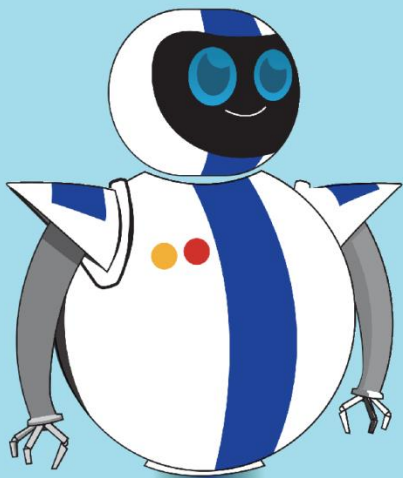


RULE BOOK
STARTUP
COMPETITION



STARTUP

1. Deskripsi Lomba

Lomba Startup merupakan ajang berkompetisi di bidang aplikasi. Lomba ini bertujuan untuk meningkatkan inovasi dan kreatifitas mahasiswa. Peserta dari kompetisi startup doIT merupakan Mahasiswa S1/Diploma.

Adapun kegiatan ini merupakan rangkaian acara dari doIT 2018 yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Komputer Universitas Singaperbangsa Karawang.

2. Ketentuan Peserta Lomba

- a. Peserta merupakan mahasiswa yang menempuh pendidikan di Indonesia.
- b. Peserta dari Mahasiswa S1/Diploma aktif di sekolah/ perguruan tinggi seluruh Indonesia yang dibuktikan dengan kartu tanda mahasiswa.
- c. Lomba bersifat kelompok atau tim.
- d. Setiap peserta hanya boleh terdaftar pada satu tim.
- e. Setiap tim terdiri dari 3 orang dari universitas yang sama.
- f. Peserta yang mengikuti lomba startup akan dikenakan biaya sebagai berikut :
 - Pendaftaran Reguler : Rp 150.000,- / tim.
 - Pendaftaran *Last Week* : Rp 200.000,- / tim.
- g. Pembayaran dapat dilakukan ke rekening 406501012109533 Bank BRI a.n. Hopi Siti Hopipah.

3. Jadwal Lomba

- a. Pendaftaran Reguler : 6 Agustus 2018 – 7 Oktober 2018 melalui *website* bem.cs.unsika.ac.id/doit2.0
- b. Pendaftaran *Last Week* : 8 Oktober 2018 – 23 Oktober 2018 melalui *website* bem.cs.unsika.ac.id/doit2.0
- c. Batas akhir pengumpulan karya : 23 Oktober 2018 sampai pukul 23.59 WIB
- d. Seleksi penilaian : 24 Oktober 2018 - 3 November 2018.
- e. Pengumuman lolos final : 4 November 2018.
- f. Sesi Presentasi (final) : 9 November 2018 di Aula Universitas Singaperbangsa Karawang.
- g. Pemberian Hadiah : 10 November 2018 di Aula UNSIKA.

4. Ketentuan Perlombaan

Startup yang dibuat memiliki fungsi yang bernilai guna, dapat memberi solusi dari permasalahan, dan memiliki tujuan mengapa startup itu dibuat. Memiliki prospek kegunaan untuk kedepannya bagi si pengguna.

Dengan ketentuan seperti yang tercantum dibawah ini :

1. Setiap kelompok/tim diperkenankan hanya mengirim satu project.
2. Konten dan fitur disesuaikan dengan kebutuhan Startup setiap kelompok.
3. Project yang dilombakan pada acara doIT belum pernah mendapatkan penghargaan dari kompetisi manapun, baik tingkat provinsi, nasional, maupun internasional.
4. Hak Project yang telah diciptakan pada kompetisi akan tetap menjadi milik peserta.
5. Project yang dilombakan boleh berupa sebuah ide atau gambaran project saja.
6. Platform pengembangan perangkat lunak dapat merupakan *web-based* atau aplikasi *stand-alone* (mobile atau desktop).
7. Project yang diikutsertakan tidak mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, atau hal-hal yang menyimpang.
8. Isi desain startup tidak boleh mengandung elemen atau materi yang dilindungi oleh hak cipta termasuk logo, karya foto, karya grafis, merek dagang, dan lain-lain.
9. Peserta harus menandatangani surat keaslian karya.
10. Ketentuan dan persyaratan yang belum tercantum akan ditambahkan kemudian hari bila diperlukan.

5. Alur Lomba

Perlombaan Startup doIT terdiri dari dua babak, yakni;

a. Babak Penyisihan

- 1) Peserta membuat Proposal, video tentang penjelasan project yang dibuat.

Proposal yang dibuat setidaknya terdiri dari :

- 1) Cover Proposal
 - 2) Latar Belakang
 - 3) Solusi atas Permasalahan
 - 4) Mockup Aplikasi
 - 5) Activity Diagram, Use Case Diagram, dan Diagram Actor.
 - 6) Target penggunaannya dan dampaknya.
 - 7) Batasan dan fitur/inovasi dari aplikasi.
 - 8) Daftar Pustaka dan Lampiran.
- 2) Isi dari video dibuat sekreatif dan sesingkat mungkin yang mencakup penjelasan dari gambaran project yang dibuat.
 - 3) Video project diunggah oleh perwakilan tim ke Youtube.
 - 4) Durasi video adalah 3-5 menit, dengan kualitas resolusi minimal 720p (HD).
 - 5) Ketiga file tersebut disimpan dalam bentuk folder kemudian dikompres dalam bentuk *.zip* atau *.rar*
 - 6) Folder yang dibuat berisikan :
 - URL Video
 - Proposal Project
 - 7) Format pengiriman project (folder dan ZIP/RAR file) adalah sebagai berikut :
"Startup_Universitas/Sekolah_Nama Tim_Nama Aplikasi".
 - 8) Peserta kemudian mengirimkan file ke email doit2.lomba.startup@gmail.com dengan subjek **"Startup_Universitas/Sekolah_Nama Tim_Nama Aplikasi"**.
 - 9) Bagi peserta yang tidak mengumpulkan file project dinyatakan mengundurkan diri.

b. Babak Final

Peserta yang lolos seleksi menuju babak final wajib merealisasikan dan mempresentasikan gambaran aplikasi sesuai proposal.

- 1) Babak final akan dilaksanakan pada tanggal 9 November 2018 di Universitas Singaperbangsa Karawang.
- 2) Peserta wajib melakukan registrasi ulang sebelum acara dimulai.
- 3) Dibabak final, peserta mempresentasikan projectnya kepada dewan juri.

- 4) Peserta akan diberikan sejumlah pertanyaan mengenai project yang dibuat oleh dewan juri.
- 5) Jenis pertanyaan yang akan diajukan kepada peserta sepenuhnya diserahkan kepada juri.
- 6) Project yang dipresentasikan haruslah sesuai dengan karya yang dikirimkan saat babak penyisihan.
- 7) Durasi terdiri dari 10 menit presentasi dan 10 menit tanya jawab oleh dewan juri.
- 8) Setiap peserta akan dinilai oleh dewan juri dan peserta yang memiliki nilai akhir tertinggi akan menjadi pemenang.

6. Penilaian Penjurian

- a) Project Startup akan dinilai oleh dewan juri lomba yang ditentukan oleh Panitia Startup doIT.
- b) Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- c) Penilaian dilakukan secara objektif berdasarkan petunjuk penulisan dan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.
- d) Penilaian dilakukan berdasarkan :
 - 1) Orisinalitas Project
 - 2) Ketajaman analisa permasalahan
 - 3) Kemanfaatan Aplikasi yang dibuat
 - 4) Kualitas Project
- e) Aspek-aspek yang dinilai dan bobot penjurian dari Proposal.

No	Aspek Penelitian	Uraian	Bobot
1	Orisinalitas Project	Project yang dibuat merupakan karya asli buatan peserta.	25%
2	Inovasi	Aplikasi yang dibuat memiliki inovasi untuk menyelesaikan suatu masalah.	25%

3	Sustainability	Ide aplikasi memberikan solusi yang berkelanjutan.	25%
4	Impact	Ide aplikasi memiliki dampak yang luas dan menyeluruh terhadap masalah yang ingin diatasi.	25%

f) Aspek-aspek yang dinilai dan bobot penjurian dari Video dan Prototype

No	Aspek Penelitian	Uraian	Bobot
1	Kegunaan	Desain aplikasi memiliki kegunaan dengan prinsip learn ability, efficiency, memorability, errors, and satisfaction.	25%
2	Penjelasan	Video mampu menjelaskan atau menggambarkan seluruh kegunaan pada project yang dibuat.	25%
3	Kreativitas	Desain aplikasi memiliki pesan yang disampaikan dan menarik.	25%
4	Implementasi	Project yang dibuat mampu menggambarkan alur aplikasi yang telah dibuat.	25%


g) Aspek-aspek yang dinilai dan bobot penjurian dari Presentasi

No	Aspek Penelitian	Uraian	Bobot
----	------------------	--------	-------

1	Kesesuaian	Aplikasi yang dibuat harus sesuai dengan proposal.	25%
2	Aplikasi	Kesiapan aplikasi secara menyeluruh.	25%
3	User Experience	Kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi.	25%
4	Presentasi	Meliputi kecakapan penyampaian teori, dan menjawab pertanyaan dari juri.	25%

7. Tata Tertib Perlombaan

- a. Jika di babak final peserta pertama terlambat lebih dari 10 menit saat akan presentasi, maka peserta dinyatakan gugur.
- b. Peserta selanjutnya harus sudah *stand-by* ketika peserta sebelumnya sedang melakukan presentasi, jika lebih dari 5 menit tidak ada ketika sudah waktunya presentasi, maka dinyatakan gugur.
- c. Tidak diperbolehkan membawa buku/catatan/HP/flashdisk (kecuali ada instruksi) diruangan pada saat presentasi.
- d. Ketentuan lain yang belum tercantum dalam tata tertib ini diputuskan oleh kebijakan juri (ditentukan kemudian sesuai kebutuhan).
- e. Pelanggaran terhadap tata tertib ini akan diberikan sanksi berupa teguran sampai berupa pemberhentian sebagai peserta.
- f. Karya yang dibuat adalah hasil karya sendiri, belum pernah mendapatkan penghargaan dari kompetisi manapun, baik tingkat provinsi, nasional, maupun internasional.

- 
- g. Panitia doIT 2018 berhak mendiskualifikasi peserta jika diketahui Hak Atas Kekayaan Intelektualnya diragukan, sedang dalam sengketa, mengambil karya orang lain, atau mendapat klaim dari pihak lain.
 - h. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
 - i. Jika terdapat kecurangan dalam bentuk apapun peserta dianggap mengundurkan diri dari perlombaan.

8. Penghargaan

- a. Setiap peserta akan diberikan e-sertifikat yang dikirimkan ke alamat email masing-masing.
 - b. Peserta yang menjadi pemenang akan diberikan sertifikat dan hadiah secara langsung dalam acara puncak setelah seminar yaitu pada tanggal 10 November 2018.
 - c. Penganugerahan pemenang akan dilaksanakan dalam acara puncak seminar doIT pada tanggal 10 November 2018 di Aula Universitas Singaperbangsa Karawang.
 - d. Hadiah pemenang berupa :
 - Juara I : uang pembinaan + sertifikat
 - Juara II : uang pembinaan + sertifikat
 - Juara III : uang pembinaan + sertifikat
- 