



Sekretariat

Dian Nuswantoro Computer Club

Jl. Nakula I 5-11 | Gedung F.2.11

Telp: (024) 70332124



# DINACOM 2023

DINUS APPLICATION COMPETITION

The Light of Technology  
For The Future Economy



GUIDE BOOK



## 1. DESKRIPSI

Dinus Application Competition (DINACOM) adalah sebuah kompetisi di bidang teknologi informasi tingkat nasional yang diselenggarakan oleh UKM Dian Nuswantoro Computer Club (DNCC). Aplikasi yang dilombakan merupakan aplikasi berbasis web apps (web apps, mobile apps, desktop apps).

Kompetisi ini ditujukan untuk pelajar SMA/SMK. Tujuan diselenggarakan dinacom adalah untuk menguji kemampuan dan kreativitas dalam merealisasikan aplikasi yang berbasis web apps, mobile apps, desktop apps yang mampu menjawab masalah yang terjadi di lingkungan sekitar.

Peserta Dinacom berkompetisi secara individu maupun kelompok melalui tiga tahap yaitu: tahap pertama seleksi administrasi dan produk, tahap kedua yaitu semifinal dengan pemilihan sepuluh peserta dari seluruh peserta yang lolos seleksi administrasi dengan pertimbangan penilai dari panitia sesuai aspek penilaian. Kemudian lanjut ke tahap terakhir final dimana sepuluh peserta akan mengisi standnya masing-masing sesuai informasi pembagian. Kemudian juri akan melakukan penilaian secara langsung dengan berkeliling di stand masing-masing peserta.

## 2. TUJUAN

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam acara ini adalah:

- Memahami pengetahuan seputar topik dan memiliki pengetahuan mengenai pemasaran piranti lunak beserta kecakapan ide dan inovasinya, khususnya dibidang teknologi aplikasi.
- Memiliki kecakapan untuk mencari suatu solusi dengan aplikasi yang telah dibuat dimana nantinya dapat digunakan untuk jangka panjang.
- Membentuk mental kompetitif untuk menciptakan kompetensi dalam menghadapi persaingan di era globalisasi saat ini yang tidak akan terlepas dengan IT.
- Memahami arti pentingnya daya kreativitas dan berinovasi sehingga dapat mengembangkan suatu produk untuk menjadi solusi dari topik.
- Memberikan bibit - bibit yang penuh daya kreativitas yang diharapkan menjadi generasi penerus yang kompeten dalam bidangnya serta mempersiapkan para developer agar siap dan dapat bersaing pada pasar Bebas Asia Tenggara (MEA).

## TIMELINE ACARA

WAKTU	KETERANGAN
Pendaftaran	1 Desember 2022 - 31 Desember 2022
Batas Akhir Pengumpulan Karya	10 Januari 2022

Seleksi Awal	11 Januari 2023 - 12 Januari 2023
Semi Final	13 Januari 2023
Final	18 Januari 2023
Pengumuman Final	18 Januari 2023

## PETUNJUK LOMBA DINACOM 2023

### A. Informasi Lomba

Tema yang diusung adalah “The Light of Technology for The Future Economy”

### B. Bidang Lomba

#### 1. Application

Deskripsi : Semua produk inovasi aplikasi berbasis web apps, mobile apps, dan desktop apps dengan ide yang telah ditentukan sesuai tema dinacom 2023.

### C. Persyaratan Peserta

- Peserta berstatus siswa SMA atau SMK aktif
- Peserta dapat mengikuti lomba secara individu maupun tim yang terdiri dari 2 - 3 orang.
- Setiap kelompok diperbolehkan dari sekolah yang berbeda
- Peserta melakukan prosedur pendaftaran awal pada website resmi dinusfest 2023 <https://festival.dinus.ac.id/> dan melengkapi data pendaftaran dengan benar.
- Peserta melakukan prosedur pendaftaran ulang pada website resmi Dinacom 2023 <http://dinacom.tech/> dan melengkapi data pendaftaran dengan benar.
- Peserta melakukan pembayaran biaya pendaftaran dan silahkan melakukan konfirmasi.
- Peserta melakukan unggah berkas dan tunggu informasi lebih lanjut.
- Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang telah ditentukan akan dinyatakan gugur.

### D. Persyaratan Produk

#### 1. Persyaratan Umum Produk

- Penyimpangan dari syarat kepesertaan menyebabkan diskualifikasi.
- Produk harus bersifat otentik dan belum pernah menjuarai lomba sebelumnya.
- Produk yang diikutsertakan dalam kompetisi harus mempunyai ide sesuai dengan tema.
- Produk tidak menyinggung unsur SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan) dan atau mengandung unsur pornografi.
- Hak kekayaan intelektual dari karya peserta saat kompetisi akan tetap menjadi hak peserta.
- Segala bentuk plagiarisme akan menyebabkan peserta didiskualifikasi.
- Keputusan Panitia mutlak tidak dapat diganggu gugat. Panitia berhak mendiskualifikasi dan mencabut gelar juara yang diperoleh tim jika diketahui

melakukan tindakan kecurangan ataupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi

## 2. Persyaratan Proposal Produk

a. Halaman sampul (Berisi nama tim, judul, dan logo produk)

b. Daftar Isi

c. I. PENDAHULUAN

Terdiri dari tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum aplikasi dan deskripsi umum kebutuhan aplikasi. Adapun tujuan pembuatan dokumen dijelaskan. Alasan pembuatan aplikasi, gambaran proposal secara umum dan menjawab kompetensi sesuai tema yang ditentukan.

d. II. PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

Terdiri dari perangkat lunak, perangkat keras, teknologi yang digunakan, pengguna aplikasi serta pengenalan dan pelatihan. Pada bagian perangkat lunak menyertakan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi. Perangkat keras merupakan perangkat keras yang dilibatkan dalam pembuatan aplikasi. Pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi ini. Serta bahasa pemrograman dan aplikasi database yang digunakan. Terakhir pengenalan dan pelatihan menyertakan sumber daya manusia yang terlibat dalam operasional penggunaan aplikasi ini sehari-hari apakah perlu diberikan pengenalan dan pelatihan terlebih dahulu.

e. III. MENU APLIKASI

Terdiri dari struktur menu dan sistem cara membuka aplikasi.

f. IV. CARA MENGGUNAKAN APLIKASI

Berisi detail cara penggunaan aplikasi mulai dari awal hingga akhir.

## 3. Persyaratan Video Produk

a. Batas maksimal video adalah 10 menit

b. Video berisi penjelasan produk dan cara penggunaan produk yang diikutsertakan dalam dinacom.

c. Video diupload di youtube dengan memberikan tagar #dinacom2023 #udinus #dncc #dinusfest.

## 4. Persyaratan Pengumpulan Produk

a. Peserta mengunggah file pada website <http://dinacom.tech/> dengan format rar/zip yang berisi proposal (pdf) dan berkas dokumen (pdf) yang didalamnya memuat link aplikasi dari google drive atau dropbox, dan link video.

b. Karya dikumpulkan dengan nama folder

NamaKetua\_NamaTim\_NamaAplikasi

Contoh: Dinacom\_Horee\_Ehoreei

## E. Aspek Penilaian

Adapun Aspek Penilaian yang akan digunakan adalah :

a. Orisinalitas

Deskripsi : Meliputi keaslian dan keunikan ide produk, serta kesesuaian ide produk dengan tema.

- b. Social impact  
Deskripsi : Meliputi manfaat ide produk bagi masyarakat luas.
- c. Teknis  
Deskripsi : Meliputi kesiapan produk saat digunakan (semua fitur dapat digunakan dengan semestinya), kemudahan dalam penggunaan, dan bentuk tampilan produk.
- d. Development  
Deskripsi : Meliputi prospek dari produk di masa yang akan datang dan fitur fitur yang akan ditambahkan.
- e. Kreativitas  
Deskripsi : Meliputi aspek kreativitas dalam pembuatan video produk maupun bagi sepuluh peserta yang lolos ke tahap final dengan menyediakan perlengkapan properti di stand masing-masing guna melengkapi karyanya.

## F. Mekanisme Lomba

### 1. Seleksi Awal

Setelah batas akhir pendaftaran dan pengumpulan karya, panitia akan memeriksa administrasi dan kelengkapan file peserta. Apabila terdapat peserta dengan file tidak lengkap maka akan dinyatakan gugur. Pada langkah selanjutnya panitia akan memeriksa isi proposal dan produk jadi. Apabila terdapat pelanggaran persyaratan lomba pada file tersebut maka poin peserta akan dikurangi. Peserta yang lolos seleksi administrasi dan dengan perhitungan poin dari masing masing peserta akan lanjut ke semifinal.

### 2. Semi Final

Setelah lolos seleksi awal, pihak panitia akan melakukan seleksi secara selektif terhadap seluruh berkas peserta yang sudah lolos dari tahap seleksi awal. Seluruh pihak panitia akan menilai sesuai dengan aspek penilaian. Peserta akan dinilai secara kolektif dari masing masing karyanya. Panitia akan melakukan pembahasan secara detail terkait karya peserta. Peserta yang dinyatakan lolos akan masuk ke tahap final. Pada tahap ini akan hanya terpilih sepuluh peserta dengan poin tertinggi di masing-masing karyanya yang akan lanjut ke tahap final. Peserta yang lolos final akan diberitahukan pada situs <http://dinacom.tech/>.

### 3. Final

Pada tahap final, peserta akan mempresentasikan ide produk dan produk jadi di depan para juri secara offline. Juri akan berkeliling ke tour stand ke sepuluh peserta yang lolos ke final. Peserta diwajibkan menjelaskan dan menjawab seluruh pertanyaan yang diajukan oleh juri. Juri akan melakukan penilaian secara langsung distand masing-masing. Peserta diberikan kesempatan untuk bebas berkreaitivitas guna mendukung proses penilaian karya oleh juri.

### **G. Prosedure Penilaian**

1. Tim Juri bertanggung jawab memberikan nilai kepada setiap produk dengan besaran 1 – 100 (1 adalah angka terkecil dan 100 adalah angka terbesar), dan tidak mempunyai angka pecahan.
2. Aspek penilaian berupa nilai besaran dari 1 sampai 100 berdasarkan ketentuan yang ada.
3. Nilai Akhir merupakan jumlah nilai dari seluruh aspek penilaian.