

PETUNJUK TEKNIS



ANFORCOM 2018

ANNUAL INFORMATICS COMPETITION



PENDAHULUAN

Annual Informatics Competition (Anforcom) 2018 merupakan serangkaian acara yang diselenggarakan oleh Departemen Informatika/ Ilmu Komputer FSM UNDIP dalam rangka meningkatkan semangat mahasiswa dalam memajukan Indonesia dibidang teknologi informasi. Semangat untuk menciptakan sebuah inovasi baru yang kemudian akan mencerdaskan dan meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam bidang teknologi informasi. Penyelenggaraan acara ini diharapkan dapat membudidayakan iklim kompetitif perguruan tinggi di Indonesia. Dalam perlombaan ini peserta membuat sebuah aplikasi *mobile* sebagai solusi terhadap masalah unik yang *up-to-date* dimasyarakat yang dapat diangkat oleh masing-masing tim. Kreativitas tim akan diuji untuk mengenali kondisi generasinya, yang kemudian solusi tersebut dapat diwujudkan secara nyata dimasyarakat. Masalah yang diangkat sesuai dengan tema yang telah ditentukan, Masalah yang diangkat juga difokuskan kedalam subtema yang disediakan.



PETUNJUK TEKNIS PELAKSANAAN ANNUAL INFORMATICS COMPETITION (ANFORCOM) 2018

I. **MOBILE APPS COMPETITION**

1. INFORMASI LOMBA

Tema yang diusung adalah :

“Solution for Daily Millennial Issues”

Peserta dapat memilih subtema yang disediakan, yaitu :

- a. *Smart Education*
- b. *BizzTech*
- c. *Health Issues*
- d. *Social Issues*

2. RANGKAIAN KEGIATAN

Waktu	Kegiatan
29 Juli 2018 – 20 September 2018	1. Pendaftaran 2. Pembayaran 3. Verifikasi Pendaftaran
29 Juli 2018 – 20 September 2018	<i>Upload Proposal</i>
27 September	Pengumuman lolos Proposal
27 September – 7 Oktober 2018	<i>Upload Prototype</i> dan Dokumentasi
14 Oktober 2018	Pengumuman Lolos Babak Final
21 Oktober 2018	1. Penyelenggaraan Babak Final 2. Seminar



3. PENDAFTARAN :

- A. Peserta *Annual Informatics Competition* (Anforcom) 2018 adalah mahasiswa aktif Program Diploma atau Sarjana S1.
- B. Peserta merupakan tim yang terdiri dari dua atau tiga orang pada universitas/ perguruan tinggi yang sama.
- C. Mengisi formulir pendaftaran secara *online* pada *website* resmi Anforcom 2018 di <http://anforcom.com/register> mulai tanggal 29 Juli – 20 September 2018.
- D. Melakukan pembayaran dengan biaya pendaftaran sebesar Rp 150.000/tim. Pembayaran dapat dilakukan paling lambat pada tanggal 20 September 2018. Melalui Rekening Bank Rakyat Indonesia (BRI) atas nama Clawdya Sari Purba Siboro dengan nomor rekening 7118 01 005563 53 0
- E. Melakukan verifikasi pendaftaran melalui *website* <http://anforcom.com/team/> dengan melampirkan *scan* bukti pembayaran dan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM). Setelah semua data lengkap diterima panitia, setiap tim dapat melakukan *login* pada *website* <http://anforcom.com/login>
- F. Mengenai keterangan yang kurang jelas terkait tata cara pendaftaran, verifikasi, maupun tahapan kompetisi, dapat langsung menghubungi *contact person* yang tercantum atau melalui email info@anforcom.com untuk keterangan lebih lanjut.

Contact Person :

Dhiyaussalam : 08994776152

Kalya : 085712305006



4. PELAKSANAAN

A. BABAK PENYISIHAN

1) *UPLOAD PROPOSAL*

- A) Setelah peserta melakukan pembayaran, peserta dapat mengunggah proposal pada *form* yang telah disediakan.
- B) Peserta membuat proposal sesuai dengan tema dan ketentuan yang ada, lalu diunggah melalui akun peserta pada *website* <http://anforcom.com/team/>
- C) Pengunggahan file proposal dilaksanakan mulai tanggal 29 Juli – 20 September 2018.
- D) Tim yang telah dinyatakan lolos proposal akan diumumkan pada tanggal 27 September 2018.
- E) Pengumuman lolos proposal dapat dilihat pada *website* <http://anforcom.com/announcement>

2) *UPLOAD PROTOTYPE DAN DOKUMENTASI*

- A) Peserta membuat *prototype* aplikasi dan dokumentasi dalam bentuk video sesuai dengan ketentuan yang ada, lalu diunggah dengan menggunakan akun peserta pada *website* <http://anforcom.com/team/>
- B) Pengunggahan file dilaksanakan mulai tanggal 27 September – 7 Oktober 2018.
- C) 10 tim yang dinyatakan lolos ke babak final akan diumumkan pada tanggal 14 Oktober 2018.
- D) Pengumuman lolos ke babak final dapat dilihat pada *website* <http://anforcom.com/announcement>



B. BABAK FINAL

- 1) Babak final akan diselenggarakan pada tanggal 21 Oktober 2018 bertempat di Kampus Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro.
- 2) Setiap tim mempresentasikan aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan nomor urut yang ditentukan.

C. PENGUMUMAN PEMENANG DAN SEMINAR

- 1) Seminar akan dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2018 bertempat di Kampus Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro.
- 2) Seminar diperuntukkan bagi peserta lomba Anforcom, selain itu juga dibuka untuk peserta umum.
- 3) Pengumuman pemenang akan dilaksanakan pada hari yang sama yaitu pada tanggal 21 Oktober 2018 bertempat di Aula Dekanat lantai 3, Fakultas Sains dan Matematika, Universitas Diponegoro.
- 4) Keputusan juri dan panitia tidak dapat diganggu gugat.

D. HADIAH DAN PENGHARGAAN

- 1) Juara I : Mendapatkan Trophy, sertifikat penghargaan, dan uang pembinaan sebesar Rp 5.000.000,00
- 2) Juara II : Mendapatkan Trophy, sertifikat penghargaan, dan uang pembinaan sebesar Rp 3.000.000,00
- 3) Juara III : Mendapatkan Trophy, sertifikat penghargaan, dan uang pembinaan sebesar Rp 2.000.000,00



E. SISTEM PENILAIAN

1) Kriteria Penilaian Proposal

a. Inovasi (Bobot: 40%)

Penilaian proposal berdasarkan pada aspek inovasi dan kreativitas peserta terhadap ide pembuatan karya.

b. Originalitas ide dan kesesuaian tema (Bobot: 25%)

Penilaian proposal berdasarkan keaslian ide dan kesesuaian tema yang telah di tentukan dalam pembuatan karya.

c. Proses pengembangan yang baik (Bobot: 35%)

Penilaian proposal berdasarkan metodologi pengembangan perangkat lunak yang ditentukan dalam proses pembuatan karya.

2) Kriteria Penilaian Aplikasi

a. Kesesuaian Aplikasi dengan Proposal (Bobot: 30%)

Penilaian karya berdasarkan kesesuaian aplikasi yang dibuat terhadap proposal yang diajukan.

b. Desain *User Interface/ User Experience* (Bobot: 35%)

Penilaian karya berdasarkan keatraktifan dan kemudahan penggunaan fitur dalam aplikasi.

c. Fungsionalitas (Bobot: 35%)

Penilaian karya berdasarkan pada manfaat, kegunaan, serta pengaruh bagi pengguna.

3) Kriteria Penilaian Video

a. Konten (Bobot: 50%)

Penilaian video berdasarkan kelengkapan isi dan penjelasan fitur-fitur dari aplikasi.

b. Kreativitas (Bobot 30%)

Penilaian video berdasarkan cara penyampaian yang unik, menarik, dan efektif mengenai konten.



c. Jumlah *viewer*, *like*, dan *comment* (20%)

Penilaian video berdasarkan jumlah *viewer*, *like*, dan *comment* yang didapatkan.

4) Kriteria Penilaian Presentasi

a. Pemaparan (Bobot: 30%)

Penilaian berdasarkan sistematika penyajian dan isi, penggunaan bahasa yang baku, cara dan sikap yang baik, serta ketepatan waktu dalam presentasi.

b. Gagasan dan kelayakan implementasi (40%)

Penilaian berdasarkan kreativitas gagasan (keunikan, manfaat, dan dampak) serta kelayakan implementasi.

c. Diskusi (Bobot 30%)

Penilaian berdasarkan tingkat pemahaman gagasan dan kontribusi anggota tim serta kemampuan menyelesaikan tantangan juri.

F. FASILITAS PESERTA

- 1) Gratis satu tiket seminar Anforcom untuk tiap peserta lomba yang telah terdaftar dan terverifikasi oleh panitia Anforcom.
- 2) Tanda peserta untuk tiap tim yang bertanding di babak final.
- 3) Sertifikat keikutsertaan untuk tiap peserta yang bertanding di babak final.
- 4) *Snack* dan makan siang tiap peserta finalis untuk 1 hari.
- 5) Setiap tim didampingi oleh *Liaison Officer* (LO).



TATA TERTIB PESERTA

ANNUAL INFORMATICS COMPETITION (ANFORCOM) 2018

I. *MOBILE APPS COMPETITION*

A. TATA TERTIB BABAK PENYISIHAN (UPLOAD FILE)

- 1) Waktu untuk mendaftar dan mengunggah proposal dilaksanakan pada tanggal 29 Juli – 20 September 2018.
- 2) Waktu untuk mengunggah *file prototype* dan video dokumentasi dilaksanakan pada tanggal 27 September – 7 Oktober 2018.
- 3) Setiap tim boleh mengunggah lebih dari satu proposal, tetapi hanya satu proposal terakhir yang akan dinilai.
- 4) Aplikasi yang diajukan mengacu kepada tema yang telah ditentukan yaitu “*solution for daily millennial issues*”. Permasalahan yang terkait meliputi subtema berikut :
 - *Smart Education*
 - *Biztech*
 - *Health Issues*
 - *Social Issues*
- 5) Aplikasi yang diajukan merupakan ide orisinil dengan tidak menjiplak aplikasi yang sudah ada.
- 6) Aplikasi harus bisa direalisasikan menjadi bentuk aplikasi yang mempunyai nilai artistik, imajinatif, dan inovatif.
- 7) Aplikasi belum pernah menjuarai dalam kompetisi manapun.
- 8) Aplikasi tidak mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan).
- 9) Aplikasi tidak mengandung unsur kejahatan dan pornografi.
- 10) Segala bentuk kecurangan, plagiarism, dan pelanggaran akan menyebabkan peserta didiskualifikasi.



- 11) Aplikasi harus dibuat untuk Platform Android minimal berjalan di OS 4.1 Jelly Bean atau iOS minimal 8.0 keatas.
- 12) Fitur tambahan dalam aplikasi akan menjadi nilai tambah.
- 13) Peraturan yang belum tercantum akan ditambahkan kemudian hari bila diperlukan.

B. TATA TERTIB BABAK FINAL

- 1) Babak final dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2018.
- 2) Setiap tim mengambil nomor urut presentasi.
- 3) Setiap tim membawa *flashdisk* yang berisi file presentasi yang diserahkan ke panitia pada saat registrasi.
- 4) Waktu presentasi yang diberikan untuk masing-masing tim maksimal 10 menit dan dilanjutkan dengan 5 menit sesi tanya jawab dengan juri.
- 5) Peserta yang melakukan pelanggaran terhadap tata tertib dan/atau melakukan kecurangan dalam bentuk apapun langsung dinyatakan gugur.
- 6) Keputusan juri dan panitia tidak dapat diganggu gugat.



LAMPIRAN – LAMPIRAN

I. FORMAT DAN KETENTUAN PROPOSAL

1. Setiap tim diperbolehkan mengumpulkan atau mengganti submisi proposal hingga batas waktu yang telah ditentukan, tetapi hanya submisi terakhir yang akan dinilai.
2. Format Penulisan Proposal :
 - a. Halaman Sampul (file dapat diunduh di *website* Anforcom).
 - b. Halaman Pernyataan/ Lembar Pengesahan (file dapat diunduh di *website* Anforcom).
 - c. Latar Belakang Masalah.
Meliputi masalah apa yang diangkat, ide dan inovasi yang diberikan peserta untuk mengatasi permasalahan yang mengacu ke subtema yang dipilih.
 - d. Tujuan dan Manfaat Aplikasi.
Meliputi tujuan diciptakannya aplikasi tersebut serta apa manfaat yang akan didapatkan pengguna dari aplikasi tersebut.
 - e. Deskripsi Aplikasi.
Merupakan gambaran rinci tentang aplikasi yang akan dibuat oleh peserta, meliputi gambaran *user interface* dari aplikasi tersebut.
 - f. Rancangan Aplikasi.
Merupakan penjelasan bagaimana aplikasi tersebut akan dibangun, metode apa yang digunakan dalam tahapan perancangan, meliputi Analisis Kebutuhan dan Desain Sistem.
 - g. Target Pengguna Aplikasi.
 - h. Proposal ide aplikasi dikumpulkan dalam bentuk .pdf dengan maksimal jumlah halaman adalah 25 termasuk halaman sampul dan halaman pengesahan.
3. Format Penamaan File Proposal :
[AV18]_[Subtema]_[Nama Tim]_[Nama Karya].pdf
Contoh : AV18_Biztech_Tim1_AplikasiX.pdf



II. FORMAT DAN KETENTUAN PROTOTYPE APLIKASI

- 1) Aplikasi jadi/*prototype* yang dikirim dalam bentuk *executable file*.
- 2) Aplikasi dan dokumentasi dikirim melalui *website* Anforcom dengan nama folder :
[AV18]_ [Subtema]_ [Nama_tim]_[Nama_Karya]
- 3) Folder yang akan dikirimkan harus di-zip/rar terlebih dahulu. Yang harus ada dalam folder tersebut adalah :
 - a. *Executable file* (.APK) untuk android dan/atau (.API) untuk iOS.
 - b. Deskripsi singkat aplikasi, target *device* yang akan dipakai untuk aplikasi, tutorial singkat aplikasi, dan *screenshot* aplikasi (format .ppt)
 - c. *Link* video demo apps (format .txt, .doc, atau .docx)

Catatan: Untuk *link* file yang telah diunggah di Google Drive diubah menjadi *shareable link* sehingga dapat diakses oleh publik.

III. FORMAT DAN KETENTUAN VIDEO

Sebelum pengumpulan *prototype* aplikasi, peserta harus mengunggah video demo ke youtube dan kirimkan *link* video demo bersamaan dengan mengirim file *prototype* aplikasi. Ketentuan mengenai video demo yang akan diunggah yaitu sebagai berikut :

1. Video dapat direkam menggunakan emulator, misalnya aplikasi *screen recording* seperti Camstudio, Camtasia, dll. Bisa juga dengan *device* asli menggunakan kamera.
2. Video mempertunjukkan dengan singkat dan jelas penggunaan aplikasi tersebut. Disarankan untuk mendemokan semua fitur aplikasi anda dalam video.
3. Video dibuat semenarik mungkin.
4. Durasi video maksimal 5 menit.
5. Setiap peserta wajib mengikuti format seperti yang tertera di tabel berikut:



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA
HIMPUNAN MAHASISWA INFORMATIKA

Gedung E Lt. 3 Kampus FSM Undip, Jln. Prof Soedarto, S.H Tembalang, Semarang 50275
Website: hm.ifundip.ac.id Email: hm@ifundip.ac.id



Format	Keterangan
Judul	[AV18]_ [Subtema]_ [Nama_tim]_[Nama_Karya] Contoh : AV18_Biztech_Tim1_AplikasiX
Format dan Resolusi Video	.avi atau mp4, minimal 480p.
Deskripsi	Anforcom 2018 [Deskripsi Apps] [Nama Tim] - Nama Anggota 1 - Nama Anggota 2 - Nama Anggota 3
Tag	Anforcom 2018; Peserta diperbolehkan menambah tag lain jika diperlukan
Suara	Suara yang diperdengarkan harus jelas. Diperbolehkan menambahkan <i>subtitle</i> jika diperlukan.