

GUIDE BOOK

WEB DEVELOPMENT



UNLOCK YOUR POTENTIAL
SPARK YOUR INNOVATION!



PENDAHULUAN

Deskripsi Lomba

Kompetisi Web Development INNOVENTURE 2025 merupakan ajang kreasi digital yang ditujukan khusus bagi pelajar SMA/SMK sederajat. Peserta ditantang untuk mengembangkan sebuah website secara tim, dengan kebebasan dalam memilih tema dan pendekatan teknis. Kompetisi ini berlangsung secara online dan memberikan ruang kreativitas selama satu minggu penuh.

Tujuan Lomba

1. Mengasah kreativitas peserta dalam pengembangan web.
2. Meningkatkan kolaborasi dan kerja tim dalam proyek teknologi.
3. Mendorong penggunaan teknologi web modern oleh generasi muda.

Tanggal Pelaksanaan Lomba

- 19 – 26 Agustus 2025 (Online).
- 30 Agustus 2025 (Offline).

PENGHARGAAN

Penghargaan	Hadiah
Juara 1	UANG TUNAI + SERTIFIKAT + PIALA + MEDALI
Juara 2	UANG TUNAI + SERTIFIKAT + PIALA + MEDALI
Juara 3	UANG TUNAI + SERTIFIKAT + PIALA + MEDALI



BIAYA PENDAFTARAN

Biaya pendaftaran untuk Web Development adalah:

- **Rp 0 (GRATIS)** - per tim.

SUSUNAN KEGIATAN

Tanggal	Kegiatan
19 - 26 Agustus 2025	<p>Jam 08.00 WIB - Selesai</p> <ul style="list-style-type: none">• Kompetisi berlangsung selama 7 hari.• Peserta mengembangkan website secara online, mandiri tanpa G-meet.• Panitia aktif di grup WhatsApp untuk support.
27 - 28 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none">• Penilaian
29 Agustus 2025	<p>Jam 18.00 WIB</p> <ul style="list-style-type: none">• Pengumuman 5 tim terbaik (Top 5)
30 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none">• Presentasi 5 tim terbaik (offline)• Presentasi dilaksanakan di Gedung Miracle, Auditorium Lt. 4 UNIKOM

Note:

Hanya ketua tim yang mengirimkan project.

Batas akhir pengumpulan: **26 Agustus 2025 pukul 23.59 WIB.**

- Dikirim melalui Gform. (sertakan juga link github dan link youtube pada GForm)



SYARAT DAN KETENTUAN

Syarat dan Ketentuan Umum INNOVENTURE 2025

1. Peserta wajib melengkapi seluruh berkas pendaftaran sesuai mekanisme yang ditentukan oleh panitia melalui formulir resmi.
2. Peserta wajib melakukan pelunasan pembayaran sesuai nominal dan batas waktu yang telah ditentukan untuk masing-masing perlombaan.
3. Peserta dinyatakan terdaftar secara resmi apabila telah diverifikasi oleh panitia.
4. Peserta yang tidak menyelesaikan persyaratan administrasi sampai batas waktu yang telah ditentukan akan dinyatakan gugur.
5. Peserta tidak diperbolehkan mengubah anggota tim setelah pendaftaran dikonfirmasi oleh panitia.
6. Setiap peserta hanya boleh tergabung dalam satu tim untuk setiap cabang lomba yang diikuti.
7. Setiap peserta hanya boleh menjadi ketua tim pada maksimal satu cabang lomba.
8. Hak kekayaan intelektual dari karya yang dilombakan tetap menjadi milik peserta, namun panitia berhak untuk mendokumentasikan dan mempublikasikan karya tersebut untuk kepentingan publikasi acara.
9. Panitia berhak untuk mendiskualifikasi peserta atau tim yang terbukti melakukan kecurangan atau pelanggaran aturan kompetisi.
10. Panitia berhak mencabut gelar juara jika ditemukan pelanggaran hukum atau etika dalam proses pelaksanaan maupun isi karya lomba.
11. Peserta dilarang bekerja sama dengan peserta lain dalam bentuk apapun jika kompetisi bersifat individu.
12. Peserta dilarang melakukan tindakan yang mengganggu jalannya lomba atau merugikan peserta lain.
13. Keputusan juri dan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
14. Panitia berhak melakukan perubahan sebagian atau seluruh isi guidebook sewaktu-waktu, dan akan diberitahukan kepada peserta melalui media resmi.
15. Screenshot bukti telah komen mention minimal 2 teman di postingan terakhir instagram @innoventure.unikom



Syarat dan Ketentuan Web Development

a. Diperbolehkan:

1. Menggunakan library dan framework open-source seperti React, Vue, Tailwind, Bootstrap, dll.
2. Menggunakan template UI bebas lisensi, dengan catatan telah dikustomisasi sesuai kebutuhan proyek.
3. Menggunakan proyek lama yang pernah dibuat sendiri, selama tidak disalin penuh dari sumber lain.
4. Meng-hosting proyek pada platform publik seperti GitHub Pages, Vercel, atau Netlify.

b. Tidak Diperbolehkan

1. Menyalin atau menjiplak proyek dari internet secara penuh tanpa izin atau kustomisasi.
2. Mengirimkan proyek yang mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, atau pelanggaran norma hukum lainnya.
3. Mengubah anggota tim setelah pendaftaran tanpa persetujuan panitia.
4. Menggunakan aset atau kode yang memiliki lisensi terbatas atau tidak sah tanpa menyertakan atribusi yang sesuai.

c. Wajib

1. Mendaftarkan tim secara resmi dan menyelesaikan pembayaran pendaftaran sebelum deadline.
2. Mengembangkan proyek selama periode lomba (19–26 Agustus 2025) dan mengumpulkan melalui Google Form maksimal pukul 23.59 WIB.
3. Menyertakan link GitHub repository dan link demo aplikasi (YouTube) pada form pengumpulan.
4. Menyusun presentasi (PPT) maksimal 10 menit untuk sesi presentasi Top 5.
5. Mengikuti G-meet pembukaan dan mengikuti alur kompetisi sesuai arahan panitia.



d. Dilarang

1. Menyerahkan karya yang bukan hasil kerja tim sendiri.
2. Melakukan pengumpulan melebihi deadline tanpa izin resmi dari panitia.
3. Mengganti ketua tim atau anggota setelah verifikasi tanpa konfirmasi panitia.
4. Meminta perubahan hasil penjurian tanpa bukti sah atau alasan valid.

e. Hak dan Tanggung Jawab

1. Hak cipta atas proyek tetap menjadi milik peserta.
2. Panitia berhak mempublikasikan proyek sebagai dokumentasi dan promosi Innoventure 2025.
3. Panitia berhak mendiskualifikasi tim yang melakukan plagiarisme, pelanggaran teknis, atau tidak mengikuti ketentuan lomba.
4. Keputusan juri dan panitia bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

TEKNIS PELAKSANAAN

Peserta dan Tim

- Peserta adalah siswa SMA/SMK sederajat.
- Bekerja dalam tim beranggotakan 3-4 orang.

Pengembangan Proyek

- Proyek dikembangkan secara online, bebas mengatur waktu masing-masing.
- Tidak ada tema yang ditentukan, peserta bebas memilih jenis website.
- Diperbolehkan menggunakan proyek yang sudah pernah dibuat, dengan catatan tidak menyalin 100% dari karya orang lain.
- Tools dan teknologi yang digunakan tidak dibatasi (bebas pakai framework, library, dsb.).



Opening & Techmeet

- Dilaksanakan pada 18 Agustus pukul 08.00 – 10.45 WIB
- Berisi pengenalan acara, penjelasan teknis, dan sesi Q&A
- Link Gmeet akan diberikan melalui grup WhatsApp

Pengumpulan Proyek

- Proyek dikumpulkan melalui GForm .
- Pada GForm sediakan juga link GitHub (link repository) dan Link demo aplikasi pada youtube.
- Buatkan juga Power Point untuk di presentasikan maksimal 10 menit:
 1. Judul Website
 2. Latar Belakang
 3. Tujuan
 4. Demo Aplikasi
- Link pengumpulan akan dibagikan oleh panitia
- Pengumpulan ditutup maksimal tanggal 26 Agustus pukul 23.59 WIB

Penilaian

- Penilaian dilakukan oleh juri setelah pengumpulan.
- Peserta tidak dapat mengubah proyek setelah deadline.
- Penilaian didasarkan pada aspek teknis, desain, fungsi, dan orisinalitas.

ASPEK PENILAIAN

No	Aspek	Bobot (%)	Keterangan Singkat
1	Fungsionalitas Website	25%	Website berjalan tanpa error, sesuai fitur & tujuan.
2	Desain Antarmuka	20%	Tampilan menarik, responsif, estetis.



3	Struktur Kode & Dokumentasi	15%	Kode rapi, terstruktur, dokumentasi jelas.
4	Kreativitas & Inovasi	20%	Fitur unik, pendekatan baru, out-of-the-box.
5	Keaslian Proyek	20%	Tidak menjiplak, hasil kerja sendiri.

KONTAK BANTUAN

- Selama kompetisi, panitia aktif di grup WhatsApp resmi.
- Peserta dapat bertanya seputar teknis, pengumpulan, atau kendala.

PENGUMUMAN PEMENANG

Pemenang Lomba Web Development akan diumumkan secara resmi dalam rangkaian acara **Seminar Innoventure 2025** yang diselenggarakan secara **offline**.

Lima tim terbaik (Top 5) akan mendapatkan kesempatan eksklusif untuk mempresentasikan karya mereka di hadapan audiens dan dewan juri.

Tanggal: 30 Agustus 2025

Tempat: Gedung Miracle, Auditorium Lantai 4 UNIKOM



KONTAK PANITIA



Minnov 1 - 0812 3545 2002

Minnov 2 - 0812 3545 2005



@innoventure.unikom



@innoventure2025