



## PETUNJUK TEKNIS PELAKSANAAN ANNUAL INFORMATICS COMPETITION (ANFORCOM) 2017

### I. **MOBILE APPS COMPETITION**

#### 1. **PENDAFTARAN :**

- A. Peserta *Annual Informatics Competition* (Anforcom) 2017 adalah mahasiswa aktif Program Diploma atau Sarjana S1.
- B. Peserta merupakan tim yang terdiri dari dua atau tiga orang pada universitas/ perguruan tinggi yang sama.
- C. Mengisi formulir pendaftaran secara *online* pada *website* resmi Anforcom 2017 di <http://anforcom.com/register> mulai tanggal 25 Juli – 10 September 2017.
- D. Melakukan pembayaran dengan biaya pendaftaran sebesar Rp 150.000/tim. Pembayaran dapat dilakukan paling lambat pada tanggal 15 September 2017. Melalui Rekening Bank Rakyat Indonesia (BRI) atas nama Zolanda Anggraeni dengan nomor rekening 0325-01-059702-50-8.
- E. Melakukan verifikasi pendaftaran melalui *website* <http://anforcom.com/team/> dengan melampirkan *scan* bukti pembayaran dan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM). Setelah semua data lengkap diterima panitia, setiap tim dapat melakukan *login* pada *website* <http://anforcom.com/login>
- F. Mengenai keterangan yang kurang jelas terkait tata cara pendaftaran, verifikasi, maupun tahapan kompetisi, dapat langsung menghubungi *contact person* yang tercantum atau melalui email [info@anforcom.com](mailto:info@anforcom.com) untuk keterangan lebih lanjut.

*Contact Person :*

Naufal : 082299379493

Gita : 085742284867



## 2. PELAKSANAAN

### A. BABAK PENYISIHAN

#### 1) *UPLOAD PROPOSAL*

- A) Setelah peserta melakukan pembayaran, peserta dapat mengunggah proposal pada *form* yang telah disediakan.
- B) Peserta membuat proposal<sup>1</sup> program sesuai dengan tema dan ketentuan yang ada, lalu diunggah melalui akun peserta pada *website* <http://anforcom.com/team/>
- C) Pengunggahan file dilaksanakan mulai tanggal 25 Juli – 16 September 2017.

#### 2) *UPLOAD PROTOTYPE DAN DOKUMENTASI*

- A) Peserta membuat *prototype* program dan dokumentasi dalam bentuk video<sup>1</sup> sesuai dengan ketentuan yang ada, lalu diunggah dengan menggunakan akun peserta pada *website* <http://anforcom.com/team/>
- B) Pengunggahan file dilaksanakan mulai tanggal 17 September – 30 September 2017.
- C) Pengumuman hasil seleksi babak penyisihan dapat dilihat pada tanggal 8 Oktober 2017 melalui <http://anforcom.com/announcement>
- D) 15 tim yang berhasil lolos seleksi babak penyisihan berhak melanjutkan ke babak final.

### B. BABAK FINAL

- 1) Babak final akan diselenggarakan pada tanggal 21 Oktober 2017 bertempat di Kampus Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro.

---

<sup>1</sup> Format proposal dan video dokumentasi terlampir.



- 2) Setiap tim mempresentasikan program yang telah dibuat sesuai dengan nomor urut yang ditentukan.

### **C. PENGUMUMAN PEMENANG DAN SEMINAR**

- 1) Seminar akan dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2017 bertempat di Kampus Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro.
- 2) Seminar diperuntukkan bagi peserta lomba Anforcom, selain itu juga dibuka untuk peserta umum.
- 3) Pengumuman akan dilaksanakan pada hari yang sama yaitu pada tanggal 21 Oktober 2017 bertempat di Aula Dekanat lantai 3, Fakultas Sains dan Matematika, Universitas Diponegoro.
- 4) Keputusan juri dan panitia tidak dapat diganggu gugat.

### **D. HADIAH DAN PENGHARGAAN**

- 1) Juara I : Mendapatkan Trophy, sertifikat penghargaan, dan uang pembinaan sebesar Rp 5.000.000,00
- 2) Juara II : Mendapatkan Trophy, sertifikat penghargaan, dan uang pembinaan sebesar Rp 3.000.000,00
- 3) Juara III : Mendapatkan Trophy, sertifikat penghargaan, dan uang pembinaan sebesar Rp 2.000.000,00

### **E. SISTEM PENILAIAN**

- 1) Kriteria Penilaian Proposal dan Aplikasi
  - a. Inovasi  
Deskripsi : merupakan penilaian karya berdasarkan pada inovasi yang dibuat, kedetailan, dan kreativitas peserta dalam pembuatan apps.
  - b. Originalitas ide dan kesesuaian tema  
Deskripsi : merupakan penilaian karya berdasarkan keaslian ide dan kesesuaian tema yang telah di tentukan dalam pembuatan karya.



c. *Desain User Interface/ User Experience*

Deskripsi : merupakan penilaian karya berdasarkan keatraktifan dan kemudahan penggunaan fitur dalam aplikasi.

d. *Fungsionalitas*

Deskripsi : merupakan penilaian karya berdasarkan pada manfaat, kegunaan serta pengaruh bagi pengguna.

2) *Kriteria Penilaian Video*

a. *Konten*

Deskripsi : merupakan penilaian video berdasarkan kelengkapan isi dan penjelasan fitur-fitur dari aplikasi.

b. *Kreativitas*

Deskripsi : merupakan penilaian video berdasarkan cara penyampaian yang unik, menarik, dan efektif mengenai konten.

c. *Jumlah viewer, like, dan comment*

Deskripsi : merupakan penilaian video berdasarkan jumlah viewer, like, dan comment yang didapatkan.

## **F. FASILITAS PESERTA**

- 1) Tanda peserta untuk tiap tim.
- 2) Sertifikat keikutsertaan untuk tiap peserta yang hadir di babak final.
- 3) *Snack* dan makan siang tiap peserta untuk 1 hari..
- 4) Setiap tim didampingi oleh *Liaison Officer* (LO).



## TANGGAL-TANGGAL PENTING

Tanggal-tanggal penting pelaksanaan *Annual Informatics Competition* (Anforcom):

### 1. *Mobile Apps Competition*

- a. 25 Juli – 10 September 2017 : Pendaftaran
- b. 25 Juli – 16 September 2017 : Penguploadan proposal
- c. 17 September – 30 September 2017 : Pengiriman prototype dan video dokumentasi
- d. 1 Oktober – 7 Oktober 2017 : Penjurian
- e. 8 Oktober 2017 : Pengumuman final
- f. 21 Oktober 2017 : Babak Final

### 2. Seminar

- a. 1 September – 14 Oktober 2017 : Pendaftaran (bagi peserta umum)
- b. 1 September – 18 Oktober 2017 : Verifikasi pembayaran
- c. 17 Oktober 2017 : Batas akhir pembayaran
- d. 21 Oktober 2017 : Seminar



## TATA TERTIB PESERTA

### *ANNUAL INFORMATICS COMPETITION (ANFORCOM) 2017*

#### **I. MOBILE APPS COMPETITION**

##### **A. TATA TERTIB BABAK PENYISIHAN (UPLOAD FILE)**

- 1) Waktu untuk mendaftar dan mengunggah proposal dilaksanakan pada tanggal 25 Juli – 16 September 2017.
- 2) Waktu untuk mengunggah *file prototype* dan video dokumentasi dilaksanakan pada tanggal 17 September – 30 September 2017.
- 3) Setiap tim boleh mengunggah lebih dari satu proposal, tetapi hanya satu proposal terakhir yang akan dinilai.
- 4) Aplikasi yang diajukan mengacu kepada topik yang telah ditentukan yaitu “Membangun Indonesia yang lebih baik dengan campur tangan teknologi sebagai peretas permasalahan yang ada”. Permasalahan yang terkait meliputi: pendidikan atau sosial.
- 5) Aplikasi yang diajukan merupakan ide orisinil dengan tidak menjiplak aplikasi yang sudah ada.
- 6) Aplikasi harus bisa direalisasikan menjadi bentuk aplikasi yang mempunyai nilai artistik, imajinatif, dan inovatif.
- 7) Aplikasi belum pernah menjuarai dalam kompetisi manapun.
- 8) Aplikasi tidak mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan).
- 9) Aplikasi tidak mengandung unsur kejahatan dan pornografi.
- 10) Segala bentuk kecurangan, plagiarism, dan pelanggaran akan menyebabkan peserta didiskualifikasi.
- 11) Aplikasi harus dibuat untuk Platform Android minimal berjalan di OS 4.1 Jelly Bean atau iOS minimal 8.0 keatas.
- 12) Fitur tambahan dalam aplikasi akan menjadi nilai tambah.



- 13) Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
- 14) Peraturan yang belum tercantum akan ditambahkan kemudian hari bila diperlukan.

## **B. TATA TERTIB BABAK FINAL**

- 1) Babak final dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2017.
- 2) Setiap tim mengambil nomor urut presentasi.
- 3) Setiap tim membawa *flashdisk* yang berisi file presentasi yang diserahkan ke panitia pada saat registrasi.
- 4) Waktu presentasi yang diberikan untuk masing-masing tim maksimal 10 menit dan dilanjutkan dengan 5 menit sesi tanya jawab dengan juri.
- 5) Peserta yang melakukan pelanggaran terhadap tata tertib dan/atau melakukan kecurangan dalam bentuk apapun langsung dinyatakan gugur.
- 6) Keputusan juri dan panitia tidak dapat diganggu gugat.



## LAMPIRAN – LAMPIRAN

### I. FORMAT DAN KETENTUAN PROPOSAL

1. Setiap tim diperbolehkan mengumpulkan atau mengganti submisi proposal hingga batas waktu yang telah ditentukan, tetapi hanya submisi terakhir yang akan dinilai.
2. Format Penulisan Proposal :
  - a. Halaman Sampul (file dapat diunduh di *website* Anforcom).
  - b. Halaman Pernyataan/ Lembar Pengesahan (file dapat diunduh di *website* Anforcom).
  - c. Latar Belakang Masalah.  
Meliputi masalah apa yang diangkat, ide dan inovasi yang diberikan peserta untuk mengatasi permasalahan tersebut.
  - d. Tujuan dan Manfaat Aplikasi.  
Meliputi tujuan diciptakannya aplikasi tersebut serta apa manfaat yang akan didapatkan pengguna dari aplikasi tersebut.
  - e. Deskripsi Aplikasi.  
Merupakan gambaran rinci tentang aplikasi yang akan dibuat oleh peserta, meliputi gambaran *user interface* dari aplikasi tersebut.
  - f. Rancangan Aplikasi.  
Merupakan penjelasan bagaimana aplikasi tersebut akan dibangun, metode apa yang digunakan dalam tahapan perancangan, meliputi Analisis Kebutuhan dan Desain Sistem.
  - g. Target Pengguna Aplikasi.
  - h. Proposal ide aplikasi dikumpulkan dalam bentuk .pdf dengan ukuran maksimal 5MB.
3. Format Penamaan File Proposal :  
[AV17]\_[Nama Tim]\_[Nama Karya].pdf  
Contoh : AV17\_Tim1\_AplikasiX.pdf





## II. FORMAT DAN KETENTUAN PROTOTYPE APLIKASI

- 1) Aplikasi jadi/*prototype* dikirim dalam bentuk *executable file*.
- 2) Dikirim melalui *website* Anforcom dengan nama folder :  
[AV17]\_[Nama\_tim]\_[Nama\_Karya]
- 3) Folder yang akan dikirimkan harus di-zip/rar terlebih dahulu. Yang harus ada dalam folder zip tersebut adalah :
  - a. *Executable file* (.APK) untuk android dan (.API) untuk iOS.
  - b. Deskripsi singkat aplikasi, target *device* yang akan dipakai untuk aplikasi, tutorial singkat aplikasi, dan *screenshot* aplikasi (format .ppt)
  - c. *Link* video demo apps (format .txt, .doc, atau .docx)

Catatan: Untuk *link* file yang telah diunggah di Google Drive diubah menjadi *shareable link* sehingga dapat diakses oleh publik.

## III. FORMAT DAN KETENTUAN VIDEO

Sebelum pengumpulan *prototype* aplikasi, peserta harus mengunggah video demo ke youtube dan kirimkan *link* video demo bersamaan dengan mengirim file *prototype* aplikasi. Ketentuan mengenai video demo yang akan diunggah yaitu sebagai berikut :

1. Video dapat direkam menggunakan emulator, misalnya aplikasi *screen recording* seperti Camstudio, Camtasia, dll. Bisa juga dengan *device* asli menggunakan kamera.
2. Video mempertunjukkan dengan singkat dan jelas penggunaan aplikasi tersebut. Disarankan untuk mendemokan semua fitur aplikasi anda dalam video.
3. Video dibuat semenarik mungkin.
4. Durasi video maksimal 5 menit.
5. Setiap peserta wajib mengikuti format seperti yang tertera di tabel berikut:



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA  
**HIMPUNAN MAHASISWA INFORMATIKA**

Gedung E Lt. 3 Kampus FSM Undip, Jln. Prof Soedarto, S.H Tembalang, Semarang 50275  
Website: hm.ifundip.ac.id Email: hm@ifundip.ac.id



Format	Keterangan
Judul	[AV17]_[Nama_tim]_[Nama_Karya] Contoh : [AV17]_[Anforcom1]_[MyApps]
Format dan Resolusi Video	.avi atau mp4, minimal 480p.
Deskripsi	Anforcom 2017  [Deskripsi Apps]  [Nama Tim]  - Nama Anggota 1  - Nama Anggota 2  - Nama Anggota 3
Tag	Anforcom 2017;  Peserta diperbolehkan menambah tag lain jika diperlukan
Suara	Suara yang diperdengarkan harus jelas. Diperbolehkan menambahkan <i>subtitle</i> jika diperlukan.