

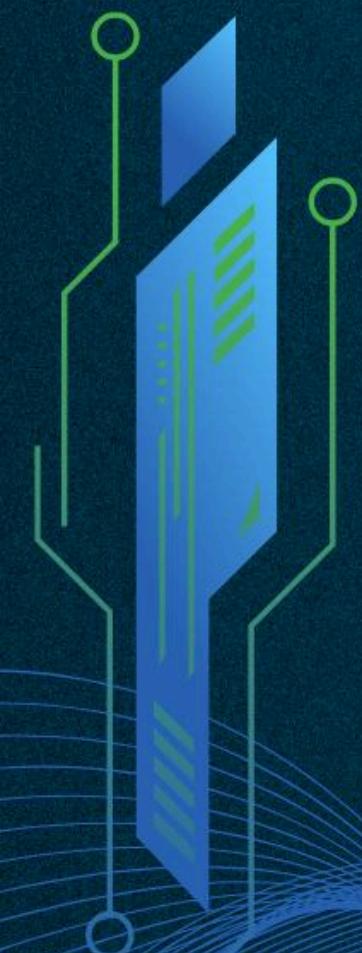


HA

RULEBOOK

HACKATTACK

2025



HACKATTACK 2025

HackAttack adalah ajang hackathon yang diselenggarakan secara kolaboratif oleh CCI (Central Computer Improvement) dan HIMA IF (Himpunan Mahasiswa Informatika) Telkom University sebagai wadah eksplorasi inovasi digital bagi mahasiswa di seluruh penjuru Indonesia. Mengusung tema "**Tech for Nusantara: Digitalisasi untuk Negeri**", kegiatan ini mengajak peserta untuk menciptakan solusi teknologi yang berdampak nyata bagi pembangunan berkelanjutan di Indonesia.

Dengan berlandaskan pada tiga subtema utama yang terinspirasi dari Sustainable Development Goals (SDGs). HackAttack mendorong peserta untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk menjawab tantangan sosial, pendidikan, lingkungan, dan ekonomi dengan cara yang kreatif, relevan, dan berkelanjutan.

Melalui proses intensif selama hackathon, para peserta tidak hanya menguji kemampuan teknis dan berpikir kritis, namun juga ditantang untuk menciptakan solusi digital yang dapat memberikan kontribusi langsung pada kemajuan nusantara.

SYARAT & KETENTUAN

Pendaftaran

1. Peserta wajib melakukan pendaftaran sesuai dengan timeline yang telah ditentukan oleh panitia yang tertera Guidebook Hackattack 2025.
2. Pendaftaran dilakukan melalui website resmi [HackAttack 2025](#).
3. Peserta wajib mengikuti akun Instagram [@cciunitel](#), [@himaiftelkomuniv](#) dan [@hackattack.ccihimaif](#) serta melampirkannya dalam satu PDF sebagai syarat administrasi.
4. Peserta diwajibkan mengunggah Twibbon dan membagikan poster HackAttack 2025 di Instagram Story masing-masing sesuai ketentuan.
5. Setiap peserta wajib menunjukkan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku saat proses pendaftaran.
6. Peserta yang tidak memenuhi syarat atau melewati batas waktu pendaftaran dianggap gugur sebagai peserta resmi.
7. Panitia berhak menolak pendaftaran apabila data tidak lengkap, mencurigakan, atau tidak valid.

Peserta

1. Peserta adalah mahasiswa aktif program D3/D4/S1 dari perguruan tinggi di Indonesia.
2. Bukan merupakan bagian dari panitia penyelenggara HackAttack 2025.
3. Setiap individu hanya boleh terdaftar dalam satu tim.
4. Peserta wajib menyelesaikan seluruh proses dan kelengkapan administrasi.
5. Pemalsuan identitas akan langsung menyebabkan diskualifikasi permanen dari seluruh rangkaian kegiatan HackAttack 2025.
6. Dengan mendaftar, peserta menyatakan telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh isi rulebook.

Tim

1. Setiap tim terdiri dari 3–5 orang.
2. Anggota tim boleh berasal dari perguruan tinggi yang berbeda.
3. Tim tidak diperbolehkan mengganti anggota setelah pendaftaran ditutup.
4. Setiap tim wajib menunjuk ketua tim sebagai perwakilan utama yang akan berkoordinasi dengan panitia.
5. Nama tim tidak boleh mengandung unsur SARA, kekerasan, pornografi, ujaran kebencian, atau hal yang melanggar hukum/norma.
6. Peserta dalam satu tim tidak boleh tergabung dalam tim lain, bahkan dengan identitas berbeda.

SYARAT & KETENTUAN

Perlombaan

1. Tim wajib mengumpulkan solusi/karya yang sesuai dengan tema utama dan salah satu sub-tema lomba.
2. Karya harus dikerjakan selama periode lomba yang telah ditentukan oleh panitia.
3. Tools, framework, dan bahasa pemrograman yang digunakan bebas, selama tidak melanggar hukum atau lisensi.
4. Panitia tidak menyediakan infrastruktur teknis. Semua alat bantu adalah tanggung jawab peserta.
5. Tim yang lolos ke final akan diumumkan secara resmi melalui akun instagram [@hackattack.ccihimaif](https://www.instagram.com/hackattack.ccihimaif), Ketidakhadiran tanpa konfirmasi akan berujung diskualifikasi.

Etika dan Orisinalitas

1. Karya harus orisinal, belum pernah dilombakan di tempat lain, dan dikerjakan selama periode kompetisi.
2. Plagiarisme atau penggunaan karya orang lain secara ilegal akan langsung didiskualifikasi.
3. AI diperbolehkan hanya sebagai alat bantu, bukan pembuat utama (misalnya: GitHub Copilot, ChatGPT untuk debugging).
4. Peserta dilarang menjalankan skrip, tools, atau metode yang mengganggu sistem, panitia, atau tim lain.
5. Peserta wajib menjaga keamanan, kenyamanan, dan profesionalisme selama kompetisi.
6. Segala bentuk kekerasan verbal/fisik, pelecehan, dan pelanggaran norma akan diproses tegas oleh panitia.

Hak Cipta dan Publikasi

1. Hak cipta karya sepenuhnya menjadi milik peserta.
2. Panitia memiliki hak untuk mempublikasikan, menampilkan, dan mendokumentasikan karya untuk keperluan non-komersial seperti promosi dan laporan.
3. Panitia tidak bertanggung jawab atas pelanggaran hak cipta terhadap pihak ketiga yang dilakukan oleh peserta.
4. Dengan mendaftar, peserta memberi izin kepada panitia untuk menggunakan identitas tim/karya secara wajar di media sosial, publikasi, dan portofolio kegiatan.

SYARAT & KETENTUAN

Hukum dan Penyelesaian Masalah

1. Segala bentuk kegiatan ini tunduk pada hukum yang berlaku di Republik Indonesia.
2. Segala bentuk sengketa atau perselisihan akan diselesaikan secara musyawarah, dan jika diperlukan, melalui jalur hukum di wilayah hukum panitia.
3. Peserta dianggap telah memahami dan menyetujui seluruh poin hukum yang disebutkan dengan mengikuti perlombaan ini.

PERATURAN BABAK PENYISIHAN

1. Setiap peserta wajib mengirimkan proposal yang lengkap sesuai dengan format dan isi yang telah ditentukan.
2. Peserta diperbolehkan menambahkan isi atau konten tambahan pada proposal, selama masih relevan dan mendukung ide utama yang diusulkan.
3. Batas waktu pengumpulan proposal adalah tanggal yang telah diumumkan oleh panitia, dan proposal yang diterima setelah tanggal tersebut tidak akan diproses lebih lanjut.
4. Peserta wajib menyertakan surat pernyataan bahwa karya yang dikumpulkan merupakan karya asli dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam lomba lain.
5. Peserta wajib menjaga komunikasi dengan panitia selama proses seleksi, termasuk memberikan informasi kontak yang valid.
6. Proposal yang terbukti menjiplak atau melakukan pelanggaran etika akan langsung didiskualifikasi.
7. Pengumuman hasil seleksi akan disampaikan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Tim yang lolos akan diinformasikan melalui unggahan post instagram hackattack.

PERATURAN BABAK FINAL

Peraturan

1. Setiap Peserta HackAttack WAJIB menjaga sikap dan perlakuan selama perlombaan berlangsung
2. Peserta HackAttack WAJIB datang tepat waktu sesuai rundown yang telah ditentukan selama perlombaan HackAttack berlangsung
3. **Ketentuan keterlambatan :**
Peserta yang datang terlambat **lebih dari 15 menit** dari waktu yang dijadwalkan pada rundown, tanpa konfirmasi sebelumnya, akan berdampak pada penilaian sikap tim dan dikenakan peringatan langsung.
4. Dilarang berbuat curang dalam bentuk apapun selama perlombaan HackAttack 2025 berlangsung, baik sengaja maupun tidak disengaja (Mengubah sistem, atau design lomba tanpa izin setelah pengumpulan, Komunikasi dengan pihak luar yang bertujuan untuk membantu penggerjaan proyek secara langsung maupun tidak langsung dan plagiarisme).
5. Peserta HackAttack harus selalu menjaga ketertiban dan tidak diperbolehkan menimbulkan keributan antar peserta maupun tim.
6. Peserta WAJIB berada di dalam venue sejak awal sesi final hingga Minggu, 14 Desember 2025 pukul 20.20 WIB, dan hanya diperbolehkan keluar sementara untuk keperluan penting (seperti kesehatan, makan, ibadah, atau keadaan darurat) dengan seizin panitia; pelanggaran seperti keluar tanpa izin, terlalu lama di luar, atau meninggalkan venue tanpa alasan yang jelas dapat dikenai teguran atau sanksi.
7. Dilarang membawa dan mengonsumsi rokok (dalam bentuk apapun) serta minuman keras dan benda tajam selama masa perlombaan berlangsung
8. Peserta HackAttack dilarang untuk meninggalkan area perlombaan HackAttack kecuali mendapat izin dari panitia.
9. Dilarang berkelahi dan atau menjadi provokator selama perlombaan berlangsung dan bersikap kasar kepada panitia, juri dan sesama peserta HackAttack lainnya
10. Peserta HackAttack tidak diperbolehkan menitipkan barang dalam bentuk apapun kepada panitia.
11. Apabila terjadi kehilangan barang berharga tidak menjadi tanggung jawab panitia dan pihak kampus.
12. Peserta HackAttack WAJIB menaati semua peraturan yang telah dibuat selama HackAttack 2025 berlangsung. Bagi tim yang melanggar peraturan diatas atau terjadi kecurangan, tim yang bersangkutan akan otomatis terdiskualifikasi.

PERATURAN BABAK FINAL

Hal yang Diperbolehkan untuk Keluar dari Venue HackAttack

1. Kondisi kesehatan gawat darurat
2. Bencana alam atau kejadian luar biasa
3. Pemanggilan resmi dari pihak berwenang
4. Gangguan mental/emosional akut yang membahayakan diri sendiri atau orang lain

Prosedur Izin Keluar dari Venue HackAttack

1. Harus melapor langsung ke panitia
2. Menyebutkan alasan lengkap dan jujur
3. Menyertakan bukti bila diperlukan
4. Menunggu keputusan panitia (izin dapat diterima atau ditolak), kecuali untuk kondisi bencana alam yang bersifat darurat dan tak terduga, yang secara otomatis diperbolehkan keluar demi keselamatan.
5. Mengisi Formulir Perizinan yang disediakan panitia.
6. Keluar tanpa izin, maka sanksi hingga diskualifikasi dari perlombaan

KODE ETIK PESERTA

Nilai Umum

1. Menjaga profesionalisme, kesopanan, dan sportivitas sepanjang kegiatan.
2. Menghormati seluruh peserta, panitia, juri, dan pihak terlibat lainnya.
3. Berkontribusi dalam menciptakan suasana lomba yang aman, nyaman, dan kondusif.

Larangan Perilaku

1. Pelecehan dalam bentuk apapun, termasuk tapi tidak terbatas pada:
 - Pelecehan seksual
 - Ujaran kebencian
 - Intimidasi atau ancaman
 - Diskriminasi berbasis ras, gender, agama, orientasi seksual, atau disabilitas
2. Kekerasan verbal atau fisik, baik secara langsung maupun digital.
3. Mengganggu jalannya acara, seperti:
 - Spamming platform komunikasi (Group WhatsApp, Zoom, dll)
 - Mengirim pesan atau komentar yang menyinggung.
4. Manipulasi, sabotase, atau gangguan teknis terhadap tim lain, panitia, maupun sistem lomba.
5. Menyalahgunakan bantuan AI atau tools secara tidak etis, seperti:
 - Menyerahkan karya sepenuhnya hasil AI tanpa kontribusi manusia
 - Menggunakan AI untuk menjiplak karya lain

Perilaku di Platform Digital

1. Gunakan nama pengguna dan foto profil yang pantas.
2. Hindari candaan yang menyinggung SARA atau kelompok tertentu.
3. Patuhi aturan grup WhatsApp/resmi lainnya.
4. Dilarang mengirim link berbahaya, hoaks, atau konten yang melanggar norma.

HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL & LISENSI

Kepemilikan Karya

1. Semua karya yang dibuat dan dikembangkan oleh peserta selama HackAttack 2025 merupakan milik penuh dari peserta atau tim tersebut.
2. Panitia tidak mengklaim kepemilikan atas karya atau ide peserta.

Hak Publikasi

1. Dengan mengikuti kegiatan ini, peserta memberikan izin kepada panitia untuk:
 - Menampilkan karya dalam sesi presentasi, media sosial, dan publikasi acara
 - Menggunakan nama tim, anggota, dan deskripsi karya untuk keperluan dokumentasi dan promosi non-komersial
2. Panitia akan selalu mencantumkan kredit penuh kepada pemilik karya dalam setiap bentuk publikasi.

Penggunaan Lisensi dan Open Source

1. Peserta diperbolehkan menggunakan library/framework open-source dengan syarat:
 - Mencantumkan lisensi sesuai ketentuan dari sumber aslinya
 - Tidak melanggar hak cipta atau lisensi komersial pihak ketiga
2. Jika peserta menggunakan aset (gambar, audio, dsb) dari pihak ketiga, peserta bertanggung jawab atas legalitas penggunaannya.

Komersialisasi Pasca-Lomba

1. Peserta berhak mengembangkan, menjual, atau mengomersialisasikan karya mereka setelah lomba tanpa perlu persetujuan panitia.
2. Panitia tidak mengambil bagian dari keuntungan, Intellectual Property (IP), atau royalti atas karya tersebut.

Tanggung Jawab Peserta

1. Peserta bertanggung jawab penuh atas isi dan komponen yang digunakan dalam karya mereka.
2. Jika terdapat pelanggaran terhadap hak cipta pihak lain, peserta wajib menyelesaikan secara hukum tanpa melibatkan panitia.
3. Panitia dibebaskan dari tuntutan hukum terkait konten atau properti intelektual yang dikirimkan oleh peserta.

KETENTUAN HUKUM

Yurisdiksi dan Hukum yang Berlaku

1. Seluruh kegiatan HackAttack 2025 tunduk pada hukum yang berlaku di wilayah Republik Indonesia.
2. Apabila terjadi perselisihan hukum, maka akan diselesaikan di wilayah hukum tempat panitia berkedudukan (contoh: Bandung, Jawa Barat).

Kekuatan Dokumen Rulebook

1. Rulebook ini bersifat resmi dan final, serta berlaku sebagai dasar hukum operasional kegiatan HackAttack 2025.
2. Apabila terdapat perbedaan interpretasi, maka interpretasi panitia yang dianggap berlaku.

Force Majeure

1. Panitia dibebaskan dari tanggung jawab apabila terjadi keadaan luar biasa di luar kendali, seperti:
 - Bencana alam (gempa, banjir, pandemi)
 - Gangguan sistemik (pemadaman massal, pemblokiran platform)
 - Kebijakan pemerintah yang mendadak
2. Dalam kondisi ini, panitia berhak:
 - Menunda, mengubah, atau membatalkan seluruh/ sebagian rangkaian acara
 - Tidak memberikan penggantian biaya, waktu, atau kompensasi dalam bentuk apapun

KETENTUAN HUKUM

Perubahan Aturan

1. Panitia berhak melakukan perubahan terhadap jadwal, teknis pelaksanaan, maupun isi rulebook sesuai kondisi di lapangan.
2. Perubahan akan diumumkan secara resmi melalui:
 - Grup Whatsapp peserta
 - Instagram resmi [@hackattack.ccihimaif](https://www.instagram.com/hackattack.ccihimaif)
 - Website resmi HackAttack 2025 ([link](#))
3. Peserta dianggap setuju terhadap perubahan yang diinformasikan melalui jalur-jalur resmi tersebut.

Ketentuan Tak Tertulis

1. Jika terdapat situasi atau kejadian yang belum diatur dalam rulebook ini:
 - Panitia memiliki hak penuh untuk mengambil keputusan.
 - Keputusan tersebut bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

KONTAK & BANTUAN

Jalur Komunikasi Resmi

1. Seluruh pertanyaan dan komunikasi peserta dengan panitia hanya dilayani melalui jalur berikut:

Kanal	Informasi
Email	hackattack.kompetisi@gmail.com
Whatsapp	+62 895-4193-40600 (Naura)
Instagram	hackattack.ccihimaif
Website Resmi	https://hackattack2025.himaiftelkom.com/

Jenis Pertanyaan yang Bisa Diajukan

1. Masalah teknis (akses, platform, error submission)
2. Pertanyaan administratif (verifikasi, KTM, twibbon)
3. Klarifikasi syarat dan ketentuan
4. Laporan pelanggaran
5. Keadaan darurat atau force majeure (misalnya tidak bisa hadir final)

Panduan Sebelum Menghubungi Pantia

Sebelum menghubungi panitia, peserta disarankan:

- Membaca rulebook secara menyeluruh
- Memastikan pertanyaan belum dijawab sebelumnya di Grup Whatsapp

Etika Komunikasi

1. Peserta dapat menghubungi pantitia dari jam 08.00 - 20.00 WIB (Setiap Hari)
2. Gunakan bahasa yang sopan dan jelas.
3. Jangan spam atau mengirim pesan berulang dalam waktu singkat
4. Sertakan nama tim dan nama pribadi saat menghubungi via WhatsApp
5. Panitia berhak mengabaikan atau menegur peserta yang melanggar etika komunikasi

KODE ETIK PESERTA

Laporan Pelanggaran

1. Peserta yang melihat atau mengalami pelanggaran dapat melaporkan melalui [form pelanggaran](#)
2. Laporan akan dijaga kerahasiaannya dan diproses secara adil oleh panitia.

Sanksi Pelanggaran

Tingkat Pelanggaran	Tindakan yang Diambil	Contoh Pelanggaran
Pelanggaran ringan	Teguran langsung dari panitia	<ul style="list-style-type: none">• Terlambat mengumpulkan proposal atau <i>submission</i>• Tidak merespons komunikasi panitia• Nama tim tidak pantas• Tidak mengikuti aturan• Keluar dari grup tanpa izin• Tidak hadir saat pembukaan/kegiatan yang lain tanpa konfirmasi• Tidak mengenakan identitas saat sesi offline (misal: ID card peserta)
Pelanggaran sedang	Teguran tertulis + observasi panitia	<ul style="list-style-type: none">• Mengirim pesan berulang di grup (spam)• Mengganggu tim lain• Meninggalkan kegiatan tanpa izin
Pelanggaran berat	Diskualifikasi dari seluruh kegiatan	<ul style="list-style-type: none">• Menyalin proposal atau karya tim lain• Menyerahkan hasil buatan AI sepenuhnya tanpa kontribusi tim• Memanipulasi data, dokumentasi, atau kode lomba• Tidak hadir di final tanpa alasan (seluruh peserta yang lolos pada babak final)
Pelanggaran hukum	Dilaporkan ke pihak berwenang	<ul style="list-style-type: none">• Pelecehan seksual• Ujaran kebencian (berdasarkan agama, ras, jenis kelamin, kondisi fisik, atau identitas pribadi lainnya)• Intimidasi atau ancaman terhadap peserta lain• Menerima/memberi suap kepada juri atau panitia• Penyebaran hoaks, provokasi, atau informasi palsu tentang lomba• Mengaku sebagai tim lain (identity fraud)• Merusak properti lomba (laptop, venue, jaringan, dll.)

Komitmen Peserta

Dengan mendaftar dan mengikuti HackAttack 2025, peserta dianggap telah:

- Membaca dan memahami seluruh isi Kode Etik ini.
- Menyetujui untuk mematuhi segala bentuk aturan dan konsekuensinya.