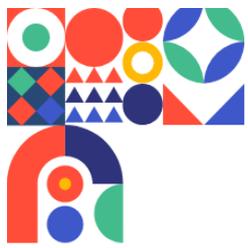


comPetition for Learning and Advancing Youth in
Information Technology

**PEDOMAN KATEGORI HACKATHON SOFTWARE
DEVELOPMENT DAN UI/UX CHALLENGE
UNTUK MAHASISWA PERGURUAN TINGGI**

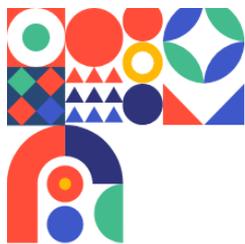
2024



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
PLAY IT!	3
A. LATAR BELAKANG	4
B. TUJUAN UTAMA	5
C. TEMA	5
D. KATEGORI KOMPETISI	5
E. KETENTUAN UMUM	6
F. KETENTUAN KHUSUS	6
1. HACKATHON SOFTWARE DEVELOPMENT	6
2. UI/UX CHALLENGE	8
G. TIMELINE	10





PLAY IT!

PLAY IT! (comPetition for Learning and Advancing Youth in Information Technology) adalah kompetisi nasional yang diselenggarakan oleh **Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang**, yang bertujuan untuk mendorong generasi muda Indonesia dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi di bidang teknologi. Kompetisi ini terbuka bagi mahasiswa/i perguruan tinggi dan siswa/i SMA/SMK sederajat dari seluruh Indonesia, sebagai ajang untuk menampilkan kemampuan dan solusi inovatif mereka dalam memanfaatkan teknologi informasi.

Melalui **PLAY IT!**, peserta diajak untuk berkompetisi dalam menciptakan ide-ide kreatif dan solusi berbasis teknologi yang dapat memberikan dampak nyata bagi masyarakat dan industri. Kompetisi ini juga menjadi wadah pembelajaran bagi peserta untuk meningkatkan pemahaman mereka mengenai teknologi digital serta pengembangan aplikasi yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini.

Tidak hanya sebagai ajang kompetisi, **PLAY IT!** bertujuan untuk memotivasi generasi muda Indonesia dalam berperan aktif dalam revolusi teknologi, sekaligus mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG's) melalui solusi teknologi yang inovatif dan berkelanjutan. Acara ini diharapkan dapat memunculkan berbagai inovasi baru yang dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ekonomi digital dan pengembangan teknologi di Indonesia.

Dengan cakupan nasional, **PLAY IT!** juga menjadi sarana untuk mempertemukan talenta-talenta muda dari berbagai wilayah di Indonesia, menciptakan jaringan kolaborasi, serta memperkuat semangat kompetisi yang sehat dalam mendorong kemajuan teknologi.





A. LATAR BELAKANG

Hackathon merupakan kompetisi teknologi yang melibatkan tim peserta untuk menciptakan solusi inovatif berbasis teknologi dalam waktu terbatas. Hackathon ini ditujukan untuk mahasiswa dengan tujuan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kerjasama tim dalam menghadapi tantangan di dunia teknologi. Kompetisi ini diharapkan menjadi wadah bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam menciptakan solusi teknologi yang bermanfaat.

Seiring dengan tantangan global yang semakin kompleks, dunia menghadapi berbagai masalah yang berkaitan dengan kemiskinan, ketimpangan, kesehatan, pendidikan, lingkungan, perubahan iklim, dan keberlanjutan ekonomi. Berbagai masalah tersebut telah dirangkum dalam **Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG's)** yang mencakup 17 tujuan utama, mulai dari mengakhiri kemiskinan hingga memperkuat kemitraan global untuk pembangunan berkelanjutan.

Kebutuhan akan solusi berbasis teknologi yang mendukung SDG's sangat mendesak, terutama mengingat kompleksitas dan keterkaitan dari masalah global tersebut. Teknologi kecerdasan buatan (AI) menawarkan potensi besar dalam mendukung berbagai aspek pembangunan berkelanjutan, termasuk meningkatkan efisiensi di berbagai sektor, mengoptimalkan penggunaan sumber daya, serta memberikan solusi inovatif untuk tantangan global seperti kemiskinan, kesehatan, pendidikan, ketimpangan, dan lingkungan. Dengan kemampuan AI untuk menganalisis data secara cepat dan akurat, menciptakan prediksi yang cerdas, dan otomatisasi proses yang kompleks, teknologi ini menjadi kunci dalam mempercepat pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan.

Melalui hackathon ini, mahasiswa didorong untuk mengembangkan aplikasi berbasis AI yang dapat memberikan kontribusi nyata dalam menyelesaikan berbagai masalah global yang ada. Peserta diharapkan menciptakan solusi yang mampu menjawab tantangan di berbagai sektor seperti kesehatan, pendidikan, lingkungan, ekonomi, dan inklusi sosial, serta memanfaatkan teknologi secara inovatif dan berdampak luas. Hackathon ini adalah kesempatan bagi generasi muda untuk berperan aktif dalam menciptakan perubahan positif di dunia, sekaligus mempercepat tercapainya tujuan pembangunan berkelanjutan.





B. TUJUAN UTAMA

1. Mendorong Inovasi Teknologi

Menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan solusi teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) yang inovatif, guna menyelesaikan masalah global yang berkaitan dengan pembangunan berkelanjutan.

2. Mempercepat Pencapaian SDG's

Mendorong terciptanya aplikasi atau teknologi yang berkontribusi pada pencapaian berbagai aspek **Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG's)** melalui solusi praktis dan berkelanjutan.

3. Pengembangan Keterampilan dan Kerjasama Tim

Mengasah keterampilan berpikir kritis, kreativitas, *problem-solving*, serta meningkatkan kemampuan kerjasama tim di kalangan mahasiswa dalam menghadapi tantangan nyata.

4. Membangun Kesadaran dan Tanggung Jawab Sosial

Menumbuhkan kesadaran mahasiswa akan peran mereka dalam mengatasi masalah sosial, ekonomi, dan lingkungan melalui pemanfaatan teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat global.

C. TEMA

“Inovasi Teknologi Cerdas untuk Masa Depan Berkelanjutan.”

Tema hackathon ini berfokus pada pengembangan berkelanjutan melalui pemanfaatan teknologi cerdas, di mana inovasi berbasis kecerdasan buatan (AI) dan solusi teknologi lainnya digunakan untuk menciptakan dampak positif dan berkelanjutan dalam menyelesaikan tantangan global, termasuk masalah lingkungan, sosial, dan ekonomi demi mencapai masa depan yang lebih baik.

D. KATEGORI KOMPETISI

1. Hackathon Software Development
2. UI/UX Challenge





E. KETENTUAN UMUM

Ketentuan sebagai persyaratan umum:

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif S1/D4/D3/D2 perguruan tinggi.
2. Kompetisi diikuti secara berkelompok/tim dengan anggota kelompok sebanyak 3 orang (terdiri dari 1 orang ketua dan 2 orang anggota).
3. Setiap tim diperbolehkan berasal dari jurusan/program studi yang berbeda selama masih dalam satu perguruan tinggi.
4. Setiap tim memiliki satu dosen pembimbing ber-NIDN.
5. Pendaftaran tim dilakukan secara online melalui laman <http://jti.polinema.ac.id/playit2024>
6. Setiap orang hanya boleh mendaftar pada satu tim dan hanya boleh mengusulkan satu ide baik sebagai ketua maupun anggota.
7. Setiap tim wajib mengisi formulir pendaftaran dan melampirkan proposal ide aplikasi yang diajukan.
8. Setiap tim akan mendapatkan e-sertifikat keikutsertaan dalam kompetisi dari setiap ide yang di usulkan.
9. Ide yang diusulkan harus orisinal, tidak melanggar hak cipta, serta tidak mengandung unsur SARA, pornografi, atau hal yang melanggar norma sosial.
10. Penulisan proposal ide menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia.
11. Peserta diharapkan membaca dan memahami peraturan lomba sebelum mendaftar.
12. Keputusan Juri tidak dapat diganggu gugat.

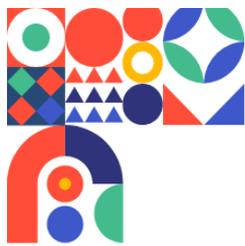
F. KETENTUAN KHUSUS

1. HACKATHON SOFTWARE DEVELOPMENT

1.1. TAHAP SELEKSI PROPOSAL

- 1.1.1 Ide yang diusulkan merupakan aplikasi solusi digital yang memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) dari permasalahan di lingkungan sekitar dan mendukung minimal 1 aspek dari 17 aspek SDG's.
- 1.1.2 Ide yang diusulkan digambarkan dalam bentuk proposal yang terdiri dari bagian-bagian berikut:

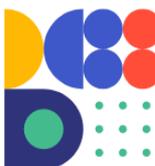


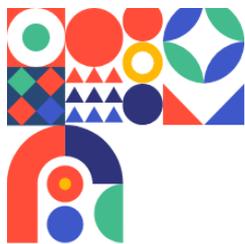


- a. Latar belakang.
 - b. Solusi yang diusulkan.
 - c. Gambaran umum aplikasi yang diusulkan.
- 1.1.3 Proposal dituliskan dalam format .pdf dan diunggah bersamaan dengan formulir pendaftaran.
- 1.1.4 Kriteria penilaian ide:
- a. Kemampuan Melihat Permasalahan.
Sejauh mana peserta memahami, menganalisis, dan mengidentifikasi akar permasalahan yang relevan dengan tema serta dampaknya terhadap masyarakat serta berbasis pada data.
 - b. Kreativitas dan Inovasi Solusi dan Kesesuaian dengan Tema
Tingkat keunikan, kebaruan, dan inovasi dalam solusi yang diusulkan, serta bagaimana solusi tersebut mampu memberikan manfaat yang signifikan.
 - c. Keruntutan Penggambaran Implementasi.
Kejelasan dan kelogisan dalam menjelaskan bagaimana solusi akan diimplementasikan, termasuk langkah-langkah konkret serta kelayakan teknis dan praktis dari solusi tersebut.

1.2 TAHAP FINAL

- 1.2.1 Tim yang dinyatakan lolos pada tahap seleksi proposal berhak mengikuti penjurian pada babak final.
- 1.2.2 Setiap tim akan diberikan pengembangan kasus dari ide yang diusulkan untuk diselesaikan menjadi sebuah prototype aplikasi digital.
- 1.2.3 Setiap peserta dipersilahkan menyelesaikan prototype tersebut dan diberikan dalam waktu selama 24 jam.
- 1.2.4 Presentasi akhir dalam bentuk slide pitch deck dan demo prototype dilakukan setelah sesi pengerjaan prototype.
- 1.2.5 Kriteria penilaian penjurian final:
 - a. Pemahaman Masalah
Kemampuan tim dalam mengidentifikasi dan memahami masalah yang dihadapi, serta relevansi solusi yang dikembangkan dengan permasalahan tersebut.
 - b. Inovasi dan Kreativitas Solusi





Tingkat kreativitas dan inovasi yang dihadirkan dalam solusi teknologi, termasuk kebaruan ide serta kemampuan solusi untuk menciptakan dampak yang signifikan.

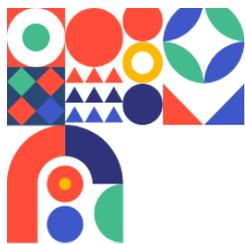
- c. **Kualitas Implementasi Teknis**
Sejauh mana solusi yang dikembangkan menunjukkan keandalan teknis, kelayakan untuk diterapkan, serta kesesuaian dengan teknologi yang dipilih.
- d. **Manfaat dan Dampak Solusi serta Kesesuaian dengan Tema**
Potensi solusi dalam memberikan manfaat nyata dan dampak positif bagi pengguna atau masyarakat luas, serta kontribusinya terhadap tujuan pembangunan berkelanjutan (SDG's).
- e. **Kerja Sama Tim dan Kolaborasi**
Kemampuan tim dalam bekerja sama secara efektif, berkolaborasi, dan mengatasi tantangan selama hackathon, termasuk komunikasi dan pembagian peran yang baik.
- f. **Presentasi dan Penyampaian Ide**
Kejelasan, kelogisan, dan kekuatan dalam menyampaikan solusi, termasuk bagaimana tim mempresentasikan ide mereka di hadapan juri serta kemampuannya untuk menjawab pertanyaan dengan baik.

2 UI/UX CHALLENGE

2.1 TAHAP SELEKSI PROPOSAL

- 2.1.1 Ide yang diusulkan merupakan aplikasi solusi digital yang memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) dari permasalahan di lingkungan sekitar dan mendukung minimal 1 aspek dari 17 aspek SDG's.
- 2.1.2 Ide yang diusulkan digambarkan dalam bentuk proposal yang terdiri dari bagian-bagian berikut:
 - a. Latar belakang.
 - b. Solusi yang diusulkan.
 - c. Gambaran umum aplikasi yang diusulkan.
- 2.1.3 Proposal dituliskan dalam format .pdf dan diunggah bersamaan dengan formulir pendaftaran.
- 2.1.4 Kriteria penilaian ide:



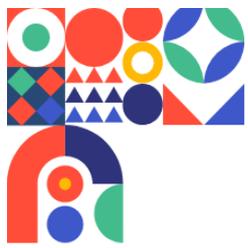


- a. Kemampuan Melihat Permasalahan.
Sejauh mana peserta memahami, menganalisis, dan mengidentifikasi akar permasalahan yang relevan dengan tema serta dampaknya terhadap masyarakat serta berbasis pada data.
- b. Kreativitas dan Inovasi Solusi dan Kesesuaian dengan Tema
Tingkat keunikan, kebaruan, dan inovasi dalam solusi yang diusulkan, serta bagaimana solusi tersebut mampu memberikan manfaat yang signifikan.
- c. Keruntutan Penggambaran Implementasi.
Kejelasan dan kelogisan dalam menjelaskan bagaimana solusi akan diimplementasikan, termasuk langkah-langkah konkret serta kelayakan teknis dan praktis dari solusi tersebut.

2.2 TAHAP FINAL

- 2.2.1 Tim yang dinyatakan lolos pada tahap seleksi proposal berhak mengikuti penjurian pada babak final.
- 2.2.2 Setiap tim akan mendapatkan studi kasus pengembangan dari mentor. Studi kasus tersebut diminta untuk diselesaikan dengan solusi teknologi digital dengan hasil akhir sebuah prototype mockup (high-fidelity).
- 2.2.3 Setiap peserta dipersilahkan menyelesaikan prototype dalam waktu 24 jam.
- 2.2.4 Presentasi akhir bentuk slide pitch deck dan demo prototype dilakukan setelah sesi pengerjaan prototype.
- 2.2.5 Kriteria penilaian penjurian final:
 - a. Pemahaman Masalah
Kemampuan tim dalam mengidentifikasi dan memahami masalah yang dihadapi, serta relevansi solusi yang dikembangkan dengan permasalahan tersebut.
 - b. Inovasi dan Kreativitas Solusi
Tingkat kreativitas dan inovasi yang dihadirkan dalam solusi teknologi, termasuk kebaruan ide serta kemampuan solusi untuk menciptakan dampak yang signifikan.
 - c. Penggalan Design Thinking
Sejauh mana riset penerapan solusi untuk menyelesaikan permasalahan.
 - d. Manfaat dan Dampak Solusi serta Kesesuaian dengan Tema





Potensi solusi dalam memberikan manfaat nyata dan dampak positif bagi pengguna atau masyarakat luas, serta kontribusinya terhadap tujuan pembangunan berkelanjutan (SDG's).

e. Pengalaman Pengguna (UX) dan estetika visual (UI)

Pertimbangan terhadap pengalaman pengguna dalam desain dan seberapa intuitif dan mudah digunakan solusi yang diajukan. Serta kualitas visual dari mockup atau prototype dan penggunaan elemen desain (warna, tipografi, ikonografi) yang konsisten dan menarik.

f. Kerja Sama Tim dan Kolaborasi

Kemampuan tim dalam bekerja sama secara efektif, berkolaborasi, dan mengatasi tantangan selama hackathon, termasuk komunikasi dan pembagian peran yang baik.

g. Presentasi dan Penyampaian Ide

Kejelasan, kelogisan, dan kekuatan dalam menyampaikan solusi, termasuk bagaimana tim mempresentasikan ide mereka di hadapan juri serta kemampuannya untuk menjawab pertanyaan dengan baik.

G. TIMELINE

TANGGAL	KEGIATAN
25 September 2024 – 19 Oktober 2024	Pendaftaran dan Pengumpulan Proposal http://jti.polinema.ac.id/playit2024
20 – 24 Oktober 2024	Proses Penjurian Proposal
25 Oktober 2024	Pengumuman Finalis melalui laman http://jti.polinema.ac.id/playit2024 dan sosial media Instagram @jtipolinema
1-3 November 2024	Penjurian Final dan Pengumuman Pemenang di Politeknik Negeri Malang

