



RULEBOOKS

INVEST 4.0

SMA Sederajat

DIESNATALIS OF INFORMATICS

Apa itu INV FEST ???

INV FEST (Informatics Innovation Festival) merupakan acara kompetisi nasional tahunan yang ke empat, pada tahun ini bertemakan “Innovation Key to Growth Economy with Financial Technology”. INV FEST merupakan salah satu program kerja dari HMIF (Himpunan Mahasiswa Informatika) divisi Minat dan Bakat.

INV FEST mengadakan perlombaan membangun aplikasi berbasis Aplikasi Web dan Aplikasi Mobile tingkat Nasional.

Syarat dan Ketentuan

Ketentuan umum kompetisi INVVEST

1. Peserta adalah pihak yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada website resmi INVVEST "<https://invest.com/register>".
2. Peserta merupakan siswa/i SMA Sederajat dan belum dinyatakan lulus pada saat pendaftaran lomba dan dibuktikan dengan Kartu Pelajar atau proof of eligibility (bukti yang menyatakan bahwa peserta terkait merupakan siswa/i di sekolah tersebut hingga acara selesai).
3. Peserta harus melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar dan legal secara hukum.
4. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur.
5. Setiap tim hanya dapat mengajukan satu buah karya.
6. Terdiri dari antara 2-3 orang berasal sekolah yang sama.
7. Setiap peserta hanya terdaftar pada satu tim.
8. Peserta tidak diperkenankan untuk terdaftar dalam dua tim yang berbeda.
9. Setiap tim wajib memiliki 1 ketua tim.
10. Maksimal 1 pembimbing bersifat **WAJIB**.
11. Peserta wajib membuat karya/aplikasi/hal sejenisnya sesuai dengan tema yang diberikan panitia INVVEST 4.0.
12. Karya yang dilombakan pada kompetisi INVVEST harus merupakan karya orisinal peserta dan bukan hasil plagiarisme atau meniru karya orang lain.
13. Hak kekayaan intelektual dari karya peserta pada kompetisi INVVEST akan tetap menjadi hak dari peserta.
14. Karya peserta yang diikutsertakan pada kompetisi INVVEST berhak untuk dipublikasikan oleh pihak INVVEST 4.0.
15. Peserta yang lolos dari babak penyisihan **wajib** mengikuti rangkaian acara Final.
16. Panitia INVVEST berhak untuk mencabut gelar juara dari pemenang, jika ditemukan kecurangan serius atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan atau pun dalam proses pelaksanaan perlombaan.
17. Karya/aplikasi dimasukkan ke dalam 1 file berekstensi (.zip), tidak ada format khusus dalam penamaan file.
18. Panitia berhak mendiskualifikasi tim yang melakukan tindak kecurangan maupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi INVVEST 4.0.
19. Keputusan juri dan panitia INVVEST tidak dapat diganggu gugat.
20. Karya tidak mengandung unsur - unsur yang melanggar dan mengganggu SARA (Suku, Agama , Ras, dan Antar golongan).
21. Karya lomba belum pernah dinyatakan sebagai finalis dalam lomba sejenis, dan belum pernah mendapatkan penghargaan kontes /lomba sejenis lain, baik tingkat lokal , nasional , maupun internasional.
22. **Panitia dapat mengubah seluruh aturan dalam rulebook sewaktu-waktu. Segala perubahan yang terjadi akan diberitahukan melalui email atau website.**

Prosedur dan Pendaftaran

1. Periode registrasi gelombang 1 : 1 - 31 Agustus 2019.
2. Periode registrasi gelombang 2 : 1 – 30 September 2019.
3. Pembayaran paling lambat hingga akhir periode registrasi gelombang 2, jika melebihi batas yang ditentukan maka akun yang telah didaftarkan akan ditangguhkan.
4. Setiap anggota tim membuat akun pada situs invest “<https://invest.com/>” setelah itu akan mendapatkan email verifikasi dan mengisi data diri dengan lengkap.
5. Untuk anggota yang dipilih menjadi ketua tim, login ke dashboard akun invest “<http://invest.com/login>” dan daftarkan tim (create team) dan untuk mendapatkan token tim dapat diakses melalui menu **Team**.
6. Untuk anggota dapat melakukan join team, dengan memasukan token yang telah didapatkan dari ketua.
7. Upload scan bukti pembayaran dengan format pdf, sebagai bukti bahwa tim sudah menyelesaikan proses pembayaran (Nomor rekening pembayaran tertera di akhir rulebook)
8. Lengkapi data yang dibutuhkan pada dashboard tim bagian legalitas sebelum masa pendaftaran berakhir dengan mengisi data tim dan mengunggah berkas-berkas pendaftaran seperti :
 - a. Kartu Pelajar atau kartu identitas diri yang dapat mengidentifikasi peserta sebagai warga negara yang sah.
 - b. Untuk pembimbing dapat mengunggah Kartu Tanda Penduduk (KTP) atau kartu identitas diri yang dapat mengidentifikasi pembimbing sebagai warga negara yang sah.
9. Tim yang telah melakukan pembayaran akan diaktivasi oleh panitia dalam rentang waktu 1x24 (dua puluh empat) jam. Apabila tim belum diaktivasi dalam rentang waktu tersebut, peserta dapat menghubungi panitia melalui narahubung yang tertera di akhir rulebook.
10. Tim telah diaktivasi secara resmi menjadi peserta INVVEST, konfirmasi akan diinfokan kepada tim melalui halaman dashboard, juga ditandakan dengan perubahan status tim.
11. **Tim perlu mengumpulkan proposal dan karya untuk dapat mengikuti tahap penilaian. Tim harus menunggu status tim diaktivasi untuk dapat melakukan submisi proposal dan karya, namun hanya tim yang statusnya diaktivasi yang dapat mengumpulkan proposal dan karya hingga batas waktu pengumpulan aplikasi dan proposal ditentukan yang dapat melaju ke babak penilaian.**

Timeline Kompetisi

Tanggal Bulan	Kegiatan
1 – 31 Agustus 2019	Pendaftaran Gelombang Pertama yang dilakukan secara Online di website INVVEST.
1 – 30 September 2019	Pendaftaran Gelombang Kedua yang dilakukan secara online di website INVVEST
30 September 2019	Batas akhir pembayaran
1 Oktober 2019	Batas pengumpulan Proposal dan Karya
2 – 30 Oktober 2019	Penilaian dan Penyisihan
8 November 2019	Pengumuman finalis
23 November 2019	Finalis dan awarding

Biaya Pendaftaran

Gelombang 1

Timeline : 1 – 31 Agustus 2019

Biaya : Rp. 75.000,-

Gelombang 2

Timeline : 1 – 30 September 2019

Biaya : Rp. 100.000,-

Submisi Proposal dan Aplikasi (Karya UI/UX)

Pada tahap ini, peserta diminta untuk mengumpulkan proposal.

Proposal memiliki ketentuan sebagai berikut :

1. Proposal yang diajukan merupakan ide orisinal dengan tidak menjiplak yang sudah ada (baik yang telah dikembangkan oleh tim ataupun orang lain).
2. Proposal yang diajukan mengacu kepada tema yang telah ditentukan.
3. Proposal tidak mengandung unsur-unsur yang melanggar atau menghina SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan).
4. Proposal dikumpulkan dengan format pdf , tidak ada format khusus dalam penamaan file.
5. Setiap tim diperbolehkan mengumpulkan atau mengganti submisi proposal hingga batas akhir pengumpulan yang ditentukan, tetapi hanya submisi terakhir yang akan dinilai.
6. Peserta diwajibkan untuk menambahkan konten yang dapat mendukung ide aplikasi secara lebih jelas sesuai dengan deskripsi pada komponen penilaian, seperti mockup tampilan, validasi eksternal target pengguna, validasi peluang bisnis, dan sebagainya (disatukan dalam file proposal).
7. 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 & Strategi Pemasaran Aplikasi
Segmen pengguna dari aplikasi yang dibuat, pola penggunaan masing - masing segmen pengguna, dan strategi pemasaran Anda hingga aplikasi digunakan oleh target pengguna.
 - e. Tujuan dan Hasil yang akan dicapai.
 - f. Metode pencapaian tujuan (*user-centered design methodology*).
 - g. Skenario penggunaan rancangan produk (bukan manual penggunaan produk).

Ketentuan Submisi Aplikasi (Karya UI/UX) adalah sebagai berikut :

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 adalah aplikasi yang minimal berupa Minimum Viable Product (MVP). Seluruh User Interface aplikasi yang tercantum dalam proposal harus diimplementasikan ke dalam aplikasi yang dikumpulkan.
3. Tim yang tidak mengumpulkan mockup desain dianggap mengundurkan diri dan tidak diikutsertakan dalam penjurian.
4. Format pengumpulan mockup.
Semua desain mockup dijadikan satu dalam bentuk zip baik itu berupa *.psd, *.ai, *.sketch dan sebagainya, hal – hal pendukung untuk prototipe boleh disatukan dalam zip.

Mentoring Session

Enam tim yang telah dinyatakan lolos dalam babak penyisihan mempunyai kesempatan mengikuti Mentoring Session dengan para ahli yang berpengalaman di industri teknologi, termasuk investor dan pelaku industri startup.

Babak Final

Enam tim dengan nilai proposal dan aplikasi tertinggi dinyatakan sebagai finalis INVVEST 4.0. Setelah Mentoring Session, enam tim finalis akan mengikuti babak final untuk menentukan pemenang INVVEST 4.0.

Kriteria Penilaian Babak Penyisihan

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Identifikasi Permasalahan : <ul style="list-style-type: none">Dampak terhadap pengguna.Kesesuaian Tema.Urgensi permasalahan yang diangkat.	20%
2	Inovasi dan orisinalitas desain.	35%
3	Metode desain : <ul style="list-style-type: none">Identifikasi kebutuhan pengguna melalui pengumpulan data.Langkah-langkah desain dan pengujian antarmuka (<i>interface</i>) berdasarkan prinsip pengalaman pengguna (<i>user experience</i>).	30%
4	Sasaran Pengguna & Strategi Pemasaran	10%
5	Proposal	5%

Kriteria Penilaian Babak Final

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Cara penyampaian ide dari karya yang dihasilkan.	10%
2	Desain antarmuka (<i>interface</i>) perangkat lunak, kemampuan untuk digunakan (<i>usability</i>), dan pengalaman pengguna (<i>user experience</i>) dalam menggunakan perangkat lunak.	40%
3	Kemampuan presentasi. Peserta babak final diwajibkan mempresentasikan produknya didepan juri.	35%
4	Penilaian tantangan juri yaitu kecakapan/kemampuan peserta dalam mewujudkan tantangan yang diberikan juri berdasarkan perangkat lunak yang di demokan.	15%

Contact Person

Email : invest@ittelkom-pwt.ac.id

Whatsapp : 0813-7280-1873 (Regina Putri Wanda Z)

Nomor Rekening

0822224971 (BNI) a/n Firda Millennialita

Akses website melalui QR Code

