



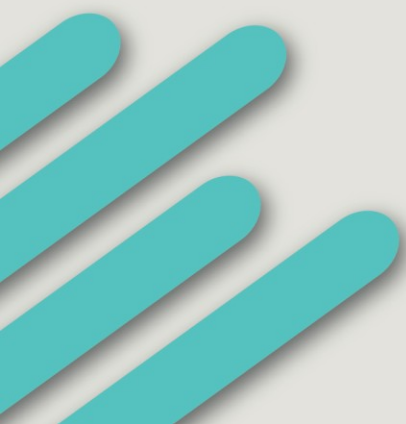
FESTIVAL
ALTERATION



RULEBOOK



HACKATHON 2.0



Deskripsi

UMN Hackathon 2.0 menandakan tahun kedua diselenggarakannya kompetisi hackathon mahasiswa berskala nasional dalam acara FesTlval oleh Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika (HIMTI) UMN. Kompetisi ini menguji kemampuan mahasiswa membuat dan mengembangkan program aplikatif untuk tema masalah dalam durasi 1x24 jam. Selama durasi tersebut, peserta hackathon harus mampu menyelesaikan rancangan aplikasinya dan diperkenankan memanfaatkan waktu sebaik-baiknya. Kompetisi ini bersifat berkelompok. Sebanyak 30 tim calon peserta akan maju sebagai peserta UMN Hackathon 2.0 yang akan diselenggarakan onsite di kampus Universitas Multimedia Nusantara.

Penghargaan

- Juara I : Piala + souvenir + uang tunai Rp 5.000.000
- Juara II : Piala + souvenir + uang tunai Rp 3.000.000
- Juara III : Piala + souvenir + uang tunai Rp 2.000.000

Syarat & Ketentuan

Ketentuan Umum Kompetisi FesTlval 2017

1. Peserta melakukan pendaftaran melalui *website* resmi FesTlval dengan membuat akun dan melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar dan legal secara hukum.
2. Peserta akan dinyatakan resmi terdaftar apabila telah memenuhi prosedur pendaftaran dan persyaratan peserta.
3. Peserta yang tidak memenuhi ketentuan dan prosedur pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur dan biaya pendaftaran tidak akan dikembalikan.
4. Setiap peserta boleh mendaftarkan diri pada lebih dari 1 (satu) kompetisi FesTlval 2017, tetapi hanya boleh terdaftar pada tepat 1 (satu) tim pada 1 (satu) kompetisi.
5. Segala bentuk plagiarisme dan tindak kecurangan tidak akan ditoleransi.
6. Panitia FesTlval berhak mendiskualifikasi tim yang melanggar persyaratan dan ketentuan kompetisi.
7. Keputusan panitia FesTlval bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
8. Panitia dapat mengubah seluruh aturan dalam rulebook sewaktu-waktu. Segala perubahan yang terjadi akan diberitahukan melalui akun resmi FesTlval 2017.

Ketentuan Hackathon 2.0

1. Seluruh peserta harus mematuhi seluruh ketentuan kompetisi Hackathon 2.0 dan ketentuan umum kompetisi FesTlval 2017.
2. Peserta Hackathon 2.0 merupakan tim yang terdiri dari **1 (satu) hingga 4 (empat) orang mahasiswa** yang sedang menempuh pendidikan diploma (D3/D4) atau strata 1 (S1) dari institusi/ perguruan tinggi yang sama.
3. Peserta berasal dari institusi/ perguruan tinggi yang terdaftar pada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (DIKTI) dan belum dinyatakan lulus selama rangkaian kompetisi berlangsung (hingga 3 Desember 2017).
4. Anggota tim dapat berasal dari program studi dan fakultas yang berbeda.
5. Satu institusi/ perguruan tinggi dapat mendaftarkan lebih dari 1 (satu) tim.
6. Apabila jumlah peserta yang mendaftar mencapai lebih dari 30 tim, akan diadakan seleksi ide pra-kompetisi untuk menyaring para peserta.
7. Sebanyak 30 tim yang lolos wajib menghadiri rangkaian acara Hackathon 2.0 (2-3 Desember 2017) di Universitas Multimedia Nusantara.
8. Tim peserta memenuhi prosedur pendaftaran yang telah ditetapkan.

Prosedur Pendaftaran

1. Pendaftaran peserta dibuka pada tanggal 1 November 2017 sampai dengan 19 November 2017.
2. Setiap tim mendaftarkan diri pada situs Hackathon 2.0 Festival 2017 (festival.himti.umn.ac.id/hack/registration).
3. Tim peserta mengisi data tim dan mengunggah 1 file berekstensi .zip yang berisi berkas-berkas berikut:
 - a. Identitas setiap anggota tim, berupa Kartu Tanda Mahasiswa
 - b. Bukti validitas mahasiswa, berupa salah satu dari
 - i. Surat Keterangan Mahasiswa Aktif
 - ii. Screenshot riwayat akademis pada sistem informasi institusi/ perguruan tinggi yang menunjukkan status aktif peserta
4. Tim peserta melunasi biaya pendaftaran sebesar Rp 150.001,- (seratus lima puluh ribu satu rupiah) ke:

Nomor Rekening	: 764 - 091-1012
Atas nama	: Tommy Miyazaki
Nama Bank	: Bank Central Asia
Berita	: Hackathon [nama tim]

Bukti transfer biaya pendaftaran harus diunggah untuk diverifikasi.
5. Tim akan segera diverifikasi oleh panitia secepatnya. Konfirmasi verifikasi akan dikirimkan kepada peserta melalui email. Apabila tim belum diverifikasi melebihi 7 hari, maka tim dapat menghubungi akun resmi Festival.
6. Tim yang telah diverifikasi akan dinyatakan resmi mengikuti lomba dan tidak dapat mengubah data yang telah dikumpulkan.

Jadwal Hackathon

Pra-Pendaftaran Peserta	: 1-7 November 2017*
Pendaftaran Peserta	: 8-19 November 2017
Pengumuman Peserta Hackathon 2.0	: 26 November 2017
Hackathon 2.0	: 2-3 Desember 2017

*] Peserta yang mendaftarkan diri selama masa Pra-Pendaftaran mendapat potongan Rp 50.000,- dari biaya pendaftaran normal

Hackathon 2.0

1. Sebanyak 30 tim peserta Hackathon 2.0 akan ditempatkan selama 1x24 jam di lokasi kompetisi untuk merancang program aplikasi dan mengembangkannya menjadi sebuah solusi untuk tema masalah yang akan diberikan.
2. Kompetisi berlangsung pada:
 - Tanggal : 2-3 Desember 2017
 - Waktu : 2 Desember pukul 09.30 WIB s.d 3 Desember pukul 15.30 WIB
 - Lokasi : Function Hall, Universitas Multimedia Nusantara
3. Tema masalah akan diberikan pada tanggal 2 Desember 2017.
4. Peserta disediakan konsumsi selama kompetisi berlangsung.
5. Setelah melewati durasi tersebut, 10 tim terbaik yang berhasil mewujudkan perancangan dan pengembangan aplikasinya akan lolos menjadi finalis, yang selanjutnya akan melakukan presentasi final di depan juri.

Peraturan Hackathon 2.0

1. Peserta akan ditempatkan selama 1x24 jam di lokasi kompetisi dan tidak diperkenankan untuk meninggalkan lokasi.
2. Setiap peserta wajib mengenakan tanda pengenal peserta selama kompetisi berlangsung.
3. Tema masalah akan disampaikan pada saat technical meeting.
4. Setiap tim tidak diperkenankan membuat program aplikasi yang telah dilombakan pada kompetisi lain sebelumnya.
5. Penilaian dilakukan oleh para juri profesional. Keputusan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
6. Segala bentuk plagiarisme tidak akan ditoleransi dan tim yang bersangkutan akan didiskualifikasi.
7. Segala bentuk pengrusakan yang disebabkan oleh peserta ditanggung oleh peserta yang bersangkutan.
8. Selama kompetisi, setiap peserta tidak diperkenankan untuk:
 - a. Dalam kondisi sedang hamil,
 - b. Membawa minuman beralkohol, narkoba, maupun obat-obatan terlarang,
 - c. Membawa dan merokok di lingkungan kampus UMN,
 - d. Membawa senjata tajam dan barang-barang yang membahayakan diri sendiri dan orang lain,
 - e. Melakukan tindakan kriminal dan ilegal melalui jaringan.

HACKATHON 2.0

Susunan Acara

Sabtu, 2 Desember 2017

- 09.30–10.30 Registrasi ulang
- 10.30–10.45 Pembukaan acara
- 10.45–11.10 Sambutan
- 11.10–12.00 Technical meeting dan persiapan peserta
- 12.00 Hackathon dimulai
- 12.30 Makan siang
- 18.30 Makan malam

Minggu, 3 Desember 2017

- 07.30 Makan pagi
- 11.00–11.20 Penjurian awal
- 11.20–11.30 Pengumuman 10 finalis
- 11.30–12.30 Persiapan presentasi finalis dan makan siang untuk finalis
- 12.30–14.10 Presentasi finalis
- 14.10–14.30 Break
- 14.30–14.40 Pengumuman pemenang dan penutupan acara

Frequently Asked Questions (FAQ)

1. Barang apa saja yang boleh dibawa peserta pada saat acara?

Peserta wajib membawa Kartu Tanda Mahasiswa (KTM), laptop dan charger sendiri, serta dianjurkan untuk membawa modem internet masing-masing dan peralatan yang dirasa dibutuhkan (seperti alat mandi, baju ganti, obat-obatan pribadi, stopkontak).

2. Apa tema masalah Hackathon 2.0?

Tema masalah kompetisi Hackathon 2.0 akan diberitahukan pada hari Sabtu tanggal 2 Desember 2017, pada saat Technical Meeting.

3. Apakah peserta diperbolehkan untuk keluar dari lingkungan UMN?

Tidak boleh, dengan pertimbangan:

- Mengingat waktu yang diberikan hanya 1x24 jam, maka diharapkan peserta dapat menggunakan waktu dengan sebaik mungkin,
- Disediakan tempat untuk beristirahat bagi peserta,
- Disediakan konsumsi selama kompetisi berlangsung.

4. Apakah disediakan tempat parkir untuk kendaraan pribadi peserta?

Ya, panitia menyediakan tempat parkir untuk kendaraan beroda dua dan beroda empat.

5. Apakah ada akomodasi yang disediakan bagi para peserta?

Panitia tidak menyediakan akomodasi bagi para peserta.

6. Bagaimana jika tim tidak dapat hadir pada hari acara?

Tim yang tidak hadir pada hari acara akan dinyatakan gugur.



FESTIVAL
ALTERATION

festival.himti.umn.ac.id

 festival.himti@umn.ac.id

 [@festival.ti](https://www.instagram.com/festival.ti)

 [@lga9050a](https://line.me/tv/@lga9050a)