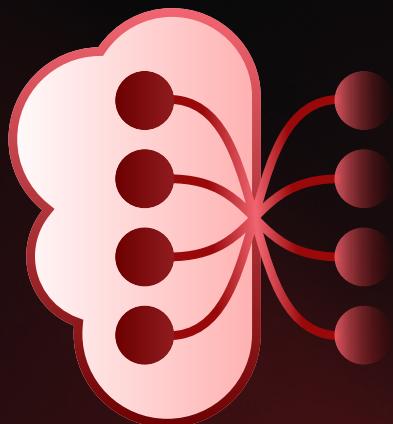




AI INNOVATION CHALLENGE

In collaboration with:  Google Cloud  glints  TASLA

RULEBOOK



DESKRIPSI

AI Innovation Challenge (AIC) COMPFEST 16 merupakan sebuah platform perlombaan dari COMPFEST 16 di bidang Competition. AIC diselenggarakan oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia di mana seluruh rangkaian acaranya akan berjalan selama 3 bulan. Lomba ini terbuka secara umum bagi seluruh Warga Negara Indonesia yang berumur kurang dari atau sama dengan 25 tahun.

Peserta akan ditantang untuk mengembangkan inovasi dengan memanfaatkan teknologi berbasis Artificial Intelligence (AI). Inovasi yang diberikan perlu memanfaatkan perancangan model cerdas berprinsip dasar AI sesuai dengan tema lomba yang telah ditetapkan. Hasil inovasi yang diharapkan pada lomba ini memiliki berbagai macam bentuk yaitu situs web, aplikasi, chatbot, dan lain sebagainya. Selain dari sisi software, inovasi juga diperbolehkan untuk terintegrasi dengan hardware seperti embedded systems dan Internet of Things (IoT). AIC juga menghadirkan berbagai macam acara yang mampu membantu perjalanan pembuatan inovasi kalian serta sesi mentoring dengan ahli-ahli di bidang AI untuk para finalis.

TEMA

Indonesia sebagai negara dengan populasi terbesar keempat di dunia masih menghadapi tantangan penting dalam memenuhi meningkatnya permintaan atau pekerjaan IT yang diperkirakan akan mencapai defisit 9 juta pekerja IT pada tahun 2030. Situasi kekurangan talenta teknologi ini berpotensi menurunkan tingkat daya saing ekonomi Indonesia dibandingkan dengan negara-negara lain.

Kekurangan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk pesatnya pertumbuhan transformasi digital yang telah melampaui pasokan lulusan berkualitas dari institusi pendidikan tinggi di Indonesia. Saat ini, hanya sedikit dari populasi Indonesia yang bercita-cita untuk bekerja di industri IT yang menunjukkan kesenjangan yang jelas antara kebutuhan industri dan sumber daya manusia yang tersedia. Kebanyakan sektor industri juga tidak mampu mengembangkan tenaga kerja IT mereka secara internal melalui pelatihan dan kesempatan pendidikan yang tepat.

TEMA

AIC berfokus pada talent growth sebagai wadah untuk mengembangkan solusi inovatif yang dapat membantu menjembatani kesenjangan talenta ini sambil meningkatkan ilmu peserta AIC dalam bidang AI. Dengan mendorong pengembangan teknologi bertenaga AI untuk pengembangan keterampilan dan pelatihan tenaga kerja, kompetisi semacam ini dapat memfasilitasi penciptaan inovasi solutif dan kreatif yang disesuaikan dengan tantangan unik yang dihadapi industri teknologi Indonesia dan juga seseorang yang ingin mendalami pembelajaran di seputar sektor IT.

Dengan mengatasi kekurangan talenta teknologi, Indonesia dapat membuka potensi populasinya yang besar dan memposisikan dirinya sebagai pusat inovasi digital dan pertumbuhan ekonomi. Kompetisi AI yang berfokus pada pertumbuhan talenta dapat menjadi langkah penting menuju arah ini, menarik perhatian, mendorong kolaborasi, dan mendorong pengembangan solusi berdampak yang dapat membentuk masa depan ekosistem teknologi Indonesia yang memiliki daya saing dan kualitas yang jauh lebih tinggi.

PENGHARGAAN

CHAMPION

Rp10.600.000

+ Internship Opportunity at Glints!

1st RUNNER UP

Rp7.400.000

2nd RUNNER UP

Rp5.400.000

STUDENT AWARD

Rp3.300.000

AUDIENCE FAVOURITE

Rp2.550.000

BIAYA PENDAFTARAN

- Pendaftaran untuk cabang perlombaan AIC Batch 1 dimulai dari 24 Juni 2024 bersifat **GRATIS**.
- Pendaftaran untuk cabang perlombaan AIC Batch 2 dimulai dari 15 Juli 2024 memiliki biaya **Rp100.000,- per tim**.

SYARAT DAN KETENTUAN

Ketentuan Umum

1. Peserta adalah pihak yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada website resmi COMPFEST 16 (<https://compfest.id/>).
2. Peserta harus melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar dan legal secara hukum.
3. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur.
4. Peserta menyetujui untuk sewaktu-waktu dihubungi oleh panitia COMPFEST 16 ataupun partner dari COMPFEST 16.
5. Peserta bukan merupakan panitia COMPFEST 16.
6. Peserta merupakan Warga Negara Indonesia.
7. Setiap peserta hanya boleh terdaftar pada tepat 1 (satu) tim pada cabang kompetisi yang sama.
8. Setiap peserta diperbolehkan untuk mengikuti lebih dari 1 (satu) kompetisi.
9. Peserta yang lolos dari babak penyisihan pada lebih dari 1 (satu) cabang kompetisi hanya dapat mengikuti rangkaian acara final pada 1 (satu) cabang kompetisi.
10. Karya yang dilombakan pada kompetisi COMPFEST 16 harus merupakan karya orisinal peserta.
11. Hak kekayaan intelektual dari karya peserta pada kompetisi COMPFEST 16 akan tetap menjadi hak milik peserta.
12. COMPFEST 16 berhak untuk mempublikasikan karya peserta yang diikutsertakan pada kompetisi COMPFEST 16 dengan tetap mencantumkan nama peserta dan bukan untuk tujuan komersial.

SYARAT DAN KETENTUAN

13. Setiap peserta yang lolos dari babak penyisihan wajib mengonfirmasi kehadiran pada rangkaian acara Final secara luring.
14. Peserta yang tidak mengonfirmasi kehadiran acara Final hingga batas waktu yang ditentukan panitia akan dianggap mengundurkan diri.
15. Peserta yang merupakan finalis kompetisi COMPFEST 16 wajib menghadiri acara Awarding Night yang diselenggarakan secara luring.
16. Pemenang yang tidak menghadiri Awarding Night akan kehilangan hak atas hadiah yang dimenangkan kecuali telah memberikan alasan yang telah diterima oleh panitia.
17. Panitia berhak mencabut gelar juara dari pemenang apabila ditemukan kecurangan atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan ataupun dalam proses pelaksanaan perlombaan.
18. Panitia berhak mendiskualifikasi tim yang melakukan tindak kecurangan ataupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi COMPFEST 16.
19. Keputusan juri dan panitia COMPFEST 16 tidak dapat diganggu gugat.
20. Panitia dapat mengubah seluruh atau sebagian konten rulebook sewaktu-waktu. Segala perubahan yang terjadi akan diberitahukan melalui email dan/atau website compfest.id.

SYARAT DAN KETENTUAN

Ketentuan Khusus

1. Setiap peserta harus mematuhi semua ketentuan umum kompetisi COMPFEST 16.
2. Setiap tim terdiri atas 1-3 peserta yang merupakan warga negara Indonesia yang tidak harus berasal dari satu institusi yang sama.
3. Setiap peserta yang mendaftar sebagai mahasiswa merupakan mahasiswa yang belum dinyatakan lulus selama kompetisi berlangsung (hingga 6 Oktober 2024). Hal tersebut dapat dibuktikan dengan mengunggah Proof of Eligibility yang sesuai dengan ketentuan pada bagian prosedur pendaftaran.
4. Setiap tim harus terdiri atas anggota yang sama dengan yang telah didaftarkan selama kompetisi berlangsung.
5. Setiap tim tidak diperkenankan untuk menunjukkan latar belakang institusi selama perlombaan dalam bentuk apapun.
6. Setiap peserta yang mendaftarkan timnya dalam kategori mahasiswa dan tidak menjadi champion maupun runner-up mendapatkan kesempatan untuk menerima penghargaan Student Award.
7. Setiap peserta berhak mengikuti lomba sebagai individu. Namun, setiap peserta juga diberikan hak untuk membuat tim dengan peserta individu lainnya pada awal acara. Panitia akan menyediakan platform untuk membantu para peserta yang hendak mencari anggota tim.
8. Karya inovasi setiap tim harus merupakan karya orisinil tim.
9. Setiap peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian AIC.
10. Setiap peserta wajib mengikuti prosedur pendaftaran yang telah ditetapkan.
11. Setiap tim tidak diperkenankan untuk menggunakan model API. Hanya diperbolehkan untuk menggunakan pre-trained model dan tetap harus menjalankan proses training untuk pembuatan inovasi.

PROSEDUR PENDAFTARAN

1. Periode registrasi: 24 Juni 2024 - 27 Juli 2024
2. Setiap calon peserta membuat akun pada situs COMPFEST (<https://compfest.id>) dan mengisi data diri dengan lengkap.
3. Ketua Tim membuat tim dan mengisi nama tim serta email anggota tim.
4. Setelah proses pembuatan tim selesai, anggota tim akan mendapat email yang berisi link untuk bergabung dengan tim.
5. Peserta (baik anggota maupun ketua) mengisi semua data diri yang diperlukan dengan benar.
6. Peserta mengunggah semua berkas yang diperlukan. Detail ketentuan mengenai berkas dapat dilihat di bagian berkas pendaftaran di dokumen ini.
7. Setelah semua berkas diunggah, peserta mengklik tombol “KIRIM DATA DIRI” dan akan diverifikasi oleh panitia paling lama 24 jam hari kerja setelah berkas dikirim. Peserta yang belum menerima umpan balik dari panitia setelah kurun waktu tersebut dapat menghubungi narahubung yang tertera di akhir dokumen ini.

PROSEDUR PENDAFTARAN

8. Setelah semua peserta mendapatkan status “PESERTA TERVERIFIKASI” (dapat dilihat di dashboard ketua tim) dan tidak ada lagi anggota yang sedang diundang, ketua tim harus mengklik tombol “KIRIM DATA TIM”.

9. Peserta kompetisi adalah tim yang telah diverifikasi dengan status “TIM TERVERIFIKASI” (dapat dilihat di dashboard ketua tim).

Note: Peserta yang belum memiliki tim dapat memanfaatkan komunitas Discord AIC untuk mencari tim berlomba.

Discord Umum AIC:
compfest.link/Discord-AICCF16

Discord Competition:
compfest.link/Discord-CompetitionCF16

BERKAS

PENDAFTARAN

Berkas yang harus diunggah adalah:

1. Kartu Identitas, dapat berupa salah satu dari:
 - a. Kartu Tanda Penduduk (KTP)
 - b. Surat Izin Mengemudi (SIM)
 - c. Paspor
 - d. Kartu Keluarga (KK)
 - e. Berkas lain yang dapat menjadi bukti sebagai Warga Negara Indonesia yang sah
2. Pas foto terbaru yang diambil dalam kurun waktu 6 bulan terakhir
3. Bukti sebagai pelajar yang aktif (bagi yang mendaftar sebagai mahasiswa), dapat berupa salah satu dari:
 - a. Surat pernyataan dari universitas yang menyatakan bahwa peserta terkait merupakan mahasiswa di universitas tersebut hingga acara selesa, yaitu hingga 6 Oktober 2024, dan terkualifikasi menerima penghargaan yang sesuai.
 - b. Screenshot riwayat akademis maupun Isian Rencana Studi (IRS) pada sistem informasi universitas yang menunjukkan status akademis peserta aktif.
4. Bukti unggah Twibbon, dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Twibbon dapat diunduh di website COMPFEST atau melalui link compfest.link/KetentuanPosterTwibbonCF16.
 - b. Twibbon diunggah di feeds akun instagram peserta dengan caption yang disertai dengan hashtag #ExpandTheHorizon dan #CF16. Peserta wajib mention 3 orang teman kalian dan tag akun instagram compfest (@compfest).
 - c. Poster diunggah di story akun instagram peserta dengan melakukan tag akun instagram compfest (@compfest)

JADWAL DAN ALUR

AI INNOVATION CHALLENGE

Kegiatan	Tanggal	Keterangan
Pendaftaran Peserta Batch 1	24 Juni–14 Juli 2024	Website COMPFEST
Pengenalan AIC	6 Juli & 20 Juli 2024	Website COMPFEST
Pendaftaran Peserta Batch 2	15 Juli 2024–25 Juli 2024	Website COMPFEST
Preliminary Round	24 Juni 2024 - 6 September 2024	Daring
Technical Meeting Peserta	3 September 2024	Daring
AIC Talks	10 Agustus 2024	Zoom (link diumumkan di Discord)
Hands-On Workshop	24 Agustus 2024	Zoom (link diumumkan di Discord)
Pengumuman Finalis	16 September 2024	Daring
Technical Meeting Finalis	21 September 2024	Zoom (link diumumkan di Discord)
Mentoring 1	28 September 2024	Zoom (link diumumkan di Discord)
Final Round: Running	16 September 2024 - 6 Oktober 2024	Daring & Luring
Final Round: Mentoring 2	5 Oktober 2024	Luring di Gedung Fasilkom UI
Final Round: Live Pitching	6 Oktober 2024	Luring di Gedung Fasilkom UI
Awarding Night	6 Oktober 2024	Gedung Fasilkom UI dan Balai Sidang UI

SUSUNAN ACARA

Tahap Penyisihan

Seluruh tim diminta untuk membuat sebuah project inovasi dalam bidang talent growth yang memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk menyelesaikan masalah nyata di Indonesia terutama di pengembangan skill talent secara individual maupun yang mampu mendukung peningkatan pertumbuhan bisnis suatu organisasi atau perusahaan dari human resource yang dimilikinya. Selama penyisihan, setiap peserta akan diberikan resources gratis untuk membantu dalam pembangunan project mereka. Setiap tim harus mengunggah berkas penyisihan pada submission slot di situs COMPFEST 16 sebelum deadline yang telah ditentukan. Melalui tahap ini, juri akan memilih 12 (dua belas) tim untuk berkompetisi di tahap final.

Resources yang disediakan untuk peserta selama masa perlombaan:

- GCP credits sebesar \$100 untuk masing-masing 100 tim pertama di Batch 1.

Peraturan AIC

- Project yang dilombakan merupakan inovasi yang berguna bagi masyarakat di bidang Talent Growth dengan memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence.
- Project yang dilombakan merupakan karya orisinal tim.
- Project yang dilombakan merupakan project yang hanya dikerjakan selama lomba berlangsung, yaitu pada 24 Juni 2024 - 6 September 2024 pukul 23.55 WIB.
- Tidak diperbolehkan melanjutkan project yang sebelumnya sudah pernah dikerjakan, baik yang sudah selesai maupun belum.
- Setiap tim diwajibkan untuk melakukan commit dan push melalui GitHub ke repository tim yang memiliki visibility public secara rutin selama penyisihan berlangsung. Bukti commit menunjukkan bahwa penggerjaan project hanya dilakukan di masa penyisihan.

SUSUNAN ACARA

- Batas commit dan push terakhir ke repository GitHub yang boleh dilakukan adalah sebelum 6 September 2024 pukul 23.55 WIB.
- Deadline pengumpulan berkas penyisihan adalah 6 September 2024 pukul 23.55 WIB dan submisi dilakukan melalui situs COMPFEST.
- Berkas penyisihan yang perlu dikumpulkan adalah sebagai berikut:
 - Link aplikasi yang sudah di-deploy.
 - Link repository source code di GitHub.
 - Link video demonstrasi project dengan durasi minimal 2 menit yang telah diunggah ke YouTube dengan visibility public dan format penamaan video sebagai berikut:
 - COMPFEST 16 AIC: [Nama Tim] - [Nama Project]
- Berkas PDF proposal yang bagian-bagian berikut:
 - Judul/Nama Inovasi
 - Latar Belakang
 - Tujuan dan Manfaat Pengembangan
 - Metodologi
 - Kesimpulan
- Submisi boleh dilakukan lebih dari satu kali, tetapi penilaian hanya dilakukan berdasarkan submisi terakhir.
- Jika tidak mengumpulkan submisi hingga batas akhir pengumpulan, tim dianggap mengundurkan diri.

Tahap Final

Tahap Final AI Innovation Challenge COMPFEST 16 terdiri atas dua rangkaian acara, yaitu Mentoring dan Live Pitching. Seluruh rangkaian acara pada tahap final AI Innovation Challenge COMPFEST 16 akan diselenggarakan secara daring untuk Mentoring 1 dan secara luring untuk Mentoring 2 beserta Live Pitching. Rangkaian acara-acara ini wajib diikuti oleh seluruh finalis.

SUSUNAN ACARA

Peraturan Umum Final

- Finalis wajib mengikuti seluruh rangkaian acara yang diadakan oleh AI Innovation Challenge COMPFEST 16.
- Deadline pengumpulan berkas final adalah 5 Oktober 2024 pukul 23.55 WIB dan submisi dilakukan melalui situs COMPFEST.
- Berkas final yang perlu dikumpulkan adalah sebagai berikut:
 - Link aplikasi yang sudah di-deploy.
 - Link repository course code di GitHub.
 - Pitch Deck [.pptx/.pdf]
- Setiap tim tidak diperkenankan menunjukkan latar belakang institusi pendidikan dalam bentuk apapun.
- Panitia mempunyai hak dalam menindak segala kecurangan yang dilakukan finalis.

Mentoring

12 (dua belas) tim yang telah dinyatakan lolos ke babak final akan mendapatkan kesempatan untuk mengikuti sesi mentoring dengan para ahli-ahli yang berpengalaman di bidangnya. Setiap tim dapat mengajukan pertanyaan terhadap mentor-mentor melalui Discord AIC yang memiliki keahlian sebagai AI Engineer atau Product Manager.

Mentoring 1 akan diadakan pada hari Sabtu, 28 September 2024 secara daring. Pada sesi mentoring ini, finalis dapat menerima insight dan feedback dari mentor terhadap project yang disubmisikan setelah babak penyisihan. Peserta diperbolehkan menggunakan feedback dari mentor untuk mengimprovisasi project yang telah dibuat.

Mentoring 2 akan diadakan pada hari Sabtu, 5 Oktober 2024 secara luring di Fasilkom UI. Pada sesi mentoring ini, finalis akan melakukan latihan pitching di depan semua mentor agar semua finalis mendapatkan feedback dan lebih siap dalam mempersiapkan Live Pitching di hari berikutnya.

SUSUNAN ACARA

Live Pitching dilaksanakan pada hari Minggu, 6 Oktober 2024. Pada sesi Live Pitching, setiap tim akan diberikan kesempatan untuk melakukan pitching mengenai solusi atau inovasi yang mereka tawarkan kepada tim juri. Berikut adalah informasi penting yang perlu diketahui peserta finalis:

- Setiap finalis mendapatkan giliran Live Pitching selama 20 menit yang terdiri atas sesi pitching dan demonstrasi selama maksimal 10 menit dan sesi tanya jawab selama 10 menit atau hingga waktu habis.
- Jika waktu yang digunakan finalis untuk melakukan pitching kurang dari 10 menit, sisa waktunya akan dialokasikan untuk sesi tanya jawab.
- Setiap anggota tim wajib hadir dan berpartisipasi aktif pada Live Pitching.
- Tim yang tidak menghadiri Live Pitching akan dianggap mengundurkan diri.

KRITERIA PENILAIAN

Penyisihan

Kriteria	Bobot	Keterangan
Dampak Sosial	30%	<ul style="list-style-type: none">• Sejauh mana solusi yang diusulkan dapat mengatasi masalah di seorang individu atau pertumbuhan bisnis?• Apakah solusi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan target pengguna?• Apakah solusi yang diusulkan juga bisa memenuhi kebutuhan global?
Orisinalitas & Kreativitas	30%	<ul style="list-style-type: none">• Apakah solusi yang diberikan memiliki keunikan dan inovasi?• Apakah solusi ini merupakan pendekatan baru yang belum pernah terpikirkan sebelumnya?• Apa yang membedakan solusi yang diberikan dengan solusi-solusi yang telah ada sebelumnya?• Sejauh mana solusi yang diajukan relevan dengan konteks permasalahan?

KRITERIA PENILAIAN

Penyisihan

Kriteria	Bobot	Keterangan
Implementasi Teknologi	30%	<ul style="list-style-type: none">• Seberapa sesuai implementasi teknologi dengan kebutuhan solusi?• Seberapa jauh penggunaan teknologi yang digunakan pada solusi?• Seberapa jelas teknologi yang diimplementasikan pada solusi?
Design & Interface	10%	<ul style="list-style-type: none">• Seberapa sesuai implementasi teknologi dengan kebutuhan solusi?• Seberapa jauh penggunaan teknologi yang digunakan pada solusi?• Seberapa jelas teknologi yang diimplementasikan pada solusi?

KRITERIA PENILAIAN

Final

Kriteria	Bobot	Keterangan
Pitching	40%	<ul style="list-style-type: none">• Apakah presentasi disampaikan dengan cara yang menarik dan meyakinkan?• Apakah presentasi diselesaikan dalam batas waktu yang ditentukan (batasan waktu akan diterapkan secara ketat)?• Apakah visual presentasi menarik, jelas, dan mudah untuk dibaca?• Apakah mereka mampu menjawab pertanyaan selama sesi Q&A dengan baik?
Demonstrasi	35%	<ul style="list-style-type: none">• Apakah demonstrasi aplikasi mereka sudah jelas, menarik, dan mudah untuk dipahami?• Apakah demonstrasi sudah mencakup semua fitur yang diimplementasikan?• Apakah tujuan aplikasi tersampaikan dengan baik?
Nilai Penyisihan	25%	<ul style="list-style-type: none">• Nilai yang diperoleh dari babak penyisihan.

KETENTUAN TAMBAHAN

- Setiap Rulebook memiliki versi revisi, harap diperhatikan dengan saksama.
- Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- Untuk informasi lebih lanjut, silahkan hubungi narahubung yang tertera.

NARAHUBUNG



aic@compfest.id

Khansa Mahira

Telp: +62 818 0672 7726

LINE: khansa-02

Discord Umum AIC:

compfest.link/Discord-AICCF16

Discord Competition:

compfest.link/Discord-CompetitionCF16

COMPFEST 16

2024

