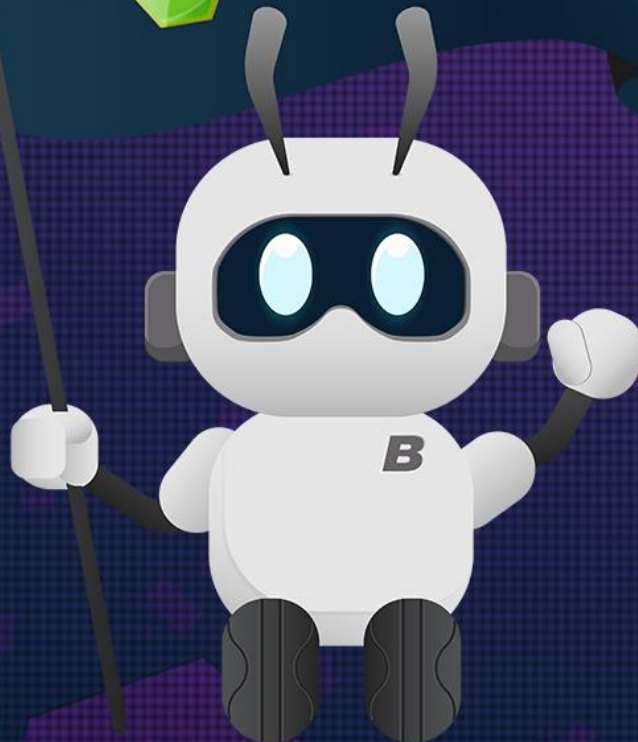




RULEBOOK

PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

**TRANSFORMATION OF TECHNOLOGY
ON PANDEMIC ERA**



@bitshimasif

DESKRIPSI

Pengembangan Perangkat Lunak ISIC adalah serangkaian proses yang dilakukan untuk mengembangkan perangkat lunak. Serangkaian proses yang dimaksud bukan hanya menulis kode program tapi juga mempersiapkan kebutuhan perangkat lunak, desain dari perangkat lunak, serta pengujian perangkat lunak. Lomba pengembangan perangkat lunak menguji kemampuan peserta dalam menginovasi ide secara kreatif untuk mengembangkan dan meningkatkan pola pikir masyarakat Indonesia.

NAMA DAN TEMA

Lomba ISIC 2021 memiliki tema “Transformation of Technology on Pandemic Era”.

Selama masa pandemi, semua pola kehidupan termasuk aktivitas manusia berubah dan menjadi terbatas. Permasalahan mulai muncul dari berbagai bidang hingga memicu keterpurukan akibat situasi dan keadaan selama masa pandemi.

Namun, dengan transformasi teknologi dapat berperan untuk membantu manusia untuk beradaptasi dengan perubahan yang terjadi dan bangkit dari keterpurukan dengan terus berinovasi dan mengeksplorasi melalui karya-karya yang berdampak langsung

terhadap kehidupan manusia dan memperbaiki kualitas hidup manusia selama masa pandemi bahkan hingga jangka panjang.

PENGHARGAAN

Seluruh peserta akan mendapatkan e-sertifikat lomba. Untuk pemenang lomba Perancangan Perangkat Lunak ISIC 2021 juara 1, juara 2, dan juara 3 akan mendapatkan penghargaan berupa sertifikat, trophy, dan uang pembinaan.

KETENTUAN UMUM

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember
2. Karya yang diperlombakan pada ISIC 2021 harus karya orisinal
3. Karya yang diperlombakan pada ISIC 2021 tidak boleh mengandung unsur SARA dan pornografi
4. Peserta berkompetisi dalam tim yang beranggotakan maksimal 3 orang dengan salah satunya sebagai ketua tim
5. Peserta diperbolehkan dari berbagai angkatan aktif
6. Peserta diperbolehkan mengikuti perlombaan dengan batas maksimal 3 kali untuk semua bidang perlombaan
7. Setiap peserta hanya dapat menjadi ketua tim maksimal pada 1 (satu) kategori perlombaan

8. Pendaftaran dan keikutsertaan peserta tidak dipungut biaya
9. Peserta yang lolos ke babak final hanya 5 tim terbaik
10. Peserta yang terpilih (3 tim terbaik) wajib mengikuti pembinaan untuk mengikuti GEMASTIK 2021
11. Rulebook dapat berubah sewaktu-waktu dan perubahan akan diberitahukan melalui instagram BITS
12. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
13. Tim dapat didiskualifikasi oleh pihak panitia ISIC 2021 jika diketahui melakukan tindak kecurangan atau melanggar aturan kompetisi ISIC 2021
14. Seluruh peserta wajib mengikuti serangkaian acara BITS 2021

JADWAL TAHAPAN

| Kegiatan | Tahapan |
|--|--------------------|
| Pendaftaran Lomba | 4 – 10 April 2021 |
| Tahap 1 ISIC 2021 : Pengumpulan proposal | 4 – 10 April 2021 |
| Pengumuman tahap 1 ISIC 2021 | 21 April 2021 |
| Tahap 2 ISIC 2021 : Video dan poster | 22 – 28 April 2021 |



| | |
|------------------------------|----------------------|
| Pengumuman tahan 2 ISIC 2021 | 3 Mei 2021 |
| Presentasi final ISIC 2021 | 29 Mei – 2 Juni 2021 |
| Pengumuman pemenang | 5 Juni 2021 |

PENDAFTARAN

1. Ketua tim melakukan pendaftaran di laman <http://idle-2021.me/kompetisi/ppi>
2. Mengisi berkas berupa nama dan nim
3. Memilih bidang lomba
4. Tutorial pendaftaran bisa dilihat di <https://himasif.id/TutorialPendaftaranBITS2021>

BABAK PENYISIHAN 1 : Pengumpulan Proposal

Berkas-berkas yang perlu diunggah pada babak penyisihan dengan format dan ketentuan sebagai berikut:

- Nama file : ISIC2021_PPL_NamaTim_JudulKarya
- Ukuran maks : 3 Mb
- Ekstensi : Pdf
- Format : Kertas A4, margin kiri 4cm, margin kanan, atas, bawah 3cm, Font Times New Roman 12 pt, dan jarak spasi 1,15pt

- Halaman : Minimal 8, maksimal 15 (tidak termasuk sampul dan lampiran)
- Pada Proposal, peserta juga diharapkan menjelaskan kelebihan perangkat lunak yang dikembangkannya dari sudut pandang seluruh kriteria penilaian dan juga kelebihan jika dibandingkan dengan perangkat lainnya yang serupa.
- Isi proposal ditulis menggunakan Bahasa Indonesia, namun dimungkinkan penggunaan istilah dalam bahasa asing
- Pengumpulan proposal di dashboard masing - masing tim

Sistematika proposal sebagai berikut:

1. Halaman sampul
2. Tema
3. Judul / Nama perangkat lunak
4. Latar belakang ide perangkat lunak
5. Tujuan dan manfaat dikembangkannya ide perangkat lunak
6. Batasan perangkat lunak yang dikembangkan
7. Metodologi pengembangan perangkat lunak
8. Analisis kebutuhan dan desain solusi perangkat lunak
9. Implementasi perangkat lunak

10. Screenshot mockup interface perangkat lunak
11. Dokumentasi cara penggunaan perangkat lunak
12. Daftar Pustaka
13. Lampiran-lampiran
14. Untuk download template silahkan lihat di <http://idle-2021.me>
15. Untuk pedoman penulisan UNEJ silahkan unduh di
<https://himasif.id/PedomanPenulisanUNEJ>
 - Poin 3.3 Penulisan Judul
 - Poin 3.5 Penyajian Tabel dan Gambar
 - Bab 4 Tatacara Penulisan Sumber Rujukan

BABAK PENYISIHAN 2 : Video dan Poster

Peserta yang lolos tahap II diwajibkan untuk menyerahkan video dan poster dengan format:

- Nama File : ISIC2021_PPL2_NamaTim_JudulKarya
- Ukuran maks. : 3 Mb
- Ekstensi : ZIP/RAR
- Isi : Link video youtube(txt) + poster(png/jpg)

➤ Diunggah di youtube dengan format:

**PENGEMBANGAN
PERANGKAT
LUNAK**



- Judul : PPL2_[NamaTim]_[JudulKarya] ISIC 2021
- Deskripsi : [Deskripsi singkat karya]
[Nama Tim]
 - Ketua Tim
 - Anggota 1
 - Anggota 2
- Tag : #BITS2021 #ISIC2021
- Hak akses : Public
- Resolusi : Minimal 720
- Durasi : Minimal 3 menit dan maksimal 5 menit

➤ **Ketentuan Video :**

1. Menjelaskan tentang produk yang dibuat oleh tim (mockup/prototype)
2. Menggambarkan penggunaan produk (bisa dalam bentuk demo aplikasi/mockup aplikasi)
3. Peserta membuat video bisa berupa video animasi, presentasi power point, atau sesuai kreativitas peserta.
4. Perekaman video boleh dilakukan dalam one-take ataupun masing- masing anggota tim melakukan perekaman secara terpisah kemudian disatukan dalam satu video.

5. Peserta perlu memastikan bahwa audio terdengar jelas dan video dapat diputar dengan kualitas HD.

➤ **Ketentuan Poster :**

1. Poster dibuat dengan menjelaskan garis besar ide karya
2. Poster berisi tentang informasi karya masing-masing dan merupakan karya orisinil mahasiswa serta belum pernah dipublikasikan
3. Setiap tim membuat 1 (satu) poster dalam format portrait atau landscape
4. Poster dibuat dalam ukuran A3 dengan format PNG, resolusi minimal 300 ppi, dengan mencantumkan logo Universitas Jember, logo Himasif, logo BITS, dan logo ISIC di sebelah kiri atas
5. Karya tidak mengandung unsur SARA
6. Isi poster harus dapat terbaca secara terstruktur untuk kemudahan navigasi
7. Poster harus memuat judul, nama tim, logo, manfaat, tujuan, dan fitur aplikasi (mockup)
8. Salah satu anggota tim wajib mengunggah poster di Instagram dengan menandai akun instagram @bitshimasif dan anggota tim nya. Menggunakan hastag #BITS2021 #ISIC2021 #PPL_ISIC serta caption menjelaskan deskripsi produk.

BABAK FINAL : PRESENTASI

- a. Tim melakukan presentasi dalam bentuk video di hadapan dewan juri dengan durasi presentasi maksimal 5 menit.
- b. Video presentasi berisikan penjelasan mengenai :
 - Masalah
 - Solusi (produk/jasa/sistem)
 - Target pengguna/pasar
 - Kompetitor
 - Value Proposition
- c. Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat technical meeting daring.
- d. Setiap tim harus sudah siap di ruang tunggu daring paling lambat 15 menit sebelum jadwal presentasi.
- e. Jika waktu presentasi sudah habis, maka akan dihentikan oleh panitia.
- f. Peserta yang tidak lengkap hadir pada saat final presentasi otomatis tereliminasi.

KRITERIA PENILAIAN

- Proposal :

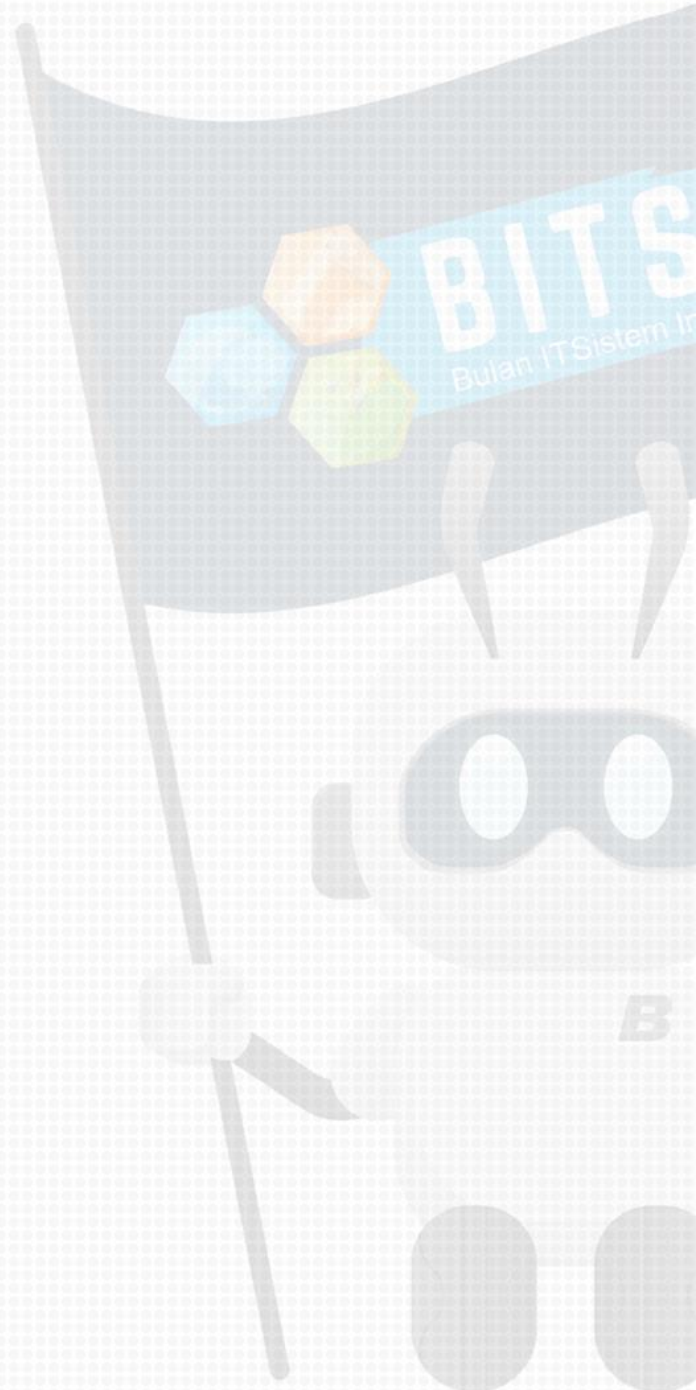
- Inovasi pengembangan = 20%
- Metodologi pengembangan perangkat lunak = 20%
- Desain antar muka = 20%
- Dampak perangkat lunak bagi masyarakat = 15%
- Kesesuaian ide dan tema dengan perangkat lunak = 10%
- Urgensi masalah = 10%
- Estetika Proposal = 5%
- Video dan Poster :
 - Prototype = 20 %
 - Keseuaian dengan konsep = 20%
 - Gambaran umum produk (jelas/tidak) = 20 %
 - Daya Tarik = 20%
 - Poster = 20%
- Final Presentasi :
 - Penguasaan materi = 40%
 - Penyampaian isi = 40%
 - Penyajian konteks (PPT) = 20%

NARAHUBUNG

**PENGEMBANGAN
PERANGKAT
LUNAK**



Anne Raihan Fachranie (wa.me/+6282143259623)



**PENGEMBANGAN
PERANGKAT
LUNAK**



BULAN IT SISTEM INFORMASI

TRANSFORMATION OF TECHNOLOGY ON PANDEMIC ERA

Email : humas@idle-2021.me
Instagram : [@bitshimasif](https://www.instagram.com/bitshimasif)
Website : <http://idle-2021.me>