



KEMENTERIAN EKONOMI
JABATAN PERANGKAAN MALAYSIA

DOSM DATATHON 2026

“EMPOWERING TALENT. INNOVATING DATA. SHAPING TOMORROW.”

Tarikh : 8 September 2026 (Selasa)

Masa : 4.00 petang – 7.00 petang

Tempat : Microsoft Teams



KEMENTERIAN EKONOMI
JABATAN PERANGKAAN MALAYSIA

SILA IMBAS QR CODE KEHADIRAN DAN DOKUMEN



[Pautan kehadiran dan dokumen](#)

1. Imbas



2. Isi Maklumat



3. Hantar

Isi Kandungan

- 1. Objektif Utama**
- 2. Kronologi Pelaksanaan DOSM Datathon**
- 3. Garis Masa Pertandingan 2026**
- 4. Tema dan Cabaran**
- 5. Matlamat Pembangunan Mampan (SDG)**
- 6. Syarat dan Penilaian Pertandingan**
- 7. Format Video Pembentangan**
- 8. Format Laporan DOSM Datathon 2026**
- 9. Format Dashboard DOSM Datathon 2026**
- 10.Format Penjurian dan Pemarkahan DOSM Datathon 2026**
- 11.Perincian Format Penjurian dan Pemarkahan DOSM Datathon 2026**
- 12.Format Pusingan Akhir (Live Pitching)**
- 13.Sesi Soal Jawab (Q&A)**

Objektif Utama



Ap l i k a s i ML & AI

Memanfaatkan *Machine Learning* dan Kecerdasan Buatan (AI) untuk menghasilkan penyelesaian inovatif dalam sektor pelancongan mampan.



Da ta Ra s m i Ne g a ra

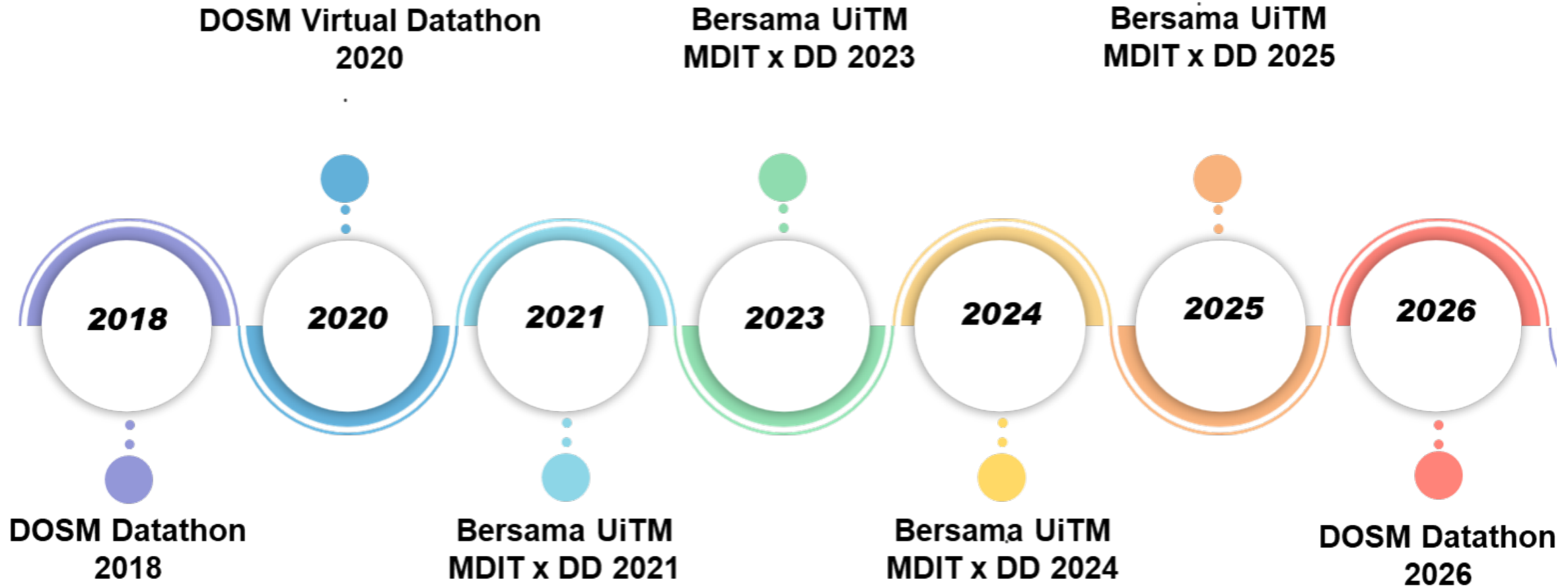
Menterjemah perangkaan rasmi DOSM kepada wawasan strategik merangkumi dimensi ekonomi, sosial, alam sekitar dan tadbir urus.



Pem erka s a a n Ba ka t

Memupuk pemikiran kritikal, kolaborasi dan pembuatan keputusan berasaskan data dalam kalangan pelajar IPTA/IPTS Malaysia.

Kronologi Pelaksanaan DOSM Datathon



Garis Masa Pertandingan 2026

3 - 28 Ogos

Promosi & Pendaftaran
Pendaftaran pasukan
pelajar IPTA/IPTS
dibuka.

23 Sep - 5 Okt

Penilaian & Pengumuman
Proses saringan &
pengumuman *Top 10*
Pasukan Akhir (5 Okt).

8 - 22 Sep

Taklimat & Pembangunan
Sesi taklimat & tempoh
penyerahan projek secara
dalam talian.

19 - 20 Okt

Live Pitching & Penutup
Pembentangan fizikal
di Putrajaya &
Majlis Penutup HSN.

Leveraging ML and AI to develop innovative solutions for sustainable tourism industry in Malaysia

Cabaran

Antara dimensi yang boleh diteroka oleh peserta adalah:



Dimensi Ekonomi

Menilai sumbangan pelancongan kepada ekonomi tempatan melalui perbelanjaan pelancong, kadar penginapan dan aktiviti perusahaan tempatan.



Dimensi Sosial

Mengukur kesan pelancongan terhadap komuniti, termasuk pekerjaan, kepuasan penduduk dan pelestarian budaya.



Dimensi Alam Sekitar

Meneliti impak pelancongan terhadap alam sekitar seperti pencemaran, sisa dan pemeliharaan kawasan semula jadi.



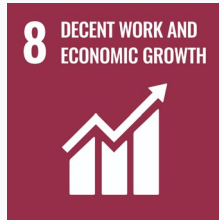
Dimensi Teknologi & Tadbir Urus

Melibatkan penggunaan teknologi dan data untuk pengurusan pelancongan yang lebih pintar, cekap dan responsif.

Tema

Transforming Society Through Data, Machine learning and Artificial Intelligence

Matlamat Pembangunan Mampan (SDG)



Pekerjaan Layak & Pertumbuhan Ekonomi

Menyokong pertumbuhan ekonomi pelancongan yang inklusif dan mampan.



Industri, Inovasi & Infrastruktur
Menggunakan analitik data dan AI untuk memacu inovasi infrastruktur pelancongan.



Penggunaan dan Pengeluaran yang Bertanggungjawab
Memastikan corak penggunaan dan pengeluaran mampan.



Penggunaan Mampan & Ekosistem Laut
Pengurusan sumber berhemah & perlindungan alam sekitar pelancongan marin.

Syarat dan Penilaian Pertandingan



1

Terbuka kepada pelajar **Diploma dan Ijazah Sarjana Muda** dari IPTA/IPTS di Malaysia. Semua peserta mestilah **warganegara Malaysia**.

2

Setiap kumpulan terdiri daripada **4 orang pelajar dari universiti yang sama** dan **1 orang penasihat akademik**.

3

Sebarang perubahan ahli selepas tarikh tutup pendaftaran tidak dibenarkan, kecuali atas sebab luar biasa dengan kelulusan pihak penganjur.

4

Penasihat akademik hanya memberikan bimbingan dan nasihat serta tidak terlibat secara langsung dalam pembangunan produk.

5

Pendaftaran hendaklah dibuat melalui laman web rasmi DOSM Datathon 2026. Tiada yuran penyertaan dikenakan.

6

Semua peserta diwajibkan hadir dan terlibat secara aktif dalam setiap sesi yang dianjurkan sepanjang pertandingan.

Syarat dan Penilaian Pertandingan (samb.)

GARIS MASA PEMBANGUNAN – Semua projek mesti disiapkan dalam tempoh masa yang ditetapkan. Penyerahan lewat tidak akan diterima atau dinilai.

SUMBER DATA – Peserta mesti menggunakan set data terbuka dan boleh diakses secara umum. Penggunaan data rekaan, simulasi atau fiksyen adalah dilarang sama sekali. Semua data mestilah tulen, boleh dipercayai dan diperoleh daripada platform yang berwibawa. Sumber data yang disyorkan termasuk (tetapi tidak terhad kepada):

- OpenDOSM (Jabatan Perangkaan Malaysia)
- Portal DOSM / eStatistik
- data.gov.my (Portal Data Terbuka Kerajaan Malaysia)
- World Bank Open Data
- Monthly Highlights and Statistics Dataset* (Bank Negara Malaysia)
- UN Data

Markah tambahan akan diberikan untuk penggunaan data rasmi Malaysia (contohnya: OpenDOSM, Portal DOSSM, eStatistik) tertakluk kepada kriteria penilaian hakim.

PERALATAN & PERKAKASAN – Peserta boleh menggunakan sebarang perkakasan dan perisian pilihan masing-masing, tetapi mesti menyediakan dan menggunakan peralatan ICT sendiri sepanjang pertandingan.

KEASLIAN DAN PENGGUNAAN BAHAN PIHAK KETIGA – Semua hasil kerja yang diserahkan mestilah hasil kerja asli pasukan. Pasukan boleh menggunakan sumber pihak ketiga, rangka kerja, model terlatih sedia ada dan set data berlesen terbuka asalkan menyenaraikan setiap sumber luaran dengan jelas dalam Laporan Projek serta mendokumentasikan cara sumber tersebut digunakan dan diintegrasikan. Penyerahan yang meniru, memplagiat atau menggunakan harta intelek proprietari tanpa lesen atau atribusi akan dibatalkan kelayakannya.

PENYERAHAN WAJIB – Setiap pasukan mesti menyerahkan:

- Pautan *Dashboard* atau fail sumber (contohnya .pbix, .xlsm, dsb.)
- Laporan projek (format PDF) menggunakan templat yang disediakan oleh penganjur

PENYERAHAN AKHIR - Setelah diserahkan, tiada perubahan atau penyerahan semula dibenarkan. Versi akhir akan dinilai sebagaimana adanya.

KEBOLEHCAPAIAN DASHBOARD – Produk akhir mesti dihantar dalam bentuk Dashboard dan mesti kekal boleh diakses sehingga proses penilaian selesai.

Syarat dan Penilaian Pertandingan (samb.)

HAK HARTA INTELEKTUAL – Peserta mengekalkan hak pemilikan penuh ke atas projek mereka. Walau bagaimanapun, penganjur berhak untuk mempamerkan, menerbitkan atau mendedahkan projek untuk tujuan promosi atau pendidikan, dengan kredit yang sewajarnya diberikan kepada pasukan.

PENGUNAAN DATA SECARA BERETIKA – Peserta tidak boleh menggunakan data peribadi atau data sulit tanpa kebenaran yang sah. Sebarang penyalahgunaan maklumat sensitif akan mengakibatkan penyingkiran.

PERLINDUNGAN DATA PERIBADI – Semua data peribadi yang dikongsi dengan penganjur akan disimpan dengan selamat dan digunakan hanya mengikut peraturan pertandingan, melainkan kebenaran nyata diberikan untuk tujuan lain.

LARANGAN KANDUNGAN TIDAK SESUAI – Penyerahan yang mengandungi kandungan kesat, ganas, fitnah atau menghina terutamanya terhadap penganjur atau sebarang bahan berhak cipta tanpa kebenaran akan dibatalkan kelayakannya.

LARANGAN PERISIAN BERBAHAYA – Penyerahan mestilah bebas daripada elemen berbahaya seperti virus, trojan, perisian pengintip atau sebarang kod yang boleh merosakkan atau mengganggu sistem.

PELANGGARAN PERATURAN – Penganjur berhak untuk membatalkan kelayakan atau membatalkan penyertaan mana-mana pasukan jika peraturan atau keperluan penyerahan dilanggar.

PENAFIAN TANGGUNGJAWAB – Penganjur tidak akan bertanggungjawab ke atas sebarang insiden, masalah kesihatan, kerosakan atau kerugian yang berlaku semasa penyertaan.

KEPUTUSAN MukTAMAD HAKIM – Semua keputusan oleh panel hakim, termasuk pemilihan pemenang, adalah muktamad dan tidak boleh dirayu.

KELAYAKAN E-SIJIL – E-sijil penyertaan akan dikeluarkan hanya kepada peserta yang menyerahkan produk akhir mereka dalam tempoh yang ditetapkan. Sijil akan dihantar melalui e-mel selepas pertandingan tamat.

Format Video Pembentangan



Durasi Video

- Video pembentangan **tidak boleh melebihi tempoh 10 minit.**

Saiz Fail & Kebolehcapaian

- Dashboard yang dihantar **perlu berfungsi tanpa kebergantungan luaran** yang tidak boleh diakses oleh juri.
- Peserta digalakkan untuk mengoptimumkan kualiti dan mampatan video untuk mengekalkan kejelasan dengan saiz fail yang mudah diurus.

Keperluan Kandungan

- Video mestilah ringkas, padat dan merangkumi aliran logik yang jelas dengan elemen berikut:
 - Pengenalan pasukan dan tajuk projek (dalam masa 1 minit).
 - Penyataan masalah dan objektif.
 - Sumber data dan metodologi.
 - Penemuan utama.
 - Demonstrasi secara langsung Dashboard interaktif yang memaparkan cara ia berfungsi serta ciri-ciri utama.
 - Kesimpulan, potensi impak dan kebolehskalaan.
- Dashboard yang ditunjukkan di dalam video mestilah berfungsi sepenuhnya dengan demonstrasi ciri-ciri interaktif.
- Elemen visual, teks dan audio haruslah jelas, profesional serta mudah difahami.
- Elakkan kualiti audio yang lemah atau bunyi latar yang berlebihan.

Format Fail dan Penyerahan

- Video akhir wajib disimpan dan diserahkan dalam **format MP4.**
- Format penamaan fail mestilah: **TeamName_Datathon2026_Video.mp4**

Format Laporan DOSM Datathon 2026

KANDUNGAN LAPORAN DOSM DATATHON 2026

Laporan projek perlu mengandungi kandungan seperti berikut:

1. *Front Page*
2. *Table of Contents*
3. *Introduction*
 - a. *Background of the Study*
 - b. *Problem Statement*
 - c. *Objectives*
4. *Literature Review*
5. *Methodology*
6. *Findings*
7. *Output (Dashboard)*
8. *Conclusion*
9. *References*

Templat laporan boleh dimuat turun melalui pautan berikut:

[**PAUTAN TEMPLAT LAPORAN DOSM DATATHON 2026**](#)

FONT

Times New Roman, size 12

SPACING

1.5

ALIGNMENT

Justify

MUKA SURAT MAKSIMUM

25 muka surat termasuk *Front page*, *Table of contents* dan *References*.

KEPERLUAN PENGHANTARAN

- Gunakan templat yang disediakan.
- Hantar laporan dalam format PDF.
- Nama laporan mengikut format:
TeamName_Datathon2026_Report.pdf

Format *Dashboard* DOSM Datathon 2026

Kandungan *Dashboard*

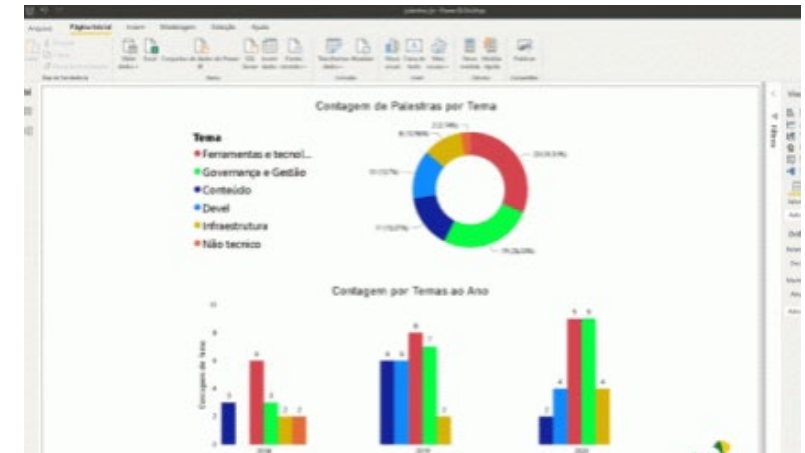
- Maklumat mestilah komprehensif, merangkumi carta, graf dan pandangan utama (*key insights*) untuk menyokong penceritaan data.
- Visualisasi data perlu jelas, tepat dan mudah ditafsir untuk tujuan pembuatan keputusan.

Penggunaan Tangkapan Skrin (*Screenshot*)

- Tangkapan skrin yang disertakan dalam laporan mestilah beresolusi tinggi dan mencerminkan *Dashboard* sebenar.
- Ia hanya bertujuan untuk pembentangan dan sama sekali tidak boleh menggantikan fail *Dashboard* yang sebenar.

Keperluan Utama *Dashboard* Berfungsi

- Peserta wajib menghantar *Dashboard* yang berfungsi sepenuhnya supaya juri boleh meneroka dan berinteraksi dengannya.
- *Dashboard* mestilah bebas daripada ralat teknikal dan semua *filter* serta pautan interaktif perlu berfungsi dengan baik.
- Format fail yang diterima termasuk:
 - Power BI (.pbix)
 - Excel Interaktif (.xlsm/.xlsx berserta formula dan makro yang berfungsi)
 - Tableau (.twbx)
 - Format interaktif lain yang diluluskan oleh penganjur (seperti pautan dalam talian terus ke *Dashboard*)



Format Penjurian dan Pemarkahan DOSM Datathon 2026

RUBRIK PEMARKAHAN DOSM DATATHON 2026 PUSINGAN AWAL (PENILAIAN SECARA ATAS TALIAN)

Jumlah Markah Keseluruhan: 100%

Rubrik ini digunakan khusus untuk **Pusingan Awal DOSM Datathon 2026** oleh pasukan yang layak bertanding. Penilaian dibuat berdasarkan **laporan projek, dashboard, pembentangan projek dan potensi pelaksanaan penyelesaian.**

Setiap kriteria menggunakan skala berikut:

- 0 – 2 : Lemah
- 3 – 4 : Memadai
- 5 – 6 : Baik
- 7 – 8 : Sangat Baik
- 9 – 10 : Cemerlang



RUBRIK PEMARKAHAN DOSM DATATHON 2026 PUSINGAN AKHIR (*LIVE PITCHING*)

Jumlah Markah Keseluruhan: 100%

Rubrik ini digunakan untuk menilai pasukan yang layak ke **Pusingan Akhir DOSM Datathon 2026** melalui sesi **Pembentangan Akhir Secara Langsung di hadapan barisan panel juri.**

Format sesi:

- Pembentangan projek: **10 minit**
- Demonstrasi dashboard/produk: **Termasuk dalam tempoh pembentangan**
- Sesi soal jawab: **5 minit**

Setiap kriteria menggunakan skala berikut:

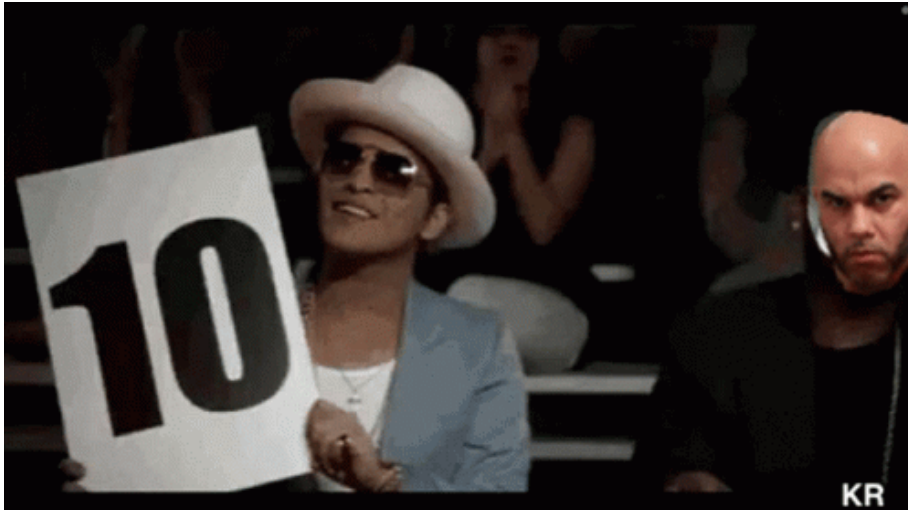
- 0 – 2 : Lemah
- 3 – 4 : Memadai
- 5 – 6 : Baik
- 7 – 8 : Sangat Baik
- 9 – 10 : Cemerlang

Perincian Format Penjurian dan Pemarkahan DOSM Datathon 2026

PUSINGAN AWAL (PENILAIAN SECARA ATAS TALIAN)

Pautan rubrik **Pusingan Awal DOSM Datathon 2026:**

[RUBRIK PERMARKAHAN DOSM DATATHON 2026
- PUSINGAN AWAL](#)



PUSINGAN AKHIR (*LIVE PITCHING*)

Pautan rubrik **Pusingan Akhir DOSM Datathon
2026:**

[RUBRIK PERMARKAHAN DOSM DATATHON 2026
- PUSINGAN AKHIR](#)

ANUGERAH KHAS (*SPECIAL AWARDS*)

- *Pitching Excellence Award* (Individu)
- *Critical Thinking & Defence Award* (Pasukan)
- *AI-Driven Innovation Award* (Pasukan)

Format Pusingan Akhir (*Live Pitching*)

Live Pitching

Kelayakan & Pemakluman: 10 pasukan dengan markah tertinggi dari pusingan awal akan mara ke pusingan akhir dan menerima arahan lanjut melalui e-mel.

Keperluan Pembentangan: Peserta mesti membentangkan projek Pusingan Awal mereka. Hanya slaid pembentangan dan *Dashboard* perlu dihantar untuk sesi *pitching* secara langsung.

Peruntukan Masa (20 minit setiap pasukan):

- 10 minit: Pembentangan slaid dan *dashboard*
- 5 minit: Sesi Soal Jawab (Q&A) bersama juri
- 5 minit: Pemarkahan dan peralihan antara pasukan

Maklumat Tambahan: Butiran teknikal akan diumumkan kelak.



Lokasi & Penyiaran

Lokasi Fizikal: Auditorium Tun Azizan Zainul Abidin (TAZA), Presint 3, Putrajaya.

Penyiaran Dalam Talian: Sesi pembentangan akan disiarkan secara langsung menerusi platform rasmi DOSM.



TERIMA KASIH

