

RULEBOOK SOFTWARE DEVELOPMENT

1. Deskripsi

Kompetisi Software Development adalah kompetisi mengembangkan sebuah software yang tepat dalam menyelesaikan masalah-masalah sesuai dengan tema “**Smart City For Smart Citizen**”. Dalam kompetisi ini yang menjadi fokus adalah ketepatan fungsi software yang dikembangkan, interface, dan kemudahan pengguna ketika sedang menggunakan aplikasi tersebut secara menyeluruh. Lomba ini terdiri atas dua tahap, yaitu tahap penyisihan dan tahap final. Pada tahap penyisihan, tim peserta wajib mengumpulkan proposal yang sudah ditentukan panitia. Proposal tersebut akan digunakan sebagai penilaian untuk bisa lanjut ke tahap final. Pada tahap final, tim peserta wajib menyiapkan laporan lengkap dengan software yang telah dikembangkan dan mempresentasikannya di depan juri.

2. Timeline Kompetisi

- Pendaftaran: 13 September – 7 Oktober 2017
- Deadline Pengumpulan proposal&prototype : 9 Oktober 2017
- Pengumuman Hasil Seleksi : 16 Oktober 2017
- Final : 6 November 2017

3. Syarat Ketentuan Lomba

a. Persyaratan Peserta

- Peserta merupakan Mahasiswa program diploma ataupun sarjana di Perguruan Tinggi di Jabodetabek yang pada saat pendaftaran masih berstatus aktif.
- Peserta adalah berupa tim yang terdiri maksimal 3 orang yang berasal dari instansi yang sama
- Peserta lomba diwajibkan membawa atau mengenakan Kartu Tanda Mahasiswa dan Almamater dari masing-masing Instansi.
- Pendaftaran peserta dan keikutsertaan peserta dikenakan biaya pendaftaran.
- Peserta yang tidak memenuhi syarat dinyatakan gugur tanpa pemberitahuan.

b. Alur Pendaftaran

- Ketua tim membuat akun di website HIFEST(hifestuinjkt.web.id)
- Ketua tim mendaftarkan timnya melalui [website\(hifest.com/SoftDev/regis\)](http://hifest.com/SoftDev/regis) dan melengkapi form dan melakukan scan
- Ketua tim dapat mengupload proposal dan prototypenya sesudah registrasi sampai deadline yang ditentukan
- Apabila tim tersebut lolos dan masuk ke tahap final maka tim tersebut harus membayar biaya pendaftaran
- Tim Peserta membayar uang pendaftaran sebesar Rp 100.000 ke rekening:
 - o No. Rekening: 1550006060449
 - o A/N: Ahmad Rifki Firmansyah
 - o Bank : Mandiri

- Setelah melakukan pembayaran tim peserta wajib mengkonfirmasi ke panitia dengan mengirimkan bukti pembayaran
- Peserta akan menerima nomer registrasi setelah dinyatakan valid panitia lomba(nomer registrasi akan digunakan ketika melakukan registrasi ulang pada saat tahap final)

c. Persyaratan Lomba Software Development

- Software dapat dikembangkan di atas platform web atau mobile(Android/iOS)
- Software belum pernah diikutsertakan pada lomba lainnya
- Software yang dikembangkan harus orisinil
- Peserta yang boleh mengikuti lomba adalah peserta yang sudah terdaftar dan tidak boleh digantikan oleh orang lain selama lomba berlangsung
- Software yang dikembangkan tidak boleh mengandung unsur SARA (Suku,Agama,Ras,Antar Golongan) atau unsur pornografi
- Segala bentuk kecurangan, plagiarisme, dan pelanggaran akan menyebabkan peserta didiskualifikasi.

4. Alur Teknis Lomba

a. Babak Penyisihan

1. Tim peserta mengirim proposal dan prototype pada email hifest dengan subjek pengiriman SOFTDEV_NAMATIM_NOMERREGISTRASI (contoh: SOFTDEV_timhore_007) bentuk file berupa .pdf untuk proposal dan untuk prototype file berupa .zip

2. Format penulisan proposal:

- Latar Belakang : menguraikan secara singkat, jelas, dan padat apa yang melatar belakangi dibuatnya aplikasi dan mengapa aplikasi ini dibuat
- Tujuan dan hasil yang dicapai : menguraikan apa saja yang diharapkan dari tujuan pembuatan aplikasi dan hasil apa yang akan dicapai dengan pembuatan aplikasi tersebut
- Metode : menguraikan metode yang digunakan dalam pembuatan desain aplikasi
- Analisis desain produk yang meliputi :
 - a) Target Pengguna : menguraikan deskripsi tentang gambaran calon pengguna aplikasi yang akan dikembangkan
 - b) Batasan Aplikasi : menguraikan deskripsi fungsional aplikasi
 - c) Platform yang digunakan : menguraikan platform apa yang digunakan dan alasan mengapa platform tersebut yang dipilih
 - d) Fitur : berisi penjelasan fitur secara rinci dari aplikasi yang dibuat

- e) Skenario penggunaan : menguraikan bagaimana pengguna menggunakan aplikasi (skenario berisi penjelasan tekstual yang menyajikan sudut pandang pengguna)
- f) Implementasi : penjelasan dari karya yang dibuat dapat menggunakan use case, class diagram, struktur global, struktur lokal, dan lain-lain.
- Desain aplikasi : menguraikan wireframe lengkap aplikasi beserta interaksi yang tersedia dalam aplikasi
- Lampiran pendukung bila diperlukan

3. Format prototype:

a. Web

.Zip yang dikirimkan berisi url web atau folder htdocs dari web yang dibuat dan export database yang digunakan

b. Android

.Zip yang dikirimkan berisi folder project dan .apk softwarenya

c. iOS

.Zip yang dikirimkan berisi folder project dan .iPa softwarenya

4. Tim juri akan melakukan evaluasi proposal dan prototype. Panitia akan menghubungi peserta yang lolos ke tahap final

b. Babak Final

1. Tim peserta mempresentasikan aplikasinya di hadapan tim juri selama maksimal 30 menit, dan dilanjutkan dengan tanya jawab maksimal 15 menit.
2. Tim juri melakukan penjurian dan menentukan 3 tim peserta terbaik menjadi pemenang kompetisi dan akan diumumkan pada acara penutup Hifest serta awarding juga dalam acara tersebut.

5. Aspek Penilaian

a. Sistem penilaian adalah berdasarkan:

Kriteria	Penjelasan	Nilai
1. Originalitas	Ide aplikasi bersifat orisinil dan tidak menjiplak.	1-10
2. Aspek Inovasi	Ide yang dilombakan merupakan penemuan baru atau berbeda dari	1-20

	sebelumnya.	
3. Kesesuaian Tema	Software yang diajukan mengacu pada tema yang telah ditentukan	1-10
4. Performa	Memiliki kinerja cepat tanpa ada bug dan fungsi yang semaksimal mungkin	1-10
5. User Interface	Hasil desain aplikasi memiliki User Experience yang baik.	1-10
6. Sistematika Proposal	Proposal yang diajukan sesuai dengan persyaratan panitia	1-10
7. Kemampuan Presentasi dan Menjawab Pertanyaan	Peserta harus mampu menguraikan proposal yang telah dikirim serta menjawab pertanyaan yang diajukan oleh juri	1-10
8. Nilai Bisnis	Bagaimana cara aplikasi tersebut di monetize	1-10

b. Tim panitia berhak mendiskualifikasi aplikasi tim peserta sebelum dan sesudah penjurian apabila dianggap tidak sesuai dengan ketentuan.

c. Hasil penilaian tim juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat

6. Persyaratan Tambahan

Dokumen (proposal dan laporan lengkap) ditulis dalam Bahasa Indonesia, font Times New Roman, 12pt, 1.5 spasi, serta maksimum 35 halaman. File dokumen berformat PDF dan maksimum 10 MB.

7. Contact Person

Whatsapp:

- Yusran Syuja : 0822-1036-9083
- Faisal Rifqi : 0858-1491-7958
- Ahmad Rifki F. : 0895-3317-63846