

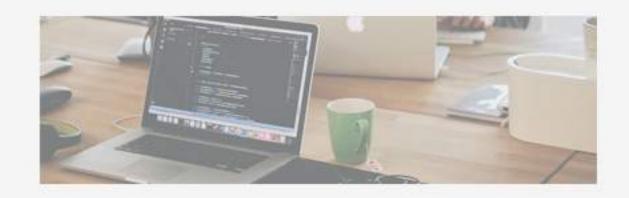
# **Buku Panduan** WEB DEVELOPMENT Pesta Daring UNJ 2020 x Informatic Super Cup 2020

### DESKRIPSI KEGIATAN

Web Development Competition merupakan lomba yang bertujuan untuk mengasah kemampuan 3 anggota mahasiswa yang tergabung dalam satu tim untuk mewujudkan sebuah ide yang dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dalam bentuk web application yang terdiri dari *front-end* dan *back-end*.

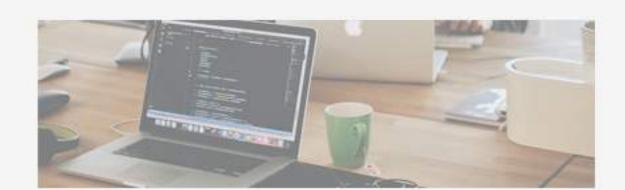






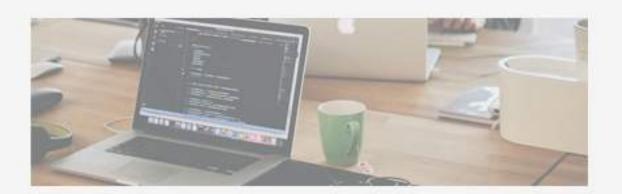
No	Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	5 - 30 Juni 2020	Pendaftaran Peserta	
2	1 - 3 Juli 2020	Pengumpulan Proposal	
3	8 Juli 2020	Pengumuman lolos final	Finalis 5 team
4	9 - 15 Juli 2020	Pengerjaan aplikasi	
5	17 Juli 2020	Technical Meeting final	
6	18 Juli 2020	Final	Via Video Conference
7	20 Juli 2020	Pengumuman Pemenang	

#### Ketentuan Peserta



- Merupakan mahasiswa S1 atau D3 sederajat dari semua Perguruan Tinggi di seluruh Indonesia
- Setiap Perguruan Tinggi boleh mengirimkan peserta maksimal sebanyak dua (2) tim
- Terdaftar sebagai mahasiswa/i aktif dari perguruan tinggi yang terdaftar di PD DIKTI dan dibuktikan dengan scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih aktif yang diunggah saat proses pendaftaran
- Jika tidak memiliki KTM maka dapat menggunakan tanda pengenal yang lain seperti: Kartu Rencana Studi (KRS) terbaru, Kartu Perpustakaan atau tanda pengenal mahasiswa lainnya
- Peserta mengikuti prosedur pendaftaran pada form yang telah ditentukan dan melengkapi data pendaftaran dengan benar. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur
- Peserta membentuk tim yang terdiri dari 3 orang dengan anggota berasal dari Perguruan Tinggi yang sama
- 7. Peserta hanya diperbolehkan terdaftar dalam satu tim
- Peserta wajib mengikuti prosedur dan peraturan yang telah ditentukan oleh panitia

#### Ketentuan Karya



- Karya yang dilombakan pada kompetisi ini harus merupakan karya baru, orisinil peserta, dan tidak sedang disertakan dalam lomba serupa dengan melampirkan Surat Pernyataan Orisinalitas Karya (di-scan) dan diunggah saat pengumpulan karya. Surat Pernyataan Orisinalitas Karya diunduh Google Classroom yang disediakan.
- 2. Karya yang dibuat harus sesuai dengan tema yang ditentukan.
- Hak dari karya pada kompetisi Website Developmet akan tetap menjadi hak dari peserta masing-masing.
- Panitia berhak untuk mempublikasikan karya peserta yang diikutsertakan pada kompetisi dan dapat menjadikan karya peserta sebagai media promosi dan publikasi.
- Panitia berhak untuk mendiskualifikasi ataupun mencabut gelar juara jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran terhadap karya yang dilombakan.
- Aplikasi tidak menyinggung unsur SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan) dan/atau mengandung unsur pornografi.
- 7. Segala hal yang berkaitan dengan penggunaan closed-source library/plugin /konten apapun menjadi tanggung jawab peserta.
- 8. Keputusan Panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

#### Tahapan Pendaftaran



- A. Peserta mendaftar lomba tanpa dikenakan biaya
- B. Peserta wajib memenuhi kelengkapan administrasi perlombaan
  - Mengisi formulir pendaftaran pada link yang disediakan
  - II. Melampirkan pas foto ukuran 3x4 pada form pendaftaran dengan ketentuan:
    - Sopan
    - Background bebas
    - Foto jelas tampak muka dari depan
  - III. Melampirkan scan KTM pada formulir pendaftaran, jika tidak memiliki boleh menggunakan salah satu Tanda Pengenal Mahasiswa dibawah ini:
    - KRS Terbaru
    - Kartu Perpustakaan
    - Kartu Tanda Pengenal Mahasiswa lainnya
- C. Setelah mengisi formulir pendaftaran, peserta wajib bergabung ke grup chat (WhatsApp) yang telah dibuat panitia melalui tautan yang tercantum pada bagian akhir formulir pendaftaran.

Link Pendaftaran:



bit.ly/WebDevelopDaringUNJ2020

### Teknis Pelaksanaan



- Peserta diberikan waktu pengerjaan sesuai dengan yang telah diberikan oleh panitia.
- Peserta yang telat mengumpulkan dari waktu yang telah ditentukan dianggap gugur oleh panitia.
- Peserta yang telah mengisi formulir pendaftaran tetapi tidak memberikan proposal pada tahap pertama dan hasil web pada tahap kedua, akan dianggap mengundurkan diri dan otomatis gugur pada perlombaan.
- Apabila ditemukan tindakan kecurangan atau pelanggaran, panitia berhak untuk mendiskualifikasi peserta ataupun mencabut gelar juara.
- Peserta bersedia dan wajib mengikuti seluruh rangkaian acara dan ketentuan perlombaan.
- 6. Keputusan Panitia tidak dapat diganggu gugat tanpa alasan yang mendasar.

#### Petunjuk Pelaksanaan

Babak Penyisihan



2. Dengan Format Proposal Sebagai Berikut

- Proposal wajib menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD
- Proposal yang diajukan merupakan ide orisinil dan tidak menjiplak aplikasi yang sudah ada
- iii. Aplikasi yang dibuat dalam proposal harus bisa direalisasikan menjadi sebuah aplikasi berbasis web yang kreatif dan inovatif
- iv. Aplikasi yang dibuat dalam proposal harus mengacu pada tema yang diberikan
- Proposal diharapkan menjelaskan kelebihan dan keunikan aplikasi berbasis web dan kelebihan aplikasinya jika dibandingkan dengan aplikasi lain yang serupa
- vi. Proposal dibuat pada kertas ukuran A4 dengan format huruf Times New Roman, ukuran 12 pt, dan jarak baris 1,15
- vii. Margin kanan, atas, dan bawah 3 cm dan margin kiri 4 cm
- viii. Proposal minimal harus memuat informasi sebagai berikut :
  - -Judul/Nama Aplikasi dan Logo Instansi
  - Latar Belakang
  - Tujuan, Manfaat dan Solusi yang ditawarkan
  - Batasan Aplikasi
  - Nama, Fitur Aplikasi, Keunggulan Aplikasi
  - Purwarupa (mock up) aplikasi
  - Menjelaskan teknologi berbasis web apa saja yang digunakan
  - Kesimpulan (berisi harapan aplikasi ini dapat bermanfaat)
- ix. Proposal ditulis dalam format .pdf dan maksimal 15 halaman Peserta dapat menambahkan poin pendukung lain pada proposal
- 3. Proposal akan dinilai oleh juri dan 5 proposal terbaik akan dipilih untuk maju ke sesi pengembangan aplikasi dan mempresentasikannya di final.

#### Petunjuk Pelaksanaan

**Babak Final** 



- i. Teknik pembuatan web bebas
- ii. Desain web disesuaikan dengan tema yang diberikan
- iii. Diperbolehkan menggunakan framework
- iv. Membuat halaman web yang konsisten dan berfungsi pada berbagai perangkat dan perbedaan resolusi layar
- v. Dilarang menggunakan template yang sudah ada
- vi. Dilarang menggunakan *lorem ipsum* untuk mengisi konten pada web
- vii. Membuat website yang orisinil (asli) dan kreatif
- viii. Membuat aplikasi web yang user friendly
- ix. Website yang diikutsertakan belum pernah dilombakan sebelumnya
- x. Isi tidak boleh mengandung pornografi ataupun SARA
- xi. Segala hal yang berkaitan dengan penggunaan closed-source library/plugin / konten apapun menjadi tanggungjawab peserta
- Juri akan melakukan penilaian secara online dengan video conference dan masing – masing Tim Mempresentasikan hasil pengembangan aplikasi dari proposal yang telah dibuat dengan maksimal waktu 20 menit/tim (sudah termasuk tanya jawab)

#### Penilaian

- Penilaian Proposal 30%
   Ide dan analisis 30%

  - ii. Kebermanfaatan 25%
  - iii. Problem solving 25%
  - iv. Kesesuain dengan format proposal 20%
- 2. Penilaian Web 40%
  - Kesesuaian dengan ide pada proposal 25%
  - ii. Fitur dan inovasi web. 18%
  - iii. Fungsi dan Fitur dalam penggunaan web 17%
  - iv. User Interface 20%
  - v. User Experience.20%
- 3. Penilaian Presentasi pada Final 30%
  - Presentasi 40%
  - ii. Tanya Jawab 60%



#### **Technical** Meeting

1. Setiap peserta lomba Web Development yang telah dinyatakan lolos ke babak final diharuskan untuk mengikuti Technical Meeting yang akan dilaksanakan pada:

Hari, tanggal : Jum'at, 17 Juli 2020 Waktu : 20.00 WIB

Tempat : via Google Meet

2. Peserta yang tidak mengikuti Technical Meeting dianggap menyetujui hasil Technical Meeting



#### Hadiah



Uang Tunai Rp 4.000.000 dan sertifikat



Uang Tunai Rp 3.500.000 dan sertifikat



Uang Tunai Rp 3.000.000 dan sertifikat



# Contact Person

Yoga Rizky Putra Adiyatma 0878-7054-8126 0857-8004-3229



