

UNIVERSITAS MIKROSKIL & BITSMIKRO

(Big Family of Informatics Students Mikroskil)

BITSMIKRO

INNOVATIVE VIBECODE

Pengumuman Pemenang BIV 2026

*Lomba Inovasi Berbasis Teknologi dan AI untuk Pelajar
SMA/SMK Sederajat & Mahasiswa Seluruh Indonesia*

Tanggal Pelaksanaan :

16 Agustus 2026

Platform :

Grup Chat Whatsapp [PESERTA] – Bitsmikro Innovative Vibecode G1, G2

Ternilai :

Seluruh Tim yang telah terdaftar

Kata Sambutan :

Selamat sore dan salam sejahtera bagi kita semua. Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, rangkaian acara Bitsmikro Innovative Vibecode Tahun 2026 telah berjalan dengan lancar hingga pada tahapan pengumuman kejuaraan ini.

Hari ini, dengan rasa bangga, kami mengumumkan para pemenang BITSMIKRO INNOVATIVE VIBECODE 2026. Kepada para pemenang, kami mengucapkan selamat!

Dan kepada seluruh peserta hebat belum berhasil menjadi juara, kami ingin menyampaikan bahwa semangat dan kerja keras kalian sangat kami hargai. Kegagalan kali ini bukanlah akhir dari segalanya. Teruslah berkarya, pertajam ide, dan kami tunggu keikutsertaan kalian di kompetisi mendatang.

Kami menyadari bahwa sebagai panitia, kekurangan akan selalu ada. Oleh karena itu, kami memohon maaf yang sebesar-besarnya atas kekurangan, kelalaian, atau hal yang merugikan lainnya yang sengaja atau tidak sengaja kami lakukan, kami juga berharap dan menerima saran, dan masukannya dari teman-teman peserta kepada kami panitia agar lebih baik dalam mengadakan event sejenis dimasa yang akan datang.

Akhir kata, selamat sekali lagi buat seluruh para pemenang, dan teruslah berkarya untuk kita semua.

Sukses untuk anda!

Salam Hangat,
Ketua Panitia Bitsmikro Innovative Vibecode 2026

1. Alur Penilaian :

Sebagai bentuk transparansi kepada seluruh peserta, berikut kami lampirkan alur penilaian yang telah dilalui dalam proses seleksi kali ini:

Tahap	Proses	Keterangan
1	Pengumpulan Proposal	Seluruh peserta mengirimkan proposal lengkap sesuai dengan ketentuan dan deadline yang telah ditetapkan.
2	Pengosongan Data (Anonimasi)	Panitia melakukan proses anonimasi, yaitu menghilangkan seluruh identitas peserta (nama, asal institusi, kontak) dari dokumen proposal. Hanya nomor urut peserta yang tersimpan untuk menjaga keadilan penilaian.
3	Seleksi 25 Tim Terbaik (Juri III) (Linknya bisa kamu akses disini : klik disini)	Dewan Juri III melakukan penilaian mendalam terhadap seluruh proposal anonim. Berdasarkan kriteria penilaian (seperti orisinalitas, metodologi, dan dampak), Juri III menetapkan 25 Proposal Terbaik yang berhak lolos ke tahap selanjutnya.
4	Seleksi 5 Tim Terbaik (Juri I & Juri II) (Linknya bisa kamu akses disini : klik disini)	Dari 25 proposal terbaik, Juri I dan Juri II melakukan evaluasi ulang dan diskusi mendalam. Kedua juri memadukan aspek kualitas teknis, potensi keberlanjutan, dan kesiapan eksekusi untuk memilih 5 Proposal Terbaik yang akan maju ke babak Pitching.
5	Seleksi 3 Tim Terbaik (Juri I & Juri II) – Sesi Pitching (Linknya bisa kamu akses disini : klik disini)	Berdasarkan terpilihnya finalis di 5 tim terbaik, maka kedua dewan

		juri memberikan nilai pada sesi final (pitching) dan mendapatkan 3 tim terbaik yang berhasil meraih Juara I, II, dan III, berdasarkan nilai yang diperoleh kelima tim terbaik selama sesi final (pitching) berlangsung.
--	--	---

2. Rubrik Penilaian :

Adapun rubrik penilaian yang ditetapkan oleh panitia lomba adalah sebagai berikut :

1. Proposal

Kriteria	Deskripsi	Bobot
Kelengkapan Struktur	Semua bagian proposal terisi sesuai format yang ditentukan	20%
Kesesuaian Isi dengan Sub Judul	Isi yang ditulis sesuai dengan bagian yang dimaksud (misal: target pengguna berisi target pengguna, bukan fitur)	15%
Kejelasan Penyampaian	Kalimat mudah dipahami, tidak bertele-tele, dan langsung pada inti	20%
Tata Bahasa Indonesia	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	15%
Ejaan dan Tanda Baca	Minim kesalahan penulisan, huruf kapital, tanda baca, dan typo.	10%
Keterkaitan Antar Bagian	Masalah, solusi, fitur, dan teknologi aplikasi yang dibuat saling terhubung	10%
Kerapian Dokumen	Penataan teks, spasi, margin, dan konsistensi format	10%

2. Kode Program

Kriteria	Deskripsi	Bobot
Fungsionalitas Produk	Fitur berjalan dengan baik dan sesuai tujuan.	25%
Kualitas Prompting	Narasi prompting untuk membuat aplikasi sampai jadi.	20%
Kualitas Kode	Menilai tingkat kompleksitas kode dari produk yang dibuat peserta.	20%
UI / UX Produk	Kerapian tampilan, konsistensi desain, dan kemudahan penggunaan.	15%
Kesesuaian dengan Proposal	Produk sesuai dengan ide, fitur, dan tujuan yang diajukan dalam proposal	20%

Dari hasil penilaian tersebut akan dipilih **5 tim terbaik** yang berhak melaju ke babak final.

3. Pitching

Kriteria	Deskripsi	Bobot
Penyampaian Masalah dan Solusi	Menjelaskan masalah dan alasan membuat produk	15%
Demo Produk	Menunjukkan fitur dan alur penggunaan aplikasi	25%
Pemanfaatan AI	Menjelaskan AI yang digunakan dan kontribusinya	20%
Penguasaan Produk	Memahami cara kerja aplikasi yang dibuat	15%
Komunikasi dan Presentasi	Cara berbicara, kejelasan, dan pengelolaan waktu	25%

3. Tim Penilai :

Proses seleksi dari tahap pengumpulan proposal hingga penetapan 5 tim terbaik tidak terlepas dari peran aktif, dedikasi, dan integritas tinggi dari Tim Penilai yang kami bentuk. Dewan Juri pada kompetisi ini terdiri dari para ahli dan praktisi di bidangnya masing-masing, yang memiliki kompetensi, pengalaman mumpuni, serta komitmen kuat untuk menjunjung tinggi keadilan dan objektivitas.

Setiap keputusan yang diambil telah melalui diskusi mendalam, tidak dapat diganggu gugat, dan berdasarkan pada rubrik penilaian yang telah ditetapkan secara transparan. Kami percaya bahwa kombinasi keahlian dari ketiga dewan juri ini mampu mengapresiasi ide-ide terbaik sekaligus memberikan evaluasi yang konstruktif bagi seluruh peserta.

Adapun para juri yang kami miliki untuk memberikan penilaian sepanjang event ini (Bitsmikro Innovative Vibecode 2026) adalah sebagai berikut :

No	Nama / Gelar	Peran & Tanggung Jawab dalam Seleksi
1	Sio Jurnalis Pipin, S.Kom., M.Kom.	Melakukan penilaian pada tahap penyaringan akhir, yaitu menetapkan 5 Proposal Terbaik dari 25 proposal yang telah lolos seleksi Juri III.
2	Fendy Sanjaya, S.Kom.	Melakukan Penilaian pada tahap penyaringan akhir, yaitu menetapkan 5 Proposal Terbaik dari 25 proposal yang telah lolos seleksi Juri III.
3	Fauzan Ramadhan Harahap	1). Melakukan Penilaian untuk juara kategori 2). Melakukan Penilaian terhadap penyaringan awal, yaitu menetapkan 25 Porposal Terbaik dari seluruh proposal yang disubmit oleh peserta,

		buat dilanjutkan kepada Juri I, dan Juri II untuk dinilai.
--	--	--

4. Daftar Pemenang :

Berikut adalah daftar pemenang Bitsmikro Innovative Vibecode 2026,

A. Juara I, II, III :

Juara	Nama Tim	Sekolah / Perguruan Tinggi	Judul Proposal	Akun Instagram Tim (link Postingan Karya)
I	zhenix	Universitas Sebelas Maret	Aksa	https://www.instagram.com/p/Db2JeG1uZ9z/
II	TAMNET TI	Universitas Udayana	UntungGak	https://www.instagram.com/reel/Db06SsNJc0h/?igsh=MWJkMzZydzl4YzBrZA==
III	pengen kerja remote	Universitas Udayana	CekDulu	https://www.instagram.com/p/Db0IsGWzOX7a1wPksaxE0y2m5TmXI8oksELeGs0/?igsh=MTRzbjJucHAyeGVyNQ==

B. Juara Kategori :

Juara Kategori	Nama Tim	Sekolah / Perguruan Tinggi	Judul Proposal	Link Pendukung
Tampilan Terbaik	Ente yakin ni	Universitas Mikroskil	Xiu	https://project.vincentdev.site
Prompt Terbaik	UCHAN CYBER	SMK Taruna Bangsa	AuraLearn	https://drive.google.com/file/d/16heBJUHS7g8Y65oz3oyBvMRZi5gN6MU2/view?usp=sharing
Like Terbanyak	AmbaCode	SMKN 69 Jakarta	EXISEL	https://www.instagram.com/p/Dbz_pA2D_ii/?igsh=MWV4cXEyNnlxY3FrZg==&igsi=MWV4cXEyNnlxY3FrZg==

SELAMAT!!

Kepada para pemenang. Semoga dengan ini, tim pemenang dapat selalu mengepakkan sayapnya dalam menghasilkan setiap karya inovasi lainnya. Bagi tim yang tidak lolos menjadi juara, janganlah berkecil hati, ide dan karya yang kalian buat adalah aset yang berharga, itu merupakan bukti bahwa kalian juga bisa berkarya, tetapkanlah ingat bahwa ide yang dituangkan adalah hal yang paling penting untuk dikembangkan. Teruslah berkarya dan berinovasi, sebab dari idelah lahir karya nyata untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar kita!

5. Jadwal Yang Akan Datang :

No	Hari / Tanggal	Kegiatan
1	Jumat, 21 Agustus 2026	Pembagian Sertifikat (Seluruh Peserta), Piagam Penghargaan (Juara I, II, III, Juara Kategori), dan Uang Pembinaan (Juara I, II, III)

BITSMIKRO INNOVATIVE VIBECODE 2026
#Berkaryalah tanpa batas