



IPB University
— Bogor Indonesia —



ditmawapk
go further than you ever dreamed



PANDUAN UMUM FASILITASI LOMBA MANDIRI NASIONAL DAN INTERNASIONAL TAHUN 2021



GO FURTHER THAN YOU EVER DREAMED

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Sesuai dengan salah satu tujuan IPB yang tercantum dalam Rencana Strategis IPB yaitu menghasilkan lulusan pendidikan tinggi yang unggul dan mampu mengembangkan dan menerapkan IPTEKS, berdaya saing tinggi, dan berkarakter Indonesia. Mahasiswa yang merupakan generasi penerus bangsa perlu dibekali dengan kemampuan sesuai dengan minat dan bakat serta potensinya agar mampu bersaing dalam era global. Peningkatan peran dan partisipasi mahasiswa IPB dalam kegiatan kompetitif Nasional dan Internasional diharapkan dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan *softskills* dan wawasan luar kampus yang nantinya akan berguna bagi kehidupan pasca kampus. Mahasiswa diharapkan tidak hanya menguasai *hardskills* sesuai kompetensi bidang ilmu yang ditekuni, tetapi juga menguasai *softskills* yang dapat menunjang aktivitas mahasiswa dalam menyambut kehidupan pasca kampus. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui pemberian dukungan untuk mendorong mahasiswa untuk meraih prestasi dalam berbagai kejuaraan. Oleh karena itu, IPB University memberikan berbagai fasilitas yang bertujuan untuk meningkatkan daya saing mahasiswa.

Salah satu indikator dalam pemeringkatan Perguruan Tinggi adalah bidang kemahasiswaan. Bidang kemahasiswaan ini termasuk di dalamnya adalah prestasi mahasiswa. Prestasi mahasiswa didapatkan dari kegiatan kompetitif. Terdapat dua jenis lomba/kompetisi. Pertama, lomba yang diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa) dan Pusat Prestasi Nasional (Puspresnas) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang memberikan bobot 40% untuk pemeringkatan Perguruan Tinggi. Kedua, lomba yang diadakan oleh instansi dan lembaga di luar Belmawa dan Puspresnas maupun lomba Internasional yang disebut lomba mandiri yang memberikan kontribusi 20% terhadap pemeringkatan Perguruan Tinggi.

Oleh karena itu, IPB berupaya memberikan dukungan dan fasilitas terhadap lomba mandiri yang diikuti oleh mahasiswa. Fasilitas lomba mandiri adalah fasilitas yang diberikan oleh IPB melalui DitmawaPK IPB dalam rangka meningkatkan dan mendorong mahasiswa untuk berprestasi pada bidang minat, bakat dan penalaran. Fasilitas yang akan diberikan berupa **Pendanaan Lomba, Diklat** atau **Coaching, Creative Help Desk**, dan **Insentif Keikutsertaan**. Dengan adanya fasilitas ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam peningkatan prestasi, reputasi, dan citra baik IPB dalam mewujudkan SDM terbaik yang siap untuk melanjutkan tonggak perjuangan pembangunan bangsa.



TUJUAN

- Meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam keikutsertaan kegiatan kompetitif tingkat Nasional dan Internasional.
- Meningkatkan prestasi mahasiswa dalam kegiatan kompetitif tingkat Nasional dan Internasional
- Meningkatkan *softskills* mahasiswa.

10 ALASAN HARUS IKUT LOMBA

BISA MASUK KE PERHITUNGAN SKS

Enrichment Course (EC) adalah komponen dalam struktur kurikulum 2020 yang mencakup multi aktivitas berupa mata kuliah (*course*) atau kegiatan (*program/activities*). Salah satu bentuk EC adalah *Activities Non-course*. Bentuk *Activities Non-course* dapat dilakukan melalui kegiatan kompetisi/lomba Nasional dan Internasional yang dapat disetarakan sks-nya dan diakui sebagai mata kuliah.

Rancangan MK Enrichment multi aktivitas di cluster kompetisi nasional dan internasional:

Kluster	Kegiatan	Mata kuliah (alternatif dalam pengakuan/penyetaraan – dipilih yang sesuai)	SKS
Kompetisi nasional dan internasional	<ul style="list-style-type: none">• Kompetisi mandiri• Kompetisi dengan pembinaan intensif• Studi/proyek independen	IPB203 (Pengembangan Talenta)	2(0-2)
		IPB304 Pengembangan Talenta	3(0-3)
		IPB20C Berpikir Kritis dan Kreatif	2(0-2)
		IPB20A Pemecahan Masalah Kompleks	2(0-2)
		IPB309 Inovasi dan Pemikiran Desain	3(0-3)

MENUNJUKKAN MINAT DAN BAKAT YANG DIMILIKI

Lomba menjadi sarana untuk menunjukkan minat dan bakat yang dimiliki. Dengan mengikuti lomba, seseorang dapat mengasah minat dan bakat serta kemampuannya. Selain itu, lomba dapat menjadi validasi terhadap minat dan bakat yang kalian miliki.

MENAMBAH WAWASAN DAN PENGALAMAN

Dengan mengikuti lomba, mahasiswa dituntut untuk terus berpikir dan mencari tahu tentang suatu hal sehingga wawasan lebih terbuka. Selain itu, dalam *event*, biasanya akan disajikan materi-materi yang menarik seputar **softskill, kepemimpinan, entrepreneur, dll**. Selain itu, akan banyak pengalaman yang akan kamu dapatkan dengan mengikuti lomba. Mulai dari terbiasa melakukan perjalanan, seni berkomunikasi dengan teman yang berasal dari daerah yang berbeda, dan masih banyak pengalaman-pengalaman lain yang bisa didapat. Pengalaman tersebut bisa kamu masukkan ke **track record** kamu looh!

MENDAPATKAN COACHING DARI COACH YANG BERPENGALAMAN

Dengan mengikuti lomba, kamu akan dilatih dan dipersiapkan sebaik mungkin. Kamu akan dipertemukan dengan orang-orang yang ahli di bidangnya untuk meningkatkan *skills* dan wawasan guna meningkatkan kesempatan untuk memenangkan lomba.

10 ALASAN HARUS IKUT LOMBA

MEMBANGUN SOCIAL NETWORKING

Tak dipungkiri, mengikuti lomba adalah salah satu cara untuk menambah teman dan relasi penting. Kamu akan bertemu dengan teman-teman dan tokoh-tokoh penting berbagai kalangan dari daerah di Indonesia bahkan mancanegara. Manfaatkan momen-momen ini yaa.

MENDAPATKAN INSENTIF

Sebagai apresiasi, kamu akan mendapatkan insentif tambahan sesuai dengan capaian lomba. Besaran insentif IPB bisa kamu cek di penjelasan fasilitas insentif di bawah ya.

JELAJAH DUNIA

Beberapa lomba menyediakan agenda kegiatan di berbagai wilayah di Indonesia dan mancanegara. **(Semoga Pandemi segera berakhir. Aamiin!)**

SUMBER INSPIRASI DAN MOTIVASI

Berkumpul dengan teman-teman yang memiliki potensi dan prestasi yang luar biasa hebat tentu akan meningkatkan motivasi diri sendiri untuk terus bisa menjadi orang yang lebih baik lagi.

MENINGKATKAN KUALITAS DIRI

Ketika kamu berani memutuskan untuk mengikuti lomba, kamu memutuskan untuk menjadi orang yang lebih berani mengambil banyak risiko. Selain itu, kamu juga akan melakukan akselerasi untuk meningkatkan kompetensi kamu. Semakin besar risiko yang diambil, semakin dekat kamu dengan kesuksesan. **Yok, Go Further than You Ever Dreamed!**

POTENSI MENDAPATKAN INOVASI, HAK CIPTA/PATEN DAN PUBLIKASI

Penelitianmu sangat berpotensi untuk mendapatkan hak paten jika memang inovasi yang dilakukan sudah teruji, terimplementasi, dan menjawab permasalahan masyarakat. Selain itu, kalian bisa mengunggah penelitian kalian ke jurnal Nasional dan Internasional loh!



GO FURTHER THAN YOU EVER DREAMED

JENIS KEGIATAN LOMBA MANDIRI NASIONAL DAN INTERNASIONAL

Secara umum, jenis kegiatan lomba mandiri nasional dan internasional dibagi menjadi 4 kelompok, yaitu diplomatic and languages, science and ICT, bussiness, dan social, art and sport. Empat kelompok ini kemudian dibagi kembali dengan penjelasan sebagai berikut:

DIPLOMATIC AND LANGUAGES

● Debat

Lomba di bidang ini merupakan lomba argumentasi dan seni meyakinkan publik/umum dengan tujuan menyampaikan pendapat yang bertentangan dengan pendapat kelompok lain. Penentuan kemenangan didasarkan pada perbandingan dua tim yang berdebat. Lomba debat biasanya dilakukan dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

● Model United Nations

Model United Nations (MUN) adalah simulasi dan/atau kegiatan akademik dimana mahasiswa dapat belajar tentang diplomasi, hubungan Internasional, dan PBB. MUN mengajarkan mahasiswa untuk dapat meneliti, berbicara di depan umum, negosiasi, dan menyusun dokumen. Secara umum, MUN dilakukan dalam Bahasa Inggris.

● Puisi/pidato/dll

Lomba puisi biasanya masuk ke cipta puisi atau pembacaan puisi. Lomba ini biasanya diselenggarakan oleh lembaga dalam negeri.

BUSINESS

● Business Plan

Lomba business plan adalah lomba tentang pembuatan desain perencanaan usaha atau kewirausahaan. Perencanaan usaha juga dapat mengikutsertakan produk yang dihasilkan. Business plan yang paling tepat adalah business plan yang dapat menjelaskan beberapa hal, yaitu *executive summary, company description, organization and management customer segment, business model, product or service description, operational description, marketing and sales strategy, financial information, dan funding request*.

● Saham dan Keuangan

Jenis lomba ini termasuk di dalamnya *trading* saham, analisis keuangan, olimpiade ekonomi dan akuntansi.

● Kewirausahaan

Lomba ini berbeda dengan *business plan*. Kompetisi ini biasanya diperuntukkan kepada mahasiswa yang sudah memiliki bisnis yang sedang berjalan dan akan mengembangkannya.



JENIS KEGIATAN LOMBA MANDIRI NASIONAL DAN INTERNASIONAL

SCIENCE AND ICT

● LKTI

Lomba Karya Tulis Ilmiah (LKTI) adalah ajang kompetisi untuk menciptakan suatu karya ilmiah yang bersifat objektif, sederhana, kreatif, dan berguna bagi kehidupan masyarakat. Ide yang dibuat harus bersifat kreatif, inovatif, dan original, atau bisa berbentuk pengembangan dari ide yang telah dipublikasikan sebelumnya. Biasanya, format penulisan LKTI terdiri dari pendahuluan, landasan teori, metode, hasil dan pembahasan, dan kesimpulan.

● ESSAY/PAPER

Esai merupakan salah satu bidang lomba yang berisi ide atau gagasan kreatif yang dikembangkan menurut ketentuan pola pikir ilmiah dan mengacu pada informasi kekinian yang reliable, permasalahan beserta pemecahannya. Berbeda dengan LKTI, esai cenderung lebih pendek dengan format judul, pendahuluan, pembahasan, kesimpulan dan saran, serta daftar pustaka.

● TEKNOLOGI DAN ROBOTIKA

Kompetisi *robotic* adalah suatu event dimana robot-robot hasil karya manusia diperlombakan. Beberapa aspek yang dinilai adalah kreativitas, teknologi, pemrograman, kerjasama tim, dan kemampuan menyelesaikan tugas atau tantangan.

● OLIMPIADE MIPA

Olimpiade MIPA merupakan ajang kompetisi mahasiswa di bidang sains (Matematika, Fisika, Kimia, dan Biologi). Biasanya jenis soal yang diberikan berbentuk isian singkat dan/atau uraian yang harus dikerjakan dalam rentang waktu tertentu.

● POSTER ILMIAH

Poster ilmiah adalah poster yang digunakan untuk menyampaikan ke public tentang suatu temuan penelitian. Elemen utama dalam sebuah poster ilmiah adalah informasi yang ingin disampaikan oleh pembuat poster kepada target audience. Konten yang perlu ditampilkan dalam poster ilmiah adalah latar belakang penelitian, tujuan dan luaran penelitian, metode penelitian, hasil penelitian, kesimpulan, dan referensi.

NB: Masih banyak jenis lomba bidang SCIENCE & ICT lainnya



JENIS KEGIATAN LOMBA MANDIRI NASIONAL DAN INTERNASIONAL

SOCIAL, ART, AND SPORT

- **Lomba Fotografi**

Lomba ini biasanya diadakan oleh lembaga nasional maupun internasional. Peserta diminta memaparkan atau mengirimkan hasil fotografi yang dihasilkan oleh pribadi.

- **Seni**

Lomba seni termasuk didalamnya adalah tari, vocal, monolog, komik, kriya, dll. Tari termasuk di dalamnya adalah tari tradisional, tari kreatif, tari modern, dan lainnya. Vokal termasuk di dalamnya vokal solo maupun grup.

- **Lomba Poster**

Lomba desain poster yang diadakan biasanya bertema bebas ataupun khusus. Berbeda dengan poster ilmiah, lomba poster ini lebih banyak dibebaskan tergantung pada ide dan kreativitas masing-masing peserta.

- **Lomba Video**

Lomba video yang diadakan biasanya bertema bebas ataupun khusus. Biasanya video yang dilombakan berupa film pendek.

- **Olahraga**

Lomba olahraga terdiri dari dua yaitu Beladiri dan Non-beladiri. Lomba bidang olahraga yang sering dilombakan adalah atletik, basket, voli, bulu tangkis, panahan, sepak bola, tenis meja, tenis, dll. Tingkat lomba yang diadakan juga beragam. Bisa dalam bentuk tim ataupun individu. Mulai dari tingkat kota/kabupaten hingga tingkat nasional. Bahkan, ada pula lomba olahraga berskala internasional seperti taekwondo, panahan, dan bracket.

- **E-sport**

E-sport adalah olahraga elektronik dimana aspek dari olahraga ini semuanya difasilitasi oleh sistem elektronik. E-sports sendiri sebenarnya adalah kompetisi-kompetisi video game antara *player* yang telah menjadikan game sebagai profesi mereka sesungguhnya. E-sports juga dikenal sebagai *competitive gaming* atau *pro gaming*.



KRITERIA LOMBA YANG BEREPUTASI

- a. Kompetisi yang dapat diikuti mahasiswa Indonesia dari level kampus tingkat Nasional hingga Dunia
- b. Diselenggarakan oleh institusi/lembaga yang kredibel
- c. Diselenggarakan oleh institusi setara perguruan tinggi
- d. Diselenggarakan oleh perusahaan multinasional yang bereputasi baik
- e. Diselenggarakan oleh LSM atau lembaga non profit lainnya yang bereputasi baik
- f. Memiliki sumber informasi terpusat melalui website atau laman lainnya
- g. Alur pembayaran registrasi kepada institusi bukan kepada perorangan
- h. Kegiatan yang diselenggarakan secara tahunan lebih direkomendasikan
- i. Terdapat penghargaan yang spesifik atau penghargaan tidak diberikan kepada semua peserta
- j. Memiliki alur atau tahap seleksi yang jelas



KRITERIA DELEGASI IPB DI KOMPETISI NASIONAL DAN INTERNASIONAL

MAHASISWA WAJIB:

- Membawa nama baik IPB dimanapun dan kapanpun
- Berperilaku, berpenampilan, dan bersikap sopan, serta menjaga martabat sesama sivitas akademika, institusi, dan masyarakat
- Mematuhi norma dan aturan yang berlaku sesuai tempat
- Berpakaian rapi, sopan, dan pantas
- Mengutamakan kebenaran dan kejujuran
- Dapat menyampaikan pendapat secara sopan, lugas, dan sistematis tanpa menyinggung pihak lain dan berbau SARA
- Dapat menyampaikan pendapat dengan Bahasa Inggris (pada aktivitas Internasional) yang baik dan benar.

MAHASISWA DILARANG:

- Melakukan perbuatan yang bersifat merusak dan/atau merendahkan martabat orang lain
- Melakukan kegiatan yang tidak sopan/asusila
- Berpakaian tidak sopan, kotor, dan tidak pantas
- Berpakaian ketat, transparan, memakai baju, celana pendek, celana tiga per empat, celana koyak, sandal dan sepatu sandal, kecuali untuk kegiatan-kegiatan khusus yang dinilai layak atau dapat diterima seperti pada saat akan melakukan sholat, menjalankan praktikum/penelitian tertentu, dan keadaan khusus lainnya.
- Untuk mahasiswa (pria) berambut panjang melewati batas alis mata di bagian depan, telinga di bagian samping atau menyentuh kerah baju di bagian leher atau menggunakan tatanan rambut yang tidak sesuai dengan kelaziman kehidupan kampus (tidak berwarna alami, dikuncir, bergaya "punk" atau "kribo", dan gaya lain yang tidak sesuai). Khusus untuk mahasiswa (wanita) harus berpakaian tertutup dari leher sampai dengan bawah lutut, dilarang berambut tidak berwarna alami dan pakaian lebih pendek dari lutut.



FASILITAS KOMPETISI MANDIRI

PENGAJUAN PENDANAAN KOMPETISI MANDIRI

Pengajuan pendanaan kompetisi mandiri adalah fasilitas yang diberikan Ditmawa PK dalam bentuk pemberian pendanaan bagi mahasiswa yang akan berangkat mengikuti kompetisi maupun telah selesai mengikutinya. Pendanaan yang bisa diajukan adalah:

- **Biaya registrasi**
- **Biaya perjalanan (transport)**
- **Sewa barang, dll**

Kriteria pengajuan pendanaan kompetisi mandiri Nasional

NO.	Kluster	Jumlah Provinsi	Jumlah PT non-IPB	Bantuan Dana (Rp)
1	Kluster 1	≤ 3	< 10	Maks 2.000.000
2	Kluster 2	≤ 3	10-15	Maks 3.000.000
3	Kluster 3	3-5	< 15	Maks 5.000.000
4	Kluster 4	≥ 5	≤ 15	Maks 8.000.000
5	Kluster 5	≥ 5	≤ 15	Maks 10.000.000

Kriteria pengajuan pendanaan kompetisi mandiri Internasional

NO.	Kluster	Negara	Bantuan Dana (Rp)
1	Kluster 1	< 5	Maks 5.000.000
2	Kluster 2	5-10	Maks 8.000.000
3	Kluster 3	> 10	Maks 15.000.000

INFORMASI UMUM PENGAJUAN PENDANAAN KOMPETISI MANDIRI

- Proposal pengajuan dana/Template proposal, LPJ, dan surat permohonan dana dapat diakses di **ipb.link/template-proposal-kompetisi**
- Pengajuan dilakukan melalui simawa.ipb.ac.id pada bagian menu **pengajuan proposal**
- Berkas yang diperlukan :
 1. Proposal pengajuan dana
 2. LoA (*Letter of Acceptance*)
 3. Laporan pertanggungjawaban (jika lomba sudah dilakukan)



INFORMASI PENGAJUAN DANA UNTUK KEGIATAN YANG BELUM DILAKSANAKAN

- Mahasiswa mengajukan pendanaan di simawa.ipb.ac.id pada bagian menu pengajuan proposal
- Isi dan upload berkas yang dibutuhkan (proposal dan LoA) Konfirmasi pengajuan proposal kepada admin di **0812 1881 2669**
- PIC dari Subdit PRPM DitmawaPK melakukan pengecekan terhadap proposal yang diajukan
- PIC dari Subdit PRPM DitmawaPK akan memanggil mahasiswa ke tahap wawancara melalui media zoom meeting, google meet, atau wa call.
- Konfirmasi besaran dana yang disetujui akan diinformasikan melalui email individu/ketua masing-masing.
- Informasi wawancara akan disampaikan melalui email ketua tim/individu.
- LPJ dikumpulkan melalui **simawa.ipb.ac.id** maksimal H+2 minggu setelah kegiatan lomba dilaksanakan

INFORMASI PENGAJUAN DANA UNTUK KEGIATAN YANG TELAH DILAKSANAKAN

- Mahasiswa mengajukan pendanaan di simawa.ipb.ac.id pada bagian menu pengajuan proposal
- Isi dan upload berkas yang dibutuhkan berupa proposal, LoA, sertifikat, dokumentasi kegiatan, LPJ dan SPJ
- PIC dari Subdit PRPM DitmawaPK akan melakukan pengecekan terhadap berkas proposal.
- PIC dari Subdit PRPM DitmawaPK akan memanggil mahasiswa ke tahap wawancara melalui media zoom meeting, google meet, atau wa call. Informasi wawancara akan disampaikan melalui email ketua tim/individu.
- Konfirmasi besaran dana yang disetujui akan diinformasikan melalui email individu/ketua masing-masing.

ALUR PENGAJUAN DANA KOMPETISI



CREATIVE HELPDESK

Creative helpdesk adalah fasilitas pembuatan *output* tambahan dari kompetisi guna membantu mahasiswa yang tidak mempunyai kemampuan untuk membuat *output* tersebut. Tujuannya untuk memaksimalkan *output* lomba sehingga dapat menjuarai kompetisi tersebut. Pengajuan dapat meliputi perlombaan/*output* sebagai berikut:

- Desain PPT
- Desain / konsultasi poster (*output* tambahan/bukan untuk dilombakan)
- Pembuatan / konsultasi videografi (*output* tambahan/bukan untuk dilombakan)

Beberapa syarat yang harus dipenuhi sebelum pengajuan *creative help desk*

- Berstatus sebagai mahasiswa aktif IPB
- Kegiatan lomba Nasional dan Internasional dari lembaga kredibel
- Peserta sudah memasuki babak semifinal atau putaran terakhir
- Pengajuan paling lambat H-14 hari sebelum pelaksanaan lomba
- Berkas yang perlu disiapkan
 - LoA
 - KTM peserta
 - Bukti semifinal yang disatukan dalam bentuk satu file pdf

MEKANISME PENGAJUAN CREATIVE HELP DESK

- Mahasiswa mengisi pengajuan di ipb.link/creativehelpdesk
- Mengunggah berkas yang diminta
- Konfirmasi pengajuan *coaching* ke ke admin di **0812 1881 2269**
- PIC dari Subdit PRPM DitmawaPK akan memanggil mahasiswa ke tahap wawancara melalui media *zoom meeting*, *google meet*, atau *wa call*
- Penentuan jadwal dengan *coaching* akan diinfokan melalui whatsapp atau email ketua tim/anggota



INSENTIF PRESTASI

Insentif diberikan sebagai bentuk apresiasi bagi mahasiswa yang telah mengikuti lomba. Harapannya, mahasiswa semakin termotivasi untuk mengikuti lomba kembali. Ada pula kenang-kenangan yang akan diberikan kepada delegasi IPB yang memenangkan lomba pada kompetisi Nasional dan Internasional.

BESARAN INSENTIF PRESTASI

Nasional (Offline)

Prestasi	Besaran Insentif
Juara 1 atau setara	1.500.000
Juara 2 atau setara	1.000.000
Juara 3 atau setara	750.000
Juara Harapan atau Penghargaan lainnya	500.000
Peserta	100.000

Nasional (Online)

Prestasi	Besaran Insentif
Juara 1 atau setara	1.125.000
Juara 2 atau setara	750.000
Juara 3 atau setara	562.500
Juara Harapan atau Penghargaan lainnya	375.000
Peserta	112.500

Internasional (Offline)

Prestasi	Besaran Insentif
Juara 1 atau setara	3.000.000
Juara 2 atau setara	2.000.000
Juara 3 atau setara	1.000.000
Juara Harapan atau Penghargaan lainnya	500.000
Peserta	150.000

Internasional (Online)

Prestasi	Besaran Insentif
Juara 1 atau setara	2.250.000
Juara 2 atau setara	1.500.000
Juara 3 atau setara	750.000
Juara Harapan atau Penghargaan lainnya	375.000
Peserta	112.500

INSENTIF PRESTASI

- Berkas yang diperlukan
 - Sertifikat pemenang dari penyelenggara bagi yang juara (format PDF, JPEG), atau Sertifikat apresiasi lain dari penyelenggara (format PDF, JPEG)/ Sertifikat kepesertaan atau finalis bagi yang tidak juara (format PDF, JPEG)
 - Foto Upacara Penyerahan Penghargaan yang representatif (tampak backdrop kegiatan atau banner acara, bisa digantikan dengan capture medsos yang memuat publikasi pemenang) bagi lomba offline (format PDF, JPEG) atau screenshot publikasi pemenang lomba (format PDF, JPEG)
 - LoA (format PDF, JPEG) atau screenshot publikasi lomba/poster lomba yang dimasukkan ke file word kemudian beri keterangan jika lomba tersebut tidak menyertakan LoA (jika panitia tidak menyediakan LoA)
 - Foto Piala tampak 3 sisi (depan, samping, belakang) jika ada, format PDF, JPEG
 - KTM ketua dan Anggota yang disatukan dalam satu file (format PDF)
- Untuk lomba kelompok, pengajuan lomba hanya diisi satu kali oleh ketua tim
- Pengisian dilakukan di simawa.ipb.ac.id di menu SKPI, lalu klik tambah lomba
- Isi alamat domisili dengan lengkap

NB: Insentif juga diberikan untuk semua kegiatan (Mahasiswa yang mengajukan fasilitasi atau tidak)



INFORMASI TERKAIT FASILITASI MANDIRI

Admin. PRPM IPB University

Gd. A.H. Nasoetion Lt. 1, Kampus IPB Dramaga, Bogor 16680

Jawa Barat – Indonesia

Telp/Fax : 0251-8624 067

Phone: +62 812-1881-2269 (WA)

Instagram: @subditprpm

Email: subditprpm@apps.ipb.ac.id

Website: prestasi.ipb.ac.id

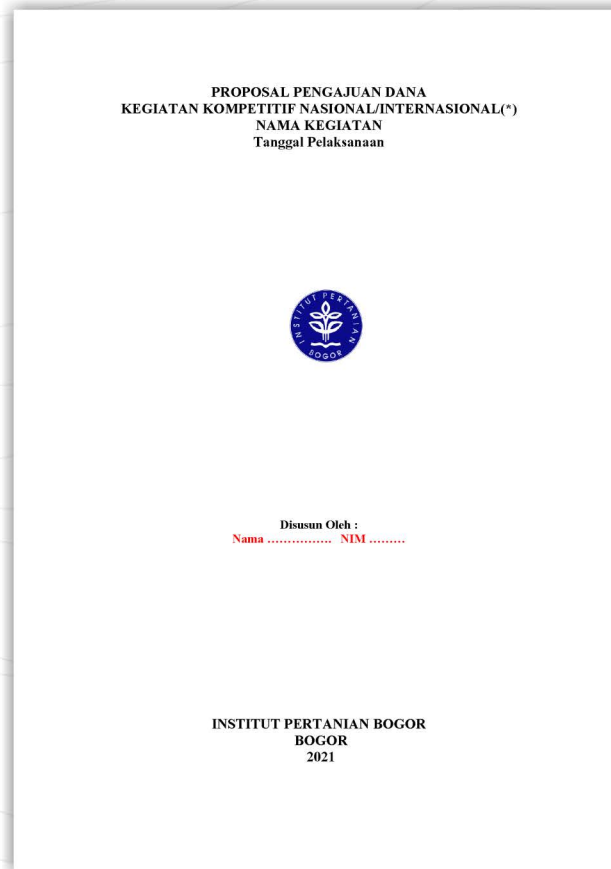
GO FURTHER THAN YOU EVER DREAMED

LAMPIRAN

FORMAT PROPOSAL PERMOHONAN DANA NASIONAL DAN INTERNASIONAL

Pengajuan proposal mengikuti sistematika berikut:

1. Cover proposal



Format lengkap dalam format word dapat diakses di ipb.link/template-proposal-kompetisi

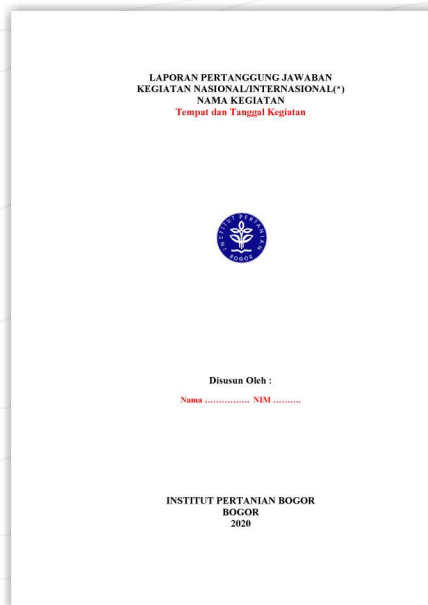
2. Lembar pengesahan proposal yang berisi; judul kegiatan, ketua pelaksana, jumlah anggota tim, jumlah anggaran yang diajukan, dan jumlah anggaran yang disetujui serta dalam lembar ini harus ditandatangani oleh ketua pelaksana
3. Latar belakang kegiatan
4. Tujuan kegiatan
5. Hasil yang diharapkan
6. Nama dan tema kegiatan
7. Waktu dan tempat
8. Peserta kegiatan
9. Susunan acara / kegiatan
10. Total anggaran dana
11. Bentuk apresiasi dan pertanggungjawaban
12. Penutup

LAMPIRAN

FORMAT LPJ PERMOHONAN DANA NASIONAL DAN INTERNASIONAL

Pengajuan LPJ mengikuti sistematika berikut:

1. Cover proposal



Format lengkap dalam format .word dapat diakses di ipb.link/template-proposal-kompetisi

2. Lembar pengesahan proposal yang berisi; judul kegiatan, ketua pelaksana, jumlah anggota tim, jumlah anggaran yang diajukan, dan jumlah anggaran yang disetujui serta dalam lembar ini harus ditandatangani oleh ketua pelaksana.
3. Latar belakang kegiatan
4. Tujuan kegiatan
5. Hasil yang diharapkan
6. Nama dan tema kegiatan
7. Waktu dan tempat
8. Peserta kegiatan
9. Susunan acara / kegiatan
10. Hasil kegiatan: sistem seleksi, sistem penilaian, dan daftar pemenang dan prestasi yang diraih
11. Rekapitulasi pengeluaran
12. Penutup

Lampiran 1. Bukti Rekapitulasi Pengeluaran

- Scan/foto kwitansi pembayaran biaya registrasi
- Scan/foto kwitansi pembuatan visa
- Scan/foto boarding pass dan bukti pembelian dari agen perjalanan

Lampiran 2. Sertifikat seluruh anggota

Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan

Lampiran 4. Nomor Rekening

- Nama Pemilik nomor rekening :
- (sesuai dengan yang tertera pada halaman depan buku tabungan)
- Nomor Rekening :
- Nama Bank :
- (Nama Bank yang tertera di buku rekening)



**GO FURTHER THAN
YOU EVER DREAMED**

#IPBGlobalWinner

GO FURTHER THAN YOU EVER DREAMED