



GUIDE BOOK

SYARAT DAN KETENTUAN
LOMBA WEB DEVELOPMENT

IT COMPETITION

"Make a better Social Service and Government"

Contact Person :

Kharis Muhaimin : 085607884435

Sausan Nabila S. : 089692668870

Supported By :



Gedung AS Lantai 1. Politeknik Negeri Malang



polinemaitc@gmail.com



hmti.polinema.ac.id

SYARAT & KETENTUAN LOMBA *WEB DEVELOPMENT*

Web Development adalah salah satu kompetisi tingkat nasional dalam ajang *IT Competition* 2019 yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang. Kompetisi ini menantang peserta tingkat mahasiswa(D3/D4/S1) / siswa SLTA sederajat di seluruh Jawa – Bali untuk menciptakan aplikasi berbasis web. Peserta ditantang untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi guna memecahkan permasalahan yang terjadi di Indonesia dalam ruang lingkup Pelayanan dan Pemerintahan Produk berbasis web yang dapat membantu dalam hal pelayanan publik dan pemerintahan (*Government*) sehingga mempermudah kinerja dari pelayanan publik/pemerintah/instansi terkait dalam proses pelayanannya.

A. KETENTUAN PESERTA

- 1) Peserta adalah pihak yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada link <http://bit.ly/itcomp2019>
- 2) Peserta harus melunasi biaya pendaftaran sesuai dengan prosedur yang ditentukan pada bagian <Mekanisme Pendaftaran>.
- 3) Peserta harus terdaftar sebagai mahasiswa/pelajar aktif baik negeri maupun swasta (ditandai dengan *softcopy* kartu tanda mahasiswa/pelajar atau surat keterangan aktif kuliah/sekolah yang menandakan bahwa peserta masih terdaftar aktif dalam kegiatan belajar mengajar).
- 4) Peserta yang dinyatakan lolos pada tahap penyisihan diwajibkan membawa Kartu Tanda Mahasiswa/pelajar atau surat keterangan aktif kuliah/sekolah yang menandakan bahwa peserta masih terdaftar aktif.
- 5) Peserta membentuk tim yang terdiri dari maksimal 3 (tiga) orang anggota dari institusi perguruan tinggi/sekolah yang sama. Setiap peserta hanya dapat terdaftar pada satu tim. Akan tetapi, setiap institusi pendidikan negeri maupun swasta dapat mengirimkan lebih dari satu perwakilan.
- 6) Peserta hanya diperbolehkan terdaftar dalam satu tim.
- 7) Peserta wajib mengikuti prosedur dan peraturan yang telah ditentukan oleh panitia ITC.



B. MEKANISME PENDAFTARAN

- 1) Peserta mendaftarkan diri mulai tanggal 1 Oktober – 05 Desember 2019 pada link <http://bit.ly/itcomp2019>
- 2) Setiap tim wajib mendaftarkan diri terlebih dahulu pada link yang sudah disediakan panitia.
- 3) Peserta dapat mendaftarkan diri dengan cara :
 - a. Buka link <http://bit.ly/itcomp2019>.
 - b. Setelah itu akan muncul formulir pendaftaran yang dapat diisi oleh peserta.
 - c. *Download* formulir pendaftaran.
 - d. Peserta diwajibkan mengisi identitas peserta sesuai dengan data asli.
 - e. Formulir dapat diunggah pada *e-mail* “polinemaitc@gmail.com” dengan format .pdf .
- 4) Tim yang telah mendaftarkan timnya wajib melakukan pembayaran dengan cara transfer ke rekening:
 - o Nomor Rekening : 1029563701
 - o Jenis Bank : BRI Syariah
 - o Atas Nama : ALIFIA ZAIDA NURMAYA
- 5) Biaya pendaftaran untuk Lomba *Web Development IT Competition* sebesar Rp 150.000 per tim.
- 6) Bukti pembayaran dapat dikirimkan ke Cp ALIFIA ZAIDA NURMAYA - +62 85854641728 (WA).
- 7) Bukti pembayaran akan dicek dan akan dilakukan verifikasi oleh panitia selambat lambatnya 3 (tiga) hari setelah pengiriman bukti pembayaran.

C. MEKANISME LOMBA

1. Format Proposal

- Proposal wajib menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD.
- Proposal yang diajukan merupakan ide orisinal dan tidak menjiplak aplikasi yang sudah ada.
- Aplikasi yang dibuat dalam proposal harus bisa direalisasikan menjadi sebuah aplikasi berbasis web yang kreatif dan inovatif.
- Aplikasi yang dibuat dalam proposal harus mengacu pada ruang lingkup permasalahan yang telah diberikan.
- Proposal diharapkan menjelaskan kelebihan dan keunikan aplikasi berbasis web dan kelebihan jika dibandingkan dengan aplikasi lain yang serupa.



- Proposal dibuat pada kertas ukuran A4 dengan format huruf *Times New Roman*, ukuran 12 pt, dan jarak baris 1,5.
- *Margin* kanan, atas, dan bawah 3 cm dan *margin* kiri 4 cm.
- Proposal minimal harus memuat informasi sebagai berikut :
 - a. Judul>Nama Aplikasi
 - b. Latar Belakang
 - c. Tujuan, Manfaat dan Solusi yang ditawarkan
 - d. Batasan Aplikasi
 - e. Fitur Aplikasi Keunikan Aplikasi
 - f. Menjelaskan teknologi berbasis web apa saja yang digunakan
 - g. *Screenshot Mock-up* Aplikasi
 - h. Kesimpulan
 - i. Dokumentasi singkat cara penggunaan aplikasi
- Proposal ditulis dalam format **.pdf** dan maksimal 30 halaman. Peserta dapat menambahkan poin-poin pendukung lain pada proposal.

2. Ketentuan Web

- Teknik pembuatan web bebas.
- Desain web disesuaikan dengan tema yang diberikan.
- Diperbolehkan menggunakan *framework*.
- Membuat halaman web yang konsisten dan berfungsi pada berbagai perangkat dan perbedaan resolusi layar.
- Membuat *website* yang orisinil (asli) inovatif dan kreatif.
- Transform ide menjadi *design aesthetic* dan kreatif.
- Isi desain tidak boleh mengandung atau menggunakan elemen atau materi yang dilindungi oleh hak cipta termasuk logo, karya foto, karya grafis, merek dagang, dll.
- Isi tidak boleh mengandung pornografi ataupun SARA.
- Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan Website ini yaitu:
 - i. *Design & User Experience*
 - a. Dapat membuat, menganalisa, mengembangkan dan dapat menyampaikan informasi dengan baik sesuai pemahaman komposisi hirarki, tipografi dan estetika.



- b. Membuat, memanipulasi dan mengoptimalkan gambar untuk internet
- c. Penerapan *website* dalam beragam *device* seperti PC (*Personal Computer*), *Tablet* dan *Smartphone*.
- d. Analisa target pasar dan produk yang disampaikan.
- e. Menentukan sebuah ide yang paling sesuai dengan target pasar.
- f. Mempertimbangkan dampak dari setiap elemen yang ditambahkan selama proses *design*.
- g. Menggunakan semua elemen yang diperlukan untuk membuat *design*.
- h. Menghormati ada pedoman identitas kearifan budaya lokal dan panduan gaya modern.
- i. Penerapan *design* yang konsisten dan mengikuti *trend*.
- ii. Penerapan Teknologi
 - a. *Framework* yang digunakan *the latest framework version* dan populer saat ini.
 - b. Menggunakan Database yang populer dan banyak digunakan saat ini.
- iii. *Server Side Programming*
 - a. Memilih Database sesuai permasalahan.
 - b. Mengembangkan *design query database* dan layanan web sesuai dengan kebutuhan *client*.
 - c. Memberikan solusi kebutuhan *database* yang kuat.
 - d. Membuat SQL (*Structured Query Language*) *statements* dengan benar.
 - e. Melindungi terhadap gangguan keamanan.
 - f. Solusi keamanan *website* dengan menerapkan beberapa teknik seperti CSRF, JWT, dan lainnya.

1. Mekanisme Tahap Penyisihan

- a. Tahap penyisihan dilaksanakan secara online.
- b. Tahap penyisihan akan dibagi menjadi 2 periode:
 - Periode I (pengumpulan proposal ke *email polinemaitc@gmail.com*) pada tanggal 02 Oktober – 05 Desember 2019
 - Periode II (pengunggahan *link* ke *email polinemaitc@gmail.com*) pada tanggal 09 November – 05 Desember 2019
- c. Peserta yang terlambat mengumpulkan proposal dan hasil karya yang telah

dikerjakan akan didiskualifikasi.

d. Periode I

- Pada Periode I peserta melakukan pengumpulan proposal.
- File Proposal dikirimkan dalam bentuk softcopy dengan format pdf. Untuk format nama file : **WebDev_NamaTim_NamaInstansi**.
- Unggah *softfile* proposal tersebut ke *e-mail* yang disediakan panitia pada waktu penyisihan yang telah ditentukan.

e. Periode II

- Pada periode II peserta diharuskan mengirim hasil dari web yang telah dikerjakan dan di *hosting*.
- Ketentuan Pengumpulan
 1. Web yang dikerjakan harus sudah di *hosting*
 2. Pengumpulan web berupa *link* web yang telah di *hosting*
 3. Pengumpulan web disertakan dengan *guide book* dari aplikasi berbasis web yang telah dikerjakan.
- Ketentuan Publish Website
 1. Hasil karya harus di *hosting*. Peserta diperkenankan untuk menggunakan *hosting* dan domain yang bersifat gratis.
 2. Pastikan web tidak mengalami masalah saat *online*, karena juri akan menilai hasil karya melalui web yang sudah *online*.

- f. 6 Web terbaik akan dihubungi panitia paling lambat tanggal 10 Desember 2019 untuk mengikuti tahap final.

2. Mekanisme Tahap *Final*

- a. Pada tahap *final* peserta akan diminta untuk mempresentasikan hasil aplikasi berbasis web yang telah dibuat.
- b. Peserta wajib mempersiapkan *source code* dari aplikasi apabila juri meminta untuk ditampilkan sebagai keperluan juri dalam menilai.
- c. Peserta akan diberikan waktu untuk presentasi selama 20 menit. Dilanjutkan dengan sesi tanya jawab oleh juri selama 20 menit.
- d. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

3. Penilaian *Web Development*

a. Penilaian Tahap Penyisihan

- Sistem penilaian proposal berupa isi dan pembahasan serta analisis-analisis dan kesimpulan.
- Sistem Penilaian Web
 1. Orisinalitas dan kreativitas dalam pemecahan permasalahan yang diberikan.
 2. Adanya *Added Value* dari teknologi produk/proses.
 3. Fungsi dan Fitur: kemudahan dalam penggunaan web.
 4. Pemanfaatan Teknologi terkini.
 5. Menunjukkan adanya kemampuan pengintegrasian teknologi dalam menerapkan hasil riset dasar menjadi *proven* teknologi.
 6. Desain *interface* Web, *Layout*, Navigasi.
 7. Fitur dan inovasi web.
 8. Kesesuaian dengan soal yang diberikan.
 9. *User interface* dan *User Experience*.
 10. Estetika.

b. Penilaian Tahap Final

- Presentasi
 - Sikap presentasi dan kreativitas penyampaian.
 - Ketepatan dan efisiensi waktu.
 - Tingkat pemahaman terhadap aplikasi yang dibuat.
 - Cara menanggapi pertanyaan dengan kritis, terbuka, logis, dan tepat.
 - Cara dan sikap menjawab.

D. PENGHARGAAN

Hadiah bagi para pemenang Lomba *Web Development* tingkat Mahasiswa adalah sebagai berikut:

- a. Juara I : Rp 2.000.000 + Piala + Sertifikat
- b. Juara II : Rp 1.500.000 + Piala + Sertifikat
- c. Juara III : Rp 1.000.000 + Piala + Sertifikat
- d. Harapan I : Rp 500.000 + Piala + Sertifikat
- e. Harapan II : Rp 500.000 + Piala + Sertifikat
- f. Harapan III : Rp 500.000 + Piala + Sertifikat

E. TIMELINE LOMBA WEB DEVELOPMENT

NO	Kegiatan	Waktu
1	Pendaftaran	01 Oktober – 05 Desember
2	Pembayaran	01 Oktober – 05 Desember
3	Pengumpulan proposal	02 Oktober – 05 Desember
6	Pengumpulan <i>link</i> web	09 November – 05 Desember
7	Seleksi	06 Desember – 9 Desember
8	Pengumuman Grup peserta lolos Final	10 Desember
9	Final	14 Desember