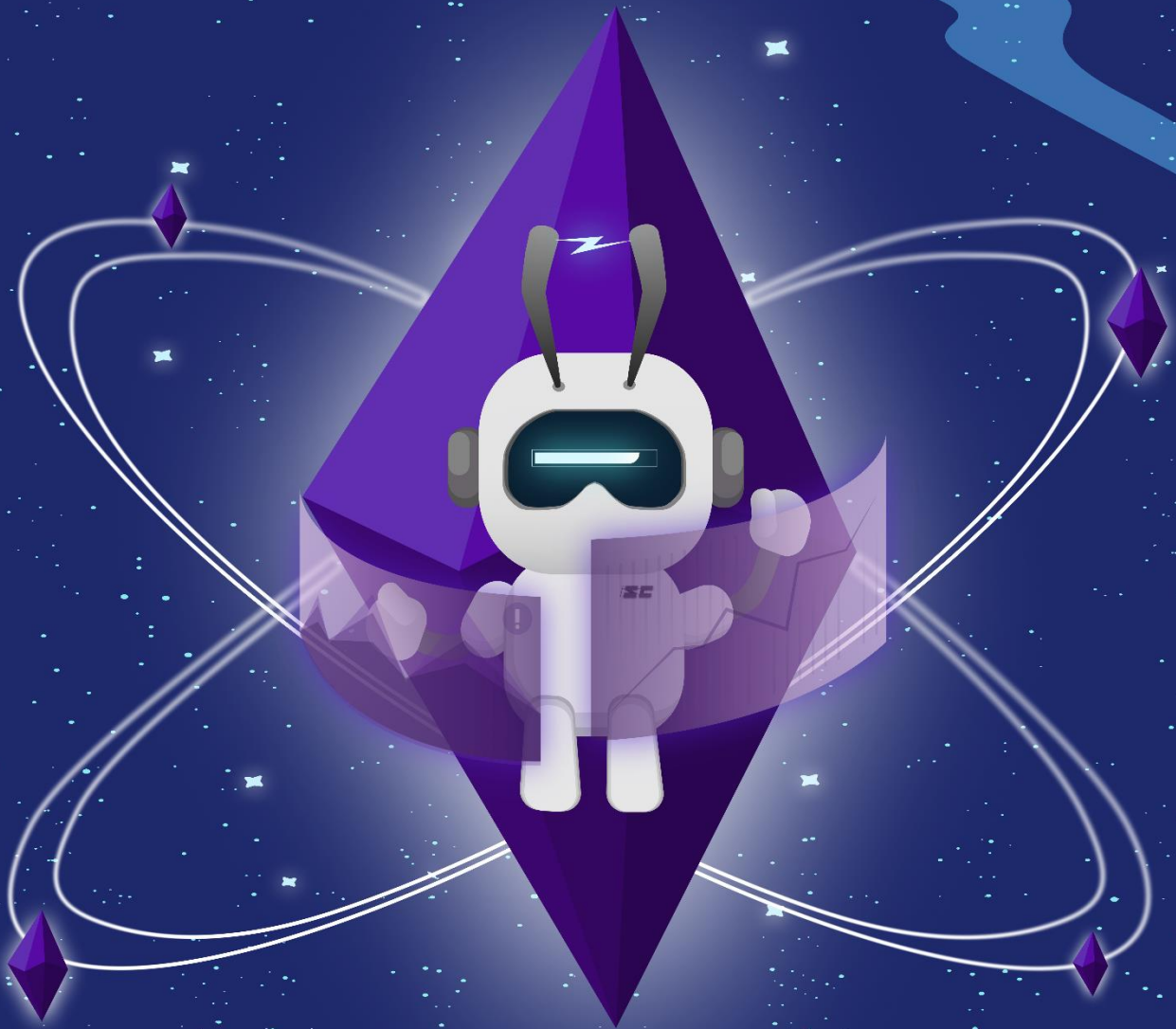




RULEBOOK

– SOFTWARE DEVELOPMENT –

“Future in Action: Innovation and Digital Literacy for Sustainable Growth”





RULEBOOK PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK ISIC 2025

DESKRIPSI

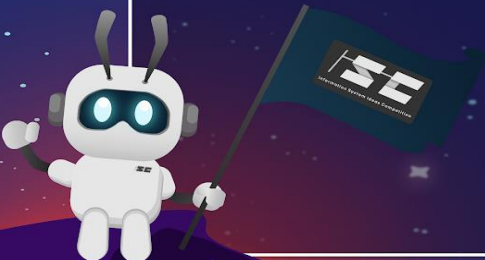
Pengembangan Perangkat Lunak merupakan salah satu bidang ajang kompetisi ISIC 2025 yang bertujuan mendorong peserta untuk menghasilkan karya inovatif berupa perangkat lunak yang kreatif, aplikatif, dan berdampak nyata bagi masyarakat. Bidang ini menekankan pentingnya menggabungkan inovasi teknologi dengan literasi digital sebagai bentuk aksi nyata untuk mendukung kemandirian bangsa sekaligus mendorong pertumbuhan berkelanjutan.

Selain menghadirkan ide yang kreatif, perangkat lunak yang dikembangkan juga diharapkan mampu memberikan solusi atas permasalahan riil masyarakat Indonesia. Dampak dari solusi tersebut tidak hanya dibuktikan melalui argumentasi, tetapi juga didukung oleh data yang relevan dan dapat diukur melalui implementasi perangkat lunak yang dapat dioperasikan.

Peserta diberikan kebebasan untuk memilih platform pengembangan yang sesuai, sehingga dapat mengeksplorasi potensi teknologi terkini dalam menciptakan produk yang inovatif, bermanfaat, dan mampu memperkuat literasi digital masyarakat Indonesia.

TEMA

“Future in Action: Innovation and Digital Literacy for Sustainable Growth” penjelasan: tema ini menekankan bahwa masa depan bangsa dibangun melalui aksi nyata inovasi dan penguatan literasi digital. Generasi muda didorong untuk menghadirkan solusi yang aplikatif dan berdampak bagi masyarakat. Dengan memadukan kreativitas, teknologi, dan literasi digital, karya-karya yang tercipta diharapkan mampu mendukung kemandirian bangsa sekaligus mendorong pertumbuhan berkelanjutan.



ISIC 2025



PENGHARGAAN

Seluruh peserta ISIC 2025 akan mendapatkan *e-sertifikat* lomba dan bagi peraih juara 1, 2, dan 3 akan mendapatkan penghargaan berupa *e-sertifikat*, *trophy*, dan pembinaan untuk kompetisi GEMASTIK melalui pembinaan yang diadakan oleh Serigala Sistem Informasi (SSI).

PENDAFTARAN

1. Peserta dapat melakukan pendaftaran melalui laman <http://www.idlefasilkom.blog>
2. Peserta memilih bidang lomba,
3. Peserta mengisi berkas pendaftaran berupa nama tim, peserta, NIM, e-mail UNEJ, dan nomor WhatsApp,
4. Tata cara pendaftaran dapat dilihat di <https://www.instagram.com/isic.himasif/>

KETENTUAN UMUM

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember,
2. Setiap 1 (satu) tim peserta terdiri dari maksimum 3 orang mahasiswa (ketua dan anggota),
3. Peserta diperbolehkan dari berbagai Angkatan aktif dan program studi dalam lingkup Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember,
4. Karya yang diperlombakan pada ISIC 2025 tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku – agama – ras – antar golongan), radikalisme, asusila, dan plagiarisme,
5. **Ide atau judul lomba yang diajukan hanya berlaku untuk satu bidang perlombaan ISIC,**
6. **Ide yang diajukan wajib berupa ide baru sehingga tidak diperkenankan mengajukan ide yang sudah dimenangkan di kompetisi manapun. Jika peserta terindikasi atau melanggar peraturan ini maka panitia berhak mendiskualifikasi tim terkait,**
7. Peserta diperbolehkan mengikuti maksimal di 3 (tiga) bidang pada perlombaan ISIC 2025,
8. Setiap peserta hanya dapat menjadi ketua tim maksimal sekali pada semua bidang perlombaan,
9. Pendaftaran dan keikutsertaan peserta tidak dipungut biaya,
10. Peserta yang lolos ke babak final hanya 5 (lima) tim terbaik,



ISIC 2025



11. Peserta yang terpilih (3 tim terbaik) wajib mengikuti pembinaan untuk mengikuti GEMASTIK 2026,
12. Rulebook dapat berubah sewaktu-waktu dan akan diberitahukan melalui Instagram @isic.himasif dan *contact person* yang tertera di *rulebook*,
13. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat,
14. Tim dapat didiskualifikasi oleh pihak panitia ISIC 2025 jika diketahui melakukan tindak kecurangan atau melanggar aturan kompetisi ISIC 2025,
15. Seluruh peserta wajib mengikuti serangkaian acara ISIC 2025.

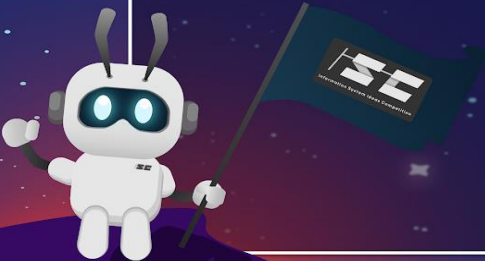


ISIC 2025



JADWAL DAN TAHAPAN

Kegiatan	Tanggal
Pendaftaran	13 September - 27 September 2025
Tahap Penyisihan : Pengumpulan Proposal dan poster	13 September - 27 September 2025
Pengumuman Lolos Tahap Penyisihan	15 Oktober 2025
<i>Technical Meeting</i> Final Peserta	15 Oktober 2025
Pengumpulan PPT Presentasi Final	15 Oktober - 18 Oktober 2025
Final Presentasi	19 Oktober 2025
Pengumuman Pemenang (Penutupan IDLE)	26 Oktober 2025



ISIC 2025

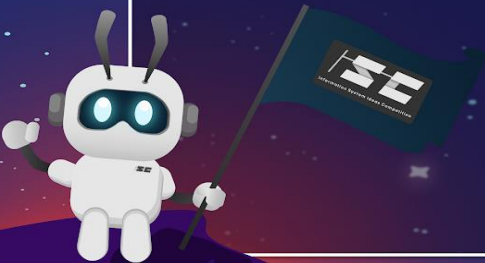


BABAK PENYISIHAN : PENGUMPULAN PROPOSAL DAN POSTER

Berkas-berkas yang perlu diunggah pada babak penyisihan 1 dengan **format dan ketentuan** sebagai berikut.

- Format berkas:

Format	Keterangan
Nama file	ISIC2025_PPL_NamaTim_JudulKarya
Ukuran maksimal	8 Mb
Ekstensi	PDF
Format Penulisan	• Kertas A4, • Font <i>Times New Roman</i> 12 pt, • Jarak spasi 1.15, • Rata kanan dan kiri, • Ukuran <i>margin</i> kiri, kanan, atas, dan bawah masing-masing 4, 3, 3, dan 3 cm
Halaman	Minimal 8 dan maksimal 30 halaman (total) termasuk lampiran dan kelengkapan lainnya. Apabila proposal mengandung tautan yang berisi informasi terkait aplikasi yang dilombakan, maka konten tautan tersebut termasuk dalam maksimal 30 halaman tersebut
Isi berkas	• Proposal (pdf) • Link upload di Instagram (TXT) • dan poster (PNG/JPG)



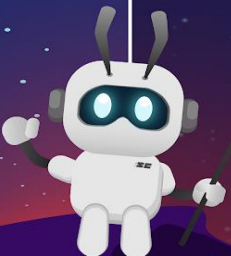


- Ketentuan proposal:

- a. Proposal perangkat lunak harus bisa direalisasikan menjadi bentuk aplikasi yang memiliki unsur inovatif, kreatif, dan imajinatif,
- b. Proposal diharapkan menjelaskan kelebihan perangkat lunak yang dikembangkan dari sudut pandang seluruh kriteria penilaian dan juga kelebihannya jika dibandingkan dengan perangkat lunak lain yang serupa,
- c. Proposal ditulis dalam bahasa Indonesia, namun memungkinkan pemakaian beberapa istilah bahasa asing yang lebih mudah dipahami,
- d. Proposal harus memiliki halaman sampul dengan memuat informasi logo UNEJ, logo HIMASIF, logo ISIC, judul karya, bidang lomba, dan nama tim,
- e. Peserta dapat merancang proposal semenarik mungkin,
- f. Pengumpulan proposal di *dashboard* masing-masing tim.

- Sistematika Proposal

1. Halaman sampul;
2. Tema;
3. Judul>Nama perangkat lunak;
4. Latar belakang ide perangkat lunak;
5. Tujuan dan manfaat dikembangkannya perangkat lunak;
6. Batasan perangkat lunak yang dikembangkan;
7. Metodologi pengembangan perangkat lunak;
8. Analisis kebutuhan dan desain solusi perangkat lunak;
9. Implementasi perangkat lunak;
10. *Screenshot mockup interface* perangkat lunak;
11. Daftar Pustaka;
12. Lampiran-lampiran;
13. Untuk template dapat diunduh melalui <https://himasif.id/TemplatePPL2025>

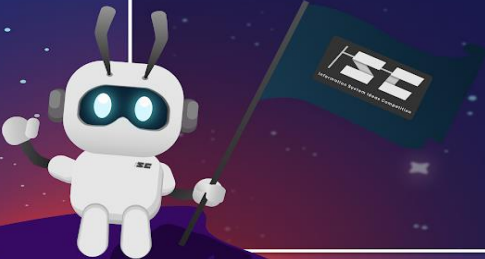




14. Untuk pedoman penulisan UNEJ dapat diunduh melalui

<http://himasif.id/PedomanUNEJ>

- Poin 3.3 Penulisan Judul
- Poin 3.5 Penyajian Tabel dan Gambar
- BAB 4 Tata Cara Penulisan Sumber Rujukan
- Ketentuan poster:
 - a. Poster dibuat dengan menjelaskan garis besar ide karya,
 - b. Poster berisi mengenai informasi karya masing-masing dan merupakan karya orisinil mahasiswa serta belum pernah dipublikasikan,
 - c. Setiap tim membuat 1 (satu) poster dalam format *portrait* atau *landscape*,
 - d. Poster dibuat dalam ukuran A3 dengan format PNG, resolusi minimal 300 ppi, dengan mencantumkan logo Universitas Jember, logo HIMASIF, logo ISIC disebelah kiri atas,
 - e. Karya tidak mengandung unsur SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan),
 - f. Isi poster harus dapat terbaca secara terstruktur untuk kemudahan navigasi,
 - g. Poster harus memuat judul, nama tim, logo, manfaat, tujuan, dan fitur aplikasi (*mockup*),
 - h. Salah satu anggota tim wajib mengunggah poster pada Instagram dengan menandai akun Instagram @isic.himasif dan anggota timnya. Menggunakan hashtag #ISIC2025 #ISIC_PPL serta caption menjelaskan deskripsi produk.

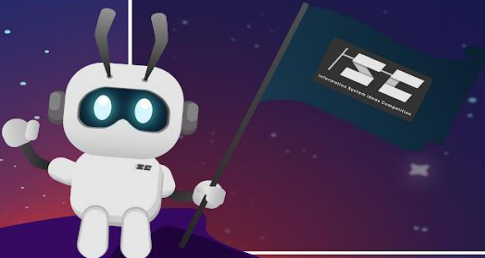


ISIC 2025



BABAK FINAL : PRESENTASI HASIL KARYA

- a. Tim melakukan presentasi dalam bentuk video di hadapan dewan juri dengan durasi presentasi maksimal 5 menit dan video demo aplikasi/*mockup* dengan durasi maksimal 3 menit.
- b. Video presentasi berisikan penjelasan mengenai:
 - Gambaran mengapa perangkat lunak tersebut berguna dalam menyelesaikan permasalahan yang diangkat,
 - Menjelaskan metode dan analisis kebutuhan yang digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak,
 - Mendemonstrasikan penggunaan perangkat lunak oleh pengguna,
 - Menjelaskan dampak dan manfaat bagi lingkungan atau masyarakat sekitar.
- c. Sesi tanya jawab antara tim dengan juri akan dibuka setelah video presentasi ditampilkan,
- d. Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat *Technical Meeting* yang diadakan secara daring,
- e. Setiap tim harus sudah siap di ruang tunggu daring paling lambat 15 menit sebelum jadwal presentasi,
- f. Akan diberikan tanda peringatan 2 menit sebelum waktu presentasi habis
- g. Jika waktu presentasi telah berakhir, maka akan dihentikan oleh pihak panitia,
- h. Peserta yang tidak lengkap hadir pada saat final presentasi otomatis tereliminasi.

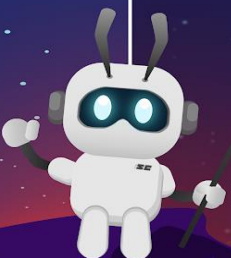




KRITERIA PENILAIAN

- **Proposal:**

Kriteria Penilaian	Bobot
Aspek Inovasi	20%
Dampak yang diharapkan melalui penggunaan perangkat lunak terhadap pengguna atau masyarakat (lingkungan sekitar pengguna) dan potensi sustainability-nya	20%
Desain antarmuka perangkat lunak, kemampuan untuk digunakan (usability), dan pengalaman pengguna (user experience) dalam menggunakan perangkat lunak	15%
Proses pengembangan perangkat lunak yang mengikuti metodologi pengembangan perangkat lunak yang baik dan sesuai karakteristik solusi yang dikembangkan	15%
Kesesuaian ide dengan perangkat lunak yang dibuat	10%
Urgensi masalah yang diangkat sebagai tema perangkat lunak	10%
Kesesuaian dengan aturan yang ada pada rulebook	10%





• **Video dan Poster:**

Kriteria Penilaian	Bobot
Penyampaian konsep dan ide	30%
Gambaran umum produk	30%
Kesesuaian dengan konsep	20%
Daya tarik	10%
Poster	10%

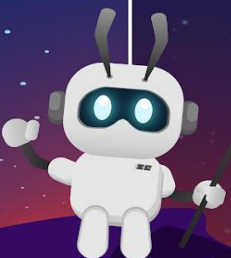
• **Final presentasi:**

Kriteria Penilaian	Bobot
Penilaian terhadap kelompok (presentasi) • Penguasaan materi, • Penyajian konsep • Penilaian terhadap produk/aplikasi	50%
Penilaian terhadap kemampuan tanya jawab	50%

NARAHUBUNG:

Mirfada Arubba Yoana

<http://wa.me/6282334664134>



ISIC 2025