



CYBERPRENEUR

COMPETITION

2014



RPL

- 1. Aplikasi Mobile
(Android)**
- 2. Membangun Toko
Online**
- 3. Portal Potensi Daerah
(Web Based)**
- 4. Aplikasi (Software) Non
Mobile.**

1. APLIKASI MOBILE (ANDROID)

SYARAT DAN KETENTUAN :

- Peserta adalah Siswa/I SMK Bidang TIK aktif.
- Jumlah personil tim maksimal 3 orang.
- Ide aplikasi yang diikutsertakan merupakan ide asli peserta.
- Segala bentuk plagiarism (penjiplakan yang melanggar hak cipta) akan didiskualifikasi.
- Karya aplikasi belum pernah menjuarai lomba lain yang serupa dan pada taraf yang selevel.
- Platform pembuatan aplikasi adalah Android.
- Setiap tim hanya dapat mengirimkan satu karya.
- Aplikasi yang dilombakan tidak mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, dan obat-obatan terlarang dalam setiap unsurnya.

PENGUMPULAN APLIKASI :

- Aplikasi dikumpulkan dalam bentuk executable file (.apk) dan dikirim melalui email dengan subjek dan format subjek : **ANDROID_CYBERPRENEURCOMPETITION2014_NamaTim_Nama Aplikasi**
- File yang akan dikirim berupa rar/zip yang berisi:
- Executable file (.apk)
- Deskripsi singkat aplikasi (.txt/.docx)
- Screenshoot aplikasi
- Link YouTube video aplikasi

Format Video Demo Aplikasi:

- Video dapat dibuat dengan aplikasi screen recording atau menggunakan kamera langsung
- Durasi video maksimal 3 menit
- Isi video mendemokan seluruh fitur aplikasi

2. MEMBANGUN TOKO ONLINE & RENCANA BISNIS

SYARAT DAN KETENTUAN :

- Membuat Company Profile dari suatu UKM (Usaha Kecil Menengah).
- Web hasil karya asli/bukan tiruan.
- Web belum pernah dipublikasikan atau di ikutkan dalam lomba serupa
- Boleh menggunakan CMS (Joomla, Aura, WordPress, dll)
- Boleh menggunakan library javascript contohnya JQuery, extJS, dll.
- Bebas menggunakan animasi apapun asalkan tetap berorientasi HTML (No full flash) dan memperhatikan efisiensi web.
- Penggunaan bahasa pemrograman PHP/server side scripting tidak mendapatkan nilai tambah.
- Website dihosting oleh peserta.
- Web minimal memiliki 3 konten yaitu Home, Produk yang ditawarkan dan asal usul UKM tersebut.
- Melampirkan site map dari web.
- Website yang sudah dikirim tidak boleh diubah lagi. Jika ditemukan perubahan pada website yang telah dikirim panitia berhak mendiskualifikasi peserta.
- UKM yang boleh sama tetapi kontennya harus berbeda. Jika ditemukan kesamaan konten dan UKM panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang mengirimkan lebih akhir.
- Website yang dikirimkan harus memiliki nilai jual sehingga ketika benar-benar diimplementasikan oleh UKM yang bersangkutan dapat membantu dalam pemasaran.
- Website yang dibuat adalah website Company Profile dan juga website E-Commerce sehingga perlu ada transaksi di dalamnya.

3. MEMBANGUN PORTAL POTENSI DAERAH (WEB BASED)

SYARAT DAN KETENTUAN :

- Membuat Profil Daerah dari suatu wilayah/kota/desa tertentu.
- Web hasil karya asli/bukan tiruan.
- Web belum pernah dipublikasikan atau di ikutkan dalam lomba serupa
- Boleh menggunakan CMS (Joomla, Aura, WordPress, dll)
- Boleh menggunakan library javascript contohnya JQuery, extJS, dll.
- Bebas menggunakan animasi apapun asalkan tetap berorientasi HTML (*No full flash*) dan memperhatikan efisiensi web.
- Website dihosting oleh peserta.

- Portal minimal memiliki 4 konten yaitu Home, Sejarah, Potensi Daerah dan statistik di wilayah/kota/desa tersebut.
- Melampirkan site map dari Portal.
- Portal Potensi Daerah yang sudah dikirim tidak boleh diubah lagi. Jika ditemukan perubahan pada website yang telah dikirim panitia berhak mendiskualifikasi peserta.
- Profil Daerah boleh sama, Namun kontennya harus berbeda. Jika ditemukan kesamaan konten, panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang mengirimkan lebih akhir.
- Portal Potensi Daerah yang dikirimkan harus memiliki nilai ekonomi, nilai jual dan nilai promosi, sehingga ketika benar-benar diimplementasikan oleh Daerah yang bersangkutan dapat membantu dalam pemasaran & promosi daerah tersebut.
- Portal yang dibuat adalah Portal Profile Daerah dan bukan portal E-Commerce sehingga tidak perlu ada transaksi di dalamnya.

4. MEMBUAT SOFTWARE/APLIKASI NON MOBILE

- **Kesehatan**
 - Piranti lunak (Software) yang berhubungan dengan layanan kesehatan yang diberikan kepada individu atau masyarakat untuk merawat, memantau, memulihkan atau mempromosikan kesehatan didaerah/kota/desa tertentu.
- **Pariwisata**
 - Piranti lunak (Software) yang mendukung jasa berbasis pariwisata daerah/kota/desa seperti termasuk diantaranya transportasi, makanan dan minuman, wisata, souvenir dan akomodasi, budaya, perjalanan dan relaksasi

- **Keuangan**

- Piranti Lunak (Software) Solusi produk TIK yang dibuat / dikustomisasi secara inovatif dan kreatif bidang keuangan untuk membantu peningkatan hasil usaha skala UKM di daerah/kota/desa (termasuk aspek penjualan, layanan pelanggan, efisiensi, produktifitas, dll).
- Contoh : Aplikasi Toko Online, Aplikasi Akunting, Aplikasi Perhitungan Pajak, Aplikasi Bisnis, Aplikasi Ritel, Aplikasi Micro Financing dan lain-lain

- **Pendidikan**

- Piranti lunak (Software) yang berhubungan dengan layanan pendidikan (termasuk didalamnya untuk pendidikan formal, non-formal, maupun untuk pembelajaran masyarakat umum).
- Karya yang dihasilkan bisa mencakup sistem pendukung layanan (learning management system, lab, assessment, dll), dan konten edukasi.

Multimedia

1. **Desain Web (Web Design)**

1. WEB DESIGN

SYARAT & KETENTUAN :

- Tercatat sebagai Siswa aktif di SMK peserta Cyberpreneur 2014
- Dinyatakan sebagai peserta yang oleh Kepala Sekolah mewakili sekolah yang bersangkutan.
- Setiap sekolah hanya dapat diwakili oleh 3 (tiga) orang peserta.
- Teknik pembuatan website bebas
- Design disesuaikan dengan TEMA (Kesehatan, Pariwisata, Desa & Pendidikan).
- Website yang di ikutsertakan dalam lomba belum pernah dilombakan sebelumnya.
- Dewan juri dan pihak Sekolah Vokasi berhak melakukan perubahan design pemenang bersama perancang nya bila diperlukan.
- Penilaian juri hanya berdasarkan desain tampilan website bukan sistem web yang dilombakan

Kriteria Penilaian Web Design

- Desain interface Web, Layout, Navigasi
- Fitur dan inovasi web
- Kecepatan Akses
- Kesesuaian dengan tema
- Konten data
- Estetika
- Fungsionalitas