



# BUKU PANDUAN

# WEB DEVELOPMENT

INFORMATION TECHNOLOGY COMPETITION 8.0

DALAM RANGKAIAN ACARA DINUS FEST 2026





## A. Latar Belakang

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, web development telah menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan kita. Mulai dari pendidikan hingga pelayanan publik, situs dan aplikasi web berperan penting dalam mempermudah berbagai aktivitas sehari-hari. Seiring dengan kemajuan ini, kita juga perlu mempertimbangkan bagaimana teknologi yang kita kembangkan memiliki dampak positif bagi lingkungan dan masyarakat.

Dengan tema **"Expanding Web Innovation to Pixel Perfection"** kompetisi web development ITC mengajak mahasiswa D3, D4, atau S1 sederajat untuk menciptakan web yang tidak hanya unggul secara teknis, tetapi juga inovatif, solutif, dan berkelanjutan. Kami berharap peserta dapat menghasilkan karya yang membantu menciptakan masa depan digital yang lebih baik.

## B. Tujuan Lomba

Lomba ini bertujuan mendorong peserta mengembangkan kreativitas dalam merancang solusi web yang inovatif, fungsional, dan relevan dengan kebutuhan era digital. Peserta diharapkan mampu menciptakan website yang praktis, mudah diakses, dan bermanfaat bagi pendidikan maupun kewirausahaan, sekaligus menjadikan kompetisi ini sebagai wadah untuk mengasah kemampuan teknis dan melahirkan ide-ide cerdas dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi.

## C. Kategori Lomba

Lomba ini berskala nasional dan diperuntukkan bagi mahasiswa D3, D4, dan S1 (atau sederajat) dari seluruh perguruan tinggi di Indonesia.



## D. Teknis Lomba

### 1. Syarat dan Ketentuan

- Peserta merupakan D3, D4, atau S1 sederajat dari perguruan tinggi di seluruh wilayah Indonesia, dan bukan merupakan panitia ITC 2026.
- Lomba dilakukan dengan tim yang terdiri dari 3-4 orang. Setiap perguruan tinggi dapat mengirimkan lebih dari satu tim, dengan anggota yang berasal dari perguruan tinggi yang sama atau berbeda.
- Setiap peserta hanya dapat terdaftar dalam satu tim dan tidak boleh digantikan oleh orang lain selama perlombaan berlangsung.
- Alur pendaftaran:
  1. Akses website [festival.dinus.ac.id](http://festival.dinus.ac.id)
  2. Masuk ke bagian "Pendaftaran" pada **Event Mahasiswa/Umum** kategori lomba **Web Development ITC 2026**
  3. Lengkapi formulir pendaftaran dengan data yang diperlukan
  4. Kirim formulir pendaftaran
  5. Bergabung ke **grup WhatsApp peserta** melalui tautan yang disediakan
- Tim wajib membayar biaya pendaftaran sebesar **Rp50.011,00** per tim, dengan ketentuan angka **11** dicantumkan sebagai kode unik. Proses pembayaran dilakukan melalui rekening di bawah dan melakukan konfirmasi melalui contact person yang tersedia.
  1. Bank Jateng
  2. No. Rekening: **3-099-07026-8**
  3. Atas Nama: Kemahasiswaan Udinus
- Pada saat melakukan pendaftaran, peserta diwajibkan melampirkan berkas administrasi sebagai berikut:
  1. Scan kartu mahasiswa **AKTIF** (1 lembar/orang)
  2. Surat rekomendasi dari pihak universitas yang bisa diakses pada [bit.ly/SuratRekomendasiWebDevelopmentITC8](http://bit.ly/SuratRekomendasiWebDevelopmentITC8)
  3. Bukti pembayaran pendaftaran





## 2. Timeline Lomba

TAHAPAN	TANGGAL
Pendaftaran	10 Desember 2025 - 18 Januari 2026
Pengumpulan Proposal	10 Desember 2025 - 21 Januari 2026
Penilaian Proposal	23 Januari 2026 - 27 Januari 2026
Pengumuman Finalis	29 Januari 2026
Technical Meeting	30 Januari 2026
Pelaksanaan Lomba	5 Februari 2026

- Batas pengumpulan pada 21 Januari 2026 pukul **15.00 WIB**

## 3. Tata Tertib Lomba

- Para peserta diwajibkan menggunakan ID card sesuai ketentuan yang diberikan panitia.
- Tim peserta mendaftar pada link pendaftaran yang telah tersedia.
- Setelah menyelesaikan pendaftaran, peserta akan menerima tautan akses untuk bergabung ke dalam grup WhatsApp peserta.
- Pada saat lomba dimulai peserta wajib mengikuti serangkaian acara lomba dengan tertib.
- Peserta memasuki ruang lomba 30 menit sebelum acara dimulai, mengenakan kemeja dan jas almamater dari perguruan tinggi masing-masing.
- Peserta dilarang meninggalkan ruang lomba tanpa izin panitia.
- Selama lomba berlangsung, peserta dilarang bekerjasama dengan peserta tim lain.
- Keputusan pemenang sepenuhnya berada di tangan panitia dan juri, serta bersifat final.
- Peserta harus menaati segala peraturan yang berlaku.





- Panitia IT COMPETITION 2026 berhak mencabut gelar juara dan mendiskualifikasi tim apabila ditemukan kecurangan atau pelanggaran hukum dalam karya atau proses perlombaan.

#### 4. Pengumpulan Proposal dan Video Demo

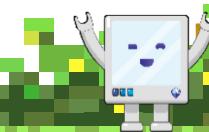
- Pengumpulan proposal dan video demo dibuka setelah pendaftaran dan berakhir pada 21 Januari 2026 pukul 15.00 WIB.
- Proposal menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan EYD.
- Proposal dikumpulkan dalam format PDF dengan ukuran kertas A4, format huruf Times New Roman uk 12 pt, dan jarak baris 1,5. Margin kanan, atas, dan bawah 3 cm dan margin kiri 4 cm.
- Proposal wajib merupakan karya orisinal yang dilengkapi surat pernyataan keaslian. (Contoh surat pernyataan keaslian karya: [bit.ly/SuratKeaslianKaryaWebDesITC8](http://bit.ly/SuratKeaslianKaryaWebDesITC8))
- Proposal yang dibuat harus sesuai dengan tema yang diberikan dan dilarang mengandung SARA, pornografi, serta hal provokatif.
- Aplikasi yang dibuat dalam proposal harus dapat direalisasikan menjadi sebuah aplikasi berbasis web.
- Proposal wajib menjelaskan fitur utama, rancangan antarmuka, rencana pengembangan, dan teknologi yang digunakan (contoh: React, Tailwind, atau Bootstrap).
- Proposal diharapkan mencakup kelebihan dan keunikan aplikasi web dibandingkan dengan aplikasi web serupa lainnya.
- Tema :

##### 1. Diverse Learning Connect

Tema ini berfokus pada penciptaan platform digital dimana terdapat beragam kursus dan pelatihan. Tidak hanya mengenai pembelajaran akademik, namun dapat juga berisi pembelajaran non akademik seperti olahraga, bahasa asing dan keterampilan praktis lainnya, untuk memperluas akses pendidikan bagi semua kalangan.

##### 2. Entrepreneurial Digital Marketplace

Tema ini mendorong pengembangan aplikasi dan website





yang mendukung untuk memasarkan produk secara online sehingga membantu memajukan ekonomi lokal.

- Proposal wajib mencakup informasi sebagai berikut:
  1. Judul aplikasi web
  2. Latar belakang
  3. Tujuan, manfaat, dan solusi yang ditawarkan
  4. Teknologi yang digunakan
  5. Target pasar
  6. Fitur yang menjadi keunikan aplikasi
  7. Batasan aplikasi
  8. Screenshot mockup aplikasi
- Ketentuan pembuatan video:
  1. Video demo berdurasi 3-5 menit
  2. Tiap anggota tim melakukan perkenalan diri
  3. Menampilkan navigasi antarmuka dan fitur utama
  4. Menjelaskan fitur-fitur serta cara pemakaian website yang dibuat
  5. Menjelaskan secara singkat teknologi yang digunakan dalam pembuatan
  6. Video demo diunggah di YouTube atau Google Drive pribadi dan dikumpulkan pada formulir yang disediakan (Pastikan pengaturan akses diubah ke publik agar video dapat diakses oleh panitia)
  7. Peserta diperbolehkan dan dibebaskan menambah sub bab dan informasi lain yang dibutuhkan selain ketentuan proposal dan video di atas.
- Peserta diperbolehkan dan dibebaskan menambah sub bab dan informasi lain yang dibutuhkan selain ketentuan proposal dan video di atas.
- 5. Ketentuan Web
  - Desain web disesuaikan dengan tema yang dipilih (wajib sesuai dengan tema yang diberikan).
  - Penggunaan framework dan library dibebaskan.

- Halaman web responsive, yakni konsisten dan berfungsi pada berbagai perangkat dan resolusi layar.
- Website harus asli dan orisinal, bukan hasil plagiat dari karya yang sudah ada.
- Isi dari website bebas selama tidak mengandung SARA, pornografi, dan hal provokatif.

## 6. Pengumpulan Karya

- Tim wajib melakukan hosting karya mereka pada platform hosting (Contoh hosting gratis seperti Vercel, Netify, atau Github Pages) Tutorial hosting dapat diakses melalui:  
<https://bit.ly/TutorialHostingITC2026>
- Tim mengumpulkan link repository GitHub
- Link pengumpulan proposal, video, surat keaslian karya, dan repository:  
<https://bit.ly/PengumpulanKaryaWebDevelopmentITC2026>
- File diunggah melalui formulir yang disediakan sesuai tenggat waktu yang ditentukan.

## 7. Penilaian

### Tahap Penyisihan

- Pada tahap penyisihan, juri akan memilih 7 tim terbaik sebagai finalis berdasarkan proposal dan video demo yang dikirimkan oleh peserta secara online.
- Penilaian proposal didasari kriteria:

KRITERIA PENILAIAN	PERSENTASE
Orisinalitas	25%
Kesesuaian dengan Sub Tema	25%
Fungsionalitas Web App	20%
Rencana Pengembangan	20%
Struktur Proposal	10%
<b>Total</b>	<b>100%</b>



- Penilaian video demo didasari kriteria:

KRITERIA PENILAIAN	PERSENTASE
Pengalaman Pengguna	30%
Demonstrasi Fitur	25%
Kesesuaian dengan Proposal	20%
Kualitas Presentasi/Penjelasan	15%
Responsive	10%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

## Tahap Final

- Seluruh anggota tim yang masuk ke babak final **wajib hadir** pada hari pelaksanaan lomba.
- Tim dapat menunjuk **2 perwakilan** untuk melakukan presentasi.
- Tim akan diberikan waktu 5 menit untuk mempresentasikan website mereka di hadapan juri dan 10 menit waktu untuk sesi tanya jawab. Presentasi mencakup demonstrasi website, penjelasan secara singkat konsep dan tujuan, kendala yang dihadapi serta solusinya, dan aspek UI/UX yang diimplementasikan.
- Kriteria penilaian pada tahap final mencakup:

KRITERIA PENILAIAN	PERSENTASE
Presentasi dan Tanya Jawab	40%
Tingkat Pemahaman Terhadap Website yang Dibuat	30%
Konsistensi Argumen	20%
UI/UX	10%
<b>Total</b>	<b>100%</b>



## 8. Fasilitas

- Snack dan makan siang
- E-Sertifikat
- Uang pembinaan

## 9. Hadiah

<b>JUARA 1</b>	Uang Pembinaan Sertifikat + Piala
<b>JUARA 2</b>	Uang Pembinaan Sertifikat + Piala
<b>JUARA 3</b>	Uang Pembinaan Sertifikat + Piala

## E. Contact Person

Silahkan hubungi kontak berikut untuk informasi lebih lanjut mengenai Lomba Web Development ITC 2026:

Contact Person:

**Shofia** (0816-4963-7040)

**Bayu** (0812-2886-2996)

## F. Penutup

Demikian Petunjuk Pelaksanaan dan Petunjuk Teknis Lomba Web Development ITC 2026 ini kami sampaikan. Kami mengharapkan dukungan dan partisipasi penuh dari seluruh pihak guna mewujudkan sasaran Program Kerja Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro. Kami menyampaikan terima kasih atas segala dukungan dan kontribusi yang telah diberikan. Semoga kompetisi ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat berprestasi mahasiswa D3, D4, dan S1 sederajat.

