



Guide Book IT Competition

Innovative Competition and National Informatics Conference (ICONIC)



Pusat Informasi ICONIC IT 2024

Instagram
@iconicit_official

PRAKATA

Dalam menghadapi perkembangan teknologi yang pesat, *IT Competition* menjadi sebuah wadah yang sangat relevan. Kompetisi tidak hanya memperlihatkan kemajuan teknologi yang ada, tetapi juga menjadi ajang untuk menguji dan meningkatkan kemampuan serta kreativitas individu dalam bidang teknologi informasi.

IT Competition merupakan salah satu rangkaian acara dari program kerja Himpunan Mahasiswa Informatika (HMIF) Fakultas Teknik Universitas Siliwangi yaitu program kerja *Innovative Competition and National Informatics Conference (ICONIC)*. Program kerja ini merupakan salah satu bentuk komitmen HMIF dalam mendukung pengembangan ilmu dan keterampilan di bidang teknologi informasi. Dengan mengadakan *IT Competition* sebagai bagian dari *ICONIC*, HMIF memberikan kesempatan kepada para peserta untuk menampilkan ide-ide kreatif mereka dalam bidang teknologi informasi, sekaligus menginspirasi dan memberikan dorongan bagi mereka untuk terus belajar dan berkembang.

Buku pedoman ini disusun untuk memberikan panduan kepada peserta, pendamping, pembina, juri, dan panitia dalam menjalankan tugas mereka serta berkoordinasi dan membuat keputusan lebih lanjut, baik yang bersifat teknis maupun administratif. Diharapkan bahwa semua yang terlibat dalam penyelenggaraan *IT Competition* dapat memahami panduan ini sehingga acara ini dapat berjalan dengan lancar dan sukses.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dan berperan aktif dalam penyelenggaraan kegiatan ini.

Tasikmalaya, 31 Mei 2024

Ketua
Himpunan Mahasiswa
Informatika
Fakultas Teknik
Universitas Siliwangi,



Dodi Wahyono

NPM. 217006034

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	2
DAFTAR ISI.....	3
IT <i>COMPETITION</i>	4
A. Cabang-Cabang Lomba.....	4
B. Persyaratan Umum	4
C. <i>Timeline</i> Kegiatan ICONIC 2024.....	5
D. Alur Pendaftaran	6
E. Sistem Pembayaran	6
UI/UX <i>Design Competition</i>	9
A. Deskripsi Perlombaan	9
B. Mekanisme Perlombaan	9
C. Kriteria Penilaian.....	11
Website <i>Development Competition</i>	14
A. Deskripsi Perlombaan	14
B. Mekanisme Perlombaan	14
C. Kriteria Penilaian.....	16
Data Science <i>Competition</i>	19
A. Deskripsi Perlombaan	19
B. Mekanisme Perlombaan	19
C. Kriteria Penilaian.....	21

IT COMPETITION

A. Cabang-Cabang Lomba

Kegiatan perlombaan dalam IT *Competition* dilaksanakan dalam 2 (dua) babak lomba untuk semua cabang/divisi lomba, yaitu babak penyisihan dan babak final. Babak penyisihan wajib diikuti oleh seluruh peserta pada setiap cabang/divisi lomba. Babak final diikuti oleh para peserta yang dinyatakan lolos pada pengumuman babak penyisihan masing-masing cabang/divisi lomba yaitu 3 kelompok teratas. Babak penyisihan dan babak final dilaksanakan secara daring dengan penyelenggaraan sesuai yang dijelaskan pada aturan pelaksanaan masing-masing cabang/divisi lomba.

IT *Competition* dalam *Innovative Competition and National Informatics Conference* (ICONIC) menggelar 3 cabang/divisi lomba dalam bidang Informatika. Berikut ini adalah 3 cabang/divisi lomba ICONIC, yaitu:

1. *UI/UX Design Competition*
2. *Web Development Competition*
3. *Data Science Competition*

B. Persyaratan Umum

Peserta lomba diwajibkan untuk memenuhi syarat-syarat yaitu sebagai berikut:

1. Peserta adalah mahasiswa program diploma atau sarjana di PTN/PTS/PTK se-Indonesia yang berstatus aktif.
2. Perlombaan bersifat individu/kelompok dengan maksimal anggota per kelompok 3 orang (termasuk ketua tim).
3. Setiap anggota tim **boleh** berasal dari perguruan tinggi/instansi pendidikan yang berbeda.
4. Peserta hanya boleh terdaftar dalam satu tim dan tidak boleh mengambil lebih dari satu cabang lomba.
5. Setiap tim wajib melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang valid dalam form pendaftaran.
6. Setiap tim tidak diperbolehkan untuk mengubah komposisi anggota tim setelah melengkapi berkas pendaftaran.
7. Tim peserta dinyatakan terdiskualifikasi apabila terbukti:
 - a) Melakukan tindak kecurangan dalam bentuk apapun.
 - b) Melakukan kegiatan yang dapat mengganggu jalannya lomba atau tim lain.
 - c) Digantikan ataupun dibantu oleh orang dari luar tim.
 - d) Hasil karya terbukti pernah diunggah di perlombaan lain.

8. Saat babak final berlangsung, setiap anggota dalam tim wajib hadir di ruang zoom.
9. Setiap anggota tim dilarang bekerja sama dengan anggota tim lain dalam bentuk apapun.
10. Peserta boleh menggunakan tools, library, framework, dan algoritma model apapun.
11. Seluruh tim wajib mengikuti peraturan yang sudah ditetapkan tanpa terkecuali.
12. Panitia berhak untuk menggugurkan tim yang melakukan tindak kecurangan maupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi sebelum atau saat kompetisi terselenggara, tanpa pemberitahuan sebelumnya.
13. Panitia berhak untuk mencabut gelar juara dari pemenang jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran atas karya yang dilombakan.
14. Keputusan dewan juri dan panitia mutlak tidak dapat diganggu gugat.

C. Timeline Kegiatan ICONIC 2024

No	Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1.	1 Juni- 15 Juli 2024	Pendaftaran Batch 1	Pendaftaran melalui form.
2.	16 Juli – 31 Agustus 2024	Pendaftaran Batch 2	Pendaftaran melalui form
3.	1 Juni-31 Agustus 2024	Pengumpulan Karya Batch 1 dan Batch 2	Pengumpulan melalui form yang ada pada WAG
4.	1 September – 10 September 2024	Penilaian Karya pada Babak Penyisihan	-
5.	12 September 2024	Pengumuman peserta yang lolos ke babak finalis (5 Besar)	Informasi akan disebar di media sosial Instagram resmi iconicit_official
6.	16-17 September 2024	Presentasi finalis divisi UI/UX Design Competition	<i>Zoom Meeting</i>
7.	18-19 September 2024	Presentasi finalis divisi Website Development Competition	<i>Zoom Meeting</i>
8.	20-21 September 2024	Presentasi finalis divisi Data Science Competition	<i>Zoom Meeting</i>
9.	24 September 2024	Pengumuman kejuaraan	Informasi akan disebar di media sosial Instagram resmi iconicit_official

10.	27 September 2024	Pemberian hadiah kepada finalis dan Seminar Nasional	Gedung Auditorium Fakultas Teknik Universitas Siliwangi Mugarsari.
-----	-------------------	--	--

D. Alur Pendaftaran

1. Peserta wajib melakukan pendaftaran dengan mengisi formulir pendaftaran yang ada pada link berikut <https://linktr.ee/ICONICIT>
2. Form pendaftaran cukup diisi oleh salah satu perwakilan tim (ketua tim).
3. Dalam formulir pendaftaran, peserta perlu melampirkan data sebagai berikut:
 - a) Biodata peserta/ketua tim beserta kontak dan dapat dihubungi;
 - b) Nama tim peserta, dengan kriteria panjang karakter maksimum sebanyak 20 karakter dan nama tim tidak boleh mengandung unsur sensitif atau SARA;
 - c) Nama tim peserta yang dikirimkan pada email harus sama dengan yang dimasukkan pada formulir pendaftaran;
 - d) Scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) setiap anggota dengan format file.jpg dan format penamaan file Nama Tim_Nama Anggota.jpg. Apabila belum mempunyai KTM, kartu identitas lain dapat digunakan;
 - e) Scan [Surat pernyataan](#) orisinalitas karya yang ditandatangani oleh ketua tim;
 - f) *Screenshoot* bukti sudah mengunggah *twibbon* di media sosial *Instagram* <https://twb.nz/iconicit2024>.
4. Upload bukti pembayaran dengan penamaan file menggunakan NamaTim.jpg.
5. Peserta wajib memfollow instagram @iconicit_official dan mengupload twibbon serta poster lomba di akun instagram masing-masing dengan format yang tertera di folder administrasi peserta pada linktree.

E. Sistem Pembayaran

1. Tanggal Pembayaran
 - Batch 1 (1 Juni-15 Juli 2024) : Rp. 75,000,00
 - Batch 2 (16 Juli-31 Agustus 2024): Rp. 85,000,00
2. Peserta wajib membayar biaya pendaftaran ke:
 - Dana: 082123703406 (a.n. Rahma Agustin).
 - BTN: 0003401610134711 (a.n. Rahma Agustin).
 - BCA: 1481582054 (a.n Faisal Abdussalam).
 - BRI: 446201006326503 (a.n Faisal Abdussalam).

3. Isi di catatan dengan Nama Tim agar memudahkan verifikasi pembayaran.
4. Konfirmasi pendaftaran dengan mengirim bukti pembayaran kepada panitia melalui

Contact person:

- UI/UX: Anzar Rahman Permana (0812-2384-7142).
- Web Development: Subhan Nur Iqbal Hakim (0851-5656-7246).
- Data Science: Muhammad Faiq Yusuf Raharja (0853-2409-5534).



UI/UX Competition

Contact Person

UI/UX Design

+62 812-2384-7142 (Anzar)

UI/UX Design Competition

A. Deskripsi Perlombaan

UI/UX *Design Competition* merupakan kompetisi yang menguji kemampuan para peserta dalam merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang optimal untuk produk digital. Peserta akan diberikan tantangan untuk merancang desain yang menarik, fungsional, dan mudah digunakan bagi pengguna akhir. Peserta diminta untuk merancang tampilan UI/UX dalam bentuk *high fidelity prototype* dan bisa menggunakan *tools* seperti Figma.

Tema yang diambil wajib memiliki kontribusi terhadap salah satu atau lebih dari 17 *Sustainable Development Goals* (SDGs).



Gambar 1 SDGs (Sumber Wikipedia)

B. Mekanisme Perlombaan

UI/UX *Design Competition* terdiri dari dua babak, yaitu babak penyisihan dan babak final yang dilakukan secara daring.

1. Babak Penyisihan

- Pada babak penyisihan peserta diminta untuk membuat sebuah desain interaksi sebuah sistem ataupun produk. Produk yang akan dikembangkan dapat berupa inovasi baru atau solusi untuk permasalahan produk yang sudah ada.
- Tim wajib mengirimkan beberapa file yang dikompres dalam format **UI/UX_Nama Tim.zip** yang mencakup:
 - *Mockup & high fidelity prototype*;

- Video presentasi hasil karya *high fidelity prototype* (Maks. 5 Menit) dengan ketentuan;
 - Intro (Informasi anggota tim);
 - Resolusi video minimal 1080p;
 - Video dalam bentuk landscape 16:9;
 - Wajib menggunakan subtitle;
 - Diusahakan ukuran file tidak terlalu besar (opsional, tidak mempengaruhi penilaian);
- Proposal karya UI/UX *Design* disusun dengan struktur :
 - Cover yang mencakup judul dari UI/UX *Design*, Logo ICONIC, nama tim, dan anggota tim;
 - Latar belakang;
 - Tujuan dan manfaat dikembangkannya UI/UX *Design*;
 - Metode pengembangan UI/UX *Design*;
 - Hasil testing dan daftar pustaka;
 - *Screenshot mockup interface, low fidelity, dan high fidelity*;
- c. Pengumpulan berkas paling lambat tanggal 31 Agustus 2024 untuk pendaftar batch 1 dan batch 2 Pukul 23.59 WIB pada form yang sudah ditentukan.

2. Babak Final

- a. Peserta yang lanjut ke babak final akan diumumkan di media sosial Instagram @iconicit_official dan wajib untuk konfirmasi partisipasi tim pada babak final kepada *contact person* divisi UI/UX. Apabila tim tidak melakukan konfirmasi partisipasi pada babak final dalam rentang waktu 1x24 jam setelah pengumuman, tim yang bersangkutan akan digantikan oleh tim yang berada pada daftar *waitlisted*.
- b. Babak final divisi UI/UX akan dilaksanakan pada tanggal 16 dan 17 September 2024 secara daring via zoom meeting.
- c. Tim yang maju ke babak final wajib menghadiri dan mengikuti keseluruhan rangkaian babak final secara daring.
- d. Masing-masing tim/peserta wajib menyiapkan device dan jaringan internet yang memadai demi kelancaran berlangsungnya acara.
- e. Tim yang tidak hadir/terlambat >30 menit sejak acara dimulai tanpa memberikan konfirmasi yang valid kepada panitia maka dianggap mengundurkan diri.

- f. Pada babak final, setiap finalis diminta untuk mempresentasikan latar belakang dari tema yang diambil dan bagaimana tema yang diambil bisa menyelesaikan masalah serta insight yang didapatkan dalam 1 on 1 session dengan juri pada *platform zoom*.

C. Kriteria Penilaian

1. Babak Penyisihan

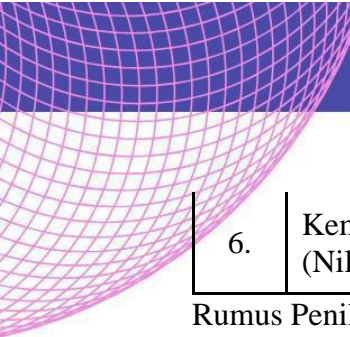
No.	Kriteria	Bobot Penilaian	Penjelasan
1.	Identifikasi Permasalahan (Nilai 1-10)	20%	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman terhadap sebuah permasalahan. Kegunaan dan manfaat yang dihasilkan dari karya yang dibuat. Justifikasi permasalahan baik melalui data literatur maupun data primer.
2.	Metode Desain (Nilai 1-10)	20%	<ul style="list-style-type: none"> Metode pengumpulan data untuk identifikasi kebutuhan pengguna. Langkah-langkah desain dan pengujian yang dilakukan berdasarkan prinsip UX.
3.	Design Interface (Nilai 1-10)	20%	<ul style="list-style-type: none"> Keindahan tampilan User Interface (UI) Animasi interaktif
4.	Presentasi (Nilai 1-10)	15%	<ul style="list-style-type: none"> Konten slide presentasi Video presentasi yang menarik dan kreatif.
5.	Inovasi (Nilai 1-10)	25%	<ul style="list-style-type: none"> Karya inovatif dan pengaruh terhadap 17 Sustainable Development Goals (SDGs). Analisis SWOT

Rumus Penilaian:

$$\text{Nilai Akhir} = \sum \text{nilai} * \text{bobot}$$

2. Babak Final

No.	Kriteria	Bobot Penilaian
1.	Presentasi dan konten yang terstruktur (Nilai 1-10)	10%
2.	Aspek kreatif dan estetika PowerPoint (Nilai 1-10)	5%
3.	Evaluasi masalah dan cara penyajian solusinya (Nilai 1-10)	30%
4.	Kesiapan dan ketepatan waktu (Nilai 1-10)	5%
5.	Kedalaman pemahaman (Nilai 1-10)	25%



6.	Kemampuan dalam menjawab pertanyaan, sikap, dan respon (Nilai 1-10)	25%
----	---	-----

Rumus Penilaian:

$$Nilai Akhir = \sum nilai * bobot$$



Web Development

Contact Person

Website Development

+62 851-5656-7246 (Subhan Nur Iqbal H)

Website Development Competition

A. Deskripsi Perlombaan

Website Development Competition merupakan sebuah perlombaan yang mendorong peserta untuk melakukan sebuah inovasi dalam mengembangkan *website*. Perlombaan ini bertujuan untuk menghasilkan solusi yang efektif dan menarik berdasarkan permasalahan yang sedang terjadi di Indonesia. Melalui perlombaan ini, peserta diminta untuk membangun sebuah *website* yang responsif dan *user-friendly*.

Peserta *lomba* bisa memilih tema dari beberapa pilihan, yaitu antara lain:

1. Pendidikan;
2. Kesehatan;
3. Pariwisata.

B. Mekanisme Perlombaan

1. Ketentuan Software

- a. Teknis pembuatan *website* bersifat bebas.
- b. Peserta diperbolehkan menggunakan *framework* untuk mengefisienkan dalam pembuatan *website*.
- c. *Website* harus responsif pada berbagai perangkat dan perbedaan resolusi layar.
- d. Tidak diperbolehkan menggunakan *template*.
- e. Konten tidak mengandung sara ataupun pornografi.
- f. Membuat *website* yang orisinal dan kreatif.

2. Babak Penyisihan

- a. Pada babak penyisihan peserta diminta untuk membuat sebuah *website* dari tema yang dipilih dengan memperhatikan kriteria yang ada;
- b. Babak penyisihan dikumpulkan dengan format **WebDev_Nama Tim.zip** yang di dalam file tersebut terdiri dari:

1) Proposal Pengembangan Website;

- a) Proposal pengembangan *website* yang sedang dikembangkan pada kemajuan minimal 50%.

- b) Proposal website yang diajukan merupakan ide orisinal dengan tidak menjiplak website yang sudah ada (baik yang telah dikembangkan oleh tim maupun orang lain).
- c) Proposal website tidak mengandung unsur-unsur yang melanggar atau menghina SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan).
- d) Proposal diharapkan menjelaskan kelebihan perangkat lunak yang dikembangkan dari sudut pandang seluruh kriteria penilaian dan juga kelebihanannya jika dibandingkan dengan perangkat lunak lain yang serupa.

Proposal disusun mengikuti struktur dokumen sebagai berikut.

- Judul>Nama Perangkat Lunak;
 - Latar Belakang Ide Perangkat Lunak
 - Tujuan dan Manfaat Dikembangkannya Perangkat Lunak
 - Batasan Perangkat Lunak yang Dikembangkan;
 - Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak;
 - Analisis Kebutuhan dan Desain Solusi Perangkat Lunak;
 - Implementasi Perangkat Lunak;
 - Pengujian Website;
 - Dokumentasi Cara Penggunaan Perangkat Lunak.
- 2) Video Presentasi yang menjelaskan demo aplikasi website (Maks 5 menit) dengan ketentuan;
- Intro (Informasi anggota tim);
 - Resolusinya 1080p;
 - Wajib menggunakan subtitle;
 - Video harus mengandung proses pembuatan Web (Perancangan Web, Design, Implementasi, Testing,);
- 3) Source Code.

- c. Pengumpulan berkas paling lambat tanggal 31 Agustus 2024 untuk pendaftar batch 1 dan batch 2 Pukul 23.59 WIB pada form yang sudah ditentukan.

3. Babak Final

- a. Peserta yang lanjut ke babak final akan diumumkan di media sosial Instagram *iconicit_official* dan wajib untuk konfirmasi partisipasi tim pada babak final kepada *contact person* divisi Web Development. Apabila tim tidak melakukan konfirmasi partisipasi pada babak final dalam rentang waktu 1x24 jam setelah pengumuman, tim yang bersangkutan akan digantikan oleh tim yang berada pada daftar *waitlisted*.
- b. Babak final divisi Web Development akan dilaksanakan pada tanggal 18 dan 19 September 2024 secara daring via *zoom meeting*.
- c. Tim yang maju ke babak final wajib menghadiri dan mengikuti keseluruhan rangkaian babak final secara daring.
- d. Masing-masing tim/peserta wajib menyiapkan device dan jaringan internet yang memadai demi kelancaran berlangsungnya acara.
- e. Tim yang tidak hadir/terlambat >30 menit sejak acara dimulai tanpa memberikan konfirmasi yang valid kepada panitia maka dianggap mengundurkan diri.
- f. Pada babak final, setiap finalis diminta untuk menyiapkan Powerpoint dan mempresentasikan latar belakang dari tema yang diambil, bagaimana tema yang diambil bisa menyelesaikan masalah, serta insight yang didapatkan dalam *1 on 1 session* dengan juri pada *platform zoom*.

C. Kriteria Penilaian

1. Babak Penyisihan

No.	Kriteria	Bobot Penilaian	Penjelasan
1	Identifikasi Permasalahan (Nilai 1-10)	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman terhadap sebuah permasalahan. • Kegunaan dan manfaat yang dihasilkan dari karya yang dibuat. • Justifikasi permasalahan baik melalui data literatur maupun data primer.

2	Metode Pengembangan Website (Nilai 1-10)	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Metode pengumpulan data untuk identifikasi kebutuhan pengguna. • Langkah-langkah desain dan pengujian yang dilakukan berdasarkan prinsip UX.
3	Desain antarmuka website (Nilai 1-10)	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Keindahan tampilan User Interface (UI) • Animasi interaktif
4	Video Presentasi (Nilai 1-10)	15%	<ul style="list-style-type: none"> • Konten slide presentasi • Video presentasi yang menarik dan kreatif.
5	Pengujian Web Testing (Nilai 1-10)	5%	<ul style="list-style-type: none"> • Pengujian Web testing seperti (Performance, security testing, compatibility dll)
6	Aspek Inovasi (Nilai 1-10)	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Karya inovatif dan pengaruh terhadap 17 Sustainable Development Goals (SDGs). • Analisis SWOT

Rumus Penilaian:

$$Nilai Akhir = \sum nilai * bobot$$

2. Babak Final

No.	Kriteria	Bobot Penilaian
1.	Presentasi dan konten yang terstruktur (Nilai 1-10)	10%
2.	Aspek kreatif dan estetika PowerPoint (Nilai 1-10)	5%
3.	Evaluasi masalah dan cara penyajian solusinya (Nilai 1-10)	30%
4.	Kesiapan dan ketepatan waktu (Nilai 1-10)	5%
5.	Kedalaman pemahaman (Nilai 1-10)	25%
6.	Kemampuan dalam menjawab pertanyaan, sikap, dan respon (Nilai 1-10)	25%

Rumus Penilaian:

$$Nilai Akhir = \sum nilai * bobot$$



Data Science

Contact Person

Data Science Competition

+62 853-2409-5534 (Muhammad Faiq Yusuf Raharja)

Data Science Competition

A. Deskripsi Perlombaan

Perlombaan data science merupakan ajang kompetisi di mana peserta memperebutkan solusi terbaik untuk menyelesaikan masalah yang diberikan menggunakan analisis data. Para peserta diberikan akses ke satu atau beberapa kumpulan data yang relevan dengan masalah yang harus diselesaikan, dan mereka ditantang untuk mengaplikasikan keterampilan analisis data, pemodelan statistik, dan kecerdasan buatan guna menghasilkan solusi yang paling efektif. Proses perlombaan melibatkan langkah-langkah mulai dari pemahaman masalah, eksplorasi data, pembersihan data, pembangunan model, evaluasi model, hingga optimalisasi model. Peserta kemudian harus menyusun laporan atau presentasi untuk menjelaskan pendekatan yang diambil, hasil yang dicapai, dan interpretasi hasil kepada para juri.

Peserta *lomba* bisa memilih tema dari beberapa pilihan, yaitu antara lain:

1. Pendidikan;
2. Kesehatan;
3. Ekonomi.

B. Mekanisme Perlombaan

Kompetisi Data Science Competition terdiri dari dua babak, yaitu babak penyisihan dan babak final yang dilakukan secara daring.

1. Babak Penyisihan

- a. Kegiatan babak penyisihan dilakukan secara online, untuk submisi hasil prediksi model. Detail informasi akan dijelaskan pada WAG.
- b. Setiap ketua tim bertanggung jawab untuk mengundang dan menyusun tim-nya sesuai dengan yang diisi pada formulir pendaftaran.
- c. Pada babak penyisihan peserta diminta untuk memahami suatu permasalahan dan membuat model machine learning untuk solusi dari permasalahan tersebut yang akan diterapkan pada dataset yang sudah disiapkan untuk selanjutnya dilakukan submisi pada email.
- d. Dilarang menggunakan data selain yang sudah ditetapkan oleh panitia.
- e. Tim wajib mengirimkan beberapa file yang dikompres dalam format **DataScience_Nama Tim.zip** yang mencakup:
 - *Source code*;

- Video Presentasi demo program (Maks. 5 Menit) dengan ketentuan;
 - Intro (Informasi anggota tim);
 - Resolusinya 1080p;
 - Wajib menggunakan subtitle;
 - Video Landscape;
- Proposal Data Science. Dengan struktur
 - Cover yang mencakup judul dari Permasalahan Data Science, Logo ICONIC, nama tim, dan anggota tim;
 - Latar belakang;
 - Tujuan dan manfaat dikembangkannya model dan analisis dari Data Science terkait permasalahannya dari dataset;
 - Metodologi pengembangan model yang dilakukan;
 - Analisis kebutuhan analisis dan modeling;
 - Kesimpulan.

- f. Pengumpulan berkas paling lambat tanggal 31 Agustus 2024 untuk pendaftar batch 1 dan batch 2 Pukul 23.59 WIB pada form yang sudah ditentukan.
- g. Tim dengan alur pengerjaan dan metrik terbaik akan lolos ke babak final.
- h. Seluruh tindak kecurangan yang dilakukan tim dalam bentuk apapun akan didiskualifikasi.
- i. Tim akan didiskualifikasi jika terbukti melakukan prediksi secara manual.

2. Babak Final

- a. Peserta yang lanjut ke babak final akan diumumkan di media sosial Instagram `iconicit_official` dan wajib untuk konfirmasi partisipasi tim pada babak final kepada contact person divisi Data Science. Apabila tim tidak melakukan konfirmasi partisipasi pada babak final dalam rentang waktu 1x24 jam setelah pengumuman, tim yang bersangkutan akan digantikan oleh tim yang berada pada daftar waitlisted.
- b. Babak final divisi Data Science akan dilaksanakan pada tanggal 20 dan 21 September 2024 secara daring via zoom meeting.
- c. Tim yang maju ke babak final wajib menghadiri dan mengikuti keseluruhan rangkaian babak final secara daring.
- d. Masing-masing tim/peserta wajib menyiapkan device dan jaringan internet yang memadai demi kelancaran berlangsungnya acara.
- e. Tim yang tidak hadir/terlambat >30 menit sejak acara dimulai tanpa memberikan konfirmasi yang valid kepada panitia maka dianggap mengundurkan diri.

- f. Pada babak final, setiap finalis diminta untuk menyiapkan Powerpoint dan mempresentasikan latar belakang dari tema yang diambil, bagaimana tema yang diambil bisa menyelesaikan masalah, serta insight yang didapatkan dalam 1 on 1 session dengan juri pada platform zoom.

C. Kriteria Penilaian

1. Babak Penyisihan

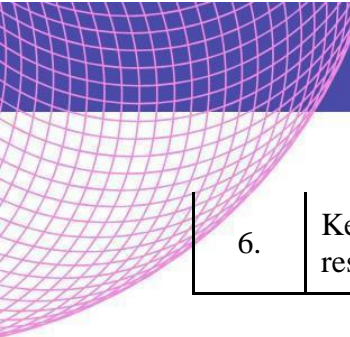
No.	Kriteria	Bobot Penilaian	Penjelasan
1	Identifikasi Permasalahan (Nilai 1-10)	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman terhadap sebuah permasalahan. • Memahami manfaat yang dihasilkan dari model yang akan dibuat.
2	Orisinalitas (Nilai 1-10)	25%	<ul style="list-style-type: none"> • Metode yang dilakukan dalam pemecahan masalah. • Langkah-langkah dalam melakukan analisis data dan modelling.
3	Metode yang dipakai	30%	<ul style="list-style-type: none"> • Metode yang terstruktur dan jelas • Efektivitas • Kelengkapan dalam analisis
4	Video Presentasi (Nilai 1-10)	25%	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan konten • Video presentasi yang menarik dan kreatif.

Rumus Penilaian:

$$\text{Nilai Akhir} = \sum \text{nilai} * \text{bobot}$$

2. Babak Final

No.	Kriteria	Bobot Penilaian
1.	Presentasi dan konten yang terstruktur (Nilai 1-10)	10%
2.	Aspek kreatif dan estetika PowerPoint (Nilai 1-10)	5%
3.	Evaluasi masalah dan cara penyajian solusinya (Nilai 1-10)	30%
4.	Kesiapan dan ketepatan waktu (Nilai 1-10)	5%
5.	Kedalaman pemahaman (Nilai 1-10)	25%



6.	Kemampuan dalam menjawab pertanyaan, sikap, dan respon (Nilai 1-10)	25%
----	---	-----

Rumus Penilaian:

$$Nilai Akhir = \sum nilai * bobot$$