

Innovative App Idea

- **Deskripsi lomba**

Innovative App Idea adalah kompetisi yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Fakultas Saintek Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang. Kompetisi ini merupakan salah satu kategori dari lomba ICT 2019 bertujuan menantang para peserta untuk dapat menuangkan ide, inovasi dan strategi bisnis dalam mengembangkan suatu aplikasi dan juga dapat memberi manfaat bagi masyarakat luas melalui fungsionalitasnya. Pada tahun ini pengembangan aplikasi hanya berbentuk prototype yang berfokus pada platform Web app atau Mobile App. Kompetisi ini terdiri dari 2 tahapan mulai dari pengumpulan proposal serta bentuk prototype aplikasi dan sesi final berupa presentasi. Kriteria penilaian berdasarkan Innovative, Impact, Business Strategy, dan Elevator Pitch.

- **Tema Kompetisi**

Tema kompetisi pada tahun ini adalah “Innovation Of Technology” . Adapun sub-tema dari kompetisi ini yaitu:

- **Social** → Aplikasi yang mempermudah masyarakat untuk bersosialisasi.
- **Education** → Aplikasi yang mempermudah untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada masyarakat.
- **Local Historical** → Aplikasi yang mempermudah masyarakat untuk lebih mengenal dan menemukan informasi sejarah dan kebudayaan lokal.
- **Economic** → Aplikasi yang dapat memberikan dampak baik pada ekonomi masyarakat.
- **Health** → Aplikasi yang dapat mempermudah masyarakat dalam mendapatkan bantuan kesehatan.
- **Finacial** → Aplikasi yang dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi atau mengelola keuangan sehari-hari.

- **Biaya pendaftaran**

- Rp. 50.000 / tim

- **Fasilitas Peserta**

- **Hadiah :**
 - Juara 1: Rp. 2.000.000 + Sertifikat + Trophy
 - Juara 2: Rp. 1.000.000 + Sertifikat + Trophy

- Peserta lolos : E-sertifikat

- **Syarat dan Ketentuan**

- **Ketentuan umum**

1. Lomba diperuntukkan bagi pelajar tingkat SMA/SMK hingga mahasiswa aktif seluruh Indonesia.
2. Peserta adalah pihak yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada website resmi ICT (<http://ict2019.himatif-encoder.or.id>).
3. Peserta harus melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar dan legal secara hukum.
4. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur.
5. Peserta menyetujui apabila sewaktu-waktu dihubungi oleh panitia ICT.
6. Setiap peserta hanya boleh terdaftar pada satu cabang kompetisi yang sama.
7. Setiap peserta hanya dapat menjadi ketua tim pada satu cabang kompetisi.
8. Hak kekayaan intelektual dari karya peserta pada kompetisi ICT akan tetap menjadi hak dari peserta.
9. Setiap anggota tim harus merupakan Warga Negara Indonesia, tanpa dibatasi usia maupun profesi.
10. Peserta boleh berasal dari sekolah/institusi yang berbeda.

- **Ketentuan Khusus**

1. Peserta membayar biaya pendaftaran lomba kepada panitia melalui rekening bank yang sudah tertera di website ICT 2019
2. Peserta diwajibkan membuat proposal aplikasi yang dilombakan pada tahap pertama dan mengunggahnya di halaman peserta web ICT 2019.
3. Peserta membuat bentuk Prototype aplikasi yang akan dibuat bisa berupa desain, gambar, mockup, maupun video yang nanti akan dikirim ke halaman peserta web ICT2019 berupa link google drive.
4. Bagi peserta yang tidak mengumpulkan prototype aplikasi sampai batas waktu yang telah ditentukan dinyatakan tidak lolos pada tahap selanjutnya.
5. Peserta dapat menjelaskan aplikasi yang dibuat dalam bentuk power point (Pitch Deck) pada tahap finalis.
6. Prototype aplikasi yang dilombakan belum pernah memenangkan kompetisi pengembangan aplikasi atau sejenisnya. Jika aplikasi tersebut terbukti pernah

memenangkan lomba, maka panitia berhak mendiskualifikasi submisi aplikasi tersebut.

7. Prototype aplikasi yang dilombakan pada kompetisi ICT 2019 harus merupakan karya orisinil peserta.
8. Prototype aplikasi yang dibuat harus sesuai dengan salah satu sub tema kompetisi yang telah ditentukan.
9. Peserta adalah tim yang beranggotakan satu sampai tiga (1-3) orang.
10. Peserta yang boleh mengikuti kompetisi adalah peserta yang sudah terdaftar dan tidak boleh digantikan oleh orang lain selama kompetisi berlangsung.
11. Segala bentuk kecurangan, plagiarisme, dan pelanggaran akan menyebabkan tim peserta didiskualifikasi.
12. Karya tidak mengandung unsur SARA (Suku, Adat, Ras, dan Agama), pornografi, maupun kekerasan dalam bentuk apapun.

- **Mekanisme pendaftaran**

1. Peserta mendaftarkan tim dan melengkapi biodata anggota tim pada web ICT 2019
2. Peserta akan mendapatkan email verifikasi untuk verifikasi akun pendaftaran
3. peserta melakukan pembayaran sebesar Rp. 50.000 yang di transfer ke nomor Rekening **BRI 0023-01-082643-50-1 atas nama Annisa Rizkiana Putri**
4. peserta menngunggah bukti transfer (membayar melalui bank) atau upload scan kwitansi ketika pembayaran dengan COD.
5. Setelah dikonfirmasi oleh panitia, peserta mengunduh format proposal kompetisi Innovative App Idea pada halaman user web <http://ict2019.himatif-encoder.or.id>
6. Peserta mengunggah proposal yang sudah dibuat pada halaman user web <http://ict2019.himatif-encoder.or.id>
7. Peserta mengirim bentuk prototype aplikasi ke dalam link google drive, bentuk prototype bisa berupa gambar, desain, mockup ataupun video.
8. 10 Tim terbaik akan maju ke babak final ICT2019 di Dilo Malang

Contact Person :

1. Muhammad Meganata Adam
HP : 0857-0779-9317 (WA)
Line : @bangadam.dev
IG : @bangadam.dev
2. Rofi'ul Khasanah
HP : 0856-4837-5667 (WA)

IG : @rofiulkhasanah

- **Ketentuan Proposal dan Prototype aplikasi**

1. Unduh format laporan pada halaman user web ICT2019
2. Cover laporan berisi
 - Judul / nama Aplikasi
 - Nama tim dan anggota
3. Abstrak
4. Latar belakang
5. Tujuan dan manfaat
6. Implementasi
7. Dokumentasi cara penggunaan
8. ketentuan prototype aplikasi bisa berupa desain gambar, mockup, maupun dalam bentuk video yang nanti akan didemokan saat presentasi di babak final

- **Ketentuan di lapangan**

1. Para peserta finalis diharapkan sudah mempersiapkan materi presentasi aplikasi yang dilombakan.
2. Durasi presentasi setiap tim +/- 15 menit.
3. Peserta diperbolehkan membawa peralatan pendukung presentasi atau juga hasil prototype aplikasi yang telah dibuat.
4. Para peserta duduk di tempat yang sudah disiapkan oleh panitia.
5. Bagi peserta yang berasal dari luar kota malang yang tidak bisa hadir saat tahap finalis diharapkan sudah menyiapkan presentasinya yang dapat melalui Skype ataupun aplikasi sejenisnya yang nanti akan presentasi dihadapan juri.
6. Untuk penilaian sudah tertera pada tabel penilaian.
7. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

- **Tempat Acara**

1. Dilo Malang

- **Kriteria Penilaian**

Kriteria	Rincian	Bobot
Innovative	➤ Uniqueness : Seberapa aplikasi memiliki keunikan tersendiri yang belum pernah diimplementasikan pada aplikasi lainnya.	20 %
Impact	➤ Aplikasi dapat menciptakan solusi permasalahan yang sesuai dengan sub tema yang diangkat.	20 %
Business Strategy	➤ Strategi penjualan dan marketing yang berkualitas.	10 %
Elevator Pitch	➤ Kejelasan, relevansi konten dalam presentasi, Semangat, percaya diri, antusiasme, dan sifat persuasif yang tinggi	20 %
UI/UX	➤ Desain yang menarik dan seberapa mudah aplikasi untuk digunakan oleh para pengguna.	20%

- **Timeline Lomba**

1. 28 Agustus – 12 Oktober
 - Pendaftaran, submit proposal dan unggah prototype
2. 19 Oktober
 - Pengumuman lolos
3. 26 Oktober
 - Penjurian dan Pengumuman juara