

# HEB DEVELOPMENT

RESUME

NEW GAME

OPTIONS



# SUSUNAH ACARA

LVL 01

PENJELASAN

LVL 02

TIMELINE PERLOMBAAN

LVL 03

KETENTUAN



LVL 04

TEKNIS

LVL 05

KRITERIA PENILAIAN

LVL 06

TANYA JAWAB



LVL 07

PENUTUP



Tema “Educational Equity: Bridging the Gap with E-Learning Platforms” mengundang peserta untuk merancang platform e-learning yang inovatif, inklusif, dan mudah diakses. Ide-ide kreatif dari peserta diharapkan mampu menjadi solusi nyata dalam menciptakan pendidikan yang lebih adil dan merata melalui pemanfaatan teknologi.

# PENJELASAN

Mendorong peserta untuk menghadirkan inovasi dalam pengembangan platform e-learning sekaligus mengasah keterampilan teknis dan kreativitas. Selain itu, peserta diajak bekerja sama dalam tim untuk merancang solusi yang inklusif, relevan, dan berdampak nyata di dunia pendidikan.

LVL 01

LVL 02

LVL 03

LVL 04

LVL 05

LVL 06

LVL 07

# TIMELINE

29 November 2024

Technical meeting

30 November s.d  
14 Desember

Pengerjaan karya

15 Desember 2024

Pengumpulan karya

16 s.d 18 Desember 2024

Penilaian babak penyisihan

22 Desember 2024

Pengumuman pemenang

20 Desember 2024

Presentasi dan demo

19 Desember 2024

Pengumuman finalis



LVL 01

LVL 02

LVL 03

LVL 04

LVL 05

LVL 06

LVL 07

# KETENTUAN UMUM

Peserta harus mendaftar sebelum batas waktu pendaftaran berakhir dan mengikuti semua pedoman yang telah ditetapkan.

Setiap tim harus mengembangkan karya sesuai dengan tema dan ketentuan yang ada.

Identitas setiap anggota tim harus jelas. Jika terjadi perubahan anggota tim setelah pendaftaran, hal tersebut harus disetujui oleh panitia.

Peserta wajib mengikuti jadwal yang telah ditentukan, termasuk batas waktu penggerjaan dan pengumpulan karya.

Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Komunikasi antara peserta dan panitia harus dilakukan melalui saluran resmi yang telah ditentukan.

Hadiah akan diberikan kepada tim dengan penilaian tertinggi, sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

Panitia berhak untuk membuat perubahan atau penambahan aturan, yang akan segera diumumkan kepada peserta.

LVL 01

LVL 02

LVL 03

LVL 04

LVL 05

LVL 06

LVL 07

# KETENTUAN

## TEKNIS



Aplikasi yang dikembangkan harus menyertakan fitur-fitur utama sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan oleh panitia.



Aplikasi harus dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat (responsif) dan mendukung berbagai ukuran layar, seperti desktop, tablet, dan smartphone.



Pengembangan frontend harus menggunakan teknologi web modern yang mendukung standar terbaru untuk memastikan kompatibilitas dan performa yang optimal.



Desain aplikasi harus responsif dan berfungsi secara konsisten di berbagai perangkat, dengan memastikan tampilan yang optimal di setiap resolusi layar.



Aplikasi harus menyediakan fitur interaktif yang mendukung pengalaman pengguna, seperti konten multimedia, atau fitur dinamis lainnya.



LVL 01

LVL 02

LVL 03

LVL 04

LVL 05

LVL 06

LVL 07



# KETENTUAN

## TEKNIS

Backend dapat dibangun menggunakan bahasa pemrograman apa pun yang mendukung pengembangan web.

Backend harus menyediakan API yang dapat digunakan untuk mengelola data pengguna, konten, dan interaksi pengguna dalam aplikasi.

Fitur keamanan dasar, seperti otentikasi dan otorisasi, harus diterapkan untuk melindungi data pengguna dan memastikan bahwa hanya pengguna yang berhak yang dapat mengakses informasi tertentu.

Sistem basis data yang digunakan bebas, baik berbasis SQL maupun NoSQL, sesuai dengan kebutuhan aplikasi.

Basis data harus digunakan untuk menyimpan dan mengelola data penting, seperti data pengguna, materi, serta interaksi yang terjadi di dalam aplikasi

Peserta harus memiliki perangkat yang memadai untuk mengembangkan karya mereka.

LVL 01

LVL 02

LVL 03

LVL 04

LVL 05

LVL 06

LVL 07

## TECHNICAL MEETING

- Peserta akan diberikan informasi teknis mengenai aturan perlombaan, alur pengumpulan proyek, serta penjelasan tentang kriteria penilaian
- Setiap tim akan memiliki kesempatan untuk bertanya terkait teknis lomba, alat yang dapat digunakan, dan tahapan selanjutnya.

# TEKNIS

LVL 01

LVL 02

LVL 03

LVL 04

LVL 05

LVL 06

LVL 07

## PENYISIHAN

- Peserta akan mulai mengembangkan web application mereka sesuai dengan konsep dan tema yang telah ditentukan
- Tim diharapkan menyelesaikan pengembangan web application dalam kurun waktu yang telah ditentukan, yaitu selama 14-15 hari
- Setiap tim wajib menyertakan minimum fitur yang sudah ditetapkan
- Diharapkan setiap tim mengumpulkan karya mereka sebelum waktu yang ditentukan.
- Tim yang berhasil lolos akan lanjut ke tahap selanjutnya

## TEKNIS

LVL 01

LVL 02

LVL 03

LVL 04

LVL 05

LVL 06

LVL 07

# FINAL PRESENTASI

- Tim yang lolos diharapkan untuk mempersiapkan diri untuk mempresentasikan hasil karya mereka di hadapan juri
- Tim akan memaparkan konsep, teknologi yang digunakan, serta demo aplikasi secara langsung, kemudian menjawab pertanyaan dari juri.
- Setelah presentasi, juri akan melakukan penilaian akhir untuk menentukan pemenang lomba.

# TEKNIS

LVL 01

LVL 02

LVL 03

LVL 04

LVL 05

LVL 06

LVL 07

# TEKNIKS

## PENGUMPULAN KARYA

### Media Pengumpulan

Tim diwajibkan untuk mengunggah karya mereka melalui Google Form yang telah disediakan oleh panitia.

### Dokumen yang Diunggah

Proposal

Source Code

Tautan Repository GitHub

#### Catatan Penting:

1. Pastikan semua file dan tautan yang diunggah dapat diakses dengan baik oleh panitia.
2. Dokumen yang tidak lengkap atau tidak sesuai format dapat mempengaruhi penilaian tim.

LVL 01

LVL 02

LVL 03

LVL 04

LVL 05

LVL 06

LVL 07

# TEKNIS

## PENGUMPULAN KARYA



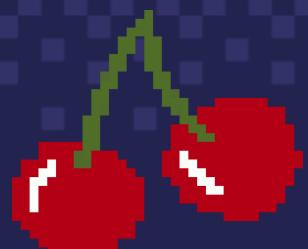
### Template Proposal

1. Template proposal dapat diunduh melalui tautan yang tercantum di dalam Google Form.
2. Pastikan proposal diisi sesuai dengan format yang telah ditentukan.



### Batas Waktu Pengumpulan

Pastikan semua dokumen diunggah sebelum deadline yang telah ditentukan oleh panitia.



### Catatan Penting:

1. Pastikan semua file dan tautan yang diunggah dapat diakses dengan baik oleh panitia.
2. Dokumen yang tidak lengkap atau tidak sesuai format dapat mempengaruhi penilaian tim.

LVL 01

LVL 02

LVL 03

LVL 04

LVL 05

LVL 06

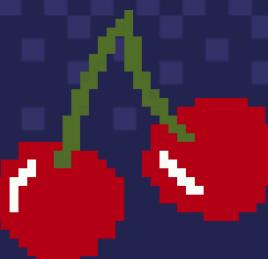
LVL 07

# TEKNIS

## MINIMUM FITUR



1. Autentikasi Pengguna (Login/Sign Up): Fitur ini penting untuk memastikan hanya pengguna terdaftar (guru dan siswa) yang dapat mengakses kelas dan materi.
2. Manajemen Kelas (Class Management): Fitur untuk membuat, mengedit, dan mengelola kelas, termasuk menambah/menghapus peserta. Guru harus dapat mengelola beberapa kelas sekaligus, dan siswa bisa bergabung ke beberapa kelas.
3. Manajemen Materi Pembelajaran (Content Management): Fitur untuk mengunggah materi pembelajaran, seperti dokumen, video, atau link, agar siswa dapat mengaksesnya dengan mudah.
4. Penugasan (Assignments): Fitur untuk guru memberikan tugas, serta siswa mengunggah hasil pekerjaan mereka.  
Penilaian (Grading System): Fitur dasar untuk memberikan nilai pada tugas siswa.



### Catatan Penting:

1. Pastikan semua file dan tautan yang diunggah dapat diakses dengan baik oleh panitia.
2. Dokumen yang tidak lengkap atau tidak sesuai format dapat mempengaruhi penilaian tim.

LVL 01

LVL 02

LVL 03

LVL 04

LVL 05

LVL 06

LVL 07

# KRITERIA



## TEMA

Seberapa baik aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan tema Educational Equity dan seberapa baik solusinya menjembatani kesenjangan pendidikan dengan teknologi.



## fungsi

Fungsionalitas aplikasi secara keseluruhan. Apakah fitur-fitur yang dikembangkan bekerja dengan baik, stabil, dan mencakup fitur minimum yang sudah ditentukan.

LVL 01

LVL 02

LVL 03

LVL 04

LVL 05

LVL 06

LVL 07

## Desain dan User Experience

Kualitas desain antarmuka dan pengalaman pengguna. Apakah aplikasi mudah digunakan dan ramah pengguna di berbagai perangkat (responsif) dan memiliki desain yang menarik

## Inovasi dan Kreativitas

Tingkat inovasi dan kreativitas solusi yang dikembangkan. Apakah terdapat elemen-elemen baru atau pendekatan kreatif yang membedakan aplikasi dari aplikasi e-learning lainnya.

# KRITERIA

LVL 01

LVL 02

LVL 03

LVL 04

LVL 05

LVL 06

LVL 07

### Presentasi dan Demo

Kemampuan tim dalam menyampaikan konsep, fungsionalitas, dan manfaat aplikasi melalui presentasi yang jelas dan demo yang meyakinkan.

### Kualitas kode dan dokumentasi

Kualitas kode yang ditulis, struktur yang terorganisir, serta dokumentasi yang disediakan (baik untuk pengguna maupun developer).

# KRITERIA

LVL 01

LVL 02

LVL 03

LVL 04

LVL 05

LVL 06

LVL 07

THANKS

THANKS

PLAY AGAIN

EXIT



LVL 01

LVL 02

LVL 03

LVL 04

LVL 05

LVL 06

LVL 07

# TERIMAKASIH



LVL 01

LVL 02

LVL 03

LVL 04

LVL 05

LVL 06

LVL 07