



**DINACOM**  
DINUS APPLICATION COMPETITION  
**2021**

# GUIDE BOOK

Bersama Aplikasi Sehatkan Negeri Di Kala Pandemi

**SEKRETARIAT**

Dian Nuswantoro Computer Club  
Jl. Nakula I 5-11 Gedung F.2.11  
Telp: (024) 70332124  
[www.dinacom.dinus.ac.id](http://www.dinacom.dinus.ac.id)



## DESKRIPSI

Dinus Application Competition (DINACOM) adalah sebuah kompetisi di bidang teknologi informasi tingkat nasional yang diselenggarakan oleh UKM Dian Nuswantoro Computer Club (DNCC). 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 khususnya pada masalah kesehatan.

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

### I. PROSES LOMBA

#### A. Jadwal Pelaksanaan

WAKTU	KETERANGAN
Pendaftaran	22 Januari 2021–9 Maret 2021
Batas Akhir Pengumpulan Karya	11 Maret 2021
Seleksi Awal	14 Maret 2021
Pengumuman Seleksi Awal	18 Maret 2021
Semi Final	19 Maret 2021
Final	20 Maret 2021

#### B. Pendaftaran

Biaya Pendaftaran Pelajar: Rp. 50.000

Biaya Pendaftaran Mahasiswa: Rp. 75.000

#### Syarat Pendaftaran:

- Menentukan nama tim, ketua tim, anggota tim & mengupload scan kartu Identitas.

Catatan: Nama tim dilarang menggunakan bahasa mengandung hinaan, provokasi dan SARA.

### II. PETUNJUK TEKNIK PELAKSANAAN LOMBA DINACOM 2021

#### A. Informasi Lomba

Tema yang diusung adalah “Bersama Aplikasi Sehatkan Negeri Di Kala Pandemi”



**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 yang telah ditentukan sesuai tema dinacom 2021.
2. Mobile Application  
Deskripsi: Semua produk inovasi aplikasi berbasis mobile dengan ide yang telah ditentukan sesuai tema dinacom 2021.
3. Desktop Application  
Deskripsi: Semua produk inovasi aplikasi berbasis desktop dengan ide yang telah ditentukan sesuai tema dinacom 2021.

**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 video/ppt berbentuk animasi tentang produk yang dibuat.

**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 video/ppt berbentuk animasi tentang produk yang dibuat.

**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 dalam bidang kesehatan.
- 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 2021 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

- a. Batas maksimal video 5 menit.
- b. Video berisi penjelasan produk yang diikuti sertakan dalam dinacom
- c. Video diupload di youtube dengan memberikan tagar #dinacom2021 #udinus #dncc



#### 4. Persyaratan Pengumpulan Produk

- a. 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.
- b. Karya dikumpulkan dengan nama folder Kategori\_NamaTim\_NamaAplikasi  
Contoh : Mahasiswa\_Tim1\_AplikasiX.

#### F. Aspek Penilaian

Adapun Aspek Penilaian yang akan digunakan adalah :

- a. Teknis  
Deskripsi: Meliputi kesiapan produk berdasarkan debugging system, UI & UX produk, serta kemudahan dalam penggunaan aplikasi.
- b. Social impact  
Deskripsi: Meliputi signifikansi masalah yang dipecahkan serta manfaat bagi masyarakat.
- c. 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/> dan Instagram DNCC.
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 Jum'at, 19 Maret 2021 secara online melalui zoom.
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. Tim yang masuk ke Final akan menampilkan ppt/video dalam bentuk animasi produk kepada juri dan peserta webinar.
5. Pada saat Final berlangsung peserta webinar boleh bertanya kepada Tim yang sedang presentasi (Max 2 pertanyaan).
6. Pengumuman juara akan dilaksanakan pada hari Sabtu, 20 Maret 2021 setelah acara webinar.

#### 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 2021**

Nama Tim	<i>Tulis Disini</i>
Nama Ketua Tim	<i>Tulis Disini</i>
Nama Anggota 1	<i>Tulis Disini</i>
Nama Anggota 2	<i>Tulis Disini</i>
Kartu Identitas Ketua	<i>Tempelkan hasil scan kartu identitas di sini</i>
Kartu Identitas Anggota 1	<i>Tempelkan hasil scan kartu identitas di sini</i>
Kartu Identitas Anggota 2	<i>Tempelkan hasil scan kartu identitas di sini</i>



	Kategori Bidang	Kategori Lomba	
		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 2021**

Nama Tim	<i>Universitas</i>
Nama Ketua Tim	<i>Dian</i>
Nama Anggota 1	<i>Nuswan</i>
Nama Anggota 2	<i>Toro</i>
Kartu Identitas Ketua	
Kartu Identitas Anggota 1	
Kartu Identitas Anggota 2	



	Kategori Bidang	Kategori Lomba	
		Pelajar	Mahasiswa
	Web		
	Mobile		X
	Desktop		
	<i>Beri tanda X (silang) pada salah satu kategori dan bidang lomba</i>		
Nama Aplikasi	<i>E-Gamelan</i>		
Masalah Awal	<i>Proses Pengoprasian gamelan cenderung membosankan</i>		
Solusi	<i>Dibuatlah aplikasi E-Gamelan dengan harapan proses pengoprasian lebih mudah dan mengikutserta perkembangan</i>		
Sasaran Pengguna	<i>Masyarakat umum terutama anak anak muda untuk bermain Gamelan</i>		
Manfaat	<i>Sebagai media pembelajaran bagi masyarakat dan melestarikan budaya</i>		
	<b>Keunikan Produk disbanding Produk yang sejenis</b>		
	<i>E-Gamelan memiliki instrument yang lebih lengkap dibandingkan dengan produk lainnya</i>		
	<b>Potensi Pasar dari aplikasi</b>		
	<i>Banyak instansi Pendidikan yang ingin murid-muridnya belajar gamelan, tetapi tidak memiliki dana untuk membeli alat musik yang lengkap sehingga membutuhkan sarana lain melatih muridnya</i>		
	<b>Fungsi dan Fitur Aplikasi</b>		
	<i>Terdapat beberapa jenis alat musik gamelan yang dapat dipilih</i>		
	<b>Kualitas Produk dan Metode Pengembangan Aplikasi</b>		
	<i>Tidak banyak orang yang hafal irama gamelan dan perkembangan teknologi telah membuat publik mudah mengakses berbagai aliran musik melalui media elektronik</i>		
	<b>Biaya Pengeluaran</b>		
	<i>Biaya Maintance Aplikasi = 150.000</i>		
	<i>Hosting = 125.000</i>		
	<b>Biaya Pemasukan</b>		
	<i>Iklan = 250.000</i>		

