



“From
Smart City to
Intelligent
Governance”

**Dian Nuswantoro
Computer Club**

Universitas Dian Nuswantoro

INDONESIA

GUIDEBOOK

DINUS APPLICATION COMPETITION

DINACOM 2024



DESKRIPSI

Dinus Application Competition (DINACOM) merupakan sebuah ajang kompetisi teknologi informasi tingkat nasional yang diadakan oleh UKM Dian Nuswantoro Computer Club (DNCC). Kompetisi ini menyoroti aplikasi berbasis teknologi seperti web apps, mobile apps, dan desktop apps.

Tujuan utama DINACOM adalah untuk menguji kemampuan serta kreativitas pelajar SMA/SMK dan mahasiswa dalam mengembangkan aplikasi yang dapat mengatasi permasalahan di sekitar mereka, baik dalam bentuk web apps, mobile apps, maupun desktop apps.

Peserta DINACOM dapat bersaing dalam tim, melalui tiga tahap kompetisi. Tahap pertama melibatkan seleksi administrasi dan penilaian produk. Tahap terakhir merupakan babak final, di mana 14 tim terpilih (7 dari SMA/SMK dan 7 dari Mahasiswa) dipilih dari seluruh peserta yang lolos seleksi administrasi, berdasarkan penilaian dari panitia sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. 14 tim yang telah terpilih akan melanjutkan ke tahap final di mana setiap tim akan melakukan presentasi bersama. Setiap tim akan diberikan kesempatan untuk memperlihatkan aplikasi yang telah mereka kembangkan kepada juri dalam sesi presentasi tim. Juri akan menilai kualitas dari setiap aplikasi yang dipresentasikan oleh tim.

TIMELINE ACARA

No	Deskripsi Kegiatan	Tanggal
1	Pendaftaran	1 Desember - 20 Januari 2024
2	Batas Akhir Pengumpulan Project	20 Januari 2024
3	Seleksi Awal	21 Januari 2024
4	Pengumuman menuju Final	22 Januari 2024
5	Final + Pengumuman Final	29 Januari 2024

PETUNJUK LOMBA DINACOM 2024

A. Informasi Lomba

Tema yang diusung dari DINACOM adalah “From Smart Cities to Intelligent Governance”. Tema ini diangkat sebagai transisi dari konsep kota cerdas menuju tata kelola yang cerdas dan menggambarkan visi untuk masa depan di mana teknologi dan inovasi diterapkan dalam tata kelola pemerintahan.

B. Kategori Lomba

Adapun kategori lomba meliputi :

1. Pelajar SMA / SMK

Semua pelajar tingkat SMA / SMK maupun sederajat dari kelas 10, 11, dan 12

2. Mahasiswa

Semua mahasiswa perguruan tinggi di Indonesia mulai dari D3 hingga S1/ sederajat

C. Persyaratan Peserta

1. Peserta merupakan siswa SMA/SMK aktif atau Mahasiswa aktif di seluruh Indonesia
2. Peserta dapat mengikuti lomba secara tim yang terdiri atas 2 orang (1 ketua, 1 anggota) dan maksimal 4 orang (1 ketua, 3 anggota)
3. Tim tidak diperbolehkan berasal dari sekolah / universitas yang berbeda
4. Peserta melakukan prosedur pendaftaran awal pada website resmi dinusfest 2024 <https://festival.dinus.ac.id/> dan melengkapi data pendaftaran dengan benar.
5. Peserta melakukan prosedur pendaftaran ulang pada website resmi Dinacom 2024 <http://dinacom.dnccudinus.org/> dan melengkapi data pendaftaran dengan benar.
6. Peserta melakukan pembayaran biaya pendaftaran pada (**Bank Jateng no. rekening 3099070268 (Kemahasiswaan Udinus))** . **Pembayaran Peserta diwajibkan menggunakan kode unik 11 pada transaksinya . Contoh 150.011 untuk Mahasiswa 100.011 untuk SMA / SMK.** Setelah melakukan pembayaran silahkan melakukan konfirmasi melalui Whatsapp yang tersedia di website <http://dinacom.dnccudinus.org/> .
7. Peserta melakukan unggah berkas dan tunggu informasi lebih lanjut.
8. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang telah ditentukan akan dinyatakan gugur.
9. Team hanya diperbolehkan untuk mengumpulkan 1 karya / aplikasi beserta proposal yang digunakan untuk perlombaan sebagai bahan penilaian.

D. Persyaratan Produk

1. Persyaratan Umum Produk

- a. Penyimpangan dari syarat kepesertaan menyebabkan diskualifikasi.
- b. Produk harus bersifat otentik dan belum pernah menjuarai lomba sebelumnya.
- c. Produk yang diikutsertakan dalam kompetisi harus mempunyai ide sesuai dengan tema.
- d. Produk tidak menyinggung unsur SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan) dan atau mengandung unsur pornografi.
- e. Hak kekayaan intelektual dari karya peserta saat kompetisi akan tetap menjadi hak peserta.
- f. Segala bentuk plagiarisme akan menyebabkan tim didiskualifikasi.
- g. 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 Video Produk

- a. Batas maksimal video adalah 15 menit
- b. Video berisi tentang pemaparan pitch deck/proposal dan penjelasan penggunaan produk yang diikutsertakan dalam dinacom.
- c. Video diupload dengan format penamaan “Dinacom 2024 - { kategori lomba } - { nama tim } - { nama aplikasi }”. Contoh “Dinacom 2024 - SMA/SMK - timBangkit - TokoBangkit”
- d. Video diupload di youtube dengan memberikan tagar #dinacom2024 #udinus #dncc #dinusfest

3. Persyaratan Pengumpulan Produk

- a. Ketua tim mengisi formulir yang ada di dashboard peserta pada website <https://dinacom.dnccudinus.org/> pada bagian Upload Submission.
- b. Pada kolom Url Proposal, ketua tim mengirimkan link drive yang berisi file proposal/pitch deck/berkas dokumen yang memuat data mengenai aplikasi yang dibuat.
- c. Pada kolom Url Produk, ketua tim mengirimkan link youtube yang sudah diupload sesuai ketentuan persyaratan video produk.

E. Persyaratan Proposal Produk

Proposal yang akan dikumpulkan memiliki kriteria dibawah ini :

HALAMAN SAMPUL

Pada halaman sampul berisikan nama tim , nama aplikasi dan logo produk yang dilombakan.

DAFTAR ISI**Bab I PENDAHULUAN**

Penjelasan mengenai latar belakang aplikasi tersebut dibuat , masalah yang diselesaikan dari aplikasi yang sudah dibuat

BAB II TIM PENGEMBANG

Penjelasan siapa saja anggota dari tim yang berkontribusi membuat aplikasi tersebut

BAB III DESKRIPSI APLIKASI**A. Ide Dasar**

Ide yang mendasari aplikasi tersebut terbentuk

B. Fitur Utama

Fitur - fitur yang menjadi point utama dari aplikasi tersebut

C. Teknologi yang digunakan

Teknologi apa saja yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi tersebut .

Contoh :

Bahasa Pemrograman: [Bahasa Pemrograman]

Framework: [Framework yang Digunakan]

Database: [Jenis dan Nama Database]

Lainnya: [Teknologi Pendukung Lainnya]

BAB IV MANFAAT DAN DAMPAK APLIKASI

Penjelasan mengenai dampak dari aplikasi yang dibuat

BAB VI TAHAPAN PENGEMBANGAN

Perencanaan (Tanggal - Tanggal): Identifikasi kebutuhan dan perencanaan pengembangan.

Pengembangan (Tanggal - Tanggal): Implementasi fitur-fitur utama aplikasi.

Uji Coba (Tanggal - Tanggal): Pengujian fungsionalitas dan debug aplikasi.

Optimasi (Tanggal - Tanggal): Optimalisasi kinerja dan perbaikan detail.

BAB VII KENDALA DALAM PENGEMBANGAN

Penjelasan mengenai kendala apa saja yang dihadapi selama proses pengembangan aplikasi

F. Aspek Penilaian

Beberapa aspek penjurian dalam acara ini adalah sebagai berikut:

a. Orisinalitas 15%

Deskripsi: Meliputi keaslian ide dan kesesuaian produk dengan tema yang diusung oleh DINACOM 2024.

b. Social Impact 20%

Deskripsi: Meliputi manfaat ide produk bagi masyarakat luas.

c. Teknis 20%

Deskripsi: Meliputi kesiapan produk saat digunakan (semua fitur dapat digunakan dengan semestinya), kemudahan dalam penggunaan, dan bentuk tampilan produk.

d. Development 20%

Deskripsi : Meliputi prospek dari produk di masa yang akan datang dan fitur yang akan ditambahkan.

e. Presentasi 25%

Deskripsi : Meliputi materi yang dibawakan, cara penyampaian materi, dan kesiapan peserta menjawab pertanyaan dari juri.

G. Mekanisme Lomba

1. Seleksi Awal

Setelah batas akhir pendaftaran dan pengumpulan karya, panitia akan memeriksa administrasi dan kelengkapan file tim. Apabila terdapat tim dengan file tidak lengkap maka akan dinyatakan gugur. Pada langkah selanjutnya panitia akan memeriksa isi proposal dan video produk. Apabila terdapat pelanggaran persyaratan lomba pada file tersebut maka poin tim akan dikurangi. Tim yang lolos seleksi administrasi dan dengan perhitungan poin dari masing masing tim akan lanjut ke semifinal. 14 tim yang lolos (7 Tim berasal dari SMA/SMK dan 7 Tim berasal dari Mahasiswa) Final akan diberitahukan pada situs <https://dinacom.dnccudinus.org/>.

2. Final




Pada tahap final, tim akan mempresentasikan ide produk dan produk jadi di depan para juri secara hybrid. Tim diberikan waktu sebanyak 7 menit untuk mempresentasikan produknya. Anggota Tim diwajibkan menjelaskan dan menjawab seluruh pertanyaan yang diajukan oleh juri. Juri akan melakukan penilaian secara langsung. Pengumuman Final ini akan langsung diumumkan setelah semua tim mempresentasikan produknya masing-masing. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak bisa diganggu gugat.






DINUS APPLICATION COMPETITION

DINACOM 2024

CONTACT US!

 @dinacom_official
 dinacom.dnccudinus.org
 dinacom@dinus.id

CONTACT PERSON

 Mita : +6289669914450
 Lutfia : +62895800682800
 Bram : +6281542601755



Sekretariat Dian Nuswantoro Computer Club
Jl. Nakula 1 No 5-11 | Gedung F.2.11

