



RULEBOOK

Software Development

"Chamber of ICT Innovation Towards Society 5.0 Era"



@himasif



@bits.himasif



RULEBOOK PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK BITS 2023

DESKRIPSI

Lomba pengembangan perangkat lunak menguji kemampuan peserta dalam mengembangkan ide kreatif untuk memberikan solusi penyelesaian masalah di Indonesia dalam bentuk perangkat lunak berkualitas tinggi. Fokus pada kategori ini adalah aspek inovasi yang kreatif dan pemanfaatan TIK untuk mencerdaskan masyarakat Indonesia sehingga perangkat yang dihasilkan mampu memberikan dampak untuk kemandirian dan kecerdasan masyarakat umum. Dampak ini harus dibuktikan bukan hanya dalam bentuk argumentasi namun juga harus didukung dengan data. Produk perangkat lunak yang dihasilkan harus bisa dioperasikan sehingga dampak tersebut dapat terukur.

TEMA

Lomba BITS 2023 mengangkat tema “*Chamber of ICT Innovation Towards Society 5.0 Era*”. Pada era saat ini, dunia telah memasuki era *Society 5.0 (Super Smart City)*. Perkembangan teknologi pada era ini diharapkan kehidupan manusia menjadi lebih mudah dan mampu memanfaatkan teknologi sebaik-baiknya. Perkembangan teknologi pada era *society 5.0* memungkinkan masyarakat menggunakan dan memanfaatkan teknologi diberbagai bidang kehidupan seperti mobilitas, infrastruktur, teknologi kesehatan hingga finansial. Dewasa ini Indonesia sedang gencar-gencarnya mengembangkan teknologi untuk mengikuti era *Society 5.0*.

Perkembangan dan pemanfaatan teknologi Indonesia saat ini belum cukup merata dan menjangkau daerah pelosok negeri. Oleh



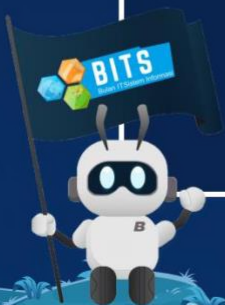
karena itu, diharapkan dengan diangkatnya tema “*Chamber of ICT Innovation Towards Society 5.0 Era*” peserta dapat memanfaatkan ruang inovasi yang unggul untuk memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi masyarakat, sehingga pembangunan dan perkembangan teknologi lebih merata serta menciptakan masyarakat yang cerdas. Dengan begitu, hal ini dapat memberikan kekuatan bagi Negara Indonesia untuk bisa melangkah dari *agrarian society* menuju *smart society* sehingga terwujud *smart society*.

PENGHARGAAN

Seluruh peserta BITS 2023 akan mendapatkan e-sertifikat lomba dan bagi pemenang lomba Karya Tulis Ilmiah BITS 2023 juara 1, 2 dan 3 akan mendapatkan penghargaan berupa sertifikat, trophy, uang dan pembinaan untuk kompetisi GEMASTIK.

PENDAFTARAN

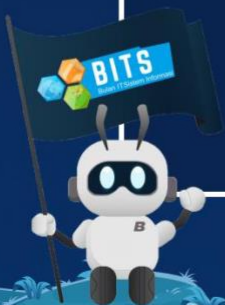
1. Peserta dapat melakukan pendaftaran melalui laman <http://www.idlefasilkom.site/>,
2. Peserta memilih bidang lomba,
3. Peserta mengisi berkas pendaftaran berupa nama tim, peserta, NIM, *e-mail*, dan nomor WhatsApp,
4. Tata cara pendaftaran dapat dilihat di <http://instagram.com/bits.himasif>.





KETENTUAN UMUM

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember,
2. **Ide atau judul lomba yang diajukan hanya berlaku untuk satu bidang perlombaan BITS. Dianjurkan ide yang diajukan baru dan original dari masing-masing tim,**
3. Karya yang diperlombakan pada BITS 2023 tidak boleh mengandung unsur SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan), pornografi, dan perjudian,
4. Peserta berkompetisi dalam tim yang beranggotakan maksimal 3 (tiga) orang dengan salah satunya sebagai ketua tim,
5. Peserta diperbolehkan dari berbagai angkatan aktif,
6. Peserta diperbolehkan mengikuti maksimal di 3 (tiga) kali pada perlombaan BITS,
7. Setiap peserta hanya dapat menjadi ketua tim maksimal sekali pada semua bidang perlombaan,
8. Pendaftaran dan keikutsertaan peserta tidak dipungut biaya,
9. Peserta yang lolos ke babak final hanya 5 (lima) tim terbaik,
10. Peserta yang terpilih (3 tim terbaik) wajib mengikuti pembinaan untuk mengikuti GEMASTIK 2023,
11. *Rulebook* dapat berubah sewaktu-waktu dan akan diberitahukan melalui Instagram BITS dan WhatsApp,
12. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat,
13. Tim dapat didiskualifikasi oleh pihak panitia BITS 2023 jika diketahui melakukan tindak kecurangan atau melanggar aturan kompetisi BITS 2023,
14. Seluruh peserta wajib mengikuti serangkaian acara BITS 2023.





JADWAL DAN TAHAPAN

Kegiatan	Tanggal
Pendaftaran Tahap 1	15 April 2023 – 13 Mei 2023
Tahap 1: Pengumpulan Proposal	15 April 2023 – 13 Mei 2023
Pengumuman Lolos Tahap 1	20 Mei 2023
Tahap 2 : Video dan Poster	21 Mei 2023 – 30 Mei 2023
Pengumuman Lolos Tahap 2	8 Juni 2023
TM Final Peserta	10 Juni 2023
Final : (Pengumpulan Video Presentasi)	9 Juni 2023 – 14 Juni 2023
Final : Presentasi	17 Juni 2023
Pengumuman Pemenang (Penutupan IDLE)	24 Juni 2023



BABAK PENYISIHAN 1 : Pengumpulan Proposal

Berkas-berkas yang perlu diunggah pada babak penyisihan 1 dengan **format dan ketentuan** sebagai berikut

- Format berkas:

Format	Keterangan
Nama file	1_BITS2023_PPL_NamaTim_JudulKarya
Ukuran maksimal	8 Mb
Ekstensi	PDF
Format penulisan	<ul style="list-style-type: none"> • Kertas A4, • Font <i>Times New Roman</i> 12 pt, • Jarak spasi 1.15, • Rata kanan dan kiri, • Ukuran margin kiri, kanan, atas, dan bawah masing-masing 4, 3, 3, dan 3 cm
Halaman	Minimal 8 dan maksimal 30 halaman (total) termasuk lampiran dan kelengkapan lainnya. Apabila proposal mengandung tautan yang berisi informasi terkait aplikasi yang dilombakan, maka konten tautan tersebut termasuk dalam maksimal 30 halaman tersebut

KETENTUAN PROPOSAL:

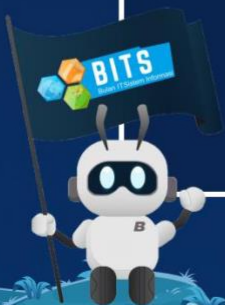
- Proposal perangkat lunak harus bisa direalisasikan menjadi bentuk aplikasi yang memiliki unsur inovatif, kreatif, dan imajinatif,
- Proposal diharapkan menjelaskan kelebihan perangkat lunak yang dikembangkan dari sudut pandang seluruh kriteria



- penilaian dan juga kelebihanannya jika dibandingkan dengan perangkat lunak lain yang serupa,
- Proposal ditulis dalam bahasa Indonesia, namun memungkinkan pemakaian beberapa istilah bahasa asing yang lebih mudah dipahami,
 - Proposal harus memiliki halaman sampul dengan memuat informasi logo UNEJ, logo HIMASIF, logo BITS, logo ISIC, judul karya, bidang lomba, dan nama tim,
 - Peserta dapat merancang proposal semenarik mungkin,
 - Pengumpulan proposal di *dashboard* masing-masing tim.

SISTEMATIKA PROPOSAL

- Halaman sampul;
- Tema;
- Judul>Nama perangkat lunak;
- Latar belakang ide perangkat lunak;
- Tujuan dan manfaat dikembangkannya perangkat lunak;
- Batasan perangkat lunak yang dikembangkan;
- Metodologi pengembangan perangkat lunak;
- Analisis kebutuhan dan desain solusi perangkat lunak;
- Implementasi perangkat lunak;
- Screenshot mockup interface* perangkat lunak;
- Daftar Pustaka;
- Lampiran-lampiran;
- Untuk template dapat diunduh melalui <http://himasif.id/TemplateProposalPPL>
- Untuk kebutuhan logo dapat diunduh melalui <https://himasif.id/Logo-Logo>
- Untuk pedoman penulisan UNEJ dapat diunduh melalui <http://himasif.id/PedomanUNEJ>
 - Poin 3.3 Penulisan Judul
 - Poin 3.5 Penyajian Tabel dan Gambar
 - BAB 4 Tata Cara Penulisan Sumber Rujukan



BABAK PENYISIHAN 2 : Pengumpulan Video dan Poster

Peserta yang lolos tahap 1 dan melanjutkan pada tahap 2 diwajibkan untuk mengumpulkan video dan poster **dengan format** sebagai berikut.

- Format berkas:

Format	Keterangan
Nama file	2_BITS2023_PPL>NamaTim_JudulKarya
Ukuran maksimal	3 Mb
Ekstensi	ZIP/RAR
Isi berkas	Link video YouTube (TXT) dan poster (PNG/JPG)

- Diunggah di YouTube dengan format:

Format	Keterangan
Judul	2_BITS2023_PPL>NamaTim_JudulKarya
Deskripsi	[Deskripsi singkat karya] [Nama tim] <ul style="list-style-type: none"> • Ketua Tim • Anggota 1 • Anggota 2
Tagar	#BITS2023 #ISIC_PPL
Hak akses	Public
Resolusi	Minimal 720p





Durasi

Minimal 3 menit dan maksimal 5 menit

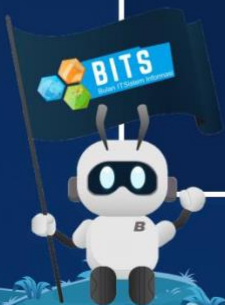
- Ketentuan video:
 - a. Menjelaskan tentang produk yang dibuat oleh tim (*mockup/prototype*),
 - b. Video harus menggambarkan mengapa perangkat lunak tersebut berguna dalam menyelesaikan masalah yang diangkat oleh tim,
 - c. Menggambarkan penggunaan produk (bisa dalam bentuk demo aplikasi/*mockup* produk),
 - d. Peserta membuat video dapat berupa video animasi, presentasi *powerpoint*, atau sesuai kreativitas peserta namun tidak wajib untuk menampilkan wajah,
 - e. Masing-masing anggota tim harus mendapat bagian dalam menjelaskan isi video,
 - f. Perekaman video boleh dilakukan dalam *one-take* ataupun masing-masing anggota tim melakukan perekaman secara terpisah kemudian disatukan dalam satu video,
 - g. Peserta perlu memastikan bahwa audio terdengar jelas dan video dapat diputar dengan kualitas HD.
- Ketentuan poster:
 - a. Poster dibuat dengan menjelaskan garis besar ide karya,
 - b. Poster berisi mengenai informasi karya masing-masing dan merupakan karya orisinil mahasiswa serta belum pernah dipublikasikan,
 - c. Setiap tim membuat 1 (satu) poster dalam format *portrait* atau *landscape*,
 - d. Poster dibuat dalam ukuran A3 dengan format PNG, resolusi minimal 300 ppi, dengan mencantumkan logo Universitas Jember, logo HIMASIF, logo BITS, logo ISIC disebelah kiri atas,
 - e. Karya tidak mengandung unsur SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan),



- f. Isi poster harus dapat terbaca secara terstruktur untuk kemudahan navigasi,
- g. Poster harus memuat judul, nama tim, logo, manfaat, tujuan, dan fitur aplikasi (*mockup*),
- h. Salah satu anggota tim wajib mengunggah poster pada Instagram dengan menandai akun Instagram @bits.himasif dan anggota timnya. Menggunakan hastag #BITS2023 #ISIC_PPL serta caption menjelaskan deskripsi produk.

BABAK FINAL : Presentasi Hasil Karya

- a. Tim melakukan presentasi dalam bentuk video di hadapan dewan juri dengan durasi presentasi maksimal 5-7 menit dan video demo aplikasi/*mockup* dengan durasi maksimal 3 menit.
- b. Video presentasi berisikan penjelasan mengenai:
 - Gambaran mengapa perangkat lunak tersebut berguna dalam menyelesaikan permasalahan yang diangkat,
 - Menjelaskan metode dan analisis kebutuhan yang digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak,
 - Mendemonstrasikan penggunaan perangkat lunak oleh pengguna,
 - Menjelaskan dampak dan manfaat bagi lingkungan atau masyarakat sekitar.
- c. Sesi tanya jawab antara tim dengan juri akan dibuka setelah video presentasi ditampilkan,
- d. Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat *Technical Meeting* yang diadakan secara daring,
- e. Setiap tim harus sudah siap di ruang tunggu daring paling lambat 15 menit sebelum jadwal presentasi,
- f. Akan diberikan tanda peringatan 2 menit sebelum waktu presentasi habis
- g. Jika waktu presentasi telah berakhir, maka akan dihentikan oleh pihak panitia,





- h. Peserta yang tidak lengkap hadir pada saat final presentasi otomatis tereliminasi.

KRITERIA PENILAIAN

- Proposal:

Kriteria Penilaian	Bobot
Inovasi pengembangan	20%
Metodologi pengembangan perangkat lunak	20%
Desain antar muka, usability, dan user experience	15%
Dampak penggunaan perangkat lunak terhadap pengguna atau masyarakat	20%
Kesesuaian ide	10%
Urgensi masalah	10%
Estetika proposal	5%



- Video dan Poster:

Kriteria Penilaian	Bobot
Penyampaian konsep dan ide	30%
Gambaran umum produk	30%
Kesesuaian dengan konsep	20%
Poster	10%
Daya tarik	10%

- Final presentasi:

Kriteria Penilaian	Bobot
Kemampuan presentasi	50%
Penilaian tantangan juri	50%

NARAHUBUNG :

Alexander

[Wa.me/62895806709715](https://wa.me/62895806709715)

