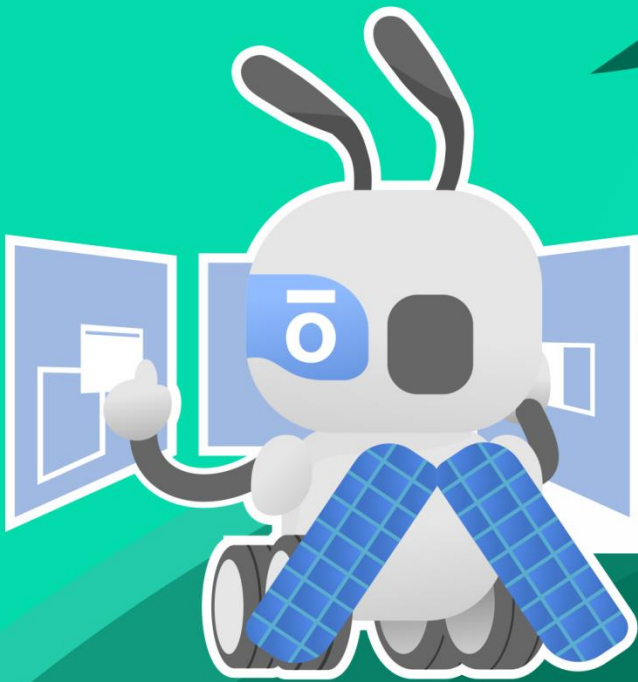




# ***RuleBook & Buku Panduan***



**Isic-Pengembangan  
Perangkat Lunak**

**Tema:**  
***Inovasi IT dalam pembangunan  
berkelanjutan untuk mempersiapkan  
revolusi industri 4.0***

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>1</b>
<b>JADWAL .....</b>	<b>2</b>
<b>SISTEM PENILAIAN .....</b>	<b>2</b>
Proposal .....	2
Video .....	2
Presentasi.....	2
<b>KETENTUAN UMUM .....</b>	<b>3</b>
<b>PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK .....</b>	<b>4</b>
Deskripsi.....	4
Babak Penyisihan 1: Pengumpulan Proposal .....	4
Babak Penyisihan 2: Prototype & Video Presentasi.....	5
Babak Final: Poster & Presentasi .....	5

## JADWAL

Kategori Lomba	Pendaftaran dan Penyisihan Tahap 1	Pengumuman Lolos Tahap 2	Pembuatan Prototype Tahap 2	Pengumuman Finalis	Presentasi Akhir	Pengumuman Juara
Pengembangan Perangkat Lunak	29Maret – 14 April 2019	21 April 2019	22 April – 6 Mei 2019	11 Mei 2019	16 Mei 2019	20 Mei 2019

Nb: Perubahan Jadwal akan diinformasikan melalui [Instagram](#) dan [Website](#).

## SISTEM PENILAIAN

### Proposal

- a. Permasalahan yang diangkat : 25%
- b. Inovasi : 40%
- c. Manfaat Aplikasi : 35%

### Video

- a. Daya Tarik : 20%
- b. Kesesuaian dengan konsep : 20%
- c. Gambaran umum Produk (jelas / tidak) : 30%
- d. Penyampaian konsep dan ide : 30%

### Presentasi

- a. Penguasaan Materi : 40%
- b. Penyampaian isi : 40%
- c. Penyajian Konteks (PPT) : 20%

## KETENTUAN UMUM

Ketentuan umum yang berlaku untuk seluruh kategori perlombaan :

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember.
2. Peserta berkelompok terdiri maksimal 3 orang mahasiswa yang dipimpin oleh seorang ketua tim.
3. Peserta diperbolehkan dari berbagai angkatan.
4. Peserta diperbolehkan mengikuti beberapa kategori perlombaan tetapi hanya boleh menjadi ketua tim di satu kategori lomba.
5. Pendaftaran dan keikutsertaan peserta tidak dipungut biaya.
6. Yang lolos ke babak final hanya 5 tim terbaik.
7. Peserta yang terpilih (3 besar) wajib mengikuti pembinaan untuk mengikuti GEMASTIK.

Ketentuan khusus diatur untuk masing-masing lomba.

## PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

### Deskripsi

Lomba pengembangan perangkat lunak menguji kemampuan peserta dalam mengembangkan ide secara kreatif untuk memberikan solusi penyelesaian masalah di Indonesia dalam bentuk perangkat lunak berkualitas tinggi. Peserta lomba diharapkan mengembangkan produk perangkat lunak yang mampu memberi dampak terhadap kemandirian dan kecerdasan masyarakat Indonesia. Dampak ini harus dibuktikan bukan hanya dalam bentuk argumentasi namun juga harus ditunjukkan dengan data. *Platform* produk perangkat lunak tidak dibatasi.

### Babak Penyisihan 1: Pengumpulan Proposal

Peserta diharuskan mengumpulkan proposal karya pengembangan perangkat lunak.

Ketentuan proposal adalah sebagai berikut:

1. Proposal perangkat lunak yang diajukan merupakan ide orisinal dengan tidak menjiplak perangkat lunak yang sudah ada (baik yang telah dikembangkan oleh tim ataupun orang lain).
2. Proposal perangkat lunak harus bisa direalisasikan menjadi bentuk aplikasi yang memiliki unsur logis, inovatif, kreatif, dan imajinatif.
3. Proposal perangkat lunak tidak mengandung unsur-unsur yang melanggar atau menghina SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan).
4. Pada proposal, peserta juga diharapkan menjelaskan kelebihan perangkat lunak yang dikembangkannya dari sudut pandang seluruh kriteria penilaian dan juga kelebihan jika dibandingkan dengan perangkat lunak lainnya yang serupa.

Proposal disusun mengikuti struktur dokumen sebagai berikut:

- Judul / Nama perangkat lunak.
- Latar Belakang Ide Perangkat Lunak.
- Tujuan dan Manfaat Dikembangkannya Perangkat Lunak.
- Batasan Perangkat Lunak yang Dikembangkan.
- Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak.
- Analisis Kebutuhan dan Desain Solusi Perangkat Lunak.
- Implementasi Perangkat Lunak.
- *Screenshot Mock-up Interface* Perangkat Lunak.
- Dokumentasi Cara Penggunaan Perangkat Lunak.

Penulisan Proposal:

- Ukuran kertas: A4, dengan margin tidak boleh lebih kecil dari 3 cm di setiap sisi
- Jenis dan ukuran huruf: Times New Roman 12 pt, dengan jarak spasi *single space*.
- Dokumen diserahkan dalam satu file dengan format Adobe Acrobat (.pdf). Untuk Halaman sampul: ukuran, jenis huruf bebas.
- Proposal maksimal 30 halaman.
- Informasi pengumpulan proposal akan dikirim ke email koordinator tim setelah melakukan registrasi.

## Babak Penyisihan 2: Prototype & Video Presentasi

Bagi peserta yang lolos dari tahap seleksi awal, diwajibkan untuk membuat video abstraksi serta *prototype* yg menjelaskan tentang proses dan bagaimana sistem tersebut berjalan serta manfaat yang di hasilkan dari karya tersebut. Ketentuan video abstraksi dan *prototype* adalah sebagai berikut:

1. Video harus menggambarkan mengapa perangkat lunak tersebut berguna dalam menyelesaikan masalah yang diangkat oleh tim.
2. Video harus menggambarkan juga bagaimana penggunaan perangkat lunak oleh pengguna.
3. Video harus menggunakan opening dari panitia
4. Durasi video dibatasi maksimal 10 menit.
5. *Prototype* maksimal 15 halaman (termasuk lampiran), tidak termasuk halaman sampul, dalam format .pdf dan link pengumpulan akan diberikan kepada koordinator tim melalui email.
6. File video teaser diunggah di Youtube dengan format nama : ISIC 2019\_[AnimasiRPL]\_[Nama tim]\_[Judul Karya] (#ISIC #HIMASIF), dan mensubmit linknya di web IDLe.

## Babak Final: Poster & Presentasi

Tim yang lolos di babak Final wajib membuat poster ukuran A3 dan akan dipamerkan pada workshop yang diselenggarakan pada babak Final.

Peserta yang lolos ke babak final akan mendapat kesempatan untuk mempresentasikan karyanya di hadapan dewan juri, mengapa perangkat lunak yang mereka bangun berguna untuk masyarakat. Para finalis diwajibkan telah mempersiapkan dokumen presentasi (.ppt) untuk mempresentasikan isi dari proposal. Mengumpulkan Poster kepada panitia dengan menghubungi no. 085655301946 (Ari Puji'17)

Kriteria Penilaian

Tahap I :

### **Proposal**

1. Permasalahan yang diangkat. (Bobot: 25%)
2. Inovasi (Bobot: 40%)
3. Manfaat Aplikasi (Bobot: 35%)

Tahap II :

### **Video + Prototype**

1. Prototype (Bobot: 20%)
2. Kesesuaian dengan Konsep (Bobot: 20%)
3. Daya Tarik (Bobot: 20%)
4. Gambaran umum Produk (Jelas/Tidak) (Bobot: 20%)
5. Penyampaian Konsep dan Ide (Bobot: 20%)

Presentasi :

1. Penguasaan Materi (Bobot: 40%)
2. Penyampaian Isi (Bobot: 40%)
3. Penyajian Konteks(PPT) (Bobot: 20%)