GUIDELINE



I. Pendahuluan

Bank Indonesia Hackathon, sebagai bagian dari rangkaian acara Festival Ekonomi Digital Indonesia (FEKDI) 2024 yang diselenggarakan oleh Bank Indonesia, merupakan ajang kompetisi intelektual yang menantang para inovator, pengembang, dan pemikir kreatif untuk memanfaatkan teknologi dalam memecahkan berbagai permasalahan. Acara ini memberikan kesempatan bagi setiap individu untuk menunjukkan kemampuan dalam mengatasi tantangan, mengembangkan solusi, dan bekerja sama dalam tim. Selain itu, Bank Indonesia Hackathon 2024 juga menjadi platform pembelajaran, pertumbuhan, dan jaringan bagi para peserta dengan beragam latar belakang industri. Melalui kolaborasi dan inovasi, kami yakin bahwa kita dapat mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi oleh dunia saat ini.

II. Problem Statement Hackathon

Bank Indonesia Hackathon 2024 mengusung Tema Utama yaitu, *Empowering Indonesia's Digital Economy and Finance Landscape: "A Call for Data-driven Solutions through Implementation of AI & ML for the Integration of National Digital Economy and Finance"*.

Terdapat 3 Sub Tema dengan Scope of work, sebagai berikut.

1. Efficient Decision-Making Process - Mechanism

Dalam sub tema Hackathon ini, peserta perlu mengeksplorasi bagaimana AI/ML dapat memanfaatkan kehandalan dalam menangani data terstruktur maupun tidak terstruktur untuk meningkatkan proses pengambilan keputusan dalam institusi/perusahaan secara lebih cepat dan akurat.

Scope of work:

- 1. Bagaimana Al/ML dapat mendukung perumusan kebijakan atau keputusan manajemen institusi/perusahaan?
 - Use Cases: (1) Modelling, (2) Forecasting, (3) Nowcasting, (4) Sentiment analysis leader's opinion, (5) Prediksi pencapaian key performance indicator (KPI), dan (6) Prescriptive recommendation.
- Bagaimana Al/ML dapat mendukung pengelolaan sumber daya manusia?
 Use Cases: (1) Rekrutmen, (2) Training & development, (3) Manajemen karier, dan (4) Alokasi SDM.
- 3. Bagaimana Al/ML dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan aset institusi/perusahaan?
 - Use Cases: (1) Pengadaan strategis barang dan jasa, (2) Pengelolaan dan distribusi aset, (3) Optimalisasi alokasi aset, (4) Analisis prediktif kebutuhan dan distribusi aset.

2. Expanding Market Acceptance and Innovative Prizes - Product

Dalam sub tema Hackathon ini, peserta perlu mengeksplorasi bagaimana AI/ML dapat menjadi pendorong dalam memperluas penerimaan pasar serta menyajikan layanan-layanan yang inovatif, yang pada gilirannya akan memperkuat posisi perusahaan dalam industri yang dinamis serta meningkatkan inklusi keuangan.

Scope of work:

- 1. Bagaimana Al/ML dapat memperluas literasi dan inklusi keuangan digital?
 - *Use cases*: (1) *Seamless registration*, (2) Perluasan transaksi, (3) Perluasan layanan/pembayaran bagi difabel, (4) Pemetaan potensi pasar berbasis geografis & sektoral, (5) Akses pasar bagi UMKM, dan (6) *Chatbot*.
- 2. Bagaimana Al/ML dapat mendukung pembentukan produk dan layanan keuangan baru yang inovatif?
 - Use cases: (1) Programmable financial service, (2) API, (3) Analisis risiko kredit berbasis data non-tradisional (Riwayat transaksi digital, aktivitas media sosial, dll), (4) Personalized financial product, dan (5) Integrated innovative technology (blockhain).
- 3. Bagaimana Al/ML dapat mendukung solusi yang memerhatikan aspek Environmental, Social and Governance (ESG)?
 - *Use cases*: (1) Penerbitan dan pengelolaan instrumen *Green Finance* dan (2) Pengukuran, *tracking* dan validasi data ESG.

3. Risk Management and Customer Protection - Safeguarding

Dalam sub tema Hackathon ini, peserta perlu mengeksplorasi bagaimana AI/ML dapat menyediakan manajemen risiko, peringatan dini, rekomendasi, perlindungan pelanggan, dan *dispute resolution* yang lebih efektif dalam industri keuangan dan sistem pembayaran.

Scope of work:

- 1. Bagaimana Al/ML dapat mendukung deteksi anomali transaksi keuangan maupun pembayaran yang mengarah kepada fraud maupun kegiatan ilegal?
 - Use cases: (1) Know Your Customer (KYC) yang akurat namun cepat dan mudah, (2) Collaborative Fraud Detection System, dan (3) Penerapan AML/CFT.
- 2. Bagaimana Al/ML dapat mendukung pengawasan & manajemen risiko di area sistem keuangan, dan sistem pembayaran?
 - Use cases: (1) Surveilans, (2) Early warning System risiko keuangan dan operasional individual/institutuional, (3) Credit Scoring, dan (4) Analisis laporan keuangan institusi keuangan menggunakan NLP dan key information extraction

3. Bagaimana Al/ML dapat mendukung penyelesaian perselisihan di industri sistem keuangan dan pembayaran?

Use cases: (1) Dispute Management System, (2) Chatbot untuk dispute resolution, (3) Analisis perilaku pengguna, dan (4) Optimasi proses klaim dan penyelesaian.

III. Target Peserta

Bank Indonesia Hackathon 2024 dirancang khusus untuk para inovator, pengembang, dan pemikir kreatif serta profesional yang berpengalaman di bidang Data/Al/ML yang ingin menunjukkan keahlian mereka dan berkontribusi dalam pengembangan solusi inovatif menuju integrasi ekonomi digital dan keuangan Indonesia.

IV. Alur Pendaftaran

Tahapan Registrasi dengan mengunjungi situs https:///hackathon.fekdi.co.id, lalu klik "Register", dan lengkapi informasi untuk membuat akun. Selanjutnya, lengkapi form yang telah disediakan dengan mengisi informasi, sebagai berikut:

- 1. Nama tim
- 2. Asal instansi/organisasi/perusahaan
- 3. Informasi anggota tim
- 4. Upload proposal yang sesuai dengan format panduan proposal

Jika telah ter-submit akan dikirimkan email sebagai informasi data telah lengkap.

V. Panduan Proposal

Format Nama File:

Nama Tim_Nama Ketua Tim_Proposal Hacakthon Bank Indonesia 2024.pdf

Bentuk Proposal: Deck Presentation.

Proposal terdiri atas 12 bagian yaitu:

- 1. Halaman Judul
- 2. Deskripsi Singkat (Ringkasan Eksekutif)
- 3. Anggota Tim
- 4. Tujuan dan Sasaran
- 5. Rumusan Masalah
- 6. Metode Mekanisme AI & ML
- 7. Dataset yang digunakan
- 8. *Tools* dan Teknologi yang digunakan
- 9. Bisnis Model & Keberlanjutan
- 10. Rancangan *Mockup*, POC, *Prototype*, atau *Pilot*
- 11. Penutup
- 12. Lainnya (Opsional): Referensi & Lampiran

Penjelasan Detail Panduan Proposal dapat diakses disini

VII. Timeline

Fase 1 : Pendaftaran & Seleksi Tahap I (29 April - 14 Juni 2024)

- Kick Off dan Seminar Hackathon (29 April 2024)
- Pendaftaran & Submisi Proposal (29 April 6 Juni 2024)
- Pengumuman 30 Semifinalis (14 Juni 2024)

Fase 2: Prototyping (19 Juni - 30 Juli 2024)

- Briefing Peserta (19 Juni 2024)
- Pengembangan Prototype & Virtual Mentoring (20 Juni 30 Juli 2024)
- Prototype Submission (30 Juli)

Fase 3: Hackathon Karantina (31 Juli - 4 Agustus 2024)

- Final Submit Prototype & Pitch Deck (31 Juli 2024)
- Karantina dan Penjurian Akhir (31 Juli 1 Agustus 2024)
- Showcase Finalis di FEKDI 2024 (2-3 Agustus 2024)
- Pengumuman Pemenang Hackathon (4 Agustus 2024)

VII. Kriteria Penilaian

1. Relevansi Problem Statement: (25%)

- Sejauh mana solusi yang diajukan dapat menyelesaikan atau mengatasi permasalahan yang dijelaskan dalam problem statement yang diberikan?
- Apakah solusi yang diajukan mengadopsi pendekatan yang sesuai dan relevan untuk menangani problem statement yang diberikan?

2. Kreativitas, Inovasi dan Keunikan: (20%)

- Sejauh mana solusi yang diajukan merupakan pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan?
- Seberapa baik tim menggunakan teknologi Al/ML untuk menciptakan solusi inovatif memiliki nilai keunikan dan efektif?

3. Kualitas Teknis: (15%)

- Evaluasi terhadap kualitas teknis dari model Al/ML yang dibangun oleh tim, termasuk pemilihan algoritma, pengolahan data, dan penanganan masalah.
- Seberapa baik tim dapat menjelaskan dan mempertahankan pendekatan teknis mereka dalam mengatasi permasalahan yang diberikan?

4. Keefektifan Solusi: (15%)

- Seberapa efektif solusi yang diajukan dalam menyelesaikan permasalahan yang ditetapkan, seperti meningkatkan efisiensi, mengurangi risiko, atau meningkatkan layanan?
- Apakah solusi yang diajukan dapat diimplementasikan secara praktis dan memberikan manfaat yang nyata?

5. Bisnis Model & Keberlanjutan (15%)

- Sejauh mana bisnis model yang diusulkan berkelanjutan dan dapat memberikan nilai tambah dalam jangka panjang serta strategi skalabilitasnya?
- Apakah cost-oriented atau profit-oriented dan bagaimana perhitungan nilai modal untuk Model/Al yang dibuat?

6. Dampak(10%)

- Apa dampak yang diharapkan dari implementasi solusi ini dalam konteks pengembangan ekonomi digital dan keuangan Indonesia?
- Apa dampak yang diharapkan dari implementasi solusi ini dalam konteks pengembangan di Bank Indonesia?

VIII. Syarat dan Ketentuan

Kelayakan Peserta:

- Peserta merupakan warga negara Indonesia.
- Tim peserta dapat berjumlah 1 hingga 4 orang.
- Tim terdiri dari peserta yang memiliki pengalaman dalam bidang Data, Al dan ML
- Setiap tim peserta harus mendaftar secara resmi sesuai dengan prosedur yang ditentukan oleh panitia.

Pendaftaran dan Persyaratan Penyerahan:

- Pendaftaran dilakukan sesuai dengan batas waktu yang ditentukan.
- Setiap tim peserta melampirkan proposal proyek dan dokumen pendukung seperti identitas peserta (CV), dokumentasi *Mockup*, PoC, *Prototype* atau *Pilot* serta *link* GitHub/portofolio.

Kepemilikan Intelektual:

- Setiap peserta atau tim akan tetap memiliki kepemilikan atas semua hak kekayaan intelektual yang dihasilkan dari proyek mereka.
- Peserta menyetujui bahwa Bank Indonesia dapat menggunakan dan mempublikasikan proyek mereka untuk tujuan promosi dan pengembangan teknologi.

Etika dan Kode Etik:

- Setiap peserta berkomitmen untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan hackathon.
- Setiap peserta diharapkan untuk berpartisipasi dalam hackathon dengan tingkat etika yang tinggi.
- Setiap bentuk plagiarisme atau pelanggaran etika lainnya akan mengakibatkan diskualifikasi.

Perlindungan Data:

- Data pribadi peserta akan dijaga kerahasiaannya dan digunakan sesuai dengan undang-undang perlindungan data yang berlaku.
- Peserta finalis menjaga kerahasiaan data hackathon sesuai dengan ketentuan pada NDA.

Keputusan Panitia dan Perubahan Syarat & Ketentuan:

- Panitia berhak untuk mengubah atau memperbarui syarat dan ketentuan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
- Keputusan panitia dalam hal apapun, termasuk tetapi tidak terbatas pada evaluasi proposal dan penentuan pemenang, bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.