

The background features a series of red cubes of varying sizes and orientations, creating a 3D effect. A lightbulb icon with a red outline and a white interior is positioned in the upper center, with three red lightning bolts emanating from its top. The text 'HACKATHON' is written in a bold, red, sans-serif font, with the letter 'A' replaced by the lightbulb icon. The text is enclosed in a thin red rectangular border.

HACKATHON



BUKU PANDUAN INFORMATIC EXHIBITION

INFORMATIC EXHIBITION

VISUALIZATION OVER DISRUPTION

Daftar Isi

Daftar Isi	1
Penjelasan Umum	2
Latar Belakang	2
Jadwal Lomba	2
Persyaratan Lomba	3
Lomba (Hackathon Data Dashboard)	4
Deskripsi Lomba	4
Ketentuan	4
Peraturan	5
Penjurian	5
Hak Cipta	5



Latar Belakang

Informatic Exhibition adalah event tahunan yang diselenggarakan oleh Him-punan mahasiswa prodi Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan. Pada ke-giatan informatic exhibiton ini terdapat 2 cabang kegiatan yaitu Semianar work-shop dan Hackathon Data Dashboard. Dalam event ini bertujuan untuk mem-persiapkan talenta-talenta muda di Indonesia dalam menghadapi era industri yang baru , karena dalam suatu survey disebutkan Dunia akan mengalami keku-rangan talenta –talenta digital dan Indonesia khususnya. Ditambah lagi dengan masuknya Indonesia dalam era industri 4.0 dan bonus demografi yang mana akan ditentukan oleh kaum muda penerus bangsa Indonesia. Informatic exhibition digelar pada tahun ini dengan tema “ Visualization Over Distrupction” yang mana akan menitik beratkan pada visualisasi data.

Pada ajang lomba Hackathon Data Dashboard ini mahasiswa akan diuji dengan berbagai kasus / data yang telah disiapkan sebelumnya dan akan diimplemen-tasikan dalam bentuk visual dengan solusi yang paling efisien dan efektif. Dari ajang event ini diharapkan para mahasiswa mampu terus berkarya da menyal-urkan semangat ide dan inovasinya demi kemajuan bangsa Indonesia yang akan mendatang.

Jadwal Lomba

Pendaftaran melalui	: s.uad.id/competitionie19 (1 Oktober – 10 November)
Technical Meeting	: 11 November 2019. Kampus 4 UAD (10.00 – selesai)
Perlombaan	: 17 November 2019 (09.00 – 15.30)
Pengumuman	: 17 November 2019 (16.00)



Persyaratan

1. Merupakan Mahasiswa di salah satu perguruan tinggi/Universitas se-Jogja Jateng.
2. Peserta adalah mahasiswa Program D3 (maksimal semester 6) atau D4/S1 (maksimal semester 8).
3. Mendaftarkan individu ataupun tim dengan maksimal anggota 3 orang/tim.
4. Penulisan nama mahasiswa peserta wajib menggunakan nama lengkap tanpa disingkat.
5. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi saat pendaftaran, agar mengisi dosen pembimbing.



Deskripsi Lomba

Event ini secara teknis menyuruh kepada para peserta untuk membuat tampilan visual data dashboard dengan html, css, JavaScript, dan library Chart yang tersedia.

Dalam eksekusi tampilan dashboard, harus berdasarkan data yang telah disediakan oleh panitia penyelenggara event.

Dalam pengerjaannya, mahasiswa akan disediakan akses wifi dan akan mengerjakan dalam kurun waktu 6 jam.

Ketentuan

1. Peserta hanya boleh menggunakan data yang telah disediakan oleh panitia.
2. Pada kegiatan Visualisasi data, peserta diwajibkan membawa perangkat mereka sendiri yang diperlukan seperti laptop, charger, serta perangkat lunak yang diperlukan.
3. Peserta mengerjakan Hackathon data dashboard / Visualisasi data dalam kurun waktu 6 jam pengerjaan ditempat.
4. Peserta akan diberikan break untuk melaksanakan Ishoma.
5. Peserta memperbolehkan panitia untuk merekam dan mengambil gambar selama event berlangsung yang akan digunakan untuk publikasi dan kegiatan promosi di media manapun.
6. Dengan mengikuti event ini, peserta menjamin bahwa semua informasi yang disampaikan dalam pendaftaran adalah benar, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan



Peraturan

1. Peserta hanya diperbolehkan menggunakan html, css, JavaScript, dan library chart/diagram.
2. Dengan mendaftar ke Visualthon IE 2019, setiap peserta menjamin bahwa hasil kerja dan pengembangan aplikasi yang diajukan adalah karya asli mereka dan hasil pembangunan mereka sendiri, tanpa melanggar hak kekayaan intelektual atau hak lain dari pihak ketiga.
3. Panitia memiliki hak untuk mendiskualifikasi peserta yang terlibat dalam kekerasan atau perilaku tidak sportif dan perlakuan yang tidak menyenangkan.
4. Bagi peserta yang melanggar, akan dikenakan sanksi oleh panitia ataupun pengurangan skor.

Penjurian

1. Penjurian akan dilakukan secara tertutup oleh pihak juri.
2. Penjurian akan bersifat mutlak dan tidak bisa diganggu gugat.
3. Pemenang akan dipilih sesuai dengan Score yang didapat dan sudah dalam pemeringkatan.

Hak Cipta

1. Hak cipta tetap menjadi hak milik peserta, namun peserta mengizinkan penyelenggara untuk menggunakan konsep, maupun aplikasi secara keseluruhan.
2. Peserta setuju bila setiap ide, konsep, maupun aplikasi yang telah dikembangkan, dipromosikan di berbagai media cetak, elektronik, maupun publikasi bentuk lain oleh penyelenggara.

