

*RULE BOOK*  
WEB DEVELOPMENT  
COMPETITION



## WEB DEVELOPMENT

### 1. Deskripsi Lomba

Web Development merupakan ajang berkompetisi dalam membuat sebuah aplikasi web dengan tema yang sudah ditentukan oleh pihak lembaga dan bertujuan untuk menjadikan siswa yang inovatif dan kreatif. Peserta lomba web development ini merupakan Siswa SMA/SMK/MA.

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 Siswa SMA/SMK/MA se - Jawa Barat berstatus pelajar aktif.
- b. Peserta terdiri dari 3-5 orang/tim.
- c. Setiap sekolah diperbolehkan mengirimkan lebih dari 1 tim dengan anggota tim yang berbeda.
- d. Peserta yang mengikuti lomba web development akan dikenakan biaya sebagai berikut :
  - Pendaftaran Reguler : Rp 150.000,- /tim.
  - Pendaftaran *Last Week* : Rp 200.000,- /tim.
- e. Pembayaran dapat dilakukan ke rekening 406501012109533 Bank BRI a.n. Hopi Siti Hopipah.

### 3. Tema Lomba

Tema yang dipilih adalah “**Entertainment Website**”.


### 4. Jadwal Lomba

- a. Pendaftaran Reguler : 6 Agustus 2018 – 7 Oktober 2018 melalui *website* [bem.cs.unsika.ac.id/doit2.0](http://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](http://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.

## 5. Ketentuan Perlombaan

- a. Bentuk Web yang dibuat adalah Web Dinamis dengan penjelasan sebagai berikut.  
Dalam web dinamis, interaksi yang terjadi antara pengguna dan server sangat kompleks. Seseorang bisa mengubah konten dari halaman tertentu dengan menggunakan *browser*. *Request* (permintaan) dari pengguna dapat diproses oleh server yang kemudian ditampilkan dalam isi yang berbeda-beda menurut alur programnya. Halaman-halaman web tersebut memiliki database. Web dinamis, memiliki data dan informasi yang berbeda-beda tergantung input apa yang disampaikan client. Dokumen yang sampai di client akan berbeda dengan dokumen yang ada di web server.
- b. Dengan ketentuan penilaian seperti yang tercantum dibawah ini :
  - 1) Teknik pembuatan web bebas.
  - 2) Dilarang menggunakan *framework* (*bootstrap, angularJS, foundation, less framework, amazium, skeleton*, dan lain-lain) maupun *template* dari orang lain.
  - 3) *Website* yang dibuat oleh peserta harus interaktif dan informatif.
  - 4) Design sesuai dengan tema.
  - 5) *Website* yang diikuti sertakan dalam lomba belum pernah diikuti sertakan pada kompetisi manapun.
  - 6) 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.
  - 7) *Website* yang diperlombakan menjadi hak milik peserta.
  - 8) Isi desain tidak boleh mengandung atau menggunakan elemen atau materi yang dilindungi oleh hak cipta termasuk logo, karya foto, karya grafis, merek dagang, dan lain-lain.
  - 9) *Website* yang dibuat tidak boleh mengandung unsur SARA dan unsur pornografi.
- c. Peserta harus menandatangani surat keaslian karya.

- 
- d. Ketentuan dan persyaratan yang belum tercantum akan ditambahkan kemudian hari bila diperlukan.
  - e. Konten dan Fitur disesuaikan dengan kebutuhan *website* setiap kelompok.

## 6. Alur Lomba

Perlombaan Web Development doIT terdiri dari dua babak yaitu sebagai berikut :

### a. Babak Penyisihan

- 1) Dilakukan secara online.
- 2) Peserta mengupload karya ke dalam google drive dengan ketentuan sebagai berikut.
  - a) Disimpan           disebuah           folder           dengan           nama  
"WEBDEV\_namatim\_namasekolah\_doIT2018".
  - b) Isi di dalam folder WEBDEV\_namatim\_namasekolah\_doIT2018:
    - Nama Ketua dan Anggota Tim : *anggota.txt*
    - Screenshoot Website
    - Nama Software yang digunakan selama pembuatan Website :  
*nama\_software.txt*
    - Website dalam bentuk *.rar* atau *.zip*
  - c) Mengirimkan data ke alamat email [doit2.lomba.webdev@gmail.com](mailto:doit2.lomba.webdev@gmail.com)  
dengan format :  
Subjek     : **WEBDEV\_namatim\_namasekolah\_doIT2018**  
  
Isi         : - Anggota Kelompok  
  
              - Link Google Drive
- 3) Tidak ada toleransi keterlambatan pengiriman berkas.
- 4) Hasil Karya yang telah dikirimkan akan dinilai oleh panitia dan juri.
- 5) Keputusan panitia dan juri tidak dapat diganggu gugat.
- 6) 5 karya terbaik akan maju ke babak final.
- 7) Peserta yang tidak lolos seleksi dinyatakan gugur dan tidak berhak mengikuti sesi selanjutnya.

### b. Babak Final

- 1) Peserta terdiri dari 5 tim terbaik.

- 2) Babak final dilaksanakan pada tanggal 9 November 2018 di Universitas Singaperbangsa Karawang.
- 3) Peserta wajib melakukan registrasi ulang sebelum acara.
- 4) Di babak final peserta mempresentasikan *website* seperti fitur yang dimiliki, serta keunggulan dari desain tersebut, melakukan demo dari *website* tersebut dan lain – lain yang perlu dipresentasikan kepada juri.
- 5) *Website* yang dipresentasikan harus sesuai dengan *website* yang dikirim ke pihak panitia.
- 6) Juri akan memberikan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta mengenai hasil karya yang dibuat.
- 7) Jenis pertanyaan yang dilontarkan juri sepenuhnya diserahkan kepada juri.
- 8) Durasi terdiri dari 10 menit presentasi dan 10 menit tanya jawab oleh dewan juri.
- 9) Setiap peserta akan dinilai oleh dewan juri dan peserta yang memiliki nilai akhir tertinggi akan menjadi pemenang.

## 7. Penilaian Penjurian

- 1) Aspek penilaian babak penyisihan

No	Aspek Penilaian	Uraian	Bobot
1	Orisinalitas Karya	Karya yang dibuat merupakan karya asli buatan peserta (bukan karya orang lain).	25%
2	Kreativitas	Karya yang dibuat berbeda dengan yang lainnya.	25%
3	Inovasi	Karya yang dibuat merupakan karya baru untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.	25%
4	Estetika	Karya yang dibuat memiliki kesan yang menarik.	25%


## 2) Aspek penilaian babak final

No	Aspek Penilaian	Uraian	Bobot
1	Orisinalitas Karya	Karya yang dibuat merupakan karya asli buatan peserta (bukan karya orang lain).	25%
2	Kreativitas	Karya yang dibuat berbeda dengan yang lainnya.	15%
3	Inovasi	Karya yang dibuat merupakan karya baru untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.	25%
4	Estetika	Karya yang dibuat memiliki kesan yang menarik.	10%
5	Fungsional	Karya yang dibuat dapat berfungsi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.	25%

## 8. Tata Tertib Perlombaan

- a. Jika dibabak 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) di ruangan 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 dipublikasikan dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba sejenis.



- 
- 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. Hasil karya yang telah dibuat peserta mutlak sepenuhnya menjadi hak milik panitia.
  - i. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
  - j. Jika terdapat kecurangan dalam bentuk apapun peserta dianggap mengundurkan diri dari perlombaan.

## 9. 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