**RULE BOOK SOFTWARE DEVELOPMENT**

1. **DESKRIPSI**

*Software Development* (Pengembangan Perangkat Lunak) merupakan ajang kompetisi yang berfokus pada pengembangan ide kreatif dan inovatif peserta untuk memberikan solusi terhadap sebuah permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari dan dituangkan dalam bentuk perangkat lunak yang berkualitas tinggi. Harapannya, perangkat lunak yang dihasilkan mampu memberikan solusi konkrit terhadap masalah yang ada dan juga memberikan manfaat yang signifikan bagi masyarakat. Solusi konkrit tersebut tidak hanya ditunjukkan dalam bentuk argumentasi, namun juga harus ditunjang dengan data. Tidak ada batasan mengenai platform perangkat lunak.

1. **TEMA**

Tema kompetisi IT CONVERT 2024 adalah "*Retrospective: The Journey of Technology for The Future*”. Fokus tema di tahun ini mengambil dari kata *Retrospective* yang memiliki arti “melihat kembali kebelakang/kejadian di masa lalu” disini kita mencoba untuk menghargai bagaimana perjalanan teknologi dari awal revolusi industri sampai saat ini. Dari tema tersebut dapat disimpulkan bahwa fokus dari kompetisi ini adalah bagaimana kita dapat mengembangkan sebuah teknologi yang bisa berguna untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dan masuk ke dalam bagian perjalanan berkembangnya teknologi. Adapun sub-tema permasalahan yang diangkat pada kompetisi ini yaitu:

1. *Education*

Menciptakan ide baru atau kemajuan dalam dunia pendidikan melalui teknologi yang berkembang saat ini.

1. *Society and Culture*

Menciptakan ide baru atau kemajuan di tengah masyarakat dan budaya melalui teknologi yang berkembang saat ini

1. *Industry*

Menciptakan ide baru atau kemajuan dalam sektor industri 5.0 melalui teknologi yang berkembang saat ini.

1. *Financial Technology*

Menciptakan ide baru atau kemajuan dalam sektor teknologi keuangan Indonesia melalui teknologi yang berkembang saat ini.

1. *Health and Care*

Menciptakan ide baru atau kemajuan dalam sektor kesehatan maupun perawatan melalui teknologi yang berkembang saat ini.

1. **PENGHARGAAN**

Total hadiah untuk seluruh kompetisi sebesar puluhan juta rupiah. Seluruh peserta (bagi yang submit tahap 1) dan finalis akan mendapatkan sertifikat. Bagi pemenang juara akan diberikan penghargaan berupa sertifikat, *trophy*, dan uang pembinaan.

* Juara 1: Sertifikat + *Trophy* + Uang Rp2.000.000,00
* Juara 2: Sertifikat + *Trophy* + Uang Rp1.500.000,00
* Juara 3: Sertifikat + *Trophy* + Uang Rp1.000.000,00

1. **JADWAL DAN TAHAPAN**

| **Kegiatan** | **Waktu** |
| --- | --- |
| Pendaftaran peserta dan Pengumpulan **TAHAP I**: Proposal | **Gel. 1:** 29 Juni - 29 Juli 2024  **Gel. 2:** 30 Juli - 10 Agustus 2024 |
| Pengumuman tahap I | 22 Agustus 2024 |
| Pengumpulan **TAHAP II** : Video produk, *Prototype*, dan Poster | 23 Agustus - 3 September 2024 |
| Pengumuman tahap II | 13 September 2024 |
| Pengumpulan **TAHAP FINAL** : PPT presentasi | 14 September - 23 September 2024 |
| Presentasi **FINAL** | 28 September 2024 |

1. **PENDAFTARAN**
2. Tim diwajibkan untuk memiliki akun tim di *website* <http://itconvert.himasif.id> apabila belum, tim dapat mendaftar terlebih dahulu.
3. Mengisi data anggota tim, menyertakan KTM dan surat aktif dari masing-masing perguruan tinggi.
4. Pada submit tahap pertama tidak ada biaya pendaftaran.
5. Biaya pendaftaran ditanggung tim peserta sebesar Rp 40.004,00 (4 adalah kode pembayaran untuk bidang software development).
6. Biaya pendaftaran melalui no rekening BRI 0021 0125 4568 505 A.N AULIA PUTRI MAHARANI. Bukti pembayaran di upload ke *dashboard* masing-masing tim.
7. Tim peserta akan mendapatkan akses unggah file tahap 2 setelah memperoleh konfirmasi pembayaran dari panitia IT CONVERT 2024.
8. Peserta yang telah mendaftar pada web diwajibkan mengupload twibbon pada instagram masing-masing dengan mendownload twibbon pada link <https://himasif.id/TwibbonPesertaITC2024> (foto pakaian bebas rapi).
9. Untuk pengumpulan tahap Final (Pengumpulan PPT Presentasi) dikenakan biaya sebesar Rp 60.004,00 bagi finalis. (4 adalah kode pembayaran untuk bidang pengembangan perangkat lunak).
10. Tim peserta akan mendapatkan akses unggah file tahap Final setelah memperoleh konfirmasi pembayaran dari panitia IT CONVERT 2024.
11. **KETENTUAN UMUM**
12. Peserta merupakan Mahasiswa aktif jenjang D1, D2, D3, D4, dan S1 dalam lingkup perguruan tinggi di seluruh Indonesia yang telah mendaftarkan diri pada *website* <http://itconvert.himasif.id>
13. Kompetisi diikuti oleh tim yang beranggotakan maksimal 3 orang dalam satu lingkup perguruan tinggi yang sama.
14. Tiap peserta diperbolehkan mengikuti lebih dari satu jenis bidang lomba.
15. Setiap peserta hanya dapat menjadi ketua tim pada maksimal satu jenis bidang lomba.
16. Peserta harus melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar dan legal secara hukum.
17. Peserta yang mendaftar wajib menyertakan bukti berupa tanda identitas mahasiswa berupa Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau surat keterangan aktif dari institusinya.
18. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur.
19. Peserta bersedia apabila sewaktu-waktu dihubungi oleh panitia IT CONVERT 2024 dan segera mengkonfirmasi apabila menerima pesan tersebut.
20. Karya yang dilombakan pada kompetisi IT CONVERT 2024 harus merupakan karya orisinil peserta yang dibuktikan dengan lembar orisinalitas. Format lembar orisinalitas dapat diunduh di <https://himasif.id/TemplateLembarOrisinalitas>
21. Karya yang dilombakan pada kompetisi IT CONVERT 2024 belum pernah memenangkan kompetisi apapun berskala nasional.
22. Karya yang diperlombakan pada kompetisi IT CONVERT 2024 tidak boleh mengandung unsur SARA dan pornografi.
23. Hak kekayaan intelektual dari karya peserta pada kompetisi IT CONVERT 2024 akan tetap menjadi hak dari peserta.
24. IT CONVERT 2024 berhak untuk mempublikasikan karya peserta yang diikutsertakan pada kompetisi IT CONVERT 2024.
25. Segala bentuk link file yang telah dikumpulkan menjadi tanggung jawab peserta. Apabila terdapat link file yang tidak dapat diakses panitia maka bukan tanggung jawab panitia.
26. Peserta yang merupakan finalis kompetisi IT CONVERT 2024 wajib menghadiri *awarding* final IT CONVERT 2024 tanpa diwakilkan.
27. Pemenang yang tidak dapat menghadiri pengumuman saat *awarding* dapat memberikan konfirmasi disertai alasan dan bukti yang jelas kepada panitia paling lambat 1 jam sebelum kegiatan. Jika melebihi batas waktu tersebut maka pemenang akan kehilangan hak atas hadiah yang dimenangkan.
28. Panitia IT CONVERT 2024 berhak untuk mencabut gelar juara dari pemenang jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan ataupun dalam proses pelaksanaan perlombaan.
29. Panitia IT CONVERT 2024 berhak mendiskualifikasi tim yang melakukan tindakan kecurangan maupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi IT CONVERT 2024.
30. Keputusan juri dan panitia IT CONVERT 2024 tidak dapat diganggu gugat.
31. Panitia dapat mengubah rulebook sewaktu-waktu dan segala perubahan akan disampaikan melalui akun sosial media IT Convert 2024.
32. **KETENTUAN KHUSUS**

**BABAK PENYISIHAN 1: PENGUMPULAN PROPOSAL**

Pada babak penyisihan ini berkas-berkas yang perlu diunggah dengan format dan ketentuan sebagai berikut:

* Nama file : ITC2024\_1\_SOFTDEV\_NamaTim\_JudulKarya;
* Ukuran maksimal : 5 Mb;
* Eksistensi : ZIP/RAR;
* Isi berkas :

1. Proposal (.pdf), format nama file ITC2024\_SOFTDEV\_Proposal\_NamaTim
2. Lembar Orisinalitas (.pdf), format nama file ITC2024\_SOFTDEV\_LO\_NamaTim

* Berkas dikumpulkan ke dashboard masing-masing tim paling lambat 10 Agustus 2024 pukul 23.59 WIB
* Ketentuan Proposal:

1. Topik permasalahan yang diangkat sesuai dengan tema IT Convert 2024.
2. Proposal maksimal 15 halaman (tidak termasuk sampul dan lampiran).
3. Format penulisan Times New Roman, font 12 pt, spasi 1.5, rata kanan dan kiri, ukuran margin kiri, kanan, atas dan bawah masing-masing 4, 3, 3, dan 3 cm.
4. Proposal *software development* yang diajukan bukan merupakan plagiasi dari perangkat lunak yang sudah ada, namun diperbolehkan jika ada pengembangan fitur atau inovasi dari perangkat lunak serupa.
5. Aset yang digunakan dalam penulisan ide (proposal) maupun dalam pengembangaan desain harus merupakan karya orisinil tim peserta atau berlisensi bebas. Apabila peserta menggunakan aset berlisensi, peserta harus menyertakan lisensi dari aset tersebut.
6. Proposal *software development* bisa direalisasikan dan diimplementasikan dalam kehidupan dan memiliki unsur inovatif dan kreatif.
7. Proposal software development dapat ditulis dengan bahasa Indonesia dan diperbolehkan menggunakan istilah bahasa asing yang ditulis dengan kaidah penulisan yang berlaku.
8. Proposal software development dapat menjelaskan kelebihan perangkat lunak yang dikembangkan dari sudut pandang seluruh kriteria penilaian dan juga kelebihannya dibandingkan perangkat lunak yang serupa.
9. Proposal dapat dihias sekreatif mungkin namun tetap memperhatikan ketentuan yang telah dipaparkan di atas.
10. Segala bentuk kecurangan, plagiarisme, dan pelanggaran akan menyebabkan tim peserta didiskualifikasi.
11. Logo HIMASIF dan IT Convert 2024 dapat diunduh melalui [https://himasif.id/LogoITC2](https://himasif.id/LogoITC23)4

* Sistematika Proposal:

1. Cover memuat :

- Logo instansi asal, HIMASIF, dan IT Convert 2024

- Judul karya

- Nama tim dan anggota

1. Judul / Nama Perangkat Lunak
2. Latar Belakang Ide Perangkat Lunak
3. Tujuan dan Manfaat Dikembangkannya Perangkat Lunak
4. Batasan Perangkat Lunak
5. Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak
6. Analisis Kebutuhan dan Desain Solusi Perangkat Lunak
7. Implementasi Perangkat Lunak
8. *Screenshot Mockup Interface* Perangkat Lunak
9. Dokumentasi Cara Penggunaan Perangkat Lunak
10. Daftar Pustaka
11. Lampiran (Berisi dokumen tambahan yang perlu ditambahkan, dapat berupa foto, gambar, dan lain sebagainya)

* Template Proposal: <https://himasif.id/TemplateProposalSOFTDEV2024>

**BABAK PENYISIHAN 2 : PENGUMPULAN VIDEO, POSTER, DAN PROTOTYPE**

Pada babak penyisihan ini berkas-berkas yang perlu diunggah dengan format dan ketentuan sebagai berikut:

1. Nama file : ITC2024\_2\_SOFTDEV\_NamaTim\_JudulKarya
2. Ukuran maksimal : 5 Mb
3. Ekstensi : ZIP/RAR
4. Isi berkas :

* Link Prototype (.txt), format nama file :

ITC2024\_SOFTDEV\_Prototype\_NamaTim

* Link video YouTube (.txt), format nama file : ITC2024\_SOFTDEV\_Video\_NamaTim
* Link Poster (.txt), format nama file :

ITC2024\_SOFTDEV\_Poster\_NamaTim

1. Berkas dikumpulkan ke dashboard masing-masing peserta paling lambat 03 September 2024 pukul 23.59 WIB

* Ketentuan Prototype :

1. Peserta diberikan kebebasan dalam hal preferensi *prototyping* yang digunakan.
2. Prototype diharapkan dapat memperlihatkan solusi terhadap masalah spesifik, demonstrasi inovasi, dan nilai tambah yang akan diberikan kepada pengguna.
3. Desain antarmuka harus intuitif dan mudah digunakan, menyediakan pengalaman pengguna yang lancar dan menyenangkan.
4. Desain visual harus konsisten, menggunakan skema warna, tipografi, dan elemen desain lainnya yang memperkuat identitas merek atau konsep aplikasi.
5. *Prototype* harus menunjukkan kemampuan untuk beradaptasi dengan berbagai ukuran layar dan orientasi, jika aplikasi bersifat *cross-platform* atau *web-based*.
6. *Prototype* harus menunjukkan konsep, desain, dan fungsionalitas dasar dari aplikasi atau sistem perangkat lunak yang diusulkan.
7. *Prototype* harus mengimplementasikan semua fitur utama yang merupakan inti dari aplikasi atau sistem.
8. *Prototype* harus menunjukkan alur kerja atau proses utama yang dapat dilakukan pengguna, dari awal hingga akhir.
9. Harus ada elemen interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan prototipe, seperti tombol, form input, dan navigasi.
10. Progress prototype minimal 50%

* Ketentuan Poster :

1. Poster dibuat dengan menjelaskan garis besar ide karya.
2. Poster berisi tentang informasi karya masing-masing dan merupakan karya orisinil peserta serta belum pernah dipublikasikan.
3. Setiap tim membuat 1 (satu) poster dalam format portrait atau landscape.
4. Poster dibuat dalam ukuran A3 dengan format JPG/PNG, resolusi minimal 300 ppi, dengan mencantumkan logo Universitas masing- masing, logo HIMASIF dan logo IT CONVERT 2024 di sebelah kiri atas.
5. Karya tidak mengandung unsur SARA dan Pornografi.
6. Isi poster harus terbaca secara terstruktur untuk kemudahan navigasi.
7. Poster harus memuat judul, nama tim, logo, manfaat, tujuan, dan fitur aplikasi (mockup).
8. Poster setiap tim wajib diunggah oleh salah satu akun Instagram anggota tim dengan menandai akun instagram @itconvert\_unej dan anggota lainnya Menggunakan hastag #ITC2024 #SOFTDEV beserta caption menjelaskan deskripsi produk.
9. Poster yang sudah diunggah oleh salah satu akun Instagram anggota tim dapat di salin link dan diletakkan pada file txt dan diunggah pada dashboard masing-masing peserta.
10. Nilai poster terfavorit diambil dari penilaian juri dan jumlah like.
11. Perhitungan like poster akan ditutup sampai H-3 Final IT CONVERT. Selama penilaian, poster dilarang untuk diarsipkan atau dihapus.
12. Poster yang diunggah di instagram tidak boleh ada kecurangan seperti bot likes atau semacamnya. Apabila melanggar maka poster akan didiskualifikasi dari nominasi poster favorit.
13. Logo HIMASIF dan IT Convert 2024 dapat diunduh melalui <https://himasif.id/LogoITC24>

* Ketentuan Video :

1. Video wajib memuat:
   1. Penjelasan singkat (ide inovasi)
   2. Tata urutan detail penggunaan *Mockup Interface*
2. Video dapat menggambarkan bagaimana sistem perangkat lunak dapat bekerja dengan baik dan berguna dalam menyelesaikan masalah yang diangkat oleh tim
3. Video menampilkan bagaimana perangkat lunak dapat digunakan oleh pengguna
4. Video juga menjelaskan implementasi perangkat lunak beserta simulasi penggunaan perangkat lunak
5. Ketentuan Produk:
   1. Peserta diberikan kebebasan dalam hal preferensi *tools* yang digunakan
   2. Implementasi produk harus lengkap sesuai dengan keseluruhan fitur
   3. Implementasi produk bersifat *user friendly* (nyaman dilihat dan selaras)
6. Audio harus terdengar jelas serta kualitas video dapat diputar dengan kualitas HD
7. Video wajib mencantumkan *bumper* yang telah disediakan oleh panitia. *Bumper* dan *watermark* dapat diunduh di

<https://himasif.id/BumperVideoITC2024>

| **Format** | **Keterangan** |
| --- | --- |
| Judul | IT CONVERT 2024 - SOFTDEV - [NamaTim] - [JudulKarya] |
| Deskripsi | IT CONVERT 2024 |
| [Deskripsi Singkat Karya] |
| [Nama Tim] |
| Ketua Tim |
| Anggota 1 |
| Anggota 2 |
| Tag | #ITC2024 |
| #SOFTDEV\_ITC2024 |
| Hak Akses | Unlisted |
| Resolusi | Minimal 720p |
| Durasi | Minimal 3 menit dan maksimal 7 menit |

**BABAK FINAL : PRESENTASI HASIL KARYA**

Pada babak final ini, berkas-berkas yang perlu diunggah dengan format dan ketentuan sebagai berikut:

1. Nama file : ITC2024\_3\_SOFTDEV\_PPT\_NamaTim\_JudulKarya
2. Ukuran maksimal : 5 Mb
3. Eksistensi : TXT
4. Isi berkas :

* Link Google Drive PPT (.txt), format nama file :

ITC2024\_SOFTDEV\_PPT\_NamaTim

1. Batas waktu maksimal pengumpulan tanggal 23 September 2024 pukul 23.59 WIB

* Ketentuan PPT :

1. PPT diupload di Google Drive masing-masing yang dapat diakses secara publik.
2. File dikirim di *dashboard* tim finalis.
3. PPT harus menampilkan nama anggota dari tim yang terlibat.
4. PPT merupakan hasil karya berisi seluruh anggota tim dengan menjelaskan latar belakang, tujuan manfaat, keunggulan serta fitur aplikasi secara detail, serta dengan kesimpulan dari karya peserta.
5. Finalis dapat mendesain *powerpoint* sesuai dengan kreativitas masing-masing namun tidak mengandung SARA.
6. Peserta perlu memastikan bahwa *powerpoint* dapat terlihat jelas dan memiliki kualitas gambar yang baik.\
7. Mencantumkan logo Universitas masing- masing, logo HIMASIF dan logo IT CONVERT 2024 di sebelah kiri atas. Logo HIMASIF dan IT Convert 2024 dapat diunduh melalui <https://himasif.id/LogoITC24>

* Teknis presentasi final :

Sesi penjurian dan sesi tanya jawab langsung antara finalis dengan juri akan dilakukan secara *Live*. Dimana bagian sesi presentasi akan menampilkan PPT dan mendemokan *prototype* yang telah dikumpulkan oleh peserta finalis yang kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab antara dewan juri dan peserta finalis. Penjelasan teknis akan diinfokan lebih lanjut oleh panitia IT CONVERT 2024 kepada finalis pada *rulebook* final.

**H**. **KRITERIA PENILAIAN**

1. Penilaian Tahap 1

* Proposal

| **Kriteria Penilaian** | **Bobot** |
| --- | --- |
| Inovasi | 20% |
| Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak  (Proses Pengembangan Perangkat Lunak yang Mengikuti Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak) | 15% |
| Desain Antar Muka   * *Usability* (Kemampuan untuk digunakan) * *User Experience* (Pengalaman Pengguna dalam penggunaan perangkat lunak) | 20% |
| Dampak Perangkat Lunak Bagi Masyarakat  (Dampak dan Peluang Pengembangan Aplikasi Di Masa yang Akan Datang) | 20% |
| Kesesuaian Ide Dengan Perangkat Lunak | 10% |
| Urgensi Masalah | 10% |
| Estetika Proposal | 5% |

1. Penilaian Tahap 2

* Video

| **Kriteria Penilaian** | **Bobot** |
| --- | --- |
| * Kesesuaian Isi Video Dengan Proposal | 15% |
| Gambaran Umum Produk(Kejelasan Produk)   * Gambaran Proses Perancangan Perangkat Lunak * Demonstrasi Hasil Pengembangan Perangkat Lunak (Progress Minimal 50% *Frontend*) * Menyajikan Penggunaan Perangkat Lunak Oleh Pengguna | 50% |
| Penyampaian Konsep dan Ide | 15% |
| Kreativitas dan Estetika   * Visualisasi * Kelengkapan Fitur | 20% |

* *Prototype*

| **Kriteria Penilaian** | **Bobot** |
| --- | --- |
| Kelengkapan | 30% |
| Cara Penggunaan | 45% |
| Visualisasi | 25% |

* Poster

| **Kriteria Penilaian** | **Bobot** |
| --- | --- |
| Orisinalitas Karya | 15% |
| Kesesuaian Isi Poster dengan Proposal | 20% |
| Visualisasi Karya   * Ilustrasi Proses dan Metode Desain yang Digunakan | 35% |
| Pesan yang Disampaikan   * Deskripsi Singkat Terkait Permasalahan dan Solusi yang Dibuat | 30% |

\*Nilai poster terfavorit diambil dari 50% penilaian juri dan 50% jumlah like

\*Nilai untuk finalis akan diambil berdasarkan hasil rata - rata dari jumlah penilaian video, *prototype,* dan poste

1. Penilaian Final

* Presentasi

| **Kriteria Penilaian** | **Bobot** |
| --- | --- |
| Presentasi   * Pemaparan Materi * Penyajian Materi * (Demo Perangkat Lunak) * Sikap dan Etika * Ketepatan Waktu * Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baku | 40% |
| Tanya Jawab   * Pemahaman Terhadap Masalah yang Diangkat * Keaktifan Anggota | 40% |
| Prototyping   * Melakukan Simulasi Karya yang Telah Dibuat | 20% |

1. **NARAHUBUNG**

Shofia Uziah Amelia (0857-9296-5313)