



# HACKATHON

GUIDEBOOK

Find IT! 2022

## A. Deskripsi

Hackathon adalah kompetisi pembuatan inovasi berupa produk teknologi informasi. Kompetisi ini mengkolaborasikan aspek *startup* yaitu Hipster (*Design and UI/UX*), Hacker (*Engineer and Developer*), dan Hustler (*Business and Project Management*). Dalam jangka waktu yang telah ditentukan, peserta akan mengembangkan produk dalam bentuk *Minimum Viable Product* yang sesuai dengan tema.

Dalam edisi kali ini, Hackathon FindIT! 2022 dibagi dalam tiga tahapan, yaitu penyisihan abstrak, penyisihan proposal, dan *Grand Final*. Kompetisi ini dilaksanakan secara daring (*online*). Biaya registrasi hanya dibayarkan oleh tim yang lolos ke tahap proposal, sementara untuk babak penyisihan abstrak tidak dikenakan biaya.

## B. Tema dan Subtema

### a. Tema

***"Break Through the Limit : To Digitalization and Beyond"***

### b. Subtema

- Edukasi
- Kesehatan
- Lingkungan
- Energi
- Industri Kreatif
- Pangan
- Informasi

## C. Timeline Kegiatan

Agenda	Waktu
Pendaftaran dan Submisi Abstrak	21 Februari 2022 – 20 Maret 2022



Pengumuman Abstrak	9 April 2022
Pengerjaan Proposal	11 April 2022 – 1 Mei 2022
Pengumuman Proposal	13 Mei 2022
Technical Meeting	15 Mei 2022
Pengerjaan Proyek	15 Mei 2022 – 28 Mei 2022
<i>Grand Final</i>	29 Mei 2022

## D. Hadiah

Pembagian hadiah uang kepada tiga tim terbaik dengan rincian sebagai berikut:

**Juara 1** : Rp7.000.000

**Juara 2** : Rp5.000.000

**Juara 3** : Rp2.000.000

Selain itu, seluruh tim yang lolos ke tahap seleksi proposal atau lebih tinggi akan mendapatkan **sertifikat elektronik**.

## E. Biaya Pendaftaran

Pendaftaran dan pengumpulan abstrak Hackathon FindIT! 2022 tidak dikenakan biaya. Tim yang lolos ke tahap proposal wajib membayar biaya registrasi sebesar **Rp200.000,00**.

## F. Ketentuan Umum

1. Satu tim terdiri dari 2-3 orang. Disarankan memiliki *role* yang berbeda-beda
2. Berasal dari Institusi (SMA/SMK/MA atau Universitas) yang sama dan bukan merupakan panitia FindIT! 2022
3. Satu orang hanya terdaftar dalam satu tim
4. Setiap tim wajib melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar.

5. Setiap tim tidak diperbolehkan untuk mengubah komposisi anggota tim setelah melengkapi berkas pendaftaran.
6. Inovasi yang diangkat harus sesuai dengan tema dan memenuhi salah satu subtema.
7. Setiap tim yang lolos ke tahap penyisihan proposal diharapkan melakukan pembayaran dan pengumpulan proposal pada waktu yang ditentukan. Apabila tidak menyelesaikan pembayaran, tim tidak akan diikutsertakan pada babak tersebut.
8. Setiap tim yang tidak mengkonfirmasi ke hadirannya pada babak final selambat-lambatnya satu minggu sebelum acara dimulai akan didiskualifikasi.
9. Saat babak final berlangsung, setiap tim wajib hadir minimal 1 anggota tim, apabila tidak ada perwakilan, otomatis didiskualifikasi
10. Setiap anggota tim dilarang bekerja sama dengan anggota tim lain dalam bentuk apapun.
11. Setiap anggota tim dilarang melakukan hal atau kegiatan yang dapat mengganggu jalannya lomba atau merugikan tim lainnya.
12. Seluruh tim wajib mengikuti peraturan yang sudah ditetapkan tanpa terkecuali.
13. Panitia berhak untuk menggugurkan tim yang melakukan tindak kecurangan maupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi sebelum atau saat kompetisi terselenggara, tanpa pemberitahuan sebelumnya.
14. Panitia berhak untuk mempublikasikan karya peserta yang diikutsertakan dalam kompetisi dengan hak milik karya tetap akan menjadi hak tim.
15. Panitia berhak untuk mencabut gelar juara dari pemenang jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran atas karya yang dilombakan.
16. Keputusan dewan juri dan panitia mutlak tidak dapat diganggu gugat.

17. Apabila ada peraturan yang belum ditetapkan akan ditetapkan kemudian hari.
18. Berita terkait perubahan atau penambahan aturan akan dipublikasikan melalui situs dan Official Account resmi Find IT! 2022.

## G. Berkas yang Perlu Dikumpulkan

1. KTM atau Bukti Aktif sebagai Mahasiswa/Pelajar (Dokumen)
2. Foto diri formal
3. Abstrak

## H. Ketentuan Lomba

1. Babak penyisihan terdiri dari pengumpulan abstraksi dan proposal
2. Pengumpulan abstrak **tidak dikenakan biaya**
3. Tim yang lolos dalam seleksi abstrak dapat melanjutkan ke tahap pengumpulan proposal setelah melakukan pembayaran maksimal 3x24 jam setelah pengumuman. Bila tidak membayar, tim dianggap gugur dan digantikan tim dalam *waiting list*.
4. Tim yang lolos dalam seleksi abstrak tetapi tidak mengumpulkan proposal tidak dapat mengikuti tahap selanjutnya dan dianggap telah mengundurkan diri.
5. Tim yang lolos dalam seleksi proposal dapat melanjutkan ke tahap *Grand Final (Pitching)* yang diselenggarakan secara daring (*online*) melalui media video conference (Zoom).
6. Tim yang lolos dalam seleksi proposal tetapi tidak mengikuti tahap *Grand Final (Pitching)* dianggap telah mengundurkan diri.

## I. Ketentuan Tahapan Lomba

## a. Tahap Abstrak

1. Abstrak berisi ide yang kreatif.
2. Abstrak merupakan hasil karya yang orisinal dan belum pernah diajukan pada kompetisi yang diselenggarakan oleh pihak lainnya.
3. Format penulisan:
  - Abstrak memuat **250-300 kata**, tidak termasuk judul, identitas, dan kata kunci.
  - Identitas anggota tim berupa nama, NIM, dan nama perguruan tinggi/institusi anggota tim. Identitas dicantumkan di bawah judul abstrak.
  - Penulisan diketik dengan ukuran kertas **A4**.
  - Font **Times New Roman** ukuran **12**.
  - Line Spacing : **1,50**.
  - Margin kiri **4 cm**, atas **3 cm**, kanan **3 cm**, bawah **3 cm**.
  - Memuat tidak lebih dari **lima kata kunci**
  - Abstrak dikumpulkan ke link yang diberikan kepada ketua tim dengan format file **.pdf**.
  - File diberi nama dengan format : **Hackathon FINDIT 2022 - [Nama Tim] - [Judul Abstrak] - Abstrak**. Contoh : **Hackathon FINDIT 2022 - Pikadut - Ini Judul Karya Kita – Abstrak**

## b. Tahap Proposal

1. Proposal dibuat semenarik mungkin.
2. Proposal setidaknya memuat hal sebagai berikut.
  - Judul
  - Nama Tim dan Nama Anggota
  - Latar Belakang
  - Tujuan
  - Deskripsi Karya



- Rancangan dan Metode Karya (termasuk tech stack yang digunakan)
  - Analisis Solusi (Boleh SWOT, boleh analisis kompetitor)
  - Service Business Canvas (Opsional)
  - Proyeksi Anggaran
  - Desain Antarmuka
3. Bobot Penilaian Proposal:
    - Kesesuaian Tema - **15%**
    - Inovasi Ide - **25%**
    - Rancangan Karya - **25%**
    - Model Bisnis - **20%**
    - Desain Antarmuka - **15%**
  4. Proposal diketik maksimal **30 halaman**
  5. Proposal dikumpulkan ke link yang diberikan kepada ketua tim dengan format file **.pdf**.
  6. File diberi nama dengan format : **Hackathon FINDIT 2022 - [Nama Tim] - [Judul Proposal] - Proposal**. Contoh : **Hackathon FINDIT 2022 - Pikadut - Ini Judul Karya Kita – Proposal**

### c. Tahap Pengerjaan Proyek

1. Tim yang berhasil lolos babak penyisihan proposal akan mengimplementasikan ide kreatifnya sesuai dengan proposal yang diajukan.
2. Produk yang dibuat tidak mengandung SARA, kekerasan, pornografi, dan konten negatif lainnya.
3. Waktu pengerjaan produk 14 hari (dari TM hingga hari Grand Final) termasuk persiapan untuk materi presentasi/*pitching*.
4. Proyek diupload ke dalam **repository public** Github
5. *Repository* di Github **wajib** di-update setidaknya 3 hari sekali. Akan ada penalti jika selama periode pengerjaan

proyek, *repository* tidak mendapat update dalam durasi tersebut

#### **d. Tahap *Grand Final***

1. Tim yang lolos babak penyisihan proposal diharapkan memberikan konfirmasi kehadiran paling lambat seminggu sebelum babak final.
2. Setiap tim melakukan pitching sesuai dengan urutan yang telah ditentukan panitia secara acak.
3. Peserta diharapkan hadir untuk mengikuti awal rangkaian acara.
4. Peserta diperbolehkan meninggalkan ruang meeting saat bukan gilirannya untuk pitching.
5. Setiap tim harus standby 30 menit sebelum pitching karena akan dilakukan pengecekan data oleh panitia.
6. Durasi pitching tiap tim akan diberitahukan pada saat technical meeting.
7. Saat acara sedang berlangsung, setiap peserta diwajibkan menyalakan kamera dan menggunakan background yang telah diberikan panitia.
8. Peserta wajib menggunakan pakaian yang rapi dan sopan.
9. Pengumuman pemenang akan diberitahukan saat acara penutupan/closing Find IT! 2022