

## **KOMPRES 13**

Kompetisi Kreativitas Pembuatan Software (KOMPRES) 13 merupakan kompetisi tahunan yang telah berlangsung selama 13 tahun. Kompetisi ini diselenggarakan oleh Laboratorium Teknik Informatika (LabTi) dibawah naungan Jurusan Teknik Informatika Universitas Gunadarma.

- **Tujuan**

Tujuan dari kegiatan KOMPRES LABTI 13 adalah:

1. Mewujudkan Misi pertama dari Universitas Gunadarma melalui KOMPRES LABTI 13 sebagai sarana pembelajaran untuk terus berkembang dan membangun kreatifitas melalui revolusi industri 4.0.
2. Menjadikan Laboratorium Teknik Informatika sebagai wadah untuk mendorong Mahasiswa agar kompeten di bidang revolusi industri dan teknologi informasi.
3. Meningkatkan potensi dan minat Mahasiswa dalam mengembangkan inovasi yang mereka miliki.
4. Memacu kreativitas Mahasiswa dalam mengembangkan aplikasi.
5. Menanamkan jiwa kompetisi dalam rangka merespon berbagai perubahan yang terjadi di dunia kerja khususnya pada industri kreatif dalam negeri.

Laboratorium Teknik Informatika (LabTI) mengadakan kembali Kompetisi Kreativitas Pembuatan Software (KOMPRES) 13 dengan tema Membangun Kreativitas Mahasiswa dalam Mengisi Revolusi Industri 4.0 yang akan diselenggarakan pada Bulan Januari 2020. Sehubungan dengan hal tersebut dibuka kesempatan bagi Mahasiswa Universitas Gunadarma untuk ikut berkompetisi dengan total hadiah senilai 17 juta rupiah dalam kategori lomba yang diadakan, antara lain :

## **1. Game Application (mengandung unsur AI)**

Membuat aplikasi permainan yang dapat diimplementasikan pada platform PC atau mobile mengandung unsur AI (Artificial Intelligence) atau game interaktif yang sesuai dengan tema pengembangan Revolusi Industri 4.0.

### **Persyaratan Peserta**

1. Peserta adalah seluruh Mahasiswa Aktif Universitas Gunadarma.
2. Mendaftar sebagai peserta KOMPRES Laboratorium Teknik Informatika pada tempat dan waktu yang telah ditentukan.
3. Peserta perorangan atau kelompok, terdiri atas 1-4 orang mahasiswa, dipimpin oleh seorang Ketua Tim dan tidak berada pada kelompok lain yang sedang mengikuti lomba Kompres.
4. Pendaftaran peserta dan keikutsertaan peserta tidak dikenakan biaya.
5. Peserta yang menjadi finalis (lolos seleksi tahap awal) diwajibkan untuk mengikuti babak final yang akan dinilai oleh para juri guna menentukan pemenang utama.
6. Peserta yang tidak menaati peraturan yang telah ditentukan akan di diskualifikasi.
7. Pengumuman hasil penjurian tidak dapat diganggu gugat.

## **Persyaratan Karya**

1. Karya aplikasi dapat dikembangkan berbasis desktop maupun *mobile* Android atau iOS.
2. Karya dan ide aplikasi yang dikembangkan adalah asli dari peserta, dan dapat dibuktikan pada saat presentasi final.
3. Bertema Tentang Pelayanan Masyarakat.
4. Aplikasi yang dibuat adalah hasil karya yang dapat dipertanggung jawabkan dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam kompetisi/lomba yang serupa.
5. Aplikasi pemenang akan didaftarkan HAKI & tidak diperkenankan untuk diikutsertakan ke lomba sejenis tanpa persetujuan Universitas.

## **Tahap dan Prosedur**

1. Tahap pendaftaran (10 Desember 2019 s/d 11 Januari 2020)
  - a. Peserta mendaftarkan tim-nya di Kampus E Ruang E535 dan Kampus J Ruang J1222 dengan mengisi nama tim, data anggota tim, dan data ketua tim, serta *fotocopy* kartu mahasiswa atau kartu rencana studi.
  - b. Judul karya yang akan dikompetisikan dan deksripsi diisi dengan singkat dan jelas.
  - c. File-file pendaftaran dimasukkan ke dalam map Diamond Biru.
2. Pengumpulan Proposal dan Tahap Penyisihan

Tahap Penyisihan dilaksanakan melalui sidang penilaian oleh panel juri terhadap karya-karya pembuatan aplikasi yang diusulkan melalui proposal dan kelengkapan yang telah diserahkan oleh peserta ke panitia lomba :

- a. Peserta mengumpulkan Proposal melalui panitia lomba KOMPRES LABTI 13 paling lambat 11 Januari 2020
  - b. Proposal terdiri atas Lembar Judul, Abstrak, Daftar Isi, Latar Belakang, Tujuan dan Manfaat, Target Pengguna, Deskripsi Teknologi yang Digunakan (*platform* aplikasi, bahasa pemrograman yang digunakan, *API*, sistem operasi, dan sebagainya), Rancangan dan Output.
  - c. Naskah proposal ditulis dalam *font* huruf Times New Roman, 12pt, 1.5 spasi, maksimum 30 halaman, serta di jilid (depan bening putih, belakang merah).
  - d. Penyisihan dilakukan pada tanggal 12 Januari – 14 Januari 2020
3. Pengumuman Finalis (14 Januari 2020)
- a. Dari Tahap penyisihan akan dihasilkan 8 karya terbaik yang akan diundang untuk mengikuti babak kompetisi selanjutnya yaitu babak final.
  - b. Pengumuman finalis dapat segera di lihat di alamat <http://ti-lanjut.lab.gunadarma.ac.id/>.
  - c. Tim kontestan finalis diwajibkan datang untuk *Technical Meeting* pada tanggal 17 Januari 2020 di Kampus E Ruang 535 dan Kampus J Ruang J1222 sebagai konfirmasi kehadirannya dalam acara puncak FINAL KOMPRES LABTI 13 di Kampus Universitas Gunadarma Depok.
  - d. Tim kontestan finalis akan mendapatkan kartu tanda peserta lomba untuk mengikuti Babak Final KOMPRES LABTI 13.
4. Pengumpulan CD Finalis (15 – 17 Januari 2020)
- a. Finalis diwajibkan untuk mengumpulkan CD (*Compact Disc*) yang berisi *softcopy* proposal yang sudah *fix*, slide presentasi power point (ppt) maksimal 15 slide atau video presentasi/demo aplikasi berdurasi paling

lama 20 menit, *source code program*, karakter/gambar, *project*, *software* pendukung serta *manual book* aplikasi yang dibuat.

- b. Pengumpulan CD tersebut dikumpulkan melalui panitia lomba KOMPRES LABTI 13 di Kampus E Ruang E535 dan Kampus J Ruang J1222.
5. Tahap Final (20 Januari 2020)
  - a. Pelaksanaan babak final akan dilaksanakan di Kampus Universitas Gunadarma Depok Gedung 4 Lantai 6, pada tanggal 20 Januari 2020.
  - b. Peserta mempresentasikan dan mendemonstrasikan karyanya di hadapan Tim Juri selama maksimal 15 menit, dan dilanjutkan dengan Tanya jawab maksimal 15 menit.
  - c. Tim Juri melakukan penjurian dan menentukan pemenang lomba.
  - d. Hasil penilaian juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
6. Pengumuman Pemenang (20 Januari 2020)

Pengumuman pemenang akan dilaksanakan pada akhir acara penutupan KOMPRES LABTI 13, pada tanggal 20 Januari 2020 di Kampus Universitas Gunadarma Depok Gedung 4 Lantai 6.

## **2. Build Application (WEB / Mobile IOT)**

Lomba BuildApplication (Web/Mobile) adalah lomba untuk menguji kemampuan dalam membuat aplikasi berbasis web/mobile dengan sub tema Internet of Thing (IoT) yang diharapkan akan menjadi ide-ide serta inovasi baru sebagai sebuah solusi untuk masyarakat.

### **Persyaratan Peserta**

1. Peserta adalah seluruh Mahasiswa Aktif Universitas Gunadarma.
2. Mendaftar sebagai peserta KOMPRES Laboratorium Teknik Informatika 2019 pada tempat dan waktu yang telah ditentukan.
3. Peserta perorangan atau kelompok, terdiri atas 1-4 orang mahasiswa, dipimpin oleh seorang Ketua Tim dan tidak berada pada kelompok lain yang sedang mengikuti lomba Kompres.
4. Pendaftaran peserta dan keikutsertaan peserta tidak dikenakan biaya.
5. Peserta yang menjadi finalis (lolos seleski tahap awal) diwajibkan untuk mengikuti babak final yang akan dinilai oleh para juri guna menentukan pemenang utama.

### **Persyaratan Karya**

1. Karya aplikasi dapat dikembangkan baik berbasis web ataupun berbasis *mobile*.
2. Karya dan ide aplikasi yang dikembangkan adalah asli dari peserta, dan dapat dibuktikan pada saat presentasi final.
3. Bertema Tentang Internet of Thing.
4. Aplikasi yang dibuat adalah hasil karya yang dapat dipertanggung jawabkan dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam kompetisi/lomba yang serupa.
5. Aplikasi pemenang akan didaftarkan HAKI & tidak diperkenankan untuk diikutsertakan ke lomba sejenis tanpa persetujuan Universitas.

### **Tahap dan Prosedur**

1. Tahap pendaftaran (10 Desember 2019 s/d 11 Januari 2020)
  - a. Peserta mendaftarkan tim-nya di Kampus E Ruang E535 dan Kampus J Ruang J1222 dengan mengisikan nama tim, data anggota tim, dan data ketua tim, serta *fotocopy* kartu mahasiswa atau kartu rencana studi.
  - b. Judul karya yang akan dikompetisikan dan deksripsi diisi dengan singkat dan jelas.
  - c. File-file pendaftaran dimasukkan ke dalam map Diamond Merah.
2. Pengumpulan Proposal dan Tahap Penyisihan

Tahap Penyisihan dilaksanakan melalui sidang penilaian oleh panel juri terhadap karya-karya pembuatan aplikasi yang diusulkan melalui proposal dan kelengkapan yang telah diserahkan oleh peserta ke panitia lomba.

  - a. Peserta mengumpulkan Proposal melalui panitia lomba KOMPRES LABTI 13 paling lambat 11 Januari 2020
  - b. Proposal terdiri atas Lembar Judul, Abstrak, Daftar Isi, Latar Belakang, Tujuan dan Manfaat, Target Pengguna, Deskripsi Teknologi yang Digunakan (*platform* aplikasi, bahasa pemrograman yang digunakan, *API*, sistem operasi, dan sebagainya), Rancangan dan Output.
  - c. Naskah proposal ditulis dalam *font* huruf Times New Roman, 12pt, 1.5 spasi, maksimum 30 halaman, serta di jilid (depan bening putih, belakang merah).
  - d. Penyisihan dilakukan pada tanggal 12 Januari – 14 Januari 2020

3. Pengumuman Finalis ( 14 Januari 2020)
  - a. Dari Tahap penyisihan akan dihasilkan 8 karya terbaik yang akan diundang untuk mengikuti babak kompetisi selanjutnya yaitu babak final.
  - b. Pengumuman finalis dapat segera di lihat di alamat <http://ti-lanjut.lab.gunadarma.ac.id/>.
  - c. Tim kontestan finalis diwajibkan datang untuk *Technical Meeting* pada tanggal 17 Januari 2020 di Kampus E Ruang 535 dan Kampus J Ruang J1222 sebagai konfirmasi kehadirannya dalam acara puncak FINAL KOMPRES LABTI 13 di Kampus Universitas Gunadarma Depok.
  - d. Tim kontestan finalis akan mendapatkan kartu tanda peserta lomba untuk mengikuti Babak Final KOMPRES LABTI 13.
4. Pengumpulan CD Finalis (15 – 17 Januari 2020)
  - a. Finalis diwajibkan untuk mengumpulkan CD (*Compact Disc*) yang berisi *softcopy* proposal yang sudah *fix*, slide presentasi power point (ppt) maksimal 15 slide atau video presentasi/demo aplikasi berdurasi paling lama 20 menit, *source code program*, karakter/gambar, *project*, *software* pendukung serta *manual book* aplikasi yang dibuat.
  - b. Pengumpulan CD tersebut dikumpulkan melalui panitia lomba KOMPRES LABTI 13 di Kampus E Ruang E535 dan Kampus J Ruang J1222.
5. Tahap Final (20 Januari 2020)
  - a. Pelaksanaan babak final akan dilaksanakan di Kampus Universitas Gunadarma Depok Gedung 4 Lantai 6, pada tanggal 20 Januari 2020.
  - b. Peserta mempresentasikan dan mendemonstrasikan karyanya di hadapan Tim Juri selama maksimal 15 menit, dan dilanjutkan dengan Tanya jawab maksimal 15 menit.
  - c. Tim Juri melakukan penjurian dan menentukan pemenang lomba.
  - d. Hasil penilaian juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
6. Pengumuman Pemenang (20 Januari 2020)

Pengumuman pemenang akan dilaksanakan pada akhir acara penutupan KOMPRES LABTI 13, pada tanggal 20 Januari 2020 di Kampus Universitas Gunadarma Depok Gedung 4 Lantai 6.

### **3. Live Coding**

Menyelesaikan kasus atau mencari solusi yang diberikan oleh panitia dengan melakukan koding secara langsung dengan menggunakan Bahasa pemrograman yang telah ditentukan.

#### **Persyaratan Peserta**

1. Peserta adalah seluruh Mahasiswa Aktif Universitas Gunadarma.
2. Mendaftar sebagai peserta KOMPRES Laboratorium Teknik Informatika pada tempat dan waktu yang telah ditentukan.
3. Peserta perorangan atau kelompok, terdiri atas 1-4 orang mahasiswa, dipimpin oleh seorang Ketua Tim dan tidak berada pada kelompok lain yang sedang mengikuti lomba Kompres.
4. Pendaftaran peserta dan keikutsertaan peserta tidak dikenakan biaya.
5. Peserta yang menjadi finalis (lolos seleksi tahap awal) diwajibkan untuk mengikuti babak final yang akan dinilai oleh para juri guna menentukan pemenang utama.
6. Peserta yang tidak menaati peraturan yang telah ditentukan akan di diskualifikasi.
7. Pengumuman hasil penjurian tidak dapat diganggu gugat.

#### **Tahap dan Prosedur**

1. Tahap pendaftaran (10 Desember 2019 s/d 11 Januari 2020)
  - a. Peserta mendaftarkan tim-nya di Kampus E Ruang E535 dan Kampus J Ruang J1222 dengan mengisikan nama tim, data anggota tim, dan data ketua tim, serta *fotocopy* kartu mahasiswa atau kartu rencana studi.
  - b. File-file pendaftaran dimasukkan ke dalam map Diamond Hijau.
2. Tahap Lomba (20 Januari 2020)
  - a. Pelaksanaan *Live Coding* akan dilaksanakan di Kampus Universitas Gunadarma Depok Gedung 4 Lantai 6, pada tanggal 16 Januari 2020.
  - b. Peserta membawa Laptop untuk menyelesaikan kasus yang ditentukan oleh juri atau panitia dengan durasi selama 4 jam.
  - c. Tim Juri melakukan penjurian dan menentukan pemenang lomba.
  - d. Hasil penilaian juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
3. Pengumuman Pemenang (20 Januari 2020)

Pengumuman pemenang akan dilaksanakan pada akhir acara penutupan KOMPRES LABTI 13, pada tanggal 20 Januari 2020 di Kampus Universitas Gunadarma Depok Gedung 4 Lantai 6.



Secara keseluruhan agenda kegiatan adalah sebagai berikut :

1. Periode pendaftaran mulai 10 Desember 2019 sampai dengan 11 Januari 2020. Bertempat di Depok (Kampus E ruang E535) dan Kalimalang (Kampus J ruang J1 222).
2. Batas pengumpulan proposal 11 Januari 2020.
3. Babak final akan diadakan pada tanggal 20 Januari 2020. Bertempat di kampus Depok (D46)

Informasi lebih lanjut dapat langsung menghubungi Contact Person berikut :

Depok : Geadalfa (081291247939)

Kalimalang : Nurul (081291803271)

Depok, 12 Desember 2019

Laboratorium Teknik Informatika (LabTI)