CONFIDENTIAL



SOAL LOMBA CODING 2024

TATA TERTIB

KETENTUAN KOMPETISI

- 1. Pada saat hari H, tim peserta akan membuat website toko online dengan fitur fitur tertentu sesuai dengan studi kasus.
- 2. Tiap tim akan membuat toko online dari awal dengan tech stack Laravel / Codeigniter sesuai dengan kompetensi tiap tim. Tiap tim diperkenankan menggunakan framework dan style UI apapun, **namun tidak boleh template / wordpress.**
- 3. Tiap tim akan berkompetisi dalam 2 tahap; live coding (6 jam) dan presentation. Pada tahap presentation hanya akan dipilih 5 tim terbaik dari proses penilaian di live coding.
- 4. Setiap tim akan menggunakan 2 pc yang telah disediakan oleh pihak panitia beserta konfigurasi yang ada di dalamnya. Peserta dapat berkolaborasi dengan menggunakan git.
- 5. Setiap peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian acara dari awal hingga akhir.

KETENTUAN DISKUALIFIKASI

- 1. Peserta terdaftar lebih dari 1 tim.
- 2. Peserta tidak melengkapi syarat administrasi yang telah ditentukan.
- 3. Peserta terbukti melakukan tindakan kecurangan ataupun plagiarism.
- 4. Peserta terbukti telah menyiapkan web yang sudah jadi sebelumnya.
- 5. Peserta tidak hadir saat pelaksanaan lomba pada 28 April 2024.
- 6. Peserta membuat karya yang mengandung SARA (Suku, Agama, Ras dan Antar golongan), pornografi, serta hal lain yang bertentangan dengan etika, norma dan hukum yang berlaku di Indonesia.
- 7. Peserta tidak dapat memenuhi setiap persyaratan dan ketentuan yang ditetapkan.
- 8. Keputusan dari dewan juri dan panitia tidak dapat diganggu gugat.

TATA TERTIB LOMBA

- 1. Hanya satu tim yang menjadi peserta mewakili satu sekolahan.
- 2. Peserta harus sudah hadir 15 menit sebelum lomba dimulai, bagi yang terlambat harus mendapat izin dari panitia dan tidak ada perpanjangan waktu.
- 3. Pemeriksaan peralatan dilakukan oleh peserta sebelum waktu lomba dimulai.
- 4. Berpakaian yang rapi (boleh memakai almamater sekolah / kampus).
- 5. Bagi peserta yang tidak dapat melanjutkan lomba dikarenakan sakit atau hal-hal lain, maka dianggap gugur / mengundurkan diri.
- 6. Peserta tidak dibenarkan berkonsultasi atau mendapat pengarahan teknis tentang pekerjaan (job) pada waktu kegiatan berlangsung.
- 7. Peserta diperkenankan tersambung internet hanya untuk kolaborasi git dan mencari asset gambar.
- 8. Kegagalan/keterlambatan pekerjaan tidak diberikan toleransi (misalnya karena lupa pekerjaan belum disave).
- 9. Peserta lomba wajib melakukan pemeriksaan peralatan dan menjaga alat & kebersihan lingkungan kerja.
- 10. Kerusakan peralatan (hardware/software) akibat kesalahan prosedur yang dilakukan peserta, menjadi tanggung jawab peserta itu sendiri.
- 11. Tidak dibenarkan menggunakan peralatan (hardware/software) di luar ketentuan yang ada
- 12. Tidak diperbolehkan membawa buku/catatan/HP/flashdisk di ruang ujian.
- 13. Untuk alasan kesehatan peserta diperbolehkan membawa makanan kecil dan minuman ke dalam ruang ujian.
- 14. Ketentuan lain yang belum tercantum dalam tata tertib ini diputuskan oleh kebijakan juri (ditentukan kemudian sesuai kebutuhan)
- 15. Pelanggaran terhadap tata tertib ini akan diberikan sanksi berupa teguran sampai berupa pemberhentian sebagai peserta.

SKEMA PENILAIAN TAHAP AWAL

Skema penilaian ini adalah ketika tahapan **live coding**. Top 5 tim terbaik pada babak live coding akan melaju ke babak selanjutnya yaitu babak presentasi di hari yang sama.

Modul	Deskripsi	Skor
1	Desain aplikasi (Client side)	30%
	Penggunaan library ui seperti boostrap / tailwind css / dsb	
	Desain rapi dan menarik	
	Tampilan responsive	
2	Fitur aplikasi (Server side)	50%
	Otentikasi pengguna admin & user (login, register)	
	Manajemen produk (CRUD)	
	List produk, pencarian dan sorting	
	Order produk ke keranjang belanja	
	Checkout dan riwayat transaksi	
3	Kolaborasi saat pengerjaan	20%
	Penggunaan git	
	Pembagian task dengan branch	
	Commit message yang dapat dipahami	
	TOTAL	100%

Catatan:

- Penilaian oleh dewan juri akan dilakukan pada saat break kedua sholat Ashar.
- Pengumpulan dilakukan di komputer masing-masing peserta dengan membuka website di Google Chrome, skema database MySQL, dan log github.
- Dewan juri akan keliling dan mencoba fitur aplikasi dari peserta. Pada saat penilaian, para peserta keluar dari lab dan tidak ada waktu perbaikan kembali.

SKEMA PRESENTASI

Skema ini adalah ketika kamu lolos ke tahapan presentasi. Tiap tim diberikan waktu 10-15 menit untuk melakukan demo aplikasi dan akan ada tanya jawab oleh dewan juri.

No	Deskripsi	Waktu
1	Demo aplikasi	7 Menit
	Fitur yang berhasil dikembangkan	
	Teknologi yang dipakai	
	Tantangan saat mengerjakan aplikasi	
	Pembagian tugas antar tim	
2	Tanya jawab dewan juri	3-8 Menit

Catatan:

- Giliran presentasi akan ditentukan secara acak pada saat sebelum presentasi dimulai.
- Tiap anggota tim diharapkan dapat terlibat untuk saling berbicara dan menjelaskan pada saat presentasi berlangsung.
- Presentasi boleh menggunakan power point dan demo.
- Lakukan demo presentasi seperti melakukan presentasi di depan calon client kamu.



PEDOMAN UMUM

Kamu beserta dengan rekan adalah pendiri dari startup PT. BANGGA ANAK BANGSA. Pada kesempatan kali ini, kamu mendapatkan tender project nasional dengan nilai yang sangat fantastis 271T dari pemerintah XYZ untuk membuat e-commerce "Merah Putih" guna membantu para umkm di negara tersebut. Client kamu membutuhkan prototipe dalam bentuk aplikasi website yang dapat dijalankan. Deadline yang diberikan oleh client sangatlah singkat yaitu 1 hari saja karena client ingin mencoba gambaran aplikasi secara langsung sebelum memutuskan untuk bekerja sama dengan startup kamu.

Prototipe aplikasi yang diharapkan oleh client memiliki fitur – fitur sebagai berikut,

- 1. Terdapat 2 hak akses yaitu Admin dan User.
 - a. Admin: Manajemen master produk & stok, lihat transaksi
 - b. User: Order produk, ubah profil, lihat riwayat transaksi
- 2. Pada halaman awal toko online terdapat tampilan banner, kategori produk, list produk. Produk dapat diklik untuk melihat detail dari produk.
- 3. User dapat melakukan pencarian maupun pengurutan. Pencarian produk berdasarkan nama produk. Pengurutan produk berdasarkan harga (termurah / termahal).
- 4. User dapat menambahkan produk ke keranjang belanja meskipun belum login / register.
- 5. Pada halaman checkout, user wajib untuk login / register terlebih dahulu dan kemudian mengisi detail belanja (nama, whatsapp, kota, kecamatan, kelurahan, alamat). Produk yang ada di keranjang tidak hilang setelah login / register.
- 6. User dapat memilih opsi metode pembayaran mulai dari Transfer Bank atau Kartu Kredit. Ketika user sudah yakin dengan barang belanjaannya maka klik tombol checkout dan tampilkan detail pembayarannya.
- 7. Setelah proses checkout, maka user dapat melihat informasi belanja & status pengiriman di halaman Riwayat Belanja.

Sebelum mulai pengerjaan, diskusikan terlebih dahulu dengan rekan kamu fitur – fitur mana saja yang akan kamu prioritaskan terlebih dahulu dan bagaimana cara pembagian pengerjaannya. Client dapat mentoleransi data *dummy* (data acak) asalkan fiturnya dapat dijalankan tanpa adanya bug / error. Client membebaskan tampilan aplikasi asalkan rapi dan responsive.

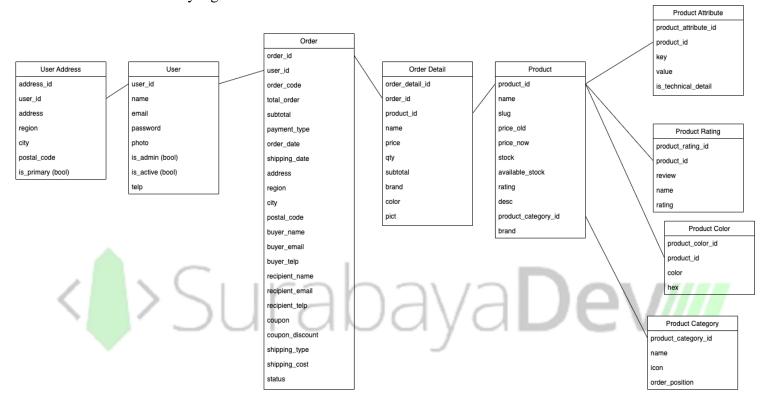
SKEMA DATABASE & ASSET

Asset gambar bisa diunduh di link berikut

https://s.id/SBYDEV-Coding

Database

Skema database ini adalah skema pengembangan dasar. Silahkan untuk menambahkan tabel dan kolom sendiri untuk menambahkan fitur – fitur yang belum ada.



Kredensial

Simpan password dalam bentuk hash, samakan password seperti yang ada di tabel berikut agar memudahkan dewan juri untuk mencoba aplikasi secara langsung.

Role	Email	Password
Admin	admin@merahputih.com	admin123
User 1	budi@gmail.com	budi123
User 2	andi@gmail.com	andi123

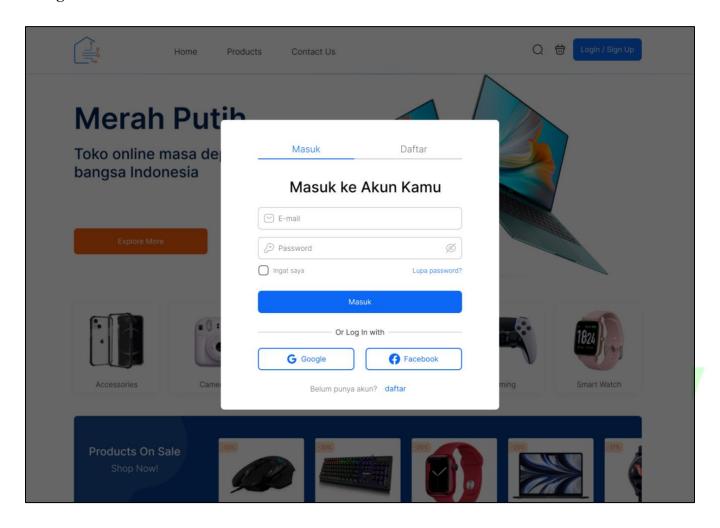
Teknis

Buat project github baru dengan repo publik saat memulai lomba. Dilarang keras menggunakan template/project yang sudah ada sebelumnya. Peserta dapat menggunakan internet untuk kolaborasi git dan mengunduh asset tambahan jika diperlukan, usahakan mencari asset dengan lisensi open source.

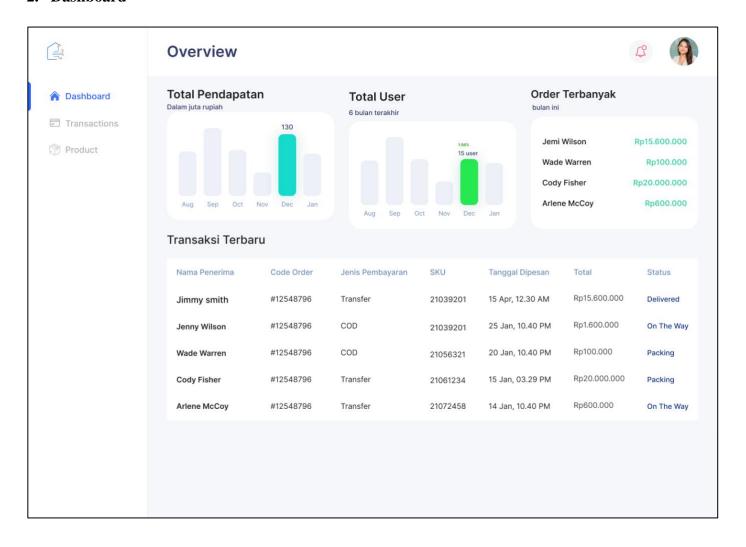
TAMPILAN APLIKASI

Halaman Admin

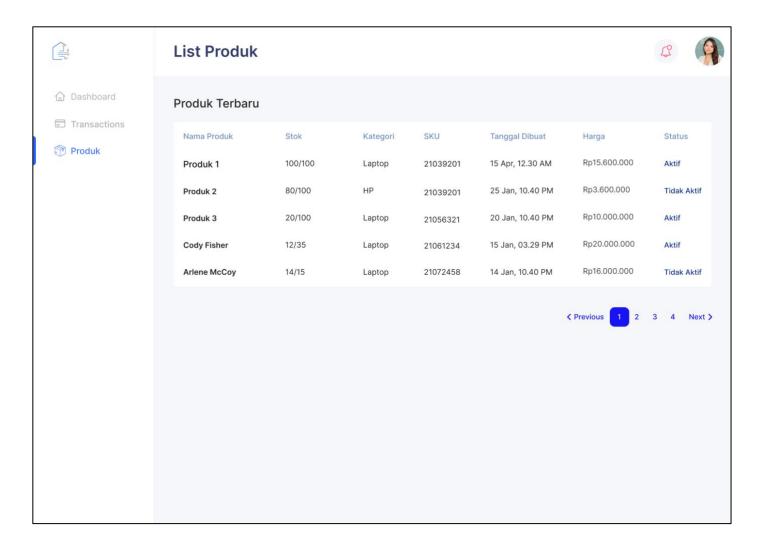
1. Login Admin



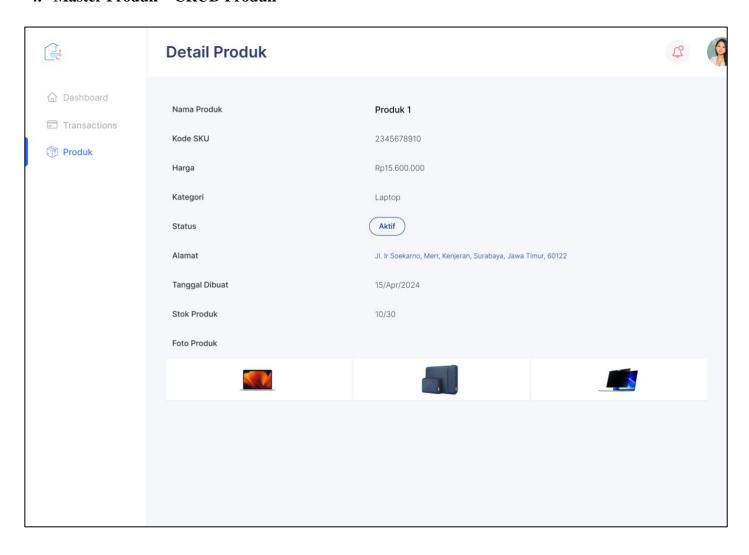
2. Dashboard



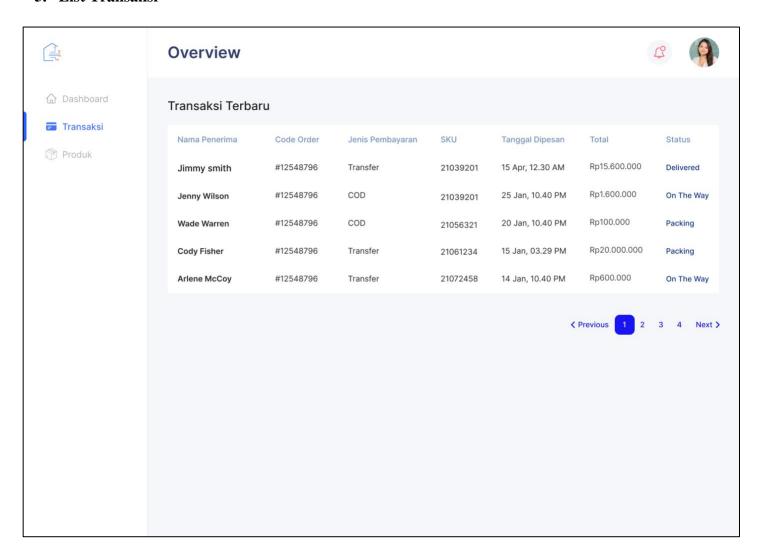
3. Master Produk – List Produk



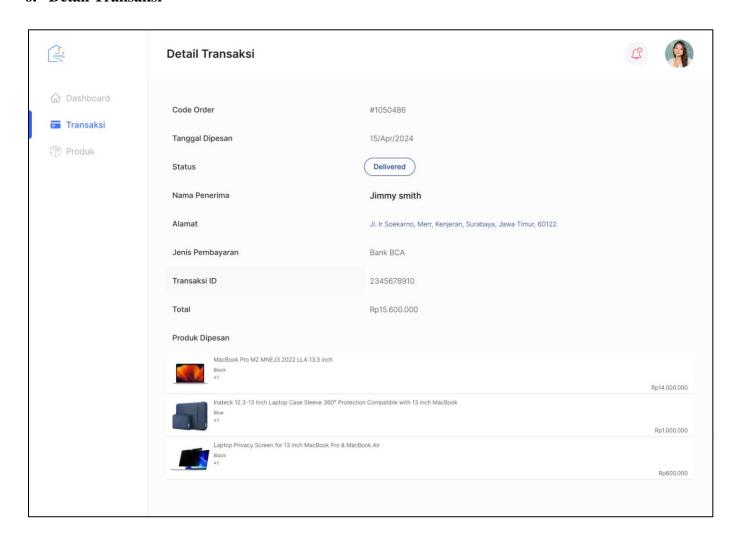
4. Master Produk – CRUD Produk



5. List Transaksi

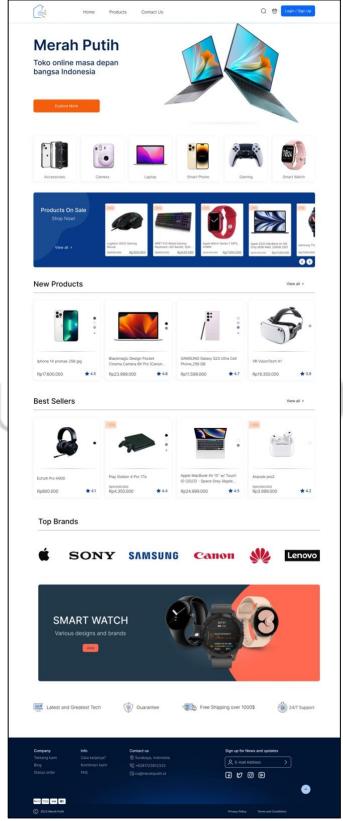


6. Detail Transaksi



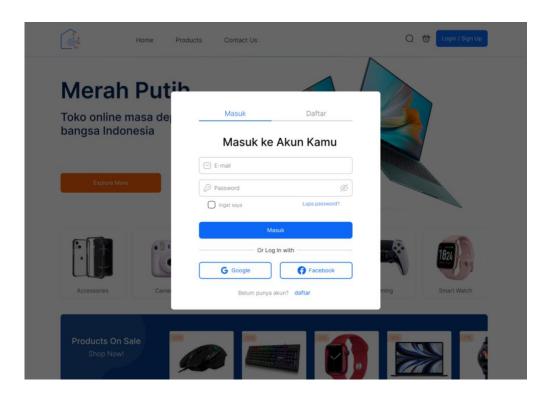
Tampilan User

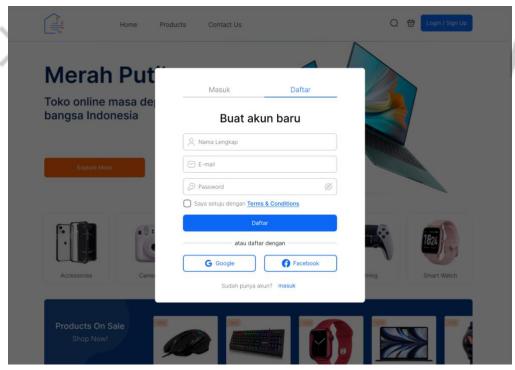
1. Halaman Home



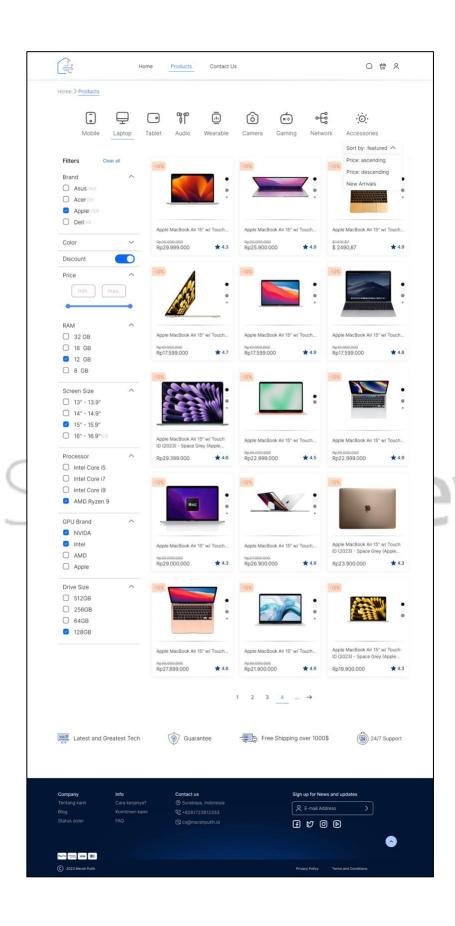


2. Login dan Daftar Pengguna

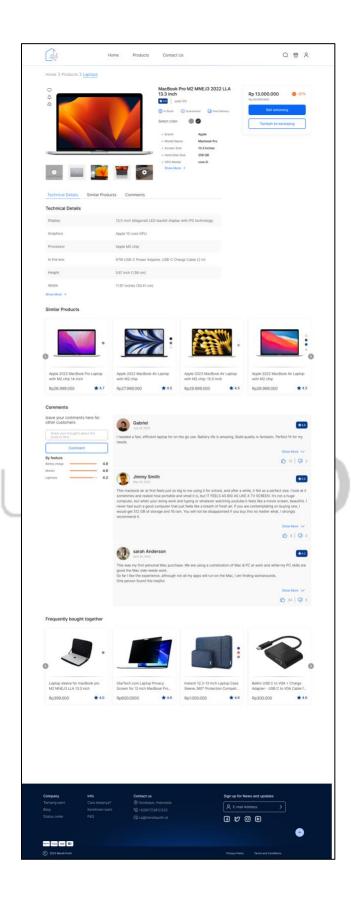




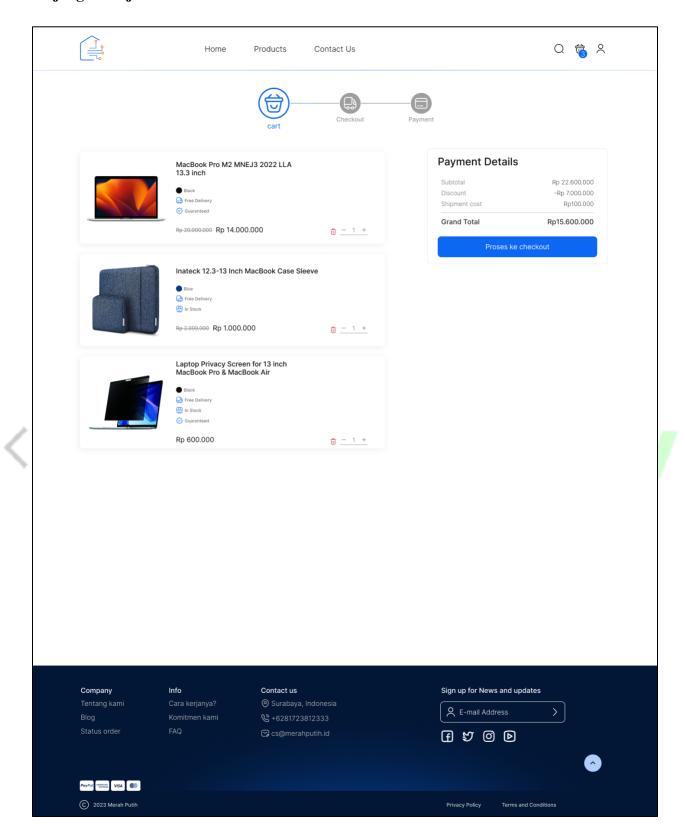
3. List Produk



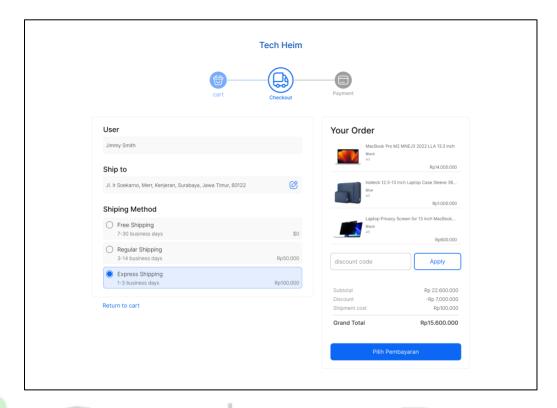
4. Detail Produk

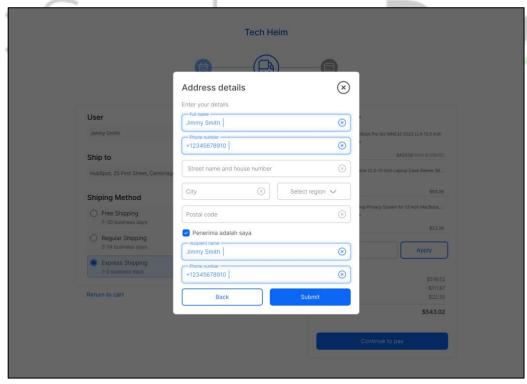


5. Keranjang Belanja

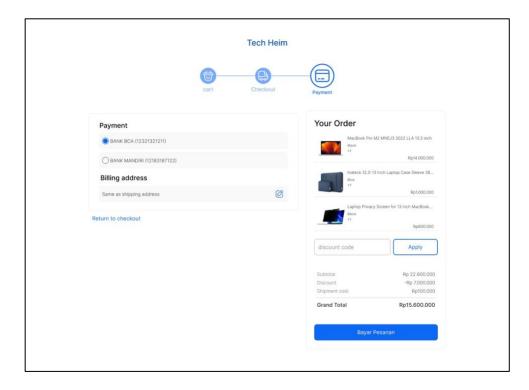


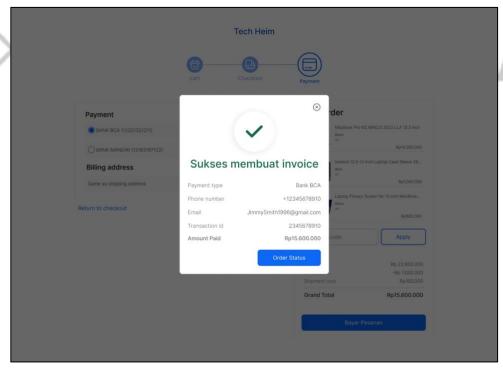
6. Halaman checkout



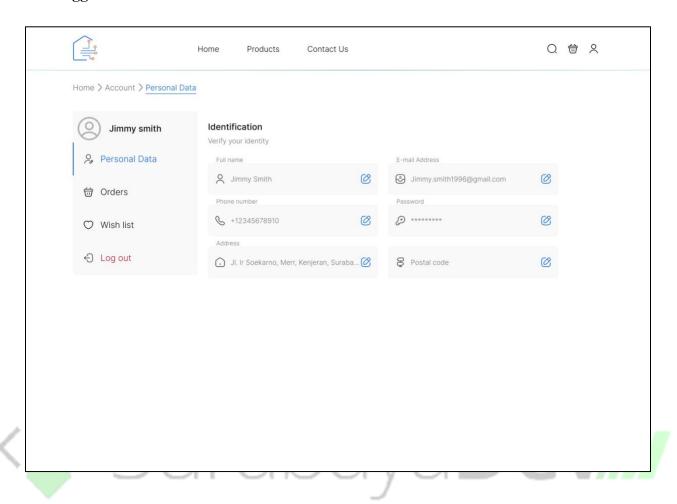


7. Berhasil melakukan pembayaran





8. Profil Pengguna



9. Riwayat Transaksi

