

RulebookIT

follows



DESKRIPSI UMUM

IT Today merupakan acara terbesar yang diselenggarakan setiap tahun oleh Himpunan Mahasiswa Ilmu Komputer Institut Pertanian Bogor (HIMALKOM IPB). Tahun ini IT Today mengangkat tema “**DISRUPTION**” dengan tagline “Make IT Disruptive”. Dengan ini, kami berharap bahwa para peserta kegiatan, baik kompetisi maupun seminar, dapat menerapkan atau membuat inovasi yang disruptif agar dapat memajukan Indonesia dalam bidang TIK.

JENIS KOMPETISI

Kompetisi yang diadakan pada IT Today tahun ini ada sebanyak tiga, antara lain **AppsToday**, **HackToday**, dan **Business IT Case**. Ketiga kompetisi ini bertingkat nasional dan secara umum pesertanya berasal dari mahasiswa S1 atau Diploma. Terkhusus untuk kompetisi HackToday, pesertanya dapat berasal dari **mahasiswa S1/Diploma atau siswa SMA/SMK/Sederajat**.

PENTING

Segala informasi yang tertera dalam rulebook ini merupakan informasi resmi per tanggal **30 Mei 2018**. Jika terdapat perubahan konten pada rulebook ini, maka akan diumumkan melalui media sosial IT Today 2018, website, dan e-mail kepada peserta kompetisi jika sudah terdaftar dalam kompetisi.

NARAHUBUNG KOMPETISI IT TODAY 2018



@ittoday_ipb



@ipbittoday 08567789339 (Willyam)



Apps today



DESKRIPSI

AppsToday merupakan salah satu cabang kompetisi IT Today 2018 pada bidang inovasi aplikasi. Lomba ini dibuat sebagai wadah bagi peserta yang akan menjadi generasi developer baru yang kreatif dan inovatif untuk memajukan daya saing Indonesia di bidang teknologi informasi. Peserta dari kompetisi AppsToday merupakan mahasiswa S1/Diploma.

PENGHARGAAN

- Juara 1 : Rp 5.000.000 + sertifikat + plakat
- Juara 2 : Rp 3.000.000 + sertifikat + plakat
- Juara 3 : Rp 1.500.000 + sertifikat + plakat
- Juara Favorit : Rp 500.000 + sertifikat + plakat.

KETENTUAN PESERTA LOMBA APPSTODAY

1. Setiap tim mendaftar secara sah melalui website resmi IT Today 2018, yaitu **ittoday.web.id**.
2. Peserta merupakan mahasiswa yang terdaftar pada universitas di Indonesia yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) dan Surat Keterangan Mahasiswa Aktif.
3. Setiap peserta hanya boleh terdaftar pada satu tim.
4. Setiap tim terdiri dari 1-3 orang yang berasal dari **universitas yang sama**.
5. Setiap tim harus melengkapi persyaratan administrasi pendaftaran dan pembayaran **maksimal tanggal 11 Juli 2018**.
6. Melunasi biaya pendaftaran untuk mengikuti kompetisi AppsToday, jumlah pembayaran menyesuaikan pada tanggal ketika pembayaran lunas sebagai berikut :
 - a. **Early Bird : 30 Mei - 20 Juni 2018 , sebesar Rp 100.000**
 - b. **Reguler : 21 Juni - 11 Juli 2018 , sebesar Rp 150.000**
7. Panduan mengenai penyelesaian administrasi pendaftaran dan pembayaran dapat dilihat pada website IT Today 2018.

NARAHUBUNG APPSTODAY



sammyk



089527702513
(Elia Samuel)



PERATURAN UMUM KOMPETISI

1. Peserta harus memenuhi ketentuan peserta kompetisi.
2. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirimkan **satu karya**.
3. Karya yang dilombakan harus merupakan karya orisinil.
4. Karya yang diikutkan pada kompetisi AppsToday belum pernah mendapatkan penghargaan pada kompetisi lain pada tingkat provinsi, nasional, maupun internasional.
5. Hak kekayaan intelektual dari karya yang telah diciptakan pada kompetisi akan tetap menjadi **milik peserta**.
6. Platform pengembangan perangkat lunak dapat berupa web-based atau aplikasi stand-alone (mobile atau desktop).
7. Tim yang merupakan finalis **wajib mengikuti** rangkaian acara final lomba.
8. Apabila ada peserta yang berhalangan hadir, **minimal ada 1 per wakilan anggota tim** yang datang pada saat final dan **mengikuti konfirmasi** kepada panitia.
9. Karya yang diikutsertakan tidak mengandung unsur SARA, pornografi, maupun kekerasan.
10. **Panitia berhak mendiskualifikasi atau memberi sanksi tim yang terbukti melakukan kecurangan atau pelanggaran dalam bentuk apapun.**
11. Keputusan juri dan panitia IT Today tidak dapat digugat.

TAHAPAN KOMPETISI APPSTODAY

Pendaftaran	30 Mei – 11 Juli 2018
Submisi Tahap 1	30 Mei – 18 Juli 2018
Pengumuman Peserta Tahap 2	27 Juli 2018
Submisi Tahap 2	28 Juli – 13 Agustus 2018
Pengumuman Finalis	22 Agustus 2018
Final	15 September 2018
Pameran Karya Finalis	16 September 2018

PERATURAN TAHAP PENYISIHAN 1

1. Karya proposal harus dibuat dengan Bahasa Indonesia, namun diperbolehkan untuk menggunakan beberapa istilah bahasa asing dalam penulisannya.
2. Peserta dilarang mencantumkan logo dan nama institusi atau hal-hal yang menggambarkan institusi asal peserta. Apabila ditemukan hal tersebut, peserta akan mendapatkan pengurangan **poin sebesar 5% nilai tahap 1**.
3. Proposal dapat didesain bebas dan semenarik mungkin.

4. Proposal tidak harus mengikuti format acuan dibawah ini, namun setidaknya harus terdiri dari :
 - a. Cover Proposal (berisikan minimal nama karya, dan nama tim).
 - b. Latar Belakang.
 - c. Deskripsi Karya.
 - d. Solusi atas Permasalahan.
 - e. Mockup Aplikasi.
 - f. Activity Diagram, Use Case Diagram, dan Diagram Actor
 - g. Target Pengguna dan Dampaknya.
 - h. Batasan dan Fitur Aplikasi.
 - i. Daftar Pustaka dan Lampiran
5. Proposal maksimal terdiri dari 20 halaman A4 diluar Cover, Daftar Pustaka, dan Lampiran.
6. Proposal dikirimkan dalam bentuk PDF ke email kestari.ittoday@gmail.com dengan subjek :
“Submisi [AppsToday] (Nama Tim) Tahap 1”
Contoh : Submisi [AppsToday] Petani Aplikasi Tahap 1
7. Format pengumpulan proposal adalah sebagai berikut :
[AppsToday] NamaTim_NamaKarya_Tahap1.pdf
Contoh : [AppsToday] Petani Aplikasi_GrowSeed_Tahap1.pdf
8. Jika terdapat beberapa submisi proposal dari tim yang sama, maka proposal yang diterima adalah proposal terakhir sebelum batas submisi berakhir.

PERATURAN TAHAP PENYISIHAN 2

1. Peserta membuat **video prototype** dan **kerangka perangkat lunak** dalam bentuk **executeable** file untuk perangkat lunak stand-alone (berbasis mobile atau desktop) atau **URL** jika perangkat lunak yang dibuat berbasis **website**.
2. Isi video dibebaskan sekreatif mungkin, dengan minimal berisi panduan teknis penggunaan aplikasi, serta deskripsi singkat mengenai aplikasi yang dibuat.
3. Video diunggah pada akun YouTube perwakilan tim.
4. Durasi video maksimal **5 menit**, dengan kualitas minimal **720p (HD)**.
5. Submisi pada tahap 2 disimpan dalam bentuk folder, yang kemudian dikompresi ke format **.zip** .
6. Folder yang dibuat berisikan (pilih sesuai platform pengembangan aplikasi) :
 - a. URL Video dan Web (untuk perangkat lunak Web)
 - b. URL Video dan Executeable Files (perangkat lunak desktop/mobile)
7. Format penamaan submisi (folder dan ZIP file) adalah sebagai berikut :
“[AppsToday] (Nama Tim) - (Nama Aplikasi)”
Contoh : [AppsToday] Petani Aplikasi - GrowSeed

8. Peserta kemudian mengirimkan file tersebut kepada email kestari.ittoday@gmail.com dengan subjek : “[AppsToday] Submisi Tahap 2 (Nama Tim)”
Contoh : [AppsToday] Submisi Tahap 2 Petani Aplikasi
9. Peserta yang tidak mengirimkan submisi ke email yang telah ditentukan dianggap mengundurkan diri dari kompetisi AppsToday.

PERATURAN TAHAP FINAL DAN EXPO

1. Peserta yang lolos ke babak final wajib merealisasikan aplikasi sesuai proposal.
2. Final terdiri dari dua sesi yaitu: Presentasi dan Expo.
3. TIDAK DIPERKENANKAN bagi peserta finalis untuk menggunakan almamater atau atribut universitas asal pada saat presentasi, yang akan diperingatkan kembali oleh panitia sebelum presentasi.
4. Presentasi di depan juri akan dilaksanakan pada hari Sabtu, 15 September 2018 di Kampus IPB Dramaga, Bogor.
5. Waktu yang diberikan untuk presentasi dan demo aplikasi adalah maksimum 15 menit.
6. Waktu untuk sesi tanya jawab akan dilakukan setelah presentasi maksimum 10 menit.
7. Expo akan dilaksanakan pada hari Minggu, 16 September 2018 di Kampus IPB Dramaga, Bogor.
8. Penilaian pemenang utama dinilai dari tahap final kompetisi AppsToday.
9. Penilaian pemenang Juara Favorit dinilai dari kemenarikan stand saat expo.

KRITERIA PENILAIAN SUBMISI PROPOSAL

Kriteria	Deskripsi	Nilai
Orisinalitas Ide	Ide aplikasi bersifat orisinil dan tidak melakukan tindak plagiarisme.	25%
Inovasi	Aplikasi memiliki unsur inovatif atau mutakhir untuk menyelesaikan masalah yang diangkat.	25%
Sustainability	Ide aplikasi memberikan solusi yang berkelanjutan.	25%
Impact	Ide aplikasi memiliki dampak yang luas dan menyeluruh terhadap masalah yang ingin diatasi.	25%
Total		100%

SUBMISI VIDEO DAN PROTOTYPE

Kriteria	Deskripsi	Nilai
Kegunaan	Desain aplikasi yang dibuat mengikuti prinsip learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction.	25%
Penjelasan	Video mampu menggambarkan bagaimana penggunaan perangkat lunak oleh pengguna.	25%
Kreativitas	Desain aplikasi disampaikan dengan menarik, namun tetap menyampaikan pesan dengan efektif.	20%
Implementasi	Prototype yang dibuat mampu menggambarkan alur aplikasi yang akan dibuat.	30%
Total		100%

PRESENTASI

Kriteria	Deskripsi	Nilai
Kesesuaian	Aplikasi yang dibuat adalah realisasi dari proposal.	20%
Aplikasi	Kesiapan aplikasi secara menyeluruh.	25%
User-Experience	Kemudahan penggunaan antar muka aplikasi.	20%
Presentasi	Melibuti kecakapan menyampaikan materi dan menjawab pertanyaan dari juri.	35%
Total		100%