

**Chatbot Invasion**

**Rulebook**



**COMPETITION**

# Rulebook Chatbot Invasion

Version 0.5.6

## Deskripsi

Chatbot Invasion adalah sebuah kompetisi *Chatbot development* yang diadakan oleh COMP FEST X. Kompetisi ini bertujuan untuk menantang seluruh masyarakat Indonesia untuk dapat menuangkan ide inovasi dalam aplikasi Chatbot.

Tema yang dibawa pada kompetisi Chatbot Invasion adalah *Smart City*. Tema tersebut mencakup kategori *Smart Home, Smart Economy, Smart Environment, Smart Government, Smart People, Smart Mobility,* dan *Smart Living*. Aplikasi *Chatbot* yang diharapkan adalah *Chatbot* yang inovatif dan bermanfaat bagi masyarakat luas melalui fungsionalitasnya sebagai *Chatbot Smart City*.

Peserta Chatbot Invasion diharapkan akan mengumpulkan hasil kerja berupa *Executive Summary, mockup,* dan *link* atau ID *Chatbot* yang dibuat. Produk *Chatbot* dalam pembuatannya direkomendasikan (namun tidak diwajibkan) menggunakan platform Kata.ai. Produk *Chatbot* yang dibuat harus bisa digunakan pada aplikasi LINE. Lima tim terbaik dari tiap kategori akan mengikuti rangkaian acara final dan mendapatkan kesempatan pengembangan lebih lanjut oleh partner Chatbot Invasion.

Chatbot Invasion menghadirkan para investor dan inovator IT pada Mentoring Session, di mana para finalis dapat berkonsultasi mengenai industri pengembangan *Chatbot* sekaligus menambah koneksi dan pengalaman, yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi *Chatbot* lebih lanjut ke depannya.

## Tema Kompetisi

### ***“Integrating Smart City through a Chatbot App”***

Penjelasan sub kategori:

- *Smart Home: Chatbot Smart Home* dapat memberikan kenyamanan dan keamanan bagi tempat tinggal para penggunanya. Contoh *Chatbot Smart Home* adalah *Chatbot* yang dapat digunakan untuk memasang alarm, menyalakan/mematikan alat-alat elektronik, atau mengontrol kamera keamanan.
- *Smart Economy: Chatbot Smart Economy* dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam transaksi jual-beli di kehidupan sehari-hari. Contohnya *E-assistant*, dimana *Chatbot* dapat membantu dalam mencari barang yang ingin dibeli maupun melakukan pembayaran terhadap barang tersebut.
- *Smart Environment: Chatbot Smart Environment* mengangkat bagaimana *Chatbot* memiliki fitur seputar lingkungan dan fasilitas umum. Contohnya *Chatbot* dapat membuat laporan jika ada fasilitas yang rusak, memberi info mengenai lokasi taman-taman terdekat dari tempat penggunanya berada.
- *Smart Government: Chatbot Smart Government* dapat memberikan kemudahan dalam interaksi antar masyarakat dengan pemerintah. Contohnya yaitu *E-Consultation*, di mana masyarakat dapat memberikan *feedback* berupa opini dan ide mengenai program-program pemerintah.
- *Smart People: Chatbot Smart People* dapat memberikan kemudahan terhadap akses pendidikan dan ilmu pengetahuan. Contohnya yaitu *Chatbot Dictionary*, yaitu *Chatbot* sebagai penerjemah bahasa yang ada di dunia.
- *Smart Mobility: Chatbot Smart Mobility* dapat memudahkan kegiatan sehari-hari para penggunanya sehingga menjadi lebih fleksibel, tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Contoh *Chatbot Smart Mobility* adalah *Chatbot* yang dapat digunakan untuk memesan tiket transportasi/hiburan, memesan makanan, ataupun memesan taksi.

- *Smart Living: Chatbot Smart Living* dapat membantu masyarakat dalam menjaga pola hidup yang sehat. Contohnya berupa *E-Health*, di mana *Chatbot* dapat membantu dalam mendaftarkan jadwal olahraga dan pola makan sehat untuk masyarakat.

## Penghargaan

### Kategori Public

- Juara 1 Rp 12.000.000
- Juara 2 Rp 9.000.000

### Kategori Student

- Juara 1 Rp 7.000.000
- Juara 2 Rp 5.000.000

## Syarat dan Ketentuan

### Ketentuan Umum Kompetisi COMP FEST X

1. Peserta adalah pihak yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada website resmi COMP FEST X (<https://compfest.web.id/competition>).
2. Peserta harus melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar dan legal secara hukum.
3. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur.
4. Peserta menyetujui apabila sewaktu-waktu dihubungi oleh panitia COMP FEST X maupun partner dari COMP FEST X.
5. Peserta bukan merupakan panitia COMP FEST X.
6. Setiap peserta hanya boleh terdaftar pada tepat satu tim pada cabang kompetisi yang sama.
7. Setiap peserta disarankan menjadi ketua tim pada maksimal 1 (satu) cabang kompetisi.
8. Setiap peserta maksimal terdaftar pada dua cabang kompetisi.
9. Karya yang dilombakan pada kompetisi COMP FEST X harus merupakan karya orisinal peserta.
10. Hak kekayaan intelektual dari karya peserta pada kompetisi COMP FEST X akan tetap menjadi hak dari peserta.
11. COMP FEST X berhak untuk mempublikasikan karya peserta yang diikutsertakan pada kompetisi COMP FEST X.
12. Setiap Peserta yang lolos dari babak penyisihan wajib mengikuti rangkaian acara Final.
13. Peserta yang tidak mengonfirmasi kehadiran acara Final hingga 31 Agustus 2018 pukul 23:59 WIB akan didiskualifikasi.
14. Peserta yang merupakan finalis kompetisi COMP FEST X wajib menghadiri acara Awarding Night.
15. Pemenang yang tidak menghadiri Awarding Night akan kehilangan hak atas hadiah yang dimenangkan kecuali telah memberikan alasan yang telah diterima oleh panitia.



16. Panitia COMPFEST X berhak untuk mencabut gelar juara dari pemenang jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan ataupun dalam proses pelaksanaan perlombaan.
17. Panitia berhak mendiskualifikasi tim yang melakukan tindak kecurangan maupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi COMPFEST X.
18. Keputusan juri dan panitia COMPFEST X tidak dapat diganggu gugat.
19. Panitia dapat mengubah seluruh atau sebagian konten dalam rulebook sewaktu-waktu. Segala perubahan yang terjadi akan diberitahukan melalui email dan/atau website.

### **Ketentuan Kompetisi Chatbot Invasi COMPFEST X**

1. Setiap peserta harus mematuhi semua peraturan kompetisi Chatbot Invasi COMPFEST X serta ketentuan umum kompetisi COMPFEST X.
2. Peserta adalah tim yang beranggotakan satu sampai tiga (1–3 ) orang.
3. Setiap anggota tim harus merupakan Warga Negara Indonesia, tanpa dibatasi usia maupun profesi.
4. Peserta boleh berasal dari sekolah/institusi yang berbeda.
5. Peserta hanya boleh terdaftar tepat di satu kategori, antara Student atau Public.
6. Peserta tidak dipungut biaya pendaftaran.
7. Peserta yang boleh mengikuti kompetisi adalah peserta yang sudah terdaftar dan tidak boleh digantikan oleh orang lain selama kompetisi berlangsung.
8. *Chatbot* yang dibuat harus sesuai dengan tema yang diangkat, yaitu *"Integrating Smart City Through a Chatbot App"*.
9. *Chatbot* yang dibuat direkomendasikan(namun tidak diwajibkan) menggunakan platform Kata.ai, platform dapat ditemukan di <http://platform.kata.ai>
10. *Chatbot* yang diikutsertakan dalam kompetisi harus dapat digunakan pada aplikasi LINE.
11. Untuk dapat digunakan LINE Bot Designer yang dapat ditemukan di <https://developers.line.me>.

12. Penulisan ide (*executive summary* dan *mockup*) dan *Chatbot* yang dibuat merupakan karya peserta orisinal, dan tidak menjiplak dari sumber yang memiliki hak cipta.
13. Apabila peserta tidak melakukan submisi sampai batas waktu yang ditentukan maka peserta akan didiskualifikasi.
14. Aset yang digunakan dalam penulisan ide (*executive summary* dan *mockup*) maupun dalam pengembangan aplikasi harus merupakan karya orisinal tim peserta atau berlisensi bebas. Apabila peserta menggunakan aset berlisensi, peserta harus menyertakan lisensi dari aset tersebut.
15. Segala bentuk kecurangan, plagiarisme, dan pelanggaran akan menyebabkan tim peserta didiskualifikasi.
16. *Chatbot* tidak diperkenankan menyinggung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan) atau mengandung unsur pornografi maupun kekerasan.

## Prosedur Pendaftaran

1. Periode Registrasi: 5 Mei 2018 - 25 Juni 2018
2. Setiap anggota tim membuat akun pada situs COMP FEST (<https://compfest.web.id/>) dan mengisi data diri dengan lengkap.
3. Untuk anggota yang dipilih menjadi ketua tim, login dan Create Team pada lomba yang ingin diikuti.
4. Untuk anggota lain, login akun COMP FEST dan bergabung dengan tim yang telah dibentuk (Join Team) pada menu kompetisi yang ingin diikuti dengan menggunakan kode yang telah diberikan kepada ketua tim saat mendaftarkan tim.
5. Lengkapi data yang dibutuhkan sebelum masa pendaftaran berakhir dengan mengisi data tim dan mengunggah berkas-berkas pendaftaran berikut:
  - a. Kartu identitas setiap anggota tim. Kartu identitas dapat berupa KTP / Kartu Tanda Mahasiswa.
6. Tim yang telah melengkapi berkas pendaftaran akan diverifikasi oleh panitia dalam rentang waktu 24 (dua puluh empat) jam. Apabila tim belum

diverifikasi dalam rentang waktu tersebut, peserta dapat menghubungi panitia melalui narahubung yang tertera di akhir rulebook.

7. Tim yang telah diverifikasi secara resmi menjadi peserta kompetisi.
8. Status verifikasi peserta dapat dilihat di website COMPFEST X. Setelah tim diverifikasi, tidak diperbolehkan mengubah data yang digunakan saat mendaftar maupun mengganti susunan tim.

## Jadwal dan Alur Kompetisi

Kegiatan	Tanggal dan Keterangan
Pendaftaran	Pendaftaran Chatbot Invasion dibuka secara <i>online</i> di <i>website</i> COMPFEST X pada tanggal 5 Mei 2018 - 25 Juni 2018
Submisi <i>Summary</i> dan <i>Mockup</i>	Submisi <i>Executive Summary</i> dan <i>Mockup</i> dilakukan secara <i>online</i> di <i>website</i> COMPFEST X pada tanggal 5 Mei 2018 - 22 Juli 2018
Submisi <i>Chatbot</i>	Submisi aplikasi akan dilakukan secara <i>online</i> di <i>website</i> COMPFEST X pada tanggal 5 Mei 2018 - 22 Juli 2018
Pengumuman Finalis	10 tim (5 tim tiap kategori) dengan nilai tertinggi pada tahap Submisi Ide dan Submisi <i>Chatbot</i> dinyatakan sebagai finalis Chatbot Invasion COMPFEST X. Pengumuman finalis akan dilakukan pada 27 Agustus 2018 di <i>website</i> COMPFEST X.
Batas Konfirmasi Kehadiran Final	Para finalis harus mengkonfirmasi kehadiran mereka kepada panitia pada kegiatan Mentoring Session dan Final Selambatlambatnya 31 Agustus 2018.



Mentoring Session dan Final	Mentoring Session dan Final Chatbot Invasion akan dilakukan pada tanggal 15 September 2018 - 16 September 2018 di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia.
Awarding Night	Pemenang akan diumumkan pada sesi Awarding Night pada tanggal 16 September 2018.

## Babak Submisi Ide

Babak Submisi Ide ini terdiri dari dua bagian, yaitu **Executive Summary** dan **Mockup**. Untuk ketentuan dan rincian lebih lanjut dapat dilihat di bawah ini.

### Executive Summary

Ketentuan Executive Summary adalah sebagai berikut:

1. Penulisan *executive summary* harus ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
2. Tidak ada *template* atau format penulisan *executive summary*, namun, *executive summary* minimal harus memuat informasi sebagai berikut:
  - a) Nama dan Deskripsi *Chatbot*  
Nama dan deskripsi singkat mengenai *Chatbot* yang Anda buat.
  - b) Latar Belakang dan Solusi  
Latar belakang masalah yang dilihat dan ingin dipecahkan, serta solusi yang ditawarkan atas masalah yang dipaparkan yang diaplikasikan melalui *Chatbot* yang Anda buat.
  - c) Sasaran Pengguna *Chatbot*  
Target mengenai siapa yang akan menggunakan *Chatbot* yang Anda buat.
  - d) Fitur *Chatbot*,  
Penjelasan mengenai fitur utama dan fitur tambahan aplikasi yang dibuat, baik nama fitur, kegunaan, cara kerja, dll.

Peserta diperbolehkan untuk menambahkan konten yang dapat mendukung ide aplikasi *Chatbot* secara lebih jelas sesuai dengan deskripsi pada komponen penilaian, seperti (namun tidak terbatas pada) keunikan dibandingkan dengan produk lain yang sejenis atau yang berpotensi akan muncul, model dan strategi bisnis produk, validasi eksternal sasaran pengguna, dll. *Executive Summary* dapat disusun se-menarik mungkin.

## Mockup

Ketentuan *Mockup* adalah sebagai berikut:

- 1) *Mockup* yang akan disubmisikan berbentuk kumpulan *screenshot mockup* dari *Chatbot* yang akan Anda buat.
- 2) Tidak ada *template* atau format untuk pembuatan *mockup*, namun *mockup* minimal harus memuat informasi sebagai berikut:
  - a) Fitur utama *Chatbot*.
  - b) Alur penggunaan fitur utama *Chatbot*.
- 3) *Mockup* disarankan (namun tidak diwajibkan) untuk dibuat dengan menggunakan LINE Bot Designer, sehingga dapat dikumpulkan dalam bentuk ".lbd". Selain itu, peserta juga bisa melakukan *screenshot* dari *Chatbot* yang dibuat.
- 4) *Mockup* boleh disusun semenarik mungkin.

Setiap tim diperbolehkan mengumpulkan atau mengganti submisi ide hingga batas waktu yang ditentukan, tetapi hanya submisi terakhir yang akan dinilai. Kedua bagian di atas (*executive summary* dan *mockup*) dikumpulkan dalam satu file dengan format .zip File .zip berisi:

- a) *Executive Summary* dalam satu file dengan format .pdf dengan format penamaan ExecutiveSummary-[Nama Tim]-[Nama Chabot].pdf
- b) *Screenshot Mockup* dalam satu file dengan format .pdf dengan format penamaan Mockup-[Nama Tim]-[Nama *Chatbot*].pdf\*
- c) *Mockup* dari *Chatbot* yang dibuat dalam format .lbd dengan format penamaan Mockup-[Nama Tim]-[Nama *Chatbot*].lbd\*

\* Peserta cukup mengikutsertakan salah satu file dari poin b atau c.

Format penamaan *file* submisi ide:

Ide-[Nama Tim]-[Nama Chatbot].zip

**Contoh:** "Ide-TimA-ChatbotA.zip", tanpa tanda kutip.

File diunggah di web COMPFEST dalam masa submisi ide yang dibuka pada **5 Mei 2018** dan paling lambat pada **22 Juli 2018 pukul 23.59 WIB**.

## Babak Submisi Chatbot

Submisi *Chatbot* dibuka bersamaan dengan submisi ide (*executive summary* dan *mockup*). Tim peserta yang dapat mengikuti Babak Submisi *Chatbot* adalah seluruh tim yang statusnya telah diverifikasi sebagai peserta, yaitu tim yang telah melengkapi berkas pendaftaran pada *dashboard* COMPFEST X, serta telah mengumpulkan *executive summary* dan *mockup* pada waktu yang telah ditentukan.

Ketentuan mengenai aplikasi *Chatbot* yang dikumpulkan oleh setiap kelompok adalah sebagai berikut:

1. Setiap tim diperbolehkan mengumpulkan atau mengganti Submisi *Chatbot* hingga batas waktu yang ditentukan, tetapi hanya submisi terakhir yang akan dinilai.
2. *Chatbot* yang diharapkan dalam Babak Submisi *Chatbot* adalah *Chatbot* yang minimal berupa *Minimum Viable Product (MVP)*. Seluruh fitur utama *Chatbot* yang tercantum dalam *executive summary* harus diimplementasikan ke dalam *Chatbot* yang dikumpulkan.
3. Fungsi utama *Chatbot* tidak boleh berbeda dari rancangan pada *executive summary*.
4. Apabila *Chatbot* memerlukan koneksi ke server atau layanan tertentu, pastikan bahwa server atau layanan dapat berjalan dengan lancar selama masa penjurian. Segala bentuk kegagalan *Chatbot* oleh juri yang menyebabkan nilai tidak maksimal atas kegagalan akses bukan merupakan tanggung jawab panitia maupun juri.
5. Kumpulkan sebuah file yang memuat:

- a) Penjelasan cara menggunakan *Chatbot* dari awal hingga akhir yang meliputi fitur utama maupun fitur tambahan. Sertakan juga hal - hal khusus (spesifikasi perangkat, akun khusus, input/output, dll.) yang perlu diperhatikan dalam menjalankan *Chatbot* .
  - b) URL, ID LINE *Chatbot*, dan Channel ID (dapat dilihat pada pengaturan *Chatbot* di website LINE).
  - c) Format *file* harus dalam format .pdf
  - d) File memiliki ukuran *file* maksimal 10 MB.
  - e) Format penamaan *file* tutorial: Aplikasi-[Nama Tim]-[Nama *Chatbot*].pdf  
Contoh: "Aplikasi-TimA-ChatbotA.pdf", tanpa tanda kutip.
6. Tim yang tidak mengumpulkan baik *Chatbot* maupun *file* tutorial akan dianggap mengundurkan diri dan tidak diikutsertakan dalam penjurian.
  7. Kumpulkan *file* tersebut ke *dashboard* *Chatbot* Invasion COMP FEST X dalam masa submisi *Chatbot* yang dibuka pada 5 Mei 2018 dan paling lambat pada 22 Juli 2018 pukul 23.59 WIB.

## Mentoring Session

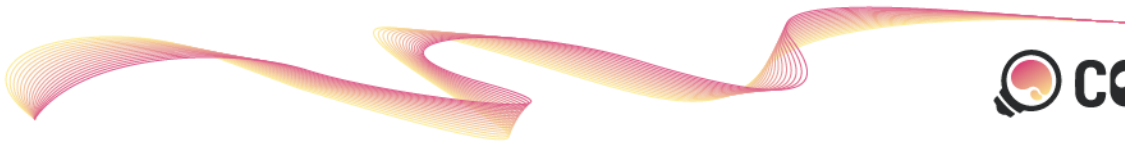
Sepuluh tim yang telah dinyatakan lolos dalam babak penyisihan mempunyai kesempatan mengikuti Mentoring Session dengan para ahli yang berpengalaman di bidang industri teknologi, termasuk investor dan pelaku industri *startup*.

Mentoring Session berbentuk *semi-private session* antara mentor dengan tim, di mana para finalis dapat menerima *feedback* dan tips langsung dari mentor mengenai ide dan *Chatbot* yang dibuat.

Melalui Mentoring Session ini, para peserta diharapkan mampu untuk mengembangkan *Chatbot*nya lebih lanjut dengan memanfaatkan pengalaman - pengalaman yang dibagikan oleh para mentor selama di industri teknologi.

## Final

Sepuluh tim (lima tim tiap kategori) dengan nilai pada tahap Submisi Ide dan Submisi *Chatbot* tertinggi dinyatakan sebagai finalis *Chatbot* Invasion COMP FEST



X. Setelah Mentoring Session, sepuluh tim finalis akan mengikuti babak final untuk menentukan pemenang Chatbot Invasion COMPFEST X.

Pada babak final Chatbot Invasion, finalis akan melakukan presentasi di hadapan para juri. Detail dan teknis presentasi akan diberitahukan kemudian melalui *email* kepada finalis.

## Awarding Night

Awarding Night merupakan acara yang diadakan sebagai bentuk apresiasi kepada seluruh peserta kompetisi COMPFEST X. Rangkaian acara Awarding Night akan berisi sambutan dari para tamu undangan, pengumuman pemenang setiap kompetisi, serta hiburan kepada seluruh tamu dan peserta yang hadir.

## Kriteria Penilaian

- Penjurian Ide

Kriteria	Rincian
<i>Innovative</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Uniqueness</i>: Seberapa <i>Chatbot</i> memiliki keunikan tersendiri yang belum pernah diimplementasikan pada <i>Chatbot-Chatbot</i> lainnya.</li><li>• <i>User-friendly</i>: Seberapa mudah <i>Chatbot</i> yang telah dibuat untuk digunakan bagi para pengguna LINE.</li><li>• <i>Effectiveness</i>: Seberapa cepat <i>Chatbot</i> dapat menyelesaikan suatu permasalahan secara efektif dan benar.</li></ul>





<i>Sustainability</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Maintenance</i>: Chatbot yang dibuat memiliki bentuk validasi eksternal dari sudut pandang <i>user</i>. Chatbot juga memiliki sistem yang komprehensif yang dapat ditingkatkan dari sisi kegunaannya, serta dapat dipertahankan keberlanjutannya dalam periode waktu yang cukup lama.</li></ul>
Technology	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Performance</i>: Chatbot memiliki kinerja yang cepat, stabil, dan tidak terjadi buffer yang berlebihan. Seluruh fitur utama telah diimplementasi, dan tidak terdapat bug pada keseluruhan fitur di Chatbot. Chatbot dapat mengimplementasikan fitur-fitur yang ada secara efektif dan benar.</li></ul>
Impact	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Solutive</i>: Chatbot dapat menciptakan solusi permasalahan yang sesuai dengan tema yang diangkat.</li><li>• <i>Qualification</i>: Chatbot menghasilkan solusi yang layak untuk diimplementasikan secara nyata.</li></ul>

- Penjurian Final

Kriteria	Rincian
<i>Speech Delivery</i>	Cara peserta menyampaikan kegunaan <i>Chatbot</i> -nya dengan jelas dan meyakinkan.
<i>Time Management</i>	Peserta menyampaikan presentasi sesuai dengan waktu yang ditentukan.
<i>Interest</i>	Penampilan, keterbacaan, relevansi, dan konten yang dipresentasikan dapat membuat para juri tertarik terhadap <i>Chatbot</i> yang telah diciptakan.
<i>Demonstration</i>	Peserta melakukan demonstrasi terhadap <i>Chatbot</i> yang telah diciptakan secara baik dan semenarik mungkin.

## Ketentuan Lain

- Setiap Rulebook memiliki versi, harap diperhatikan dengan seksama.
- Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- Apabila terdapat informasi yang kurang jelas, peserta dapat menghubungi narahubung yang tersedia.

## Narahubung

Annida Safira : 08129450909 (Line: nida-)

Douglas Faisal : 08111777437 (Line: kajix75)

Email : ci@compfest.web.id

