5/24/2021 MTQMN XVI



Musabaqah Desain Aplikasi Komputer Al-Qur'an (DAQ)

- a. Musabaqah Desain Aplikasi Komputer Al-Qur'an Merupakan Bidang Lomba Aplikasi Perangkat Lunak Tentang Karya Aplikasi Al-Qur'an, Hadits Maupun Karya Islam Lainnya, Dengan Ketentuan::
- b. Musabaqah Ini Diikuti Oleh Peserta Beregu Dengan Maksimal 2 Orang Anggota.
- c. Setiap Kafilah Hanya Mengirimkan 1 (Satu) Regu Dengan 1 (Satu) Karya.
- d. Tidak Ada Batasan Platform Untuk Perlombaannya Dan Dapat Berupa Aplikasi Desktop, Mobile, Web, Games, Dll.
- e. Karya Dapat Berupa Pengembangan Tugas Kuliah Yang Terkait Dengan Kegiatan Akademik Kurikuler Pada Program Studi Yang Diikuti Anggota Regu Peserta.
- f. Karya Belum Pernah Mendapatkan Penghargaan Pada Kontes Lain Yang Sejenis, Baik Dalam Skala Lokal, Nasional, Maupun Internasional.
- g. Setiap Regu Mengirimkan Sebuah Proposal Dan Video Yang Menjelaskan Karya Yang Dibuat.
- h. Video Berdurasi 4-10 Menit Yang Menyajikan Profil Regu Pengembang Aplikasi, Deskripsi Singkat Dari Aplikasi Yang Dibuat, Bagaimana Aplikasi Dimanfaatkan, Dan Bagaimana Aplikasi Tersebut Digunakan Oleh Pengguna.
- i. Video Karya Desain Aplikasi Wajib Diunggah Di Youtube Dengan Menyertakan URL Di Dalam Proposal.
- j. Proposal Yang Dituliskan Dalam 8 -10 Halaman Ukuran Kertas A4 Font Times New Roman12, Spasi 1,15 Dengan Sistematika Sebagai Berikut:
 - 1. Judul Aplikasi,
 - 2. Latar Belakang,
 - 3. Tujuan Dan Manfaat,
 - 4. Batasan,

- 5. Metode, Market Analisis,
- 6. Desain (Use Case Diagram, Class Diagram, ERD),
- 7. Implementasi Teknologi,
- 8. Tampilan Purwarupa/Screenshot,
- 9. Dokumentasi.
- k. Proposal Dalam Bentuk Soft Copy Dikirim Melalui Alamat Email : Panitiamtqmn16@Unsyiah.Ac.Id Paling Lambat Tanggal 7 Juni 2019 Dengan Format Pengiriman Sebagai Berikut :&Nbsp;&Nbsp;DAQ_NamaPerguruanTinggi_NamaPengirim_MTQMNXVI_2019

Contoh: &Nbsp; DAQ_Universitas Syiah Kuala_Muhammad Yunus_MTQMNXVI_2019

- I. Kriteria Umum Penilaian Terdiri Dari Aspek Inovasi; Dampak Penggunaan Aplikasi Terhadap Pengguna/Masyarakat; Potensi Keberlanjutan Penggunaan Aplikasi Oleh Pengguna; Antarmuka (Interface) Dan Kemudahan Dalam Penggunaan; Prosespengembangan Aplikasi Yang Mengikuti Metode Pengembangan Perangkat Lunak Yang Baik; Kesesuaian Dengan Tema MTQMN XVI Tahun 2019.
- m. Mekanisme Penilaian Melalui Dua Tahap:
 - A. **Tahap** *Desk Evaluation* Memilih 50 Karya Terbaik Dari Seluruh Peserta Yang Mengirimkan Karyanya Ke Panitia Pelaksana, Untuk Diundang Dan Dipresentasikan Di Ajang MTQ Mahasiswa Nasional XVI Tahun 2019. Bobot Penilaian Desk Evaluation Adalah 40%. Hasil Desk Evaluation Diumumkan Pada Tanggal 30 Juni 2019 Melalui Laman :&Nbsp; &Nbsp;Http://Www.Mtqmn16.Unsyiah.Ac.Id.&Nbsp;
 - B. **Tahap Final**, 50 Karya Terbaik Harus Mempresentasikan Karyanya Dihadapan Majelis Hakim Dengan Durasi Presentasi Maksimal 15 (Limabelas) Menit Dan Tanya Jawab 15 (Limabelas) Menit. Bobot Penilaian Presentasi Adalah 60%

Bidang Lomba

- > Bidang Musabaqah
- > Sistem Seleksi
- > Musabaqah Tilawatil Qur'an (TQ)
- > Musabaqah Tartilil Qur'an (TL)
- > Musabaqah Qira'at Sab'ah (QS) Riwayat Warsy dan Qalun

- > Musabaqah Khaththil Qur'an (KQ) Golongan Dekorasi dan Kontemporer
- > Musabaqah Fahmil Qur'an (FQ)
- > Musabagah Hifzhil Qur'an 5 Juz (HQ5), 10 Juz (HQ10), 20 Juz(HQ20), dan 30 Juz (HQ30)
- > Musabaqah Syarhil Qur'an (SQ)
- > Musabaqah Karya Tulis Ilmiah Kandungan Al-Qur'an (KTIQ)
- > Musabaqah Debat Ilmiah Kandungan Al-Qur'an dalam Bahasa Arab (DIA) dan Bahasa Inggris
- > Musabagah Desain Aplikasi Komputer Al-Qur'an (DAQ)
- > Musabagah Pembacaan Kitab Maulid Nabi Muhammad SAW (MMN)

Hubungi Kami

MTQ Mahasiswa Nasional XVI Tahun 2019 Universitas Syiah Kuala

- +62 811 6752 000
- panitiamtqmn16@unsyiah.ac.id
 - Jln. Teuku Nyak Arief Darussalam, Banda Aceh, Aceh, 23111 INDONESIA

5/24/2021 MTQMN XVI

