	Alur pemikiran tidak sistematis dan sangat tidak jelas.	Alur pemikiran kurang sistematis dan agak membingungkan.	Alur pemikiran cukup sistematis dan jelas.	Alur pemikiran sangat sistematis dan jelas.
Penguasaan topik dan kreativitas solusi yang diajukan	Penguasaan topik sangat kurang dan solusi tidak kreatif.	Penguasaan topik kurang dan solusi kurang kreatif.	Penguasaan topik cukup baik dan solusi cukup kreatif.	Penguasaan topik sangat baik dan solusi sangat kreatif.
Dinamika dan kualitas visualisasi konten	Visualisasi konten sangat buruk dan tidak menarik.	Visualisasi konten kurang menarik dan tidak dinamis.	Visualisasi konten cukup menarik dan dinamis.	Visualisasi konten sangat menarik dan dinamis.
Durasi maksimal 15 menit	Durasi lebih dari 20 menit.	Durasi 16-20 menit.	Durasi 13-15 menit.	Durasi tepat 15 menit atau kurang.
Poster (banner)	Poster tidak ada atau sangat tidak informatif.	Poster ada tapi kurang informatif dan menarik.	Poster cukup informatif dan menarik.	Poster sangat informatif dan menarik.

Lampiran 4. Rubrik dan Lembar Penilaian Babak Final Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian (*Agricultural Innovation Technology Competition*)

Lampiran 4.1 Lembar Penilaian Babak Final Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian

**LEMBAR PENILAIAN
KOMPETISI INOVASI TEKNOLOGI BIDANG PERTANIAN
(BABAK FINAL)**

Judul :

Nama / Nama Tim / :

Nama Ketua Tim

Asal PT :

Persyaratan :

1. Presentasi mencakup penjelasan singkat mengenai latar belakang dan tujuan proyek. Penjelasan mengenai metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek.
2. Durasi presentasi babak final maksimal 15 menit, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab selama 10 menit.
3. Peserta harus menunjukkan komitmen dan disiplin dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan babak final.
4. Peserta harus hadir tepat waktu pada saat pelaksanaan babak final dan mematuhi semua peraturan yang telah ditetapkan oleh panitia.

No.	Komponen	Sub-Komponen	Bobot	Skor	Nilai
1	Presentasi (20%)	SK 1.1 Kemampuan menjelaskan permasalahan dan solusi	20%		
		SK 1.2 Akurasi penggunaan kalimat dan struktur kata	20%		
		SK 1.3 Kejelasan artikulasi dalam berbicara	20%		
		SK 1.4 Postur, gestur, kontak mata, dan ekspresi wajah	20%		
		SK 1.5 Alat bantu / <i>tools</i> dalam penyajian bahan tayang (Misal: Animasi, video, 3D, ppt dll)	20%		
Total Skor Presentasi			100%		
2	Gagasan (35%)	SK 2.1 Latar belakang dan masalah	25%		
		SK 2.2 Manfaat ide yang diajukan	25%		
		SK 2.3 Kejelasan data dan referensi sebagai acuan	25%		

		SK 2.4 Kejelasan metode dalam mengimplementasikan gagasan	25%		
Total Skor Gagasan			100%		
3	Implementasi Karya (45%)	SK 3.1 Implementasi konsep inovasi yang dihasilkan	15%		
		SK 3.2 Bentuk kompleksitas inovasi (hardware, software, atau prototype lainnya)	45%		
		SK 3.3 Pengujian karya yang dibuat	15%		
		SK 3.4 Ketercapaian implementasi karya	15%		
		SK 3.5 Dampak added value terhadap masyarakat/pengguna dari karya yg di hasilkan	10%		
Total Skor Implementasi Karya			100%		

Keterangan:

Skor : 0 – 100

Nilai : Skor x Bobot

Komentar Penilai:

.....

Bandar Lampung, 2026
 Dewan Juri

()

Lampiran 4.2 Rubrik Penilaian Babak Final Kompetisi Inovasi Teknologi Bidang Pertanian (*Agricultural Innovation Technology Competition*)

**RUBRIK PENILAIAN BABAK FINAL
KOMPETISI INOVASI TEKNOLOGI BIDANG PERTANIAN**

Komponen Penilaian	0-25	25-50	50-75	75-100
Kemampuan menjelaskan permasalahan dan solusi	Permasalahan dan solusi tidak dijelaskan atau sangat tidak jelas.	Permasalahan dan solusi dijelaskan dengan beberapa kebingungan atau ketidakjelasan.	Permasalahan dan solusi dijelaskan dengan cukup baik, namun ada beberapa bagian yang kurang detail.	Permasalahan dan solusi dijelaskan dengan sangat jelas, rinci, dan mudah dipahami.
Akurasi penggunaan kalimat dan struktur kata	Kalimat dan struktur kata sangat tidak akurat dan membingungkan.	Kalimat dan struktur kata kurang akurat dan sering membingungkan.	Kalimat dan struktur kata cukup akurat namun ada beberapa kesalahan.	Kalimat dan struktur kata sangat akurat dan tepat.
Kejelasan artikulasi dalam berbicara	Artikulasi tidak jelas, sulit dipahami.	Artikulasi agak jelas tetapi ada beberapa bagian yang membingungkan.	Artikulasi cukup jelas, sebagian besar mudah dipahami.	Artikulasi sangat jelas dan mudah dipahami.
Postur, gestur, kontak mata, dan ekspresi wajah	Postur, gestur, kontak mata, dan ekspresi wajah sangat buruk.	Postur, gestur, kontak mata, dan ekspresi wajah kurang baik.	Postur, gestur, kontak mata, dan ekspresi wajah cukup baik.	Postur, gestur, kontak mata, dan ekspresi wajah sangat baik.
Alat bantu / tools dalam penyajian bahan tayang (Misal: Animasi, video, 3D, ppt dll)	Alat bantu/tolls tidak digunakan atau sangat buruk.	Alat bantu/tolls digunakan namun tidak efektif.	Alat bantu/tolls digunakan dengan cukup efektif.	Alat bantu/tolls digunakan dengan sangat efektif.
Latar belakang dan masalah	Latar belakang dan masalah tidak dijelaskan.	Latar belakang dan masalah dijelaskan dengan beberapa ketidakjelasan.	Latar belakang dan masalah dijelaskan dengan cukup baik.	Latar belakang dan masalah dijelaskan dengan sangat baik.

Manfaat ide yang diajukan	Manfaat ide	Manfaat ide	Manfaat ide	Manfaat ide
	tidak dijelaskan atau sangat tidak jelas.	dijelaskan tetapi kurang jelas.	dijelaskan dengan cukup baik.	dijelaskan dengan sangat baik.
Kejelasan data dan referensi sebagai acuan	Data dan referensi tidak jelas atau tidak ada.	Data dan referensi dijelaskan tetapi kurang lengkap.	Data dan referensi cukup jelas dan lengkap.	Data dan referensi sangat jelas dan lengkap.
Kejelasan metode dalam mengimplementasikan gagasan	Metode tidak jelas atau tidak dijelaskan.	Metode dijelaskan tetapi ada beberapa ketidakjelasan.	Metode dijelaskan dengan cukup baik.	Metode dijelaskan dengan sangat baik.
Implementasi konsep inovasi yang dihasilkan	Konsep inovasi tidak jelas atau tidak terimplementasi.	Konsep inovasi dijelaskan tetapi kurang terimplementasi.	Konsep inovasi cukup jelas dan terimplementasi.	Konsep inovasi sangat jelas dan terimplementasi dengan baik.
Bentuk kompleksitas inovasi (hardware, software, atau prototype lainnya)	Kompleksitas inovasi tidak ada atau sangat rendah.	Kompleksitas inovasi rendah.	Kompleksitas inovasi cukup baik.	Kompleksitas inovasi sangat baik.
Pengujian karya yang dibuat	Pengujian tidak dilakukan atau sangat tidak jelas.	Pengujian dilakukan tetapi kurang jelas.	Pengujian dilakukan dengan cukup jelas.	Pengujian dilakukan dengan sangat jelas.
Ketercapaian implementasi karya	Implementasi karya sangat tidak tercapai.	Implementasi karya tercapai tetapi banyak kekurangan.	Implementasi karya cukup tercapai.	Implementasi karya sangat tercapai.
Dampak added value terhadap masyarakat/pengguna dari karya yg di hasilkan	Dampak added value tidak ada atau sangat rendah.	Dampak added value rendah.	Dampak added value cukup baik.	Dampak added value sangat baik.

Lampiran 5. Rubrik dan Lembar Penilaian Kontes Vokasi Bidang Pertanian
(Agricultural Vocation Skill Contest)

Lampiran 5.1 Rubrik Penilaian Teknik Okulasi Tanaman

RUBRIK PENILAIAN
TEKNIK OKULASI TANAMAN

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian Bahan Dan Alat	1 = buruk	Ada ≥ 8 alat atau bahan yang tidak terpenuhi sesuai ketentuan.
		2 = sangat kurang	Ada $5 \geq$ dan ≤ 7 alat atau bahan yang tidak terpenuhi sesuai ketentuan.
		3 = kurang	Ada $3 \geq$ dan ≤ 5 alat atau bahan yang tidak terpenuhi sesuai ketentuan.
		5 = cukup	Ada 2 alat atau bahan yang tidak terpenuhi sesuai ketentuan.
		6 = baik	Ada 1 alat atau bahan yang tidak terpenuhi sesuai ketentuan.
		7 = sangat baik	Semua alat dan bahan dipenuhi sesuai <i>standard</i> dan ketentuan yang telah ditetapkan panitia.
2.	Ketepatan Membuat Jendela Okulasi	1 = buruk	Bentuk irisan batang bawah tidak disesuaikan dengan cara okulasi yang dipilih dan irisan okulasi sangat dalam sehingga melukai bagian kayunya.
		2 = sangat kurang	Bentuk irisan batang bawah tidak disesuaikan dengan cara okulasi yang dipilih, irisan okulasi tidak terlalu dalam tetapi melukai sebagian kayunya.
		3 = kurang	Bentuk irisan batang bawah sesuai cara okulasi yang dipilih namun irisan okulasi sangat dalam sehingga melukai bagian kayunya.
		5 = cukup	Bentuk irisan batang bawah tidak disesuaikan dengan cara okulasi yang dipilih namun irisan okulasi tidak terlalu dalam serta tidak melukai bagian kayunya.
		6 = baik	Bentuk irisan batang bawah sesuai cara okulasi yang dipilih dan irisan okulasi tidak terlalu dalam tetapi ada bagian kayu yang terluka.
		7 = sangat baik	Bentuk irisan batang bawah sesuai cara okulasi yang dipilih dan irisan okulasi tidak terlalu dalam serta tidak melukai bagian kayunya karena dapat mengakibatkan kegagalan okulasi.

3.	Teknik Pengambilan Mata Tunas	1 = buruk	a. Sayatan di atas mata tunas dan di bawah mata tunas kearah sayatan pertama lebih dari 1 cm. b. Mata tunas berlubang artinya mata tunas telah rusak dan menyebabkan tunas baru tidak tumbuh.
		2 = sangat kurang	a. Sayatan di atas mata tunas dan di bawah mata tunas kearah sayatan pertama lebih dari 1 cm. b. Kayu yang menempel pada mata tunas sangat tebal.
		3 = kurang	a. Sayatan di atas mata tunas dan di bawah mata tunas kearah sayatan pertama lebih dari 1 cm. b. Kayu yang menempel pada mata tunas tipis dan mata tunas masih menempel namun kambium vaskularnya rusak.
		5 = cukup	a. Sayatan di atas mata tunas dan di bawah mata tunas kearah sayatan pertama kurang dari 1 cm. b. Kayu yang menempel pada mata tunas cukup tebal namun mata tunas masih menempel serta kambium vaskularnya tidak rusak.
		6 = baik	a. Sayatan dimulai 1 cm di atas mata tunas lalu penyayatan dilanjutkan 1 cm di bawah mata tunas. b. Kayu yang menempel pada mata tunas tipis dan mata tunas masih menempel namun kambium vaskularnya tidak rusak.
		7 = sangat baik	a. Sayatan dimulai 1 cm di atas mata tunas lalu penyayatan dilanjutkan 1 cm di bawah mata tunas kearah sayatan pertama. b. Kayu yang menempel pada mata tunas tipis, mata tunas dan kambium vaskularnya tidak rusak.
4.	Teknik Penempelan Atau Penyisipan Mata Tunas	1 = buruk	Mata tunas yang telah diperoleh disisipkan atau ditempelkan pada jendela okulasi dengan sembarangan sehingga merusak kambium. Kebersihan pada kambium tidak terjaga sehingga penempelan tunas tidak baik.
		2 = sangat kurang	Mata tunas yang telah diperoleh disisipkan atau ditempelkan pada jendela okulasi dengan sembarangan meskipun tidak merusak kambium. Kebersihan pada kambium tidak terjaga sehingga penempelan tunas tidak baik.

		3 = kurang	Mata tunas yang telah diperoleh disisipkan atau ditempelkan pada jendela okulasi dengan sembarangan meskipun tidak merusak kambium. Kebersihan pada kambium tetap terjaga.
		5 = cukup	Mata tunas yang telah diperoleh disisipkan atau ditempelkan pada jendela okulasi yang telah dibuat pada batang bawah. Penempelan dilakukan secara hati-hati namun masih ada kerusakan kambium.

			Kebersihan pada kambium tidak terjaga sehingga penempelan tunas tidak baik.
		6 = baik	Mata tunas yang telah diperoleh disisipkan atau ditempelkan pada jendela okulasi yang telah dibuat pada batang bawah. Penempelan dilakukan secara hati-hati sehingga tidak merusak kambium, namun kebersihan pada kambium tidak terjaga sehingga penempelan tunas tidak baik.
		7 = sangat baik	Mata tunas yang telah diperoleh disisipkan atau ditempelkan pada jendela okulasi yang telah dibuat pada batang bawah. Penempelan dilakukan secara hati-hati sehingga tidak merusak kambium. Tetap menjaga kebersihan pada kambium karena dapat mengganggu menyatunya penempelan.
5.	Teknik Pengikatan Tempelan	1 = buruk	Pengikatan tempelan menggunakan plastik tidak sesuai bahanyang ditentukan. Pengikatan tempelan dilakukan dengan model asal serta pengikatan mata tunas sangat erat.
		2 = sangat kurang	Pengikatan tempelan menggunakan plastik tidak sesuai bahan yang ditentukan. Pengikatan tempelan dilakukan sistem genteng yang diikatkan dari bagian atas ke bawah namun pengikatan mata tunas sangat erat.
		3 = kurang	Pengikatan tempelan menggunakan plastik tidak sesuai bahan yang ditentukan. Pengikatan tempelan dilakukan sistem genteng yang diikatkan dari bagian atas ke bawah dan pengikatan mata tunas tidak terlalu erat.
		5 = cukup	Pengikatan tempelan menggunakan plastik sesuai bahan yang ditentukan dengan ukuran tali pengikat memiliki panjang sekitar 20 cm dan lebar sekitar 1,5 cm serta tebalnya 0,1 mm. Pengikatan tempelan dilakukan sistem genteng yang diikatkan dari bagian atas ke bawah namun pengikatan mata tunas sangat erat.

		6 = baik	Pengikatan tempelan menggunakan plastik sesuai bahan yang ditentukan dengan ukuran tali pengikat memiliki panjang sekitar 20 cm dan lebar sekitar 1,5 cm serta tebalnya 0,1 mm. Pengikatan tempelan dilakukan sistem genteng yang diikat dari bagian bawah ke atas namun pengikatan mata tunas sangat erat.
		7 = sangat baik	Pengikatan tempelan menggunakan plastik sesuai bahan yang ditentukan dengan ukuran tali pengikat memiliki panjang sekitar 20 cm dan lebar sekitar 1,5 cm serta tebalnya 0,1 mm. Pengikatan tempelan
			dilakukan dengan sistem genteng yang diikat dari bagian bawah ke atas. Proses pengikatan mata tunas tidak terlalu erat karena dapat mengakibatkan kerusakan pada mata tunas.
6.	Kecepatan	1 = buruk	Mengerjakan lebih dari waktu yang ditetapkan dan hasil pekerjaan sangat kurang rapi dan tidak sesuai dengan standar.
		2 = sangat kurang	Mengerjakan lebih dari waktu yang ditetapkan dan hasil pekerjaan kurang rapi meskipun sesuai dengan standar.
		3 = kurang	Mengerjakan kurang atau sesuai waktu yang ditetapkan namun hasil pekerjaan kurang rapi dan tidak sesuai dengan standar.
		5 = cukup	Mengerjakan kurang atau sesuai waktu yang ditetapkan namun hasil pekerjaan kurang rapi meskipun sesuai dengan standar.
		6 = baik	Mengerjakan lebih dari waktu yang ditetapkan namun hasil pekerjaan rapi dan sesuai dengan standar.
		7 = sangat baik	Mengerjakan kurang atau sesuai waktu yang ditetapkan dan hasil pekerjaan sangat rapi sesuai dengan standar.
7.	Jumlah Tanaman Hasil Okulasi	1 = buruk	Hasil okulasi hanya 1 tanaman dan teknik okulasi kurang tepat.
		2 = sangat kurang	Mampu melakukan okulasi terhadap 1 tanaman dengan teknik yang tepat dan benar dalam waktu 10 menit.
		3 = kurang	Mampu melakukan okulasi terhadap 2 tanaman dengan teknik yang tepat dan benar dalam waktu 10 menit.
		5 = cukup	Mampu melakukan okulasi terhadap 3 tanaman dengan teknik yang tepat dan benar dalam waktu 10 menit.

		6 = baik	Mampu melakukan okulasi terhadap 4 tanaman dengan teknik yang tepat dan benar dalam waktu 10 menit.
		7 = sangat baik	Mampu melakukan okulasi terhadap 5 tanaman dengan teknik yang tepat dan benar dalam waktu 10 menit atau kurang.



Lampiran 5.2 Lembar Penilaian Teknik Okulasi Tanaman

LEMBAR PENILAIAN TEKNIK OKULASI TANAMAN

Nama : NIM :

Asal PT :

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Kesesuaian bahan dan alat a. Pisau okulasi tajam b. Gunting stek c. <i>Scion</i> dorman, sehat, dan segar berbentuk silindris dengan ukuran 1,5 – 2,5 cm d. <i>Rootstock</i> umur 7-12 bulan dengan diameter minimal 2 cm e. Plastik bening (1,5 cm) f. Alkohol (70%)	10		
2	Ketepatan membuat jendela okulasi	25		
3	Teknik pengambilan mata tunas	25		
4	Teknik penempelan atau penyisipan mata tunas	10		
5	Teknik pengikat tempelan	10		
6	Kecepatan	10		
7	Jumlah tanaman hasil okulasi	10		
Jumlah		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7

(1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik) Nilai
= bobot × skor

Komentar Penilai:

.....
.....

Bandar Lampung, 2026
Dewan Juri

()

Lampiran 5.3 Rubrik Penilaian Sortasi Biji Kopi

RUBRIK PENILAIAN SORTASI BIJI KOPI

Istilah	Definisi
kopi	biji dari tanaman <i>Coffea spp</i> dalam bentuk bugil dan belum disangrai
biji hitam	biji kopi yang setengah atau lebih dari bagian luarnya berwarna hitam baik yang mengkilap maupun keriput
biji hitam sebagian	biji kopi yang kurang dari setengah bagian luarnya berwarna hitam, atausatu bintik hitam kebiru-biruan tetapi tidak berlubang atau ditemukan lubang dengan warna hitam yang lebih besar dari lubang tersebut
biji hitam pecah	biji kopi yang berwarna hitam tidak utuh, berukuran sama dengan atau kurang dari $\frac{3}{4}$ bagian biji utuh, atau biji hitam sebagian yang pecah
kopi gelondong	buah kopi kering yang masih terbungkus dalam kulit majemuknya, baik dalam keadaan utuh maupun besarnya sama atau lebih dari $\frac{3}{4}$ bagian kulit majemuk yang utuh
biji coklat	biji kopi yang setengah atau lebih bagian luarnya berwarna coklat, yang lebih tua dari populasinya, baik yang mengkilap maupun keriput. Biji coklat yang pecah dinilai sebagai biji pecah
kulit kopi (<i>husk</i>) ukuran besar	kulit majemuk (<i>pericarp</i>) dari kopi gelondong dengan atau tanpa kulit ari (<i>silver skin</i>) dan kulit tanduk (<i>parchment</i>) di dalamnya, yang berukuran lebih besar dari $\frac{3}{4}$ bagian kulit majemuk yang utuh
kulit kopi ukuran sedang	kulit majemuk dari kopi gelondong dengan atau tanpa kulit ari dan kulit tanduk di dalamnya, yang berukuran $\frac{1}{2}$ sampai dengan $\frac{3}{4}$ bagian kulit majemuk yang utuh
kulit kopi ukuran kecil	kulit majemuk dari kopi gelondong dengan atau tanpa kulit ari dan kulit tanduk di dalamnya, yang berukuran kurang dari $\frac{1}{2}$ bagian kulit majemuk yang utuh
biji berkulit tanduk	biji kopi yang masih terbungkus oleh kulit tanduk, yang membungkus biji tersebut dalam keadaan utuh maupun besarnya sama dengan atau lebih besar dari $\frac{3}{4}$ bagian kulit tanduk utuh
kulit tanduk ukuran besar	kulit tanduk yang terlepas atau tidak terlepas dari biji kopi, yang berukuran lebih besar dari $\frac{3}{4}$ bagian kulit tanduk utuh
kulit tanduk ukuran sedang	kulit tanduk yang terlepas atau tidak terlepas dari biji kopi yang berukuran $\frac{1}{2}$ sampai $\frac{3}{4}$ bagian kulit tanduk utuh
kulit tanduk ukuran kecil	kulit tanduk yang terlepas dari biji kopi yang berukuran kurang dari $\frac{1}{2}$ bagian kulit tanduk yang utuh

biji pecah	biji kopi yang tidak utuh yang besarnya sama atau kurang dari $\frac{3}{4}$ bagian biji yang utuh
biji muda	biji kopi yang kecil dan keriput pada seluruh bagian luarnya
biji berlubang satu	biji kopi yang berlubang satu akibat serangan serangga
biji berlubang lebih dari satu	biji kopi yang berlubang lebih dari satu akibat serangan serangga
biji bertutul-tutul	biji kopi yang bertutul-tutul pada $\frac{1}{2}$ (setengah) atau lebih bagian luarnya ketentuan ini hanya berlaku untuk kopi yang diolah dengan cara pengolahan basah
ranting, tanah atau batu berukuran besar	ranting, tanah, atau batu berukuran panjang atau diameter lebih dari 10 mm
ranting, tanah atau batu berukuran sedang	ranting, tanah, atau batu berukuran panjang atau diameter 5 mm -10 mm
ranting, tanah atau batu berukuran kecil	ranting, tanah, atau batu berukuran panjang atau diameter kurang dari 5 mm
nilai cacat	nilai yang diberikan kepada masing-masing jenis cacat



Penilaian Mutu Biji Kopi Berdasarkan Sistem Nilai Cacat

1. Syarat penggolongan mutu biji kopi

Mutu	Persyaratan
Mutu 1	Jumlah nilai cacat maksimum 11
Mutu 2	Jumlah nilai cacat 12 sampai dengan 25
Mutu 3	Jumlah nilai cacat 26 sampai dengan 44
Mutu 4a	Jumlah nilai cacat 45 sampai dengan 60
Mutu 4b	Jumlah nilai cacat 61 sampai dengan 80
Mutu 5	Jumlah nilai cacat 81 sampai dengan 150
Mutu 6	Jumlah nilai cacat 151 sampai dengan 225
Tidak bermutu	Jumlah nilai cacat lebih dari 225

2. Penentuan besarnya nilai cacat biji kopi

No.	Jenis Cacat	Nilai Cacat
1	1 (satu) biji hitam	1 (satu)
2	1 (satu) biji hitam sebagian	$\frac{1}{2}$ (setengah)
3	1 (satu) biji hitam pecah	$\frac{1}{2}$ (setengah)
4	1 (satu) kopi gelondong	1 (satu)
5	1 (satu) biji coklat	$\frac{1}{4}$ (seperempat)
6	1 (satu) kulit kopi ukuran besar	1 (satu)
7	1 (satu) kulit kopi ukuran sedang	$\frac{1}{2}$ (setengah)
8	1 (satu) kulit kopi ukuran kecil	$\frac{1}{5}$ (seperlima)
9	1 (satu) biji berkulit tanduk	$\frac{1}{2}$ (setengah)
10	1 (satu) kulit tanduk ukuran besar	$\frac{1}{2}$ (setengah)
11	1 (satu) kulit tanduk ukuran sedang	$\frac{1}{5}$ (seperlima)
12	1 (satu) kulit tanduk ukuran kecil	$\frac{1}{10}$ (sepersepuluh)
13	1 (satu) biji pecah	$\frac{1}{5}$ (seperlima)
14	1 (satu) biji muda	$\frac{1}{5}$ (seperlima)
15	1 (satu) biji berlubang satu	$\frac{1}{10}$ (sepersepuluh)
16	1 (satu) biji berlubang lebih dari satu	$\frac{1}{5}$ (seperlima)
17	1 (satu) biji bertutul-tutul	$\frac{1}{10}$ (sepersepuluh)
18	1 (satu) ranting, tanah atau batu berukuran besar	5 (lima)
19	1 (satu) ranting, tanah atau batu berukuran sedang	2 (dua)
20	1 (satu) ranting, tanah atau batu berukuran kecil	1 (satu)

KETERANGAN : Jumlah nilai cacat dihitung dari contoh uji seberat 300 g. Jika satu biji kopi mempunyai lebih dari satu nilai cacat, maka penentuan nilai cacat tersebut didasarkan pada bobot nilai cacat terbesar.

Cara Uji Mutu Penentuan Nilai Cacat dan Kadar Kotoran Kopi Biji

Prinsip :

1. Pemisahan biji cacat dan kotoran secara fisik dan menghitung nilai cacat;
2. Input data ke dalam form isian.

Prosedur :

1. Timbang contoh uji sebanyak 300 g, tebarkan pada sehelai kertas. Dipilih dan dipisahkan biji cacat dan kotoran yang ada pada sampel. Tempatkan secara terpisah dalam kaca arloji atau cawan aluminium masing-masing kelompok biji kopi dan hitung nilai cacatnya;
2. Demikian juga kotoran berupa ranting, tanah, atau batu dan benda asing lainnya dikumpulkan dalam wadah yang berbeda, lalu dihitung nilai cacatnya.

Penyajian Hasil Uji :

Bila pada satu biji kopi terdapat lebih dari satu jenis cacat, maka yang dinilai hanya satu jenis cacat saja, yaitu jenis yang mempunyai nilai cacat yang terberat.

Untuk mempermudah perhitungan setiap sampel dibuat tabel, masukkan jumlah nilai cacat dalam masing-masing lajur yang bersangkutan.

Formulir Penentuan Nilai Cacat

No.	Jenis Cacat	Nilai Cacat	Jumlah Cacat	Jumlah Nilai Cacat
1	1 (satu) biji hitam	1 (satu)		
2	1 (satu) biji hitam sebagian	$\frac{1}{2}$ (setengah)		
3	1 (satu) biji hitam pecah	$\frac{1}{2}$ (setengah)		
4	1 (satu) kopi gelondong	1 (satu)		
5	1 (satu) biji coklat	$\frac{1}{4}$ (seperempat)		
6	1 (satu) kulit kopi ukuran besar	1 (satu)		
7	1 (satu) kulit kopi ukuran sedang	$\frac{1}{2}$ (setengah)		
8	1 (satu) kulit kopi ukuran kecil	$\frac{1}{5}$ (seperlima)		
9	1 (satu) biji berkulit tanduk	$\frac{1}{2}$ (setengah)		
10	1 (satu) kulit tanduk ukuran besar	$\frac{1}{2}$ (setengah)		
11	1 (satu) kulit tanduk ukuran sedang	$\frac{1}{5}$ (seperlima)		
12	1 (satu) kulit tanduk ukuran kecil	$\frac{1}{10}$ (sepersepuluh)		
13	1 (satu) biji pecah	$\frac{1}{5}$ (seperlima)		
14	1 (satu) biji muda	$\frac{1}{5}$ (seperlima)		
15	1 (satu) biji berlubang satu	$\frac{1}{10}$ (sepersepuluh)		
16	1 (satu) biji berlubang lebih dari satu	$\frac{1}{5}$ (seperlima)		
17	1 (satu) biji bertutul-tutul	$\frac{1}{10}$ (sepersepuluh)		
18	1 (satu) ranting, tanah atau batu berukuran besar	5 (lima)		
19	1 (satu) ranting, tanah atau batu berukuran sedang	2 (dua)		
20	1 (satu) ranting, tanah atau batu berukuran kecil	1 (satu)		
TOTAL NILAI CACAT:				

**Waktu yang diperlukan untuk menguji mutu (menit) diisikan oleh panitia pada saat peserta mengumpulkan lembar jawaban.*

Lembar Jawaban Uji Mutu Biji Kopi

Nama :
Asal PT :
Waktu :

No.	Jenis Cacat	Nilai Cacat	Jumlah Cacat	Jumlah Nilai Cacat
1	1 (satu) biji hitam	1 (satu)		
2	1 (satu) biji hitam sebagian	$\frac{1}{2}$ (setengah)		
3	1 (satu) biji hitam pecah	$\frac{1}{2}$ (setengah)		
4	1 (satu) kopi gelondong	1 (satu)		
5	1 (satu) biji coklat	$\frac{1}{4}$ (seperempat)		
6	1 (satu) kulit kopi ukuran besar	1 (satu)		
7	1 (satu) kulit kopi ukuran sedang	$\frac{1}{2}$ (setengah)		
8	1 (satu) kulit kopi ukuran kecil	$\frac{1}{5}$ (seperlima)		
9	1 (satu) biji berkulit tanduk	$\frac{1}{2}$ (setengah)		
10	1 (satu) kulit tanduk ukuran besar	$\frac{1}{2}$ (setengah)		
11	1 (satu) kulit tanduk ukuran sedang	$\frac{1}{5}$ (seperlima)		
12	1 (satu) kulit tanduk ukuran kecil	$\frac{1}{10}$ (sepersepuluh)		
13	1 (satu) biji pecah	$\frac{1}{5}$ (seperlima)		
14	1 (satu) biji muda	$\frac{1}{5}$ (seperlima)		
15	1 (satu) biji berlubang satu	$\frac{1}{10}$ (sepersepuluh)		
16	1 (satu) biji berlubang lebih dari satu	$\frac{1}{5}$ (seperlima)		
17	1 (satu) biji bertutul-tutul	$\frac{1}{10}$ (sepersepuluh)		
18	1 (satu) ranting, tanah atau batu berukuran besar	5 (lima)		
19	1 (satu) ranting, tanah atau batu berukuran sedang	2 (dua)		
20	1 (satu) ranting, tanah atau batu berukuran kecil	1 (satu)		
TOTAL NILAI CACAT:				
KELAS MUTU:				

**Waktu yang diperlukan untuk menguji mutu (menit) diisikan oleh panitia pada saat peserta mengumpulkan lembar jawaban.*

Lampiran 5.4 Lembar Penilaian Sortasi Biji Kopi

LEMBAR PENILAIAN SORTASI BIJI KOPI

Nama :
NIM :
Nama PT :
Waktu :

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Ketepatan sampel sesuai SNI	30		
2	Kecepatan menyelesaikan seleksi	30		
3	Pemilihan metode seleksi	20		
4	Ketepatan dalam mengambil kesimpulan mutu biji kopi	20		
Jumlah		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7

(1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik)

Nilai = bobot × skor

Komentar Penilai:

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

Bandar Lampung, 2026
Dewan Juri

()

Lampiran 5.5 Rubrik Penilaian Teknik Proses Karkas Ayam

RUBRIK PENILAIAN TEKNIK PROSES KARKAS AYAM

A. POTONGAN KARKAS 8 BAGIAN

I. Kriteria Kecepatan/Waktu/Durasi

Skor	Waktu Pengerjaan Eviserasi dan Pemotongan
7	Kurang dari 5 menit
6	5-7 menit
5	8-10 menit
3	11 - 13 menit
2	14 - 16 menit
1	lebih dari 16 menit

Keterangan: Waktu dihitung sebagai akumulasi proses 2 (dua) karkas.

II. Kriteria Ketepatan Pemotongan Karkas Menjadi 8 Bagian

Beberapa kriteria yang digunakan:

1. Karkas terpotong menjadi 8 bagian.
2. Pemotongan shank (**kaki kanan**) dilakukan pada batas persendian femur dan carpus dengan membentuk angka 8, mulus tanpa goresan.
3. Pemotongan shank (**kaki kiri**) dilakukan pada batas persendian femur dan carpus dengan membentuk angka 8, mulus tanpa goresan.
4. Pengamatan di paha bawah (drum stik) **kaki kanan**: pemotongan persendian paha atas dan paha bawah membentuk angka 8, mulus tanpa goresan.
5. Pengamatan di paha bawah (drum stik) **kaki kiri**: pemotongan persendian paha atas dan paha bawah membentuk angka 8, mulus tanpa goresan.
6. Pengamatan di paha atas (**kaki kanan**): pemotongan persendian paha atas dan paha bawah membentuk angka 8, mulus tanpa goresan.
7. Pengamatan di paha atas (**kaki kiri**): pemotongan persendian paha atas dan paha bawah membentuk angka 8, mulus tanpa goresan.

Skor	Kriteria
7	Memenuhi 7 kriteria
6	Memenuhi 6 kriteria
5	Memenuhi 5 kriteria
3	Memenuhi 4 kriteria
2	Memenuhi 3 kriteria
1	Memenuhi kurang dari 3 kriteria

III. Ketepatan Eviserasi

Beberapa kriteria yang digunakan:

1. Usus utuh tidak terputus.
2. Hati utuh tidak rusak.
3. Empedu tidak pecah.
4. Kerongkongan tidak lepas dari tembolok.
5. Crop tidak terputus dari proventrikulus.
6. Kerongkongan, crop, proventrikulus, gizzard, usus halus, usus besar, caecum, vent tidak terputus menjadi satu rangkaian.

Skor	Kriteria
7	Memenuhi 6 kriteria
6	Memenuhi 5 kriteria
5	Memenuhi 4 kriteria
3	Memenuhi 3 kriteria
2	Memenuhi 2 kriteria
1	Memenuhi kurang dari 2 kriteria

IV. Hasil Akhir Pemotongan Karkas Menjadi 8 Bagian

Beberapa kriteria yang digunakan:

1. Proporsi potongan dada kanan dan kiri seimbang.
2. Proporsi potongan sayap kanan dan kiri seimbang.
3. Proporsi potongan paha atas kanan dan kiri seimbang.
4. Kulit dada kanan menutupi potongan daging dengan baik.
5. Kulit dada kiri menutupi potongan daging dengan baik.
6. Kulit paha atas kanan menutupi potongan daging dengan baik.
7. Kulit paha atas kiri menutupi potongan daging dengan baik.
8. Kulit drum stik kanan menutupi potongan daging dengan baik.
9. Kulit drum stik kiri menutupi potongan daging dengan baik.
10. Menyusun hasil potongan sesuai Gambar 1 Karkas dibagi 8 bagian (SNI 3924:2009).



Gambar 1. Karkas dibagi 8 bagian

Skor	Kriteria
7	Memenuhi 9-10 kriteria
6	Memenuhi 7-8 kriteria
5	Memenuhi 5-6 kriteria
3	Memenuhi 3-4 kriteria
2	Memenuhi 2 kriteria
1	Memenuhi kurang dari 2 kriteria

B. POTONGAN KARKAS 9 BAGIAN

I. Kriteria Kecepatan/Waktu/Durasi

Penilaiannya sudah terakumulasi dalam 2 (dua) karkas.

II. Kriteria Ketepatan Pemotongan Karkas Menjadi 9 Bagian

Beberapa kriteria yang digunakan:

1. Karkas terpotong menjadi 9 bagian.
2. Pemotongan shank (**kaki kanan**) dilakukan pada batas persendian femur dan carpus dengan membentuk angka 8, mulus tanpa goresan.
3. Pemotongan shank (**kaki kiri**) dilakukan pada batas persendian femur dan carpus dengan membentuk angka 8, mulus tanpa goresan.
4. Pengamatan di paha bawah (drum stik) **kaki kanan**: pemotongan persendian paha atas dan paha bawah membentuk angka 8, mulus tanpa goresan.
5. Pengamatan di paha bawah (drum stik) **kaki kiri**: pemotongan persendian paha atas dan paha bawah membentuk angka 8, mulus tanpa goresan.
6. Pengamatan di paha atas (**kaki kanan**): pemotongan persendian paha atas dan paha bawah membentuk angka 8, mulus tanpa goresan.
7. Pengamatan di paha atas (**kaki kiri**): pemotongan persendian paha atas dan paha bawah membentuk angka 8, mulus tanpa goresan.

Skor	Kriteria
7	Memenuhi 7 kriteria
6	Memenuhi 6 kriteria
5	Memenuhi 5 kriteria
3	Memenuhi 4 kriteria
2	Memenuhi 3 kriteria
1	Memenuhi kurang dari 3 kriteria

III. Ketepatan Eviserasi

Beberapa kriteria yang digunakan (*sama dengan pemotongan 8 bagian*):

1. Usus utuh tidak terputus.
2. Hati utuh tidak rusak.

3. Empedu tidak pecah.
4. Kerongkongan tidak lepas dari tembolok.
5. Crop tidak terputus dari proventrikulus.
6. Kerongkongan, crop, proventrikulus, gizzard, usus halus, usus besar, caecum, vent tidak terputus menjadi satu rangkaian.

Skor	Kriteria
7	Memenuhi 6 kriteria
6	Memenuhi 5 kriteria
5	Memenuhi 4 kriteria
3	Memenuhi 3 kriteria
2	Memenuhi 2 kriteria
1	Memenuhi kurang dari 2 kriteria

IV. Hasil Akhir Pemotongan Karkas Menjadi 9 Bagian

Beberapa kriteria yang digunakan:

1. Proporsi potongan sayap kanan dan kiri seimbang.
2. Proporsi potongan paha atas kanan dan kiri seimbang.
3. Proporsi potongan punggung kanan dan kiri seimbang.
4. Kulit dada menutupi potongan daging dengan baik.
5. Kulit paha atas kanan menutupi potongan daging dengan baik.
6. Kulit paha atas kiri menutupi potongan daging dengan baik.
7. Kulit drum stik kanan menutupi potongan daging dengan baik.
8. Kulit drum stik kiri menutupi potongan daging dengan baik.
9. Menyusun hasil potongan sesuai Gambar 2 Karkas dibagi 9 (SNI 3924:2009).



Gambar 2 Karkas dibagi 9 bagian

Skor	Kriteria
7	Memenuhi 9 kriteria
6	Memenuhi 7-8 kriteria
5	Memenuhi 5-6 kriteria
3	Memenuhi 3-4 kriteria
2	Memenuhi 2 kriteria
1	Memenuhi kurang dari 2 kriteria

Lampiran 5.6 Lembar Penilaian Teknik Proses Karkas Ayam

LEMBAR PENILAIAN TEKNIK PROSES KARKAS AYAM

Nama :
NIM :
Nama PT :

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Kecepatan/waktu/durasi	20		
2	Kerapian dan kebersihan karkas	30		
3	Ketepatan	30		
4	Hasil akhir	20		
Jumlah		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7

(1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik)

Nilai = bobot × skor

Komentar Penilai:

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

Bandar Lampung, 2026
Dewan Juri

()

Lampiran 5.7 Rubrik Penilaian Teknik Pengambilan Sampel Darah Ayam

RUBRIK PENILAIAN TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL DARAH AYAM

1. Menyiapkan Alat dan Bahan

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Skor (1–5)	Kriteria
1	Kecepatan/Waktu/Durasi dan Ketepatan Persiapan Alat dan Bahan	50	1	Persiapan alat dan bahan dengan waktu > 2 menit
			2	Persiapan alat dan bahan dengan waktu > 1 menit s.d 2 menit
			3	Persiapan alat dan bahan dengan waktu 30 detik s.d 1 menit
			6	Persiapan alat dan bahan dengan waktu < 30 detik
2	Kelengkapan Alat dan Bahan	50	1	Kekurangan alat dan bahan lebih dari 4 item
			2	Kekurangan alat dan bahan 4 item
			3	Kekurangan alat dan bahan 3 item
			5	Kekurangan alat dan bahan 2 item
			6	Kekurangan alat dan bahan 1 item
			7	Alat dan bahan lengkap
	Jumlah	100		

2. Handling

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Skor (1–5)	Kriteria
1	Kecepatan/Waktu/Durasi dan Ketepatan Teknik Handling	50	1	Handling tidak sesuai metode yang diminta dengan waktu > 2 menit
			2	Handling tidak sesuai metode yang diminta dengan waktu 1 menit s.d 2 menit

			3	<i>Handling</i> tidak sesuai metode yang diminta dengan waktu < 1 menit
			5	<i>Handling</i> sesuai metode yang diminta dengan waktu > 2 menit
			6	<i>Handling</i> sesuai metode yang diminta dengan waktu 1 menit s.d 2 menit
			7	<i>Handling</i> sesuai metode yang diminta dengan waktu < 1 menit
2	Kelayakan Hasil, <i>Safety</i> dan <i>Animal Welfare</i>	50	1	Ayam mati dalam proses <i>handling</i>
			2	Ayam lepas dalam proses <i>handling</i>
			4	Ayam tidak terkendalikan dengan baik, tetapi tidak lepas dalam proses <i>handling</i>
			6	Ayam dapat terkendalikan dengan baik dalam proses <i>handling</i>
	Jumlah	100		

3. Ketepatan Prosedur

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Skor (1–5)	Kriteria
1	Kecepatan/Waktu/Durasi dan Ketepatan Prosedur (pengambilan sampel darah, pembuatan preparat ulas darah tipis, dan penyiapan <i>sput</i> untuk mendapatkan serum)	35	1	Pengambilan darah tidak dari tempat (pembuluh darah) yang diminta
			2	Waktu pengerjaan > 5 menit
			3	Waktu pengerjaan > 4 menit s.d 5 menit
			5	Waktu pengerjaan > 3 menit s.d 4 menit
			6	Waktu pengerjaan > 2 menit s.d 3 menit
			7	Waktu pengerjaan ≤ 2 menit
2	Keberhasilan pengambilan darah berdasarkan lokasi pengambilan	30	3	Pengambilan darah berhasil dilakukan setelah mencoba dari 2 lokasi / vena
			5	Pengambilan darah berhasil dilakukan dari 1 lokasi / vena, tetapi memerlukan 2 <i>sput</i>

			7	Pengambilan darah berhasil dilakukan dari 1 lokasi / vena dengan hanya memerlukan 1 <i>suit</i>
3	<i>Safety dan Animal Welfare</i>	35	1	Ayam mati dalam proses pengambilan darah
			2	Perdarahan (<i>bleeding</i>) keluar tubuh dan hematoma
			3	Perdarahan (<i>bleeding</i>) keluar tubuh atau hematoma
			5	Tidak perdarahan (<i>bleeding</i>) keluar tubuh dan tidak hematoma
	Jumlah	100		

4. Ketepatan Hasil

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Skor (1–5)	Kriteria
1	Kualitas Serum	50	1	Tidak didapatkan serum
			2	Serum berwarna merah pekat
			3	Serum berwarna merah muda
			6	Serum bening dengan endapan bekuan darah
			7	Serum bening tanpa endapan bekuan darah
2	Kualitas Preparat Ulas Darah Tipis	50	1	Tidak dilakukan karena kerusakan alat atau bahan akibat kecerobohan peserta
			2	Tidak terbentuk daerah tipis dengan sel-sel darah terpisah
			4	Terbentuk ulas tipis dimana sel-sel darah terpisah di luar 1/3 area tengah dari panjang area kaca benda (<i>object glass</i>)
			7	Terbentuk ulas tipis dimana sel-sel darah terpisah di 1/3 area tengah dari panjang area kaca benda (<i>object glass</i>)
	Jumlah	100		

Lampiran 5.8 Lembar Penilaian Teknik Pengambilan Sampel Darah Ayam

LEMBAR PENILAIAN TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL DARAH AYAM

Nama :
NIM :
Nama PT :

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor (1-7)	Nilai
<i>A</i>	<i>Menyiapkan Alat dan Bahan</i>			
1	Kecepatan/Waktu/Durasi dan Ketepatan Prosedur Persiapan Alat dan Bahan	50		
2	Kelengkapan Alat dan Bahan	50		
Jumlah		100		
<i>B</i>	<i>Handling</i>			
1	Kecepatan/Waktu/Durasi dan Ketepatan Teknik <i>Handling</i>	50		
2	Kelayakan Hasil, <i>Safety</i> , dan <i>Animal Welfare</i>	50		
Jumlah		100		
<i>C</i>	<i>Ketepatan Prosedur</i>			
1	Kecepatan/Waktu/Durasi dan Ketepatan Prosedur (pengambilan sampel darah, pembuatan preparat ulas darah tipis, dan penyiapan <i>sputum</i> untuk mendapatkan serum)	35		
2	Keberhasilan pengambilan darah berdasarkan lokasi pengambilan	30		
3	<i>Safety</i> dan <i>Animal Welfare</i>	35		

Jumlah		100		
<i>D</i>	<i>Ketepatan Hasil</i>			
1	Kualitas serum	50		
2	Kualitas preparat ulas darah tipis	50		
Jumlah		100		
Jumlah Total				

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7

(1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik)

Nilai = bobot $\times$ skor

Komentar Penilai:

.....

Bandar Lampung, 2026
 Dewan Juri

()

Lampiran 5.9 Rubrik Penilaian Formulasi Pakan Ternak

RUBRIK PENILAIAN FORMULASI PAKAN TERNAK

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1	Kecepatan/waktu/durasi	1 = buruk	Belum menyelesaikan formulasi pakan secara lengkap dalam waktu 45 menit
		2 = sangat kurang	Waktu penyusunan ransum secara lengkap membutuhkan waktu lebih dari 45 menit
		3 = kurang	Waktu penyusunan ransum secara lengkap membutuhkan waktu 45 menit
		5 = cukup	Waktu penyusunan ransum secara lengkap membutuhkan waktu 40 - 44 menit
		6 = baik	Waktu penyusunan ransum secara lengkap membutuhkan waktu 35 - 44 menit
		7 = sangat baik	Waktu penyusunan ransum secara lengkap membutuhkan waktu kurang dari 35 menit
2	Ketepatan dalam memilih bahan pakan	1 = buruk	Pemilihan bahan pakan sangat sedikit, terdapat bahan pakan yang mengandung antinutrisi, dan memiliki kandungan serat kasar tinggi dari batas maksimal
		2 = sangat kurang	Pemilihan bahan pakan dalam jumlah sedikit, terdapat bahan pakan yang mengandung antinutrisi, dan memiliki kandungan serat kasar tinggi dari batas maksimal
		3 = kurang	Pemilihan bahan pakan cukup banyak, tidak menggunakan bahan pakan yang mengandung antinutrisi, dan memiliki kandungan serat kasar cukup tinggi dari batas maksimal
		5 = cukup	Pemilihan bahan pakan cukup banyak, tidak menggunakan bahan pakan yang mengandung antinutrisi, dan memiliki kandungan serat kasar sedikit lebih tinggi dari batas maksimal
		6 = baik	Pemilihan bahan pakan banyak, tidak menggunakan bahan pakan yang mengandung antinutrisi, dan memiliki kandungan serat kasar masih pada ambang batas maksimal

		7 = sangat baik	Pemilihan bahan pakan sangat banyak, tidak menggunakan bahan pakan yang mengandung antinutrisi, dan memiliki kandungan serat kasar yang rendah
3	Keseimbangan nutrisi ransum	1 = buruk	Hasil formulasi sangat tidak sesuai dengan standar pakan
		2 = sangat kurang	Hasil formulasi jauh dari standar pakan
		3 = kurang	Hasil formulasi kurang dari standar pakan
		5 = cukup	Hasil formulasi melebihi dari standar pakan
		6 = baik	Hasil formulasi sedikit melebihi dengan standar pakan
		7 = sangat baik	Hasil formulasi sesuai dengan standar pakan
4	Kesesuaian kebutuhan nutrisi	1 = buruk	Hasil formulasi sangat tidak sesuai dengan standar pakan
		2 = sangat kurang	Hasil formulasi jauh dari standar pakan
		3 = kurang	Hasil formulasi kurang dari standar pakan
		5 = cukup	Hasil formulasi melebihi dari standar pakan
		6 = baik	Hasil formulasi sedikit melebihi dengan standar pakan
		7 = sangat baik	Hasil formulasi sesuai dengan standar pakan
5	Efisiensi (harga)	1 = buruk	Hitungan harga pakan lebih dari Rp 10.000/kg
		2 = sangat kurang	Hitungan harga pakan mencapai Rp 10.000/kg
		3 = kurang	Hitungan harga pakan antara $\geq$ Rp 9.000/kg sampai $<$ Rp 10.000/kg
		5 = cukup	Hitungan harga pakan antara $>$ Rp 8.000/kg sampai $<$ Rp 9.000/kg
		6 = baik	Hitungan harga pakan antara Rp 7.000 – 8.000/kg
		7 = sangat baik	Hitungan harga pakan kurang dari Rp 7.000/kg

Lampiran 5.10 Lembar Penilaian Formulasi Pakan Ternak

LEMBAR PENILAIAN FORMULASI PAKAN TERNAK

Nama :
NIM :
Nama PT :

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Kecepatan/waktu/durasi	10		
2	Ketepatan dalam memilih bahan pakan	25		
3	Keseimbangan nutrisi ransum	20		
4	Kesesuaian kebutuhan nutrisi	20		
5	Efisiensi (harga)	25		
Jumlah		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7

(1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik)

Nilai = bobot × skor

Komentar Penilai:

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

Bandar Lampung, 2026
Dewan Juri

()

Lampiran 5.11 Lembar Penilaian Formulasi Pakan Ikan

RUBRIK PENILAIAN FORMULASI PAKAN IKAN

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1	Kecepatan/waktu/durasi	1 = buruk	Belum menyelesaikan formulasi pakan secara lengkap dalam waktu 45 menit
		2 = sangat kurang	Waktu penyusunan ransum secara lengkap membutuhkan waktu lebih dari 45 menit
		3 = kurang	Waktu penyusunan ransum secara lengkap membutuhkan waktu 45 menit
		5 = cukup	Waktu penyusunan ransum secara lengkap membutuhkan waktu 40 - 44 menit
		6 = baik	Waktu penyusunan ransum secara lengkap membutuhkan waktu 35 - 44 menit
		7 = sangat baik	Waktu penyusunan ransum secara lengkap membutuhkan waktu kurang dari 35 menit
2	Ketepatan dalam memilih bahan pakan	1 = buruk	Pemilihan bahan pakan sangat sedikit, terdapat bahan pakan yang mengandung antinutrisi, dan memiliki kandungan serat kasar tinggi dari batas maksimal
		2 = sangat kurang	Pemilihan bahan pakan dalam jumlah sedikit, terdapat bahan pakan yang mengandung antinutrisi, dan memiliki kandungan serat kasar tinggi dari batas maksimal
		3 = kurang	Pemilihan bahan pakan cukup banyak, tidak menggunakan bahan pakan yang mengandung antinutrisi, dan memiliki kandungan serat kasar cukup tinggi dari batas maksimal
		5 = cukup	Pemilihan bahan pakan cukup banyak, tidak menggunakan bahan pakan yang mengandung antinutrisi, dan memiliki kandungan serat kasar sedikit lebih tinggi dari batas maksimal
		6 = baik	Pemilihan bahan pakan banyak, tidak menggunakan bahan pakan yang mengandung antinutrisi, dan memiliki kandungan serat kasar masih pada ambang batas maksimal

		7 = sangat baik	Pemilihan bahan pakan sangat banyak, tidak menggunakan bahan pakan yang mengandung antinutrisi, dan memiliki kandungan serat kasar yang rendah
3	Keseimbangan nutrisi ransum	1 = buruk	Hasil formulasi sangat tidak sesuai dengan standar pakan
		2 = sangat kurang	Hasil formulasi jauh dari standar pakan
		3 = kurang	Hasil formulasi kurang dari standar pakan
		5 = cukup	Hasil formulasi melebihi dari standar pakan
		6 = baik	Hasil formulasi sedikit melebihi dengan standar pakan
		7 = sangat baik	Hasil formulasi sesuai dengan standar pakan
4	Kesesuaian kebutuhan nutrisi	1 = buruk	Hasil formulasi sangat tidak sesuai dengan standar pakan
		2 = sangat kurang	Hasil formulasi jauh dari standar pakan
		3 = kurang	Hasil formulasi kurang dari standar pakan
		5 = cukup	Hasil formulasi melebihi dari standar pakan
		6 = baik	Hasil formulasi sedikit melebihi dengan standar pakan
		7 = sangat baik	Hasil formulasi sesuai dengan standar pakan
5	Efisiensi (harga)	1 = buruk	Hitungan harga pakan lebih dari Rp 10.000/kg
		2 = sangat kurang	Hitungan harga pakan mencapai Rp 10.000/kg
		3 = kurang	Hitungan harga pakan antara $\geq$ Rp 9.000/kg sampai $<$ Rp 10.000/kg
		5 = cukup	Hitungan harga pakan antara $>$ Rp 8.000/kg sampai $<$ Rp 9.000/kg
		6 = baik	Hitungan harga pakan antara Rp 7.000 – 8.000/kg
		7 = sangat baik	Hitungan harga pakan kurang dari Rp 7.000/kg

Lampiran 5.12 Lembar Penilaian Formulasi Pakan Ikan

LEMBAR PENILAIAN FORMULASI PAKAN IKAN

Nama :
NIM :
Nama PT :

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Kecepatan/waktu/durasi	15		
2	Ketepatan dalam memilih bahan pakan	25		
3	Keseimbangan nutrisi ransum	20		
4	Kesesuaian kebutuhan nutrisi	15		
5	Efisiensi (harga)	25		
Jumlah		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7

(1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik)

Nilai = bobot × skor

Komentar Penilai:

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

Bandar Lampung, 2026
Dewan Juri

()

Lampiran 5.13 Rubrik Penilaian *Packing* Benih Ikan

RUBRIK PENILAIAN *PACKING* BENIH IKAN

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
A. Proses <i>Packing</i>			
1	Kecepatan	1	Proses <i>packing</i> sangat lambat, jauh dari target waktu.
		2	Proses <i>packing</i> sangat lambat, tidak mencapai target waktu.
		3	Kecepatan <i>packing</i> masih di bawah target waktu.
		5	<i>Packing</i> berjalan dengan cukup cepat sesuai dengan target waktu.
		6	<i>Packing</i> berjalan dengan cepat, sesuai dengan target waktu.
		7	Proses <i>packing</i> sangat cepat, berhasil mencapai target waktu dengan baik.
2	Ketelitian	1	Tidak memiliki ketelitian dan presisi dalam setiap langkah, hasil sangat tidak akurat.
		2	Kurangnya ketelitian dan presisi, hasil sering tidak akurat.
		3	Ketelitian dan presisi perlu ditingkatkan, beberapa kesalahan masih terjadi.
		5	Ketelitian dan presisi dalam setiap langkah sudah cukup baik.
		6	Ketelitian dan presisi sangat baik, hasil akurat dan konsisten.
		7	Ketelitian dan presisi luar biasa, hasil akurat dan konsisten dalam semua aspek.
3	Keterampilan teknis	1	Tidak memiliki pemahaman tentang alat dan bahan yang digunakan.
		2	Pemahaman tentang alat dan bahan masih sangat terbatas.
		3	Memiliki pemahaman dasar tentang alat dan bahan yang digunakan.
		5	Memiliki pemahaman yang cukup baik tentang alat dan bahan.
		6	Memiliki pemahaman mendalam tentang alat dan bahan, mampu menjelaskan dengan baik.

		7	Memiliki pemahaman luar biasa tentang alat dan bahan, mampu memberikan penjelasan mendalam dan detail.
--	--	---	--

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
B. Kualitas <i>Packing</i>			
1	Kebersihan	1	Area kerja sangat kacau dan tidak teratur.
		2	Area kerja kurang teratur dan ada banyak kekacauan.
		3	Area kerja cukup teratur, tetapi masih ada kekacauan.
		5	Area kerja teratur dan bersih.
		6	Area kerja sangat teratur dan bersih.
		7	Area kerja sangat rapi dan bersih, mencerminkan profesionalisme.
2	Kepadatan <i>packing</i>	1	Kepadatan <i>packing</i> sangat tidak sesuai, menyebabkan kerusakan atau kekurangan benih.
		2	Kepadatan <i>packing</i> kurang sesuai, beberapa benih rusak atau kekurangan.
		3	Sebagian besar <i>packing</i> memiliki kepadatan yang sesuai, tetapi masih ada kerusakan atau kekurangan.
		5	Kepadatan <i>packing</i> sesuai dengan standar yang diharapkan.
		6	Kepadatan <i>packing</i> sangat sesuai, hampir tanpa ada kerusakan atau kekurangan.
		7	Seluruh <i>packing</i> memiliki kepadatan luar biasa sesuai, tanpa kerusakan atau kekurangan.
3	Perlindungan terhadap stres	1	Tidak ada tindakan perlindungan terhadap stres yang dilakukan, benih sangat rentan terhadap stres.
		2	Tindakan perlindungan terhadap stres dilakukan secara terbatas, beberapa benih masih terpapar stres.
		3	Beberapa tindakan perlindungan terhadap stres dilakukan, tetapi masih perlu ditingkatkan.
		5	Tindakan perlindungan terhadap stres cukup baik, sebagian besar benih terlindungi.
		6	Tindakan perlindungan terhadap stres dilakukan dengan baik, benih terlindungi dengan baik.

		7	Tindakan perlindungan terhadap stres sangat baik, benih dilindungi dari berbagai faktor stres.
4	Kualitas air dan oksigen	1	Tidak ada tindakan untuk mempertahankan kualitas air dan oksigen, benih ikan terpapar kondisi buruk.
		2	Tindakan untuk mempertahankan kualitas air dan oksigen dilakukan terbatas, masih ada resiko buruknya kondisi.
		3	Beberapa tindakan dilakukan, tetapi masih perlu ditingkatkan untuk mempertahankan kualitas yang baik.
		5	Tindakan mempertahankan kualitas air dan oksigen dilakukan dengan baik, resiko buruknya kondisi minimal.
		6	Tindakan mempertahankan kualitas air dan oksigen sangat baik, kondisi optimal untuk benih ikan.
		7	Tindakan mempertahankan kualitas air dan oksigen luar biasa, kualitas air dan oksigen dijaga pada level terbaik.
5	Kesehatan dan vitalitas benih ikan	1	Penanganan benih ikan sangat kasar, menyebabkan kerusakan berat pada benih.
		2	Penanganan benih ikan kurang hati-hati, menyebabkan kerusakan signifikan.
		3	Beberapa benih ikan tertangani dengan hati-hati, tetapi masih ada kerusakan.
		5	Sebagian besar benih ikan ditangani dengan hati-hati, kerusakan minimal.
		6	Seluruh benih ikan ditangani dengan sangat hati-hati, tanpa ada kerusakan.
		7	Seluruh benih ikan ditangani dengan luar biasa hati-hati dan sempurna.

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
C. Penampakan Keseluruhan			
1	Proporsional	1	Pengemasan dan penyusunan benih ikan sangat tidak rapi.
		2	Pengemasan dan penyusunan benih ikan kurang rapi.
		3	Beberapa bagian pengemasan dan penyusunan benih ikan rapi, tetapi masih ada ketidaksesuaian.
		5	Pengemasan dan penyusunan benih ikan rapi.
		6	Pengemasan dan penyusunan benih ikan sangat rapi.
		7	Pengemasan dan penyusunan benih ikan sangat rapi dan terorganisir dengan baik.

2	Kreativitas	1	Tidak ada upaya untuk menciptakan desain atau konsep yang kreatif, <i>packing</i> sangat sederhana dan tidak menarik.
		2	Desain dan konsep <i>packing</i> sangat terbatas, kurang menarik dan inovatif.
		3	Desain dan konsep <i>packing</i> memiliki beberapa elemen kreatif, tetapi masih perlu pengembangan lebih lanjut.
		5	Desain dan konsep <i>packing</i> cukup kreatif, dengan elemenelemen yang menarik.
		6	Desain dan konsep <i>packing</i> cukup kreatif, berhasil menarik perhatian dengan ide yang baik.
		7	Desain dan konsep <i>packing</i> luar biasa kreatif, menciptakan pengalaman visual yang unik dan mengesankan.

Lampiran 5.14 Lembar Penilaian *Packing* Benih Ikan

LEMBAR PENILAIAN *PACKING* BENIH IKAN

Nama :
NIM :
Nama PT :

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
A	Proses <i>Packing</i>			
1	Kecepatan	5		
2	Ketelitian	10		
3	Keterampilan teknis	15		
B	Kualitas <i>Packing</i>			
1	Kebersihan	10		
2	Kepadatan packing	10		
3	Perlindungan terhadap stres	10		
4	Kualitas air dan oksigen	10		
5	Kesehatan dan vitalitas benih ikan	10		
C	Penampilan Keseluruhan			
1	Proporsional	10		
2	Kreativitas	10		
Jumlah		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7

(1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik)

Nilai = bobot × skor

Komentar Penilai:

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

Bandar Lampung, 2026
Dewan Juri

()

Lampiran 5.15 Rubrik Penilaian Teknik Proses *Fillet* Ikan

RUBRIK PENILAIAN TEKNIK PROSES *FILLET* IKAN

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian bahan dan alat	1 = buruk	Kemampuan peserta dalam menyiapkan bahan dan alat sesuai dengan metode <i>fillet</i> di bawah 50%.
		2 = sangat kurang	Kemampuan peserta dalam menyiapkan bahan dan alat sesuai dengan metode <i>fillet</i> di bawah 60%.
		3 = kurang	Kemampuan peserta dalam menyiapkan bahan dan alat sesuai dengan metode <i>fillet</i> di bawah 70%.
		5 = cukup	Kemampuan peserta dalam menyiapkan bahan dan alat sesuai dengan metode <i>fillet</i> di bawah 80%.
		6 = baik	Kemampuan peserta dalam menyiapkan bahan dan alat sesuai dengan metode <i>fillet</i> di bawah 90%.
		7 = sangat baik	Kemampuan peserta dalam menyiapkan dan bahan dan alat sesuai dengan metode <i>fillet</i> lebih di atas 90%.
2.	Kecepatan proses fillet ikan	1 = buruk	Tidak mampu melakukan proses <i>fillet</i> ikan hingga pengemasan dengan baik.
		2 = sangat kurang	Tidak mampu melakukan proses <i>fillet</i> ikan tetapi pengemasannya baik.
		3 = kurang	Mampu melakukan sebagian proses <i>fillet</i> ikan tetapi pengemasannya tidak baik.
		5 = cukup	Mampu melakukan sebagian proses <i>fillet</i> ikan dan sebagian pengemasan <i>fillet</i> .
		6 = baik	Mampu melakukan proses <i>fillet</i> ikan dengan baik, tetapi pengemasan kurang sempurna.
		7 = sangat baik	Mampu melakukan proses <i>fillet</i> ikan hingga pengemasan dengan baik.
3.	Akurasi irisan (bentuk)	1 = tidak sesuai	Irisan tidak sesuai standar baik (<i>Skin off Fillet</i> , <i>Skin Less Fillet</i> , <i>Skin Fillet</i> , dan <i>Butterfly Fillet</i>).

		7 = sesuai	Irisan sesuai standar baik (<i>Skin off Fillet</i> , <i>Skin Less Fillet</i> , <i>Skin Fillet</i> , dan <i>Butterfly Fillet</i>).
4.	Akurasi irisan (ukuran)	1 = buruk	Rendemen <i>fillet</i> yang dihasilkan < 40%.
		2 = sangat kurang	Rendemen <i>fillet</i> yang dihasilkan 41 – 50%.
		3 = kurang	Rendemen <i>fillet</i> yang dihasilkan 51 – 60%.
		5 = cukup	Rendemen <i>fillet</i> yang dihasilkan 61 – 70%.
		6 = baik	Rendemen <i>fillet</i> yang dihasilkan 71 – 80%.
		7 = sangat baik	Rendemen <i>fillet</i> yang dihasilkan > 81%.
5.	Jumlah duri	1 = buruk	Ada duri lebih dari 10.
		2 = sangat kurang	Ada duri 9 – 10.
		3 = kurang	Ada duri 7 – 8.
		5 = cukup	Ada duri 5 – 6.
		6 = baik	Ada duri kurang dari 5.
		7 = sangat baik	Tidak ada duri.
6.	Keutuhan	1 = buruk	Tidak rapi dan cacat.
		2 = sangat kurang	Tidak rapi dan ada cacat < 20%.
		3 = kurang	Rapi dan ada cacat 20%.
		5 = cukup	Rapi dan ada cacat 10%.
		6 = baik	Rapi dan ada cacat 5 %.
		7 = sangat baik	Rapi dan tidak ada cacat.
7.	Rendemen	1 = buruk	Rendemen < 30%.
		2 = sangat kurang	Rendemen tinggi 31 – 40%.
		3 = kurang	Rendemen tinggi 41 – 50%.
		5 = cukup	Rendemen tinggi 51 – 60%.
		6 = baik	Rendemen tinggi 61 – 80%.
		7 = sangat baik	Rendemen tinggi > 81%.

8	Sanitasi dan higienisitas	1 = buruk	Sanitasi <i>higiene</i> kurang baik dan ada cemaran fisik > 4.
		2 = sangat kurang	Sanitasi <i>higiene</i> kurang baik, tetapi ada cemaran fisik 4 – 2.
		3 = kurang	Sanitasi <i>higiene</i> kurang baik, tetapi ada cemaran fisik 2 – 0.
		5 = cukup	Sanitasi <i>higiene</i> baik, tetapi ada cemaran fisik > 4.
		6 = baik	Sanitasi <i>higiene</i> baik, tetapi ada cemaran fisik < 2.
		7 = sangat baik	Sanitasi dan <i>higiene</i> yang tepat dan baik, tidak ada cemaran fisik.
9	Penyajian / penampilan	1 = buruk	Penyajian/penampilan tidak menarik dan kemasan tidak rapi.
		2 = sangat kurang	Penyajian/penampilan tidak menarik dan kemasan rapi.
		3 = kurang	Penyajian/penampilan menarik dan kemasan tidak rapi.
		5 = cukup	Penyajian/penampilan cukup menarik dan kemasan cukup rapi.
		6 = baik	Penyajian/penampilan menarik dan kemasan cukup rapi.
		7 = sangat baik	Penyajian/penampilan menarik dan kemasan rapi dan regang.

Lampiran 5.16 Lembar Penilaian Teknik Proses *Fillet* Ikan

LEMBAR PENILAIAN TEKNIK PROSES *FILLET* IKAN

Nama :
NIM :
Nama PT :

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Karakteristik mutu fillet ikan terstandar			
	a. Akurasi irisan (bentuk)	5		
	b. Akurasi ukuran	10	5	
	c. Keutuhan	10		
	d. Jumlah duri			
2	Kesesuaian bahan dan alat	10		
3	Kecepatan	10		
4	Rendemen	20		
5	Sanitasi dan higienis	15		
6	Penyajian/penampilan	15		
Jumlah		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7

(1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik)

Nilai = bobot × skor

Komentar Penilai:

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

Bandar Lampung, 2026
Dewan Juri

()

Lampiran 5.17 Rubrik Penilaian Teknik Pembuatan Bakso Ikan

RUBRIK PENILAIAN TEKNIK PEMBUATAN BAKSO IKAN

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1	Waktu (durasi) pembuatan bakso ikan	1 = buruk	Durasi pembuatan bakso ikan lebih dari 60 menit
		2 = sangat kurang	Durasi pembuatan bakso ikan antara 51-60 menit
		3 = kurang	Durasi pembuatan bakso ikan antara 46-50 menit
		5 = cukup	Durasi pembuatan bakso ikan antara 36-45 menit
		6 = baik	Durasi pembuatan bakso ikan antara 31-35 menit
		7 = sangat baik	Durasi pembuatan bakso ikan maksimal 30 menit
2	Sanitasi dan higienitas proses pengolahan	1 = buruk	Bahan, alat, tempat, dan pekerja tidak higienis
		2 = sangat kurang	Bahan, alat, tempat, dan pekerja <i>higiene</i> < 50%
		3 = kurang	Bahan, alat, tempat, dan pekerja <i>higiene</i> 50-75%
		5 = cukup	Bahan, alat, tempat, dan pekerja <i>higiene</i> maksimal 80%
		6 = baik	Bahan, alat, tempat, dan pekerja <i>higiene</i> maksimal 90%
		7 = sangat baik	Bahan, alat, tempat, dan pekerja <i>higiene</i> sempurna
3	Keseragaman ukuran dan bentuk	1 = buruk	Keseragaman bentuk dan ukuran < 25%
		2 = sangat kurang	Keseragaman bentuk dan ukuran 26-50%
		3 = kurang	Keseragaman bentuk dan ukuran 50%
		5 = cukup	Keseragaman bentuk dan ukuran 51-75%
		6 = baik	Keseragaman bentuk dan ukuran 76-90%
		7 = sangat baik	Keseragaman bentuk dan ukuran > 90%
4	Warna	1 = buruk	Warna krem kusam
		2 = sangat kurang	Warna putih ke krem kusam
		3 = kurang	Warna putih ke krem cerah
		5 = cukup	Warna putih agak cerah
		6 = baik	Warna putih cerah
		7 = sangat baik	Warna putih sangat cerah
5	Rasa dan aroma	1 = buruk	Tidak ada rasa dan aroma khas ikan dan bumbu-bumbu khas bakso ikan
		2 = sangat kurang	Rasa dan aroma khas ikan dan bumbu-bumbu khas bakso ikan sangat sedikit
		3 = kurang	Rasa dan aroma khas ikan serta bumbu-bumbu khas bakso ikan lemah

		5 = cukup	Rasa dan aroma khas ikan serta bumbu-bumbu khas bakso ikan agak kuat
		6 = baik	Rasa dan aroma khas ikan serta bumbu-bumbu khas bakso ikan kuat
		7 = sangat baik	Rasa dan aroma khas ikan serta bumbu-bumbu khas bakso sangat kuat
6	Tekstur dan daya iris	1 = buruk	Tekstur bakso ikan sangat padat dan keras, masih ditemui duri ikan. Terlalu alot ketika diiris dan ditemui sangat banyak rongga.
		2 = sangat kurang	Tekstur bakso ikan padat dan agak keras, masih terdapat duri ikan. Agak alot ketika diiris, ditemui banyak rongga.
		3 = kurang	Tekstur bakso ikan agak keras, tidak terdapat duri ikan. Sedikit alot ketika diiris, dan masih ditemui rongga.
		5 = cukup	Tekstur bakso ikan agak lembut dan elastis, masih terdapat duri ikan. Dapat diiris dengan mudah, dan tidak ditemui rongga.
		6 = baik	Tekstur bakso ikan lembut dan elastis, tidak terdapat duri ikan. Dapat diiris dengan mudah, agak mulus dan tidak ditemui rongga.
		7 = sangat baik	Tekstur bakso ikan sangat lembut dan elastis, tidak terdapat duri ikan. Dapat diiris dengan mudah, mulus dan tidak ditemui rongga.
7	Bahan presentasi	1 = buruk	<i>Plating</i> tidak rapi, pemaparan terbata-bata, dan bahasa tidak baku.
		2 = sangat kurang	<i>Plating</i> tidak rapi, pemaparan terbata-bata, dan menggunakan bahasa baku.
		3 = kurang	<i>Plating</i> agak rapi, pemaparan terbata-bata, dan menggunakan bahasa baku.
		5 = cukup	<i>Plating</i> rapi, pemaparan lancar, dan menggunakan bahasa baku.
		6 = baik	<i>Plating</i> rapi dan agak menarik, pemaparan lancar, dan menggunakan bahasa baku.
		7 = sangat baik	<i>Plating</i> rapi dan menarik, pemaparan lancar, dan menggunakan bahasa baku
8	Ketepatan menjawab pertanyaan	1 = buruk	Pertanyaan terjawab < 40%
		2 = sangat kurang	Pertanyaan terjawab 41-50%

	3 = kurang	Pertanyaan terjawab 51-60%
	5 = cukup	Pertanyaan terjawab 61-70%
	6 = baik	Pertanyaan terjawab 71-80%
	7 = sangat baik	Pertanyaan terjawab > 80%

Lampiran 5.18 Lembar Penilaian Teknik Pembuatan Bakso Ikan

LEMBAR PENILAIAN TEKNIK PEMBUATAN BAKSO IKAN

Nama :

NIM :

Nama PT :

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Proses pembuatan bakso			
	a. Waktu (durasi) pembuatan bakso	10		
	b. Sanitasi dan higienitas proses pengolahan	10		
	c. Keceragaman ukuran dan bentuk	10		
2	Efektifitas penyampaian pesan			
	a. Warna	15		
	b. Rasa dan aroma	15		
	c. Tekstur dan daya iris	20		
3	Presentasi penguasaan materi			
	a. Bahan presentasi	10		
	b. Ketepatan menjawab pertanyaan	10		
Jumlah		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7

(1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik)

Nilai = bobot × skor

Komentar Penilai:

.....

Bandar Lampung, 2026
 Dewan Juri

()

Lampiran 5.19 Rubrik Penilaian Survey Pemetaan Lahan

RUBRIK PENILAIAN SURVEY PEMETAAN LAHAN

5. Mendirikan / Menyiapkan Alat

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Skor (1–5)	Kriteria
1	Kecepatan/Waktu/Durasi dan Ketepatan Prosedur	50	1	Mendirikan/menyiapkan alat tidak sesuai metode yang diminta dengan waktu > 10 menit
			2	Mendirikan/menyiapkan alat sesuai metode yang diminta dengan waktu 8 – 10 menit
			3	Mendirikan/menyiapkan alat sesuai metode yang diminta dengan waktu 5 – 8 menit
			4	Mendirikan/menyiapkan alat sesuai metode yang diminta dengan waktu 2 – 5 menit
			5	Mendirikan/menyiapkan alat sesuai metode yang diminta dengan waktu < 2 menit
2	Ketelitian Hasil	30	1	Nivo tabung dan nivo kotak berada tidak di tengah serta patok ukur tidak terlihat
			2	Nivo tabung dan nivo kotak hampir di tengah serta patok ukur tidak tepat di tengah
			3	Nivo tabung berada di tengah, nivo kotak hampir di tengah serta patok ukur tidak tepat di tengah
			4	Nivo tabung berada di tengah, nivo kotak hampir di tengah serta patok ukur tepat di tengah
			5	Nivo tabung dan nivo kotak berada tepat di tengah serta patok ukur tepat di tengah
3	<i>Safety</i> Alat dan <i>Teamwork</i>	20	1	Pembagian tugas/peran tidak bagus, teropong terlalu tinggi/terlalu rendah, dan alat tidak aman (dilepas sebelum terbaut sempurna)
			2	Pembagian tugas/peran bagus (kompak), ketinggian teropong tidak sesuai mata, dan alat tidak aman (dilepas sebelum terbaut sempurna)

			3	Pembagian tugas/peran bagus (kompak), ketinggian teropong sesuai mata, tetapi alat tidak aman (dilepas sebelum terbaut sempurna)
			4	Pembagian tugas/peran bagus (kompak), ketinggian teropong tidak sesuai mata, tetapi alat aman (tidak dilepas sebelum terbaut sempurna)
			5	Pembagian tugas/peran bagus (kompak), ketinggian teropong sesuai mata, dan alat aman (tidak dilepas sebelum terbaut sempurna)
	Jumlah	100		

6. Mengukur

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Skor (1–5)	Kriteria
1	Kecepatan/Waktu/Durasi dan Ketepatan Prosedur	50	1	Mengukur tidak sesuai metode yang diminta
			2	Mengukur sesuai metode yang diminta dengan waktu > 8 menit
			3	Mengukur sesuai metode yang diminta dengan waktu 5 – 8 menit
			4	Mengukur sesuai metode yang diminta dengan waktu 3 – 5 menit
			5	Mengukur sesuai metode yang diminta dengan waktu < 3 menit
2	Ketelitian Hasil	30	1	Pembacaan rambu ukur, sudut horizontal, dan vertikal tidak selesai
			2	Ketelitian pembacaan rambu ukur > 10 mm, ketelitian pembacaan sudut horizontal dan vertikal > 30"
			3	Ketelitian pembacaan rambu ukur 2-10 mm, ketelitian pembacaan sudut horizontal dan vertikal 1"-30"
			4	Ketelitian pembacaan rambu ukur 2-10 mm, ketelitian pembacaan sudut horizontal dan vertikal 5"-1"

			5	Ketelitian pembacaan rambu ukur < 2 mm, ketelitian pembacaan sudut horizontal dan vertikal $< 5^{\circ}$
3	<i>Safety Alat dan Teamwork</i>	20	1	Pembagian tugas/peran tidak bagus, alat tidak terlindungi dan terganggu (tersenggol) sehingga settingan alat berubah
			2	Pembagian tugas/peran tidak bagus, alat terlindungi tetapi terganggu/tersenggol sehingga settingan alat berubah
			3	Pembagian tugas/peran bagus, alat terlindungi tetapi terganggu/tersenggol sehingga settingan alat berubah
			4	Pembagian tugas/peran bagus, alat tidak terlindungi tetapi tidak terganggu/tersenggol, settingan alat tidak berubah
			5	Pembagian tugas/peran bagus, alat terlindungi dan tidak terganggu/tersenggol, settingan alat tidak berubah
	Jumlah	100		

7. Mengolah Data Pengukuran

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Skor (1–5)	Kriteria
1	Kecepatan/Waktu/Durasi dan Ketepatan Prosedur	50	1	Menghitung tidak sesuai metode yang diminta dengan waktu
			2	Menghitung sesuai metode yang diminta dengan waktu > 8 menit
			3	Menghitungsesuai metode yang diminta dengan waktu 5 – 8 menit
			4	Menghitung sesuai metode yang diminta dengan waktu 3 – 5 menit
			5	Menghitung sesuai metode yang diminta dengan waktu < 3 menit
2	Ketelitian Hasil	40	1	Pengolahan data tidak selesai
			2	Kesalahan hasil pengolahan data $> 10 \text{ m}^2$
			3	Kesalahan hasil pengolahan data 5-10 m^2
			4	Kesalahan hasil pengolahan data 1-5 m^2

			5	Kesalahan hasil pengolahan data $< 1 \text{ m}^2$
3	<i>Teamwork</i>	10	1	Pembagian tugas/peran tidak baik
			3	Pembagian tugas/peran baik
			5	Pembagian tugas/peran sangat baik
	Jumlah	100		

Lampiran 5.20 Lembar Penilaian Survey Pemetaan Lahan

LEMBAR PENILAIAN SURVEY PEMETAAN LAHAN

Nama :

NIM :

Nama PT :

Mendirikan / Menyiapkan Alat

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor (1-5)	Nilai
1	Kecepatan/Waktu/Durasi	30		
2	Ketepatan prosedur	20		
3	Ketelitian pengaturan	30		
4	<i>Safety</i> alat	10		
5	<i>Teamwork</i>	10		
Jumlah		100		

1. Mengukur

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor (1-5)	Nilai
1	Kecepatan/Waktu/Durasi	30		
2	Ketepatan prosedur	20		
3	Ketelitian pengaturan	30		
4	<i>Safety</i> alat	10		
5	<i>Teamwork</i>	10		
Jumlah		100		

2. Mengolah Data Pengukuran

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor (1-5)	Nilai
1	Kecepatan/Waktu/Durasi	30		
2	Ketepatan prosedur	20		
3	Ketelitian pengaturan	30		
4	<i>Safety</i> alat	10		
5	<i>Teamwork</i>	10		
Jumlah		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7

(1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik)

Nilai = bobot × skor

LEMBAR REKAPITULASI NILAI AKHIR LOMBA SURVEY PEMETAAN LAHAN

Nama :
NIM :
Nama PT :

No.	Aspek Penilaian	Nilai
Pengukuran Luas dengan <i>Theodolite</i>		
1	Mendirikan/Menyiapkan alat	
2	Mengukur	
3	Mengolah data hasil pengukuran	
Jumlah Total		
Rata-rata		

Komentar Penilai:

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

Bandar Lampung, 2026
Dewan Juri

()

Lampiran 5.21 Rubrik Penilaian Desain Alat dan Mesin Pertanian dengan *AutoCAD*

**RUBRIK PENILAIAN DESAIN ALAT DAN MESIN PERTANIAN DENGAN
*AutoCAD***

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1	Akurasi/ketepatan	1 = buruk	Akurasi bentuk dan dimensi antara gambar dengan benda kerja kurang dari 30%.
		2 = sangat kurang	Akurasi bentuk dan dimensi antara gambar dengan benda kerja maksimal 40%.
		3 = kurang	Akurasi bentuk dan dimensi antara gambar dengan benda kerja maksimal 50%.
		5 = cukup	Akurasi bentuk dan dimensi antara gambar dengan benda kerja maksimal 65%.
		6 = baik	Akurasi bentuk dan dimensi antara gambar dengan benda kerja maksimal 80%.
		7 = sangat baik	Akurasi bentuk dan dimensi antara gambar dengan benda kerja lebih dari 80%.
2	Kecepatan pengerjaan	1 = buruk	Tidak mampu membuat gambar dalam rentang waktu yang telah ditentukan.
		2 = sangat kurang	Tidak mampu menyelesaikan gambar dalam rentang waktu yang telah ditentukan.
		3 = kurang	Mampu menyelesaikan gambar tanpa kelengkapannya dalam rentang waktu yang telah ditentukan.
		5 = cukup	Mampu menyelesaikan gambar dan sebagian kelengkapannya dalam rentang waktu yang ditentukan.
		6 = baik	Mampu menyelesaikan gambar dan semua kelengkapannya dalam rentang waktu yang ditentukan.
		7 = sangat baik	Mampu menyelesaikan gambar dan kelengkapannya kurang dari rentang waktu yang ditentukan.
3	Keterampilan menggunakan fitur-fitur yang ada dalam <i>software AutoCAD</i>	1 = buruk	Hanya mampu menjalankan perintah dasar pada <i>AutoCAD 3D</i> .
		2 = sangat kurang	Mampu melaksanakan kriteria 1 dan mampu menjalankan perintah modifikasi pada <i>AutoCAD 3D</i> .

		3 = kurang	Mampu melaksanakan kriteria 1 dan 2 ditambah mampu memberikan atribut (dimensi dan teks) pada gambar <i>AutoCAD</i> 3D yang telah dibuat.
		5 = cukup	Mampu melaksanakan kriteria 1 sampai 3 ditambah mampu merubah sudut pandang terhadap gambar <i>AutoCAD</i> 3D.
		6 = baik	Mampu melaksanakan kriteria 1 sampai 4 ditambah mampu memberikan material dan melakukan proses <i>rendering</i> pada gambar <i>AutoCAD</i> 3D.
		7 = sangat baik	Mampu melaksanakan kriteria 1 sampai 5 ditambah mampu mencetak gambar pada lembar kerja yang ditentukan.
4	Kesesuaian dengan aturan gambar teknik	1 = buruk	Gambar tidak selesai.
		2 = sangat kurang	Gambar tidak dilengkapi dengan dimensi, kepala gambar dan keterangan gambar.
		3 = kurang	Gambar hanya dilengkapi dengan salah satu dimensi atau keterangan atau kepala gambar saja.
		5 = cukup	Gambar sudah lengkap tetapi dimensi, keterangan dan kepala gambar tidak sesuai dengan standar.
		6 = baik	Gambar sudah lengkap, tetapi salah satu dimensi atau keterangan atau kepala gambar tidak sesuai dengan standar.
		7 = sangat baik	Gambar dilengkapi dengan dimensi, keterangan dan kepala gambar yang sesuai dengan standar.

Lampiran 5.22 Lembar Penilaian Desain Alat dan Mesin Pertanian dengan *AutoCAD*

LEMBAR PENILAIAN DESAIN ALAT DAN MESIN PERTANIAN DENGAN *AutoCAD*

Nama :

NIM :

Nama PT :

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Akurasi/ketepatan	35		
2	Kecepatan pengerjaan	25		
3	Keterampilan menggunakan fitur-fitur yang ada dalam <i>software AutoCAD</i>	20		
4	Kesesuaian dengan aturan gambar teknik	20		
Jumlah		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7

(1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik)

Nilai = bobot × skor

Komentar Penilai:

.....

Bandar Lampung, 2026
 Dewan Juri

()

Lampiran 5.23 Rubrik Penilaian Penyuluhan Pertanian

RUBRIK PENILAIAN PENYULUHAN PERTANIAN

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1	Desain pesan dan media penyuluhan	1 = buruk	Tidak jelas korelasi antara topik, judul, pengantar, isi, dan penutup presentasi; Tata urutan outline tidak sistematis; Tidak ada pernyataan permasalahan atau tujuan, atau fokus presentasi; Tidak ada kesimpulan; Tidak ada daya tarik dalam penyampaian presentasi
		2 = sangat kurang	Tidak jelas korelasi antara topik, judul, pengantar, isi, dan penutup presentasi; Tata urutan outline kurang sistematis; Ada pernyataan permasalahan atau tujuan, atau focus presentasi tetapi tidak jelas; Lemah kesimpulan penegasan; Tidak ada daya tarik dalam penyampaian presentasi
		3 = kurang	Korelasi lemah antara topik, judul, pengantar, isi, dan penutup presentasi; Tata urutan outline kurang sistematis; Ada pernyataan permasalahan atau tujuan, atau focus presentasi tetapi kurang jelas; Lemah kesimpulan penegasan; Kurang daya tarik dalam penyampaian presentasi
		5 = cukup	Korelasi cukup antara topik, judul, pengantar, isi, dan penutup presentasi; Tata urutan outline cukup sistematis; Ada pernyataan permasalahan atau tujuan, atau focus presentasi yang cukup jelas; Kesimpulan penegasan yang cukup menarik perhatian; Cukup daya tarik dalam penyampaian presentasi dengan adanya penggunaan media yang proporsional
		6 = baik	Korelasi yang kuat dan logis antara topik, judul, pengantar, isi, dan penutup presentasi; Tata urutan outline sistematis; Pernyataan permasalahan atau tujuan, atau focus presentasi yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan audiens terkini; Kesimpulan penegasan yang menarik perhatian; Daya tarik dalam penyampaian presentasi dengan adanya penggunaan media yang proporsional
		7 = sangat baik	Pengorganisasian dan korelasi yang kuat dan logis

			antara topik, judul, pengantar, isi, dan penutup presentasi; Tata urutan outline sistematis; Pernyataan permasalahan atau tujuan, atau focus presentasi yang jelas dan sesuai dengan kebutuhan audiens terkini; Kesimpulan penegasan yang kuat dan menarik perhatian; Smart dalam penyampaian presentasi dengan adanya penggunaan media yang proporsional dan mengundang keingintahuan
2	Kemampuan komunikasi verbal dan non verbal	1 = buruk	Penampilan kostum buruk dan tidak mendukung topik yang disuluhkan; Tidak mampu mengontrol nada bicara, kejelasan dan volume; Gugup dan tidak mampu menyampaikan dan menunjukkan minat dalam topik
		2 = sangat kurang	Penampilan kostum tidak mendukung topik yang disuluhkan; Mampu mengontrol nada bicara, namun kurang jelas dalam intonasi dan volume; Agak gugup
		3 = kurang	Penampilan kostum mendukung topik yang disuluhkan; Mampu mengontrol nada bicara, namun kurang jelas dalam intonasi dan volume; Tidak gugup
		5 = cukup	Penampilan kostum mendukung topik yang disuluhkan; Mampu mengontrol nada bicara, cukup jelas dalam intonasi dan volume; Tidak gugup
		6 = baik	Penampilan kostum mendukung topik yang disuluhkan; Mampu mengontrol nada bicara, cukup jelas dalam intonasi dan volume; Mampu mengendalikan emosi dan ekspresif

		7 = sangat baik	Penampilan kostum mendukung topik yang disuluhkan; Mampu mengontrol nada bicara, jelas dalam intonasi dan volume; Proporsional dalam memanfaatkan gesture tubuh dan memperkuat secara logis pesan verbal yang disampaikan
3	Teknik komunikasi	1 = buruk	Ucapan tidak jelas, sering menggunakan makna ganda; Tidak memanfaatkan nilai-nilai dalam penyampaian

	penyuluhan		pesan; Tidak mampu menyampaikan informasi dengan menggunakan bahasa khalayak secara proporsional; Tidak jelas memanfaatkan salah satu metode penyampaian pesan kausalitas, naratif atau yang lain; Tidak memberikan contoh nyata; Tidak memanfaatkan umpan balik untuk meyakinkan informasi dapat diterima
		2 = sangat kurang	Ucapan kurang jelas, ada makna ganda; Kurang memanfaatkan nilai-nilai dalam penyampaian pesan; Kurang mampu menyampaikan informasi dengan menggunakan bahasa khalayak secara proporsional; Tidak jelas memanfaatkan salah satu metode penyampaian pesan kausalitas, naratif atau yang lain; Kurang memberikan contoh nyata; Minim memanfaatkan umpan balik untuk meyakinkan informasi dapat diterima
		3 = kurang	Ucapan kurang jelas, ada makna ganda; Memanfaatkan nilai-nilai dalam penyampaian pesan; Menyampaikan informasi dengan menggunakan bahasa khalayak secara proporsional; Tidak jelas memanfaatkan salah satu metode penyampaian pesan kausalitas, naratif atau yang lain; Kurang memberikan contoh nyata; Kurang mampu memanfaatkan umpan balik untuk meyakinkan informasi dapat diterima

		5 = cukup	Kejelasan ucapan, tidak ada makna ganda; Memanfaatkan nilai-nilai dalam penyampaian pesan; Menyampaikan informasi dengan menggunakan bahasa khalayak secara proporsional; Kurang jelas memanfaatkan salah satu metode penyampaian pesan kausalitas, naratif atau yang lain; Memberikan contoh nyata; Cukup mampu mengendalikan <i>noise</i> ; Kurang mampu memanfaatkan umpan balik untuk meyakinkan informasi dapat diterima
		6 = baik	Kejelasan ucapan, tidak ada makna ganda; Memanfaatkan nilai-nilai dalam penyampaian pesan; Menyampaikan informasi dengan menggunakan bahasa khalayak secara proporsional; Kurang jelas memanfaatkan salah satu metode penyampaian pesan kausalitas, naratif atau yang lain; Memberikan contoh nyata; Mampu mengendalikan <i>noise</i> ; Cukup mampu memanfaatkan umpan balik untuk meyakinkan informasi dapat diterima
		7 = sangat baik	Kejelasan ucapan, tidak ada makna ganda; Memanfaatkan nilai-nilai dalam penyampaian pesan; Menyampaikan informasi dengan menggunakan bahasa khalayak secara proporsional; Jelas memanfaatkan salah satu metode penyampaian pesan kausalitas, naratif atau yang lain; Memberikan contoh nyata, dan menjadikan diri sendiri sebagai model langsung; Mampu mengendalikan <i>noise</i> ; mampu mengapresiasi anggota khalayak yang dapat dijadikan sumber pembelajaran atau ilustrasi; Mampu memanfaatkan umpan balik untuk meyakinkan informasi dapat diterima

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
4	Pemanfaatan waktu	1 = buruk	Tujuan komunikasi tidak tercapai; Pemanfaatan pengantar isi dan penutup penyuluhan tidak proporsional; Melenceng sama dengan atau lebih dari 4 menit dari waktu yang ditentukan

		2 = sangat kurang	Tujuan komunikasi tidak tercapai; Pemanfaatan pengantar isi dan penutup penyuluhan tidak proporsional; Melenceng antara 3 – kurang dari 4 menit dari waktu yang ditentukan
		3 = kurang	Tujuan komunikasi kurang tercapai; Pemanfaatan pengantar isi dan penutup penyuluhan kurang proporsional; Melenceng antara 2 – kurang dari 3 menit dari waktu yang ditentukan
		5 = cukup	Tujuan komunikasi cukup tercapai; Pemanfaatan pengantar isi dan penutup penyuluhan cukup proporsional; Melenceng antara 1 – kurang dari 2 menit dari waktu yang ditentukan
		6 = baik	Tujuan komunikasi cukup tercapai; Pemanfaatan pengantar isi dan penutup penyuluhan proporsional; Melenceng kurang dari 1 menit dari waktu yang ditentukan
		7 = sangat baik	Tujuan komunikasi tercapai; Pemanfaatan pengantar isi dan penutup penyuluhan proporsional; Tepat dari waktu yang ditentukan
5	Penguasaan materi	1 = buruk	Judul tidak punya relevansi dengan kebutuhan audiens terkait topik yang dipilih; Tidak ada informasi yang mendukung presentasi; Presenter sedikit pemahaman tentang topik; Tidak ada masalah yang jelas dirumuskan dan tidak ada kejelasan solusi; Materi yang disampaikan tidak sesuai tema
		2 = sangat kurang	Judul tidak punya relevansi dengan kebutuhan audiens terkait topik yang dipilih; Minim informasi yang mendukung presentasi; Presenter sedikit pemahaman tentang topik; Ada masalah yang kurang jelas dirumuskan tetapi tidak ada kejelasan solusi; Materi disampaikan secara tidak mendalam

		3 = kurang	Judul kurang kurang punya relevansi dengan kebutuhan audiens terkait topik yang dipilih; Informasi dasar atau dangkal yang mendukung presentasi; Presenter sedikit pemahaman tentang topik; Ada masalah dan solusi yang dirumuskan tetapi kurang jelas; Materi disampaikan secara kurang mendalam
		5 = cukup	Judul cukup relevan dengan kebutuhan audiens terkait topik yang dipilih; Informasi cukup memadai yang mendukung presentasi; Presenter cukup pemahaman tentang topik; Ada masalah yang jelas dirumuskan tetapi kurang jelas solusinya; Materi disampaikan secara cukup mendalam
		6 = baik	Judul relevan dengan kebutuhan audiens terkait topik yang dipilih; Informasi memadai yang mendukung presentasi; Presenter memahami tentang topik dan interaktif dengan audiens; Ada masalah dan solusi yang jelas dirumuskan; Materi disampaikan secara cukup mendalam
		7 = sangat baik	Judul sangat relevan dengan kebutuhan audiens terkait topik yang dipilih; Informasi menunjang dan mendukung presentasi; Presenter memahami tentang topik, dengan informasi dan ilustrasi pengalaman sebagai bahan umpan balik kepada audiens; Ada masalah dan solusi yang jelas dirumuskan yang logis dan mudah untuk dilaksanakan; Materi disampaikan secara mendalam.
6	Penguasaan audien	1 = buruk	Tidak mampu melakukan kontak mata dengan penonton; Tidak mampu menghadirkan sikap fisik; Tidak ada kesadaran akan ekspresi wajah alami
		2 = sangat kurang	Tidak mampu melakukan kontak mata dengan penonton; Tidak mampu menghadirkan sikap fisik; Kesadaran akan ekspresi wajah lemah dan tidak proporsional
		3 = kurang	Mampu melakukan kontak mata dengan penonton namun sporadis; Kurang mampu menghadirkan sikap fisik; Kesadaran akan ekspresi wajah kurang dan kurang proporsional

		5 = cukup	Mampu melakukan kontak mata dengan sebagian besar penonton; Cukup mampu menghadirkan sikap fisik; Cukup kesadaran akan ekspresi wajah dan proporsional
		6 = baik	Mampu melakukan kontak mata dengan sebagian besar penonton; Baik dan mampu menghadirkan sikap fisik; Kesadaran akan ekspresi wajah yang proporsional
		7 = sangat baik	Mampu melakukan kontak mata sangat baik sepanjang presentasi dengan semua audiens; Baik dan mampu menghadirkan sikap fisik; Kesadaran akan ekspresi wajah dan interaktif dengan memberikan sentuhan humor yang relevan serta mampu mengendalikan emosi;
7	Kesesuaian dengan tema	1 = buruk	Keseluruhan judul, outline, dan ilustrasi materi presentasi dan oral materi presentasi tidak sesuai dengan tema
		2 = sangat kurang	Keseluruhan outline dan ilustrasi materi presentasi dan oral materi presentasi tidak sesuai dengan tema
		3 = kurang	Tata urutan Penyampaian dan ilustrasi pada oral presentasi kurang sesuai dengan tema
		5 = cukup	Tata urutan penyampaian dan ilustrasi pada oral presentasi cukup sesuai dengan tema
		6 = baik	Penyampaian ilustrasi dan pengambilan kesimpulan pada oral presentasi baik dan sesuai dengan tema
		7 = sangat baik	Penyampaian tata urutan, ilustrasi dan pengambilan kesimpulan pada oral presentasi sangat baik dan mampu mempertegas kesesuaiannya dengan tema

Lampiran 5.24 Lembar Penilaian Penyuluhan Pertanian

LEMBAR PENILAIAN PENYULUHAN PERTANIAN

Nama :

NIM :

Nama PT :

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Desain pesan dan media penyuluhan	15		
2	Kemampuan komunikasi verbal dan non verbal	15		
3	Teknik komunikasi penyuluhan	25		
4	Pemanfaatan waktu	5		
5	Penguasaan materi	10		
6	Penguasaan audien	20		
7	Kesesuaian dengan tema	10		
Jumlah		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7

(1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik)

Nilai = bobot × skor

Komentar Penilai:

.....

Bandar Lampung,
Dewan Juri

2026

()

Lampiran 5.25 Rubrik Penilaian Barista (Manual Brew V60)

**RUBRIK PENILAIAN
BARISTA (MANUAL BREW V60)**

No	Aspek	Skor	Kriteria
1	Berat Timbang Kopi	Skor 7 (Sangat Baik)	Rasio SCA sangat tepat dan presisi
		Skor 6 (Baik)	Sesuai rasio dengan sedikit deviasi
		Skor 5 (Cukup)	Mendekati rasio
		Skor 3 (Kurang)	Jauh dari rasio
		Skor 2 (Sangat Kurang)	Sangat tidak sesuai
		Skor 1 (Buruk)	Tidak memahami konsep rasio
2	Ukuran Gilingan	Skor 7 (Sangat Baik)	Sangat seragam, sesuai V60
		Skor 6 (Baik)	Seragam
		Skor 5 (Cukup)	Cukup seragam
		Skor 3 (Kurang)	Kurang sesuai
		Skor 2 (Sangat Kurang)	Tidak konsisten
		Skor 1 (Buruk)	Sangat tidak sesuai
3	Suhu Air	Skor 7 (Sangat Baik)	90–96°C dan stabil
		Skor 6 (Baik)	Sedikit deviasi
		Skor 5 (Cukup)	Cukup sesuai
		Skor 3 (Kurang)	Kurang sesuai
		Skor 2 (Sangat Kurang)	Sangat tidak sesuai
		Skor 1 (Buruk)	Di luar standar
4	Teknik Penyeduhan	Skor 7 (Sangat Baik)	Blooming tepat, pola tuang konsisten, waktu penyeduhan ideal (<3 menit), urutan kerja sangat baik
		Skor 6 (Baik)	Teknik baik dengan kekurangan kecil
		Skor 5 (Cukup)	Teknik cukup
		Skor 3 (Kurang)	Teknik kurang tepat
		Skor 2 (Sangat Kurang)	Banyak kesalahan
		Skor 1 (Buruk)	Tidak mengikuti prosedur
5	Kebersihan & Kerapihan	Skor 7 (Sangat Baik)	Area kerja, alat, dan peserta sangat bersih dan rapi dari awal hingga akhir
		Skor 6 (Baik)	Bersih dan rapi
		Skor 5 (Cukup)	Cukup bersih
		Skor 3 (Kurang)	Kurang rapi
		Skor 2 (Sangat Kurang)	Kotor
		Skor 1 (Buruk)	Sangat kotor dan tidak higienis

Lampiran 5.24 Lembar Penilaian Barista (Manual Brew V60)

LEMBAR PENILAIAN BARISTA (MANUAL BREW V60)

Nama :
NIM :
Nama PT :

No	Kriteria Penilaian	Bobot	Skor	Nilai
1	Kesesuaian Berat Timbang Kopi sesuai Rasio SCA	20		
2	Ukuran Gilingan dan Konsistensi Medium	20		
3	Suhu Air	15		
4	Teknik Penyeduhan (Blooming, Pouring, Overall Brewing)	30		
5	Kebersihan dan Kerapihan	15		
Jumlah		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7

(1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik)

Nilai = bobot × skor

Komentar Penilai:

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

Bandar Lampung, 2026
Dewan Juri

()

Lampiran 5.25 Format Proposal Agritech Business and Teaching Factory Showcase Competition (ABTSC)

Jumlah halaman maksimal: 20 halaman (tidak termasuk lampiran)

Font : Times New Roman 12

Spasi : 1,5

Ukuran kertas : A4

Margin : Kiri 4 cm, Atas 3 cm, Kanan 3 cm, Bawah 3 cm

HALAMAN SAMPUL

Memuat:

- 1) Judul Teaching Factory
- 2) Nama Perguruan Tinggi
- 3) Logo Perguruan Tinggi
- 4) Nama Ketua Tim
- 5) Nama Anggota
- 6) Nama Dosen Pembimbing
- 7) Tahun

HALAMAN PENGESAHAN

Berisi:

- 1) Ketua Tim
- 2) Dosen Pembimbing
- 3) Ketua Program Studi
- 4) Direktur/Wakil Direktur/Ketua Jurusan (sesuai ketentuan)

DAFTAR ISI

BAB I PROFIL TEACHING FACTORY

1.1 Gambaran Umum

Menjelaskan:

1. Nama Teaching Factory
2. Bidang usaha
3. Tahun berdiri
4. Lokasi
5. Tujuan pembentukan

1.2 Latar Belakang

Menjelaskan:

1. kebutuhan Teaching Factory
2. keterkaitan dengan pembelajaran vokasi
3. potensi yang dikembangkan

1.3 Tujuan Teaching Factory

1.4 Struktur Organisasi

Menjelaskan:

1. pengelola
2. dosen
3. mahasiswa
4. teknisi
5. mitra

BAB II IMPLEMENTASI TEACHING FACTORY

2.1 Proses Produksi

Menjelaskan:

1. alur produksi atau alur pelayanan jasa
2. sertakan flowchart.

2.2 Keterlibatan Mahasiswa

Menjelaskan:

1. jumlah mahasiswa
2. mata kuliah yang terintegrasi
3. aktivitas mahasiswa

2.3 Produk atau Jasa

Menjelaskan:

1. produk utama
2. produk pendukung
3. spesifikasi
4. keunggulan
5. sertakan foto.

2.4 Inovasi

Menjelaskan inovasi:

1. teknologi
2. proses
3. produk
4. digitalisasi

BAB III BUSINESS MODEL CANVAS

Business Model Canvas (BMC) menggambarkan model bisnis melalui **9 elemen utama**:

1. Customer Segment – siapa target pelanggan.
2. Value Proposition – nilai atau manfaat yang ditawarkan.
3. Customer Relationship – cara membangun hubungan dengan pelanggan.
4. Channels – media atau saluran untuk menjangkau pelanggan.
5. Revenue Stream – sumber pendapatan usaha.
6. Key Activities – kegiatan utama dalam menjalankan usaha.
7. Key Resources – sumber daya yang dibutuhkan.
8. Key Partnership – mitra utama yang mendukung usaha.
9. Cost Structure – biaya utama dalam menjalankan usaha.

Disajikan dalam satu halaman menggunakan template Business Model Canvas.

BAB IV INDUSTRY COLLABORATION

4.1 Mitra Industri

Menjelaskan:

1. nama industri
2. bentuk kerja sama
3. lama kerja sama

4.2 Bentuk Kolaborasi

Misalnya:

1. magang
2. teaching industry
3. produksi bersama
4. pemasaran
5. sertifikasi
6. sinkronisasi kurikulum
7. dosen tamu

4.3 Manfaat Kolaborasi

Bagi:

1. mahasiswa
2. Teaching Factory
3. industri

BAB V KEBERLANJUTAN DAN PENGEMBANGAN

5.1 Keberlanjutan

Menjelaskan:

1. strategi keberlanjutan
2. regenerasi mahasiswa
3. pemeliharaan fasilitas

5.2 Rencana Pengembangan

Misalnya

1. pengembangan produk
2. pengembangan pasar
3. digitalisasi
4. hilirisasi
5. sertifikasi
6. ekspansi kerja sama

BAB VI CAPAIAN DAN DAMPAK

Menjelaskan capaian selama Teaching Factory berjalan.

Misalnya

Bidang Pendidikan

1. jumlah mahasiswa
2. mata kuliah
3. kompetensi

Bidang Produksi

1. jenis produk
2. kapasitas produksi

Bidang Hilirisasi

- ☐ produk yang telah digunakan masyarakat
- ☐ kerja sama industri

Bidang Prestasi

1. penghargaan
2. HKI
3. paten
4. publikasi
5. sertifikasi

BAB VII PENUTUP

Berisi

1. kesimpulan
2. harapan pengembangan Teaching Factory

LAMPIRAN

1. Business Model Canvas
2. Dokumentasi kegiatan
3. Dokumentasi produk
4. Dokumentasi proses produksi
5. Dokumentasi pembelajaran
6. Dokumen Industry Collaboration :
 - MoU
 - MoA
 - PKS
 - Letter of Intent
 - atau bukti kerja sama lainnya
7. Sertifikat/HKI/Paten (jika ada)
8. Brosur produk
9. Link Video Profil
10. Profil Tim

Lampiran 5.26 Rubrik Penilaian Agritech Business and Teaching Factory Showcase Competition (ABTSC)

**RUBRIK PENILAIAN
AGRITECH BUSINESS AND TEACHING FACTORY SHOWCASE
COMPETITION (ABTSC)**

No	Aspek	Skor	Kriteria
1	Implementasi Teaching Factory	Skor 4 (Sangat Baik)	Teaching Factory telah berjalan dengan baik, terintegrasi dalam pembelajaran, melibatkan mahasiswa secara aktif, dan memiliki proses produksi yang berkelanjutan.
		Skor 3 (Baik)	Teaching Factory berjalan dengan baik namun integrasi atau keberlanjutannya masih dapat ditingkatkan.
		Skor 2 (Cukup)	Implementasi masih terbatas pada beberapa aktivitas.
		Skor 1 (Kurang)	Belum menunjukkan implementasi Teaching Factory yang jelas.
2	Inovasi Produk/Jasa	Skor 4 (Sangat Baik)	Produk atau jasa sangat inovatif, memiliki keunggulan kompetitif, dan menjawab kebutuhan pengguna atau industri.
		Skor 3 (Baik)	Produk atau jasa inovatif dengan beberapa keunggulan.
		Skor 2 (Cukup)	Produk merupakan pengembangan dari yang telah ada.
		Skor 1 (Kurang)	Tidak menunjukkan unsur inovasi.
3	Business Model Canvas	Skor 4 (Sangat Baik)	Kesembilan elemen BMC tersusun lengkap, realistis, saling terintegrasi, dan menunjukkan strategi pengembangan yang jelas.
		Skor 3 (Baik)	BMC cukup lengkap dan layak diterapkan.
		Skor 2 (Cukup)	BMC masih sederhana dan memerlukan penyempurnaan.
		Skor 1 (Kurang)	BMC belum tersusun dengan baik.
4	Industry Collaboration	Skor 4 (Sangat Baik)	Memiliki kerja sama aktif, berkelanjutan, dan memberikan dampak nyata terhadap pembelajaran, produksi, atau pemasaran Teaching Factory.

		Skor 3 (Baik)	Memiliki kerja sama dengan industri namun ruang lingkupnya masih terbatas.
		Skor 2 (Cukup)	Kerja sama bersifat insidental dan belum memberikan dampak signifikan.
		Skor 1 (Kurang)	Belum memiliki kerja sama dengan industri atau tidak dapat menunjukkan bukti kolaborasi.
5	Keberlanjutan Teaching Factory	Skor 4 (Sangat Baik)	Teaching Factory memiliki sistem pengelolaan yang baik, terus berkembang, dan memiliki rencana pengembangan yang jelas.
		Skor 3 (Baik)	Keberlanjutan program cukup baik namun masih memerlukan penguatan.
		Skor 2 (Cukup)	Keberlanjutan masih terbatas.
		Skor 1 (Kurang)	Belum menunjukkan keberlanjutan program.
6	Presentasi dan Tanya Jawab	Skor 4 (Sangat Baik)	Penyampaian sangat sistematis, komunikatif, didukung data, serta mampu menjawab seluruh pertanyaan dengan tepat dan meyakinkan.
		Skor 3 (Baik)	Penyampaian baik dan mampu menjawab sebagian besar pertanyaan.
		Skor 2 (Cukup)	Penyampaian cukup jelas namun kurang mendalam.
		Skor 1 (Kurang)	Penyampaian tidak sistematis dan tidak mampu menjawab pertanyaan dengan baik.

Lampiran 5.27 Lembar Penilaian Agritech Business and Teaching Factory Showcase Competition (ABTSC)

LEMBAR PENILAIAN AGRITECH BUSINESS AND TEACHING FACTORY SHOWCASE COMPETITION (ABTSC)

Nama :
NIM :
Nama PT :

Penilaian Proposal

No	Komponen	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Implementasi Teaching Factory	20		
2	Inovasi Produk/Jasa	20		
3	Business Model Canvas	15		
4	Industry Collaboration	15		
5	Keberlanjutan Teaching Factory	15		
6	Kualitas Proposal	10		
7	Video Profil	5		
Jumlah		100		

Penilaian Seleksi Online

No	Aspek Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Implementasi Teaching Factory	20		
2	Business Model Canvas (BMC)	15		
3	Inovasi Produk/Jasa	20		
4	Industry Collaboration	15		
5	Keberlanjutan Teaching Factory	15		
6	Proposal	10		
7	Video Profil	5		
Total		100		

Penilaian Final Offline

No	Aspek Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Presentasi	15		
2	Penguasaan Materi	10		
3	Implementasi <i>Teaching Factory</i>	20		
4	<i>Business Model Canvas</i>	10		
5	Inovasi Produk/Jasa	15		
6	<i>Industry Collaboration</i>	15		

7	Keberlanjutan dan Potensi Pengembangan (<i>Scale-up</i>)	5		
8	Demonstrasi Produk/Jasa	5		
9	<i>Booth</i> /Display Produk	2,5		
10	Tanya Jawab	2,5		
Total		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 4 (1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik)

Nilai = bobot $\times$ skor

Nilai Akhir

Nilai akhir peserta dihitung berdasarkan komposisi:

- Nilai Seleksi *Online* = 40%
- Nilai Final *Offline* = 60%

Nilai Akhir = $(40\% \times \text{Nilai Seleksi Online}) + (60\% \times \text{Nilai Final Offline})$

Komentar Penilai:

.....

Bandar Lampung, 2026
 Dewan Juri

()

Lampiran 5.28 Rubrik dan Lembar Penilaian Agricultural Photography Competition

LEMBAR PENILAIAN AGRICULTURAL PHOTOGRAPHY COMPETITION

Nama :
NIM :
Nama PT :

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Keselaran dan kedalaman visualisasi foto terhadap unsur tema - Kesesuaian dan kesinambungan antara tema, format foto yang diikutsertakan	25		
2	Kreativitas dan Orisinalitas - Pola pikir atau ide dari peserta yang disalurkan melalui foto - Keaslian ide	25		
3	Komposisi foto - Estetika - Penggunaan unsur - Sudut pengambilan foto (<i>angle</i>) - Komposisi warna	20		
4	Kemampuan teknis / Teknik fotografi - Ketajaman foto - Fokus - Kontras - Pencahayaan	15		
5	Besarnya potensi afeksi yang dapat ditimbulkan oleh foto (<i>inspiring</i>)	10		
6	Penyampaian kisah/presentasi	5		
Jumlah		100		

Keterangan:

Skor: 0 s.d 100

Nilai = bobot × skor

Komentar Penilai:

.....
.....

Bandar Lampung, 2026
Dewan Juri

()

Lampiran 5. 29 Rubrik Penilaian Agricultural Videography Competition

RUBRIK PENILAIAN AGRICULTURAL VIDEOGRAPHY COMPETITION

No	Aspek	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian & Kedalaman Tema	Skor 4 (Sangat Baik)	Sangat kuat, mendalam, dan mampu merepresentasikan pertanian, inovasi, vokasi, serta keberlanjutan
		Skor 3 (Baik)	Sesuai tema dan memiliki pesan yang jelas
		Skor 2 (Cukup)	Sesuai tema tetapi kedalaman masih terbatas
		Skor 1 (Kurang)	Tidak menunjukkan keterkaitan yang jelas dengan tema
2	Kreativitas & Orisinalitas	Skor 4 (Sangat Baik)	Ide sangat kreatif, unik, orisinal, dan memiliki sudut pandang kuat
		Skor 3 (Baik)	Ide kreatif dan cukup orisinal
		Skor 2 (Cukup)	Ide cukup umum
		Skor 1 (Kurang)	Tidak menunjukkan kreativitas yang berarti
3	Sinematografi & Komposisi	Skor 4 (Sangat Baik)	Komposisi, framing, angle, pencahayaan, movement, dan variasi shot sangat baik
		Skor 3 (Baik)	Sinematografi baik dengan sedikit kekurangan
		Skor 2 (Cukup)	Sinematografi cukup tetapi terdapat beberapa kelemahan
		Skor 1 (Kurang)	Komposisi dan pengambilan gambar kurang baik
4	Kemampuan Teknis Produksi	Skor 4 (Sangat Baik)	Penguasaan kamera, fokus, exposure, stabilitas, dan teknik produksi sangat baik
		Skor 3 (Baik)	Penguasaan teknis baik
		Skor 2 (Cukup)	Penguasaan teknis cukup
		Skor 1 (Kurang)	Banyak kesalahan teknis

5	Audio & Editing	Skor 4 (Sangat Baik)	Audio sangat jelas, editing halus, ritmis, konsisten, dan mendukung cerita
		Skor 3 (Baik)	Audio dan editing baik dengan sedikit kekurangan
		Skor 2 (Cukup)	Audio atau editing masih memiliki beberapa kelemahan
		Skor 1 (Kurang)	Audio/editing mengganggu penyampaian karya
6	Daya Inspirasi & Dampak	Skor 4 (Sangat Baik)	Sangat inspiratif, membangun kesadaran, dan meninggalkan dampak kuat pada penonton
		Skor 3 (Baik)	Inspiratif dan memiliki pesan yang jelas
		Skor 2 (Cukup)	Pesan cukup tetapi dampaknya terbatas
		Skor 1 (Kurang)	Tidak memberikan dampak atau pesan yang jelas
7	Storytelling	Skor 4 (Sangat Baik)	Alur sangat kuat, runtut, menarik, dan mampu menyampaikan cerita secara utuh
		Skor 3 (Baik)	Alur baik dan mudah dipahami
		Skor 2 (Cukup)	Alur cukup tetapi kurang kuat
		Skor 1 (Kurang)	Alur tidak jelas dan sulit dipahami

Lampiran 5.30 Lembar Penilaian Agricultural Videography Competition

LEMBAR PENILAIAN AGRICULTURAL VIDEOGRAPHY COMPETITION

Nama :
NIM :
Nama PT :

No.	Aspek Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Keselarasan dan Kedalaman Visualisasi terhadap Tema	20		
2	Kreativitas dan Orisinalitas	15		
3	Sinematografi dan Komposisi Visual	20		
4	Kemampuan Teknis Produksi	15		
5	Kualitas Audio dan Editing	10		
6	Daya Inspirasi dan Dampak Pesan	10		
7	Penyampaian Kisah/Storytelling	10		
TOTAL		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 4 (1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik)

Nilai = bobot × skor

Komentar Penilai:

.....
.....

Bandar Lampung, 2026
Dewan Juri

()