

Term of Reference

TechnoScape 2025: Hackathon 8.0

“Hack the Horizon: Redefining Boundaries with Code”

I. Latar Belakang

Teknologi yang terus berkembang pesat dari zaman ke zaman merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan saat ini, terutama perkembangan teknologi di Indonesia yang sudah mulai gencar dalam mengadopsi hal-hal baru, seperti gadget, internet, hingga teknologi lainnya. Hal tersebut menjadikan perkembangan teknologi sangat memudahkan aktivitas sehari-hari manusia. Berdasarkan adopsi teknologi yang dilakukan, Indonesia dapat dikatakan sebagai negara yang memiliki potensi besar dalam mengadopsi maupun mengimplementasikan perkembangan teknologi di sektor-sektor tertentu melalui berbagai perusahaan teknologi.

Perkembangan teknologi telah mengubah cara bisnis beroperasi, meningkatkan efisiensi, menekan biaya, serta memperluas jangkauan pasar. Dalam dunia pendidikan, adopsi teknologi semakin memperluas akses pembelajaran, memungkinkan proses belajar-mengajar yang lebih fleksibel dan inklusif. Sementara itu, sektor kesehatan juga mengalami transformasi dengan hadirnya layanan digital yang mempermudah akses masyarakat terhadap konsultasi medis dan informasi kesehatan.

Melihat peran besar teknologi informasi dalam mendorong kemajuan, penting bagi para pelaku industri, akademisi, dan masyarakat untuk terus memahami serta mengadaptasi

perkembangan ini. Selain itu, dampak dari perkembangan teknologi perlu diimbangi dengan SDM (Sumber Daya Manusia) selaku elemen yang berperan aktif dalam berkontribusi terhadap perkembangan teknologi. Tujuannya agar perkembangan tersebut dapat diterima maupun dirasakan secara maksimal oleh masyarakat. Maka dari itu, tantangan terbesar dalam kontribusi perkembangan teknologi adalah mempersiapkan SDM yang berkompeten dan bertalenta.

Menanggapi hal tersebut, BNCC akan mengadakan acara TechnoScape 2025. Tujuan diadakannya TechnoScape 2025 adalah untuk menjadi platform yang menginspirasi dan memberdayakan generasi muda dalam menghadapi perkembangan pesat di dunia teknologi. Acara ini bertujuan untuk memperluas wawasan, meningkatkan keterampilan, serta mendorong terciptanya solusi inovatif yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Oleh karena itu, event ini diselenggarakan sebagai wadah untuk mengembangkan pengetahuan teknologi melalui diskusi, kolaborasi, dan eksplorasi inovasi teknologi yang dapat mendorong pertumbuhan serta inovasi baru yang berkelanjutan di berbagai sektor. TechnoScape 2025 akan terbagi atas tiga rangkaian acara, yaitu Techno Summit, Techno Fest, dan Hackathon.

Techno Summit adalah rangkaian talkshow yang membahas topik seputar teknologi, desain, dan bisnis. Techno Summit akan diadakan secara hybrid selama tiga hari berturut-turut. Techno Fest adalah sebuah pameran sponsor teknologi yang diadakan selama enam hari berturut-turut. Terakhir, Hackathon adalah perlombaan pembuatan website/mobile app yang akan diadakan selama 42 jam

secara offline. Hackathon akan memiliki target maksimal 40 tim yang terdiri atas 3-4 orang dalam satu timnya.

II. Tujuan

- a. Menyediakan wadah dan *networking* bagi peserta untuk berinteraksi dengan sesama *tech enthusiast*, pembicara, maupun mentor.
- b. Menjadi tempat bagi *tech enthusiast* untuk mengasah *skill* melalui mentor yang berpengalaman di bidang IT.
- c. Sebagai sarana untuk menjembatani *Top-Talent* dari peserta dengan perusahaan IT.
- d. Mencari inovasi IT melalui peserta yang dapat digunakan oleh perusahaan IT untuk mengembangkan kinerja perusahaan.

III. Tema dan Deskripsi Kegiatan

Nama : Hackathon 8.0

Tema : Hack the Horizon: Redefining Boundaries with Code

IV. Target Peserta Kegiatan

Panitia Kegiatan : 65 panitia

Peserta Kegiatan : 40 Tim berisikan 3-4 orang untuk Hackathon.

V. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Target Hari/Tanggal: Jumat, 30 Mei 2025 - Minggu, 1 Juni 2025

Target Waktu : 10.00 - 18.00 WIB

Target Tempat : TBA

VI. Susunan Acara

Hackathon - Day 1

Hari, tanggal	Waktu	Durasi	Kegiatan	Keterangan
Jumat, 30 Mei 2025	10:00 - 10:30	30'	Registrasi ulang	
	10:30 - 10:35	5'	Opening MC	
	10:35 - 10:40	5'	Company Branding	
	10:40 - 10:55	15'	Greetings from BNCC and Sponsor	
	10:55 - 11:10	15'	Penjelasan Hackathon	
	11:10 - 11:40	30'	Case Explanation	
	11:40 - 12:00	20'	QNA	
	12:00 - 13:00	60'	Group Discussion	
	13:00 - 14:00	60'	Lunch Break	
	14:00 - 18:00	240'	Mentoring Session (Business, Technology, Design) +	

			Discussion Session	
	18:00		Idea Finalization	
	18:00 - 19:00	60'	Dinner Break	

Hackathon - Day 2

Hari, tanggal	Waktu	Durasi	Kegiatan	Keterangan
Sabtu, 31 Mei 2025	07:30 - 07:35	5'	Opening MC	
	07:35 - 07:40	5'	Company Branding	
	07:40 - 08.10	30'	Breakfast	
	08:10 - 12:00	230'	Group Discussion	
	12:00 - 13:00	60'	Lunch Break	
	13:00 - 17:00	240'	Mentoring Session (Technology, Design) + Discussion Session	
	17:00 - 18:00	60'	Group Discussion	
	18:00 - 19:00	60'	Dinner Break	

Notes:

Setelah *dinner break*, peserta akan melanjutkan sesi *development*-nya sampai dengan waktu yang telah ditentukan oleh panitia TechnoScape 2025.

Hackathon - Day 3

Hari, tanggal	Waktu	Durasi	Kegiatan	Keterangan
Minggu, 1 Juni 2025	05:00 - 06:00	60'	<i>Final Touch +</i> Pengumpulan	
	06:00 - 07:30	90'	Breakfast	
	07:30 - 07:35	5'	Opening MC	
	07:35 - 07:40	5'	Company Branding	
	07:40 - 07:45	5'	<i>Introduction to Jury</i>	
	07:45 - 13:00	255'	Juri Evaluation + Free Time	
	13:00 - 13:10	10'	Top 10 <i>Announcement</i>	
	13:10 - 16:30	200'	Presentasi 10 tim	3 menit Demo, 7 menit Presentasi, dan 10 menit QnA
	16:30 - 17:15	45'	Break + Jury Evaluation	
	17:15 -	150'	Pengumuman	

	17:30		Pemenang 1, 2, 3	
	17:30 - 17:40	10'	Pemberian Sertifikat Jury	
	17:40 - 17:45	5'	Dokumentasi	
	17:45 - 18:00	15'	Closing MC	

VII. Standar Operasional Prosedur (SOP)

Berikut adalah Standar Operasional Prosedur (SOP) yang diharapkan untuk diikuti selama Hackathon 8.0 berlangsung:

1. Kehadiran dan Kesiapan Mentoring
 - a. Mentor wajib hadir minimal 30 menit sebelum sesi mentoring dimulai untuk briefing dan koordinasi dengan panitia.
 - b. Mentor yang baru hadir dapat langsung menghampiri panitia agar dapat diarahkan ke lokasi mentoring.
 - c. Jadwal mentoring:
 - i. Day 1 Hackathon: 30 Mei 2025 (14:00 - 18:00)
 - ii. Day 2 Hackathon: 31 Mei 2025 (13:00 - 17:00)
 - d. Membaca dan memahami Guideline Mentoring yang disiapkan panitia.
 - e. Membawa alat atau materi yang diperlukan untuk memberikan bimbingan secara efektif (opsional).
2. Flow Mentoring
 - a. Sesi Konsultasi Tim

i. Setiap tim akan memiliki waktu konsultasi dengan mentor sesuai jadwal yang ditentukan oleh panitia.

ii. Mentor dibagi berdasarkan bidang:

1. Teknologi → Memberikan bimbingan terkait pengembangan software, coding, dan infrastruktur teknis.
2. Bisnis → Memberikan bimbingan terkait model bisnis, market fit, dan strategi monetisasi.
3. Desain → Memberikan bimbingan terkait UI/UX, branding, dan visualisasi produk.

Note: detail mentoring akan berada pada guideline mentor

iii. Setiap sesi akan berlangsung dalam waktu yang telah ditentukan dan panitia akan mengatur pergantian tim.

b. Feedback dan Saran

- i. Mentor diperbolehkan memberikan feedback konstruktif untuk meningkatkan kualitas proyek peserta.
- ii. Fokus pada saran yang aplikatif dan relevan dengan bidang masing-masing.
- iii. Hindari komentar yang bisa membuat peserta merasa kurang percaya diri.

c. Mentoring pada Hari ke-2 (Penilaian)

- i. Selain memberikan bimbingan, mentor pada hari ke-2 akan bertindak sebagai penilai.

ii. Panitia akan memberikan rubrik penilaian yang harus digunakan oleh mentor dalam mengevaluasi proyek peserta.

iii. Penilaian harus objektif, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh panitia.

3. Etika Komunikasi

- a. Dilarang memberikan komentar yang bersifat merendahkan atau menghina peserta.
- b. Bersikap profesional dan mendukung setiap peserta dalam mengembangkan ide mereka.
- c. Gunakan bahasa yang membangun dan motivasional.
- d. Dengarkan pendapat peserta sebelum memberikan tanggapan atau kritik.

4. Batasan Intervensi

- a. Mentor dilarang membantu langsung secara fisik dalam pengerjaan proyek peserta.
- b. Fokus pada pemberian bimbingan, arahan, dan saran perbaikan, bukan menyelesaikan masalah peserta secara langsung.
- c. Berikan pertanyaan atau tantangan yang dapat membantu peserta berpikir kritis dan menemukan solusi sendiri.

5. Kerahasiaan

- a. Informasi dan ide yang dibagikan peserta bersifat rahasia dan tidak boleh disebarluaskan ke pihak lain.

- b. Tidak diperbolehkan menggunakan atau membagikan ide peserta di luar acara tanpa izin tertulis dari peserta yang bersangkutan.
 - c. Jaga integritas dan profesionalisme dalam menangani informasi sensitif.
6. Kolaborasi dengan Panitia
- a. Apabila terjadi ketidaksesuaian atau permasalahan selama sesi mentoring, mentor diharapkan segera melaporkan kepada panitia.
 - b. Jika ada peserta yang membutuhkan bimbingan tambahan atau menghadapi kendala teknis, mentor dapat berkoordinasi dengan panitia untuk mencari solusi terbaik.
 - c. Mentor harus memastikan kepatuhan terhadap aturan dan jadwal yang ditetapkan oleh panitia.

Perubahan metode mentoring akan segera dikabarkan panitia maksimal H-1.