

A 3D rendering of a white and blue VR robot. The robot has a rounded, friendly-looking head with a large black VR headset featuring a glowing blue light bar. It has a small antenna on its head and is wearing a headset with a microphone. Its body is white with blue accents, and it has a control panel on its chest with a circular button and several smaller buttons. The robot is holding a white VR controller in its right hand and has its left hand clenched into a fist. It is wearing white and blue boots and is depicted in a dynamic, jumping or running pose.



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
A. INVVEST X ISF 8.0	3
B. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA ANDROID APPLICATION	4
C. TIMELINE	5
D. PROSEDUR PENDAFTARAN ANDROID APPLICATION	6
E. KETENTUAN KOMPETISI.....	7
F. KETENTUAN BERKAS PROPOSAL, KARYA DAN VIDEO	8
G. PROSEDUR PENGUMPULAN KARYA.....	10
H. SISTEM PERLOMBAAN ANDROID APPLICATION.....	11
I. CONTACT PERSON	13



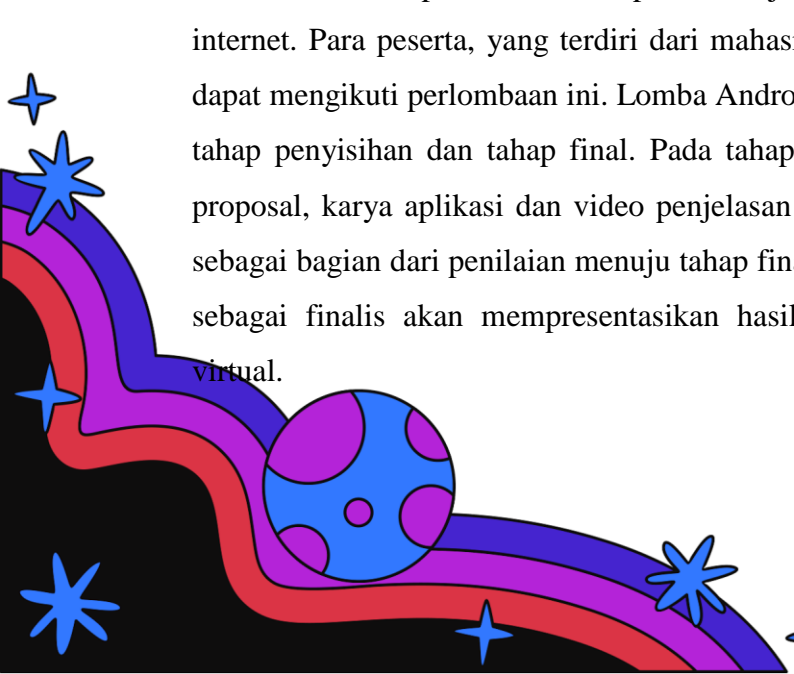


A. INV FEST X ISF 8.0

INV FEST X ISF (Informatics Innovation Festival x Informatics Sport Festival) merupakan gabungan acara dari kompetisi teknologi nasional (INV FEST) dan kompetisi olahraga nasional maupun internal kampus tahunan yang ke – delapan, pada tahun ini bertemakan “Dive Into the Metaverse, where Creativity and Athletic Technology Collide for Limitless Exploration”. Gabungan antara INV FEST X ISF dilakukan dengan alasan untuk merangkul perpaduan antara kreativitas dalam teknologi dan teknologi atletik, menciptakan pengalaman yang tak terbatas. Event ini diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika sebagai rangkaian dari Dies Natalis Program Studi Teknik Informatika yang ke – 11.

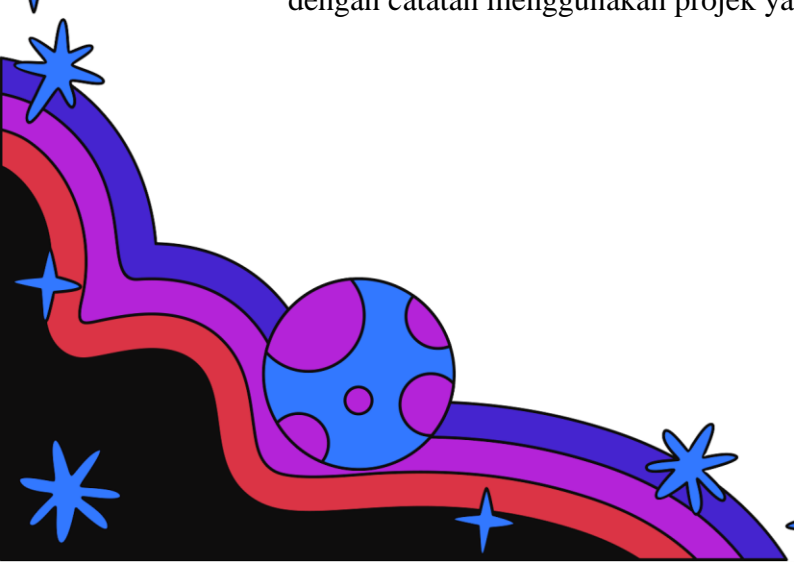
Dalam konteks Metaverse, manusia bukan hanya menjadi pengamat pasif, tetapi juga pengarang aktif dari pengalaman digital penggunaanya. Melalui Metaverse, dapat menciptakan nilai baru, menjembatani kesenjangan dalam interaksi manusia dan teknologi, serta potensialnya untuk menyelesaikan masalah ekonomi di masa depan. Dengan memahami Metaverse, dapat membuka pintu menuju dunia di mana kreativitas dan teknologi berkolaborasi, membentuk fondasi untuk eksplorasi tanpa batas dan penciptaan nilai baru yang revolusioner.

Android App merupakan salah satu kategori yang dilombakan dalam kompetisi teknologi nasional INV FEST x ISF 8.0. Perlombaan Android App ini sendiri bertujuan untuk menciptakan aplikasi Android App yang mudah digunakan dan relevan dengan tema acara. Fokus utama kompetisi ini adalah pada manajemen data yang efektif dan aksesibilitas melalui internet. Para peserta, yang terdiri dari mahasiswa aktif dari berbagai wilayah di Indonesia, dapat mengikuti perlombaan ini. Lomba Android App Innovation terdiri dari dua tahap, yakni tahap penyisihan dan tahap final. Pada tahap penyisihan, setiap tim harus mengumpulkan proposal, karya aplikasi dan video penjelasan mengenai aplikasi android yang telah dibuat, sebagai bagian dari penilaian menuju tahap final. Di tahap final, tim-tim yang berhasil masuk sebagai finalis akan mempresentasikan hasil karya aplikasi android kepada juri secara virtual.





B. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA ANDROID APPLICATION

1. Peserta adalah pihak yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada website resmi INVVEST.
 2. Peserta merupakan mahasiswa/i aktif yang belum dinyatakan lulus pada saat pendaftaran lomba dan dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa atau proof of eligibility (bukti yang menyatakan bahwa peserta terkait merupakan mahasiswa/i di perguruan tinggi tersebut hingga acara selesai).
 3. Peserta wajib mengikuti akun Instagram @official.invfestxisf, @official.diesnatif dan @hmif_ittelkompwt
 4. Peserta wajib mengunggah Foto menggunakan twibbon yang telah disediakan ke akun Instagram, dan melakukan tag akun @official.invfestxisf, @official.diesnatif dan @hmif_ittelkompwt (<https://twb.nz/invfestxisf8>)
 5. Setiap tim terdiri dari 2-3 peserta dan berasal dari perguruan tinggi yang sama.
 6. Peserta harus melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar dan legal secara hukum
 7. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang ditentukan dinyatakan gugur
 8. Peserta hanya diperbolehkan mendaftar dalam satu tim
 9. Peserta dilarang untuk mengikuti lomba dengan proyek yang sudah pernah menjadi juara.
 10. Peserta (tim) yang sudah pernah menjadi juara nasional diperbolehkan ikut namun dengan catatan menggunakan proyek yang baru.
- 

C. TIMELINE

TANGGAL	RANGKAIAN KEGIATAN
21 November 2023 - 28 November 2023	Pendaftaran Gelombang I
29 November 2023 - 12 Desember 2023	Pendaftaran Gelombang II
12 Desember 2023	Batas Akhir Pengumpulan Proposal, Karya Android App dan Video
13 Desember 2023 - 19 Desember 2023	Babak Penyisihan
20 Desember 2023	Pengumuman Finalis
20 Desember 2023	Technical Meeting Finalis
22 Desember 2023	Webinar
23 Desember 2023	Final Android App
27 Desember 2023	Pengumuman Finalis

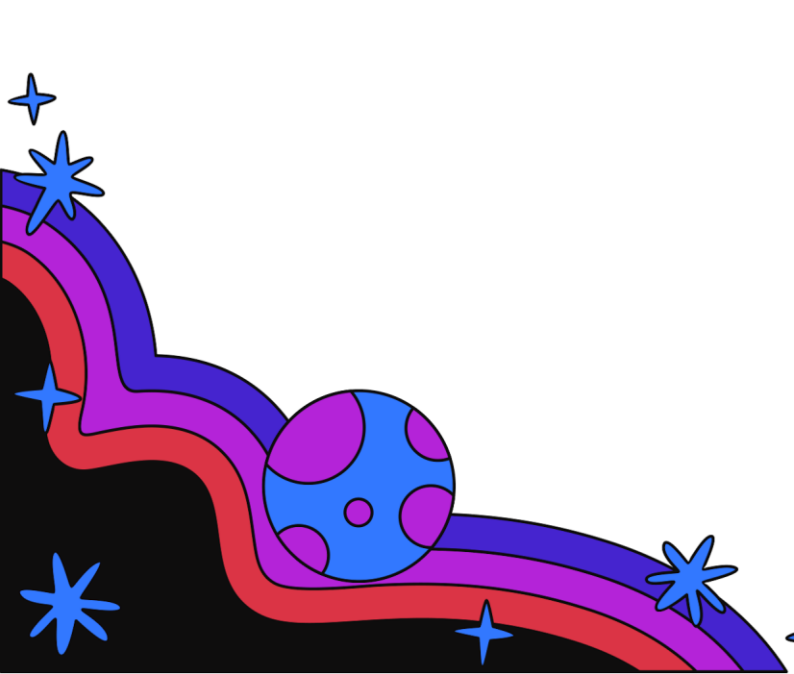


D. PROSEDUR PENDAFTARAN ANDROID APPLICATION

1. Pendaftaran dibuka dari tanggal 21 November – 12 Desember 2023
2. Pendaftaran bisa melalui website <https://invest.my.id/>
3. Pendaftaran cukup dilakukan oleh ketua tim
4. Setiap tim membayar biaya pendaftaran sebesar :
 - Gelombang 1 : Rp 50.000
 - Gelombang 2 : Rp 75.000Melalui :
 - Bank BRI : 6599 0100 1003 507 a.n Salsabila Septi Sukmayanti
 - LinkAja : 085600131115 a.n Sukhaenah Tri Utami
 - Dana : 085600131115 a.n Sukhaenah Tri Utami
5. Setiap tim wajib mengisi formulir pendaftaran pada website <https://invest.my.id/>
6. Setelah mengisi formulir pendaftaran ketua tim akan menerima email berupa token yang digunakan untuk aktivasi akun
7. Lengkapi data yang dibutuhkan pada dashboard tim bagian legalitas sebelum masa pendaftaran berakhir dengan mengisi data tim dan mengunggah berkas-berkas pendaftaran seperti :
 - a. Kartu identitas diri yang dapat mengidentifikasi peserta sebagai warga negara yang sah
 - b. Pembimbing bersifat opsional. Jika ada pembimbing dapat mengunggah Kartu Tanda Penduduk (KTP) atau kartu identitas diri yang dapat mengidentifikasi pembimbing sebagai warga negara yang sah
8. Tim telah diaktivasi secara resmi menjadi peserta INVVEST, konfirmasi akan diinfokan kepada tim melalui halaman dashboard, juga ditandai dengan perubahan status tim



E. KETENTUAN KOMPETISI

1. Peserta wajib membuat karya android application sesuai dengan tema yang telah ditetapkan. Karya berupa **aplikasi siap pakai**.
 2. Tema dari lomba mobile application adalah “Dive into the metaverse, where Creativity and Athletic Technology collide for limitless exploration”. Dengan sub tema diantaranya “Health, Toursm, Education and Government”
 3. Karya yang dikumpulkan bersifat orisinil peserta, bukan hasil plagiarism
 4. Karya tidak mengandung unsur-unsur yang melanggar dan mengganggu seperti pornografi dan SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan)
 5. Peserta diwajibkan untuk membuat video presentasi dengan batas durasi 5 menit
 6. Hasil karya dimasukkan kedalam 1 folder zip, dengan format nama **LombaMobileApp_NamaTeam_NamaKarya**.
 7. Karya peserta yang diikutsertakan pada kompetisi INV FEST X ISF 8.0 berhak untuk dipublikasikan oleh pihak INV FEST X ISF 8.0
 8. Hak Kekayaan Intelektual dari karya peserta pada kompetisi INV FEST X ISF 8.0 akan tetap menjadi hak dari peserta
 9. Apabila peserta terbukti melakukan pelanggaran terhadap ketentuan INV FEST X ISF 8.0, tim yang bersangkutan akan didiskualifikasi
 10. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
- 

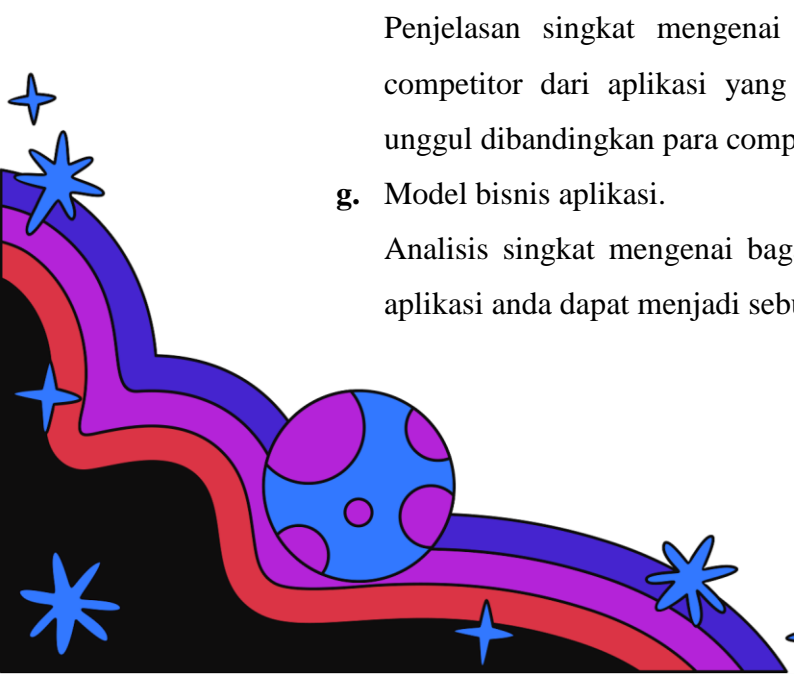


F.KETENTUAN BERKAS PROPOSAL, KARYA DAN VIDEO

Pada tahap ini, peserta diminta untuk mengumpulkan prososal.

1. Ketentuan Proposal

Penulisan proposal harus memuat informasi sebagai berikut:

- a. Nama dan Deskripsi
Nama aplikasi dan deskripsi singkat mengenai aplikasi yang anda buat.
 - b. Latar Belakang
Latar belakang masalah yang dilihat dan ingin dipecahkan.
 - c. Solusi
Solusi yang ditawarkan atas masalah yang dipaparkan, dan bagaimana solusi dapat memberikan manfaat bagi pengguna.
 - d. Sasaran pengguna dan strategi pemasaran aplikasi
Segmen pengguna dari aplikasi yang dibuat, pola penggunaan masing-masing segmen pengguna, dan strategi pemasaran anda hingga aplikasi digunakan oleh target pengguna.
 - e. Fitur aplikasi
Penjelasan mengenai fitur utama dan fitur tambahan aplikasi yang dibuat, baik nama fitur, kegunaan, cara kerja, dll.
 - f. Keunikan aplikasi dibandingkan produk lain yang sejenis.
Penjelasan singkat mengenai produk apa saja yang berpotensi menjadi kompetitor dari aplikasi yang dibuat, dan mengapa aplikasi peserta lebih unggul dibandingkan para kompetitor.
 - g. Model bisnis aplikasi.
Analisis singkat mengenai bagaimana strategi bisnis atau strategi monetiasi aplikasi anda dapat menjadi sebuah bisnis yang profitable dan sustainable.
- 



2. Ketentuan Aplikasi

- a. Aplikasi yang diperlombakan sesuai dengan tema yang diperlombakan
- b. Aplikasi yang diajukan adalah murni bersifat original dan bukan dari hasil plagiarism
- c. Pelanggaran hak cipta atau plagiarism akan membuat peserta secara otomatis didiskualifikasi.
- d. Peserta berhak menggunakan aplikasi coding apapun seperti Python, C++, dan Bahasa pemograman lainnya dalam pembuatan aplikasi.
- e. Aplikasi harus dibuat untuk platform Android dengan minimal berjalan di OS 4.0 Ice Cream Sandwich
- f. Juri berhak membatalkan atau mendiskualifikasi peserta jika terbukti terdapat kecurangan atau plagiarisme.

3. Ketentuan Video

Video menggambarkan permasalahan yang diangkat serta kreativitas usulan solusi yang ditawarkan. Video berdurasi maksimal 5 menit tersebut diunggah ke Youtube dengan format judul **LombaMobileApp_NamaTeam_NamaKarya** dan menambahkan hastag :

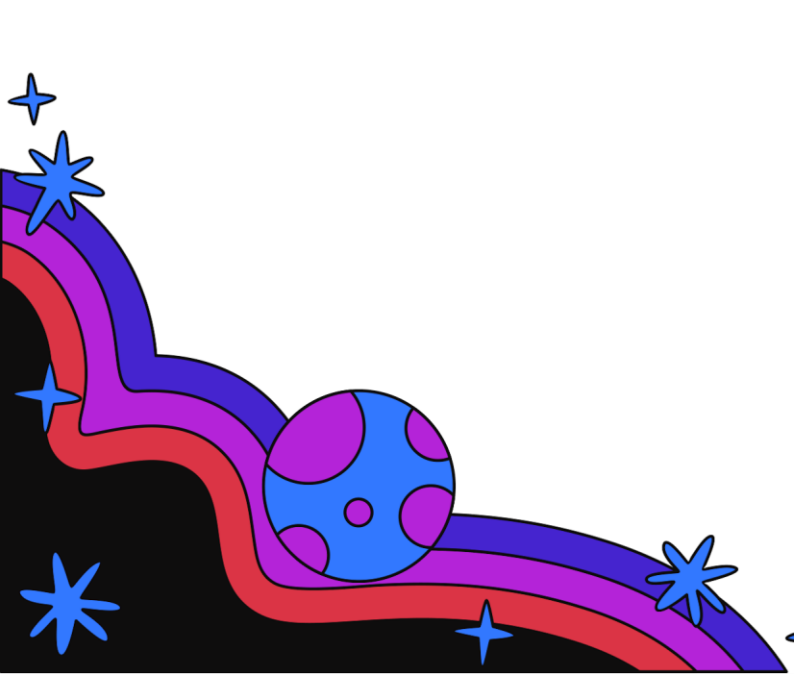
#investxisf8.0 #diesnatif11th #hmifittp #ittelkompurwokerto #informatika
#mobileapp #appdevelopment

Pada kolom deskripsi.





G. PROSEDUR PENGUMPULAN KARYA

1. Batas pengumpulan karya adalah 12 Desember 2023 paling lambat pukul 23.59 WIB
 2. Karya yang dikumpulkan berupa :
 - a. Proposal
 - b. Aplikasi
 - c. Video Presentasi (berupa link youtube dalam file txt)
 - d. Screenshoot twibbon anggota
 3. Dikumpulkan dalam satu folder zip dengan format penamaan **LombaMobileApp_NamaTeam_NamaKarya**
 4. Pengumpulan karya dilakukan secara online oleh ketua tim, melalui website resmi INVVEST :
<https://invfest.my.id/>
- 

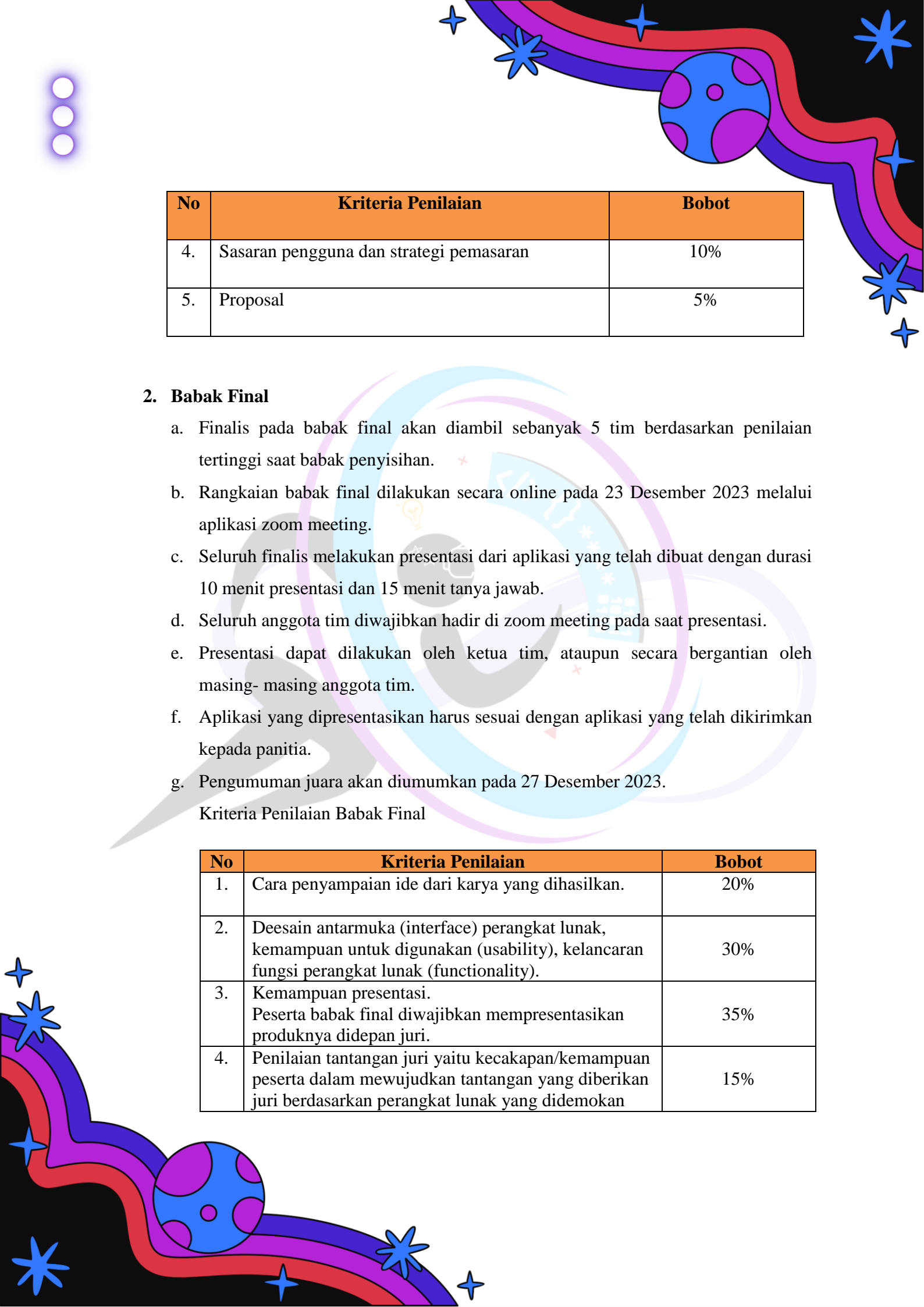
H. SISTEM PERLOMBAAN ANDROID APPLICATION

1. Babak Penyisihan

Karya aplikasi yang telah dikumpulkan kepada panitia akan segera dilakukan proses penjurian oleh juri dan dibantu oleh IT Team dengan berpacu pada kriteria penilaian yang telah ditentukan. Adapun ketentuan pada babak penyisihan adalah sebagai berikut:

- Penjurian babak penyisihan akan dilakukan oleh juri dan dibantu oleh IT Team pada 13 Desember – 19 Desember 2023
- Juri berhak mendiskualifikasi peserta apabila berkas persyaratan tidak lengkap dan ditemukan kecurangan dalam pembuatan aplikasi
- Pengumuman peserta yang lolos ke babak final akan diumumkan pada 20 Desember 2023 di akun Instagram @official.invfestxisf
- Kriteria penilaian babak penyisihan

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1.	Identitas Permasalahan: a. Dampak terhadap pengguna. b. Kesesuaian Tema. c. Urgensi Permasalahan yang diangkat	20%
2.	Inovasi dan orisinalitas aplikasi.	30%
3.	Metode aplikasi: d. Identifikasi kebutuhan pengguna melalui pengumpulan data. e. Pengujian manipulasi data (create, update, read, delete). f. Pengujian fungsi aplikasi. g. Error handling.	35%



No	Kriteria Penilaian	Bobot
4.	Sasaran pengguna dan strategi pemasaran	10%
5.	Proposal	5%

2. Babak Final

- Finalis pada babak final akan diambil sebanyak 5 tim berdasarkan penilaian tertinggi saat babak penyisihan.
- Rangkaian babak final dilakukan secara online pada 23 Desember 2023 melalui aplikasi zoom meeting.
- Seluruh finalis melakukan presentasi dari aplikasi yang telah dibuat dengan durasi 10 menit presentasi dan 15 menit tanya jawab.
- Seluruh anggota tim diwajibkan hadir di zoom meeting pada saat presentasi.
- Presentasi dapat dilakukan oleh ketua tim, ataupun secara bergantian oleh masing- masing anggota tim.
- Aplikasi yang dipresentasikan harus sesuai dengan aplikasi yang telah dikirimkan kepada panitia.
- Pengumuman juara akan diumumkan pada 27 Desember 2023.

Kriteria Penilaian Babak Final

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1.	Cara penyampaian ide dari karya yang dihasilkan.	20%
2.	Deesain antarmuka (interface) perangkat lunak, kemampuan untuk digunakan (usability), kelancaran fungsi perangkat lunak (functionality).	30%
3.	Kemampuan presentasi. Peserta babak final diwajibkan mempresentasikan produknya didepan juri.	35%
4.	Penilaian tantangan juri yaitu kecakapan/kemampuan peserta dalam mewujudkan tantangan yang diberikan juri berdasarkan perangkat lunak yang didemokan	15%

I. CONTACT PERSON

Email : invest@ittelkom-pwt.ac.id

WhatsApp :

082220233568 (Noviana Rizki Anisa Putri)

