



# HACKATHON 2020

---

## Rulebook



INFORMATICS FESTIVAL (IFest) #8

PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ATMA JAYA  
YOGYAKARTA



## RULEBOOK HACKATHON 2020

HACKATHON adalah sebuah perlombaan yang mengasah kemampuan peserta untuk dapat memecahkan masalah yang ada di kehidupan sehari-hari maupun bidang tertentu sesuai tema yang diusung setiap tahunnya, tahun ini panitia mengangkat tema “Data Science”. Perlombaan Hackathon akan diawasi oleh pihak panitia Informatics Festival (IFest) #8 Himaforka secara langsung.

### Ketentuan & Peraturan:

1. Pembuatan produk dilakukan selama 5 jam pada waktu yang sudah ditentukan pada hari kompetisi.
2. Peserta diperbolehkan untuk dapat membuat terlebih dahulu :
  - a. Desain antarmuka (untuk bagian sistem informasi desktop, mobile, atau web).
  - b. Perlengkapan hardware.
  - c. Data set (untuk machine learning).
  - d. Dsb.
3. Persiapan yang dibawa peserta tidak boleh mengandung code dalam bentuk apapun.
4. Pembuatan materi untuk presentasi produk yang dibuat sudah termasuk dalam waktu pelaksanaan lomba (5 jam).
5. Peserta wajib membawa peralatan pendukung pembuatan produk mereka masing – masing.  
Contoh: Laptop, mouse, keyboard, headset, monitor, converter (jika diperlukan) dll.
6. Peserta diperbolehkan mengakses internet dengan terbatas selama kompetisi berlangsung.  
Situs yang dilarang: Situs yang diblokir oleh Kemenkominfo seperti situs porno, perjudian, termasuk Reddit, dll.
7. Peserta diperbolehkan menggunakan library opensource dan sistem/layanan lainnya sekreatif mungkin.
8. Peserta diperbolehkan menggunakan version control.
9. Peserta yang sudah terdaftar tidak dapat diwakilkan ataupun diganti dengan alasan apapun.
10. Keputusan juri dan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.



**PANITIA HACKATHON 2020**  
**Himpunan Mahasiswa Informatika**  
**Program Studi Informatika**  
**Fakultas Teknologi Industri**  
**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

Jl. Babarsari 43 (Kampus 3 Gedung St. Bonaventura), Yogyakarta 55281



11. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang melakukan tindak kecurangan atau pelanggaran aturan.
12. Aturan dapat berubah sewaktu-waktu dan pihak panitia wajib memberi informasi jika ada perubahan dalam rulebook.
12. Apabila ditemukan pelanggaran akan diberi sanksi oleh panitia.

**Hal yang Dilarang dan Wajib Dilakukan Peserta:**

1. Peserta dilarang membawa minum-minuman dan obat-obatan terlarang maupun senjata tajam yang dapat membahayakan diri, panitia, dan peserta lainnya.
2. Peserta dilarang mengganggu tim lain selama perlombaan.
3. Peserta dilarang meninggalkan lingkungan lomba selama acara berlangsung kecuali ada keperluan mendesak, keperluan ke toilet atas persetujuan panitia.
4. Peserta wajib membawa dan menunjukkan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) asli atau identitas resmi lainnya dengan tanda tangan atau cap resmi dari Universitas yang bersangkutan kepada panitia untuk mendapatkan *cocard* pada saat daftar ulang.
5. Peserta wajib menjaga keamanan, ketertiban, dan kebersihan ruangan dan alat pendukung kompetisi selama kompetisi berlangsung.
6. Peserta wajib membawa obat-obatan pribadi apabila memiliki riwayat penyakit tertentu.
7. Peserta wajib mengenakan pakaian yang sopan (atasan berkerah, celana panjang, dan sepatu tertutup) pada saat awal pembukaan oleh MC, pada saat presentasi, dan pada saat penutupan.
8. Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian acara kompetisi sesuai dengan jadwal acara yang terlampir.
9. Peserta wajib menjaga barang bawaan pribadi. Panitia tidak bertanggung jawab apabila ada barang peserta yang hilang maupun rusak.



**PANITIA HACKATHON 2020**  
**Himpunan Mahasiswa Informatika**  
**Program Studi Informatika**  
**Fakultas Teknologi Industri**  
**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

Jl. Babarsari 43 (Kampus 3 Gedung St. Bonaventura), Yogyakarta 55281



10. Peserta wajib melakukan daftar ulang pada hari pelaksanaan HACKATHON 2020 pada waktu yang sudah ditentukan yaitu pukul 06.00 - 06.30 WIB pada hari Senin, 20 April 2020.
11. Peserta dilarang meninggalkan area lomba (Kampus 3, Universitas Atma Jaya Yogyakarta) selama kegiatan lomba berlangsung, tanpa izin dari panitia.

**Ketentuan Dosen Pendamping:**

- ❖ Selama lomba berlangsung peserta dilarang berkomunikasi dengan dosen pendamping dalam bentuk apapun.
- ❖ Setelah acara pembukaan, Dosen dipersilahkan menuju ke penginapan masing-masing.
- ❖ Panitia tidak menyediakan fasilitas dalam bentuk apapun untuk dosen pendamping.
- ❖ Dosen pembimbing dapat mengikuti presentasi umum, tetapi dilarang melakukan komunikasi dengan peserta.

**Presentasi:**

Setelah pitching, peserta yang dipilih sebagai lima besar akan mempresentasikan program yang telah dibuat. Presentasi yang akan disampaikan oleh para peserta meliputi front end, back end, dan rangkaian susunan code yang telah dibuat oleh peserta.

- Setiap kelompok diberikan waktu lima belas (15) menit untuk mempresentasikan program mereka, dan sudah termasuk tanya jawab dari Juri.
- Peserta dibebaskan untuk menggunakan materi dalam bentuk apapun dalam mempresentasikan produk.



**PANITIA HACKATHON 2020**  
**Himpunan Mahasiswa Informatika**  
**Program Studi Informatika**  
**Fakultas Teknologi Industri**  
**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

Jl. Babarsari 43 (Kampus 3 Gedung St. Bonaventura), Yogyakarta 55281



## **Rundown Acara Hackathon 2020**

- **Senin, 20 April 2020**

Waktu	Kegiatan
11.45 – 12.15	Registrasi Ulang
12.15 – 12.50	Pembukaan
12.50 - 16.50	Seminar
16.50 - 16.55	Penutupan
16.55 - 18.30	Technical Meeting
18.30 - 18.50	ISOMA
18.50 - 19.40	Pembagian Data Set
19.40 - Selesai	Clear Area

- **Selasa, 21 April 2020**

Waktu	Keterangan
06.00 - 06.35	Registrasi Ulang
06.35 - 06.40	Pembukaan + Doa + Pembagian Sarapan
06.40 - 07.00	Persiapan Peserta
07.00 - 12.00	HACKATHON
12.00 - 12.40	ISOMA
12.40 - 17.40	Presentasi 20 Peserta
17.40 - 18.15	Penilaian Juara + Sholat Magrib
18.25 - 18.50	Pembukaan Gala Dinner
18.55 - 20.15	GALA DINNER
20.15 - 20.55	Pembagian Hadiah 1,2 dan 3
20.55 - 21.00	Penutupan