



HIMPUNAN MAHASISWA TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS UDAYANA

GUIDE BOOK

PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID



PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID



Guide Book

Lomba Pengembangan

Aplikasi Android

Version 1.0

Penjelasan Umum

Pengembangan Aplikasi Android merupakan salah satu perlombaan yang ada dalam kegiatan **ITCC 2018**, kompetisi ini membangun aplikasi mobile berbasis platform **Android** yang ditujukan bagi developer aplikasi mobile untuk menuangkan ide, kreatifitas, dan inovasinya untuk lingkungan dan masyarakat sekitar.

Pengembangan Aplikasi Android ditujukan untuk **mahasiswa aktif sarjana** dan **diploma** diseluruh Indonesia. Peserta berkompetisi dalam bentuk tim yang beranggotakan maksimal **tiga orang**.

Ketentuan Peserta

Ketentuan umum peserta Pengembangan Aplikasi Android adalah sebagai berikut :

1. Setiap peserta merupakan **mahasiswa** dari Universitas yang terdaftar di Indonesia.
2. Setiap tim terdiri dari **2-3 orang** yang berasal dari Universitas yang sama.
3. Setiap peserta hanya boleh terdaftar kedalam satu tim.
4. Setiap peserta harus menyelesaikan administrasi pendaftaran terakhir pada tanggal 31 Agustus 2018.
5. Adapun biaya yang untuk mengikuti ITCC 2018 cabang Pengembangan Aplikasi Android adalah **Rp 150.000,-**
6. Pendaftaran yang sah hanya melalui *website official* <https://itcc.unud.ac.id> **WASPADA PENIPUAN.**
7. Panitia berhak untuk mendiskualifikasi peserta yang melakukan pelanggaran tanpa pemberitahuan sebelumnya.
8. Informasi terbaru terkait perlombaan dapat diakses melalui *website* dan media sosial ITCC.

Hadiah Pemenang

Juara I	Rp3.000.000,- + Hosting Dewaweb (Guardian) senilai Rp1.440.000
Juara II	Rp2.000.000,- + Hosting Dewaweb (Warrior) senilai Rp900.000
Juara III	Rp1.000.000,- + Hosting Dewaweb (Hunter) senilai Rp360.000
Juara Favorit	Rp500.000 + Hosting Dewaweb (Scout) senilai Rp180.000

Timeline

Pendaftaran	1 Agustus s.d 31 Agustus 2018
Submisi Tahap I	1 Agustus s.d 19 September 2018
Pengumuman Hasil Submisi Tahap I	26 September 2018
Submisi Tahap II	27 September 2018 s.d 11 Oktober 2018
Pengumuman Finalis	23 Oktober 2018
Technical Meeting	30 Oktober 2018
Final dan Expo	1 Oktober s.d 2 Oktober 2018

Prosedur Pendaftaran

1. Periode registrasi : **1 Agustus s.d 31 Agustus 2018**
2. Pendaftaran dapat dilakukan pada situs ITCC (<https://itcc.unud.ac.id>).
3. Lalu pilih bidang lomba **Pengembangan Aplikasi Android**.
4. Klik daftar, dan isi data diri dengan lengkap dan benar sesuai dengan data asli.
5. Pembayaran biaya pendaftaran dapat dilakukan dengan cara transfer ke rekening:
 - a. **Nomor Rekening : 0700317808**
 - b. **Jenis Bank : BNI**
 - c. **Atas Nama : SARAH OLIVIA MEILY**
6. Pembayaran biaya pendaftaran juga dapat dilakukan dengan cara *cash* di Kampus Universitas Udayana Bukit Jimbaran ataupun di Kampus Universitas Udayana Sudirman. Sebelum melakukan pembayaran diharapkan untuk menghubungi narahubung yang tertera diakhir *guidebook* terlebih dahulu.
7. Lengkapi data yang dibutuhkan sebelum masa pendaftaran berakhir dengan mengisi data pada *dashboard* dan mengunggah berkas-berkas pendaftaran seperti bukti biaya pendaftaran dan kartu pelajar.
8. Peserta yang telah melengkapi berkas pendaftaran akan diverifikasi oleh panitia dalam rentang waktu 24 (dua puluh empat) jam. Apabila peserta belum diverifikasi dalam rentang waktu tersebut, peserta dapat menghubungi panitia melalui narahubung yang tertera di akhir *guidebook*.
9. Peserta yang telah diverifikasi secara resmi menjadi peserta kompetisi **Pengembangan Aplikasi Android ITCC 2018**.
10. Status verifikasi peserta dapat dilihat di website ITCC. Setelah peserta diverifikasi, tidak diperbolehkan mengubah data yang digunakan saat mendaftar.

Peraturan Lomba

Berikut merupakan peraturan pengembangan aplikasi android yang dilombakan dalam ITCC 2018:

1. Ide dan karya yang diikutsertakan dalam kompetisi Pengembangan Aplikasi Android ITCC 2018 adalah **orisinil**.
2. Aplikasi harus dibuat untuk Platform Android minimal berjalan di OS **4.4 Kitkat**.
3. Teknologi atau bahasa pemrograman yang boleh digunakan yaitu **Java Android, Kotlin, React Native, dan Flutter**.
4. Karya **belum pernah** menjuarai dalam kompetisi manapun.
5. Karya yang diikutsertakan mengacu pada Tema ITCC 2018 yaitu **"Powering Smart Society with Information Technology"**, dimana karya dapat memberikan dampak positif kepada lingkungan masyarakat dan lingkungan sosial.
6. Hak kekayaan intelektual karya yang dikompetisikan tetap milik peserta.
7. Karya tidak mengandung unsur **SARA** (Suku, Agama, Ras, dan Agama), pornografi, maupun kekerasan.

Mekanisme Lomba

Perlombaan terdiri dari tiga tahapan, yaitu :

1. Tahap Submisi I (Proposal),
2. Tahap Submisi II (Video dan APK), dan
3. Tahap Final (Presentasi dan Expo).

1. Tahap Submisi I

Pada tahap ini peserta mengirimkan proposal yang menjelaskan aplikasi yang dikompetisikan tersebut. Syarat proposal Pengembangan Aplikasi Android yaitu sebagai berikut:

- a. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- b. Proposal dapat menjelaskan ide karya dengan baik.
- c. Tidak ada format atau template khusus dalam penulisan proposal, namun proposal minimal memuat informasi berikut:
 - Nama Aplikasi
 - Deskripsi aplikasi
 - Latar belakang aplikasi
 - Tujuan pembuatan aplikasi
 - Teknologi yang digunakan
 - Sasaran Pengguna dan Dampak
 - Dokumentasi (bisa berupa mock up atau desain aplikasi yang akan diterapkan pada aplikasi).
 - Penjelasan fitur yang akan digunakan
 - Kelebihan terhadap aplikasi sejenis
- d. Format penamaan file adalah :
Proposal Android_ITCC2018_[Nama tim]_[Nama karya].pdf

Contoh :

Proposal Android_ITCC2018_MadeinBali_SeniBali.pdf

- e. Setiap tim dapat mengumpulkan atau mengganti submisi hingga batas akhir submisi yang telah ditentukan. Proposal yang digunakan adalah **proposal yang paling akhir disubmisikan**.
- f. Proposal dibuat **sem menarik mungkin**.

2. Tahap Submisi II

Pada tahap ini peserta mengumpulkan video yang terdiri dari video promosi dan video demo, penjelasan mengenai kedua hal tersebut dapat dilihat pada penjelasan berikut:

1) Video

a. Video promosi aplikasi

Video yang mempromosikan karya yang dikompetisikan, masalah yang diselesaikan, kelebihan aplikasi, cara kerja sistem, dsb. Sebagai visualisasi dan penjelasan lebih nyata dari proposal dan aplikasi yang telah dibuat.

b. Video demo aplikasi

Video yang memperlihatkan demo aplikasi yang telah dibuat yang bisa memperlihatkan alur aplikasi atau *data flow* sesuai yang tercantum di dalam proposal. Video demo boleh berupa rekaman yang dihasilkan menggunakan aplikasi *screen recorder*, rekaman emulator, ataupun rekaman *device* asli menggunakan kamera lain. Aplikasi diharapkan berupa MVP (*Minimum Viable Product*). Seluruh fitur utama aplikasi yang tercantum didalam proposal harus terimplementasi.

Video harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1. Video promosi dan demo tergabung dalam satu video dengan total waktu maksimum 10 menit.

2. Video demo wajib diletakkan dibelakang video promosi.
3. Video di-*upload* ke Youtube dengan ketentuan:
 - a. Judul : ITCC 2018 - [Nama Tim] - [Nama Karya]
 - b. Resolusi : Minimal 720P
 - c. Suara atau subtitle : Jika terdapat penjelasan harus terdengar jelas atau sertakan *subtitle*.
4. Link Youtube dimasukkan ke dalam *file* dengan format **.txt**. **Link tersebut harus ber-domain youtube** seperti youtube.com atauyoutu.be, **tidak boleh ber-domain link shortener** lain seperti tinyurl.com, bit.ly, dsb.

2) Aplikasi Android

- a. Ketentuan mengenai Aplikasi Android yang diikutsertakan yaitu seperti peraturan lomba yang sudah dipaparkan sebelumnya.
- b. Aplikasi jadi/prototype yang dikirim dalam bentuk *executable file* (**.APK**).

3) Tambahan

Link Youtube yang memuat alamat video yang diikutsertakan dan file (**.APK**) digabungkan menjadi 1 Folder dalam Google Drive pribadi dengan nama folder: **ITCC 2018(spasi)[Nama Tim](spasi)[Nama Karya]**. Kemudian setiap tim mengirimkan link tersebut melalui website ITCC 2018 diakun masing-masing tim.

3. Tahap Final

Pada tahap final, terdapat dua sesi yang akan diselenggarakan dalam dua hari yaitu:

- **Sesi Presentasi**

Pada sesi ini, peserta akan melakukan presentasi di depan dewan juri tentang karya yang sudah dibuat untuk memperebutkan juara I, II, dan III.

- **Sesi Expo**

Peserta akan menampilkan karyanya di *stand* yang telah disediakan oleh panitia. Juara Favorit akan dipilih berdasarkan penilaian Sesi Expo ini.

Nb : Dihimbau kepada peserta untuk tidak menunggu pengumuman tahap I untuk memulai mengerjakan aplikasi maupun video karena batas waktu yang cukup singkat.

Sistem Penilaian

1. Tahap Submisi I

Berikut rincian kriteria penilaian dari proposal yang disubmisikan:

No	Kriteria	Keterangan	Nilai
1	Inovasi, Kreativitas, Orisinalitas Ide	Mampu menghasilkan ide yang unik dan mempunyai nilai lebih terhadap aplikasi yang dikembangkan.	30
2	Dampak	Masalah yang ingin diselesaikan benar-benar ada dan signifikan terhadap masyarakat dan lingkungan sosial, kemudian peserta mampu melakukan validasi terhadapnya, lalu dengan solusi yang diberikan mampu menyelesaikan permasalahan tersebut dengan baik. Selain itu, peserta memiliki rancangan yang matang terhadap sasaran pengguna, mulai dari siapa penggunanya, tipikal pengguna, dan seberapa besar sasaran pengguna.	30
3	Sistematika proposal	Keruntutan, bahasa, dan kreativitas proposal sehingga mudah dan menarik untuk dibaca	20
4	Teknologi	Kerumitan sistem yang diterapkan atau penggunaan teknologi yang memerlukan keterampilan khusus sehingga teknologi tersebut jarang digunakan	20

2. Tahap Submisi II

Pada tahap ini terdapat dua penilaian, yaitu penilaian video dan aplikasi. Keduanya memiliki bobot penilaian **40%** untuk video dan **60%** untuk aplikasi untuk lolos ke tahap berikutnya. Berikut rincian kriteria dari tiap penilaian:

a. Video (40%)

No	Kriteria	Keterangan	Nilai
1	Isi video menjelaskan proposal (Konten)	Poin-poin yang sebelumnya telah disebutkan di dalam proposal dimuat kembali dalam video untuk mempromosikan karya	50
2	Alur Video	Video mempunyai runtutan penjelasan yang baik, satu poin dengan poin yang lain berkesinambungan sehingga mudah untuk dipahami	20
3	Kreatifitas	Video dibuat dengan jalan yang menarik, tidak monoton, dan antimainstream. Video dengan Kreativitas yang baik membuat user akan tertarik melihat video sampai selesai.	15
4	Videografi	Kualitas video, transisi video, visualisasi yang baik sehingga isi dari video dapat tersampaikan dengan baik.	10
5	Jumlah View, Like, dan Comment	Nilai Bonus	5

b. Aplikasi (60%) :

No	Kriteria	Keterangan	Nilai
1	Kesiapan Aplikasi	Aplikasi yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria Minimum Viable Product (MVP) sesuai proposal yang disubmisikan sebelumnya	50
2	Alur Aplikasi	Aplikasi yang dikembangkan memiliki cara kerja yang baik dan jelas sehingga user tidak kesulitan menggunakan aplikasi tersebut.	30
3	UI/UX	Aplikasi didesain menarik dan mudah dipahami oleh user. Sehingga user nyaman menggunakan aplikasi tersebut.	20

Ketentuan Lolos

1. Peserta yang lolos ke tahap II adalah **20 tim terbaik** yang diambil dari penilaian submisi I.
2. Peserta yang lolos ke tahap Final adalah **10 tim terbaik** yang diambil dari penilaian submisi II. Kecuali :
 - Ada tim di dalam 10 Besar yang mengonfirmasi tidak hadir atau terlambat mengonfirmasi.
 - Kesempatan diberikan secara runtut kepada peringkat 11, 12, dan seterusnya, hingga kuota 10 tim terpenuhi.
3. Pengumuman selanjutnya mengenai teknis Tahap Final dan Expo akan diumumkan bersamaan dengan pengumuman peserta finalis.
4. Pengumuman kelolosan tiap tahap akan dilakukan melalui *website* ITCC 2018 dengan melakukan *login* ke akun masing-masing peserta .
5. Juara I, II, dan III diambil dari Tahap Final Sesi Presentasi yang dinilai oleh dewan juri, sedangkan Juara favorit diambil dari penilaian Expo.

Ketentuan Diskualifikasi

1. Peserta yang terdaftar dalam lebih dari 1 tim.
2. Tim yang tidak melengkapi syarat administrasi.
3. Tim yang melakukan tindak kecurangan, pelanggaran serius, maupun plagiarisme.
4. Tim yang pernah mengikuti karyanya sekaligus juara dalam kompetisi lain.
5. Tim yang terlambat melakukan konfirmasi kehadiran saat tahap selanjutnya.
6. Tim dengan anggota yang hadir tidak lengkap tanpa konfirmasi alasan yang jelas.

Narahubung

Pandika	0897-7523-611 ID LINE (pandika28)
Toby	0857-3813-4728 ID LINE (tobysp)
Rama	0822-3625-5233 ID LINE (ramap12)

