



RULEBOOK

- SOFTWARE DEVELOPMENT -

"Innovate to Elevate: Smart Solutions for Bright Futures"



 himasif

 isic.himasif



RULEBOOK SOFTWARE DEVELOPMENT

ISIC 2024

DESKRIPSI

Kompetisi pengembangan perangkat lunak menguji kemampuan peserta dalam mengembangkan ide kreatif untuk memberikan solusi penyelesaian masalah di Indonesia dalam bentuk perangkat lunak berkualitas tinggi. Fokus pada cabang ini adalah aspek inovasi yang kreatif dan pemanfaatan TIK untuk mencerdaskan masyarakat Indonesia sehingga perangkat yang dihasilkan mampu memberikan dampak untuk kemandirian dan kecerdasan masyarakat umum. Dampak ini harus dibuktikan bukan hanya dalam bentuk argumentasi namun juga harus didukung dengan data. Platform produk perangkat lunak tidak dibatasi.

TEMA

Lomba ISIC 2024 mengangkat tema *"Innovate to Elevate: Smart Solutions for Bright Futures"*. Di era globalisasi dan kemajuan teknologi yang begitu dinamis, *"Innovate to Elevate: Smart Solutions for Bright Futures"* hadir sebagai tema yang merefleksikan semangat inovasi yang tak terbatas.

Tema ini tidak hanya bertujuan untuk menggalakkan ide-ide teknologi yang baru, namun lebih jauh lagi, untuk menemukan *"Smart Solutions"* yang dapat mengatasi berbagai tantangan masa kini.

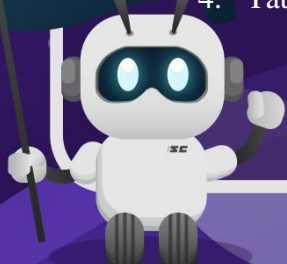
Melalui *"Innovate to Elevate"*, diharapkan dapat tercipta kolaborasi dan inovasi untuk masa depan yang lebih cerah, di mana teknologi bukan hanya sebagai alat, namun sebagai partner dalam mencapai kemajuan dan kesejahteraan yang berkelanjutan.

PENGHARGAAN

Seluruh peserta ISIC 2024 akan mendapatkan e-sertifikat lomba dan bagi pemenang lomba ISIC 2024 juara 1, 2 dan 3 akan mendapatkan penghargaan berupa sertifikat, trophy, dan pembinaan untuk kompetisi GEMASTIK melalui pembinaan yang diadakan oleh Serigala Sistem Informasi (SSI).

PENDAFTARAN

1. Peserta dapat melakukan pendaftaran melalui laman <http://www.idlefasilkom.site/>,
2. Peserta memilih bidang lomba,
3. Peserta mengisi berkas pendaftaran berupa nama tim, peserta, NIM, e-mail, dan nomor WhatsApp,
4. Tata cara pendaftaran dapat dilihat di <https://www.instagram.com/isic.himasif/>



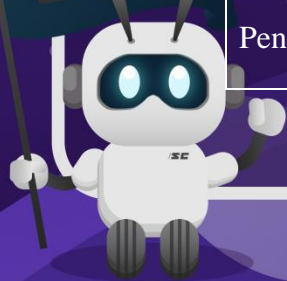


KETENTUAN UMUM

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember,
2. Setiap 1 (satu) tim peserta terdiri dari maksimum 3 orang mahasiswa (ketua dan anggota),
3. Peserta diperbolehkan dari berbagai Angkatan aktif dan Program Studi,
4. Karya yang diperlombakan pada ISIC 2024 tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku – agama – ras – antar golongan), radikalisme, asusila, dan plagiarisme,
5. Ide atau judul lomba yang diajukan hanya berlaku untuk satu bidang perlombaan ISIC,
6. Ide yang diajukan wajib berupa ide baru sehingga tidak diperkenankan mengajukan ide yang sudah dimenangkan di kompetisi manapun. Jikalau peserta terindikasi atau melanggar peraturan ini maka panitia berhak mendiskualifikasi tim terkait,
7. Peserta diperbolehkan mengikuti maksimal 2 (dua) bidang pada perlombaan ISIC 2024,
8. Setiap peserta hanya dapat menjadi ketua tim maksimal sekali pada semua bidang perlombaan,
9. Pendaftaran dan keikutsertaan peserta tidak dipungut biaya,
10. Peserta yang lolos ke babak final hanya 5 (lima) tim terbaik,
11. Peserta yang terpilih (3 tim terbaik) wajib mengikuti pembinaan untuk mengikuti GEMASTIK 2024,
12. Rulebook dapat berubah sewaktu-waktu dan akan diberitahukan melalui Instagram @isic.himasif dan contact person yang tertera di rulebook,
13. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat,
14. Tim dapat didiskualifikasi oleh pihak panitia ISIC 2024 jika diketahui melakukan tindak kecurangan atau melanggar aturan kompetisi ISIC 2024,
15. Seluruh peserta wajib mengikuti serangkaian acara ISIC 2024.

JADWAL DAN TAHAPAN

Kegiatan			Tanggal
Pendaftaran			24 Februari - 15 Maret 2024
Tahap Penyisihan: Pengumpulan Proposal dan poster			24 Februari - 15 Maret 2024
Pengumuman	Lolos	Tahap	24 Maret 2024





Penyisihan	
<i>Technical Meeting</i> Final Peserta	26 Maret 2024
Pengumpulan PPT Presentasi Final	26 Maret - 29 Maret 2024
Final : Presentasi	30 Maret 2024
Pengumuman Pemenang	6 April 2024

BABAK PENYISIHAN : PENGUMPULAN PROPOSAL DAN POSTER

Berkas-berkas yang perlu diunggah pada babak penyisihan dengan format dan ketentuan sebagai berikut:

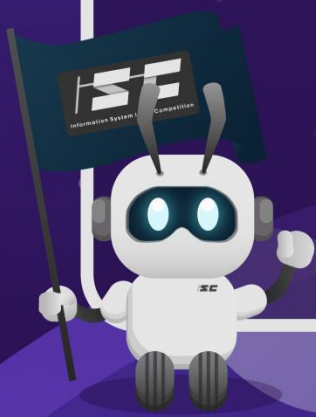
- Format Berkas Proposal dan Poster

Format	Keterangan
Nama file	ISIC2024_PPL_NamaTim_JudulKarya
Ukuran file maksimal	10 mb
Ekstensi	ZIP/RAR
Format penulisan	<ul style="list-style-type: none">• Kertas A4,• Font Times New Roman 12 pt,• Jarak spasi 1.5,• Rata kanan dan kiri,• Ukuran margin kiri, kanan, atas, dan bawah masing-masing 4, 3, 3, dan 3 cm
Halaman Proposal	Minimal 8 dan maksimal 30 halaman (total) termasuk lampiran dan kelengkapan lainnya. Apabila proposal mengandung tautan yang berisi informasi terkait aplikasi yang dilombakan, maka konten tautan tersebut termasuk dalam maksimal 30 halaman tersebut
Isi Berkas	<ul style="list-style-type: none">• Proposal (PDF)• Link upload di Instagram (TXT)• Dan Poster (PNG/JPG)





- Ketentuan Proposal
 - a. Proposal merupakan ringkasan dari hasil penelitian maupun inovasi gagasan hasil studi pustaka,
 - b. Proposal perangkat lunak yang diajukan merupakan ide orisinal dengan tidak menjiplak perangkat lunak yang sudah ada (baik yang telah dikembangkan oleh tim maupun orang lain),
 - c. Proposal perangkat lunak harus bisa direalisasikan menjadi bentuk aplikasi yang memiliki unsur inovatif, kreatif, dan imajinatif,
 - d. Proposal diharapkan menjelaskan kelebihan perangkat lunak yang dikembangkan dari sudut pandang seluruh kriteria penilaian dan juga kelebihannya jika dibandingkan dengan perangkat lunak lain yang serupa,
 - e. Proposal ditulis dalam bahasa Indonesia, namun memungkinkan pemakaian beberapa istilah bahasa asing yang lebih mudah dipahami,
 - f. Proposal harus memiliki halaman sampul dengan memuat informasi logo UNEJ, logo HIMASIF, logo ISIC, judul karya, bidang lomba, dan nama tim,
 - g. Peserta dapat merancang proposal semenarik mungkin.
- Sistematika proposal
 1. Halaman sampul
 2. Tema
 3. Judul>Nama perangkat lunak
 4. Latar belakang ide perangkat lunak
 5. Tujuan dan manfaat dikembangkannya perangkat lunak
 6. Batasan perangkat lunak yang dikembangkan
 7. Metodologi pengembangan perangkat lunak
 8. Analisis kebutuhan dan desain solusi perangkat lunak
 9. Implementasi perangkat lunak
 10. *Screenshot mockup interface* perangkat lunak
 11. Daftar Pustaka
 12. Lampiran-lampiran
 13. Untuk template dapat diunduh melalui <https://himasif.id/TemplatePPL2024>
 14. Untuk kebutuhan logo dapat diunduh melalui <https://himasif.id/Logo-Logo>
 15. Untuk pedoman penulisan UNEJ dapat diunduh melalui <https://himasif.id/PedomanPenulisan>
 - Poin 2.1.2 Penulisan Judul
 - Poin 2.1.11 Penyajian Tabel
 - Poin 2.1.12 Penyajian Gambar
 - Bab 3 Poin 3.3 Tata Cara Penulisan Sumber Rujukan





- Ketentuan Poster
 - a. Poster dibuat dengan menjelaskan garis besar ide karya,
 - b. Poster berisi mengenai informasi karya masing-masing dan merupakan karya orisinal mahasiswa serta belum pernah dipublikasikan,
 - c. Setiap tim membuat 1 (satu) poster dalam format portrait atau landscape,
 - d. Poster dibuat dalam ukuran A3 dengan format PNG, resolusi minimal 300 ppi, dengan mencantumkan logo universitas Jember, logo HIMASIF, logo ISIC disebelah kiri atas,
 - e. Karya tidak mengandung unsur SARA (Suku Agama Ras dan ii. Antar Golongan),
 - f. Isi poster harus dapat terbaca secara terstruktur untuk kemudahan navigasi,
 - g. Poster harus memuat judul, nama tim, logo, manfaat, tujuan, dan fitur aplikasi (*mockup*),
 - h. Salah satu anggota wajib mengunggah poster di Instagram dengan menandai akun Instagram @isic.himasif dan anggota timnya. Menggunakan hastag #ISIC2024 #ISIC_PPL beserta caption menjelaskan deskripsi produk.

BABAK FINAL : PRESENTASI HASIL KARYA

- a. Tim melakukan presentasi di hadapan dewan juri dengan durasi presentasi maksimal 10 menit,
- b. presentasi berisikan penjelasan mengenai materi yang dicantumkan dalam proposal
- c. Sesi tanya jawab antara tim dengan juri akan dilaksanakan setelah sesi presentasi selesai yang akan dibuka oleh moderator,
- d. Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat *Technical Meeting* secara daring,
- e. Setiap tim harus sudah siap di *mainroom* paling lambat 10 menit sebelum jadwal presentasi,
- f. Jika waktu presentasi sudah habis maka akan dihentikan oleh panitia,
- g. Tim yang hadir namun anggotanya tidak lengkap pada saat final presentasi otomatis akan mendapat pengurangan nilai,
- h. Tim yang terlambat 10 menit pada saat final presentasi maka akan mendapat pengurangan nilai,
- i. Tim yang terlambat 25 menit saat final presentasi maka akan otomatis didiskualifikasi.





KRITERIA PENILAIAN

- Proposal

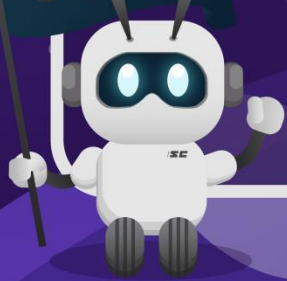
Kriteria Penilaian	Bobot
Aspek Inovasi	20%
Dampak yang diharapkan melalui penggunaan perangkat lunak terhadap pengguna atau masyarakat (lingkungan sekitar pengguna) dan potensi sustainability-nya	20%
Desain antarmuka perangkat lunak, kemampuan untuk digunakan (usability), dan pengalaman pengguna (user experience) dalam menggunakan perangkat lunak	15%
Proses pengembangan perangkat lunak yang mengikuti metodologi pengembangan perangkat lunak yang baik dan sesuai karakteristik solusi yang dikembangkan	15%
Kesesuaian ide dengan perangkat lunak yang dibuat	10%
Urgensi masalah yang diangkat sebagai tema perangkat lunak	10%
Kesesuaian dengan aturan yang ada pada rulebook	10%

- Poster

Kriteria Penilaian	Bobot
Penyampaian konsep dan ide	30%
Gambaran umum produk	30%
Kesesuaian dengan konsep	20%
Daya Tarik	20%

- Final Presentasi

Kriteria Penilaian	Bobot
Kemampuan Presentasi	50%
Penilaian Pertanyaan dan Tantangan Juri	50%





Narahubung:

Leylya Shafa Muharromah

<http://wa.me/6285606476621>

