



**PANDUAN LOMBA
PENCIPTAAN SOFTWARE APLIKASI INTERAKTIF 2012
“MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA DIY
MELALUI PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN
BERBASIS MOBILE”**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
KOORDINASI PERGURUAN TINGGI SWASTA WILAYAH V
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
TAHUN 2012**

KATA PENGANTAR

Rencana Pengembangan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) 2010 – 2014 di Perguruan Tinggi Swasta di lingkungan Kopertis Wilayah V DIY dalam rangka meningkatkan kreativitas mahasiswa ini merupakan salah satu bagian dalam mewujudkan harapan peningkatan dan penguatan serta pelayanan pendidikan tinggi di tingkat Kopertis Wilayah V DIY, khususnya untuk pemetaan kebutuhan dan pengembangan UKM di Perguruan Tinggi Swasta sesuai dengan kondisi PTS yang bersangkutan. Rencana program difokuskan pada peningkatan kreativitas, kualitas, dan daya saing mahasiswa, penguatan tata kelola, akuntabilitas, dan citra publik, di seluruh Perguruan Tinggi Swasta di lingkungan Kopertis Wilayah V DIY.

Panduan ini berisikan rencana lomba penciptaan software aplikasi interaktif bagi mahasiswa perguruan tinggi swasta di lingkungan Kopertis Wilayah V DIY tahun 2012. Analisisnya didasarkan atas konsep dasar rencana peningkatan kreativitas mahasiswa melalui pengembangan Mobile Application. Informasi yang disajikan meliputi thema, latar belakang, tujuan dan lingkup lomba, bentuk dan tahapan lomba, syarat dan kriteria penilaian serta agenda penting lainnya. Hal-hal pokok yang dituliskan dalam panduan ini merupakan petunjuk dan aturan main yang dipergunakan dalam mekanisme dan pengaturan lomba. Panduan ini ditutup dengan matrik pelaksanaan lomba yang dapat memudahkan untuk mengetahui tanggal-tanggal penting yang harus ditaati oleh calon peserta lomba.

Selanjutnya ucapan terimakasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya Panduan ini, terutama atas kerja keras dan kerja cerdas dari Tim Perancang lomba penciptaan Software Aplikasi Interaktif ini, yang telah melakukan tugasnya dengan ikhlas, dengan harapan semoga hasil dari kegiatan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 2012
Koordinator,

Dr. Ir. Bambang Supriyadi, CES.DEA.
NIP 19560403 198203 1 004

1. Tema dan Latar Belakang

a. Tema

“Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa DIY Melalui Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile”

b. Latar Belakang

Indonesia sebagai salah satu negara berkembang juga harus mempersiapkan sumber daya manusianya agar dapat bersaing dalam era tersebut. Untuk mewujudkan hal itu, dibutuhkan sinergi dan peran aktif dari beberapa pihak, diantaranya pemerintah, kalangan akademisi, kalangan industri, dan masyarakat. Namun, media yang dapat mewujudkan sinergi antara pemerintah, kalangan akademisi, kalangan industri, dan masyarakat dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang teknologi informasi dan komputer di Indonesia dirasa masih kurang.

Yogyakarta yang terkenal dengan sebutan sebagai kota pendidikan dan industri kreatif, yang merupakan tempat berkumpulnya mahasiswa dari berbagai daerah di tanah air, perlu diberikan sarana yang dapat menampung dan mewadahi kegiatan penuangan ide dalam rangka meningkatkan kreativitas mahasiswa. Dengan sarana tersebut diharapkan dapat lebih mudah menanamkan nilai edukasi kepada mahasiswa yang menimba ilmu di Yogyakarta.

Seiring dengan persaingan dalam era globalisasi dan perdagangan bebas, setiap bangsa dituntut untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Penguasaan akan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang terus berkembang menjadi salah satu modal untuk menghadapi era tersebut. Salah satu bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat dan dinamis adalah bidang Teknologi Informasi dan Komputer (TIK). Rekayasa di bidang ini banyak berperan dalam perkembangan era globalisasi, juga membantu dan meningkatkan kualitas hidup manusia. Pengembangan software dalam bidang TIK seperti pengembangan suatu aplikasi pembelajaran berbasis mobile yang menyenangkan sehingga dapat digunakan untuk belajar dalam rangka mendapatkan ilmu pengetahuan atau mengasah kemampuan namun juga bisa memberikan kesenangan atau hiburan bagi pemakainya.

Oleh karena itu, Kantor Koordinasi Perguruan Tinggi Swasta menyelenggarakan Lomba Penciptaan Software Aplikasi Interaktif pada tahun 2012 ini dalam rangka ikut serta mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, mengeksplorasi kreativitas mahasiswa, dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Pada akhirnya diharapkan dapat mendorong semua pihak untuk membantu perkembangan

rekayasa dalam bidang Teknologi Informasi dan Komputer, serta perkembangan industri nasional.

2. Tujuan dan Lingkup Lomba

a. Tujuan

- Mengembangkan daya cipta dan kreativitas mahasiswa Indonesia dalam bidang teknologi informasi dan komputer.
- Mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam sebuah hasil karya.
- Meningkatkan peran serta dan kepekaan mahasiswa dalam pengembangan bidang teknologi informasi dan komputer.
- Meningkatkan semangat inovasi untuk menghasilkan produk yang ekonomis dan tepat guna.
- Meningkatkan pengetahuan masyarakat akan penggunaan teknologi terutama dalam bidang teknologi informasi dan komputer tepat guna.
- Mengubah paradigma bangsa Indonesia yang selalu bergantung pada bangsa lain.
- Meningkatkan daya saing lulusan perguruan tinggi melalui media kompetisi teknologi informasi, meningkatkan kemampuan dan kepercayaan diri, dan menciptakan iklim kompetitif dan sportifitas.
- Mencetak teknokrat perguruan tinggi yang diakui pada tingkat nasional.
- Meningkatkan pemahaman dan penguasaan teknologi informasi secara baik dan benar.
- Terciptanya kreativitas mahasiswa Indonesia dalam bidang teknologi informasi dan komputer.
- Meningkatnya peran serta dan kepekaan mahasiswa dalam pengembangan bidang teknologi informasi dan komputer.
- Meningkatnya pengetahuan masyarakat akan penggunaan teknologi terutama dalam bidang teknologi informasi dan komputer tepat guna.
- Meningkatnya daya saing lulusan perguruan tinggi melalui media kompetisi teknologi informasi, meningkatkan kemampuan dan kepercayaan diri, dan menciptakan iklim kompetitif dan sportifitas.

b. Lingkup Lomba

Lingkup lomba penciptaan software aplikasi interaktif 2012 ini meliputi :

- Peserta lomba adalah seluruh mahasiswa aktif Perguruan Tinggi di Yogyakarta baik S1 maupun D3.
- Jumlah peserta dari masing – masing Perguruan Tinggi di Yogyakarta tidak dibatasi.
- Jenis kepesertaan lomba adalah peserta individu.
- Mengusung tema pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile.

3. Bentuk Tahapan Lomba dan Tanggal Penting

a. Bentuk Tahapan Lomba

i. Pendaftaran

Pendaftaran peserta lomba dilakukan dengan cara mendatangi langsung kantor Kopertis wilayah V Yogyakarta dan mengisi Form Pendaftaran peserta lomba dengan membawa :

- Hardcopy dan Softcopy Proposal dalam bentuk CD (untuk seleksi awal). meliputi judul karya, detil pengembang/pembuat karya, latar belakang, tujuan, desain dan konsep pengembangan aplikasi dengan menyertakan *tools* yg digunakan, keterkaitan aplikasi dengan nilai edukasi, kreatifitas dan nilai jual, serta pustaka.
- Fotokopi KTM yang masih berlaku.
- Foto Berwarna 3x4 terbaru, 2 lembar.
- Surat Pengantar dari Perguruan Tinggi ditandatangani oleh pimpinan bidang kemahasiswaan.

ii. Seleksi Awal

Seleksi awal adalah seleksi proposal lomba yang sudah terkumpul. Proses seleksi awal akan mengambil 50 karya terbaik untuk masuk ke seleksi akhir lomba.

iii. Seleksi Akhir

Seleksi akhir berbentuk presentasi,demo aplikasi final dan tanya jawab selama 15-20 menit. Teknik pelaksanaan lomba akan disampaikan saat Technical Meeting sebelum pelaksanaan (waktu dan jam akan diumumkan saat pengumuman hasil seleksi awal)

iv. Pengumuman Lomba

Hasil dan pengumuman juara lomba akan disampaikan setelah proses seleksi akhir selesai. Pemenang lomba terdiri dari juara 1, 2, 3 dan harapan dengan total hadiah sebesar Rp. 16.500.000,00 (enam belas juta lima ratus ribu rupiah)

b. Tanggal Penting

- Pendaftaran : 1 Agustus 2012 s/d 30 September 2012
- Seleksi Awal : 1 - 7 Oktober 2012
- Pengumuman Hasil Seleksi Awal: 10 Oktober 2012
- Seleksi Akhir : 5 - 6 November 2012
- Pengumuman Hasil Lomba : 6 November 2012

8. Format Proposal

1. Cover Proposal

Cover: Warna Putih

PROPOSAL

PENCIPTAAN SOFTWARE APLIKASI INTERAKTIF 2012

“(JUDUL)”



Oleh :

NAMA (NIM)

PERGURUAN TINGGI

Kopertis Wilayah V Daerah Istimewa Yogyakarta

Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

2012

2. Lembar Pengesahan

1. Judul	:	-----
2. Nama Mahasiswa	:	-----
3. NIM	:	-----
4. Perguruan Tinggi Swasta	:	-----
5. Program Studi	:	-----
6. Jenis Kelamin	:	L/P *
7. Semester	:	-----
8. Alamat rumah/tempat tinggal	:	-----
9. Telepon Rumah & HP	:	-----
10. E-mail	:	-----

Yogyakarta, 2012

Pimpinan PT Bidang Kemahasiswaan	Penyusun
<i>Tandatangan</i>	<i>Tandatangan</i>
<i>Cap PTS</i>	
Nama Pimpinan PTS Bidang Kemahasiswaan	Nama Mahasiswa

3. Sistematika Proposal sebagai berikut:

SAMPUL/JUDUL

ABSTRAK

LEMBAR PENGESAHAN

DAFTAR ISI

A. LATAR BELAKANG

1. Perumusan Masalah
2. Batasan Masalah

B. MANFAAT

C. RANCANGAN APLIKASI

D. PUSTAKA

E. LAMPIRAN

1. BIODATA MAHASISWA / *CURICULUM VITAE*
2. FOTOCOPY KHS
3. FOTO COPY KARTU MAHASISWA (KTM) DAN PAS FOTO TERBARU
4. CD SOFTCOPY PROPOSAL

Penjelasan

NO	KOMPONEN	PENJELASAN
1	JUDUL	Memberikan gambaran secara umum mengenai aplikasi yang dibuat.
2	ABSTRAK	Penjelasan singkat dari isi proposal
3	LATAR BELAKANG	Menjelaskan latar belakang permasalahan, tujuan, desain dan konsep pengembangan aplikasi dengan menyertakan <i>tools</i> yg digunakan
4	MANFAAT	menjelaskan nilai edukasi, kreatifitas dan nilai jual
5	RANCANGAN APLIKASI	Penjelasan tentang rancangan tampilan dan fungsionalitas.
6	PUSTAKA	Menjelaskan daftar acuan karya
7	LAMPIRAN	Cukup jelas