

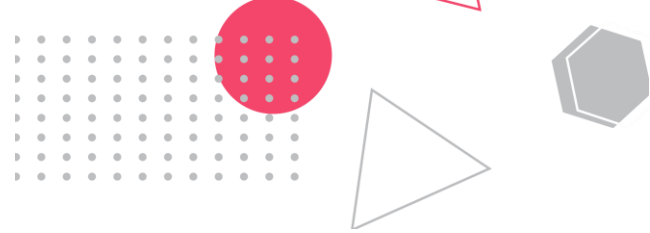
HIMFEST



GUIDE BOOK

UI/UX & APP DEVELOPMENT COMPLETION

HIMFEST AT BINA NUSANTARA UNIVERSITY @MALANG



Deskripsi

Lomba ini bernama HIMFEST: *Improving Society with Code*. Lomba ini terdiri dari UI & UX *Competition* yang ditujukan bagi siswa SMA/SMK dan *App Development Competition* yang ditujukan bagi mahasiswa. Tujuan dari lomba ini adalah untuk menguji dan melatih kemampuan generasi muda dalam membuat *website* atau *mobile application* yang tentu akan berguna bagi masa depan mereka sesuai perkembangan zaman yang ada.

Tema Lomba

Tema dalam lomba ini adalah tema yang merupakan permasalahan umum yang terjadi di masyarakat dan bisa diselesaikan dalam bentuk program aplikasi. Subtema yang dapat dipilih dalam lomba ini adalah pendidikan, kesehatan, sosial, dan *finance*.

Penghargaan

Total hadiah untuk kompetisi ini sebesar Rp4.400.000,00. Seluruh peserta akan mendapatkan sertifikat. Untuk para juara sebagai berikut.

Tingkat SMA/SMK (UI/UX)

Juara I : Sertifikat + Uang (Rp700.000,00) + Beasiswa 100% DP3

Juara II : Sertifikat + Uang (Rp500.000,00) + Beasiswa 50% DP3

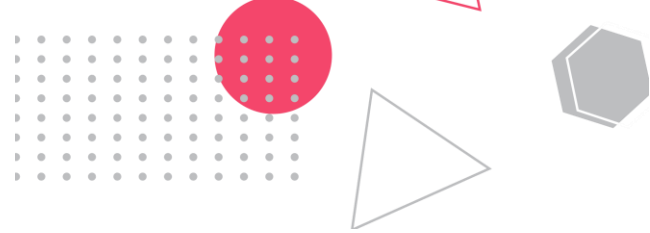
Juara III : Sertifikat + Uang (Rp300.000,00) + Beasiswa 50% DP3

Tingkat Mahasiswa (App Development)

Juara I : Sertifikat + Uang (Rp1.400.000,00)

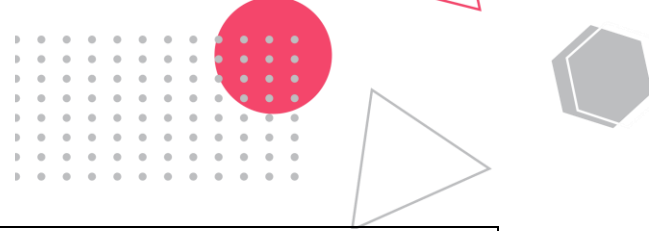
Juara II : Sertifikat + Uang (Rp1.000.000,00)

Juara III : Sertifikat + Uang (Rp600.000,00)



Jadwal dan Tahapan

Kegiatan	Tanggal
Pendaftaran Peserta	3 Mei 2021 – 14 Juni 2021
Seminar: <i>Improving Society with Code</i>	12 Juli 2021
<i>Workshop</i>	13 Juli 2021 – 16 Juli 2021
Pelaksanaan Lomba	12 Juli 2021 – 30 Juli 2021
Pengumpulan Karya dan Pernyataan Orisinalitas Karya	23 Juli 2021 – 30 Juli 2021
Penilaian Karya	31 Juli 2021 – 7 Agustus 2021
Pengumuman Finalis	9 Agustus 2021
Presentasi Finalis	12 Agustus 2021



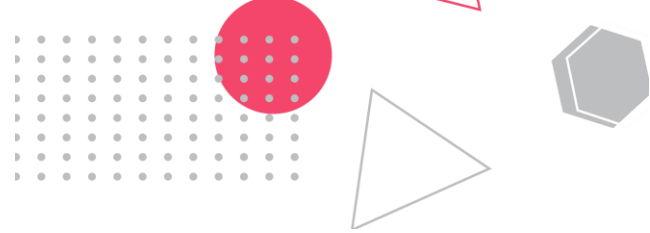
Pengumuman Juara	13 Agustus 2021
------------------	-----------------

Pendaftaran

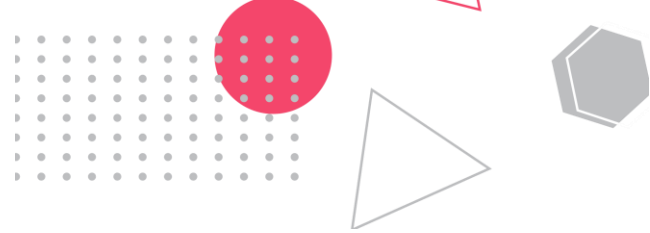
1. Masuk ke website resmi HIMFEST pada tautan : himfest.himfobinus.com.
2. Setelah itu, salah satu anggota tim (ketua tim) melakukan registrasi untuk timnya.
3. Setelah registrasi, tim akan dapat membuka *dashboard* peserta. Tim harus melakukan pembayaran terlebih dahulu ke rekening BCA HIMFO (no. rek. 4400200209 a.n. Putri Aurelia Shilo) agar bisa melanjutkan proses registrasi (Rp50.000,00 per tim tingkat SMA/SMK dan Rp100.000,00 per tim tingkat mahasiswa) dan mengupload bukti pembayaran pada *dashboard* peserta.
4. Kemudian, ketua tim mengisi data anggota timnya serta mengunggah foto kartu pelajar ketua tim dan anggota tim.
5. Lalu, tim harus menunggu hingga bukti pembayaran dan data anggota telah diverifikasi oleh *admin*. Berhasilnya proses verifikasi akan ditandai dengan kolom upload bukti pembayaran yang hilang dari *dashboard* peserta dan data para anggota yang sudah tidak dapat di-*update* lagi.
6. Terakhir, tim menunggu untuk diundang ke grup peserta, dimana informasi lanjut dari kegiatan akan diberikan.

Ketentuan Peserta

1. Peserta UI/UX *Competition* wajib merupakan siswa aktif SMA IPA/MA IPA, SMK jurusan IT/RPL/TKL sederajat dan peserta *App Development Competition* wajib merupakan mahasiswa S1 jurusan IT.
2. Peserta harus mendaftar sesuai yang ada pada kartu identitas.
3. Peserta menyetujui apabila sewaktu-waktu di hubungi oleh panitia HIMFEST 2021.
4. Pendaftaran dimulai 3 Mei 2021 pukul 10.00 WIB dan ditutup tanggal 14 Juni 2021 pukul 23.59.



5. Seminar: *Improving Society with Code* diadakan pada tanggal 12 Juli 2021.
6. *Workshop* diadakan pada tanggal 13 Juli 2021 – 16 Juli 2021.
7. Pengumpulan karya dan pernyataan orisinalitas karya dapat dimulai dari tanggal 23 Juli 2021 pukul 10.00 WIB sampai tanggal 30 Juli 2021 pukul 23.59 WIB.
8. Peserta harus mengumpulkan karya pada waktu yang telah ditentukan, jika terlambat, maka karya yang dikumpulkan tidak dapat dinilai.
9. Karya yang dilombakan pada kompetisi HIMFEST 2021 harus baru dan belum pernah memenangkan kompetisi apapun.
10. HIMFEST 2021 berhak mempublikasikan karya peserta yang diikutsertakan pada kompetisi HIMFEST 2021.
11. Peserta wajib mengisi formulir pernyataan orisinalitas karya.
12. Peserta harus membuat proposal yang menjelaskan UI/UX atau *web/mobile application* yang telah dibuat.
13. Masing-masing tiga karya terbaik dari tingkat SMA/SMK dan tiga karya terbaik dari mahasiswa akan diseleksi kembali di sesi final oleh juri yang telah ditentukan.
14. Panitia HIMFEST 2021 berhak mencabut gelar juara dari pemenang jika ditemukan atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan ataupun proses pelaksanaan perlombaan.
15. Panitia berhak mendiskualifikasi tim yang melakukan tindak kecurangan maupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi HIMFEST 2021.
16. Keputusan juri dan panitia HIMFEST 2021 tidak dapat diganggu gugat.
17. Peserta yang dinyatakan juara 1 tingkat SMA/SMK berhak mendapatkan beasiswa 100% DP3 dan juara 2 serta 3 berhak mendapatkan beasiswa 50% DP3 masuk Binus University @Malang dengan maksimal klaim beasiswa Desember, misal peserta merupakan siswa yang akan naik ke kelas 12 tahun ini maka maksimal klaim beasiswa Desember 2021. Jika siswa masih belum naik ke kelas 12 tahun ini, maksimal klaim adalah bulan Desember saat siswa naik ke kelas 12. Beasiswa akan berlaku jika peserta dinyatakan lolos ketika mengikuti ujian masuk Binus University @Malang.
18. Syarat dan ketentuan penggunaan beasiswa berlaku, yaitu siswa harus membeli *form* dan mengikuti Tes Potensi Keberhasilan Studi (TPKS). Hasil TPKS tidak berpengaruh terhadap besar persentase beasiswa. Hal yang terpenting adalah hasil



TPKS siswa harus dinyatakan lulus sehingga siswa dapat mengklaim beasiswa miliknya. Untuk informasi selengkapnya dapat menghubungi Admisi Binus @Malang pada nomor berikut: 0812 3015 3288.

Ketentuan Penyisihan

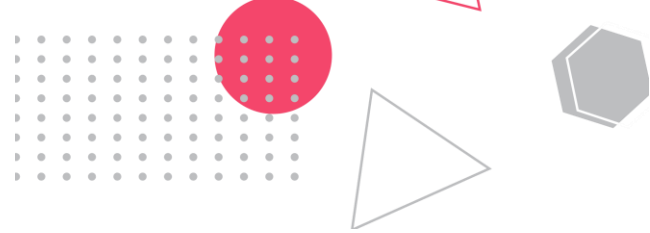
Pada babak penyisihan ini berkas- berkas yang perlu diunggah dengan format sebagai berikut :

1. Nama *file* : HIMFEST2021-[Nama Tim]-[Judul Karya]
2. Ekstensi : DOCX/PDF/ZIP/RAR
3. Paling Lambat : 30 Juli 2021
4. Isi berkas :
 - Proposal
 - Lembar Pernyataan Orisinalitas Karya

Proposal

Dengan sistematika proposal sebagai berikut :

- Judul Produk
- Latar belakang
- Tujuan dan Hasil yang akan di capai
- Analisis desain Karya, meliputi :
 - I. Target Pengguna
 - II. *Wireframe*
 - III. *Platform* yang digunakan
 - IV. Skenario penggunaan produk.
- Hasil pengunjungan pengguna (*user testing*)
- Kesimpulan
- Daftar Pustaka



Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian :

I. Penyisihan

1. Proposal (**40%**)

- Kesesuaian dengan sistematika proposal
- Kejelasan isi
- Pemaparan bukti *user testing*

2. *Prototype* (**60%**)

- Inovasi desain
- Penggunaan prinsip UI yang tepat
- *User Experience* dan fungsionalitas yang disediakan
- Penggunaan teknologi AI (poin *plus* pada kategori *App Development*)

II. *Final*

1. *Business Plan* (**60%**)

- Identifikasi masalah
- Kesesuaian ide sebagai solusi dari masalah yang diambil
- Urgensi dan relevan tidaknya masalah
- Kejelasan dan kesesuaian target *market*
- Efektifitas solusi dari segi ekonomi

2. Komunikasi (**40%**)

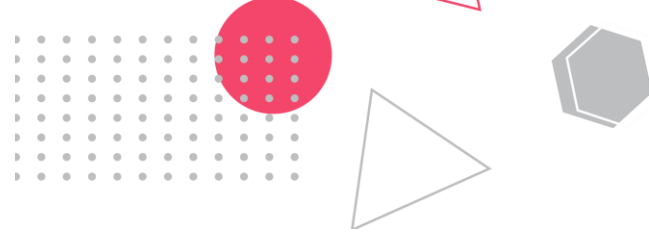
- Kejelasan presenter dalam membawakan materi
- Kreativitas dalam presentasi

Total Skor (Bobot x Nilai) = 100%

Juri Penilai

1. Mirza Ramadhani (Dosen Binus University @ Malang)
2. M Syauqi Haris, S. Kom, M. Kom (CEO narasumber.id)
3. Febrian Adhi Pratama (*Back End Developer* at INAGRI)





Ketentuan Final

Tim dengan nilai tertinggi di penyisihan di nyatakan sebagai finalis HIMFEST 2021. Tim finalis akan mengikuti babak final untuk menentukan pemenang. Pada babak final ini finalis akan melakukan presentasi di hadapan para juri. Detail dan teknis presentasi akan diberitahukan melalui *email* kepada finalis.

Ketentuan Khusus

1. Setiap peserta harus mematuhi semua ketentuan kompetisi HIMFEST 2021.
2. Peserta yang boleh mengikuti kompetisi adalah peserta yang sudah terdaftar dan tidak boleh di gantikan oleh orang lain selama kompetisi berlangsung.
3. Karya peserta yang di buat harus sesuai dengan tema permasalahan yang terjadi di masyarakat dengan subtema pendidikan, kesehatan, sosial, atau *finance* dan dapat diselesaikan dengan program *website* atau aplikasi *mobile*.
4. Segala bentuk kecurangan, plagiarisme, dan pelanggaran akan menyebabkan tim peserta didiskualifikasi.
5. Karya peserta yang dilombakan tidak diperkenankan menyinggung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan) atau mengandung unsur pornografi maupun kekerasan.
6. Karya peserta yang dilombakan belum pernah memenangkan kompetisi pengembangan, *website* dan aplikasi *mobile* atau sejenisnya. Jika karya tersebut terbukti pernah memenangkan lomba, panitia berhak mendiskualifikasi tim tersebut.