



GUI DEB BOOK



Development Competition

Deskripsi Umum

Development Competition adalah salah satu kompetisi pengembangan berskala nasional yang diselenggarakan pada MAGE5 yang berfungsi sebagai media bagi pelajar dan mahasiswa untuk mengeksplorasi kreativitas dan inovasi dalam bidang teknologi. Development Competition terdiri atas tiga sub-kompetisi yakni *Application*, *Game*, dan *Internet of Things*. Diharapkan melalui Development Competition, peserta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan untuk menghasilkan karya yang inovatif, bermanfaat, dan memberikan dampak positif bagi masyarakat Indonesia.

Sub-Kompetisi dan Kategori

Development Competition terdiri atas tiga sub-kompetisi yakni:

- Application** : Kompetisi pengembangan aplikasi yang mengeksplorasi teknologi khususnya di bidang digital dan dapat menjadi solusi suatu masalah di masyarakat. Application terdiri atas kategori pelajar dan kategori mahasiswa.
- Game** : Kompetisi pengembangan game yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki dampak dan manfaat bagi masyarakat. Game terdiri atas kategori pelajar dan kategori mahasiswa.
- Internet of Things (IoT)** : Kompetisi pengembangan alat yang memanfaatkan koneksi nirkabel untuk alat kendali yang dapat terhubung/berkomunikasi dengan alat-alat yang dikendalikan. IoT terdiri atas kategori mahasiswa.

Tema

Development Competition mengangkat tema ***“Raising a New World of Game and Technology Beyond Imagination”*** dengan sub-tema sebagai berikut:

1. Education
2. Infrastructure
3. Business
4. Maritime
5. E-Government
6. Lifestyle

7. Health Care
8. Culture
9. Environment
10. Agriculture
11. History
12. Sociopreneur

Ketentuan Umum

Ketentuan umum ini berlaku untuk seluruh sub-kompetisi Development Competition.

1. Peserta adalah siswa/i SMA/SMK/ sederajat untuk sub-kompetisi kategori pelajar, dibuktikan dengan Kartu Pelajar yang masih berlaku atau surat keterangan siswa aktif dari sekolah terkait. Peserta adalah mahasiswa/i aktif program D3/D4/S1 untuk sub-kompetisi kategori mahasiswa, dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa yang masih berlaku atau surat keterangan resmi dari perguruan tinggi/ instansi terkait.
2. Satu tim terdiri atas maksimal tiga orang, dengan salah satu anggota adalah ketua tim.
3. Peserta dalam satu tim berasal dari universitas/sekolah/ instansi yang sama dan diperbolehkan dari angkatan berbeda.
4. Peserta yang mengikuti kompetisi merupakan peserta yang telah terdaftar dan tidak dapat digantikan oleh orang lain.
5. Pendaftaran hanya dapat dilakukan melalui website MAGE5.
6. Setiap tim diperbolehkan mengirim maksimal satu karya.
7. Karya yang dikembangkan merupakan karya orisinal (bukan jiplakan atau saduran) dan belum pernah mendapatkan penghargaan dari kompetisi manapun.
8. Hak kekayaan intelektual dari karya peserta tetap menjadi hak peserta.
9. Semua aset yang digunakan dalam pembuatan karya harus orisinal atau yang berlisensi bebas, dan jika peserta menggunakan aset berlisensi, diharapkan mencantumkan lisensi tersebut.
10. Jika peserta didapatkan menggunakan aset tanpa lisensi bebas atau tidak mencantumkan lisensi, maka peserta dikenakan sanksi oleh panitia.
11. Karya yang diikutsertakan tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, dan hal-hal lain yang tidak patut dipublikasikan.
12. Keputusan panitia dan dewan juri tidak dapat diganggu gugat tanpa alasan yang berlandaskan data.

Alur Pendaftaran

Berikut merupakan alur pendaftaran Development Competition:

1. Pendaftar **mengunjungi website resmi MAGE 5** di www.mage-its.com
2. Unduh terlebih dahulu GUIDEBOOK MAGE 5 agar lebih memahami kompetisi yang akan diikuti.
3. Buat akun terlebih dahulu dengan cara klik tombol registrasi.
4. Isikan email, username serta password pada kolom yang tersedia.
Email yang diisi disini adalah email aktif karena digunakan untuk pemberian informasi lebih lanjut
5. Kunjungi email Anda untuk proses verifikasi akun yang telah dibuat.
6. Setelah akun berhasil terverifikasi, login kembali pada akun yang Anda buat.
7. **Pilihlah sub-kompetisi dan kategori** yang akan Anda ikuti, antara lain:
 - a. Game Development Siswa
 - b. Game Development Mahasiswa
 - c. Application Development Siswa
 - d. Application Development Mahasiswa
 - e. IoT Development Mahasiswa*Pilihlah kategori lomba dengan benar, karena setelah kategori lomba berhasil dipilih tidak dapat menggantinya. Jika ingin mengganti kategori lomba, harus membuat lagi akun baru dari awal*
8. **Isi biodata tim** anda pada formulir yang telah tersedia.
Pastikan biodata tim yang anda isi sudah benar, panitia tidak bertanggung jawab dalam kesalahan penulisan biodata peserta
9. Berikutnya **pendaftar** akan **mendapatkan nomer pendaftaran**.
10. **Unggah gambaran umum dari karyamu** pada formulir yang tersedia. Jangan lupa isikan salinan link dari **poster karyamu yang sudah diunggah** di instagram.
11. Pendaftar dinyatakan sebagai peserta setelah melewati semua tahap pendaftaran dengan benar.
12. Peserta yang lolos **Tahap 1** dan ingin berpartisipasi pada tahap selanjutnya wajib melakukan **pembayaran sesuai jumlah yang tertera pada akun** dengan transfer ke rekening 0551015362 (BNI) a.n. Nia Angellina lalu simpan bukti transfernnya.

Untuk metode transfer tambahkan 3 digit terakhir nomer pendaftaran dalam jumlah transfer agar mempermudah dalam pendataan.

*Contoh nomer pendaftaran **DCG0602** pada **kategori siswa** maka nominal uang yang harus ditransfer **Rp 120.602,-***

13. Setelah melakukan pembayaran **upload bukti pembayaran** pada akun Anda.
14. Pendaftar dinyatakan sebagai peserta pada tahap selanjutnya setelah dilakukan **verifikasi pembayaran oleh panitia** paling lambat 3x24 jam setelah pendaftar mengupload bukti pembayaran.

Jika belum mendapat pemberitahuan verifikasi panitia lebih dari 3x24 jam silahkan hubungi Contact Person MAGE 5

Timeline Kompetisi

Pendaftaran	1 Juli 2019 s.d. 25 Agustus 2019
Submisi Gambaran Umum dan Upload Poster	26 Juli 2019 s.d. 2 September 2019
Pengumuman Lolos Tahap 1	5 September 2019
Batas Pembayaran	8 September 2019
Submisi Proposal	9 September 2019 s.d. 21 September 2019
Pengumuman Lolos Tahap 2	28 September 2019
Realisasi Karya	29 September 2019 s.d. 16 November 2019
Submisi Deskripsi Progress dan Video Teaser	20 Oktober 2019 s.d. 26 Oktober 2019
Pengumuman Finalis	2 November 2019
Technical Meeting	16 November 2019
Final	17 November 2019

Ketentuan Khusus

Ketentuan khusus untuk sub-kompetisi:

1. Application

- a. Aplikasi yang dikembangkan dapat menggunakan platform *mobile* (android/ios) atau *desktop*.
 - b. Ukuran aplikasi yang dipresentasikan maksimal 1GB.
 - c. Aplikasi yang dipresentasikan harus berjalan dengan baik di platform yang dituju.
 - d. Aplikasi yang dipresentasikan harus sesuai dengan proposal yang dikirim.
2. Game
- a. Game yang dikembangkan dapat menggunakan platform *mobile* (android/ios) atau *desktop*.
 - b. Ukuran game yang dipresentasikan maksimal 1GB.
 - c. Game yang dipresentasikan harus berjalan dengan baik di platform yang dituju.
 - d. Game yang dipresentasikan harus sesuai dengan proposal yang dikirim.
3. Internet of Things
- a. Alat yang dikembangkan dapat menggunakan platform apapun (bebas).
 - b. Alat yang dipresentasikan harus berjalan dengan baik di platform yang dituju.
 - c. Alat yang dipresentasikan harus sesuai dengan proposal yang dikirim.

Tahapan Kompetisi

Berikut merupakan tahapan kompetisi Development Competition:

Tahap 1: Submisi Gambaran Umum dan Upload Poster

1. Tahap 1 dapat diikuti oleh peserta yang telah menyelesaikan pendaftaran akun **tanpa dipungut biaya** atau **gratis**.
2. Peserta melakukan submisi gambaran umum, dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Gambaran umum merupakan gambaran karya yang akan dikembangkan.
 - b. Gambaran umum berisi sebagai berikut:
 - Untuk sub-kompetisi Application dan IoT: latar belakang, dan solusi yang diberikan. Latar belakang berisikan alasan penulis mengangkat topik tersebut beserta data pendukung yang diperlukan, dan penjelasan singkat mengenai topik tersebut. Solusi yang diberikan berisikan solusi untuk mengatasi masalah atau topik yang telah dijabarkan pada latar belakang.
 - Untuk sub-kompetisi Game: konsep game (gameplay), alur cerita, dan desain karakter (jika ada). Konsep game berisikan penjelasan mengenai game yang akan dikembangkan. Storyline berisikan cerita singkat sesuai dengan konsep game yang telah dijabarkan. Desain karakter dapat berupa desain kasar/gambar dan dimensi.
 - c. Gambaran umum ditulis mengikuti sistematika penulisan sebagai berikut:
 - Diketik dalam kertas A4 dengan jarak pengetikan 3 cm dari batas atas, 4 cm dari samping kiri, 3 cm dari batas bawah, dan 3 cm dari samping kanan.
 - Ditulis paling banyak satu halaman penuh untuk sub-kompetisi Application dan IoT, dan paling banyak dua halaman penuh untuk sub-kompetisi Game dengan halaman kedua untuk Desain Karakter (jika ada).
 - Judul karya dicetak tebal (**bold**) dengan alignment tengah (center) dan space after.
 - Di bawah judul karya, diketik semua nama penulis dengan nama ketua tim ditulis paling awal dan semua nama penulis tidak melebihi satu baris.
 - Di bawah nama penulis, diketik asal universitas/sekolah/instansi.
 - Gambaran umum diketik dengan alignment rata kiri-kanan (justified), tidak menjorok, dan diberi space after 12.
 - Penulisan gambaran umum:

- a. Untuk sub-kompetisi Application dan IoT: penulisan Latar Belakang dan Solusi diawali dengan kata **“Latar Belakang”** dan **“Solusi”** yang dicetak tebal (**bold**) dan diberi tanda titik dua (:).
 - b. Untuk sub-kompetisi Game: penulisan Konsep Game, Alur Cerita, dan Desain Karakter (jika ada) diawali dengan kata **“Konsep Game”**, **“Alur Cerita”**, dan **“Desain karakter”** yang dicetak tebal (**bold**) dan diberi tanda titik dua (:).
 - Semua huruf yang digunakan untuk nama penulis, instansi, dan gambaran umum menggunakan font Times New Roman 12 spasi 1.15, sedangkan untuk judul menggunakan font Times New Roman 14 spasi 1.15.
 - Untuk template dan contoh penulisan Gambaran Umum dapat diunduh di website resmi MAGE 5.
3. Setiap peserta dalam tim wajib melakukan upload poster mengenai karya yang dikembangkan dengan ketentuan sebagai berikut:
- a. Poster disajikan sekreatif dan semenarik mungkin.
 - b. Poster berisi sebagai berikut:
 - Untuk sub-kompetisi Application dan IoT: latar belakang, dan solusi yang diberikan, sesuai yang tertulis pada gambaran umum dan disertai dengan data yang mendukung.
 - Untuk sub-kompetisi Game: konsep game (gameplay), alur cerita, dan desain karakter (jika ada), sesuai yang tertulis pada gambaran umum.
 - c. Poster diupload pada instagram dan menandai *official account* MAGE 5 (@mage_its) menggunakan caption dengan format berikut:
Sebagai partisipasi kami dalam perkembangan digitalisasi yang saat ini berkembang pesat dan memasuki era revolusi industri 4.0, kami (Nama Tim) melalui MAGE 5 akan mempersembahkan karya kami yang bernama (Nama Karya).

(Deskripsi karya dalam 1 paragraf).

Ayo bangun Indonesia yang lebih baik dengan teknologi dan inovasi!

let's make the future beyond imagination!

Find us on 

Line : @rio5948f

Instagram : @mage_its

Website : mage-its.com

#MAGE5

#RaisingANewWorld

#ITSSurabaya

#TekkomITS

4. Proposal disimpan dalam format .pdf
5. Format penamaan file adalah MAGE 5_TAHAP 1_[Sub-Kompetisi Kategori]_[Nama Tim]
Contoh: MAGE 5_ TAHAP 1_GAME SISWA_BISMILLAH
6. Submisi gambaran umum dilakukan di *dashboard* akun pada website resmi MAGE 5.

Tahap 2: Submisi Proposal

1. Tahap 2 dapat diikuti oleh peserta yang dinyatakan lolos tahap 1 dan telah melakukan pembayaran sesuai dengan yang tertulis pada Alur Pendaftaran.
2. Proposal ditulis mengikuti format berikut:
 - a. Halaman Judul
 - Tema diketik menggunakan huruf kapital.
 - Judul karya diketik dengan huruf kapital dan harus sesuai dengan masalah yang ditulis, serta tidak membuka peluang untuk penafsiran ganda.
 - Logo MAGE 5 dapat diunduh pada web mage.
 - Identitas peserta meliputi nama dan Nomor Induk Siswa/ Nomor Induk Mahasiswa dengan jelas.
 - Universitas/sekolah/instansi, kota asal, dan tahun penulisan dengan jelas.
 - b. Latar Belakang

Latar belakang berisi alasan penulis mengangkat topik tersebut dalam karya—baik aplikasi, game, maupun IoT, beserta data pendukung yang diperlukan, dan penjelasan singkat mengenai topik tersebut.
 - c. Tujuan

Tujuan berisi dikembangkannya karya tersebut.

d. Luaran yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan berisi luaran yang dapat tercapai jika karya tersebut dapat digunakan di masyarakat.

e. Deskripsi Karya

- Untuk sub-kompetisi Application: Deskripsi Karya berisi gambaran rinci aplikasi yang akan dikembangkan, disertai gambaran user interface.
- Untuk sub-kompetisi Game: Deskripsi Karya berisi gambaran rinci game yang akan dikembangkan, mengikuti format berikut:
 1. Nama Game
 2. Konsep Game: penjabaran konsep-konsep atau deskripsi game yang dibuat.
 3. Storyboard: berupa gambaran sederhana game.
 4. Storyline: mendeskripsikan alur cerita pada game.
 5. Gameplay: penjelasan cara bermain, struktur tantangan, kondisi menang atau kalah, alur permainan, dan gerakan-gerakan yang ada pada game.
 6. Karakter: berupa karakter-karakter yang ada pada game.
 7. Target Devices: berupa perangkat atau device apa saja yang dapat memainkan game yang dikembangkan.
 8. Tools yang digunakan: berupa tools atau engine yang digunakan pada saat proses pembuatan game.
 9. Assets: berupa sprite dan music serta asset lainnya yang digunakan pada proses pengembangan game. Apabila assets yang digunakan bukan buatan sendiri, diharapkan menggunakan assets yang bebas hak cipta.
- Untuk sub-kompetisi IoT: Deskripsi Karya berisi gambaran rinci aplikasi yang akan dikembangkan, disertai mock-up alat/prototype.

f. Rancangan Karya (hanya untuk sub-kompetisi Application dan IoT)

Rancangan karya berisi tentang bagaimana karya tersebut dibangun dan metode yang digunakan dalam tahap perancangannya. Rancangan Karya berisi sebagai berikut:

- Analisis Kebutuhan: bertujuan untuk mendaftar komponen sistem dan kebutuhan dalam pembuatan karya kemudian ditransformasikan ke dalam sebuah deskripsi yang jelas dan lengkap.

- Desain Sistem: bertujuan untuk memperkirakan kualitas karya sebelum dimulainya tahap implementasi, penulisannya mengikuti format berikut:
 - a. Untuk sub-kompetisi Application: berfokus pada proses pemenuhan kebutuhan ke dalam sebuah model perangkat lunak, yakni struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi user interface, dan detail algoritma.
 - b. Untuk sub-kompetisi IoT: berfokus pada proses pembuatan desain rancangan alat IoT, yakni data flow diagram, alur kerja alat, arsitektur perangkat lunak, arsitektur perangkat keras, representasi user interface, dan detail algoritma.
 - g. Sasaran Pengembangan Karya
Sasaran Pengembangan Karya berisi sasaran (kalangan) atau siapa saja pengguna karya tersebut.
 - h. Surat Keterangan Siswa/Mahasiswa Aktif
Surat keterangan berasal dari instansi terkait yang diketahui oleh Kepala Sekolah/Ketua Jurusan. Format bebas.
 - i. Lembar Pernyataan
Lembar Pernyataan berisi pernyataan bahwa karya yang dibuat orisinil dan belum pernah mendapatkan penghargaan apapun. Dilengkapi dengan materai yang ditandatangani oleh ketua tim dan guru/dosen pembimbing.
3. Proposal ditulis menggunakan aturan pengetikan berikut:
- a. Diketik dalam kertas A4 dengan jarak pengetikan 3 cm dari batas atas, 4 cm dari samping kiri, 3 cm dari batas bawah, dan 3 cm dari samping kanan.
 - b. Menggunakan font Times New Roman ukuran 12, dan spasi 1,5.
 - c. Judul bagian diketik disamping kiri, dicetak tebal dan menggunakan numbering 1, 2, 3, dan seterusnya.
 - d. Isi bagian diketik di bawah judul bagian.
 - e. Untuk template dan contoh penulisan Proposal dapat diunduh di website resmi MAGE 5.
4. Proposal disimpan dalam format .pdf
5. Format penamaan file adalah MAGE 5_TAHAP 2_[Sub-Kompetisi Kategori]_[Nama Tim]
- Contoh: MAGE 5_TAHAP 2_GAME SISWA_BISMILLAH
6. Submisi proposal dilakukan di *dashboard* akun pada website resmi MAGE 5.

Tahap 3: Realisasi Karya (Submisi Deskripsi Progress dan Video Teaser)

1. Tahap 3 dapat diikuti oleh peserta yang dinyatakan lolos tahap 2.
2. Karya yang dibuat harus mengikuti ketentuan khusus yang telah dijelaskan di atas.
3. Peserta wajib membuat Deskripsi Progress dan Video Teaser yang disubmisi pada minggu ke-6 pelaksanaan Realisasi Karya.
4. Progress Realisasi Karya pada saat submisi Deskripsi Progress dan Video Teaser diharapkan mencapai 80%, dan dipastikan dapat berjalan secara optimal pada saat Final.
5. Deskripsi Progress ditulis mengikuti format berikut:
 - a. Halaman Cover, meliputi:
 - Tulisan “Deskripsi Progress”
 - Judul karya diketik dengan huruf kapital dan harus sesuai dengan masalah yang ditulis, serta tidak membuka peluang untuk penafsiran ganda.
 - Logo MAGE 5 dapat diunduh pada web mage.
 - Identitas peserta meliputi nama dan Nomor Induk Siswa/ Nomor Induk Mahasiswa dengan jelas.
 - Universitas/sekolah/instansi, kota asal, dan tahun penulisan dengan jelas.
 - b. Deskripsi Karya, meliputi:
 - Deskripsi singkat karya
 - Pembagian tugas tiap anggota (job description)
 - c. Progress Pengerjaan
 - Yang telah dikerjakan
 - Yang akan dikerjakan
 - d. Dokumentasi
6. Deskripsi Progress ditulis menggunakan aturan pengetikan Proposal.
7. Deskripsi Progress disimpan dalam format .pdf
8. Format penamaan file Deskripsi Progress adalah MAGE5_TAHAP 3_[Sub-Kompetisi Kategori]_[Nama Tim]
9. Contoh: MAGE 5_TAHAP 3_GAME SISWA_BISMILLAH
10. Video Teaser mengikuti ketentuan sebagai berikut:
 - a. Video Teaser harus memuat pengenalan karya, demonstrasi/cara menggunakan karya, dan dokumentasi pembuatan.
 - b. Video harus berdurasi minimal tiga puluh detik dan maksimal lima menit.

- c. Tidak ada batasan dalam mengkreasikan Video Teaser.
 - d. Video Teaser diunggah di YouTube dan harus mengikuti format sebagai berikut:
 - Format judul video adalah MAGE ITS - [Judul Karya / Nama Karya] - [Nama Tim] - Development Competition
Contoh: MAGE ITS - TEMBAK AJA – BISMILLAH – Development Competition
 - Memberikan deskripsi karya disertai identitas peserta pada description box.
 - Tag Video yakni : MAGE 5; MAGE ITS; Development Competition;
Peserta dapat menambahkan tag lain jika diperlukan
11. Submisi Deskripsi Progress dan link Video Teaser dilakukan di *dashboard* akun pada website resmi MAGE 5.

Tahap Final

1. Tahap Final hanya dapat diikuti oleh peserta yang dinyatakan lolos final.
2. Tahap Final dilaksanakan pada tanggal 17 November 2019.
3. Sebelum Tahap Final dilaksanakan, diadakan Technical Meeting pada tanggal 16 November 2019 dan wajib dihadiri oleh minimal satu orang perwakilan dari setiap tim. Tempat Technical Meeting akan diinformasikan secara langsung kepada peserta.
4. Peserta wajib melakukan konfirmasi kehadiran final pada tanggal 2 November 2019 s.d. 10 November 2019.
5. Peserta yang tidak melakukan konfirmasi kehadiran kepada panitia akan dianggap mengundurkan diri.
6. Peserta yang tidak menghadiri technical meeting tanpa alasan akan dianggap mengundurkan diri.
7. Pada Tahap Final, peserta melakukan exhibition dan presentasi serta tanya jawab di hadapan juri dengan estimasi waktu 30 menit. Dengan rincian 15 menit presentasi dan demo, 10 menit untuk tanya jawab.
8. Karya yang akan dijurikan harus selesai dan dapat beroperasi dengan baik.
9. Untuk keperluan exhibition, peserta diwajibkan membawa X-Banner dengan ukuran sesuai kebutuhan, asalkan tampak dari jauh.

Penghargaan dan Hadiah

Berikut merupakan penghargaan dan hadiah untuk sub-kompetisi dan kategori:

1. Application
 - a. Kategori Mahasiswa :
 - Juara 1: Rp 4.500.000,00
 - Juara 2 : Rp 3.000.000,00
 - Juara 3 : Rp 2.000.000,00
 - b. Kategori Siswa :
 - Juara 1: Rp 3.000.000,00
 - Juara 2 : Rp 2.000.000,00
 - Juara 3 : Rp 1.000.000,00
2. Game
 - a. Kategori Mahasiswa :
 - Juara 1: Rp 4.500.000,00
 - Juara 2 : Rp 3.000.000,00
 - Juara 3 : Rp 2.000.000,00
 - b. Kategori Siswa :
 - Juara 1: Rp 3.000.000,00
 - Juara 2 : Rp 2.000.000,00
 - Juara 3 : Rp 1.000.000,00
3. Internet of Things, Kategori Mahasiswa :
 - Juara 1: Rp 4.500.000,00
 - Juara 2 : Rp 3.000.000,00
 - Juara 3 : Rp 1.500.000,00

Kriteria Penilaian

Berikut merupakan kriteria penilaian untuk sub-kompetisi:

1. Application
 - a. Desain Aplikasi: merupakan penilaian karya berdasarkan pada desain Aplikasi yang dibuat memiliki konsep dan detail yang baik, dan disampaikan dengan cara yang menarik.
 - b. *Tools*: merupakan penilaian karya berdasarkan platform yang digunakan untuk membuat aplikasi.

- c. Manfaat dan Pengaruh: merupakan penilaian karya berdasarkan pada manfaat, kegunaan serta pengaruh bagi pengguna.
- d. Inovasi dan Kreativitas: merupakan penilaian karya berdasarkan pada inovasi yang dibuat, kedetailan, dan kreativitas peserta dalam pembuatan *apps*.
- e. *Interface*: merupakan penilaian karya berdasarkan desain dari interface yang menarik dan mudah digunakan (*user friendly*).
- f. Orisinalitas Ide: merupakan penilaian karya berdasarkan pada keaslian ide dari peserta dalam pembuatan karya.
- g. Kesesuaian Tema: merupakan penilaian karya berdasarkan kesesuaian tema *apps* dengan tema yang telah ditentukan.

2. Game

- a. *Platform* : merupakan penilaian karya berdasarkan platform yang digunakan untuk membuat game.
- b. Manfaat dan Pengaruh: merupakan penilaian karya berdasarkan pada manfaat, kegunaan serta pengaruh bagi pemain.
- c. *Gameplay* : merupakan penilaian karya berdasarkan tata cara atau aturan bermain dalam game.
- d. Inovasi dan Kreativitas: merupakan penilaian karya berdasarkan pada inovasi yang dibuat, kedetailan, dan kreativitas peserta dalam pembuatan game. Interface: merupakan penilaian karya berdasarkan desain dari interface yang menarik dan mudah digunakan (*user friendly*).
- e. Orisinalitas Ide: merupakan penilaian karya berdasarkan pada keaslian ide dari peserta dalam pembuatan karya.
- f. Kesesuaian Tema: merupakan penilaian karya berdasarkan kesesuaian tema game dengan tema yang telah ditentukan.

3. Internet of Things

- a. *Platform*: merupakan penilaian karya berdasarkan *platform* yang digunakan untuk membuat alat.
- b. Manfaat dan Pengaruh: merupakan penilaian karya berdasarkan pada manfaat, kegunaan serta pengaruh bagi pengguna.
- c. Inovasi dan Kreativitas: merupakan penilaian karya berdasarkan pada inovasi yang dibuat, kedetailan, dan kreativitas peserta dalam pembuatan karya IoT.
- d. *Interface*: merupakan penilaian karya berdasarkan desain dari interface yang menarik dan mudah digunakan (*user friendly*).

- e. Orisinalitas Ide: merupakan penilaian karya berdasarkan pada keaslian ide dari peserta dalam pembuatan karya.
- f. Kesesuaian Tema: merupakan penilaian karya berdasarkan kesesuaian tema IoT dengan tema yang telah ditentukan.

Contact Person

Luthfi : 0857 3249 3258

Fikar : 0878 8492 8600

Faishal : 0857 4260 9002