

FORMULIR PENDAFTARAN INDONESIA ICT AWARD 2014

I. ISIAN INFORMASI PESERTA

Nama Karya/Proyek	Animoclopedia		
Kategori Karya	Professional <input type="checkbox"/> Health & Well-being <input type="checkbox"/> Tourism Hospitality <input type="checkbox"/> Education & Culture <input type="checkbox"/> Financial & SME <input type="checkbox"/> Research & Development <input checked="" type="checkbox"/> Games <input type="checkbox"/> Digital Interactive Media <input type="checkbox"/> Digital Animation <input type="checkbox"/> e-Inclusion	Pelajar <input type="checkbox"/> Applications: SD-SMP <input type="checkbox"/> Applications: SMA/K <input type="checkbox"/> Applications: Perguruan Tinggi <input checked="" type="checkbox"/> Games: Perguruan Tinggi <input type="checkbox"/> Animation: SMA/K – Perguruan Tinggi <input type="checkbox"/> Applicative Robot: SMA/K – Perguruan Tinggi	
	SILANG <input checked="" type="checkbox"/> HANYA SATU KATEGORI SAJA YANG DIDAFTARKAN !!		
Kategori Pendaftar	<input type="checkbox"/> Individual	<input type="checkbox"/> Kelompok	<input checked="" type="checkbox"/> Organisasi
Nama Pendaftar	1. Alvin Budiman	4. Click here to enter text.	
	2. Alexander Auditya Dino Pratama	5. Click here to enter text.	
	3. Click here to enter text.	6. Click here to enter text.	
Nama Organisasi	Universitas Bina Nusantara Bina Nusantara University		
Nama Pimpinan Organisasi	Prof.Dr.Ir. Harjanto Prabowo, MM		
Kategori Organisasi	<input type="checkbox"/> Informal	<input type="checkbox"/> Perusahaan Swasta	<input type="checkbox"/> Lembaga Pemerintah
	<input type="checkbox"/> Sekolah	<input checked="" type="checkbox"/> Perguruan Tinggi	<input type="checkbox"/> BUMN
Alamat	Syahdan Campus, 2nd Floor H Building		
	K.H. Syahdan No. 9, Kemanggisan - Palmerah		
	Click here to enter text.		
	Kota:	Jakarta	Kode Pos: 11480
Alamat Website	http://www.binus.ac.id		
Alamat kontak untuk dihubungi	Telepon: (62) 534 5830	email 1: Click here to enter text.	
	Seluler: (62) Click here to enter text.	email 2: Click here to enter text.	

Formatted: English (United States)

Keterangan: Beritanda X pada pilihan kotak yang disediakan.

II. ISIAN PENJELASAN KARYA/PROYEK

1. Penjelasan Ringkas Karya/Proyek (Maksimal 300 kata)

Jika lolos seleksi, akan dijadikan sebagai konten di Program Book INAICTA 2014

Animoclopedia ialah yang kami kembangkan berupa sebuah permainan aplikasi mobile digital interaktif yang bersifat edukatif ditujukan khususnya untuk anak-anak berusia sekitar 2 – 10 tahun. Animoclopedia menawarkan beragam informasi seputar hewan darat, udara, dan laut yang sangat informatif dan dibungkus dalam bentuk ensiklopedia menarik. Selain adanya ensiklopedia untuk menambah pengetahuan anak-anak mengenai berbagai jenis hewan, pada Animoclopedia ini juga disediakan 2 macam dalam permainan yang seru dan menarik. Pemain bisa memilih salah satu dari dua jenis permainan yang ada. Permainan-permainan ini bertujuan untuk menguji ketangkasan mereka-anak-anak serta mengasah kemampuan motorik mereka terutama dalam menghadapi tantangan dan merespon pertanyaan dengan cepat dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan yang dilontarkan, sekaligus mendapatkan informasi yang menarik mengenai hewan-hewan. Jika Apabilaberhasil permainan yang disediakan berhasil diselesaikan, maka pemain akan diberikan hadiah sejumlah poin yang nantinya bisa dapat ditukarkan di dalam permainan untuk membaca dan untuk mengoleksi informasi-informasi hewan-hewan yang ada di dalam permainan mendapatkan koleksi hewan lucu serta unik pada ensiklopedianya. Dengan adanya aplikasi Animoclopedia, anak-anak dapat belajar sambil bermain.

Formatted: Justified, Space After: 0 pt, Line spacing: single

2. Penjelasan Tentang Keunikan dan "Value" Karya/Proyek (Maksimal 150 kata)

Animoclopedia menghadirkan sebuah ensiklopedia yang sangat interaktif dan informatif bagi anak-anak serta disajikan dengan interface yang penuh warna sehingga menarik untuk dimainkan. Tidak hanya penuh warna, Animoclopedia ini juga dilengkapi dengan ikon Tarzan yang akan memandu anak-anak dalam bermain sehingga dapat lebih mudah dimengerti. Selain itu, anak-anak juga dapat terpacu untuk terus mengoleksi hewan-hewan lucu dan melihat informasi umum mengenai masing-masing hewan pada ensiklopedianya dengan adanya sistem pengumpulan AnimoCoins. Permainan yang disediakan pun juga tidak sekedar permainan biasa namun dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik anak. Sehingga Animoclopedia ini merupakan paket lengkap dimana anak-anak akan memperoleh experience belajar sambil ber-having fun! Animoclopedia sebagai sebuah permainan edukatif memiliki segudang informasi mengenai hewan-hewan yang sangat menarik untuk dibaca. Permainan yang menarik dan interaktif yang mampu menarik minat pengguna dari segala umur dan golongan. Tampilan pengguna yang menarik dan penuh warna membuat anak-anak yang merupakan sasaran utama aplikasi ini menjadi nyaman dan senang. Sistem coin yang diterapkan di dalam permainan akan sangat memotivasi pemain untuk terus memainkan permainan Animoclopedia demi membuka informasi-informasi mengenai hewan yang sangat informatif.

Formatted: Justified, Space After: 0 pt, Line spacing: single

3. Penjelasan Tentang Fungsi, Fitur dan Kegunaannya dari Karya/Proyek (Maksimal 250 kata)

Formatted Table

~~Pada aplikasi Permainan Animoclopedia, menawarkan terdapat 2 buah jenis permainan serta ensiklopedia yang berisikan hewan-hewan baik yang hidup di darat, laut maupun udara. Kedua permainan ini disediakan dengan tujuan untuk mengumpulkan AnimoCoins yang nantinya dapat dipergunakan untuk melakukan unlock pada hewan-hewan yang tersedia pada ensiklopedia. Tentunya pada masing-masing permainan akan diberikan tantangan tersendiri. Permainan yang pertama adalah . Permainan pertama adalah "Who Am I" yang mana dan yang kedua adalah "Fantastic Puzzle". Dalam "Who Am I", pemain akan diperlihatkan sebuah gambar gambar hewan dalam bentuk animasi bergerak (animasi) hewan secara random dan pemain harus memilih nama hewan yang tepat dari pilihan yang ada diberikan pilihan untuk menebak hewan apakah yang ditampilkan tersebut. Pemain akan diberikan waktu sebanyak 30 detik saja untuk dan diminta untuk menjawab sebanyak-banyaknya. Semakin banyak jawaban yang benar, semakin banyak pula AnimoCoins yang terkumpul.~~

~~Permainan yang kedua adalah "Fantastic Puzzle" yaitu permainan adalah permainan jigsaw puzzle dengan menggunakan yang menawarkan gambar-gambar hewan yang lucu, penuh warna dan menarik. "Fantastic Puzzle" ini menawarkan 3 tingkat kesulitan level permainan yang berbeda, yaitu Beginner, Intermediate dan, Hard. Di setiap tingkat kesulitan level, pemain akan menemukan menghadapi tingkat kerumitan gambar serta jumlah potongan puzzle yang berbeda-beda dan jumlah potongan puzzle yang berbeda. Untuk dapat memperoleh AnimoCoins dalam jumlah yang banyak pada permainan ini, pemain harus dapat menyelesaikan puzzle dalam waktu sesingkat-singkatnya. Di tiap akhir permainan, pemain akan dihadiahkan sejumlah "Animocoins" tergantung dari performanya pada permainan. Animocoins ini nantinya bisa digunakan untuk 'membeli' halaman ensiklopedia yang berisi informasi-informasi menarik mengenai hewan-hewan darat, udara, dan air.~~

Formatted: Justified, Indent: First line: 0.25", Space After: 0 pt, Line spacing: single

4. Penjelasan Tentang Inovasi dan Implementasi (ataupun potensinya) dari Karya/Proyek (Maksimal 250 kata)

Animoclopedia memang khusus dirancang untuk anak-anak dengan harapan agar mereka anak-anak bisa dapat belajar-mempelajari hal-hal baru dalam-dengan metode yang menyenangkan bagi mereka. Animoclopedia juga dapat membantu para orang tua yang bingung dalam hal memberikan permainan yang aman dan cocok bagi buah hati mereka. Untuk ke depannya, aplikasi Animoclopedia ini dapat dikembangkan lebih jauh lagi dan tentunya memiliki potensi yang bagus. Beberapa contoh pengembangan yang dapat dilakukan untuk Animoclopedia ini adalah

1. Menambah jenis/variasi games yang mengasah otak dan kemampuan motorik
— Pembuatan fitur tamago
Selain anak-anak, Animoclopedia juga sangat menarik untuk dimainkan oleh pemain dari segala usia dan golongan karena temanya yang umum dan desain antar muka yang sederhana dan penuh warna.

—
—
—
—
—
—

Formatted: Indent: Left: 0.22", Space After: 0 pt, Line spacing: single, No bullets or numbering

Formatted: Justified, Space After: 0 pt, Line spacing: single

Formatted: List Paragraph, Space After: 0 pt, Line spacing: single, Numbered + Level: 1 + Numbering Style: 1, 2, 3, ... + Start at: 1 + Alignment: Left + Aligned at: 0.25" + Indent at: 0.5"

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

—
—
—

2. tchi untuk hewan-hewan yang telah berhasil dikoleksi
3. Pembuatan dashboard bagi orang tua untuk dapat melihat perkembangan motorik anak-anaknya (berdasarkan track record dari setiap permainan yang dilakukan sang anak)
4. Dari segi monetizing aplikasi, hewan-hewan yang ada pada ensiklopedia dapat dijadikan sebagai bagian dari in app purchase. Sehingga untuk mengkoleksi hewan tidak harus dengan cara memainkan game-nya saja namun bisa membelinya dengan real money

Formatted: List Paragraph, Justified, Space After: 0 pt, Line spacing: single, Numbered + Level: 1 + Numbering Style: 1, 2, 3, ... + Start at: 1 + Alignment: Left + Aligned at: 0.25" + Indent at: 0.5"

Formatted: Font: Not Bold

Formatted: Font: Not Bold

5. Penjelasan Tentang Kerangka Berpikir/Latar Belakang yang Digunakan untuk Mengembangkan Hasil Karya/Proyek (Maksimal 200 kata)

Seperti yang kita semua ketahui, gadget saat ini bukanlah suatu benda yang langka di masyarakat Indonesia dan juga dunia. Jumlah orang yang mampu membeli gadget mahal sekalipun juga semakin banyak dan terus bertambah. Dari sekian banyak aplikasi mobile ps yang beredar di pasaran, jenis yang paling populer adalah games. Namun hal ini tidak sepenuhnya membawa dampak yang baik karena munculah sebuah dibarengi dengan fenomena, di Indonesia khususnya, dimana anak-anak kecil yang lebih suka memainkan games di gadgetnya ketimbang membaca buku pengetahuan seperti ensiklopedia, biografi, cerita rakyat, dll. Melihat hal ini, sangat menarik rasanya apabila ada sebuah aplikasi mobile ps-game yang tidak hanya menghibur, namun juga mampu memberikan pengetahuan yang sangat informatif untuk anak-anak. Aplikasi ini bisa membantu anak-anak untuk belajar-mempelajari hal-hal baru tanpa memaksanya melalui metode konvensional yang baginya terasa membosankan. Dari-Di sini lah Animoclopedia hadir sebagai sebuah alternatif yang sangat menarik bagi adik-adik kita untuk belajar sambil bermain. Dengan memanfaatkan teknologi touch screen, penggunaan dan memainkan Animoclopedianya menjadi terasa begitu mudah dan tidak sulit, bahkan untuk seorang anak kecil sekalipun.

Formatted: Justified, Space After: 0 pt, Line spacing: single

Formatted: Justified, None, Space Before: 0 pt, Line spacing: single, Don't keep with next, Don't keep lines together

6. Penjelasan Tentang Kualitas dan Penghargaan yang Pernah Diterima (jika ada) oleh Karya/Proyek (Maksimal 150 kata)

Animoclopedia telah memenangkan penghargaan sebagai berikut:

- Juara Pertama-Kedua Kategori Games
- Binus – Microsoft Windows 8 Developer Challenge 2013
- Juara Aplikasi Terfavorit
Binus – Microsoft Windows 8 Developer Challenge 2013

Formatted: Justified, Space After: 0 pt, Line spacing: single

Formatted: Justified, Indent: Left: 0.5", Space After: 0 pt, Line spacing: single, No bullets or numbering

Formatted: Font: Bold

Comment [RS1]: Berikan juga review dan hasil publikasi di store seperti rating dan comment yang positif. Tetapi jika kurang baik maka tidak perlu dimasukkan.

Formatted: List Paragraph, Justified, Space After: 0 pt, Line spacing: single

7. Latar Belakang Tim yang Mendukung Karya/Proyek ini (Maksimal 150 kata)

Animoclopedia ini dalam pengembangannya didukung oleh 5 orang yaitu :

1. Alvin Budiman
2. dan Alexander Auditya Dino Pratama
3. Keyie Priarti
4. Ng Fajar Chandra
5. Ricky Permana

Kami berlima adalah merupakan mahasiswa Bina Nusantara University dari jurusan Computer Science angkatan 2011 yang bekerja tergabung sebagai ke dalam Associate Member di pada IT Division Bina Nusantara.

Ketika karya ini diikutsertakan pada INAICTA 2014, keduanya baru saja menyelesaikan Semester 6 pada jenjang kuliahnya dan mempersiapkan diri untuk melanjutkan ke Semester 7. Saat ini kami akan memasuki semester ke 7 pada jenjang pendidikan kami

Karya ini juga didukung oleh Keyie Priarti, Ng Fajar Chandra, dan Ricky Permana. Ketiganya adalah mahasiswa Bina Nusantara University. Keyie Priarti dan Ng Fajar saat ini bekerja sebagai Junior Programmer di dalam IT Division Bina Nusantara. Ricky Permana adalah mahasiswa Jurusan Computer Science angkatan 2011 yang saat ini juga tengah mempersiapkan diri melanjutkan ke semester 7.

Formatted Table

Formatted: Justified, Space After: 0 pt, Line spacing: single

Formatted: Font: Bold

Formatted: List Paragraph, Justified, Space After: 0 pt, Line spacing: single, Numbered + Level: 1 + Numbering Style: 1, 2, 3, ... + Start at: 1 + Alignment: Left + Aligned at: 0.25" + Indent at: 0.5"

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Formatted: Justified, Space After: 0 pt, Line spacing: single

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: 3 pt

III. KETENTUAN PENYERAHAN FORMULIR

Setiap karya yang didaftarkan harus dilengkapi dengan Demo Karya dalam bentuk video (misalnya berupa rangkaian screen-shot dan cara penggunaannya) yang dapat memperlihatkan karya/proyek secara baik dan dapat dimengerti oleh para Juri. Demo Karya berdurasi maksimum 2 (dua) menit dan di unggah (upload) bersama dengan formulir pendaftaran ini.

IV. KONFIRMASI KEPEMILIKAN HAK CIPTA DAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

Saya sebagai pendaftar untuk menjadi peserta Indonesia ICT Award 2014 dengan ini:

- Telah membacakan dan mengerti sepenuhnya maksud dan persyaratan kepesertaan Indonesia ICT Award 2014, dan
- Menyatakan bahwa Hak atas Kekayaan Intelektual Karya/Proyek yang saya daftarkan adalah sah, tidak sedang dalam sengketa dengan pihak lain atau sedang mendapat klaim dari pihak lain. Saya mengerti bahwa konsekuensi dari pelanggaran Hak atas Kekayaan Intelektual ini akan mendapat sanksi disqualifikasi atau pencabutan hak sebagai pemenang.

Saya telah membaca secara seksama dan mengerti sepenuhnya semua persyaratan lomba yang telah ditetapkan dan berjanji akan mematuhi.

Tertanda

Nama Jelas : Alvin Budiman

Tanggal : 08 Juli 2014