



APTIKOMFEST 2026

Membangun Talenta Digital Nusantara melalui Inovasi, Data Science, & Cyber Security

Buku Panduan **APTIKOMFEST** **2026**

*Membangun Talenta Digital Nusantara
melaluiinovasi, Data Science, & Cyber
Security*

**APTIKOM
Hackathon**

**Nusantara Cyber
Security**

**Pesta Data
Nasional**



fest.aptikom.org

Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital, kecerdasan buatan, dan pemanfaatan data telah membuka peluang besar dalam penyelesaian berbagai permasalahan di masyarakat, industri, lingkungan, dan pemerintahan. Mahasiswa perlu memiliki ruang untuk mengembangkan kemampuan analisis, kreativitas, perancangan sistem, pengolahan data, serta penerapan teknologi menjadi solusi yang inovatif dan bermanfaat.

APTIKOM menyelenggarakan kompetisi ini sebagai wadah bagi mahasiswa perguruan tinggi di Indonesia untuk mengembangkan talenta digital melalui pengembangan aplikasi, prototipe teknologi, analisis data, dan model prediksi. Kompetisi juga diharapkan memperkuat kolaborasi antarperguruan tinggi serta menghasilkan karya yang aplikatif, berkelanjutan, dan relevan dengan kebutuhan nyata.



Tujuan Kompetisi

01

Meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam bidang teknologi digital, kecerdasan buatan, analisis data, dan pengembangan cyber security

02

Mendorong lahirnya ide dan karya inovatif yang dapat menyelesaikan permasalahan nyata

03

Mengembangkan kemampuan peserta dalam menganalisis masalah, merancang solusi, membangun produk, dan mempresentasikan hasil

04

Menghasilkan solusi teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat, industri, lingkungan, dan pemerintahan

05

Memperkuat jejaring dan kolaborasi antar mahasiswa serta perguruan tinggi di Indonesia.



History

Lomba APTIKOM 2025



Syarat dan Ketentuan **APTIKOMFEST 2026**

APTIKOM Hackathon

Kategori Lomba

APTIKOM Hackathon

APHACTON merupakan kompetisi pengembangan solusi digital dalam bentuk rancangan aplikasi, prototipe, atau Minimum Viable Product (MVP). Karya yang dibuat harus bersifat inovatif, relevan dengan permasalahan nyata, memiliki manfaat yang jelas, dan memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut.

Peserta dapat memilih salah satu ruang lingkup berikut:

01 SMART VILLAGE TECHNOLOGY

Solusi digital untuk meningkatkan pelayanan, ekonomi, pendidikan, pertanian, dan kualitas hidup masyarakat desa.

02 SOCIALPRENEUR AND DISABILITY

Solusi teknologi yang mendukung kewirausahaan sosial, inklusivitas, aksesibilitas, dan pemberdayaan penyandang disabilitas.

03 GREEN TECHNOLOGY AND DIGITAL SUSTAINABILITY

Teknologi yang mendukung pelestarian lingkungan, pengelolaan sampah, efisiensi energi, dan penggunaan sumber daya secara berkelanjutan.

04 E-GOVERNMENT SOLUTIONS

Solusi untuk meningkatkan efektivitas, transparansi, dan kemudahan akses terhadap pelayanan publik.

Syarat dan Ketentuan

APTIKOM Hackathon

Syarat dan Ketentuan Peserta

1. Satu tim terdiri atas **2–3 mahasiswa**
2. Mahasiswa **Aktif** D3,D4 dan S1
3. Setiap tim hanya dapat memilih **satu kategori lomba**
4. Anggota tim dapat berasal dari Program Studi yang **berbeda** namun dalam Perguruan Tinggi yang **sama**
5. Karya dikembangkan dan dipresentasikan atas nama tim yang terdaftar
6. Perubahan anggota tim **tidak dapat dilakukan** jika sudah pembayaran registrasi

Syarat dan Ketentuan

APTIKOM Hackathon

Linimasa APHACTON

- **Pendaftaran dan Pengumpulan Proposal** 01 – 24 Agustus 2026
- **Seleksi Proposal** 24 Agustus – 07 September 2026
- **Pengumuman Finalis** 11 September 2026
- **Pengembangan Produk dan Video Demo** 11 – 18 September 2026
- **Batas Pengumpulan Berkas Final** 20 September 2026
- **Presentasi Final dan Penjurian** 23 – 26 September 2026
- **Pengumuman Pemenang** Musyawarah Nasional APTIKOM 2026

Jadwal dapat mengalami perubahan sesuai kebijakan panitia dan akan diumumkan melalui kanal informasi resmi. Peserta disarankan melakukan pengumpulan berkas sebelum batas waktu untuk menghindari kendala teknis.



Mekanisme

APTIFEST Hackathon

Tahap 1 Pendaftaran dan Seleksi Proposal

Setiap tim melakukan pendaftaran secara daring melalui website resmi **APTIFEST 2026** dan mengunggah proposal ide dalam format PDF. Proposal disusun dengan sistematika berikut:

1. **Halaman Judul:** Judul Karya, Kategori Lomba, Nama Tim, dan Asal Perguruan Tinggi.
2. **Pendahuluan:** Latar Belakang Masalah, Urgensi, dan Tujuan.
3. **Solusi yang ditawarkan:** Deskripsi Aplikasi atau Sistem dan Fitur Utama.
4. **Keunggulan dan Inovasi:** Perbandingan dengan solusi yang telah tersedia.
5. **Metodologi Pengembangan:** Teknologi dan Arsitektur Sistem.
6. **Rancangan:** Alur Kerja Sistem (Use Case Diagram, dll), Wireframe, Mockup.
7. **Lampiran,** Data Pendukung Proposal

Proposal akan dinilai untuk menentukan tim yang berhak melanjutkan ke babak final.

Tahap 2 Pengembangan Produk dan Babak Final

Tim yang dinyatakan lolos wajib mengembangkan ide menjadi **Prototipe** atau **Minimum Viable Product** yang dapat menunjukkan fungsi utama solusi. Finalis juga wajib membuat **Video Demo** maksimal tiga menit dan menyiapkan materi presentasi akhir.

Berkas final yang dikumpulkan meliputi:

- Tautan video demo YouTube berstatus unlisted
- File presentasi dalam format PPT dan PDF
- Tautan repositori kode GitHub atau GitLab (*jika tersedia*)
- Executable file atau tautan aplikasi yang dapat diakses (*jika tersedia*)

Pada tahap final, setiap tim mempresentasikan produk, mendemonstrasikan cara kerja solusi, serta menjawab pertanyaan dari dewan juri.



Kriteria Penilaian

APTIKOM Hackathon

Penilaian APHACTON dilakukan dalam dua tahap, yaitu seleksi proposal dengan bobot 40% dan penilaian final dengan bobot 60%. Setiap karya dinilai berdasarkan kualitas ide, manfaat solusi, kelayakan teknis, serta kemampuan tim dalam mengembangkan dan mempresentasikan produk.

Penilaian Seleksi Proposal

Komponen Penilaian	Bobot
Orisinalitas dan inovasi ide	25%
Relevansi dan dampak solusi	30%
Kelayakan teknis dan metodologi	25%
Kualitas penulisan dan sistematika proposal	20%
Total	100%

Kriteria Penilaian

APTIKOM Hackathon

Penilaian Babak Final

Komponen Penilaian	Bobot
Fungsionalitas dan kematangan produk	40%
Desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX)	20%
Kualitas presentasi dan penguasaan materi	25%
Potensi keberlanjutan dan skalabilitas	15%
Total	100%

Ketentuan Lainnya

APTIKOM Hackathon

1. Karya yang diikutsertakan harus merupakan karya orisinal tim dan belum pernah memenangkan kompetisi sejenis pada tingkat nasional.
2. Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atas karya tetap menjadi milik peserta. Panitia tidak mengambil alih kepemilikan karya peserta.
3. APTIKOM berhak mempublikasikan informasi karya finalis, meliputi nama tim, judul karya, dan deskripsi singkat, untuk kepentingan dokumentasi serta promosi kegiatan.
4. Peserta wajib menjunjung tinggi kejujuran, etika akademik, dan sportivitas selama mengikuti kompetisi.
5. Segala bentuk plagiarisme, pemalsuan data, manipulasi karya, atau kecurangan lainnya akan mengakibatkan diskualifikasi secara otomatis.
6. Peserta bertanggung jawab memastikan bahwa seluruh materi, data, gambar, perangkat lunak, dan komponen lain yang digunakan tidak melanggar hak cipta pihak lain.
7. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal, mekanisme, dan ketentuan yang ditetapkan oleh panitia.
8. Panitia berhak melakukan verifikasi terhadap identitas peserta, keaslian karya, dokumen, serta berkas pendukung yang dikumpulkan.
9. Ketentuan yang belum tercantum dalam guidebook akan disampaikan melalui kanal informasi resmi panitia.
10. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Syarat dan Ketentuan **APTIKOMFEST** **2026**

Pesta Data Nasional

Syarat dan Ketentuan

Pesta Data Nasional

Syarat dan Ketentuan Peserta

1. Kompetisi dilaksanakan secara tim dengan jumlah anggota minimal 1 orang dan maksimal 3 orang.
2. Mahasiswa **Aktif** D3,D4 dan S1
3. Setiap tim hanya dapat memilih **satu kategori lomba**
4. Anggota tim dapat berasal dari **Program Studi** yang **berbeda** namun dalam **Perguruan Tinggi** yang **sama**
5. Perubahan anggota tim **tidak dapat dilakukan** jika sudah pembayaran registrasi

Linimasa

Pesta Data Nasional

- **Publikasi dan Pengumuman Lomba** 1–22 Agustus 2026
- **Pendaftaran peserta** 16–22 Agustus 2026
- **Technical meeting dan workshop online** 25 Agustus 2026
- **Workshop time series** 27–29 Agustus 2026
- **Pemodelan dan penyusunan presentasi** 30 Agustus–5 September 2026
- **Batas akhir pengumpulan hasil dan laporan** 5 September 2026
- **Proses penjurian** 11–19 September 2026
- **Babak final secara daring** 27 September 2026
- **Pengumuman pemenang** pada Musyawarah Nasional APTİKOM

Jadwal dapat berubah sesuai kebijakan panitia dan akan disampaikan melalui kanal informasi resmi. Peserta disarankan mengumpulkan berkas sebelum batas akhir untuk menghindari kendala teknis.



Mekanisme

Pesta Data Nasional

Pendaftaran dan Workshop

1. Tim melakukan pendaftaran melalui situs resmi yang disediakan panitia.
2. Setelah pendaftaran dan pembayaran terverifikasi, peserta akan memperoleh akses ke grup komunikasi resmi dan Workshop Online.
3. Workshop dilaksanakan selama tiga hari
4. Panitia memberikan dataset dasar yang dapat digunakan peserta dalam proses pemodelan.
5. Peserta diperbolehkan memperbarui atau menambahkan data yang relevan dengan mencantumkan sumbernya.
6. Peserta membangun mode dari dataset yang diberikan.
7. Tim finalis wajib mempresentasikan hasil pemodelan dan analisis selama 10 menit, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab selama 7 menit. Hasil yang ditampilkan dalam presentasi harus sama dengan hasil yang dikumpulkan pada babak penyisihan.



Kriteria Penilaian

Pesta Data Nasional

Penilaian dilakukan berdasarkan kualitas model prediksi, ketepatan metodologi, serta kemampuan peserta dalam menjelaskan hasil analisis. Komponen penilaian yang tercantum dalam juknis adalah sebagai berikut:

Komponen Penilaian	Bobot
Akurasi model	40%
Kedalaman analisis dan metodologi	30%
Inovasi dan kreativitas	30%

Ketentuan Lainnya

Pesta Data Nasional

Akurasi Model

Penilaian didasarkan pada tingkat kedekatan hasil prediksi dengan data aktual menggunakan metrik evaluasi yang ditentukan panitia. Prediksi wajib dihasilkan oleh model yang dibuat peserta dan tidak diperbolehkan berupa angka yang dimasukkan secara manual.

Kedalaman Analisis dan Metodologi

Penilaian meliputi:

- Pemahaman terhadap karakteristik dataset;
- Ketepatan proses pembersihan dan pengolahan data;
- Alasan pemilihan metode atau model;
- Proses pelatihan dan evaluasi model;
- Penggunaan data eksternal beserta sumber dan justifikasinya;
- Kemampuan peserta menjelaskan hasil dan keterbatasan model.

Inovasi dan Kreativitas

Penilaian mempertimbangkan kebaruan pendekatan, pengembangan fitur, kombinasi model, pemanfaatan data eksternal, serta kreativitas peserta dalam meningkatkan kualitas hasil prediksi.

Ketentuan Lainnya

Pesta Data

1. Semua karya yang dikirimkan menjadi hak panitia untuk dipublikasikan dengan tetap mencantumkan nama pembuatnya.
2. Peserta yang terbukti melakukan plagiarisme, kecurangan, atau pelanggaran etika akademik akan didiskualifikasi.
3. Keputusan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

Syarat dan Ketentuan **APTIKOMFEST** **2026**

Nusantara Cyber Security

Kategori Lomba

Nusantara Cyber Security

Capture the Flag (CTF) adalah sebuah ajang kompetisi yang bertujuan untuk melatih kemampuan problem solving di bidang keamanan siber, dengan simulasi permasalahan yang menyerupai kondisi nyata. Kompetisi ini menggunakan format Jeopardy dengan berbagai kategori seperti Binary Exploitation, Cryptography, Forensics, Reverse Engineering, dan Web Exploitation. Sebelum babak penyisihan dimulai, peserta akan mengikuti Workshop CTF yang memberikan materi dasar mengenai CTF.

Kompetisi ini hanya diperuntukkan bagi mahasiswa aktif yang sedang menempuh pendidikan di jenjang D3 atau S1 dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Tujuan dari Nusantara Cyber Security 2026 adalah untuk meningkatkan kemampuan dan kesadaran mahasiswa Indonesia dalam menghadapi tantangan di bidang keamanan siber serta berkontribusi dalam membangun ketahanan digital nasional.

Syarat dan Ketentuan

Nusantara Cyber Security

Linimasa Nusantara Cyber Security

- **Deadline Registration** 9 September 2026
- **Technical Meeting** 11 September 2026
- **Workshop CTF** 13 September 2026
- **Elimination Phase** 19-20 September 2026
- **Final Round** 29 September 2026
- **Awarding** 9-10 Oktober 2026

Jadwal dapat mengalami perubahan sesuai kebijakan panitia dan akan diumumkan melalui kanal informasi resmi. Peserta disarankan melakukan pengumpulan berkas sebelum batas waktu untuk menghindari kendala teknis.

Ketentuan Peserta

- Tim terdiri dari 1–3 orang peserta.
- Peserta adalah mahasiswa aktif S1/D3.
- Tim berasal dari Perguruan Tinggi yang sama.
- Satu Perguruan Tinggi hanya dapat mengirimkan **1 (satu) tim**.
- Satu peserta hanya boleh tergabung dalam satu tim.
- Peserta yang telah diverifikasi tidak dapat diganti selama kompetisi.



Mekanisme

Nusantara Cyber Security

Babak Penyisihan

- Dilaksanakan secara online selama 2 X 4 jam dengan format Jeopardy.
- Scoreboard dibekukan satu jam sebelum waktu berakhir.
- Setiap tim wajib mengumpulkan write-up yang memuat judul soal, flag, dan langkah penyelesaian, paling lambat 25 menit setelah waktu perlombaan.
- Dilarang kerja sama antar tim, penggunaan tools otomatis, dan mengganggu peserta lain.
- Tim yang melanggar aturan akan didiskualifikasi atau dikenakan sanksi.
- Sepuluh (10) tim dengan score tertinggi, berhak melanjutkan ke babak final.

Babak Final

- Dilaksanakan secara online selama 1 X 4 jam dengan format Jeopardy.
- Scoreboard dibekukan satu jam sebelum waktu berakhir.
- Setiap tim wajib mengumpulkan write-up yang memuat judul soal, flag, dan langkah penyelesaian, paling lambat 25 menit setelah waktu perlombaan.
- Dilarang kerja sama antar tim, penggunaan tools otomatis, dan mengganggu peserta lain.

Teknis Lomba

1. Penyisihan

- Dilaksanakan secara online dengan format Jeopardy selama 2 X 4 jam
- Soal dirilis bertahap setiap 3 jam.
- Hint diberikan jika kurang dari 5 tim menyelesaikan soal dalam 2 jam setelah soal dirilis.
- Skor dihitung secara dinamis melalui platform CTFd.

2. Final

- Dilaksanakan secara online dengan format Jeopardy selama 1 X 4 jam
- Soal dirilis bertahap setiap 1 jam.
- Skor dihitung secara dinamis melalui platform CTFd.



Ketentuan - Ketentuan

Nusantara Cyber Security

Larangan

Peserta dilarang keras untuk:

- Menggunakan joki, yaitu orang lain yang mengerjakan soal atas nama peserta/tim.
- Bekerja sama atau berbagi flag dengan peserta/tim lain.
- Mengakses sistem panitia/CTF platform dengan cara yang tidak sah.
- Menyebarkan soal, flag, maupun write-up sebelum lomba selesai.

Validasi Peserta

- Panitia berhak meminta peserta untuk verifikasi identitas.
- Seluruh peserta wajib menyiapkan bukti identitas pada saat perlombaan.
- Jika terdeteksi penggunaan joki atau kecurangan, peserta akan langsung didiskualifikasi.

Ketentuan - Ketentuan

Nusantara Cyber Security

Penilaian

- Poin diperoleh sesuai bobot soal, waktu submit flag, dan penilaian write-up.
- Jika ada indikasi submit flag dari tim berbeda dengan pola mencurigakan, panitia berhak melakukan investigasi.
- Akan dipilih 3 (tiga) juara utama berdasarkan perolehan score tertinggi pada babak final.
- Apabila terdapat peserta/tim dengan poin yang sama, maka penentuan peringkat akan ditentukan berdasarkan:
 - Waktu submit flag terakhir (peserta/tim yang menyelesaikan lebih cepat mendapat prioritas).
 - Jumlah soal yang berhasil diselesaikan.
 - Keputusan akhir panitia apabila masih terjadi kesamaan.

Sanksi

- Peringatan pertama: jika ada pelanggaran teknis ringan.
- Diskualifikasi permanen: jika terbukti melakukan kecurangan seperti menggunakan joki, berbagi flag, eksploitasi ilegal, dan sejenisnya.
- Panitia berhak menolak peserta atau membatalkan kemenangan apabila ditemukan bukti pelanggaran.

Ketentuan - Ketentuan

Nusantara Cyber Security

Etika Peserta

- Peserta wajib menjaga sportivitas, etika, dan tidak melakukan spam pada platform komunikasi resmi.

Ketentuan Tambahan

- Verifikasi write-up adalah keputusan final.
- Segala keputusan panitia bersifat final dan mengikat.
- Jika peserta memerlukan informasi tambahan, dapat menghubungi narahubung yang disediakan.

Kriteria Penilaian

Nusantara Cyber Security

Penilaian Nusantara Cyber Security dilakukan berdasarkan skor perolehan pada **scoreboard** dan **write-up**.

Komponen Penilaian Write-up

Komponen Penilaian	Bobot
Orisinalitas	50%
Ketepatan Solusi	50%
Total	100%

Hadiah dan Penghargaan

APTIKOMFEST 2026

Hadiah diberikan kepada pemenang pada setiap kategori lomba sebagai bentuk apresiasi atas kualitas ide, inovasi, dan produk yang dikembangkan.

1. Juara 1: Uang pembinaan, trofi, dan sertifikat pemenang
2. Juara 2: Uang pembinaan, trofi, dan sertifikat pemenang
3. Juara 3: Uang pembinaan, trofi, dan sertifikat pemenang
4. Juara Lainnya

Juara Favorit ditentukan berdasarkan hasil voting atau pertimbangan khusus dewan juri. Seluruh tim yang lolos ke babak final akan memperoleh sertifikat finalis tingkat nasional. Besaran uang pembinaan dan bentuk merchandise akan diinformasikan lebih lanjut oleh panitia.