

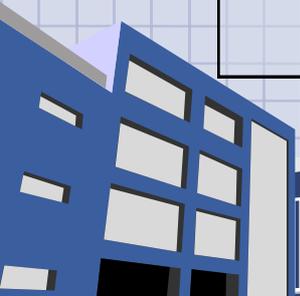


**PETUNJUK PELAKSANAAN DAN PETUNJUK TEKNIS
INFORMATION TECHNOLOGY COMPETITION
LOMBA WEB DEVELOPMENT
DINUS FEST 2023**

"Technology Enrich your Creativity and Build your Capability"



**HIMPUNAN MAHASISWA TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
2022/2023**





A. Latar Belakang

Teknologi dari masa ke masa selalu mengalami perkembangan yang sangat pesat, seiring dengan kemajuan teknologi ini banyak pengetahuan yang harus diketahui oleh semua orang khususnya bagi generasi penerus bangsa. Perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat pesat tentunya harus diimbangi dengan sumber daya masyarakat yang memiliki pengetahuan serta wawasan yang luas, sehingga semua orang dapat menikmati serta merasakan kemajuan perkembangan teknologi yang pesat seperti sekarang ini. Dan untuk mengasah cara berpikir secara runtut, terstruktur, sistematis, dan kreatif serta suatu ide yang dapat menyelesaikan problem solving yang ada di masyarakat.

Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Dian Nuswantoro mengadakan Lomba Web Development yang bertujuan untuk memberikan wadah bagi Mahasiswa/i seluruh Indonesia untuk bersaing dalam wawasan di bidang Teknologi yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah - masalah yang solusinya dapat dimodelkan secara sistematis dan solutif bagi permasalahan yang telah ditentukan. Kami harap, dengan adanya Lomba Web Development ini dapat mengembangkan wawasan dan kreatifitas Mahasiswa/i seluruh Indonesia dalam bidang teknologi serta dapat mengembangkan jiwa kompetitif antar Mahasiswa/i di seluruh Indonesia dalam bidang website.

C. Tata Tertib Lomba

1. Peserta lomba memasuki Ruang Lomba yang sudah disediakan 30 menit sebelum acara perlombaan dimulai dengan menggunakan pakaian kemeja dengan luaran jas almamater masing-masing universitas.
2. Peserta lomba tidak diperkenankan meninggalkan Ruang Lomba tanpa seizin panitia.
3. Selama lomba berlangsung, peserta dilarang bekerjasama dengan peserta lain.
4. Ketentuan pemenang sudah menjadi tanggung jawab Panitia dan Juri, dan tidak dapat diganggu gugat
5. Peserta harus menaati segala peraturan yang berlaku.
6. Gelar juara yang diperoleh tim dapat dicabut dan tim dapat didiskualifikasi oleh pihak panitia IT COMPETITION apabila ditemukan kecurangan yang serius atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan ataupun dalam proses pelaksanaan perlombaan.

D. Mekanisme Lomba

1. Tema Lomba

a. Fintech (Financial Technology)

Fintech merupakan suatu produk berbasis website yang dapat membantu dalam hal inovasi jasa keuangan dengan memanfaatkan penggunaan teknologi. Pembuatan website ini diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh masyarakat Indonesia dalam proses jasa keuangan.



"Technology Enrich your Creativity and Build your Capability"

b. Sosial Budaya

Merupakan suatu produk berbasis website yang dapat membantu masyarakat dalam mempelajari berbagai keberagaman budaya, memperkenalkan budaya, dan sumber ilmu pengetahuan.

2. Tata Aturan Proposal

- a. Proposal wajib menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD.
- b. Proposal yang diajukan merupakan ide orisinal dan tidak menjiplak aplikasi yang sudah ada. Contoh Surat Orisinalitas : bit.ly/ITC-SuratOrisinalitasWD
- c. Aplikasi yang dibuat dalam proposal harus bisa direalisasikan menjadi sebuah aplikasi berbasis web yang kreatif dan inovatif.
- d. Aplikasi yang dibuat dalam proposal harus mengacu pada ruang lingkup permasalahan yang telah diberikan.
- e. Proposal diharapkan menjelaskan kelebihan dan keunikan aplikasi berbasis web dan kelebihan jika dibandingkan dengan aplikasi lain yang serupa.
- f. Proposal dibuat pada kertas ukuran A4 dengan format huruf Times New Roman, ukuran 12 pt, dan jarak baris 1,15.
- g. Margin kanan, atas, dan bawah 3 cm dan margin kiri 4 cm
- h. Proposal minimal harus memuat informasi sebagai berikut :
 1. Judul Nama Aplikasi
 2. Latar Belakang
 3. Tujuan, Manfaat dan Solusi yang ditawarkan
 4. Batasan Aplikasi
 5. Fitur Aplikasi Keunikan Aplikasi
 6. Screenshot Mockup Aplikasi

7. Dokumentasi singkat cara penggunaan aplikasi (video diunggah di drive masing-masing, dengan durasi 5-7 menit).

- Link contoh pembuatan video :

bit.ly/ITC-KetentuanPembuatanVideoWD

- Link Pengumpulan video :

bit.ly/ITC-PenggumpulanVideoWD

8. Mencantumkan link website pada bagian akhir proposal.

9. Proposal ditulis dalam format .pdf. Peserta dapat menambahkan poin-poin pendukung lain pada proposal.

3. Ketentuan Web

- a. Teknik pembuatan web bebas.
- b. Desain web disesuaikan dengan tema yang diberikan.
- c. Pada Web terdapat Proses (fungsi logika, CRUD)
- d. Diperbolehkan menggunakan framework.
- e. Membuat halaman web yang konsisten dan berfungsi pada berbagai perangkat dan perbedaan resolusi layar. (Responsible).
- f. Dilarang menggunakan template yang sudah ada.
- g. Membuat website yang orisinal (asli) dan kreatif.
- h. Merubah ide menjadi desain aesthetic dan kreatif.
- i. Website yang diikutsertakan belum pernah dilombakan sebelumnya.
- j. Isi desain tidak boleh mengandung atau menggunakan elemen atau materi yang dilindungi oleh hak cipta termasuk logo, karya foto, karya grafis, merek dagang, dll.
- k. Isi tidak boleh mengandung pornografi ataupun SARA.

I. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan Website ini yaitu:

Design & User Experience

- Dapat membuat, menganalisa, mengembangkan dan dapat menyampaikan informasi dengan baik sesuai pemahaman komposisi hirarki, tipografi dan estetika.
- Membuat, memanipulasi dan mengoptimalkan gambar untuk internet (merujuk ketentuan web point J)
- Penerapan website dalam beragam device seperti PC (Personal Computer), Tablet dan Smartphone.
- Analisa target pasar dan produk yang disampaikan.
- Menentukan sebuah ide yang paling sesuai dengan target pasar.
- UI Mempertimbangkan dampak dari setiap elemen yang ditambahkan selama proses design.
- Menggunakan semua elemen yang diperhatikan untuk membuat design.
- Menghormati ada pedoman identitas kearifan budaya lokal dan panduan gaya modem.
- Penerapan desain yang konsisten dan mengikuti trend.

Penerapan Teknologi

- Menggunakan Framework Laravel dengan versi bebas dan dengan menggunakan versi php diatas 7.2
- Menerapkan ORM (Object Relations Mapping) eloquent
- Menggunakan database RDBMS mysql ataupun postgresql

Server Side Programming

- Memilih Database sesuai permasalahan.
- Mengembangkan desain query database dan layanan web sesuai dengan kebutuhan client.
- Memberikan solusi kebutuhan database yang kuat.
- Membuat SQL (Structured Query Language) statements dengan benar.
- Melindungi terhadap gangguan keamanan.

4. Mekanisme Tahap Penyisihan

- a. Tahap penyisihan dilaksanakan secara online.
- b. Batas pengumpulan proposal dan website pada tanggal 6 Januari 2023
- c. Tahap penyisihan dilakukan pada tanggal 7 Januari - 12 Januari 2023
- d. Peserta yang terlambat mengumpulkan proposal dan hasil karya yang telah dikerjakan akan didiskualifikasi.
- e. Peserta mengumpulkan proposal dalam bentuk softcopy dengan format pdf dengan format nama file : WebDev_Nama Tim_Asal Universitas, melalui link berikut : bit.ly/ITC-PenggumpulanProposalWD
- f. Ketentuan Publish Website :
 1. Hasil karya harus dionlinekan di hosting dan domain peserta. Peserta diperkenankan untuk menggunakan hosting dan domain yang bersifat gratis.
 2. Pastikan web tidak mengalami masalah saat dionlinekan, karena juri akan menilai hasil karya melalui web yang dionlinekan.
 3. Sertakan alamat web pada file readme.md pada GitHub anda.
- g. Peserta yang lolos pada tahap penyisihan akan diumumkan pada tanggal 13 Januari 2023 untuk mengikuti tahap final.



5. Mekanisme Tahap Final

- a. Tahap Final dilakukan pada tanggal 19 Januari 2023 secara Offline
- b. Pada tahap final peserta akan diberikan study case untuk melakukan modifikasi atau penambahan fitur yang ada pada website yang telah dibuat.
- c. Peserta harus menyelesaikan semua study case yang ada dalam waktu 6 jam.
- d. Dalam waktu pengerjaan study case peserta tidak diperkenankan untuk mengakses internet, kecuali pada waktu yang telah ditentukan panitia untuk hosting website
- e. Pada tahap final peserta akan diminta untuk mempresentasikan hasil aplikasi berbasis web yang telah dibuat.
- f. Peserta wajib mempersiapkan source code dari aplikasi apabila juri meminta untuk ditampilkan sebagai keperluan juri dalam menilai.
- g. Peserta akan diberikan waktu untuk presentasi selama 5 menit. Dilanjutkan dengan sesi tanya jawab oleh juri selama 5 menit.
- h. Keputusan Dewan Juri tidak dapat diganggu gugat.

6. Penilaian Web Development

- a. Tahap Penyisihan
 1. Isi dan Pembahasan
 2. Analisis-analisis dan Kesimpulan
- b. 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. Desain interface Web, Layout, Navigasi.
 6. Fitur dan inovasi web.
 7. Kesesuaian dengan tema yang diberikan.
 8. User interface dan User Experience.
 9. Estetika.
- Penilaian Tahap Final
 - a. Sikap presentasi dan kreativitas penyampaian.
 - b. Ketepatan dan efisiensi waktu.
 - c. Tingkat pemahaman terhadap aplikasi yang dibuat.
 - d. Cara menanggapi pertanyaan dengan kritis, terbuka, logis, dan tepat.
 - e. Cara dan sikap menjawab.

E. Hadiah

Pemenang lomba Web Development akan mendapatkan penghargaan berupa :

- **JUARA 1**
Uang Pembinaan Rp.1.500.000,-
Sertifikat Kejuaraan + Trophy
- **JUARA 2**
Uang Pembinaan Rp.1.250.000,-
Sertifikat Kejuaraan + Trophy
- **JUARA 3**
Uang Pembinaan Rp.1.000.000,-
Sertifikat Kejuaraan + Trophy



"Technology Enrich your Creativity and Build your Capability"



F. Contact Person

Berikut keterangan/informasi lebih lanjut mengenai lomba Web Development :

a. Rizal : 0856-4340-8961

b. Rifki : 0823-2372-1841

F. Penutup

Demikian Petunjuk Pelaksanaan dan Petunjuk Teknis Lomba Web Development 2023 kami sampaikan. Semoga kegiatan ini mendapat dukungan dan partisipasi dari semua pihak demi terwujudnya Program Kerja Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro ini, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang mendukung kegiatan ini. Semoga pelaksanaan kegiatan ini meningkatkan motivasi bagi para mahasiswa/i agar dapat berprestasi pada saat pandemi seperti sekarang ini.

Note :

Apabila dalam juklak juknis ini terdapat perubahan, kami dari panitia akan memberi informasi kepada peserta melalui grup peserta, email, atau pada saat teknikal meeting.

"Technology Enrich your Creativity and Build your Capability"