



# SOEDIRMAN TECHNOPHORIA GUIDEBOOK

Innovation and Sustainability in Technology  
and the Environment



# DESKRIPSI KEGIATAN

Soedirman Technophoria (S-Tech) merupakan sebuah rangkaian acara lomba dan seminar yang dilaksanakan setiap tahun oleh Himpunan Mahasiswa Informatika Universitas Jenderal Soedirman (HMIF Unsoed). S-TECH memberikan kesempatan bagi para peserta untuk mengasah kemampuan, baik softskills & hardskills melalui sebuah perlombaan dengan tema ***“Innovation and Sustainability in Technology and the Environment”***. Di akhir rangkaian acara, akan dilaksanakan Seminar Technophoria serta babak final secara offline untuk peserta yang lolos hingga tiga besar, menentukan juara 1, 2, dan 3.

Web development mencakup beberapa aspek, mulai dari desain antarmuka pengguna (UI) hingga pengkodean dan pengelolaan server. Kompetisi ini terbuka untuk SMA/K Sederajat dan juga mahasiswa yang ingin menunjukkan kreatifitas, keterampilan teknis, dan inovasi mereka dalam bidang web development.

Lomba ini bertujuan untuk menguji dan mengembangkan keterampilan peserta dalam merancang serta mengembangkan situs website, mendorong inovasi dan kreativitas dalam mengembangkan situs website, menyediakan platform untuk memamerkan keterampilan teknis dan solusi kreatif serta menjalin jaringan antara peserta dan akademis dibidang teknologi informasi.

# INFORMASI LOMBA

## Tema :

Pada edisi tahun ini, Soedirman Technophoria menghadirkan website development competition dengan tema “Kemudahan dan Efisiensi dalam Sistem Web Forum Komunikatif” dengan tujuan menghadirkan inovasi fitur yang memberikan kebermanfaatan berkelanjutan bagi forum dan para penggunanya. Melalui inovasi yang dikembangkan, peserta diharapkan mampu memfasilitasi kolaborasi antar pengguna serta menghadirkan ruang yang intuitif, interaktif, dan kolaboratif. Diharapkan karya yang dihasilkan tidak hanya berfungsi optimal pada masa kini, tetapi juga siap berkembang menjadi platform yang relevan, adaptif, dan didukung komunitasnya di masa mendatang.



## Maksud dan tujuan :

- Menghasilkan Prototipe Web Forum Inovatif.
- Mewujudkan Ruang Kolaborasi yang Efektif.
- Menciptakan Pengalaman Pengguna (UX) yang Intuitif.
- Membangun Fondasi Teknis yang Berkelanjutan.
- Melahirkan Solusi Digital yang Relevan dan Berdampak.
- Meningkatkan keberlangsungan komunitas dalam jangka waktu panjang.

## Rangkaian Kegiatan

1. Pendaftaran dan Pengumpulan Karya Awal Ini adalah fase fundamental di mana para calon peserta secara resmi mendaftarkan timnya dan menunjukkan potensi awal. Proses ini mencakup pengisian data diri lengkap serta pemenuhan persyaratan administrasi melalui portal pendaftaran. Poin krusial pada tahap ini adalah pengumpulan proposal final dan prototipe karya dengan progres pengembangan minimal 40%, yang akan menjadi dasar penilaian untuk lolos ke babak selanjutnya. Seluruh proses ini berlangsung secara daring.

2. Tahap Penjurian Awal Setelah portal pendaftaran ditutup, semua prototipe yang telah diserahkan akan dievaluasi secara saksama oleh dewan juri. Penilaian pada tahap ini berfokus pada kesesuaian ide dengan tema, potensi inovasi, serta kualitas teknis dari progres 40% yang telah dikumpulkan. Tahap ini bersifat tertutup dan hasilnya akan menentukan tim mana yang berhak melaju ke babak final.

3. Pengumuman Finalis Momen yang paling ditunggu, di mana tim-tim dengan karya paling potensial dan inovatif akan diumumkan secara resmi sebagai finalis. Tim yang lolos pada tahap ini mendapatkan hak eksklusif untuk berkompetisi di babak puncak dan akan diundang untuk hadir secara langsung di lokasi acara (*venue*).



4. Technical Meeting (TM) Finalis Sebuah sesi pengarahan teknis yang wajib diikuti oleh seluruh finalis. Pertemuan yang diadakan secara daring ini bertujuan untuk menyamakan persepsi dan memberikan panduan mendetail mengenai aturan, alur presentasi, kriteria penilaian akhir, serta agenda lengkap pada hari Grand Final dan Seminar Nasional

5. Periode Penyelesaian Karya Final Para finalis diberikan slot waktu khusus untuk menyempurnakan karya mereka. Periode ini adalah kesempatan emas untuk mengembangkan prototipe dari 40% hingga mencapai fungsionalitas penuh (100%), memperbaiki *bug*, mempercantik antarmuka, dan menyiapkan materi presentasi yang paling impresif berdasarkan arahan dari *Technical Meeting*.

6. Grand Final dan Seminar Nasional Puncak dari seluruh rangkaian acara. Pada hari ini, para finalis akan mempresentasikan dan mendemokan hasil karya final mereka di hadapan dewan juri dan audiens. Sesi ini menjadi penentuan juara utama. Rangkaian acara kemudian ditutup dengan Seminar Nasional yang menghadirkan pembicara ahli (*special guest*), memberikan wawasan industri terkini, dan diakhiri dengan upacara pengumuman pemenang.

### **Timeline Perlombaan**

Pendaftaran dan pengumpulan : 15 September - 17 Oktober

Penjurian : 18 - 23 Oktober

Pengumuman Finalis : 24 Oktober

Technical Meeting Finalis : 25 Oktober

Penyelesaian Produk Final : 26 - 31 Oktober

Final dan Seminar : 1 November

### **Biaya Pendaftaran**

Rp50.000,00/tim

1867358087 (BNI A.N Dwi Bagus Purwo Aji)



# SYARAT & KETENTUAN PESERTA

1. Peserta lomba merupakan siswa aktif tingkat SMA/SMK atau mahasiswa aktif dari perguruan tinggi di seluruh Indonesia.
2. Perlombaan dapat diikuti secara individu (1 orang) atau secara berkelompok (tim yang terdiri dari 2–3 orang).

Untuk kategori tim, berlaku ketentuan sebagai berikut:

- Setiap tim terdiri dari 2 hingga 3 anggota.
  - Anggota tim merupakan siswa SMA/SMK atau mahasiswa aktif jenjang D3/D4/S1.
  - Seluruh anggota tim harus berasal dari institusi pendidikan yang sama, namun diperbolehkan berasal dari jurusan/program studi yang berbeda.
  - Setiap peserta hanya diperkenankan tergabung dalam satu tim.
3. Peserta wajib mematuhi seluruh ketentuan dan prosedur yang telah ditetapkan oleh panitia.
  4. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

# PERSYARATAN KARYA

1. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirimkan satu karya untuk dilombakan.
2. Karya yang diikutsertakan dalam kompetisi ini harus merupakan hasil karya orisinal peserta, dengan menyertakan lembar pernyataan orisinalitas karya.
3. Karya yang dikirimkan tidak boleh mengandung unsur SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan), pornografi, maupun kekerasan dalam bentuk apapun.
4. Karya yang diajukan harus relevan dan sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh panitia.
5. Peserta bebas menggunakan tools atau perangkat lunak apapun dalam proses pembuatan karya.
6. Karya yang dilombakan belum pernah memenangkan penghargaan pada kompetisi atau lomba lain.
7. Keputusan dewan juri bersifat final, mengikat, dan tidak dapat diganggu gugat.



# ALUR PENDAFTARAN

1. Ketua tim melakukan pendaftaran melalui <https://hmifunsoed.or.id/pendaftaran-peserta-lomba-soedirman-technophoria-2025/>.
2. Setiap tim membayar biaya pendaftaran sebesar Rp50.000,00 ke nomor rekening 1867358087 (BNI) a.n Dwi Bagus Purwo Aji
3. Upload scan kartu pelajar bagi siswa SMA/SMK/Sederajat dan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau surat keterangan aktif mahasiswa bagi mahasiswa/i pada link formulir pendaftaran.
4. Upload scan bukti pembayaran pada link formulir pendaftaran.
5. Tidak dapat mengganti anggota tim yang telah terdaftar.
6. Tiap peserta screenshot bukti follow instagram @soedirmantechnophoria.
7. Tiap peserta screenshot bukti follow instagram @hmifunsoed.
8. Tiap peserta screenshot bukti tag 3 teman di Twibbon: <https://bit.ly/TwibbonSTech2025> disediakan Panitia.
9. Tiap peserta screenshot bukti share pamflet lomba di instagram story.
10. Bukti screenshoot dijadikan satu dalam file pdf dan diunggah di link pendaftaran.
11. Biaya yang telah dibayarkan tidak dapat direfund atau dikembalikan.

**Catatan :** Apabila peserta terindikasi bukan siswa SMA/SMK/Sederajat, mahasiswa aktif jenjang D3, D4 atau S1 dalam lingkup instansi seluruh Indonesia maka akan langsung didiskualifikasi.



# KETENTUAN BABAK PENYISIHAN

1. Pada babak penyisihan peserta diminta untuk mengumpulkan berkas proposal dan melampirkan visual karya yang sudah selesai sekurang-kurangnya 40%.
2. Peserta membuat video penjelasan tentang website yang dibuat dengan maksimal durasi 5 menit. Dalam video ini jelaskan tentang cara kerja, fitur, dan navigasi website. Video diupload di drive dan peserta mengumpulkan link video serta berkas-berkas melalui email [soedirmantechnophoria@gmail.com](mailto:soedirmantechnophoria@gmail.com)
3. Berkas yang perlu diunggah dibuat dalam bentuk pdf dengan format nama file "**Lembar Orisinalitas\_Nama Tim\_Nama Instansi**", untuk proposal dengan format penamaan file "**WebDev\_Nama Tim\_Nama Instansi**", dan video dengan format penamaan file "**Nama tim\_Nama Instansi**" dikirimkan paling lambat tanggal 17 Oktober 2025 pukul 23.59 melalui email [soedirmantechnophoria@gmail.com](mailto:soedirmantechnophoria@gmail.com)
4. Peserta melakukan konfirmasi pengumpulan proposal dengan format: "**STECH\_WebDev\_Nama Tim\_Nama Ketua Tim\_Asal Instansi**". Judul Proposal dikirimkan melalui WhatsApp ke nomor 085641572524 a.n Raihan Dwi Ananda Harvian atau 085700987699 a.n Diva Syahita Mawarni.

# KETENTUAN PROPOSAL PENYISIHAN

Proposal yang akan diikutsertakan dalam lomba, memiliki sistematika sebagai berikut:

1. Judul produk
2. Desain brief
3. Abstrak
4. Tujuan dan hasil yang akan dicapai
5. Metode pencapaian tujuan
6. Analisis desain karya meliputi :
  - a. Target pengguna
  - b. Batasan produk
  - c. Platform yang digunakan
  - d. Skenario penggunaan rancangan produk
7. Kesimpulan
8. Daftar Pustaka (jika ada)
9. Lampiran



# KOMPONEN PENILAIAN

## 1. Inovasi dan Manfaat

- **Tingkat inovasi:** Seberapa baru dan unik ide atau solusi yang ditawarkan oleh web ini?
- **Manfaat bagi pengguna:** Seberapa besar manfaat yang diberikan web ini bagi pengguna?
- **Urgensi** : Apakah masalah yang dipecahkan oleh web ini relevan dan penting?

## 2. Kualitas Fungsional:

- **Fungsionalitas:** Apakah semua fitur yang dijanjikan, termasuk fitur dasar (seperti posting, membalas komentar, pencarian) dan fitur inovatif, berfungsi dengan sempurna tanpa bug?

## 3. Source Code:

- **Pemeliharaan:** Seberapa mudah web dipelihara dan dikembangkan di masa depan
- **Dokumentasi:** Apakah dokumentasi pengembangan web lengkap dan terstruktur dengan baik?

## 4. Desain Antar Muka (UI/UX):

- **Estetika:** Apakah desain web menarik dan menyenangkan secara visual?
- **Pengalaman pengguna (UX):** Seberapa baik pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan web?
- **Konsistensi:** Apakah desain web konsisten di seluruh halaman?



# BOBOT NILAI BABAK PENYISIHAN

Inovasi dan Manfaat

40%

Kualitas Fungsional & Teknis

30%

Source Code

15%

Desain Antar Muka (UI/UX)

15%



# PRESENTASI DAN TANYA JAWAB

## **Kemampuan Presentasi:**

- **Struktur presentasi:** Apakah presentasi terstruktur dengan baik, logis, dan mudah diikuti?
- **Bahasa tubuh:** Apakah pembicara terlihat percaya diri, antusias, dan menggunakan bahasa tubuh yang efektif?
- **Visualisasi:** Apakah slide presentasi menarik, informatif, dan mendukung materi yang disampaikan?
- **Penggunaan waktu:** Apakah waktu presentasi sesuai dengan yang ditentukan?

## **Pemahaman terhadap Proyek:**

- **Kedalaman pengetahuan:** Apakah pembicara menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang proyek, mulai dari konsep hingga teknis?
- **Kemampuan menjelaskan konsep:** Apakah pembicara dapat menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami?

## **Produk Akhir:**

- **Pencapaian tujuan:** Apakah proyek ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan di awal?
- **Pemenuhan kriteria:** Apakah proyek ini memenuhi semua kriteria penilaian yang telah ditentukan sebelumnya?

## **Kecakapan Dalam Menjawab Pertanyaan :**

- **Pemahaman Terhadap Proyek:** Apakah Finalis dapat memberikan jawaban yang logis dan relevan terhadap pertanyaan Juri?
- **Kemampuan Berbicara:** Apakah finalis mampu memberikan jawaban yang lugas, dan tidak bertele-tele?



# BOBOT NILAI BABAK FINAL

Kemampuan Presentasi

25%

Pemahaman terhadap Proyek

15%

Produk Akhir

30%

Kecakapan dalam Menjawab  
Pertanyaan

30%



# KETENTUAN BABAK FINAL

1. Sebelum babak final berlangsung, peserta wajib mengumpulkan hasil akhir karyanya melalui link yang akan disediakan oleh panitia.
2. Peserta diharuskan hadir secara langsung (offline) saat babak final dan mempresentasikan karya yang telah dibuat di depan dewan juri.
3. Presentasi karya maksimal berdurasi 15 menit, dengan penjelasan mencakup cara kerja website, fitur-fitur yang ada, serta navigasinya.
4. Setelah presentasi, juri akan memberikan penilaian dan mengajukan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta.

# PRIZE POOL

JUARA 1 : Piala + Sertifikat + Uang Pembinaan

JUARA 2 : Piala + Sertifikat + Uang Pembinaan

JUARA 3 : Piala + Sertifikat + Uang Pembinaan



# LAMPIRAN

## WEB DEVELOPMENT COMPETITION SOEDIRMAN TECHNOPHORIA 2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Ketua : .....  
Asal Sekolah / Universitas : .....  
Kota : .....  
Jurusan / Program Studi : .....

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya website yang saya ajukan dalam ajang Web Development Competition Soedirman Technophoria 2025 merupakan hasil karya orisinal saya sendiri, bukan hasil penjiplakan, tiruan, maupun karya milik pihak lain, serta belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi sejenis sebelumnya. Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang diberlakukan oleh panitia Web Development Competition Soedirman Technophoria 2025.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

...., ..... 2025

Ketua Tim

(Materai Rp10.000,00)

(Nama Ketua)