



GUIDEBOOK **Logicodix** **2026**



"NextGen Digital Innovation:
Crafting Creative Solutions
for a Better Society"



Daftar Isi

Deskripsi.....	1
Tema.....	2
Timeline.....	4
Ketentuan Perlombaan.....	5
Bentuk Kegiatan.....	8
Teknis Pelaksanaan Lomba.....	9
Ketentuan Dokumen.....	14
Panduan Babak Final.....	15
Indikator Penilaian.....	17
Hadiah dan Penghargaan.....	18
Kontak Panitia.....	18



Logicodix 2026

"NextGen Digital Innovation: Crafting Creative Solutions for a Better Society"



@logicodix



logicodix@gmail.com





Deskripsi

LOGICODIX Hackathon Competition merupakan salah satu rangkaian kegiatan LOGICODIX 2026 yang terbuka bagi pelajar SMA/ sederajat dan mahasiswa dari seluruh Indonesia. Kompetisi ini mengajak peserta untuk mengembangkan solusi digital inovatif berbasis Web/ Mobile dalam bentuk Minimum Viable Product (MVP) guna menjawab permasalahan nyata di masyarakat. Melalui kompetisi ini, peserta dapat mengasah kreativitas, kemampuan teknologi, serta kolaborasi dalam menciptakan inovasi yang bermanfaat dan berdampak.



Logicodix 2026

"NextGen Digital innovation: Crafting Creative Solutions for a Better Society"

@logicodix

logicodix@gmail.com





TEMA LOGICODIX 2026

"NextGen Digital Innovation: Crafting Creative Solutions for a Better Society"

Sub Tema: Pendidikan, Lingkungan, UMKM, Kesehatan, atau Layanan Publik

Subtema

1. Smart & Fun Education

Mengembangkan solusi digital yang membuat proses belajar-mengajar menjadi lebih interaktif, aksesibel, dan menyenangkan bagi pelajar maupun pengajar, termasuk penggunaan AI sebagai tutor pribadi atau alat bantu visualisasi materi.

2. Green Environment & Sustainability

Menciptakan aplikasi yang mendukung gaya hidup ramah lingkungan, memantau jejak karbon, atau membantu pengelolaan limbah dan pelestarian sumber daya alam melalui teknologi digital.

3. Local MSME & Creative Economy

Membangun platform atau alat bantu digital yang membantu UMKM lokal dalam digitalisasi operasional, memperluas akses pasar, atau mengoptimalkan manajemen bisnis agar lebih kompetitif di era ekonomi kreatif.





4. Inclusive Health & Well-being

Merancang solusi berbasis teknologi yang meningkatkan aksesibilitas informasi kesehatan, memantau kesejahteraan mental, atau membantu penyandang disabilitas dalam kehidupan sehari-hari.

5. Civic Tech & Community Service

Mengembangkan aplikasi yang menghubungkan masyarakat dengan layanan publik, mempermudah pelaporan masalah komunitas, atau memperkuat gotong royong dan pelayanan sosial di tingkat lokal.





Timeline

Hari/Tanggal	Kegiatan
Senin, 7 September 2026 – Selasa, 6 Oktober 2026	Open Registrasi Hackathon Batch 1
Rabu, 7 Oktober 2026 – Jumat, 6 November 2026	Open Registrasi Hackathon Batch 2
Sabtu, 7 November 2026	Mentoring & Technical Meeting Babak Penyisihan
Sabtu, 7 November 2026 – Sabtu, 14 November 2026	Pengerjaan Hackathon
Sabtu, 14 November 2026	Last Submission
Sabtu, 21 November 2026	Pengumuman Finalis
Minggu, 22 November 2026	Technical Meeting Peserta Babak Final
Minggu, 29 November 2026	Puncak Acara Logicodix 2026 (Babak Final & Seminar)





Ketentuan Perlombaan

• Ketentuan Umum Lomba

1. Peserta wajib mengikuti akun Instagram resmi @logicodix.
2. Peserta wajib membaca dan memahami seluruh ketentuan yang tercantum dalam Guidebook LOGICODIX 2026.
3. Kompetisi terbuka bagi siswa SMA/SMK/MA/ sederajat dan mahasiswa dari seluruh Indonesia.
4. Setiap tim terdiri dari maksimal 4 orang.
5. Anggota tim dapat berasal dari instansi yang berbeda dan diperbolehkan melakukan kolaborasi lintas jenjang.
6. Setiap tim terdiri dari minimal 1 orang dan maksimal 4 orang.
7. Peserta wajib mengikuti Integrated Mentoring sebelum memasuki masa pengerjaan.
8. Peserta wajib mengembangkan aplikasi berbasis Web/ Mobile sesuai ketentuan lomba.
9. Setiap tim wajib mengumpulkan source code dan demo video sesuai jadwal dan ketentuan yang telah ditetapkan.





10. Karya yang dikembangkan harus merupakan karya yang dapat dipertanggungjawabkan oleh tim peserta.
11. Karya yang dikembangkan harus merupakan karya orisinal dan bukan hasil plagiarisme.
12. Ide dan karya yang diikutsertakan belum pernah digunakan atau diikutsertakan dalam kompetisi/lomba sebelumnya.
13. Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian kompetisi sesuai jadwal yang telah ditentukan.
14. Pelanggaran terhadap ketentuan lomba dapat dikenakan sanksi hingga diskualifikasi.

• **Ketentuan Karya**

1. Karya yang dikembangkan berupa Minimum Viable Product (MVP) berbasis Web/Mobile.
2. Karya yang dikembangkan wajib menerapkan salah satu subtema Hackathon yang telah ditentukan.
3. Karya harus memberikan solusi terhadap permasalahan nyata dengan memanfaatkan teknologi digital.
4. Peserta diperbolehkan menggunakan Artificial Intelligence (AI) dalam proses pengembangan maupun sebagai bagian dari fitur aplikasi.
5. Peserta dapat menggunakan API AI atau model open-source sesuai kebutuhan aplikasi.





6. Karya harus dapat dijalankan dan didemonstrasikan pada tahap Grand Final.
7. Setiap tim wajib mengumpulkan source code melalui repository GitHub.
8. Setiap tim wajib mengumpulkan video demo berdurasi 3–5 menit yang menjelaskan cara kerja aplikasi.
9. Peserta bertanggung jawab atas orisinalitas kode, data, dan aset yang digunakan dalam karya.
10. Pengembangan karya wajib memperhatikan etika penggunaan AI, pelindungan data, dan efisiensi penggunaan sumber daya.





Bentuk Kegiatan

1. Hackathon Competition

Kompetisi pengembangan aplikasi berbasis Web/Mobile yang dilaksanakan secara daring, mencakup rangkaian Hacking Week, Submission & Seleksi Finalis, hingga Grand Final.

2. Integrated Mentoring

Sesi pendampingan khusus bagi peserta Hackathon Competition yang membantu peserta dalam pengembangan ide, pemetaan masalah, persiapan teknis, dan integrasi AI. Sesi mentoring gratis bagi seluruh peserta Hackathon.

3. National Tech Seminar

Seminar Nasional yang menjadi bagian dari rangkaian kegiatan LOGICODIX 2026 dan dilaksanakan pada Puncak Acara. Seminar gratis khusus bagi finalis Hackathon Competition.





Teknis Pelaksanaan Lomba

Alur Pendaftaran

1. Setiap peserta wajib membaca dan mengikuti seluruh peraturan yang tercantum dalam Guidebook LOGICODIX 2026.
2. Peserta melakukan pendaftaran melalui website resmi LOGICODIX 2026 sesuai periode pendaftaran yang telah ditentukan.
3. Peserta membentuk tim dengan jumlah anggota sesuai ketentuan lomba.
4. Setiap peserta wajib mengikuti akun Instagram resmi @logicodix.
5. Peserta wajib melengkapi data dan persyaratan pendaftaran yang telah ditentukan oleh panitia.
6. Setiap tim yang telah melakukan pendaftaran akan mendapatkan informasi mengenai rangkaian kompetisi melalui grup WhatsApp resmi peserta.
7. Informasi lebih lanjut mengenai pelaksanaan lomba akan disampaikan melalui grup WhatsApp resmi peserta.





Integrated Mentoring

1. Peserta wajib mengikuti Integrated Mentoring yang dilaksanakan secara daring melalui Zoom Meeting/ Google Meet.
2. Integrated Mentoring terdiri dari dua sesi utama, yaitu Ideation & Problem Mapping dan Technical & AI Integration.
3. Sesi Ideation & Problem Mapping membantu peserta dalam menemukan ide solusi, mengidentifikasi permasalahan nyata, serta menentukan subtema yang sesuai.
4. Sesi Technical & AI Integration memberikan pembekalan mengenai persiapan local development environment, integrasi API AI atau model open-source, serta penerapan AI pada aplikasi.
5. Peserta juga mendapatkan pemahaman mengenai Team Alignment & Feature Mapping serta Prompt Engineering sebagai bagian dari proses pengembangan produk.
6. Setiap sesi mentoring dilengkapi dengan penyampaian materi, studi kasus atau demonstrasi praktis, serta sesi tanya jawab.





7. Informasi lebih lanjut mengenai pelaksanaan mentoring akan disampaikan melalui grup WhatsApp resmi peserta.

Babak Penyisihan / Hacking Week

1. Peserta memasuki masa pengerjaan setelah mengikuti rangkaian mentoring dan Hacking Kick-off.
2. Setiap tim diberikan waktu selama 1 minggu untuk mengembangkan Minimum Viable Product (MVP) berbasis Web atau Mobile.
3. Pengembangan aplikasi dilakukan secara daring dan dapat dikerjakan dari rumah, sekolah, atau kampus masing-masing.
4. Peserta dapat memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam proses pengembangan maupun sebagai bagian dari fitur aplikasi.
5. Panitia menyediakan saluran komunikasi daring untuk memfasilitasi pertanyaan dan kendala teknis selama masa pengerjaan.
6. Informasi lebih lanjut mengenai mekanisme Hacking Week akan disampaikan melalui grup WhatsApp resmi peserta.





Submission

1. Setiap tim wajib mengunggah source code aplikasi ke repository GitHub yang telah ditentukan.
2. Setiap tim wajib mengumpulkan video demonstrasi produk fungsional dengan durasi 3–5 menit.
3. Video demonstrasi harus menunjukkan alur penggunaan dan cara kerja produk.
4. Pengumpulan dilakukan melalui mekanisme submission yang telah ditentukan oleh panitia.
5. Setiap tim hanya diperbolehkan melakukan pengumpulan sesuai ketentuan dan batas waktu yang telah ditetapkan.
6. Informasi lebih lanjut mengenai mekanisme submission akan disampaikan melalui grup WhatsApp resmi peserta.

Pengumuman Finalis

1. Karya peserta akan melalui proses kurasi dan penilaian oleh dewan juri.
2. Sebanyak 8 tim terbaik (Top 8 Finalis) akan melanjutkan ke babak Grand Final.
3. Pengumuman finalis akan disampaikan melalui website dan media sosial resmi LOGICODIX.





4. Tim yang lolos sebagai finalis wajib mengikuti Technical Meeting sebagai persiapan menuju babak final.

Babak Final

1. Tim finalis wajib mengikuti Technical Meeting yang dilaksanakan secara daring.
2. Technical Meeting membahas tata cara pelaksanaan Grand Final, termasuk mekanisme presentasi, live demo, dan tata tertib puncak acara.
3. Finalis wajib mempersiapkan aplikasi agar dapat dijalankan secara localhost pada laptop yang digunakan saat Grand Final.
4. Setiap tim akan melakukan presentasi dan live demo aplikasi secara luring di hadapan dewan juri industri.
5. Ketentuan mengenai urutan tampil dan teknis presentasi akan disampaikan lebih lanjut pada Technical Meeting.
6. Informasi lebih lanjut mengenai babak final akan disampaikan melalui grup WhatsApp resmi finalis.





Ketentuan Dokumen

1. Source Code

- Setiap tim wajib mengunggah source code aplikasi ke repository GitHub.
- Source code yang dikumpulkan merupakan hasil pengembangan MVP yang dibuat oleh tim.
- Peserta tidak diperbolehkan melakukan perubahan atau pembaruan pada source code setelah batas waktu submission berakhir.
- Source code yang dinilai adalah versi terakhir yang dikumpulkan sebelum batas waktu submission.

2. Video Demo

- Setiap tim wajib mengumpulkan video demonstrasi produk fungsional.
- Video berdurasi 3–5 menit.
- Video menampilkan fitur-fitur aplikasi secara langsung, termasuk fitur integrasi AI.
- Video berupa demonstrasi hasil aplikasi tanpa suara presentasi atau penjelasan dari peserta.





3. Ketentuan Pengumpulan

- Source code dan video demo dikumpulkan melalui mekanisme submission yang ditentukan panitia.
- Pengumpulan dilakukan sesuai batas waktu yang telah ditetapkan.

Panduan Babak Final Offline

1. Final Pitching

- Diikuti oleh 8 tim finalis.
- Finalis melakukan presentasi solusi dan Live Demo aplikasi di hadapan dewan juri.
- Setiap tim mendapat waktu 15 menit, terdiri atas:
 - o 1 menit persiapan laptop dan localhost verification
 - o 7 menit presentasi dan Live Demo
 - o 3 menit Q&A
 - o 4 menit penilaian juri dan transisi

2. National Tech Seminar

- Merupakan rangkaian Puncak Acara LOGICODIX 2026.
- Mengangkat tema "Unlocking the Future: Scaling Human Creativity with AI Innovation."
- Membahas AI generatif, etika data dan hukum, serta Green IT & Sustainability.





- Dilaksanakan secara luring dan berlangsung bersamaan dengan deliberasi dewan juri.

3. Tanya Jawab (Q&A)

- Dilaksanakan setelah sesi presentasi dan Live Demo.
- Setiap tim memperoleh waktu 3 menit.
- Finalis menjawab pertanyaan dari dewan juri terkait solusi dan aplikasi yang dikembangkan.





Indikator Penilaian

Kriteria Utama	Indikator Penilaian	Bobot
Kesesuaian Masalah & Solusi (<i>Problem-Solution Fit</i>)	Ketajaman identifikasi masalah dan kesesuaian solusi dengan kebutuhan pengguna.	25%
Inovasi & Implementasi Teknologi (<i>Technology Innovation</i>)	Kreativitas dan efektivitas pemanfaatan teknologi dalam membangun solusi. Pemanfaatan AI menjadi nilai tambah.	25%
Rekayasa Perangkat Lunak (<i>Software Engineering</i>)	Fungsionalitas MVP, kualitas kode, arsitektur sistem, dan dokumentasi.	25%
Desain & Pengalaman Pengguna (<i>UI/UX</i>)	Kualitas desain antarmuka, kemudahan penggunaan, dan alur pengguna.	15%
Prinsip Khusus (<i>Green IT & Ethics</i>)	Efisiensi penggunaan sumber daya, perlindungan privasi data, dan transparansi penggunaan AI.	10%
Total		100%





Hadiah dan Penghargaan

Juara 1: Uang Pembinaan + Trophy

Juara 2: Uang Pembinaan + Trophy

Juara 3: Uang Pembinaan + Trophy

Kontak Panitia

Rohman: +62 899-8713-858

Rivana: +62 831-4214-2252

