

SPONSORED BY



# GUIDEBOOK WEB DEVELOPMENT

## MULTIMEDIA IN ACTION 2025

Empowering Visionaries, Impacting Industries

KSM MULTIMEDIA UPN "VETERAN" JAKARTA



# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

## A. Deskripsi

Web In Action (WIA) – Multimedia In Action 2025 merupakan kompetisi pengembangan aplikasi berbasis web berskala nasional yang menjadi bagian dari rangkaian kegiatan Multimedia In Action (MIA) 2025. **Kompetisi ini ditujukan bagi pelajar aktif (SMA/SMK/MA/sederajat) dan mahasiswa aktif dari seluruh Indonesia** yang memiliki minat, kreativitas, serta kemampuan dalam membangun sistem web modern

Peserta akan berkompetisi secara berkelompok (1–3 orang) untuk menciptakan karya berbasis teknologi web yang inovatif, fungsional, dan mampu menjawab tantangan nyata melalui studi kasus yang telah disiapkan. Kompetisi ini tidak hanya menguji keterampilan teknis seperti perancangan arsitektur sistem, pemanfaatan framework, integrasi data, hingga optimalisasi performa aplikasi, tetapi juga menekankan pentingnya kemampuan problem solving serta penerapan praktik terbaik dalam pengembangan web.

Melalui Web In Action (WIA), peserta diharapkan dapat mengasah kemampuan berpikir kritis, memperdalam penguasaan teknologi web terkini, serta menghasilkan karya yang bernilai dan relevan dengan kebutuhan industri digital masa kini.

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

## B. Penghargaan

Juara 1	Rp2.000.000
Juara 2	Rp1.500.000
Juara 3	Rp1.000.000

## C. Syarat & Ketentuan Umum

1. Peserta merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berstatus sebagai pelajar aktif (SMA/SMK/MA/sederajat) atau mahasiswa aktif di perguruan tinggi di Indonesia.
2. Peserta wajib mengikuti **mekanisme pendaftaran** melalui website resmi MIA 2025 dan melampirkan berkas pendaftaran dengan data yang valid serta sah secara hukum.
3. Peserta hanya boleh terdaftar di 1 (satu) tim per cabang kompetisi yang sama.
4. Peserta diperbolehkan mengikuti lebih dari 1 (satu) cabang kompetisi yang berbeda, dimana peserta yang telah terdaftar sebagai Ketua Tim pada satu cabang lomba tidak diperkenankan menjadi Ketua Tim pada cabang lomba lainnya. Jika ingin mengikuti cabang lomba lain, maka hanya diperbolehkan sebagai anggota tim.

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

5. Peserta yang berhasil lolos **babak penyisihan** di lebih dari **1 (satu)** cabang kompetisi, hanya diperkenankan mengikuti **rangkaian final** pada **1 (satu)** cabang kompetisi.
6. Peserta yang sudah terdaftar tidak dapat digantikan oleh pihak lain.
7. Karya yang dikirimkan wajib merupakan hasil orisinal peserta, bukan hasil plagiarisme atau karya pihak lain.
8. Hak cipta dan kekayaan intelektual atas karya tetap menjadi milik peserta. Panitia berhak mempublikasikan karya untuk kepentingan dokumentasi, promosi, dan publikasi non komersial dengan tetap mencantumkan nama peserta.
9. Peserta yang dinyatakan lolos babak penyisihan diwajibkan untuk melakukan konfirmasi kehadiran pada rangkaian acara final secara *on site* (luring) sesuai batas waktu yang ditentukan panitia.
10. Peserta yang tidak hadir tanpa alasan sah akan dianggap mengundurkan diri, dan hak atas hadiah dinyatakan gugur.
11. Panitia berhak mencabut gelar atau mendiskualifikasi tim yang terbukti melakukan kecurangan, melanggar ketentuan lomba, atau memberikan data palsu.
12. Segala keputusan juri dan panitia bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
13. Panitia berhak mengubah atau memperbarui peraturan sewaktu-waktu. Setiap perubahan akan diumumkan melalui email resmi dan/atau laman website kompetisi.

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

14. Peserta wajib mengikuti mekanisme penilaian tambahan melalui sistem gamifikasi yang berlaku pada MIA 2025. Rincian aturan mengenai sistem gamifikasi tercantum pada bagian **Sistem Gamifikasi** dalam dokumen ini.
15. Dengan mendaftar, peserta dianggap telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh peraturan yang berlaku.

## D. Syarat & Ketentuan Khusus

1. Setiap peserta harus mematuhi semua syarat & ketentuan umum pada kompetisi Multimedia In Action (MIA) 2025.
2. Peserta Web In Action (WIA) dapat membentuk tim yang terdiri dari minimal 1 (satu) orang dan maksimal 3 (tiga) orang, dimana peserta berasal dari institusi yang sama maupun berbeda, baik itu negeri maupun swasta.
3. Setiap tim wajib menunjuk 1 (satu) **ketua sebagai penanggung jawab pendaftaran, komunikasi dengan panitia, serta pengumpulan karya.**
4. Peserta wajib membaca dan mematuhi Ketentuan Karya Web In Action (WIA) sebagai pedoman utama dalam pembuatan dan pengumpulan karya.

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

## E. Mekanisme Pendaftaran

1. Periode dan biaya pendaftaran :  
Batch 1 : 26 September - 7 Oktober 2025 (Rp45.000,- per tim)  
Batch 2 : 8 - 17 Oktober 2025 (Rp75.000,- per tim)  
Pembayaran dilakukan melalui transfer **Bank Jago 105754594982** atas nama **Ajeng Pratiwi**.
2. Pendaftaran dilakukan secara tim. **Hanya ketua tim** yang diwajibkan untuk membuat akun pada website resmi MIA 2025 yang dapat diakses melalui link **mia2025.com**. **Anggota tim tidak perlu membuat akun**.
3. Setiap tim memiliki satu orang ketua dan **ketua tim melakukan pendaftaran** pada cabang kompetisi yang ingin diikuti.
4. Pada saat melakukan pendaftaran, ketua tim wajib mencantumkan link Google Drive yang berisi seluruh dokumen persyaratan. Detail mengenai dokumen akan dijelaskan lebih lanjut pada bagian **Berkas Pendaftaran**.
5. Ketua tim wajib mengisi nama lengkap dirinya sendiri dan seluruh anggota tim tanpa singkatan.
6. Setiap tim wajib memiliki nama tim dengan ketentuan tidak boleh menggunakan kata kasar/mengandung unsur SARA, pornografi, promosi ilegal, dan melanggar hukum.
7. Setelah melengkapi data pendaftaran (link drive dokumen, nama tim, dan anggota tim), ketua tim menekan tombol "Daftar Sekarang".
8. Berkas dan data pendaftaran akan diverifikasi oleh panitia paling lama 24 jam hari kerja setelah pengiriman.

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

9. Peserta resmi dinyatakan terdaftar apabila tim telah berstatus "**Terverifikasi**", yang dapat dilihat melalui dashboard ketua tim.
10. Peserta yang belum menerima umpan balik dari panitia setelah kurun waktu tersebut, dapat menghubungi narahubung yang tertera di akhir dokumen ini.

## F. Berkas Pendaftaran

Peserta diwajibkan mengunggah dokumen-dokumen berikut dalam satu folder Google Drive (akses publik) yang kemudian dicantumkan pada saat pendaftaran:

1. Bukti pembayaran, berupa tangkapan layar (screenshot) atau foto struk transfer yang menunjukkan transaksi berhasil.
2. Formulir Data Diri & Informasi Peserta. Format formulir sudah disediakan panitia dan dapat diakses melalui tautan berikut [\*\*bit.ly/DataDiridanInformasiPesertaMIA2025\*\*](https://bit.ly/DataDiridanInformasiPesertaMIA2025)
3. Bukti status pelajar/mahasiswa aktif, dapat berupa **salah satu** dari dokumen berikut:
  - a. Scan **Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)** atau **Kartu Pelajar** yang masih berlaku hingga akhir kompetisi.
  - b. Dokumen akademik resmi seperti **Kartu Rencana Studi (KRS)/Kartu Hasil Studi (KHS)** bagi mahasiswa, atau **halaman identitas rapor semester terakhir** bagi pelajar.
  - c. Surat keterangan resmi dari pihak universitas atau sekolah yang menyatakan bahwa peserta masih berstatus aktif sebagai mahasiswa/pelajar hingga 28 November 2025.

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

4. Bukti unggah Twibbon, dengan ketentuan sebagai berikut:
  - a. Twibbon bersifat **opsional**. Jika semua peserta dalam satu tim mengunggah, akan mendapatkan **100 XP dan 50 Diamond** sebagai bagian dari gamifikasi.
  - b. Twibbon dan Caption dapat diakses melalui link: [bit.ly/TwibbonMIA2025](http://bit.ly/TwibbonMIA2025).
  - c. Twibbon diunggah di feeds akun instagram pribadi masing-masing, peserta wajib mention 3 orang teman dan tag akun instagram MIA (@multimedia.in.action).

## G. Sistem Gamifikasi

1. Sistem gamifikasi diterapkan untuk seluruh cabang lomba dalam rangka meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif peserta.
2. Sistem gamifikasi MIA 2025 menggunakan elemen utama Experience Point (XP) dan Diamond.
3. Experience Point (XP):
  - a. XP diperoleh dari misi harian.
  - b. XP digunakan sebagai indikator konsistensi dan partisipasi peserta selama rangkaian kompetisi.
  - c. Peserta dengan XP tertinggi akan mendapatkan predikat “Si Paling Rajin” serta penghargaan yang diumumkan pada Final & Acara Puncak.

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

4. Diamond:
  - a. Diamond diperoleh dari misi harian.
  - b. Diamond berfungsi sebagai mata uang kompetisi.
  - c. Diamond dapat ditukar dengan benefit seperti:
    - Tiket konsultasi dengan mentor.
    - Produk eksklusif MIA 2025.
5. Akumulasi XP dan Diamond peserta/tim akan dicatat dan ditampilkan pada leaderboard di platform resmi MIA 2025, serta dipublikasikan setiap hari melalui Instagram Story.
6. Leaderboard berfungsi sebagai sarana transparansi dan motivasi, namun tidak memengaruhi penilaian utama lomba kecuali pada poin yang telah ditentukan panitia.
7. Penukaran Diamond hanya dapat dilakukan melalui mekanisme resmi yang ditetapkan panitia dan bersifat final.
8. Panitia berhak mengatur ulang, menyesuaikan, atau memperbarui mekanisme XP maupun Diamond sesuai kebutuhan, dan setiap perubahan akan diumumkan melalui WA Group community.
9. Segala bentuk kecurangan, manipulasi data, atau penyalahgunaan sistem gamifikasi akan dikenakan sanksi berupa pemotongan XP/Diamond, diskualifikasi dari sistem gamifikasi, hingga diskualifikasi dari kompetisi.
10. Dengan mengikuti MIA 2025, peserta dianggap telah memahami dan menyetujui seluruh aturan sistem gamifikasi yang berlaku.

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

## H. Timeline

Berikut adalah jadwal penting yang perlu Anda catat selama mengikuti MIA 2025:

Fase Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan	Tempat	Keterangan
Pendaftaran Batch 1	26 September - 07 Oktober 2025	Online	Melalui website: <a href="http://mia2025.com">mia2025.com</a>
Pendaftaran Batch 2	08 - 17 Oktober 2025	Online	Melalui website: <a href="http://mia2025.com">mia2025.com</a>
Grand Opening & Technical Meeting	18 Oktober 2025	Online	Pembukaan resmi & penjelasan teknis lomba
Learn It: Mentoring Awal	19 Oktober 2025	Online	Pembekalan materi & arahan awal dari mentor
Build It: Penggerjaan Karya	20 Oktober - 02 November 2025	Online	Periode pembuatan karya (Web, UI/UX)

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

First Draft Submission	03 November 2025	Online	Pengumpulan karya sementara
Mentoring Session Public Speaking	04 November 2024	Online	Sesi pembekalan public speaking untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan percaya diri peserta.
Review Evaluasi Feedback Mentor	07 November 2025	Online	Penilaian dan pemberian feedback draft oleh mentor
Consultation session	08 November 2025	Online	Sesi konsultasi terbatas
Fix It ke-1: Revisi Awal	09 - 15 November 2025	Online	Perbaikan karya berdasarkan masukan mentor

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

Show It: Final Submission (Babak Penyisihan)	16 November 2025	Online	Pengumpulan karya final beserta pendukung
Pengumuman Finalis	22 November 2025	Online	Hasil seleksi 10 finalis terbaik
Fix It 2: Revisi Finalis	23 – 27 November 2025	Online	Penyempurnaan karya finalis sebelum pitching
Final & Acara Puncak	28 November 2025	Offline	Pitching day onsite + pengumuman pemenang

## I. Alur Kompetisi

### 1. Learn It: Sesi Mentoring Awal

Learn It merupakan sesi pembekalan awal bagi peserta sebelum mulai mengerjakan karya. Mentor akan memberikan materi yang berkaitan dengan cabang lomba yang dipilih. Tujuannya agar peserta memahami tantangan, riset, serta strategi pengembangan karya. Tahap ini dilaksanakan secara online pada 19 Oktober 2025.

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

## 2. Build It & First Draft Submission

Peserta mulai mengerjakan karya sesuai cabang lomba masing-masing. Periode penggeraan dimulai 20 Oktober – 2 November 2025, dengan kewajiban mengumpulkan karya sementara (First Draft) pada 3 November 2025.

## 3. Review It (Evaluasi & Feedback Mentor)

Seluruh karya sementara akan dievaluasi oleh mentor pada 4 – 6 November 2025. Hasil evaluasi dibagikan kepada peserta pada 7 November 2025, disusul sesi konsultasi terbatas pada 8 November 2025.

## 4. Mentoring Session: Public Speaking

Sesi pembekalan keterampilan komunikasi dan presentasi untuk seluruh peserta yang dilaksanakan 4 November 2025. Tujuannya agar peserta memiliki kepercayaan diri serta kemampuan menyampaikan ide secara jelas, baik untuk kebutuhan pitching maupun pengembangan diri secara umum.

## 5. Fix It (Perbaikan Karya)

Peserta melakukan perbaikan karya berdasarkan masukan mentor.

- Fix It 1: 9 – 15 November 2025, terbuka untuk seluruh peserta.
- Fix It 2: 23 – 27 November 2025, khusus untuk 10 finalis terbaik sebelum pitching.

## 6. Final Submission & Penyisihan

Karya final dikumpulkan pada 16 November 2025. Juri kemudian menilai karya pada 17 – 21 November 2025 untuk menentukan 10 finalis terbaik. Hasil seleksi diumumkan pada 22 November 2025.

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

## 7. Final & Acara Puncak

Babak final dan acara puncak dilaksanakan secara offline pada 28 November 2025. Para finalis mempresentasikan karya dalam sesi pitching. Acara puncak ditutup dengan awarding ceremony untuk mengumumkan pemenang.

## J. Teknis & Ketentuan Babak Penyisihan

1. Peserta wajib mengikuti Technical Meeting (TM) untuk mendapatkan informasi detail mengenai tema, subtema, dan studi kasus yang akan dijadikan dasar pembuatan karya.
2. Peserta diwajibkan membuat sebuah website yang sesuai dengan studi kasus/tema yang diberikan panitia.
3. Peserta diperbolehkan menggunakan referensi maupun bantuan dari AI (Artificial Intelligence) selama tetap menjaga orisinalitas ide dan tidak melakukan plagiarisme.
4. Sebelum tahap resmi penyisihan, peserta diberikan kesempatan untuk mengumpulkan karya sementara pada tahap **First Draft Submission (3 November 2025)** melalui link [bit.ly/PengumpulanFDSWIA2025](https://bit.ly/PengumpulanFDSWIA2025) untuk keperluan review mentor, dengan ketentuan:
  - a. Link Repository Publik (GitHub/GitLab). Peserta wajib mencantumkan README.md berisi:
    - Judul project + deskripsi singkat (1 - 2 kalimat).
    - Tech stack yang digunakan (misal: HTML, CSS, React, dsb).
    - Cara menjalankan project (clone => install => run).

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

- Progress saat ini (misal: sudah ada landing page + halaman produk).
- b. Dokumen PDF (PowerPoint/Google Slides/Canva) dengan format penamaan **WIA\_FDSMIA2025\_NamaTim** maksimal 10 halaman, ukuran maksimal 10 MB yang memuat:
- Konsep singkat website (latar belakang ide, tujuan, dan masalah yang ingin diselesaikan).
  - Sitemap yang menggambarkan struktur halaman website.
  - Wireframe atau mockup sederhana dari tampilan utama.
  - Penjelasan fitur utama yang direncanakan.
  - Screenshot minimal 2 halaman yang sudah dikerjakan (wajib: landing page + 1 halaman lain).
- c. Karya sementara akan direview oleh mentor setelah tahap First Draft Submission, dengan hasil feedback yang dibagikan kepada peserta pada 7 November 2025 sebagai bahan perbaikan. Selanjutnya, peserta mengikuti sesi Konsultasi Terbatas pada 8 November 2025 untuk pendalaman yang dapat berpengaruh terhadap peluang keberhasilan di babak selanjutnya.
5. Peserta **wajib** mengumpulkan karya resmi pada tahap **Final Submission Babak Penyisihan (16 November 2025)** melalui website MIA 2025 (**[mia2025.com](http://mia2025.com)**). Ketentuan pengumpulan sebagai berikut:

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

- a. Link/URL website siap pakai (sudah di hosting). Disarankan menggunakan layanan hosting gratis seperti Netlify, Vercel, dll.
- b. Link/URL repository publik (GitHub/GitLab)
- c. Link/URL video pitching singkat berdurasi maksimal 5 menit (video harus diunggah ke YouTube dengan pengaturan publik) mengenai:
  - Penjelasan ide dan latar belakang: alasan memilih solusi tersebut, masalah apa yang diselesaikan, serta relevansinya dengan tema/studi kasus.
  - Demo fitur utama website: memperlihatkan tampilan antarmuka, alur penggunaan, serta keunggulan utama dibandingkan solusi lain.
  - Rencana pengembangan website ke depan: bagaimana tim berencana meningkatkan fitur, menambahkan skala pengguna, atau membuat website lebih bermanfaat jika dilanjutkan setelah kompetisi.
  - Peran masing-masing anggota tim agar terlihat kontribusi nyata setiap anggota.

## K. Teknis & Ketentuan Babak Final

1. Peserta yang lolos ke babak final wajib mengikuti sesi Fix It 2 (23 - 27 November 2025) untuk melakukan penyempurnaan karya berdasarkan feedback juri.
2. Peserta wajib hadir dan mengikuti rangkaian Babak Final yang dilaksanakan secara onsite pada 28 November 2025 sesuai jadwal dan lokasi yang telah ditentukan panitia.

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

3. Peserta diwajibkan hadir 30 menit sebelum acara dimulai untuk melakukan registrasi ulang dan uji coba teknis.
4. Ketua tim atau perwakilan yang ditunjuk, bertanggung jawab membawakan presentasi utama.
5. Anggota tim lainnya diperbolehkan menemani dan ikut menjawab pertanyaan saat sesi tanya jawab jika diperlukan.
6. Peserta diwajibkan menyiapkan presentasi (pitch deck) dengan ketentuan presentasi sebagai berikut:
  - a. Format file: .pptx atau .pdf maksimal 15 halaman.
  - b. Durasi presentasi maksimal 10 menit, dilanjutkan sesi tanya jawab oleh juri selama 5 menit.
  - c. Bahasa yang digunakan dapat berupa Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
  - d. Setiap tim wajib menyusun presentasi dengan urutan dan konten sebagai berikut:
    - **Cover**, yang mencakup nama tim, nama anggota tim, nama website atau produk. Disarankan menyertakan tagline singkat yang merepresentasikan ide dan nilai dari website.
    - **Latar Belakang & Masalah**, yang memaparkan fakta atau data relevan dari studi kasus serta menjelaskan dua hingga tiga masalah inti yang ingin diselesaikan, dengan fokus pada pain points pengguna maupun stakeholder.
    - **Tujuan & Manfaat**, yang menjelaskan secara jelas tujuan pengembangan website serta manfaat nyata bagi pengguna dan pihak terkait.

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

- **Solusi / Fitur Utama**, yang memaparkan deskripsi singkat website, menyoroti fitur-fitur utama, dan menunjukkan keunggulan dibandingkan solusi sejenis.
- **Demo Website**, yang melampirkan link, dan memaparkan alur website
- **Rencana Pengembangan**, yang memaparkan roadmap fitur tambahan dan strategi pengembangan website ke depan.
- **Kesimpulan**, yang merangkum value proposition website serta menegaskan alasan mengapa website ini layak dipilih.

7. Peserta melakukan demo website secara langsung di hadapan dewan juri dengan ketentuan:
  - a. Website harus dapat berjalan dengan baik di browser umum (Chrome/Edge/Firefox).
  - b. Minimal menampilkan Landing Page, fitur utama sesuai studi kasus, serta navigasi antar halaman.
  - c. Jika diperlukan akses khusus (akun login/dll), peserta wajib menyediakan akses bagi dewan juri.
  - d. Peserta wajib menyiapkan backup video demo (1-2 menit) untuk mengantisipasi kendala teknis.
  - e. Tidak diperbolehkan melakukan perubahan signifikan terhadap sistem setelah melewati batas waktu yang ditentukan panitia.

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

8. Peserta diwajibkan membawa perangkat yang diperlukan untuk mendukung jalannya presentasi dan demo, dengan ketentuan:
- Laptop pribadi yang berisi file presentasi dan aplikasi website yang siap ditampilkan.
  - Backup file presentasi dalam format ppt/pdf yang disimpan di Google Drive.
  - Peserta wajib memastikan website dapat diakses secara online. Namun, disarankan menyiapkan alternatif server lokal/offline sebagai cadangan.

## L. Kriteria Penilaian

### 1. Babak Penyisihan

No	Kriteria Penilaian	Bobot	Poin Maksimal
1	<b>Orisinalitas Ide &amp; Konsep</b>	20%	20
	Keunikan ide dan kreativitas konsep	10	
	Tidak meniru karya lain	5	
	Relevansi dengan tema/studi kasus	5	

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

<b>2</b>	<b>Fungsionalitas Website</b>	<b>25%</b>	<b>25</b>
	Navigasi mudah digunakan	10	
	Semua fitur berjalan baik	5	
	Responsif di berbagai perangkat	10	
<b>3</b>	<b>Desain &amp; Estetika</b>	<b>20%</b>	<b>20</b>
	Layout, warna, dan tipografi harmonis	10	
	Daya tarik visual dan pengalaman pengguna	10	
<b>4</b>	<b>Konten &amp; Informasi</b>	<b>20%</b>	<b>20</b>
	Informasi jelas, relevan, dan akurat	10	
	Penyampaian materi rapi dan mudah dipahami	10	

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

<b>5</b>	<b>Kesesuaian Tema &amp; Subtema</b>	<b>15%</b>	<b>15</b>
	Kesesuaian dengan tema lomba	10	
	Representasi nilai edukasi, budaya, atau teknologi	5	
	<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100</b>

## 2. Babak Final

<b>No</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Bobot</b>	<b>Poin Maksimal</b>
<b>1</b>	<b>Orisinalitas &amp; Konsep Website</b>	<b>15%</b>	<b>15</b>
	Keunikan ide	5	
	Inovasi dalam desain dan fitur	5	
	Relevansi dengan tema/studi kasus	5	

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

<b>2</b>	<b>Fungsionalitas &amp; User Experience</b>	<b>25%</b>	<b>25</b>
	Navigasi mudah digunakan	10	
	Semua fitur berjalan lancar	5	
	Responsif di berbagai perangkat	10	
<b>3</b>	<b>Desain &amp; Kreativitas Visual</b>	<b>20%</b>	<b>20</b>
	Layout, warna, dan tipografi harmonis	10	
	Daya tarik visual dan pengalaman pengguna	10	
<b>4</b>	<b>Presentasi &amp; Komunikasi</b>	<b>20%</b>	<b>20</b>
	Penyampaian ide jelas dan ringkas	10	
	Kontribusi nyata tiap anggota tim	5	

# MULTIMEDIA IN ACTION 2025

	Penguasaan materi dan durasi presentasi tepat	5	
5	<b>Rencana Pengembangan &amp; Potensi Website</b>	20%	<b>20</b>
	Roadmap pengembangan fitur	10	
	Potensi manfaat jangka panjang dan skalabilitas	10	
	<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100</b>

## M. Contact Person

WhatsApp : +62 858-9472-8193 (Hafiz)

WhatsApp : +62 812-8028-6740 (Cenna)