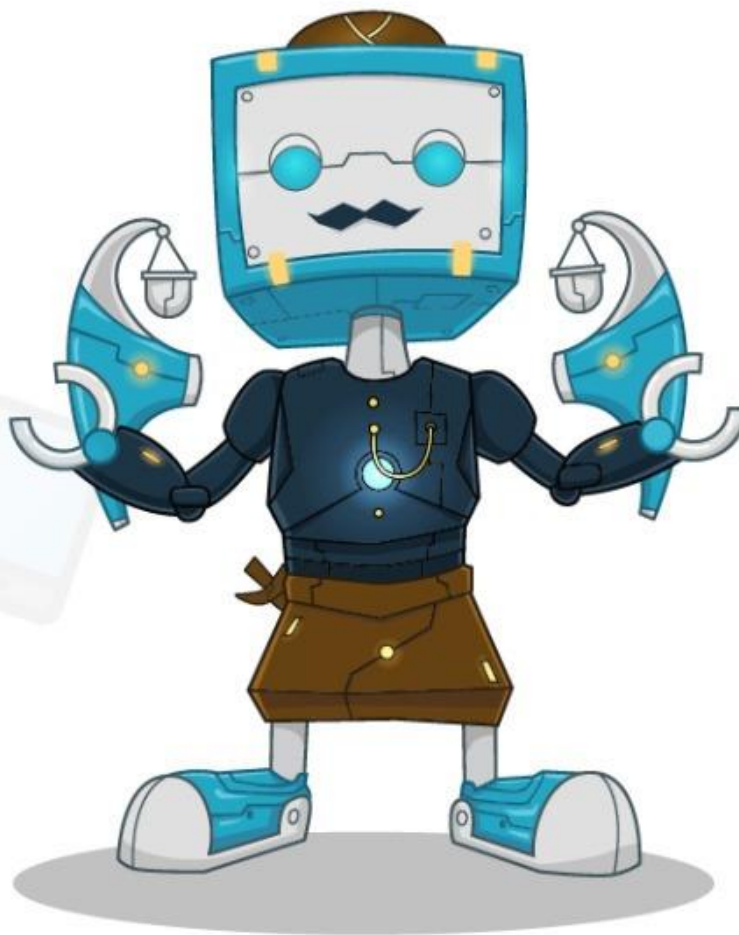





DINACOM
DINUS APPLICATION COMPETITION
2020

GUIDE BOOK



**SOLVE SOCIOECONOMIC AND
CULTURAL PROBLEM IN INDONESIA**

-  OfficialDinacom
-  <http://dinacom.dinus.ac.id>
-  fb.com/DinacomOfficial
-  dinacom@dinus.id
-  Dinacom_Official

Sekretariat
Dian Nuswantoro Computer Club
Jl. Nakula 1 5-11 Gedung F 2.11
Telp : (024) 70332124



Deskripsi

Dinus Application Competition (DINACOM) adalah sebuah kompetisi di bidang teknologi informasi tingkat internasional yang diselenggarakan oleh UKM Dian Nuswantoro Computer Club. Aplikasi yang dilombakan merupakan aplikasi berbasis web apps, mobile apps, desktop apps.

Kompetisi ini ditujukan untuk pelajar dan mahasiswa. Tujuan diselenggarakan dinacom adalah untuk menguji kemampuan dan kreativitas dalam merealisasikan aplikasi yang berbasis web apps, mobile apps dan desktop apps yang mampu menjawab masalah yang terjadi di lingkungan sekitar.

Peserta Dinacom berkompetisi secara individu maupun kelompok melalui tiga tahap yaitu: tahap pertama seleksi proposal dan produk secara online, tahap kedua yaitu semi final dan tahap terakhir final presentasi karya yang dilaksanakan di Universitas Dian Nuswantoro.

I. PROSES LOMBA

A. Jadwal Pelaksanaan

Waktu	Keterangan
Pendaftaran	17 Desember 2019 – 08 Februari 2020
Batas akhir pengumpulan karya	10 Februari 2020
Seleksi Awal	15 Februari 2020
Pengumuman Seleksi Awal	22 Februari 2020
Semi Final	29 Februari 2020
Final	1 Maret 2020

B. Pendaftaran

Biaya Pendaftaran Pelajar : Rp 100.000

Biaya Pendaftaran Mahasiswa : Rp 150.000

Syarat Pendaftaran :

- Menentukan nama tim, ketua tim, anggota tim & mengupload scan kartu identitas
 - Mempersiapkan (Bagi Finalis) : Scan kartu tanda identitas semua anggota
- Catatan : Nama tim dilarang menggunakan bahasa mengandung hinaan, provokasi dan SARA.



II. PETUNJUK TEKNIS PELAKSANAAN LOMBA DINACOM 2020

A. Informasi Lomba

Tema yang diusung adalah “Solve Social Economic and Cultural Problem in Indonesia”

B. Kategori Lomba

Adapun kategori lomba meliputi :

1. Pelajar
Deskripsi : semua pelajar aktif di tingkat SMA/SMK sederajat.
2. Mahasiswa
Deskripsi : semua mahasiswa aktif perguruan tinggi tingkat D3 sampai S1.

C. Bidang Aplikasi Lomba

1. Web Application
Deskripsi : Semua produk inovasi aplikasi berbasis web dengan ide bisnis yang telah ditentukan sesuai tema dinacom 2020.
2. Mobile Application
Deskripsi : Semua produk inovasi aplikasi berbasis mobile dengan ide bisnis yang telah ditentukan sesuai tema dinacom 2020.
3. Desktop Application
Deskripsi : Semua produk inovasi aplikasi berbasis desktop dengan ide bisnis yang telah ditentukan sesuai tema dinacom 2020.

D. Persyaratan Kategori

1. Persyaratan Kategori Pelajar

- a. Pelajar merupakan siswa aktif di SMA/SMK sederajat ditunjukkan dengan kartu pelajar
- b. Peserta diperkenankan individu atau tim yang terdiri dari 2 orang dan maksimal 3 orang dengan salah satu orang sebagai ketua dan yang lainnya sebagai anggota.
- c. Setiap tim hanya boleh berasal dari sekolah yang sama.
- d. Peserta yang melaju ke babak final mempersiapkan sendiri peralatan untuk pameran.



2. Persyaratan Kategori Mahasiswa

- a. Peserta merupakan mahasiswa aktif perguruan tinggi tingkat D3 sampai S1
- b. Peserta diperkenankan individu atau tim yang terdiri dari 2 orang dan maksimal 3 orang dengan salah satu orang sebagai ketua dan yang lainnya sebagai anggota.
- c. Setiap tim hanya boleh berasal dari perguruan tinggi yang sama.
- d. Peserta yang melaju ke babak final mempersiapkan sendiri peralatan untuk pameran.

E. Persyaratan Produk

1. Persyaratan Umum Produk

- a. Penyimpangan dari syarat kepesertaan menyebabkan diskualifikasi atas nominasi.
- b. Produk harus bersifat otentik dan belum pernah menjuarai lomba sebelumnya.
- c. Produk yang diikuti sertakan dalam kompetisi harus mempunyai ide bisnis.
- d. Aplikasi 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 peserta didiskualifikasi.
- g. Keputusan Panitia DINACOM 2020 mutlak tidak dapat di ganggu gugat.

2. Persyaratan Proposal Produk

- a. Halaman sampul (Berisi nama tim, asal instansi, dan icon aplikasi yang di lombakan).
- b. Halaman pernyataan dan lembar pengesahan (Lembar Pengesahan Sekolah).
- c. Daftar isi
- d. BAB 1. PENDAHULUAN
Terdiri dari latar belakang, tujuan dan manfaat. Adapun latar belakang dijelaskan. Alasan pemilihan judul, gambaran proposal secara umum dan menjawab kompetensi sesuai tema yang ditentukan.
- e. BAB 2. ISI
Terdiri dari ide dan metode. Pada bagian ide menyertakan rincian gambaran aplikasi yang akan dibuat dan menyertakan flowchart, context flow diagram, serta data flow diagram dan pada bagian metode, dijelaskan metode yang digunakan. Serta bahasa pemrograman dan aplikasi database yang digunakan.



f. BAB 3. PENUTUP

Berisi kesimpulan dari proposal program yang telah dibuat.

g. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka disusun berdasarkan sistem nama dan tahun dengan urutan abjad nama pengarang, tahun, judul tulisan, dan sumber.

3. Persyaratan Video Produk

- Batas maksimal video 5 menit
- Video berisi penjelasan produk yang diikuti sertakan dalam dinacom
- Video diupload di **youtube** dengan memberikan tagar **#dinacom2020 #udinus #dncc**

4. Persyaratan Pengumpulan Produk

- Peserta mengunggah file pada website <http://dinacom.dinus.ac.id/> dengan **format rar / zip** yang berisi **berkas dokumen tertulis (pdf)** yang didalamnya memuat **link aplikasi** dari google drive atau dropbox dan **link tutorial penggunaan aplikasi** dalam bentuk video singkat (**mp4**) dari **youtube** pada masing masing kelompok.
- Karya dikumpulkan dengan nama folder Kategori_NamaTim_NamaAplikasi
Contoh : Mahasiswa_Tim1_AplikasiX.

F. Aspek Penilaian

Adapun Aspek Penilaian yang akan digunakan adalah :

- Teknis
Deskripsi : Meliputi kesiapan produk berdasarkan debugging system, UI & UX produk, serta kemudahan dalam penggunaan aplikasi.
- Social impact
Deskripsi : Meliputi signifikansi masalah yang dipecahkan serta manfaat bagi masyarakat.
- Development
Deskripsi : Meliputi fleksibilitas (dapat digunakan pada semua versi platform), stabilitas (semua fitur dapat digunakan dengan semestinya), reliabilitas (kehandalan) serta metode pengembangan aplikasi.



G. Penjurian dan Pengumuman Hasil Penjurian

1. Penjurian dilakukan berdasarkan evaluasi dokumen produk serta dokumen tertulis yang dikirimkan oleh peserta.
2. Tim juri akan melakukan penilaian secara KOLEKTIF dari tiap-tiap kategori serta menentukan produk dari masing-masing kategori untuk menjadi nominasi yang berhak melaju ke Final.
3. Pengumuman hasil penjurian akan diberitahukan melalui situs <http://dinacom.dinus.ac.id/>.
4. Peserta yang masuk final diizinkan melakukan pengembangan produk sebelum babak final.

H. Sesi Semi Final & Final

1. Peserta akan mempresentasikan produknya di hadapan para juri pada hari Sabtu, 29 Februari 2020.
2. Tim Juri akan melakukan penilaian secara TIM dengan mengisi formulir penilaian yang telah disediakan.
3. Alokasi Waktu presentasi dan demo aplikasi adalah maksimal 7 (tujuh) menit dan maksimal tanya jawab 8 (delapan) menit.
4. Pameran dan pengumuman juara akan dilaksanakan pada hari Minggu, 1 Maret 2020.
5. Pameran produk di ikuti oleh semua finalis.
6. Peserta menyediakan pelataran (komputer atau gadget) untuk bahan pameran.

I. Prosedure Penilaian

1. Tim Juri bertanggung jawab memberikan nilai kepada setiap produk dengan besaran 1 – 100 (1 adalah angka terkecil dan 100 adalah angka terbesar), dan tidak mempunyai angka pecahan.
2. Aspek penilaian berupa nilai besaran dari 1 sampai 100 berdasarkan ketentuan yang ada.
3. Nilai Akhir merupakan jumlah nilai dari seluruh aspek penilaian.





Lampiran 1 : Contoh form dokumen tertulis

Form Dokumen Tertulis Dinus Application Competition 2020

Nama Kelompok	<i>Sekolah/Universitas</i>		
Nama Ketua Kelompok	<i>Tulis Disini</i>		
Nama Anggota 1	<i>Tulis Disini</i>		
Nama Anggota 2	<i>Tulis Disini</i>		
	Kategori	Kategori Lomba	
	Bidang	Pelajar	Mahasiswa
	Web		
	Mobile		
	Desktop		
<i>Beri tanda X (silang) pada salah satu kategori dan bidang lomba</i>			
Nama Aplikasi	<i>Berisi nama aplikasi yang dibuat</i>		
Masalah Awal	<i>Berisi latar belakang pembuatan aplikasi</i>		
Solusi	<i>Berisi solusi dari permasalahan awal pembuatan aplikasi</i>		
Sasaran Pengguna	<i>Berisi tujuan kepada siapa aplikasi dibuat</i>		
Manfaat	<i>Berisi manfaat dari aplikasi</i>		
	Keunikan Produk dibanding Produk yang sejenis		
	<i>Tulis Disini</i>		
	Potensi Pasar dari aplikasi		
	<i>Tulis Disini</i>		
	Fungsi dan Fitur Aplikasi		
	<i>Tulis Disini</i>		
	Kualitas Produk dan Metode Pengembangan Aplikasi		
	<i>Tulis Disini</i>		
	Biaya Pengeluaran		
	<i>Berisi tentang produksi, promosi, dan pemeliharaan</i>		
Biaya Pemasukan			
<i>Berisi tentang pendapatan yang didapat dari aplikasi</i>			



Lampiran 2 : Cara pengisian form dokumen tertulis

Form Dokumen Tertulis Dinus Application Competition 2020

Nama Kelompok	<i>Universitas</i>																
Nama Ketua Kelompok	<i>Dian</i>																
Nama Anggota 1	<i>Nuswa</i>																
Nama Anggota 2	<i>Toro</i>																
	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Kategori Bidang</th> <th colspan="2">Kategori Lomba</th> </tr> <tr> <th>Pelajar</th> <th>Mahasiswa</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Web</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mobile</td> <td></td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>Desktop</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Kategori Bidang	Kategori Lomba		Pelajar	Mahasiswa	Web			Mobile		X	Desktop			<p><i>Beri tanda X (silang) pada salah satu kategori dan bidang lomba</i></p>	
Kategori Bidang	Kategori Lomba																
	Pelajar	Mahasiswa															
Web																	
Mobile		X															
Desktop																	
Nama Aplikasi	<i>E-Gamelan</i>																
Masalah Awal	<i>Proses Pengoperasian gamelan cenderung membosankan</i>																
Solusi	<i>Dibuatlah aplikasi E-Gamelan dengan harapan proses pengoperasian lebih mudah dan mengikutiera perkembangan</i>																
Sasaran Pengguna	<i>Masyarakat umum terutama anak anak muda untuk mau bermain Gamelan</i>																
Manfaat	<i>Sebagai media pembelajaran bagi masyarakat dan melestarikan budaya</i>																
	<p>Keunikan Produk dibanding Produk yang sejenis</p> <p><i>E-Gamelan memiliki instrument yang lebih lengkap dibandingkan dengan produk lainnya</i></p> <p>Potensi Pasar dari aplikasi</p> <p><i>Banyak instansi pendidikan yang ingin murid-muridnya belajar gamelan, tetapi tidak memiliki dana untuk membeli alat music yang lengkap sehingga membutuhkan sarana lain untuk melatih muridnya.</i></p> <p>Fungsi dan Fitur Aplikasi</p>																



	<i>Terdapat beberapa jenis alat musik gamelan yang dapat dipilih.</i>
	Kualitas Produk dan Metode Pengembangan Aplikasi
	<i>Tidak banyak orang yang hafal irama gamelan dan perkembangan teknologi telah membuat publik mudah mengakses berbagai aliran musik melalui media elektronik.</i>
	Biaya Pengeluaran
	<i>Biaya Maintenance Aplikasi = 100.000</i>
	<i>Hosting = 125.000</i>
	Biaya Pemasukan
	<i>Iklan = 250.000</i>

DINACOM
DINUS APPLICATION COMPETITION
2020