

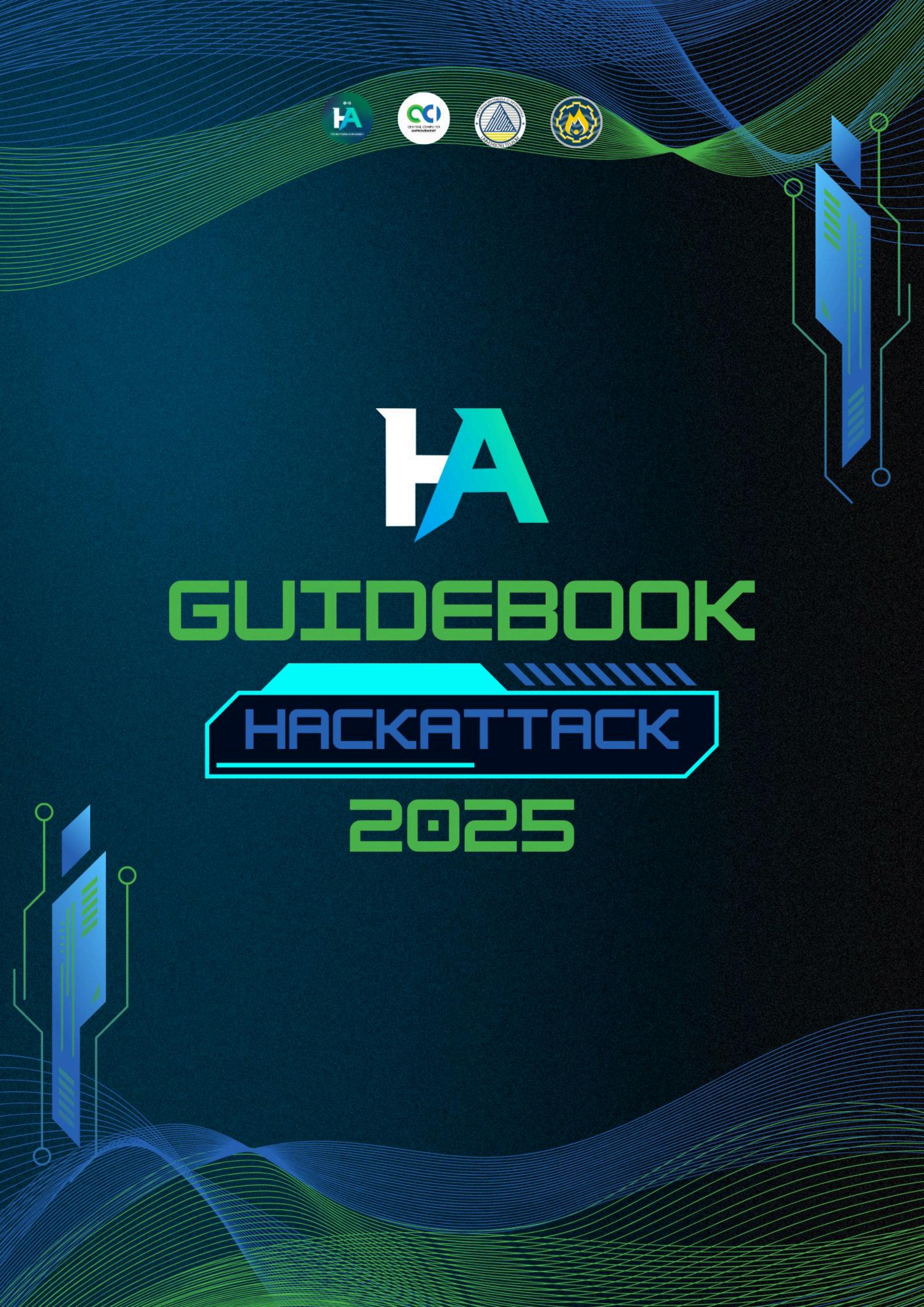


# HA

## GUIDEBOOK

### HACKATTACK

## 2025



# HACKATTACK 2025

HackAttack adalah ajang hackathon yang diselenggarakan secara kolaboratif oleh CCI (Central Computer Improvement ) dan HIMA IF (Himpunan Mahasiswa Informatika) Telkom University sebagai wadah eksplorasi inovasi digital bagi mahasiswa di seluruh penjuru Indonesia. Mengusung tema "**Tech for Nusantara: Digitalisasi untuk Negeri**", kegiatan ini mengajak peserta untuk menciptakan solusi teknologi yang berdampak nyata bagi pembangunan berkelanjutan di Indonesia.

Dengan berlandaskan pada tiga subtema utama yang terinspirasi dari Sustainable Development Goals (SDGs). HackAttack mendorong peserta untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk menjawab tantangan sosial, pendidikan, lingkungan, dan ekonomi dengan cara yang kreatif, relevan, dan berkelanjutan.

Melalui proses intensif selama hackathon, para peserta tidak hanya menguji kemampuan teknis dan berpikir kritis, namun juga ditantang untuk menciptakan solusi digital yang dapat memberikan kontribusi langsung pada kemajuan nusantara.

# PROSEDUR PENDAFTARAN

1. Pendaftaran dilakukan dengan 2 gelombang. Gelombang pertama dimulai pada tanggal 27 Oktober - 8 November 2025 dan gelombang kedua pada tanggal 10 November - 15 November 2025
2. Peserta dipungut biaya pendaftaran sebesar Rp 170.000,00 (seratus tujuh puluh ribu) untuk pendaftaran gelombang pertama nonTelkom University sedangkan Rp 150.000,00 (seratus lima puluh ribu) untuk pendaftar Telkom University dan untuk gelombang kedua dikenakan Rp 220.000,00 (dua ratus dua puluh ribu) untuk pendaftar nonTelkom University sedangkan Rp 200.000,00 (dua ratus ribu) untuk pendaftar Telkom University. Biaya pendaftaran gelombang 1 ini sudah termasuk dua *workshop* dan biaya pendaftaran. Dan Biaya pendaftaran gelombang 2 ini sudah termasuk satu *workshop* dan biaya pendaftaran.
3. Pendaftaran dilakukan oleh ketua tim dan anggota tim melalui website Hackattack ([link](#))
4. Setelah memasuki website, peserta diarahkan untuk melakukan registrasi akun terlebih dahulu bagi yang belum memiliki atau membuat akun. Setelah memiliki akun, peserta dapat langsung masuk menggunakan akun yang telah dibuat.
5. Setelah berhasil masuk, peserta diharapkan melengkapi data diri
6. Kemudian, ketua tim dapat melakukan pendaftaran dengan mengisi identitas anggota, informasi kelompok, dan berkas - berkas yang diperlukan (KTM, bukti Pembayaran, twibbon, bukti follow akun instagram, bukti upload poster pada insta story pribadi). Twibbon dapat diunduh pada ([Twibbon](#)). Bukti twibbon digabungkan dalam file PDF.
7. Peserta diharap mengirimkan bukti pembayaran ke website dan harap menunggu verifikasi. Jika verifikasi ditolak, maka peserta akan diminta untuk merevisi.
8. Jika pembayaran telah diverifikasi, peserta dapat mengunggah hasil karya pada opsi *Upload Berkas* sesuai dengan timeline yang sudah ditentukan.

”

# Tech For Nusantara: Digitalisasi untuk Negeri

”

Tema ini mengajak peserta untuk menghadirkan solusi digital yang mampu menjawab tantangan nyata di Indonesia, terutama dalam konteks ketimpangan pembangunan, pendidikan, dan pekerjaan. Melalui pendekatan teknologi dan inovasi, peserta diharapkan mampu menciptakan solusi yang inklusif, berkelanjutan, dan berdampak luas bagi masyarakat di berbagai pelosok Nusantara.

## PROBLEM STATEMENT

### Sustainable Development Goals (SDG) - 4

#### Menjembatani Kesenjangan Pendidikan di Daerah Terpencil

Solusi untuk meningkatkan akses dan kualitas pendidikan di daerah terpencil Indonesia dalam mengatasi tantangan kesenjangan pendidikan.



Bagaimana platform digital dapat mengatasi kesenjangan pendidikan di daerah terpencil?

#### Subtema

Pemerataan Edukasi

Kualitas Pendidikan



# PROBLEM STATEMENT

## Sustainable Development Goals (SDG) - 8

### Meningkatkan Ketersediaan Lapangan Pekerjaan

Solusi untuk memperluas peluang lapangan pekerjaan di Indonesia dengan memanfaatkan inovasi teknologi dan keterampilan baru.



Bagaimana platform digital dapat mengatasi kurangnya lapangan pekerjaan atau pengembangan skill yang terbarukan?

#### Subtema

Inovasi untuk Lapangan Pekerjaan Baru

Peningkatan Keterampilan Kerja

## Sustainable Development Goals (SDG) - 9

### Memperkuat Infrastruktur untuk Kesenjangan Kota dan Desa

Solusi untuk mengatasi ketertinggalan akses infrastruktur dasar di daerah pedesaan dibandingkan wilayah urban dengan dukungan teknologi dan inovasi.



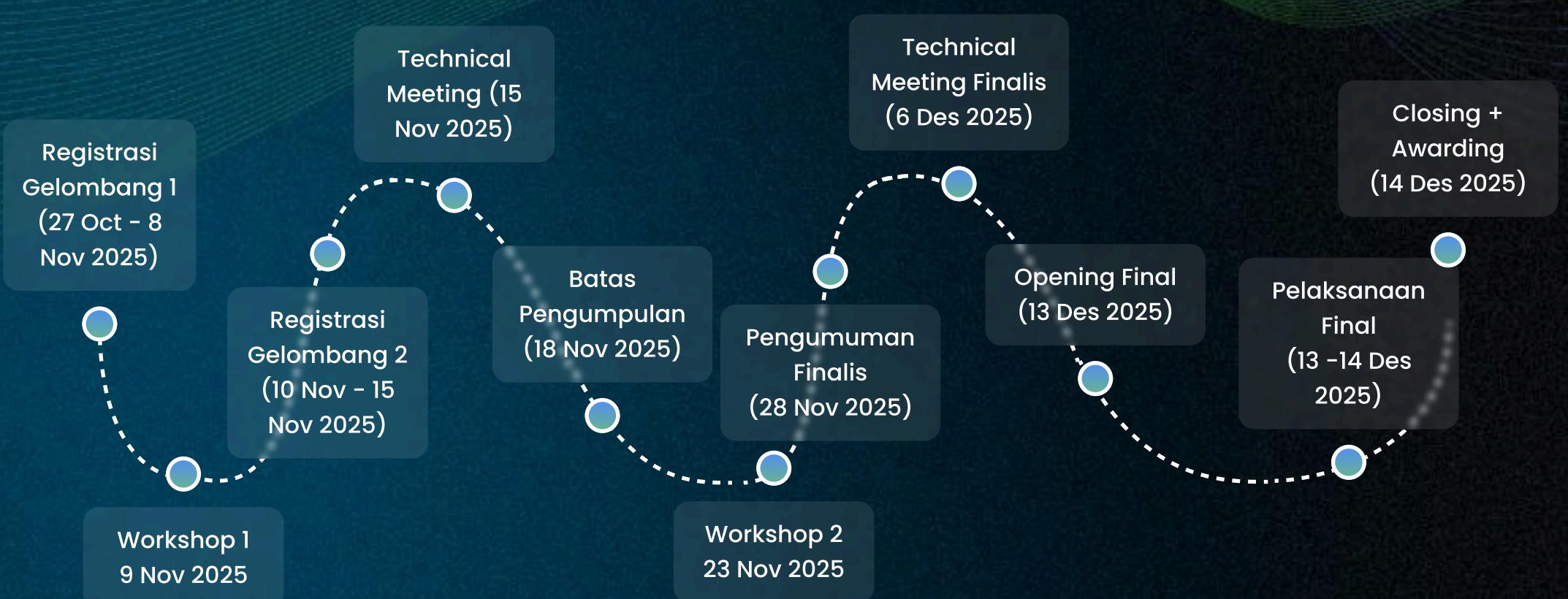
Bagaimana platform digital dapat meningkatkan akses infrastruktur, mendukung konektivitas dan mendorong pemerataan pembangunan?

#### Subtema

Pemerataan Layanan Publik

Akses Infrastruktur Daerah

# TIMELINE



Kegiatan	Tanggal	Keterangan
Registrasi Gelombang 1	27 Oktober - 8 November 2025	<a href="#">Link</a>
Workshop Ke-1	9 November 2025	Zoom Meeting
Registrasi Gelombang 2	10 November - 15 November 2025	<a href="#">Link</a>
Technical Meeting	15 November 2025	Zoom Meeting
Batas Pengumpulan Proposal	18 November 2025	Zoom Meeting
Workshop Ke-2	23 November 2025	Zoom Meeting
Pengumuman Finalis	28 November 2025	Instagram @hackattack.ccihimaif
Technical Meeting Finalis	6 Desember 2025	Zoom Meeting
Opening Final	13 Desember 2025	Luring
Pelaksanaan Final	13 Desember - 14 Desember 2025	Luring
Closing + Awarding	14 Desember 2025	Luring

# BABAK PENYISIHAN

## Timeline



## Ketentuan Pengumpulan

1. Proposal dikumpulkan dalam format PDF dengan ukuran maksimal 10 MB.
2. Penamaan file menggunakan format:  
**NamaTim\_JudulProposal HACKATTACK2025.pdf**  
(contoh: TechNova\_SistemPendeteksiBanjir\_HACKATTACK2025.pdf)
3. Proposal dikumpulkan melalui laman resmi HACKATTACK 2025 (tautan akan diinformasikan lebih lanjut).
4. Setiap peserta wajib mengunggah surat pernyataan originalitas karya yang menyatakan bahwa proposal merupakan karya asli, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba lain. Format surat pernyataan dapat diunduh di: <http://bit.ly/3HssZeB>

## Peraturan Tahap Penyisihan

1. Setiap peserta wajib mengirimkan proposal yang lengkap sesuai dengan format dan isi yang telah ditentukan.
2. Proposal dapat disusun sesuai kreativitas masing-masing tim atau dapat menambahkan isi dari proposal, namun isi dan format proposal wajib mencantumkan yang diberi oleh panitia.
3. Penambahan isi proposal akan diberikan nilai tambahan, selama kontennya tetap relevan dengan topik.
4. Batas waktu pengumpulan proposal adalah tanggal yang telah diumumkan oleh panitia, dan proposal yang diterima setelah tanggal tersebut tidak akan diproses lebih lanjut.
5. Peserta wajib menyertakan surat pernyataan bahwa karya yang dikumpulkan merupakan karya asli dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam lomba lain.
6. Peserta wajib menjaga komunikasi dengan panitia selama proses seleksi, termasuk memberikan informasi kontak yang valid.
7. Proposal yang terbukti menjiplak atau melakukan pelanggaran etika akan langsung didiskualifikasi.
8. Pengumuman hasil seleksi akan disampaikan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Tim yang lolos akan diinformasikan melalui unggahan post instagram @hackattack.ccihimaif.

## Ketentuan Proposal

1. Proposal yang disusun merupakan proposal kreatif
2. Penulisan proposal harus menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, namun diperbolehkan menggunakan istilah teknis dalam bahasa Inggris, terutama untuk istilah yang umum digunakan dalam dunia teknologi.
3. Cover proposal harus memuat informasi lengkap yang terdiri dari judul proposal, nama tim beserta nama lengkap seluruh anggota tim, mencantumkan tulisan "HACKATTACK 2025", serta logo resmi HACKATTACK 2025 yang dapat di unduh di: <http://bit.ly/3HssZeB>
4. Minimal halaman proposal 10 halaman dan maksimal 25 halaman

# BABAK PENYISIHAN

## Format Proposal

Aspek	Keterangan
Ukuran Kertas	A4 (21 cm x 29,7)
Margin Halaman	Atas (Top): 3 cm, bawah (Bottom): 3 cm, kiri (Left): 4 cm, kanan (Right): 3 cm
Font	Times New Roman <ul style="list-style-type: none"><li>Judul bab dan sub bab: 14 pt tebal</li><li>Isi teks: 12 pt (termasuk Executive Summary)</li></ul>
Line Spacing	1,5
Perataan Paragraf	Rata kanan - kiri (justify)
Penomoran Halaman	<ul style="list-style-type: none"><li>Dimulai dari halaman Daftar Isi</li><li>Diletakkan di bagian bawah tengah setiap halaman</li></ul>
Struktur Proposal	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Cover</li><li>b. Daftar Isi</li><li>c. Executive Summary</li><li>d. BAB I: Pendahuluan<ul style="list-style-type: none"><li>Latar Belakang Masalah</li><li>Rumusan Masalah</li><li>Problem Statement (Inti pernyataan masalah yang menjadi fokus utama solusi.)</li><li>Tujuan dan Manfaat</li></ul></li><li>e. BAB II: Gagasan/Solusi<ul style="list-style-type: none"><li>Gambaran Solusi yang Ditawarkan (Penjelasan mengenai solusi, fitur utama, keunikan, dan keunggulan.)</li><li>Latar kebutuhan pengguna (Alasan mengapa pengguna membutuhkan solusi ini.)</li><li>User Persona (Profil singkat pengguna yang dituju.)</li><li>User Journey (Perjalanan pengalaman pengguna dari sebelum solusi hadir hingga setelah menggunakan solusi.)</li><li>Kesesuaian dengan Tema/Subtema (Menjelaskan hubungan antara gagasan yang diusulkan dengan tema besar atau subtema)</li></ul></li><li>f. BAB III: Analisis dan Strategi<ul style="list-style-type: none"><li>Market Size</li><li>Market Positioning</li><li>Financial Projection</li><li>SWOT Analysis</li></ul></li><li>g. BAB IV: Implementasi<ul style="list-style-type: none"><li>Roadmap Pengembangan (Tahapan perencanaan dari ide, pengembangan, uji coba, sampai peluncuran.)</li><li>Kebutuhan Teknik dan Platform (Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak &amp; perangkat keras.)</li><li>Platform Requirements (Platform apa yang digunakan (mobile, web, desktop).)</li><li>Teknologi yang digunakan (Bahasa pemrograman, framework, database, atau API yang dipakai.)</li><li>Keamanan dan Regulasi (Penjelasan bagaimana solusi memastikan keamanan data serta kepatuhan pada aturan/regulasi yang berlaku.)</li></ul></li><li>h. BAB V: Penutup<ul style="list-style-type: none"><li>Kesimpulan</li><li>Analisis Dampak dan Manfaat (Menjelaskan dampak jangka pendek berupa kemudahan dan efisiensi, serta dampak jangka panjang berupa peningkatan produktivitas dan keberlanjutan solusi)</li></ul></li><li>i. Daftar Pustaka</li><li>j. Lampiran (jika ada)</li></ul>

# BABAK PENYISIHAN

## Sistematika Penilaian

Kriteria Design	Deskripsi	Bobot
Problem Statement	Apakah solusi sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna (berdasarkan user persona & latar belakang masalah).	12%
Konsep Produk & Penjelasan Teknis	Seberapa jelas tim menjelaskan konsep produk, fitur utama, dan detail teknis secara umum dalam proposal.	10%
Konsep Desain Pengalaman Pengguna (ux)	Bagaimana ide tim menggambarkan alur penggunaan & pengalaman pengguna, meski belum ada mockup/prototipe.	13%
Platform & Teknologi yang Dipilih	Apakah platform (web, mobile, desktop) & teknologi sesuai kebutuhan solusi.	10%
Kerapihan & Penyajian Proposal	Struktur, kejelasan alur penulisan, kesesuaian format, dan konsistensi tampilan dokumen (daftar isi, heading, tabel, visual, dll).	5%
		Subtotal = 50%

Kriteria Business	Deskripsi	Bobot
Kejelasan Masalah & Urgensi Solusi	Apakah masalah yang diangkat jelas, penting, dan relevan untuk diselesaikan.	10%
Inovasi Solusi	Tingkat kebaruan, kreativitas, serta kesesuaian ide dengan tema/subtema lomba.	15%
Strategi Bisnis & Rencana Pengembangan	Kekuatan model bisnis & kejelasan rencana pengembangan produk di masa depan.	10%
Analisis Pasar	Kejelasan target pengguna, ukuran pasar, & posisi produk dibanding solusi lain.	7.50%
Dampak & Manfaat	Potensi dampak nyata solusi dari sisi sosial, ekonomi, maupun keberlanjutan jangka panjang.	7.50%
		Subtotal = 50%

# BABAK FINAL

## Timeline

Masa Penggerjaan  
(Sabtu, 13 Desember 2025)

Presentasi Karya Final  
(Minggu, 14 Desember 2025)

## Ketentuan Pengumpulan

1. Setiap tim wajib mengumpulkan tiga komponen utama:
  - Link Github berisi kode program
  - Link Figma berisikan design
  - File Pitching dalam format PDF
2. Link Github bersifat publik dan memuat keseluruhan hasil kerja tim selama perlombaan.
3. File PDF presentasi yang dikumpulkan harus sesuai dengan isi yang akan disampaikan saat sesi penjurian, tanpa perbedaan apapun.
4. Link Figma bersifat publik, menampilkan desain utama dan alur pengguna aplikasi, serta dipastikan dapat diakses oleh panitia tanpa permintaan akses tambahan
5. Semua komponen dikumpulkan melalui link resmi dari panitia, sebelum batas waktu yang telah ditentukan.
6. Tidak ada toleransi keterlambatan. Tim yang tidak mengumpulkan tepat waktu akan langsung dinyatakan gugur dari tahap final

## Peraturan Tahap Final

1. Setiap Peserta HackAttack WAJIB menjaga sikap dan perlakuan selama perlombaan berlangsung
2. Peserta HackAttack WAJIB datang tepat waktu sesuai rundown yang telah ditentukan selama perlombaan HackAttack berlangsung
3. **Ketentuan keterlambatan :**  
Peserta yang datang terlambat **lebih dari 15 menit** dari waktu yang dijadwalkan pada rundown, tanpa konfirmasi sebelumnya, akan berdampak pada penilaian sikap tim dan dikenakan peringatan langsung.
4. Dilarang berbuat curang dalam bentuk apapun selama perlombaan HackAttack 2025 berlangsung, baik sengaja maupun tidak disengaja (Mengubah sistem, atau design lomba tanpa izin setelah pengumpulan, Komunikasi dengan pihak luar yang bertujuan untuk membantu penggerjaan proyek secara langsung maupun tidak langsung dan plagiarisme).
5. Peserta HackAttack harus selalu menjaga ketertiban dan tidak diperbolehkan menimbulkan keributan antar peserta maupun tim.
6. **Peserta WAJIB berada di dalam venue sejak awal sesi final hingga Minggu, 14 Desember 2025 pukul 20.20 WIB**, dan hanya diperbolehkan keluar sementara untuk keperluan penting (seperti kesehatan, makan, ibadah, atau keadaan darurat) dengan seizin panitia; pelanggaran seperti keluar tanpa izin, terlalu lama di luar, atau meninggalkan venue tanpa alasan yang jelas dapat dikenai teguran atau sanksi.
7. Dilarang membawa dan mengonsumsi rokok (dalam bentuk apapun) serta minuman keras dan benda tajam selama masa perlombaan berlangsung
8. Peserta HackAttack dilarang untuk meninggalkan area perlombaan HackAttack kecuali mendapat izin dari panitia.
9. Dilarang berkelahi dan atau menjadi provokator selama perlombaan berlangsung dan bersikap kasar kepada panitia, juri dan sesama peserta HackAttack lainnya
10. Peserta HackAttack tidak diperbolehkan menitipkan barang dalam bentuk apapun kepada panitia.
11. Apabila terjadi kehilangan barang berharga tidak menjadi tanggung jawab panitia dan pihak kampus.
12. Peserta HackAttack WAJIB menaati semua peraturan yang telah dibuat selama HackAttack 2025 berlangsung. Bagi tim yang melanggar peraturan diatas atau terjadi kecurangan, tim yang bersangkutan akan otomatis terdiskualifikasi.

# BABAK FINAL

## Ketentuan Pengerjaan

1. Seluruh pengerjaan hanya diperbolehkan selama waktu perlomba yang ditentukan. segala bentuk pengerjaan di luar waktu tersebut dianggap pelanggaran dan dapat menyebabkan diskualifikasi.
2. Karya yang dikembangkan harus orisinal dan tidak boleh merupakan hasil plagiarisme, baik sebagian maupun seluruhnya.
3. Peserta HackAttack diperbolehkan menggunakan AI sebagai alat bantu, namun seluruh keputusan dan implementasi tetap harus dilakukan oleh peserta.
4. Tema yang dikembangkan harus sesuai dengan tema atau subtema yang ditetapkan oleh panitia. Ketidaksesuaian dapat berdampak pada pengurangan nilai atau diskualifikasi.
5. Selama masa pengerjaan babak final, tim dilarang berkomunikasi dengan pihak luar (termasuk mentor, dosen, teman, atau profesional) yang bertujuan untuk membantu pengerjaan proyek secara langsung maupun tidak langsung.
6. Peserta HackAttack WAJIB membawa dan menggunakan perangkat pribadi (laptop, charger, headset dan disarankan membawa terminal pribadi).
7. Seluruh kegiatan tim dilakukan di area yang telah disediakan, dan peserta tidak diperkenankan berpindah tempat kerja tanpa sepenuhnya mendapat persetujuan panitia.
8. Seluruh anggota tim diharapkan berkontribusi aktif dalam proses pengembangan proyek. Pada saat presentasi, setiap anggota tim harus memahami peran dan bagian yang dikerjakan.
9. Panitia **Berhak** melakukan pemantauan langsung terhadap kegiatan setiap tim, termasuk meninjau progres pengerjaan, penggunaan alat bantu (AI), dan interaksi antar peserta HackAttack.

## Sistematika Penilaian

Jenis Penilaian	Deskripsi	Bobot Nilai
Presentasi	Penilaian ini mencakup seberapa baik tim menyampaikan ide dan solusi mereka secara runut dan meyakinkan. Struktur presentasi harus jelas dan logis, dimulai dari pengenalan masalah, solusi, hingga demo aplikasi. Penggunaan media pendukung seperti slide, video, atau prototype akan memberikan nilai lebih. Selain itu, kemampuan setiap anggota tim dalam menjawab pertanyaan juri dan menjelaskan aspek teknis maupun manfaat proyek dengan percaya diri juga sangat berpengaruh dalam aspek ini.	25%
Inovasi	Inovasi dinilai dari tingkat kebaruan ide yang diusung, keunikan pendekatan teknologi yang digunakan, serta potensi solusi dalam memberikan dampak nyata kepada pengguna atau sektor industri tertentu. Proyek yang menunjukkan pemikiran kreatif. Jenis Penilaian Kompleksitas Kode Design umum yang sudah ada, dan memiliki kemungkinan untuk dikembangkan lebih lanjut akan mendapatkan nilai lebih. Inovasi juga mencakup cara tim memadukan teknologi dengan kebutuhan nyata pengguna.	40%
Kompleksitas Fitur	Kompleksitas Fitur menilai sejauh mana fitur tersebut memiliki nilai tambah, saling terintegrasi, serta mampu menyelesaikan permasalahan secara efektif. Fitur yang kompleks biasanya melibatkan interaksi antar komponen, otomatisasi proses, atau pemanfaatan teknologi lanjutan seperti AI, data analytics, IoT. Semakin tinggi tingkat inovasi dan keterpaduan antar fitur, semakin tinggi pula nilai yang diperoleh.	20%
Design	Desain aplikasi dinilai dari segi estetika, konsistensi, kemudahan penggunaan, dan seberapa baik tampilan mendukung alur penggunaan aplikasi. Proyek yang memiliki antarmuka pengguna (UI) yang menarik dan profesional, serta memberikan pengalaman pengguna (UX) yang intuitif dan efisien, akan mendapatkan skor tinggi. Penggunaan prinsip desain yang baik, seperti tipografi, warna, layout, dan responsivitas juga turut dipertimbangkan.	15%

## TOTAL HADIAH

Rp 10.000.000,00



Juara 1

Rp 4.000.000,00



Juara 2

Rp 3.000.000,00



Juara 3

Rp 2.000.000,00



Harapan 1

Rp 500.000,00



Harapan 2

Rp 500.000,00

# FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

## 1. Siapa saja yang bisa mengikuti acara ini?

Acara ini terbuka untuk mahasiswa aktif di seluruh Indonesia.

## 2. Apakah acara ini berbayar?

Terdapat biaya pendaftaran yang diberlakukan untuk acara Hackattack. Berikut adalah rincian biaya pendaftaran yang ada:

Gelombang 1:

- Non-Telkom University: Rp170.000,00 / tim
- Telkom University: Rp150.000,00 / tim

Gelombang 2:

- Non-Telkom University: Rp220.000,00 / tim
- Telkom University: Rp200.000,00 / tim

Peserta mendapatkan workshop sebanyak dua kali (untuk gelombang 1) dan termasuk biaya pendaftaran.

## 3. Bagaimana cara mendaftar?

Kamu bisa mendaftar melalui website ini dengan mengisi form pendaftaran dan melengkapi informasi tim serta anggota.

## 4. Berapa jumlah anggota dalam satu tim?

Setiap kelompok terdiri minimal 3 anggota dan maksimal 6 anggota

## 5. Apa tema Hackattack kali ini?

Tema hackathon tahun ini adalah "Tech for Nusantara: Digitalisasi untuk Negeri" dengan sub-tema SDG 4,8, dan 9.

## 5. Saya masih punya pertanyaan, ke mana saya bisa menghubungi panitia?

Kamu bisa menghubungi kami melalui:

Whatsapp: [+62 813-7860-0688 (Naila) / +62 821-7876-1450 (Bara)]

Instagram: [@hackattack.ccihimaif]