



RULEBOOK

Application Development



DESKRIPSI

Application Development adalah salah satu kontes nasional dalam acara ITFEST 2020, dimana peserta menciptakan aplikasi inovatif berbasis web maupun mobile. Mengusung tema **"IMPACTFUL TECHNOLOGY FOR SOCIAL CULTURE AWARENESS"** bermaksud agar aplikasi yang diciptakan dapat digunakan dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Peserta mampu menciptakan aplikasi-aplikasi yang sustainable dan berpotensi mampu berdampingan dengan kehidupan masyarakat Indonesia adalah target utama dalam kontes ini.

SYARAT & KETENTUAN PESERTA

1. Peserta adalah mahasiswa yang berasal dari seluruh universitas di Indonesia.
2. Karya yang dilombakan pada ITFEST 2020 harus merupakan karya yang orisinal.
3. Karya yang dilombakan pada ITFEST 2020 tidak boleh mengandung unsur SARA dan pornografi.
4. Hak kekayaan intelektual dari karya peserta pada kompetisi ITFEST 2020 akan tetap menjadi hak peserta.
5. Setiap tim beranggotakan maksimal 3 (tiga) orang yang terdiri dari mahasiswa yang berasal dari institusi yang sama dan dapat berasal dari program studi yang berbeda.
6. Peserta hanya boleh mengikuti satu kategori perlombaan pribadi dan kelompok sebagai ketua tim. Namun, dapat mengikuti perlombaan berkelompok lainnya dengan status sebagai anggota.
7. Pendaftaran dan keikutsertaan peserta akan dikenakan sejumlah biaya.
8. Peserta yang tidak memenuhi syarat akan dianggap gugur.
9. Peserta yang dinyatakan lolos ke babak final wajib mengikuti rangkaian acara final.

- 10.** Peserta yang tidak mengonfirmasi kehadiran pada acara final akan didiskualifikasi.
- 11.** Setiap tim wajib mengirimkan perwakilan ke babak final minimal satu peserta.
- 12.** Rulebook dapat berganti sewaktu-waktu. Perubahan rulebook akan diberitahukan melalui email ketua tim dan website.
- 13.** Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
- 14.** Gelar juara yang diperoleh tim dapat dicabut oleh pihak panitia ITFEST 2020 jika ditemukan kecurangan yang serius atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan ataupun dalam proses pelaksanaan perlombaan.
- 15.** Tim dapat didiskualifikasi oleh pihak panitia ITFEST 2020 jika diketahui melakukan tindak kecurangan ataupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi ITFEST 2020.

JADWAL DAN ALUR KOMPETISI

No.	Tahap	Tanggal
1.	Pendaftaran	09 Desember 2019 – 25 Januari 2020
2.	Seleksi Tahap I	14 Januari 2020 – 09 Februari 2020
3.	Pengumuman Tahap I	16 Februari 2020
4.	Seleksi Tahap II	17 Februari 2020 – 09 Maret 2020
5.	Pengumuman Finalis	16 Maret 2020



6. Final

04 April 2020

7. Acara Puncak & Exhibition

05 April 2020

PROSEDUR PENDAFTARAN

1. Ketua tim dari masing-masing tim membuat akun pada web ITFEST 2020 itfestusu.id
2. Pilih jenis kompetisi dan lengkapi berkas pada formulir pendaftaran
3. Setiap tim melakukan pembayaran senilai Rp.150.000 ke rekening :
Nomor rekening : **0227457404**
Jenis Bank : BNI
Atas nama : Talitha Azura Putri Aulia
4. Konfirmasi pembayaran Anda dengan mengunggah bukti pembayaran (Proof of Payment) pada dashboard tim
5. Panitia ITFEST 2020 akan mengirimkan email konfirmasi sebagai bukti kelengkapan berkas dan penyelesaian pembayaran biaya pendaftaran ke email ketua Tim. Dengan begitu, tim tersebut dinyatakan resmi mengikuti kompetisi ITFEST 2020
6. Tim yang dapat lanjut mengikuti tahap penyisihan adalah tim yang sudah secara resmi terdaftar

BABAK PENYISIHAN I : SUBMISI PROPOSAL

Pada babak penyisihan I, peserta wajib membuat proposal dari produk yang dibuat. Berikut ketentuan proposal pada babak penyisihan I :

1. Proposal wajib menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
2. Proposal minimal harus memuat informasi sebagai berikut :
 - a. Nama Aplikasi dan Deskripsi
 - b. Latar Belakang Ide Aplikasi
 - c. Tujuan dan Manfaat Dikembangkannya Aplikasi
 - d. Batasan Aplikasi yang Dikembangkan
 - e. Metodologi Pengembangan Aplikasi
 - f. Analisis Kebutuhan dan Desain Solusi Aplikasi
 - g. Implementasi Aplikasi
 - h. Screenshot Mockup Interface Aplikasi
 - i. Dokumentasi Cara Penggunaan Aplikasi
3. Peserta dapat menambahkan poin-poin pendukung pada proposal seperti lampiran dan kelengkapan lainnya.
4. Terdiri dari maksimal **15 Halaman** dan berukuran maksimal **10MB**
5. Berkas submission diupload di dashboard tim dalam format .pdf
6. Format file **AppDev_[Nama Tim]_[Asal_Universitas].pdf**
7. Peserta yang lulus seleksi akan diumumkan melalui website dan email ketua tim
8. Peserta yang lulus ke babak penyisihan 2 adalah 30 peserta terbaik

BABAK PENYISIHAN 2 : SUBMISI VIDEO

Pada babak penyisihan II, peserta wajib membuat video dari produk yang dibuat. Berikut ketentuan submisi video pada babak penyisihan II.

1. Peserta yang lolos seleksi proposal mengupload video dengan konten tentang masalah dan solusi aplikasi serta cara kerja aplikasi
2. Durasi video maksimal berdurasi 5 menit
3. Video diunggah ke situs YouTube dengan judul

ITFEST2020 AppDev - Nama Tim - Judul Aplikasi

4. Peserta melampirkan link video yang telah diunggah ke form yang telah disediakan untuk babak submisi video di website ITFEST 2020
5. Peserta yang tidak melakukan pengunggahan video, dan melampirkan link ke panitia dianggap gugur.
6. Peserta yang lulus seleksi akan diumumkan melalui website dan email ketua tim
7. Peserta yang lulus ke babak final adalah 8 peserta terbaik

BABAK FINAL : PRESENTASI

Pada babak ini, peserta akan mempresentasikan produknya dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Setiap tim akan mempresentasikan produknya boleh dengan menggunakan alat bantu presentasi seperti **Ppt** atau **Pptx**
2. Setiap tim akan diberi waktu 15 menit untuk presentasi, sudah termasuk 5 menit untuk sesi tanya jawab
3. Setiap tim yang lolos babak final diharuskan membawa **laporan akhir (Hardcopy dan Softcopy)** dan **file presentasi**
4. Peserta yang lolos ke babak final wajib merealisasikan aplikasi sesuai proposal

EXHIBITION

Exhibition (Pameran) merupakan tahap para finalis memamerkan hasil karya / produk yang dibuat pada hari acara puncak ITFEST 2020. Setiap tim finalis **WAJIB** mengikuti acara puncak dan mendemonstrasikan kepada pengunjung yang hadir pada acara puncak. Pengumuman juara akan diumumkan setelah pameran dan acara puncak selesai.

KRITERIA PENILAIAN

PENILAIAN	KETERANGAN	POIN
INOVASI	Karya memiliki keunikan dan nilai lebih dalam segi pemecahan masalah yang diangkat, efektivitas solusi, teknis dan interaksi dengan pengguna	30
DAMPAK	Karya dinilai efektif memecahkan masalah nyata yang diangkat lewat proposal. Karya juga memiliki rencana yang jelas mengenai target pengguna dan pasar	30
KEBERLANJUTAN	Keberlanjutan karya dapat dipertahankan (sustainable dan scalable). Karya memiliki sistem yang komprehensif serta model bisnis yang konkrit dan menyeluruh. Karya juga memiliki validasi eksternal dari sudut pandang calon pengguna	20
TEKNOLOGI	Aplikasi harus telah dilengkapi fitur-fitur utama dan memiliki kinerja yang stabil dan cepat. Aplikasi dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada secara efektif dari platform yang dipilih	20
TOTAL		100

PENGHARGAAN


Total hadiah untuk seluruh kompetisi senilai Rp. 40.000.000,00. Seluruh peserta finalis akan mendapatkan sertifikat finalis. Bagi pemenang (Juara I, II, III) diberikan penghargaan berupa sertifikat, trophy dan dana pembinaan sesuai dengan peringkat juara :

- Winner** : Sertifikat + trophy + Uang Pembinaan
First Runner Up : Sertifikat + trophy + Uang Pembinaan
Second Runner Up : Sertifikat + trophy + Uang Pembinaan

NARAHUBUNG

Hanna Rabitha Hasni

 0878 8485 7569

 hydrannaa

Widang Muttaqin

 0822 9433 1375

 widangm