

BAB I

IDENTITAS LOMBA

1.1. Identitas Penyelenggara

Hackathon ABP X Praisindo Teknologi merupakan kompetisi pengembangan solusi digital yang diselenggarakan oleh Amikom Business Park (ABP) bekerja sama dengan PT Praisindo Teknologi. Kegiatan ini ditujukan bagi mahasiswa, profesional IT, dan pelaku startup untuk mengembangkan ide-ide inovatif yang mampu menjawab tantangan nyata di masyarakat, khususnya di sektor keuangan dan teknologi digital. Kompetisi ini dilaksanakan secara luring di Basemen 5 Universitas Amikom Yogyakarta, sebagai bentuk dukungan nyata terhadap ekosistem teknologi kampus.

Sebagai penyelenggara utama, ABP menyediakan fasilitas pendukung seperti ruang kerja bersama, koneksi internet cepat, serta sesi mentoring dari akademisi dan praktisi industri. ABP sendiri merupakan inkubator bisnis Universitas Amikom Yogyakarta yang aktif membina lahirnya startup baru dari kalangan mahasiswa dan alumni. Peserta tidak hanya ditantang secara teknis untuk menyelesaikan proyek dalam waktu terbatas, tetapi juga dibimbing dalam proses diskusi, brainstorming, dan validasi ide agar solusi yang dikembangkan memiliki nilai guna serta potensi implementasi.

PT Praisindo Teknologi, perusahaan teknologi berbasis di Jakarta Selatan, berperan sebagai mitra industri dengan menghadirkan studi kasus nyata dari dunia kerja. Selain itu, Praisindo turut menghadirkan juri profesional dari berbagai bidang untuk menilai karya peserta berdasarkan orisinalitas, kelayakan teknis, potensi pengembangan, dan dampak sosial. Kolaborasi antara dunia akademik dan industri dalam hackathon ini menjadikannya lebih dari sekadar kompetisi, melainkan juga wadah pembelajaran dan pengembangan inovasi digital yang aplikatif dan berkelanjutan.

1.2. Deskripsi Lomba

Hackathon ABP X Praisindo Teknologi merupakan kompetisi inovasi digital berskala nasional yang dilaksanakan secara luring di Basemen 5 Universitas Amikom Yogyakarta. Kegiatan ini mengajak mahasiswa, profesional IT, dan pelaku startup untuk berkolaborasi dalam tim dan mengembangkan solusi teknologi dalam waktu terbatas, yakni selama 24 hingga 48 jam non-stop. Tantangan yang diberikan berfokus pada permasalahan nyata di masyarakat dan dunia industri, khususnya di sektor keuangan dan pengelolaan aset, yang dirancang langsung oleh PT Praisindo Teknologi sebagai mitra industri. Tujuan dari kompetisi ini adalah menghasilkan prototipe digital yang inovatif, aplikatif, dan siap dikembangkan lebih lanjut.

Rangkaian lomba diawali dengan sesi pembukaan dan challenge briefing, di mana peserta diberikan pemahaman mengenai isu yang harus dipecahkan. Selanjutnya, peserta memasuki tahap hacking session, yaitu proses intensif selama dua hari untuk mengembangkan ide dan membangun prototipe. Selama tahap ini, peserta mendapatkan akses penuh ke fasilitas seperti ruang kerja bersama, jaringan internet, konsumsi, serta bimbingan dari mentor yang merupakan ahli di bidang teknologi dan industri. Pendampingan ini bertujuan untuk membantu peserta menyempurnakan solusi mereka agar lebih relevan dan tepat guna.

Tahap akhir lomba adalah sesi presentasi dan pitching di hadapan dewan juri yang terdiri dari profesional PT Praisindo Teknologi dan akademisi dari ABP. Setiap tim memaparkan solusi yang dikembangkan, melakukan demo prototipe, dan menjelaskan nilai tambah dari aspek teknis maupun manfaat praktisnya. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria inovasi, kelayakan implementasi, dampak sosial, dan potensi bisnis. Kompetisi ini tidak hanya menjadi ajang unjuk kemampuan, tetapi juga sebagai platform awal untuk membangun kolaborasi antara dunia kampus, industri, dan generasi muda dalam mendorong lahirnya solusi digital yang berdampak nyata.

1.3. Tema Lomba

Tema utama Hackathon ini adalah Startup Competition yang difokuskan pada pengembangan solusi teknologi dalam berbagai bidang, antara lain:

1. **Fintech & Digital Payment**

Menghadirkan solusi keuangan berbasis teknologi untuk meningkatkan inklusi keuangan dan efisiensi transaksi digital.

2. **Artificial Intelligence & Machine Learning**

Membangun sistem berbasis kecerdasan buatan yang mampu membantu pengambilan keputusan bisnis dan otomatisasi proses kerja.

3. **Smart City & Internet of Things (IoT)**

Mengembangkan solusi IoT untuk meningkatkan efisiensi, kenyamanan, dan kualitas hidup masyarakat dalam konteks kota pintar.

4. **E-Government & Public Services**

Menyediakan inovasi teknologi yang mampu mendukung layanan publik yang lebih efisien, transparan, dan mudah diakses.

1.4. Jumlah Peserta dan Skala Acara

Hackathon ABP X Praisindo berhasil menarik lebih dari 100 peserta dari berbagai latar belakang, mulai dari mahasiswa universitas di seluruh Indonesia, pengembang startup, hingga profesional IT yang ingin mengasah keterampilan di bidang teknologi. Kompetisi ini diikuti oleh lebih dari 20 tim, menjadikannya salah satu hackathon terbesar di lingkungan akademik Indonesia.

Selain peserta, acara ini juga dihadiri oleh berbagai pihak penting seperti mentor industri teknologi, akademisi, investor, dan pengamat industri digital. Kehadiran mereka menjadikan acara ini bukan hanya sebagai ajang kompetisi, tetapi juga sebagai kesempatan untuk membangun jaringan profesional, mendapatkan wawasan terbaru di bidang teknologi, serta membuka peluang kerja dan kolaborasi dengan perusahaan teknologi temama. Dengan demikian, hackathon ini memberikan manfaat luas bagi peserta dan seluruh ekosistem teknologi di Indonesia.