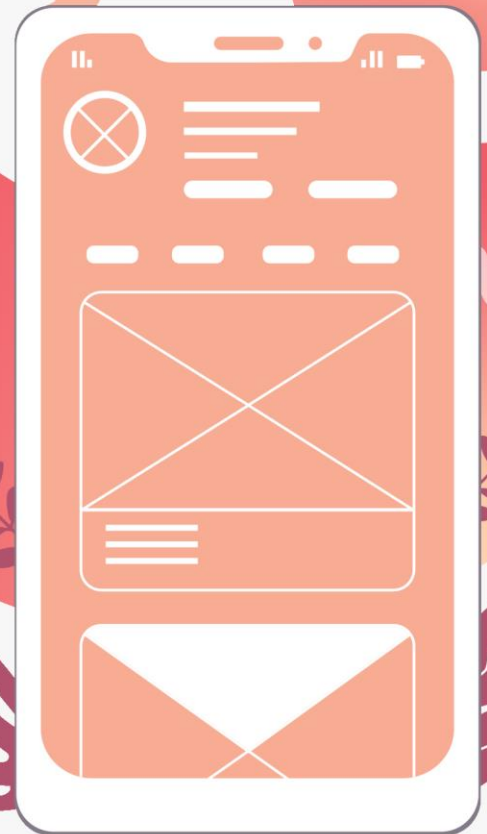




Rulebook

Apps
Today





Deskripsi

AppsToday merupakan salah satu cabang kompetisi IT Today 2019 pada bidang inovasi aplikasi. Lomba ini menjadi wadah bagi peserta akan menjadi generasi developer baru yang kreatif dan inovatif untuk memajukan daya saing Indonesia di bidang TIK. Peserta AppsToday merupakan mahasiswa S1 atau diploma. Perangkat lunak yang diajukan harus bersesuaian dengan tema acara AppsToday 2019 yaitu “Enhancing Human Capability with Technology”. Tema aplikasi yang akan dibuat berkaitan dengan teknologi yang dapat meningkatkan dan memengaruhi konsep diri seseorang. Output yang dihasilkan adalah perubahan seseorang dalam segi produktivitas, kemampuan mental, dan perkembangan diri melalui teknologi.

Penghargaan

Total hadiah untuk seluruh kompetisi adalah senilai Rp. 30.000.000,00. Peserta AppsToday yang terpilih menjadi finalis akan mendapatkan sertifikat finalis. Bagi pemenang (Juara I, II, III) diberikan penghargaan berupa Sertifikat dan trophy serta dana pembinaan sesuai dengan peringkatnya :

- | | |
|----------------------|--------------------------------------|
| Juara 1 | Sertifikat + Trophy + Uang Pembinaan |
| Juara 2 | Sertifikat + Trophy + Uang Pembinaan |
| Juara 3 | Sertifikat + Trophy + Uang Pembinaan |
| Juara Favorit | Sertifikat + Uang Pembinaan |



Ketentuan Peserta

1. Setiap tim mendaftar secara sah melalui website resmi IT Today 2019, yaitu ittoday.web.id.
2. Peserta merupakan mahasiswa aktif pada perguruan tinggi di Indonesia dengan menunjukkan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) dan Surat Keterangan Mahasiswa Aktif.
3. Setiap peserta hanya boleh terdaftar pada satu tim.
4. Setiap tim terdiri dari 1-3 orang yang berasal dari **perguruan tinggi yang sama**.
5. Mengirimkan seluruh persyaratan serta melunasi biaya pendaftaran untuk mengikuti kompetisi AppsToday sebesar **Rp100.000,00** dan mengunggah bukti pembayaran melalui website ittoday.web.id sebelum pendaftaran ditutup.
6. Peserta dapat melunasi biaya pendaftaran dengan cara Transfer ke rekening **BNI 0824678264** a.n Fakhoo Izaaz Wildhanrahman.
7. Peserta diharuskan untuk mengunggah bukti pembayaran sebelum melalui website ittoday.web.id dengan akun tim yang telah didaftarkan sebelumnya.
8. Peserta diharuskan untuk melunasi biaya pendaftaran dan mengunggah bukti pembayaran sebelum pendaftaran ditutup. Apabila peserta tidak memenuhi persyaratan, maka peserta dianggap gugur dari rangkaian kompetisi.

Peraturan Kompetisi Umum

1. Peserta harus memenuhi ketentuan kompetisi.
2. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirimkan **satu karya**.
3. Aplikasi yang akan dibuat adalah karya yang orisinal.



4. Karya yang diikuti sertakan belum pernah memenangkan penghargaan apapun di perlombaan manapun.
5. Hak kekayaan intelektual dari karya yang telah diciptakan pada kompetisi akan tetap menjadi **milik peserta**.
6. Platform pengembangan perangkat lunak dapat berupa web based atau aplikasi stand alone (mobile atau desktop).
7. Tim yang diumumkan menjadi finalis **wajib mengikuti** rangkaian acara final lomba.
8. Apabila peserta berhalangan hadir pada saat final, **minimal 1 orang perwakilan dari tim** yang datang pada saat **melakukan mengkonfirmasi** kepada panitia.
9. Karya tidak mengandung SARA, Pornografi, ataupun Kekerasan.
10. **Panitia berhak mendiskualifikasi atau memberi sanksi tim yang terbukti melakukan kecurangan atau pelanggaran dalam bentuk apapun.**
11. Keputusan juri dan panitia tidak dapat diganggu gugat.

Tahapan Kompetisi

Pendaftaran	30 Mei - 10 Juli 2019
Submisi Tahap Penyisihan	30 Mei - 30 Juli 2019
Pengumuman Finalis	17 Agustus 2019
Final	07 September 2019
Expo, Demo Karya Finalis dan Pengumuman Juara	08 September 2019



Peraturan Tahap Penyisihan

1. Tahap penyisihan terdiri menjadi dua submisi yaitu submisi proposal dan video.
2. Karya proposal menggunakan ejaan bahasa indonesia yang baik dan benar, namun diperbolehkan untuk menggunakan beberapa istilah bahasa asing dalam penulisannya.
3. Peserta dilarang mencantumkan logo dan nama institusi atau hal-hal yang menggambarkan institusi asal peserta. Apabila ditemukan hal tersebut, peserta akan mendapatkan **pengurangan point 5%** nilai tahap penyisihan.
4. Proposal dapat didesain semenarik mungkin.
5. Proposal tidak harus mengikuti acuan dibawah ini tapi setidaknya harus terdiri dari:
 - a. Cover (berisikan minimal nama karya, dan nama tim)
 - b. Latar belakang
 - c. Solusi atas permasalahan
 - d. Deskripsi karya
 - e. Mockup aplikasi
 - f. Activity diagram, use case diagram, dan Entity Relational Diagram
 - g. Target penggunaan dan dampaknya
 - h. Batasan dan fitur aplikasi
 - i. Daftar pustaka dan lampiran
6. Proposal maksimal 20 halaman A4 diluar cover, daftar isi, daftar pustaka dan lampiran
7. Proposal dalam bentuk pdf diunggah melalui website **ittoday.web.id** dengan akun tim yang telah didaftarkan sebelumnya
8. Format pengumpulan proposal adalah sebagai berikut :

[AppsToday]_NamaTim_NamaKarya_Tahap Penyisihan.pdf

Contoh : [AppsToday]_TaniTeam_TaniApps_Tahap Penyisihan.pdf



9. Jika terdapat beberapa submisi proposal dari akun tim yang sama, maka proposal yang diterima adalah proposal terakhir sebelum batas submisi berakhir.
10. Tahapan penyisihan juga meminta peserta untuk membuat **video prototype** terkait aplikasi yang dibuat.
11. Konten video dibebaskan sekreatif mungkin, dengan minimal memiliki unsur panduan teknis penggunaan aplikasi, serta deskripsi singkat mengenai aplikasi yang dibuat.
12. Durasi minimal 2 menit dan maksimal 10 menit, dengan kualitas minimal **720p (HD)**.
13. Video di-upload ke Youtube dengan ketentuan :
 - Privasi
 - Unlisted
 - Suara atau subtitle
 - Jika terdapat penjelasan harus terdengar secara jelas atau sertakan subtitle
 - Judul : AppsToday – [Nama Tim] – [Nama Karya]
Contoh : AppsToday – TaniTeam – TaniApps
14. Link Youtube dapat diunggah melalui website **ittoday.web.id** melalui akun tim yang telah didaftarkan sebelumnya. Link tersebut harus ber-domain Youtube seperti youtube.com atau you.tube, tidak diperbolehkan ber-domain *link shortener* lain seperti tinyurl.com, bit.ly, s.id, dsb.
15. Video peserta akan di *re-upload* ke channel Youtube IT Today, peserta dapat mempromosikan video tersebut sebanyak-banyaknya.
16. Peserta tidak diperkenankan melakukan editing video yang menyebabkan performa prototype terlihat lebih baik, seperti menambahkan screen atau animasi UI/UX yang sebenarnya tidak muncul pada prototype.
17. Peserta yang tidak mengirimkan submisi melalui website **ittoday.web.id** dianggap mengundurkan diri dari kompetisi AppsToday.



Peraturan Tahap Final dan Expo

1. Peserta yang lolos kebabak final wajib merealisasikan aplikasi sesuai proposal
2. Final terdiri dari dua sesi yaitu presentasi dan expo.
3. **TIDAK DIPERKENANKAN** bagi peserta finalis untuk menggunakan almamater atau atribut universitas asal pada saat presentasi yang akan diperingatkan kembali oleh panitia sebelum presentasi.
4. Presentasi didepan juri akan dilaksanakan pada hari **Sabtu, 07 September 2019** di Kampus IPB Dramaga, Bogor.
5. Waktu yang diberikan untuk presentasi dan demo aplikasi kepada juri adalah maksimum 15 menit.
6. Waktu untuk sesi tanya jawab akan dilakukan setelah presentasi maksimum 10 menit.
7. Expo dan demo karya akan dilaksanakan pada hari **Minggu, 08 September 2019** di Kampus IPB Dramaga, Bogor.
8. Peserta finalis diperbolehkan membawa alat pendukung saat melakukan demo karya (seperti; laptop, lcd tv, poster, dll)
9. Penilaian pemenang utama dinilai dari tahap final presentasi kepada juri.
10. Penilaian pemenang Juara Favorit berdasarkan like video terbanyak pada channel youtube IT Today dan voting yang dilakukan saat expo dan demo karya peserta.



Kriteria Penilaian Proposal

Kriteria	Deskripsi	Nilai
Orisinilitas ide	Ide aplikasi bersifat orisinal tidak melakukan tindak plagiarisme	25%
Inovasi	Memiliki unsur inovatif atau menyelesaikan masalah yang diangkat	25%
Sustainability	Ide aplikasi memberikan solusi yang berkelanjutan	25%
Impact	Ide aplikasi memiliki dampak yang luas terhadap masalah yang ingin diatasi	25%
	Total	100%



Kriteria Penilaian Video

Kriteria	Deskripsi	Nilai
Kegunaan	Desain aplikasi yang dibuat mengikuti prinsip <i>learnbility</i> , <i>effeciency</i> <i>memorablelity errors</i> dan <i>satisfaction</i>	25%
Penjelasan	Video mampu menggambarkan penggunaan perangkat lunak oleh pengguna	25%
Kreatifitas	Desain aplikasi menarik namun tetap menyampaikan pesan dengan efektif	20%
Alur aplikasi/data flow	Video demo yang diberikan memiliki alur yang baik dan jelas sehingga cara kerja aplikasi dan <i>data flow</i> mudah untuk dipahami	30%
	Total	100%



Kriteria Penilaian FINAL Presentasi

Kriteria	Deskripsi	Nilai
Aplikasi	Kesiapan aplikasi secara menyeluruh	25%
User Experience	Kemudahan penggunaan aplikasi	20%
Presentasi Kepada Juri	Meliputi kecakapan penyampaian materi dan pertanyaan dari juri	35%
Kesesuaian	Aplikasi yang dibuat adalah realisasi dari proposal	20%
	Total	100%



Kriteria Penilaian Pemenang Juara Favorit

Kriteria	Deskripsi	Nilai
Like Terbanyak Video	Like terbanyak Video Submisi 2 yang di Upload melalui Channel Youtube IT Today	40%
Voting Peserta Expo	Voting yang dinilai saat Peserta finalis melakukan demo karya saat expo.	60%
Total		100 %

Narahubung

Ali Naufal A



alinaufal26



0858-8172-7443

Fathu Rizka



Fathu_rizka



0823-8621-3532