**Peraturan dan Tata Tertib Java IT Competition**

**ELINFO COMPETITION 2010**

**Persyaratan Peserta**

1. Peserta masih berstatus mahasiswa jenjang D1, D2, D3, D4, dan S1 yang berasal dari perguruan tinggi di seluruh Indonesia.
2. Jumlah peserta (tim) dari setiap perguruan tinggi tidak dibatasi.
3. Setiap tim maksimal terdiri dari 2 orang yang berasal dari perguruan tinggi yang sama. Setiap individu hanya diperbolehkan  terdaftar pada satu tim.
4. Pendaftaran dimulai pada tanggal **1 November 2010** dan paling lambat tanggal **27** **November 2010** atau jika kuota terpenuhi.
5. Semua administrasi pendaftaran dan pelunasan pendaftaran paling lambat tanggal **27 November 2010** melalui rekening bank yang telah ditentukan.
6. Penggantian anggota tim harus dikonfirmasikan kepada panitia paling lambat tanggal **27 November 2010**
7. Kuota maksimal peserta terbatas hanya untuk 40 tim.

**Spesifikasi Teknis Lomba**

Peserta akan diminta membuat sebuah aplikasi dengan tema pendidikan, misalnya : media pembelajaran, dsb. Peserta akan diberikan alokasi waktu tertentu untuk menyelesaikan aplikasi yang sudah didesain dan bagi tim yang lolos ke babak 16 besar akan mempresentasikan hasilnya kepada dewan juri dan peserta lain.

Peserta akan menggunakan komputer yang sudah disediakan panitia. Tiap tim akan menggunakan **satu** komputer dengan software yang disediakan sebagai berikut :

* Sistem Operasi Microsoft Windows 7
* Java Development Kit (JDK)
* Java Runtime Environment (JRE)
* Netbeans
* XAMMP
* Adobe Photoshop CS2

**Sistem Perlombaan**

1. Hari Pertama, Sabtu 4 Desember 2010 (Kualifikasi)

* Peserta akan diminta membuat aplikasi dengan tema pendidikan. Di hari pertama peserta akan membuat aplikasi hingga tahap interface dan sistem jadi sehingga aplikasi siap digunakan.
* Peserta akan diberi alokasi waktu 6 jam di hari pertama.
* Akan dicari best design untuk tampilan interface terbaik di hari pertama.
* 16 tim terbaik di hari pertama berhak melaju ke babak berikutnya di hari kedua.

1. Hari Kedua, Minggu 5 Desember 2010 (Babak Kedua dan Presentasi)

* Semua tim yang berhasil lolos ke babak 16 besar akan mempresentasikan aplikasi yang telah dibuat di hadapan dewan juri dan peserta lain. Tiap tim diberi alokasi waktu 20 menit, dimana 10 menit pertama digunakan untuk mempresentasikan program yang dibuat, sementara 10 menit berikutnya digunakan untuk tanya jawab dengan dewan juri.
* Setelah melalui babak presentasi akan ditentukan kejuaraan dengan perincian : Juara I, Juara II, Juara III, dan Juara Best Design

**Ketentuan dan Tata Tertib**

**Ketentuan**

1. Aplikasi yang dibuat adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam lomba.
2. Peserta menyelesaikan pembuatan aplikasi di arena perlombaan dengan waktu yang ditentukan panitia, yaitu 6 jam untuk babak kualifikasi.
3. Penilaian meliputi :

|  |  |
| --- | --- |
| Sistem Penilaian Babak Kualifikasi ELINFO Java Competition | |
| **Aspek Penilaian** | **Range Nilai** |
| **Kesesuaian Tema** |  |
| \* Judul | 1-10 |
| \* Tujuan dan manfaat program | 1-20 |
| **Desain Interface** |  |
| \* Tata letak menu dan komponen | 1-15 |
| \* Kombinasi warna | 1-10 |
| \* Pemilihan font | 1-10 |
| \* Pemilihan gambar | 1-10 |
| \* Interaktifitas user | 1-10 |
| **Struktur Program** |  |
| \* Algoritma program | 1-10 |
| \* Kerapian penulisan program | 1-5 |
| **Total Nilai** | **100** |
|  |  |
| Sistem Penilaian Babak Presentasi ELINFO Java Competition | |
| **Aspek Penilaian** | **Range Nilai** |
| **Pemaparan** |  |
| \* Kelancaran berbicara | 1-20 |
| \* Cara dan sikap presentasi | 1-15 |
| \* Ketepatan waktu | 1-15 |
| **Tanya Jawab** |  |
| \* Penguasaan materi | 1-50 |
| **Total Nilai** | **100** |

1. Disediakan tim penilai yang netral sehingga penilaiannya adalah mutlak.
2. Keputusan juri tidak bisa diganggu gugat.

**Tata-tertib**

1. Peserta diharapkan datang tepat waktu, apabila datang terlambat panitia tidak akan memberikan perpanjangan waktu
2. Peserta lomba dilarang membawa dan atau menggunakan media penyimpanan eksternal dalam bentuk apapun selama perlombaan berlangsung.
3. Peserta lomba dilarang mengaktifkan HP selama perlombaan berlangsung
4. Seluruh peserta lomba diwajibkan untuk dapat menjaga ketertiban dan kesopanan selama perlombaan.
5. Peserta dilarang melakukan kecurangan dalam bentuk apapun.
6. Peserta dilarang menganggu peserta lain dalam bentuk apapun.
7. Tidak diperkenankan melakukan pergantian peserta lomba.
8. Apabila terdapat keputusan pantia yang berkaitan dengan peserta karena suatu hal yang bersifat mendesak,maka keputusan tersebut akan disampaikan kepada peserta lomba.
9. Apabila ada hal yang tidak jelas dengan hal lomba atau ada keperluan lain harap bertanya kepada panitia, tidak boleh bertanya kepada peserta lain.
10. Peserta diwajibkan mematuhi semua peraturan yang ada.
11. Apabila melanggar tata tertib di atas, peserta akan dikenakan sanksi, sanksi ditentukan oleh panitia dan juri.

**Pelanggaran dan Sanksi**

|  |  |
| --- | --- |
| **Bentuk pelanggaran** | **Sanksi** |
| Membawa dan atau menggunakan media penyimpanan eksternal dalam bentuk apapun | Diskualifikasi |
| Membuat kegaduhan, Mengganggu peserta lain | Diberi peringatan |