



**LOGO APPLICATION
AND INNOVATION
COMPETITION BY SIDI
(ACTIONS) 1**



DISCOVER AND CARE
RULE
BOOK

**Application
Competition**



sidi-its.info
srdt.sidi-its.info
natuna.sidi-its.info



Deskripsi

Discover and Care – *Revealing the Natuna's Untold* merupakan kompetisi aplikasi development serta kompetisi web blog perdana yang diadakan oleh SIDI 2017. Kompetisi ini utamanya bertujuan untuk menantang *sense of belonging* generasi-generasi muda dalam bentuk ide inovasi dan aplikasi.

Dalam membuat aplikasi dan web blog (cerita), tidak ada batasan yang spesifik, namun tentunya, kami mencari aplikasi yang kreatif, inovatif, akseptabilitas tinggi, sustainable, impactful dan tentunya sebagai problem solver bagi masyarakat di Pulau Natuna.

Bagi peserta **Application Competition-Discover Natuna**, diharapkan akan mengumpulkan hasil kerja berupa proposal dan aplikasi berbasis mobile (dan web). Nantinya tiga pemenang akan diikutkan dalam konferensi yang akan diselenggarakan di Jakarta.

Penghargaan

- ✓ App Innovation Challenge Winner
- ✓ First Runner Up of App Innovation Challenge
- ✓ Second Runner Up of App Innovation Challenge

Syarat dan Ketentuan

Ketentuan Umum **DISCOVER AND CARE-DISCOVER NATUNA**

1. Peserta adalah pihak yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada website resmi DISCOVER AND CARE-CARE NATUNA (<https://...>)
2. Peserta harus melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang **benar dan legal secara hukum**.
3. Peserta yang **tidak memenuhi persyaratan** pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan **gugur**.
4. Peserta menyetujui apabila sewaktu-waktu dihubungi oleh panitia DISCOVER AND CARE maupun SIDI 2017.
5. Setiap peserta **hanya boleh** terdaftar pada tepat satu tim pada kompetisi yang sama.
6. Setiap peserta **hanya dapat** menjadi ketua tim pada maksimal 1 (satu) kompetisi.
7. Karya yang dilombakan pada kompetisi DISCOVER AND CARE harus merupakan **karya orisinal**.
8. **Hak kekayaan intelektual** dari karya peserta pada kompetisi DISCOVER AND CARE akan tetap menjadi **hak dari peserta**.
9. Karya peserta yang diikutsertakan pada kompetisi DISCOVER AND CARE **berhak** untuk **dipublikasikan** oleh pihak DISCOVER AND CARE.
10. Peserta yang lolos **wajib** mengikuti seluruh rangkaian acara hingga Final.
11. Peserta yang **tidak mengonfirmasi** kehadiran setiap acara Final akan didiskualifikasi.
12. . Panitia DISCOVER AND CARE **berhak** untuk **mencabut gelar juara** dari pemenang jika ditemukan kecurangan serius atau pelanggaran hukum.

13. Panitia **berhak mendiskualifikasi** tim yang melakukan tindak kecurangan maupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi.
14. **Keputusan** juri dan panitia DISCOVER AND CARE **tidak dapat diganggu** gugat.
15. Panitia dapat mengubah seluruh aturan dalam rulebook sewaktu-waktu. Segala perubahan yang terjadi akan diberitahukan melalui email dan website

Ketentuan Kompetisi

1. Setiap peserta harus mematuhi semua peraturan kompetisi DISCOVER AND CARE dan ketentuan umum kompetisi.
2. Peserta **boleh mengirim lebih dari satu proposal** selama proposal tersebut **memiliki tema berbeda**
3. Peserta adalah tim yang beranggotakan 2 - 3 orang, **boleh** individu..
4. Setiap anggota tim harus merupakan Warga Negara Indonesia
5. Peserta adalah tim yang berasal dari **Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjung Pinang** dan **Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya**
6. Setiap anggota tim merupakan mahasiswa dari Perguruan Tinggi yang terdaftar pada laman PD DIKTI (<http://forlap.dikti.go.id>)
7. Peserta adalah mahasiswa aktif yang terdaftar pada perguruan tinggi dan terdaftar pada pada laman PD DIKTI (<http://forlap.dikti.go.id>)
8. Peserta adalah mahasiswa Program Diploma atau Strata 1 dengan umur maksimum 25 tahun pada tanggal 17 Agustus 2017 ketika DISCOVER AND CARE- Chapter Natuna berlangsung.
9. Peserta tidak dikenakan biaya apapun.
10. Peserta yang boleh mengikuti kompetisi adalah peserta yang sudah terdaftar.

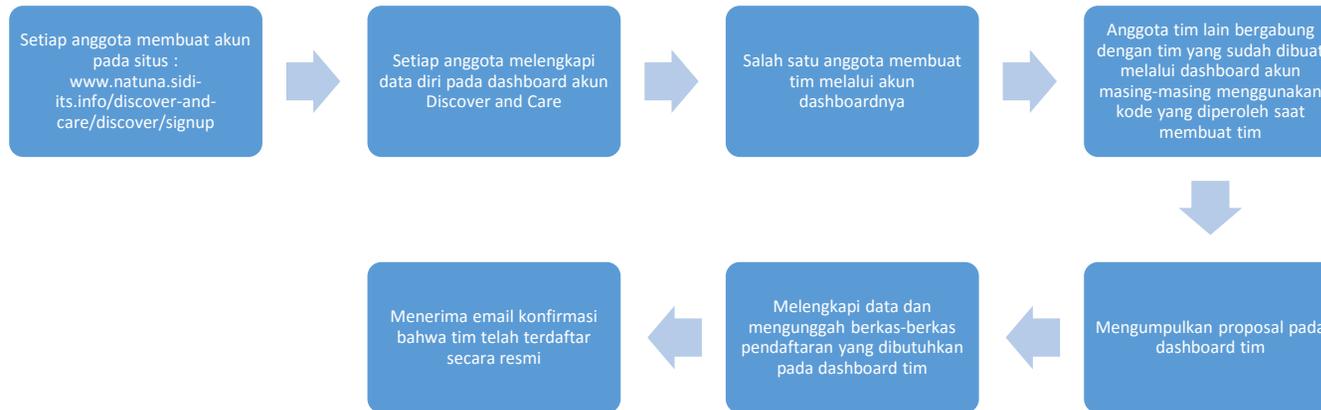
11. Proposal dan konten aplikasi yang dibuat merupakan ide orisinal dan tidak menjiplak dari sumber yang memiliki hak cipta.
12. Aset yang digunakan dalam penulisan proposal maupun pengembangan aplikasi harus merupakan karya orisinal tim peserta atau berlisensi bebas.
13. Jika peserta menggunakan aset berlisensi, peserta harus menyertakan lisensi dari aset tersebut.
14. Segala bentuk kecurangan, plagiarisme, dan pelanggaran akan menyebabkan peserta didiskualifikasi.
15. Aplikasi tidak menyinggung unsur SARA atau mengandung unsur pornografi maupun kekerasan.

Prosedur Pendaftaran

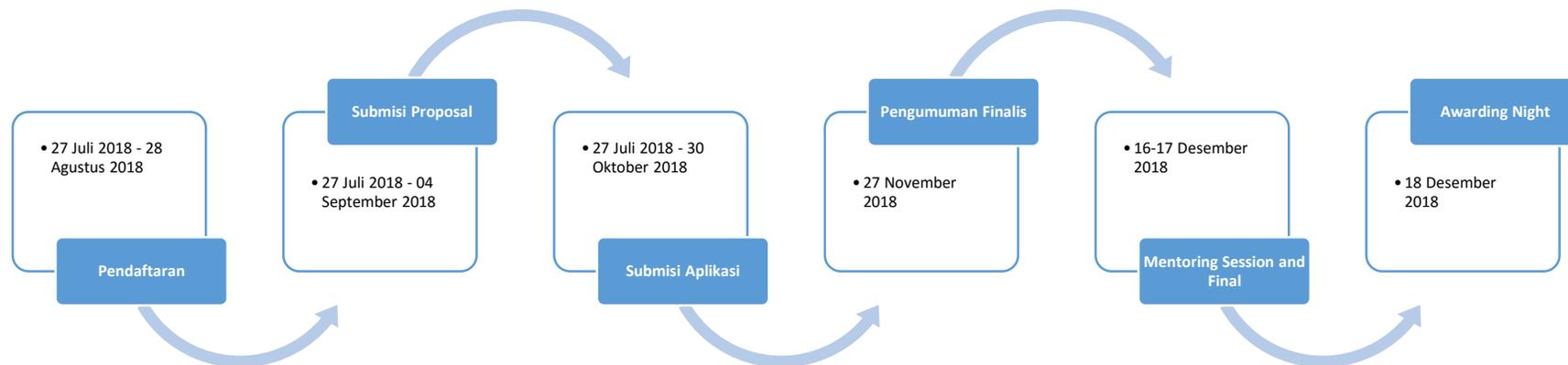
1. Periode Registrasi : 27 Juli 2018 – 28 Agustus 2018
2. Setiap anggota tim membuat akun pada situs SIDI Chapter Natuna (<https://natuna.sidi.its.ac.id/signup>) dan mengisi data diri lengkap.
3. Untuk anggota yang dipilih menjadi ketua tim, login ke dashboard akun SIDI Chapter Natuna (<https://natuna.sidi.its.ac.id/login>) dan daftarkan tim (Create Team) pada menu kompetisi Web Blog di dashboard kemudian isi data yang dibutuhkan.
4. Perlu diperhatikan bahwa setiap akun pada situs SIDI Chapter Natuna hanya dapat digunakan untuk membentuk tim pada satu kompetisi.
5. Untuk mendaftar pada kompetisi lainnya hanya dapat dilakukan dengan Join Team.
6. Untuk anggota lain, login ke dashboard akun SIDI Chapter Natuna dan bergabung dengan tim yang telah dibentuk (*Join Team*) pada menu kompetisi Web Blog di dashboard menggunakan kode yang telah diberikan kepada ketua tim saat mendaftarkan tim.

7. Lengkapi data yang dibutuhkan pada dashboard tim sebelum masa pendaftaran berakhir dengan mengisi data tim dan mengunggah berkas pendaftaran berikut:
 - ❖ Kartu Tanda Penduduk (KTP)/Surat Ijin Mengemudi (SIM)
 - ❖ Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)
8. Tim yang telah melengkapi berkas pendaftaran akan diverifikasi oleh panitia dalam rentang waktu 24 (dua puluh empat) jam.
9. Apabila tim belum diverifikasi dalam rentang waktu tersebut, peserta dapat menghubungi panitia melalui narahubung yang tertera di akhir rulebook.
10. Konfirmasi verifikasi akan dikirimkan kepada peserta melalui alamat email yang digunakan saat pendaftaran juga ditandakan dengan perubahan status tim menjadi *verified*.
11. Peserta perlu mengumpulkan proposal untuk dapat mengikuti tahap selanjutnya yaitu Babak Submisi Aplikasi. Peserta tidak perlu menunggu statusnya diverifikasi untuk dapat melakukan submisi proposal, namun hanya peserta yang statusnya terverifikasi dan mengumpulkan proposal hingga batas waktu yang ditentukan yang dapat melaju ke Babak Submisi Aplikasi. Ketentuan submisi proposal dapat dilihat pada bagian Babak Submisi Proposal.

Skema



Jadwal dan Alur Kompetisi



Babak Submisi Proposal

Ketentuan Proposal adalah sebagai berikut:

1. Penulisan proposal harus ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
2. Setiap tim diperbolehkan mengumpulkan atau mengganti submisi proposal hingga batas waktu yang ditentukan, tetapi hanya submisi terakhir yang akan dinilai.
3. Tidak ada template atau format penulisan proposal, namun, proposal minimal harus memuat informasi sebagai berikut:
 - a. Nama dan Deskripsi Aplikasi Nama dan deskripsi singkat mengenai aplikasi yang Anda buat.
 - b. Latar Belakang Latar belakang masalah yang dilihat dan ingin dipecahkan.
 - c. Solusi Solusi yang ditawarkan atas masalah yang dipaparkan, dan bagaimana solusi tersebut dapat memberikan manfaat bagi pengguna aplikasi.
 - d. Sasaran Pengguna & Pasar Aplikasi Segmen pengguna dari aplikasi yang dibuat, pola penggunaan masing - masing segmen pengguna, dan strategi pemasaran Anda hingga aplikasi digunakan oleh target pengguna.
 - e. Fitur Aplikasi Penjelasan mengenai fitur utama dan fitur tambahan aplikasi yang dibuat, baik nama fitur, kegunaan, cara kerja, dll.
 - f. Batasan Sistem Batasan platform dari aplikasi yang dibuat, termasuk spesifikasi perangkat keras atau lunak, sistem operasi, dan spesifikasi lainnya untuk menjalankan aplikasi yang dibuat.
 - g. Keunikan Aplikasi dibanding Produk Lain yang Sejenis Penjelasan singkat mengenai produk apa saja yang berpotensi menjadi kompetitor dari aplikasi yang dibuat, dan mengapa aplikasi peserta lebih unggul dibandingkan para kompetitor.

- h. Model Bisnis Aplikasi Analisis singkat mengenai bagaimana strategi bisnis atau strategi monetisasi aplikasi Anda dapat menjadi sebuah bisnis aplikasi yang **profitable** dan **sustainable**.
 - i. Peserta diperbolehkan untuk menambahkan konten yang dapat mendukung ide aplikasi secara lebih jelas sesuai dengan deskripsi pada komponen penilaian, seperti (namun tidak terbatas pada) mockup tampilan, validasi eksternal target pengguna, validasi peluang bisnis, dan sebagainya.
4. Setiap tim mengajukan ide aplikasi dalam format file .pdf
 5. Proposal terdiri dari maksimal 15 halaman, dengan ukuran file maksimal 10 MB.
 6. Format penamaan file sebagai berikut :
Proposal-[Nama Tim]-[Nama Aplikasi].pdf
Contoh : “Proposal-TimA-AplikasiA.pdf”, tanpa tanda kutip.
 7. Proposal boleh disusun semenarik mungkin.
 8. File diunggah secara online ke dashboard Discover and Care dalam masa submisi proposal yang dibuka pada 27 Juli 2018 dan paling lambat pada Sabtu, 04 September 2018 pukul 23.59 WIB.

Babak Submisi Aplikasi

Submisi aplikasi dibuka satu hari setelah submisi proposal ditutup. Tim peserta yang dapat mengikuti babak submisi aplikasi adalah seluruh tim yang statusnya telah diverifikasi sebagai peserta, yaitu tim yang telah melengkapi berkas pendaftaran pada dashboard Discover and Care dan telah mengumpulkan proposal pada waktu yang telah ditentukan.

Ketentuan mengenai aplikasi :

1. Setiap tim diperbolehkan mengumpulkan atau mengganti submisi aplikasi hingga batas waktu yang ditentukan, tetapi hanya submisi terakhir yang akan dinilai.
2. Aplikasi yang diharapkan dalam babak submisi aplikasi App Innovation Challenge adalah aplikasi yang minimal berupa *Minimum Viable Product* (MVP).Seluruh fitur utama aplikasi yang tercantum dalam proposal harus diimplementasikan ke dalam aplikasi yang dikumpulkan.
3. Fungsi utama aplikasi tidak boleh berbeda dari rancangan proposal.
4. Apabila aplikasi memerlukan koneksi ke server atau layanan tertentu, pastikan bahwa server atau layanan dapat berjalan dengan lancar selama masa penjurian. Segala bentuk kegagalan aplikasi oleh juri yang menyebabkan nilai tidak maksimal atas kegagalan akses bukan merupakan tanggung jawab panitia maupun juri.
5. Sertakan file tutorial aplikasi dengan ketentuan:
 - 5.1. Penjelasan cara menggunakan aplikasi dari awal hingga akhir yang meliputi fitur utama maupun fitur tambahan. Sertakan juga hal - hal khusus (spesifikasi perangkat, akun khusus, input/output, dll.) yang perlu diperhatikan dalam menjalankan aplikasi.
 - 5.2. Format file harus dalam format .txt
 - 5.3. Format penamaan file tutorial: Readme-[Nama aplikasi].txt*

6. Tim yang tidak mengumpulkan baik aplikasi, resume maupun file tutorial akan dianggap mengundurkan diri dan tidak diikutsertakan dalam penjurian.

7. Format pengumpulan aplikasi:

7.1. Untuk platform iOS:

- ❖ Aplikasi yang menggunakan platform iOS wajib mengunggah aplikasinya di App Store . Peserta dihimbau untuk mengunggahnya dari jauh hari karena proses submisi aplikasi pada App Store dapat memakan waktu satu minggu lebih.
- ❖ Tuliskan URL aplikasi pada App Store pada suatu file .txt dengan nama:

Aplikasi-[Nama Tim]-[Nama aplikasi].txt*

Contoh: Aplikasi-TimA-AplikasiA.txt

7.2. Untuk platform Android:

- ❖ Aplikasi yang menggunakan platform Android dapat mengumpulkan aplikasi dalam format URL ke aplikasi di Google Play Store ATAU dalam bentuk executable file (.apk).
- ❖ Apabila mengumpulkan aplikasi yang diunggah ke Google Play Store, tuliskan URL ke aplikasi tersebut pada suatu file .txt dengan nama:

Aplikasi-[Nama Tim]-[Nama aplikasi].txt*

Contoh: Aplikasi-TimA-AplikasiA.txt

- ❖ Apabila mengumpulkan aplikasi dalam bentuk executable file , penamaan file aplikasi harus mengikuti format sebagai berikut:
Aplikasi-[Nama Tim]-[Nama aplikasi].apk*

Contoh: Aplikasi-TimA-AplikasiA.apk

7.3. Untuk platform

Web :

- ❖ Aplikasi yang menggunakan platform web wajib mengumpulkan aplikasi dalam bentuk URL.
- ❖ Tuliskan URL aplikasi web pada suatu file .txt dengan nama:

Aplikasi-[Nama Universitas]-[Nama Tim]-[Nama aplikasi].txt*

Contoh: Aplikasi-UMRAH/ITS-TimA-AplikasiA.txt

*Tanpa kurung siku

8. Kedua file yang telah disebutkan diatas wajib disimpan pada suatu foldercloud storage (Google Drive, Dropbox, atau yang lain) dengan access public. Kumpulkan link cloud storage tersebut ke Dashboard Discover and Care dalam masa submisi aplikasi yang dibuka pada 04 September 2018 dan paling lambat pada Minggu, 30 Oktober 2018 pukul 23.59 WIB.

Komponen Penilaian

Penilaian		Keterangan	Poin
Inovasi	Unik	Selain aplikatif, aplikasi juga diharapkan memiliki keunikan dari sisi cara penggunaan, solusi, hingga implementasinya	15
Dampak	Kesesuaian Lingkungan	Memiliki rencana yang jelas mengenai target pengguna dan strategi pasar.	30
	Validasi Masalah	Aplikasi merupakan problem solver yang tepat.	15
Keberlanjutan	Model Bisnis	Aplikasi memiliki model bisnis yang jelas.	10
	Pemeliharaan	Aplikasi dapat dipertahankan untuk jangka waktu yang lama	10
Teknologi	Desain UI/UX	Memiliki tampilan visual menarik, dan sistem panel navigasi yang mudah digunakan.	10
	Performa	Ketika aplikasi dijalankan, tidak terjadi buffering dan bug yang lama, praktis, cepat dan stabil.	10
Total Poin			100

Narahubung

Jalu : 0877-5525-0248

Email : natuna.sidi-its@gmail.com

Awarding Night

Awarding Night merupakan acara yang diadakan sebagai bentuk apresiasi kepada seluruh peserta kompetisi Discove and Care. Rangkaian acara Awarding Night akan berisi sambutan dari para tamu undangan, pengumuman pemenang setiap kompetisi, serta hiburan kepada seluruh tamu dan peserta yang hadir.