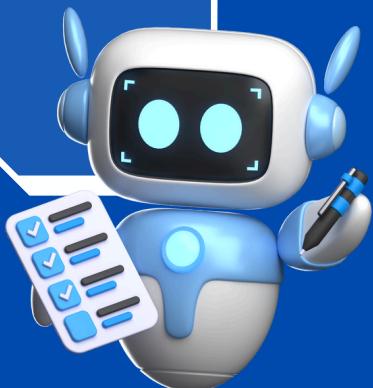
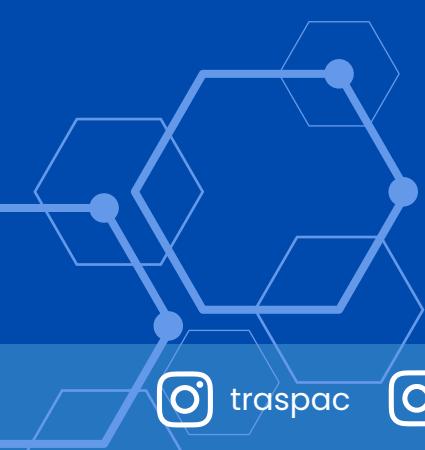




# GUIDE BOOK **TRASPAC** COMPETITION 2026



**Presented by:**  
SDM PT. TRASPAC Makmur Sejahtera



traspac



traspac\_competition



traspac.id

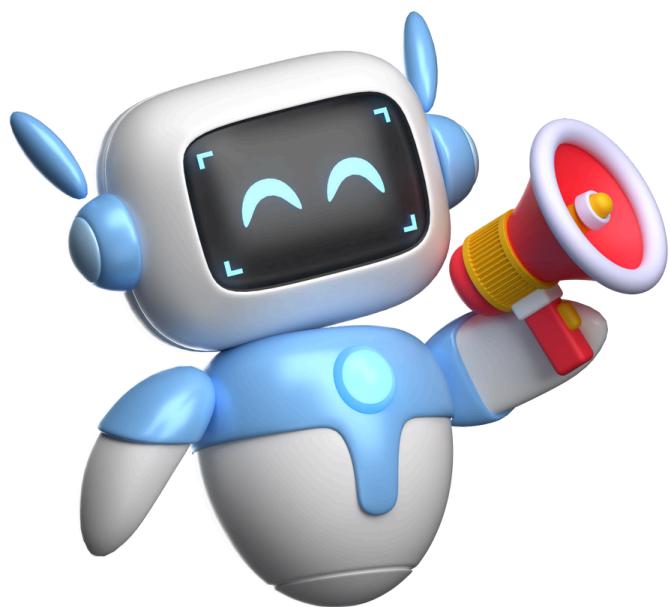


+6285810002309

# TRASCOM

## Traspac Competition

- **Traspac Competition** merupakan program kompetisi tahunan yang diselenggarakan oleh PT. TRASPAC Makmur Sejahtera berupa lomba di bidang teknologi informasi
- Dengan mengusung Tema "**Level Up your Future with Technology**" TRASPAC membagi kedalam dua Bidang lomba seperti **Web/Mobile Apps** dan **Desain UI/UX** untuk menjadi wadah berkarya Siswa-siswi SMK/SMA/MA kelas XII/tingkat akhir di seluruh Indonesia
- **Tujuan** TRASPAC membentuk Traspac Competition adalah untuk Mengasah ide, kreativitas, dan pemahaman dalam mendesain serta membuat sistem aplikasi berbasis web/mobile



# Ketentuan Lomba

- Peserta wajib mengisi Form Pendaftaran pada link website berikut ini :

<https://trascom.traspac.id/>

- Bagi para peserta yang telah berhasil mendaftar, dapat mengumpulkan hasil karyanya dengan batas maksimal pengumpulan di tanggal **1 Januari 2026**
- Setelah mengisi link pendaftaran, peserta wajib bergabung grup WhatsApp peserta lomba sebagai pusat informasi mengenai pelaksanaan perlombaan
- Setiap peserta wajib mengupload twibbon di instagram dengan **template dan caption** yang dapat di akses pada **website traspac competition** dan mengikuti ketentuan seperti menandai akun ig @traspac & @traspac\_competition menggunakan tagar :  
**#TraspacCompetition #TraspacITCompany #ITCompetition  
#InfoLomba #WebMobileDeveloper\_Traspac #Trascom  
#UIUXDesign\_Traspac #LombaIT #LombaTeknologi  
#WebDevelopmentCompetition #UIUXCompetition  
#SoftwareCompetition #Innovation #TechCommunity  
#Informatics #IndonesiaTech #TechEvent #trascom**
- Setiap peserta wajib Follow dan Subscribe akun Sosial Media Traspac
  - Instagram : @traspac & @traspac\_competition
  - Youtube : @TraspacMakmurSejahtera
- Diharapkan saat melakukan pendaftaran, tidak ada kekeliruan data yang di inputkan. Jika ada kesalahan dapat menghubungi panitia



## Ketentuan Umum

- Peserta merupakan pelajar aktif yang berada di kelas XII atau tingkat akhir SMK/SMA/MA di seluruh Indonesia
- Jenjang dibuktikan dengan mengisikan Surat Keterangan Tingkat akhir sesuai dengan template yang di sertakan pada link pendaftaran
- Perlombaan hanya dapat diikuti oleh individu (tidak berkelompok) dan hanya dapat mendaftar pada satu bidang lomba
- Karya yang dibuat merupakan karya orisinil, tidak pernah diikutkan lomba, dan tidak mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, atau melanggar norma kesopanan dan hukum yang berlaku
- Panitia berhak menggunakan karya atau dokumentasi peserta sebagai materi publikasi kegiatan
- Peserta yang terbukti tidak memenuhi ketentuan umum akan otomatis terdiskualifikasi
- Apabila jumlah peserta dalam suatu bidang lomba kurang dari 10 peserta maka pesertanya tidak otomatis menjadi juara
- Keputusan juri dan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat

## Timeline Lomba

Kegiatan	Tanggal
Pendaftaran Lomba dan Pengumpulan Karya	20 Oktober 2025 s.d 1 Januari 2026
Webinar Sosialisasi Lomba	10 November 2025
Babak Penyisihan	5 - 9 Januari 2026
Pengumuman Finalis	14 Januari 2026
Technical Meeting Finalis	16 Januari 2026
Pelaksanaan Final Lomba	19 - 20 Januari 2026
Pengumuman Pemenang	23 Januari 2026



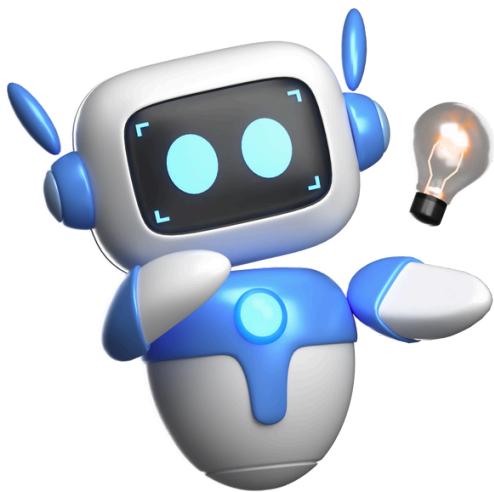
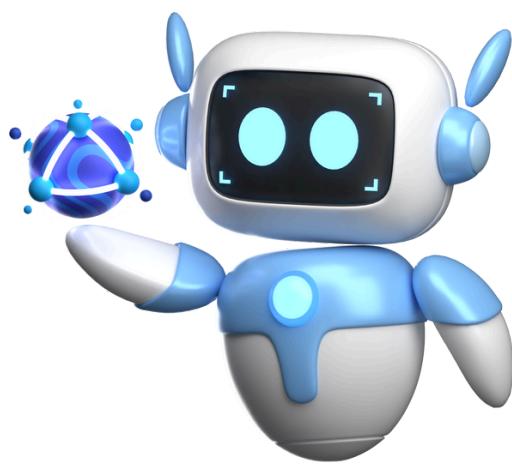
# Bidang Lomba

Kegiatan Traspac Competition dilaksanakan dalam dua kategori lomba yakni **WEB/Mobile Apps** dan **UI/UX Design**. Para peserta lomba nantinya akan di seleksi dalam beberapa tahapan perlombaan dimulai dari **Babak Penyisihan** sampai dengan **Babak Final**



## Web/Mobile Apps

Pengembangan aplikasi secara end to end berbasis Web ataupun Mobile dengan Ide aplikasi yang kreatif dan dapat bermanfaat



## Desain UI/UX

Pembuatan design dan prototyping tampilan sebagai konsep solusi atau inovasi dari kebutuhan system berbasis web/mobile

# Mekanisme Lomba

- Karya lomba harus bersifat orisinil milik pribadi yang dibuktikan dengan Source Code atau desain yang dilampirkan
- Karya yang di submit merupakan karya baru atau karya yang tidak pernah diikutsetakan lomba sebelumnya baik di Traspac Competition tahun sebelumnya ataupun pada ajang perlombaan teknologi lainnya
- Tema Karya
  - Pendidikan
  - Keuangan
  - Kesehatan
  - Lingkungan
  - Sosial
  - Kehidupan Sehari hari
- Pengumpulan karya harus sesuai dengan tanggal yang ditentukan
- Hasil penilaian akan diumumkan setelah panitia selesai melakukan penilaian awal
- Tahap lomba terbagi atas babak penyisihan sampai dengan babak final
- Peserta dapat memperbarui atau memperbaiki konsep untuk Babak Final



# Teknis Pelaksanaan

## WEB/Mobile Apps

- Peserta diberikan waktu penggerjaan hasil karya selama periode pendaftaran dibuka hingga pendaftaran ditutup
- Karya yang di buat di upload pada github dan di sertakan dalam bentuk link pada file pitch deck
- Karya lomba yang dikumpulkan meliputi
  - Pitch Deck
  - Software Sistem
- Pada babak penyisihan, hanya 10 peserta dengan karya terbaik yang akan dipilih untuk lanjut ke babak semifinal
- Pada babak semifinal, hanya akan dipilih 5 peserta dengan karya terbaik untuk maju ke tahap final
- Pada masing-masing tahapan lomba, para siswa akan mempresentasikan hasil karyanya

### TAHAPAN LOMBA



# Aspek Penilaian

## WEB/Mobile Apps

Kriteria Penilaian	Penjelasan	Bobot
Kerapihan Code	Kerapihan Code termasuk dalam indentasi dan komentar yang ada pada code yang dituliskan	10
Logika Code	Penggunaan Logika dari setiap Solusi code yang dituliskan	15
Pengetahuan Dasar Code	Pengetahuan Dasar setiap Code yang ditulis	10
Penggunaan Database	Pengetahuan penggunaan Query dalam code yang ditulis & sistem yang dibuat	10
User Interface	Tampilan Sistem aplikasi yang dibuat	15
Performa Sistem	Performa sistem aplikasi yang dibuat saat dipresentasikan	10
Keamanan Aplikasi	Dalam penggunaan Session dan keamanan sistem	10
Easy Development	Kemudahan dalam installasi sistem aplikasi yang dibuat	10
Kreativitas Ide	Kesesuaian ide dengan Tema dan keunikannya	10



# Teknis Pelaksanaan

## Desain UI/UX

- Peserta diberikan waktu penggeraan hasil karya selama periode pendaftaran dibuka hingga pendaftaran ditutup
- Karya lomba yang dikumpulkan meliputi
  - Pitch Deck
  - Proposal Sistem
  - Design UI/UX Sistem
- Template proposal dapat di akses pada website traspac competition
- Karya dibuat dan didemokan dengan menggunakan Tools seperti Figma, Marvel atau tools design dan prototyping lain
- Pada tahap penyisihan, para peserta akan dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendemokan hasil karya dan disandingkan dengan peserta lain
- Dari tahap semifinal, hanya akan dipilih 5 peserta dengan karya terbaik untuk maju ke tahap final

### TAHAPAN LOMBA



# Aspek Penilaian

## Desain UI/UX

Kriteria Penilaian	Penjelasan	Bobot
User Friendly	Sistem yang dibuat mudah digunakan dan tidak membingungkan pengguna	15
Estetika Design	Tampilan antarmuka yang menarik dengan perpaduan warna dan layout yang rapi dan profesional	10
Konsep Solusi	Relevansi dan efektifitas ide solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan masalah	15
Alur Sistem	Keselarasan dan efisiensi alur kerja dalam sistem	15
Komponen Design	Pemilihan dan penggunaan komponen teknologi yang tepat dalam desain sistem atau aplikasi	10
Penyusunan Dokumen	Kualitas dokumentasi yang dibuat, jelas, detail, dan mudah dipahami	10
Berfikir Kritis & Analitis	Kemampuan dalam menganalisis masalah secara mendalam dan menawarkan solusi yang logis	15
Komunikasi	Kemampuan dalam menyampaikan ide, diskusi, serta memberikan presentasi secara jelas dan efektif	10

# WINNER

## Prize Pool

Penghargaan	Hadiah
Juara 1	Hadiah Tunai 7 Juta + Sertifikat
Juara 2	Hadiah Tunai 5 Juta + Sertifikat
Juara 3	Hadiah Tunai 3 Juta + Sertifikat
Finalis	Hadiah Tunai 1 Juta + Sertifikat

Catatan :

- Seluruh peserta yang mendaftar dan mengumpulkan karya akan mendapatkan sertifikat lomba
- Para pemenang akan memperoleh Sertifikat juara dan uang kejuaraan tanpa potongan pajak
- 10 Sekolah dengan tingkat Partisipasi siswa terbanyak akan mendapatkan insentif pengembangan sebesar
  1. **1.500.000 dengan partisipasi > 10 siswa-siswi**
  2. **2.500.000 dengan partisipasi > 20 siswa-siswi**
  3. **3.500.000 dengan partisipasi > 30 siswa-siswi**
- Pemberian Insentif **tidak berlaku kelipatan**
- Bentuk partisipasi yang dimaksud adalah jumlah siswa-siswi yang mengumpulkan karya



# TERIMA KASIH

**LEVEL UP YOUR FUTURE  
WITH TECHNOLOGY**  
in Traspac Competition 2026



traspac



traspac\_competition



traspac.id



+6285810002309