



**IT FEST 3.0
2019**

INTEGRATED CREATION FOR SOCIETY

**APPLICATION DEVELOPMENT
CHALLENGE RULEBOOK**



APPLICATION DEVELOPMENT CHALLENGE IT FEST 3.0 2019

DESKRIPSI

Application Development Challenge adalah salah satu kontes nasional dalam acara ITFest 2019, dimana peserta menciptakan aplikasi inovatif berbasis web maupun mobile. Mengusung tema "Ethical Living With Tech", aplikasi yang diciptakan dapat digunakan dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Peserta mampu menciptakan aplikasi-aplikasi yang sustainable dan berpotensi mampu berdampak dengan kehidupan masyarakat Indonesia adalah target utama dalam kontes ini.

PENGHARGAAN


1. Winner (Rp. 3.000.000 + Piala + Sertifikat Juara)
2. First Runner Up (Rp. 2.000.000 + Piala + Sertifikat Juara)
3. Second Runner Up (Rp. 1.000.000 + Piala + Sertifikat Juara)
4. Most Favorite Team (dinilai dari kemenarikan stand saat exhibition dan jumlah likes pada video yang diunggah pada tahap II). (Rp.500.000)

SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

1. Peserta kontes merupakan tim beranggotakan maksimal 3 orang yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada website resmi IT Fest 3.0 2019 itfestusu.id
2. Anggota tiap tim boleh berasal dari program studi berbeda dan harus berasal dari universitas yang sama.
3. Tiap anggota merupakan mahasiswa aktif program diploma atau sarjana di perguruan tinggi negeri dan swasta di wilayah Republik Indonesia, dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku atau surat keterangan resmi dari perguruan tinggi masing-masing.
4. Setiap anggota hanya boleh terdaftar pada tepat satu tim pada kompetisi yang sama dan hanya boleh menjadi ketua tim di 1 kompetisi.



APPLICATION DEVELOPMENT CHALLENGE IT FEST 3.0 2019

5. Hak kekayaan atas hak cipta dari karya yang telah diciptakan pada kompetisi akan tetap menjadi hak dari peserta.
 6. Tim yang merupakan finalis wajib mengikuti rangkaian tahap final.
 7. Panitia berhak memublikasikan karya peserta yang diikutsertakan.
 8. Keputusan juri dan panitia penyelenggara ITFest adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
 9. Peserta wajib menghadiri acara puncak. Bila peserta berhalangan hadir, wajib mengirim minimal 1 orang perwakilan.
 10. Panitia berhak mengubah rulebook yang ada dan wajib menginformasikan perubahan tersebut kepada tim yang mengikuti lomba melalui web dan media sosial resmi IT Fest.
 11. Peserta yang tidak melengkapi persyaratan pendaftaran sampai batas waktu yang telah ditentukan dinyatakan gugur.
 12. Panitia berhak mendiskualifikasi tim yang terbukti melakukan kecurangan dalam bentuk apapun.
 13. Tidak ada pembatasan jumlah proposal aplikasi yang dikirim, dengan syarat proposal lainnya bukan merupakan duplikat proposal yang dikirim sebelumnya.
 14. Setiap proposal yang dikirim tidak dikenakan biaya.
 15. Platform pengembangan dapat berupa web maupun mobile.
 16. Karya harus orisinal, bukan karya orang lain dan tidak pula pernah diikutsertakan dalam kontes lain. Bila terbukti karya yang dilombakan bukan orisinal, maka panitia berhak mendiskualifikasi tim tersebut.
 17. Setiap tim mengajukan proposal tentang ide aplikasi sesuai ketentuan proposal kepada panitia dengan batas waktu hingga tanggal 07 Februari 2019
- 

APPLICATION DEVELOPMENT CHALLENGE IT FEST 3.0 2019

18. Tim yang lolos ke tahap kedua wajib mengirimkan video aplikasi yang diupload ke YouTube dengan durasi maksimal 5 menit selambat-lambatnya pada tanggal 15 Februari - 01 Maret 2019
19. Semua aset yang digunakan dalam pembuatan aplikasi harus orisinal. Peserta harus memberikan atribusi terhadap aset lain yang tidak dibuatnya. Jika peserta didapatkan menggunakan aset tanpa lisensi bebas atau tidak mencantumkan lisensi, maka peserta dikenakan sanksi oleh panitia.
20. Karya yang diikutsertakan tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, dan sebagainya.


JADWAL DAN ALUR KOMPETISI

No.	Tahap	Tanggal
1.	Pendaftaran	24 November - 11 Januari 2019
2.	Seleksi Tahap I	14 Januari - 07 Februari 2019
3.	Pengumuman Tahap I	14 Februari 2019
4.	Seleksi Tahap II	15 Februari - 01 Maret 2019
5.	Pengumuman Finalis	07 Maret 2019
6.	Final	16 Maret 2019
7.	Acara Puncak	17 Maret 2019



APPLICATION DEVELOPMENT CHALLENGE IT FEST 3.0 2019

PROSEDUR PENDAFTARAN

1. Ketua tim dari masing-masing tim membuat akun pada web ITFest 3.0 2019
<http://itfestusu.id>
 2. Pilih jenis kompetisi yang diikuti kemudian lengkapi berkas yang diminta pada formulir pendaftaran.
 3. Setiap tim melakukan pembayaran senilai Rp.150.000 ke rekening:
Nomor rekening : 0700697367
Jenis Bank : BNI
Atas nama : Firza Rinanda Nasution
 4. Konfirmasi pembayaran Anda dengan mengunggah bukti pembayaran (Proof of Payment) pada dashboard Application Development Challenge ITFest 3.0 2019.
 5. Panitia ITFest 3.0 2019 akan mengirimkan email konfirmasi sebagai bukti kelengkapan berkas dan penyelesaian pembayaran biaya pendaftaran ke email ketua Tim. Dengan begitu, tim tersebut dinyatakan resmi mengikuti kompetisi Application Development Challenge ITFest 3.0 2019.
 6. Tim yang dapat lanjut mengikuti tahap penyisihan adalah tim yang sudah secara resmi terdaftar.
- 

TAHAP 1 : PENDAFTARAN DAN SUBMISI PROPOSAL

Ketentuan Pendaftaran App Dev

1. Peserta mengunggah file proposal menurut ketentuan proposal seperti yang tertera pada bagian Ketentuan Proposal.
2. Nama-nama tim yang lolos ke tahap II akan diumumkan pada tanggal 14 Februari 2019

Ketentuan Proposal

1. Proposal wajib menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
2. Proposal minimal harus memuat informasi sebagai berikut:
 - a. Nama dan deskripsi aplikasi
 - b. Latar belakang masalah yang ingin diselesaikan
 - c. Solusi yang ditawarkan atas masalah yang dipaparkan yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibuat
 - d. Sasaran Pengguna & Pasar Aplikasi
 - e. Fitur Aplikasi
 - f. Batasan sistem aplikasi, termasuk spesifikasi perangkat keras atau lunak, sistem operasi, dan spesifikasi lainnya untuk menjalankan aplikasi yang dibuat.
 - g. Keunikan aplikasi dibanding produk lain yang sejenis
 - h. Model Bisnis Aplikasi
3. Peserta dapat menambahkan poin-poin pendukung pada proposal, seperti mockup tampilan, market validation, dsb.

APPLICATION DEVELOPMENT CHALLENGE IT FEST 3.0 2019

4. Peserta mengajukan proposal yang terdiri atas maksimal 15 halaman dan berukuran maksimal 10MB dalam format file .pdf
5. Format penamaan file proposal sebagai berikut:
Proposal_Appdev_NamaTim_NamaAplikasi.pdf
Contoh: Proposal_Appdev_TimABC_AplikasiGHF.pdf
6. File proposal diunggah selambat-lambatnya pada tanggal 09 Februari 2019

TAHAP 2 : BABAK SUBMISI VIDEO

1. Peserta yang lolos seleksi proposal mengupload video yang membahas mockup dan cara kerja aplikasi ke YouTube
2. Peserta melampirkan link video yang telah diupload ke form yang telah disediakan untuk babak submisi video di website IT Fest
3. Masa submisi video adalah dari 15 Februari - 1 Maret 2019
4. Peserta yang tidak melakukan pembayaran, pengunggahan video, dan melampirkan link ke panitia dianggap gugur.
5. Nama-nama tim yang lolos ke final akan diumumkan pada tanggal 07 Maret 2019

TAHAP 3 : BABAK FINAL

1. Babak terakhir Application Development Challenge dan diadakan di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Sumatera Utara.
1. Peserta yang lolos ke babak final wajib merealisasikan aplikasi sesuai proposal
2. Babak final terdiri atas 2 sesi, yaitu presentasi di depan juri pada 16 Maret 2019 dan exhibition pada 17 Maret 2019

APPLICATION DEVELOPMENT CHALLENGE IT FEST 3.0 2019

ACARA PUNCAK IT FEST

Acara puncak IT Fest akan diadakan pada 17 Maret 2019 di Universitas Sumatera Utara dan wajib diikuti oleh seluruh pemenang. Pemenang akan diumumkan pada acara puncak ini.

KOMPONEN PENILAIAN

PENILAIAN	KETERANGAN	POIN
INOVASI	Karya memiliki keunikan dan nilai lebih dalam segi pemecahan masalah yang diangkat, efektivitas solusi, teknis, dan interaksi dengan pengguna.	30
DAMPAK	Karya dinilai efektif memecahkan masalah nyata yang diangkat lewat proposal. Karya juga memiliki rencana jelas mengenai target pengguna dan pasar.	30
KEBERLANJUTAN	Keberlanjutan karya dapat dipertahankan (sustainable dan scalable). Karya memiliki sistem yang komprehensif serta model bisnis yang konkrit dan menyeluruh. Karya juga memiliki validasi eksternal dari sudut pandang calon pengguna.	20
TEKNOLOGI	Aplikasi harus telah dilengkapi fitur-fitur utama dan memiliki kinerja yang stabil dan cepat. Aplikasi dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada secara efektif dari platform yang dipilih.	20
TOTAL		100



APPLICATION DEVELOPMENT CHALLENGE IT FEST 3.0 2019

NARAHUBUNG

- Ilham Rizky : +6282274649029
- Yolanda Maulina Sari : +6282274566848

