

GUIDEBOOK
SOFTWARE DEVELOPMENT
COMPETITION

FOSTIFEST 2024

Software Development

1. Deskripsi

Kompetisi pengembangan perangkat lunak FOSTIFEST 2024 dengan tema "Designing the Future: Creative Tech for the Digital Age" menantang peserta untuk merancang solusi digital inovatif yang mampu mengatasi suatu masalah dari tema yang akan diberikan. Peserta diharapkan menciptakan perangkat lunak berkualitas tinggi yang relevan dan membawa perubahan nyata bagi masyarakat. Fokus utama lomba ini adalah pada inovasi kreatif serta pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Produk perangkat lunak yang dihasilkan harus memberikan dampak signifikan dan terukur dalam kehidupan sehari-hari serta dapat dioperasikan di berbagai platform tanpa batasan spesifik.

Peserta diwajibkan melengkapi berkas pendaftaran dan data diri dengan benar serta legal secara hukum. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan hingga waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur. Setiap peserta hanya boleh terdaftar pada tepat 1 (satu) tim di cabang kompetisi yang sama dan hanya dapat menjadi ketua tim pada maksimal 1 (satu) kompetisi, meskipun diperbolehkan mengikuti lebih dari 1 (satu) kompetisi di FOSTIFEST 2024. Karya yang dilombakan harus orisinal dan hak kekayaan intelektualnya tetap menjadi milik peserta. Namun, FOSTIFEST 2024 berhak mempublikasikan karya tersebut. Dalam kompetisi ini, efektivitas solusi yang dihasilkan harus dibuktikan dengan argumentasi logis dan dukungan data konkret.

2. Babak Final

Lomba akan dimulai tanggal 2 Oktober 2024 pukul 00.01 dan berkas diunggah paling lambat 12 Oktober 2024 pukul 23.59 pada laman web kompetisi FOSTIFEST, berkas pada babak final terdiri dari :

1. File Persentasi :

- a) File persentasi karya (PPT) dan *source code* disimpan ke dalam Google Drive dan link Google Drive diunggah ke laman lomba FOSTIFEST (Pastikan link Google Drive anda dapat diakses secara publik).
- b) Lomba babak final dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi dan demo karya serta sesi tanya jawab dengan dewan juri dalam link zoom yang disediakan oleh penyelenggara.
- c) Persentasi dilaksanakan secara daring dihadapan dewan juri.
- d) Babak final dilaksanakan secara daring dengan setiap tim dialokasikan waktu 30 menit (15 menit presntasi dan demo, 15 menit tanya-jawab antara peserta dengan tim juri).
- e) Peserta wajib mempersiapkan *source code* dari perangkat lunak apabila juri meminta untuk menampilkan sebagai keperluan juri dalam menilai.
- f) Urutan presntasi ditentukan oleh penyelenggara.

- g) Setiap tim peserta bisa bergabung ke zoom 10 menit sebelumnya dan tunggu sampai di-admit oleh host.
- h) Akan diberikan tanda peringatan 5 menit dan 2 menit sebelum waktu presentasi habis.
- i) Jika waktu presentasi sudah habis, maka akan dihentikan oleh panitia.

3. Kriteria Penilaian

No	Deskripsi	Kriteria	Bobot
1.	Kesesuaian dengan tema	Kesesuaian karya dengan tema	20%
2.	Inovasi dan dampak terhadap masyarakat	Solusi baru untuk permasalahan baru, solusi baru untuk masalah lama, atau solusi lama untuk masalah baru Dampak yang diharapkan melalui penggunaan perangkat lunak terhadap pengguna atau masyarakat (lingkungan sekitar pengguna) potensi sustainability-nya	20%
3.	Kreativitas	Desain antarmuka perangkat lunak, kemampuan untuk digunakan (usability), Pengalaman pengguna (user experience) dalam menggunakan perangkat lunak	15%
4.	Kemudahan penggunaan	Responsif dan berfungsi dengan baik di berbagai perangkat seperti desktop, mobile, tablet Kemudahan pencarian menu navigasi dan mudah untuk diakses Navigasi berisi tautan dan informasi yang relevan	15%
5.	Kecepatan loading	Optimasi gambar Penggunaan caching	20%
6.	<u>Kerapihan kode</u>	Kode valid Pemberian komentar yang jelas	10%

4. Ketentuan Khusus

Beberapa persyaratan khusus yang perlu diperhatikan oleh peserta yaitu sebagai berikut:

- a) Setiap tim hanya boleh mengajukan satu buah karya perangkat lunak.
- b) Karya perangkat lunak belum pernah dinyatakan sebagai pemenang dalam kompetisi TIK sebelumnya maupun pada kontes sejenis baik dalam skala nasional, regional, maupun internasional.
- c) Karya perangkat lunak belum pernah terpublikasi baik secara komersial maupun secara non komersial kepada khalayak umum.
- d) Karya perangkat lunak yang diajukan merupakan ide orisinal dengan tidak menjiplak aplikasi yang sudah ada.
- e) Karya perangkat lunak tidak mengandung unsur SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan).
- f) Jika karya adalah karya yang dikembangkan dari kontes sebelumnya, peserta harus menjelaskan pada juri mengapa karya tersebut diikutsertakan dan memperlihatkan pembaruan karya tersebut dengan sebelumnya
- g) Perangkat lunak harus sepenuhnya responsif, artinya harus dapat menyesuaikan tampilannya dengan baik pada berbagai perangkat dan ukuran layar.
- h) Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- i) Peraturan yang belum tercantum akan ditambahkan di kemudian hari bila diperlukan.

5. Mekanisme Pembayaran

Peserta membayar biaya pendaftaran sesuai dengan pamflet melalui :

Bank BSI : 7263896054 a.n Wahyuningtyas Ayu Fadhila

DANA : 085899175068 a.n Wahyuningtyas Ayu Fadhila

Peserta mengirimkan bukti pembayaran ke narahubung di bawah:

085727579027 (Almira)

081258666553 (Nadia)

6. Penghargaan

- Juara 1 : Rp 1.000.000 + e-sertifikat
- Juara 2 : Rp 600.000 + e-sertifikat
- Juara 3 : Rp 400.000 + e-sertifikat

7. Narahubung

- +62 857-2757-9027 (Almira)
- +62 812-5866-6553 (Nadia M)

8. Timeline Lomba

Kegiatan	Tanggal
Pendaftaran	1 September – 1 Oktober 2024
Pengumpulan karya	2 Oktober – 12 Oktober 2024
Presentasi dan Penilaian Karya	13 Oktober 2024
<i>Awarding</i> (Pengumuman pemenang lomba)	25 Oktober 2024