



Buku Panduan

WEB DEVELOPMENT

Pesta Daring UNJ 2020 x Informatik 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**.



Timeline Kegiatan



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	<i>Technical Meeting</i> final	
6	18 Juli 2020	Final	Via Video Conference
7	20 Juli 2020	Pengumuman Pemenang	

Ketentuan Peserta



-
-
1. Merupakan mahasiswa S1 atau D3 sederajat dari semua Perguruan Tinggi di seluruh Indonesia
 2. Setiap Perguruan Tinggi boleh mengirimkan peserta maksimal sebanyak dua (2) tim
 3. 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
 4. Jika tidak memiliki KTM maka dapat menggunakan tanda pengenal yang lain seperti: Kartu Rencana Studi (KRS) terbaru, Kartu Perpustakaan atau tanda pengenal mahasiswa lainnya
 5. 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
 6. Peserta membentuk tim yang terdiri dari 3 orang dengan anggota berasal dari Perguruan Tinggi yang sama
 7. Peserta hanya diperbolehkan terdaftar dalam satu tim
 8. Peserta wajib mengikuti prosedur dan peraturan yang telah ditentukan oleh panitia

Ketentuan Karya



1. Karya yang dilombakan pada kompetisi ini harus merupakan karya baru, orisinal 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.
3. Hak dari karya pada kompetisi Website Development akan tetap menjadi hak dari peserta masing-masing.
4. Panitia berhak untuk mempublikasikan karya peserta yang diikutsertakan pada kompetisi dan dapat menjadikan karya peserta sebagai media promosi dan publikasi.
5. Panitia berhak untuk mendiskualifikasi ataupun mencabut gelar juara jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran terhadap karya yang dilombakan.
6. 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
 - I. 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 Peraturan dan Sanksi



1. Peserta diberikan waktu pengerjaan sesuai dengan yang telah diberikan oleh panitia.
2. Peserta yang telat mengumpulkan dari waktu yang telah ditentukan dianggap gugur oleh panitia.
3. 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.
4. Apabila ditemukan tindakan kecurangan atau pelanggaran, panitia berhak untuk mendiskualifikasi peserta ataupun mencabut gelar juara.
5. 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



1. Setiap Tim terdiri dari 3 orang akan membuat suatu proposal tentang ide pembuatan suatu Web application sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
2. Dengan Format Proposal Sebagai Berikut
 - i. Proposal wajib menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD
 - ii. Proposal yang diajukan merupakan ide orisinal 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
 - v. 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



1. Ketentuan Pembuatan Web

- 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

2. 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

1. Penilaian Proposal 30%
 - i. Ide dan analisis 30%
 - ii. Kebermanfaatan 25%
 - iii. Problem solving 25%
 - iv. Kesesuaian dengan format proposal 20%
2. Penilaian Web 40%
 - i. 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%
 - i. 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



bempptik_unj

