



GUIDEBOOK

NATIONAL IT COMPETITION



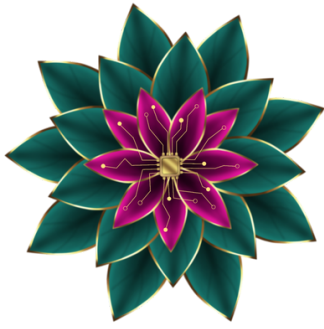
DAFTAR ISI

UI/UX DESIGN.....	3
A. DESKRIPSI PERLOMBAAN.....	4
B. KETENTUAN PESERTA.....	5
C. MEKANISME PENDAFTARAN.....	7
D. MEKANISME PERLOMBAAN.....	8
E. MEKANISME PENGUMPULAN KARYA.....	10
F. KRITERIA PENILAIAN KARYA.....	12
G. HADIAH.....	15
H. TIMELINE PERLOMBAAN.....	15
SOFTWARE DEVELOPMENT.....	17
A. DESKRIPSI PERLOMBAAN.....	18
B. KETENTUAN PESERTA.....	18
C. MEKANISME PENDAFTARAN.....	20
D. MEKANISME PERLOMBAAN.....	21
E. MEKANISME PENGUMPULAN KARYA.....	24
F. KRITERIA PENILAIAN KARYA.....	26
G HADIAH.....	28
H. TIMELINE PERLOMBAAN.....	29



UI/UX DESIGN

"Innovative Digital Solutions for
Better User Experience"



A. DESKRIPSI PERLOMBAAN

Lomba UI/UX Design merupakan ajang kompetisi tingkat nasional yang menantang peserta untuk merancang antarmuka dan pengalaman pengguna pada produk digital yang inovatif, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Dalam perlombaan ini, peserta diharapkan mampu menggabungkan kreativitas, kemampuan problem solving, serta pemahaman terhadap prinsip desain UI/UX untuk menciptakan solusi digital yang efektif dan mudah digunakan.

Dengan mengusung tema **“Innovative Digital Solutions for Better User Experience”**, peserta dituntut untuk menghadirkan desain aplikasi berbasis mobile atau website yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki usability, accessibility, dan user experience yang baik. Perlombaan ini mendorong peserta untuk menciptakan solusi digital yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat di era digital yang dinamis.



B. KETENTUAN PESERTA

- Peserta merupakan pelajar, mahasiswa, atau masyarakat umum di Indonesia.
- Perlombaan bersifat tim dengan jumlah anggota minimal 2 orang dan maksimal 3 orang.
- Anggota tim diperbolehkan berasal dari jurusan, angkatan, atau universitas yang sama maupun berbeda.
- Setiap peserta hanya diperbolehkan terdaftar dalam satu tim.
- Nama tim dilarang mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan).
- Peserta wajib mengisi formulir pendaftaran melalui website PEKAN IT.
- Peserta wajib mengunggah kartu identitas yang masih berlaku (KTM/KRS/Kartu Pelajar/KTP).
- Peserta yang telah terdaftar tidak dapat digantikan oleh orang lain.
- Setiap tim wajib melakukan registrasi dan pembayaran biaya pendaftaran sesuai batas waktu yang telah ditentukan.



- Setiap tim wajib mengumpulkan karya original dan tidak mengandung unsur plagiarisme.
- Karya yang pernah memenangkan perlombaan lain tidak diperkenankan untuk diikuti sertakan kembali.
- Setiap tim wajib mengumpulkan karya sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan.
- Perlombaan dilaksanakan secara online dan dinilai oleh dewan juri.
- Tim yang lolos sebagai finalis wajib mengikuti technical meeting yang diselenggarakan oleh panitia PEKAN IT.
- Peserta wajib memenuhi ketentuan publikasi berikut:
 - Mengikuti (follow) akun Instagram @himtika_unsika dan @pekanit_unsika.
 - Menyebarkan pamflet perlombaan melalui Instagram Story dan minimal dua (2) grup WhatsApp.
 - Mengunggah Twibbon PEKAN IT pada akun Instagram pribadi. Ketentuan penggunaan Twibbon dapat diakses melalui tautan

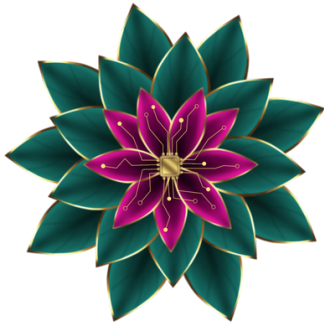


berikut: https://bit.ly/Twibbon_PekanIT2026

- Mengunggah bukti screenshot publikasi pada formulir pendaftaran website PEKAN IT
- Peserta wajib memahami dan mematuhi seluruh peraturan perlombaan.

C. MEKANISME PENDAFTARAN

- Para peserta melakukan pendaftaran lomba melalui tautan yang disediakan oleh panitia. (<https://himtika.cs.unsika.ac.id/pekan-it/pendaftaran/>)
- Peserta diminta untuk memilih jenis perlombaan yang akan diikuti. Perlombaan terdiri dari (Software Development dan UI/UX).
- Jenis perlombaan yang dipilih:
 - **Software Development:** diminta untuk memasukkan nama anggota tim dengan anggota minimal 3 orang dan maksimal 5 orang.
 - **UI/UX Design:** diminta untuk memasukkan nama anggota tim dengan anggota minimal 2 orang dan maksimal 3 orang.



- Peserta diminta untuk memasukkan isi data diri yang disediakan, seperti nama, asal institusi, dst. (setiap perlombaan inputnya berbeda).
- Peserta diminta untuk mengunggah bukti screenshot menyebarkan pamflet ke 2 group whatsapp dan instagram story.
- Peserta diminta untuk mengunggah bukti screenshot unggahan twibbon PEKAN IT di akun instagram pribadi.
- Peserta diminta melakukan pembayaran HTM dan mengunggah bukti pembayaran.

D. MEKANISME PERLOMBAAN

- Peserta diminta untuk merancang desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) dalam bentuk aplikasi mobile atau website sesuai dengan tema dan subtema yang telah ditentukan, diantaranya:
 - **Education & Learning:** inovasi digital yang mendukung proses belajar, meningkatkan akses pendidikan, serta menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.



- **Health & Wellness:** Solusi digital yang membantu menjaga kesehatan fisik maupun mental, meningkatkan kesadaran hidup sehat, serta mempermudah akses layanan kesehatan.
- **Environment & Sustainability:** Pemanfaatan teknologi untuk mendukung kepedulian terhadap lingkungan, pengelolaan sumber daya, serta gaya hidup yang lebih berkelanjutan.
- **Digital Lifestyle & Productivity:** Pengembangan aplikasi yang membantu aktivitas sehari-hari, manajemen waktu, produktivitas, serta kemudahan dalam menjalani kehidupan digital.
- **Culture & Tourism:** Inovasi digital yang mendukung pelestarian budaya, promosi pariwisata, serta pengalaman eksplorasi wisata yang lebih menarik dan interaktif.
- Peserta diharapkan mampu menghadirkan solusi digital yang relevan, inovatif, dan sesuai dengan permasalahan yang diangkat.



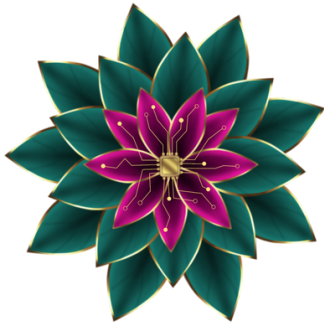
- Peserta diharapkan mampu menjelaskan alur dan proses pembuatan desain mulai dari ide, perancangan tampilan, hingga hasil prototype aplikasi atau website.
- Desain yang dibuat diharapkan memiliki tampilan yang mudah dipahami, nyaman digunakan, mudah diakses, serta memiliki alur navigasi yang jelas bagi pengguna.
- Pada babak penyisihan akan dipilih 5 tim terbaik untuk melaju ke babak final dan mempresentasikan hasil desain di hadapan dewan juri.

E. MEKANISME PENGUMPULAN KARYA

- Peserta mengumpulkan hasil karya melalui form pengumpulan yang telah disediakan panitia.
- Peserta wajib mengunggah dokumen penjelasan karya dalam format PDF yang berisi:
 - Penjelasan konsep atau latar belakang
 - Tujuan dan Manfaat
 - Penjelasan fitur utama
 - User flow atau alur penggunaan aplikasi



- Tampilan desain UI/UX
- Link prototype aplikasi
- Link file desain Figma
- Berkas dikumpulkan dengan format penamaan:
“PEKAN IT 2026 - UI/UX DESIGN - NAMA APLIKASI/WEB - NAMA TIM”
- Ukuran maksimal berkas yang dikumpulkan adalah **12 MB**.
- Selain mengunggah berkas, peserta juga wajib mencantumkan:
 - Link video showcase karya YouTube
 - Link Figma
 - Link prototype aplikasi
- Video showcase karya dibuat dengan durasi maksimal 5 menit dan berisi penjelasan singkat mengenai:
 - Latar belakang atau ide desain
 - Tampilan dan fitur utama aplikasi
 - Alur penggunaan aplikasi
 - Keunggulan desain UI/UX yang dibuat
- Video showcase dapat berupa:



- penjelasan langsung oleh peserta,
- showcase prototype,
- simulasi penggunaan aplikasi,
- motion design,
- atau bentuk penjelasan kreatif lainnya.
- Format penamaan judul video YouTube: “[**PEKAN IT 2026**] **UI/UX Design - Nama Aplikasi/Web - Nama Tim**”
- Batas akhir pengumpulan karya adalah tanggal **30 Juni 2026**.
- Pada babak penyisihan, panitia dan juri akan melakukan proses seleksi untuk menentukan **5 tim terbaik** yang berhak melanjutkan ke babak final.

F. KRITERIA PENILAIAN KARYA

- **ACUAN PENILAIAN BABAK PENYISIHAN**
 - Ketentuan Penilaian Babak Penyisihan:

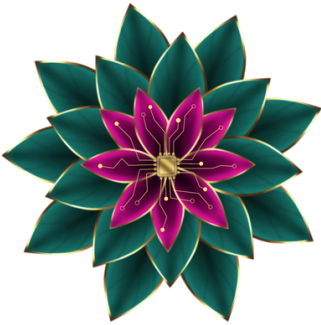
Kriteria	Keterangan	Poin
User Experience & Usability	Kemudahan penggunaan, alur aplikasi, dan kenyamanan pengguna	30%



Visual Design	Konsistensi visual, warna, tipografi, dan estetika desain	25%
Innovation & Problem Solving	Keunikan ide dan kemampuan solusi dalam menyelesaikan masalah	20%
Prototype & Function Flow	Kejelasan prototype dan alur fitur aplikasi	20%

• ACUAN PENILAIAN BABAK FINAL

- Team yang sudah masuk ke babak final, mempresentasikan hasil karya nya melalui zoom meeting.
- Setiap tim akan diberikan pertanyaan terkait karya yang dihasilkan, oleh dewan juri.
- Setiap tim mempunyai waktu 20 menit untuk mempresentasikan hasil karya, lalu
- Dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dari dewan juri dengan durasi 10 menit.
- Tiga team terbaik akan dipilih untuk menjadi pemenang 1, 2, dan 3.



- Ketentuan Penilaian Babak Final :

Kriteria	Keterangan	Poin
Presentasi	Kejelasan penyampaian materi dan penguasaan konsep	20%
Tanya Jawab	Kemampuan menjawab pertanyaan dan mempertahankan solusi	20%
User Experience & Usability	Kemudahan penggunaan, alur aplikasi, dan kenyamanan pengguna	25%
Visual Design	Konsistensi visual, warna, tipografi, dan estetika desain	15%
Innovation & Problem Solving	Keunikan ide dan kemampuan solusi dalam menyelesaikan masalah	10%
Prototype & Function Flow	Kejelasan prototype dan alur fitur aplikasi	10%



• KETENTUAN LAIN-LAIN

Peraturan atau teknis pelaksanaan lomba yang tidak atau belum tertulis diatas akan dijelaskan lebih lanjut pada saat Technical Meeting.

G. HADIAH

Bagi pemenang (Juara 1, 2, 3) diberikan penghargaan berupa sertifikat dan dana pembinaan sesuai dengan peringkat juara.

- Juara 1: sertifikat + uang pembinaan + merchandise
- Juara 2: sertifikat + uang pembinaan + merchandise
- Juara 3: sertifikat + uang pembinaan + merchandise

H. TIMELINE PERLOMBAAN

No	Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	2 - 30 Juni 2026	Sosialisasi dan Pendaftaran lomba	Media Sosial dan Website Pekan IT



2	2 - 30 Juni 2026	Pengumpulan karya	Google Form
3	12 Juli 2026	Pengumuman finalis	Online
4	15 Juli 2026	Technical meeting	Zoom Meet
5	18 Juli 2026	Presentasi finalis	Zoom Meet
6	20 Juli 2026	Pengumuman pemenang	Online



SOFTWARE DEVELOPMENT

"Developing Innovative Software for
Sustainable Social Impact"



A. DESKRIPSI PERLOMBAAN

Software Development adalah salah satu cabang perlombaan tingkat nasional dalam ajang event Pekan IT yang diselenggarakan oleh Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Singaperbangsa Karawang. Kompetisi ini menantang peserta tingkat mahasiswa di seluruh Indonesia untuk menciptakan aplikasi inovatif berbasis website atau mobile.

B. KETENTUAN PESERTA

- Peserta merupakan pelajar, mahasiswa, atau masyarakat umum di Indonesia.
- Perlombaan bersifat tim dengan jumlah anggota minimal 3 orang dan maksimal 5 orang.
- Anggota tim diperbolehkan berasal dari jurusan, Angkatan yang berbeda, namun harus berada di universitas yang sama .
- Setiap peserta hanya diperbolehkan terdaftar dalam satu tim.
- Nama tim dilarang mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan).



- Peserta wajib mengisi formulir pendaftaran melalui website PEKAN IT.
- Peserta wajib mengunggah kartu identitas yang masih berlaku (Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)/Kartu Rencana Studi (KRS)/KTP).
- Peserta yang telah terdaftar tidak dapat digantikan oleh orang lain.
- Setiap tim wajib melakukan registrasi dan pembayaran biaya pendaftaran sesuai batas waktu yang telah ditentukan
- Peserta wajib memenuhi ketentuan publikasi berikut:
 - Mengikuti (follow) akun Instagram @himtika_unsika dan @pekanit_unsika.
 - Menyebarkan pamflet perlombaan melalui Instagram Story dan minimal dua (2) grup WhatsApp.
 - Mengunggah Twibbon PEKAN IT pada akun Instagram pribadi. Ketentuan penggunaan Twibbon dapat diakses melalui tautan Google Drive berikut:
https://bit.ly/Twibbon_PekanIT2026



- Mengunggah bukti screenshot publikasi pada formulir pendaftaran website PEKAN IT.

C. MEKANISME PENDAFTARAN

- Para peserta melakukan pendaftaran lomba melalui tautan yang disediakan oleh panitia. (<https://himtika.cs.unsika.ac.id/pekan-it/pendaftaran/>)
- Peserta diminta untuk memilih jenis perlombaan yang akan diikuti. Perlombaan terdiri dari (Software Development dan UI/UX).
- Jenis perlombaan yang dipilih:
 - **Software Development:** diminta untuk memasukkan nama anggota tim dengan anggota minimal 3 orang dan maksimal 5 orang.
 - **UI/UX Design:** diminta untuk memasukkan nama anggota tim dengan anggota minimal 2 orang dan maksimal 3 orang.
- Peserta diminta untuk memasukkan isi data diri yang disediakan, seperti nama, asal institusi, dst. (setiap perlombaan inputnya berbeda).



- Peserta diminta untuk mengunggah bukti screenshot menyebarkan pamflet ke 2 group whatsapp dan instagram story.
- Peserta diminta untuk mengunggah bukti screenshot unggahan twibbon PEKAN IT di akun instagram pribadi.
- Peserta diminta melakukan pembayaran HTM dan mengunggah bukti pembayaran.

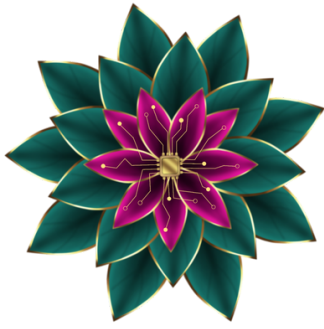
D. MEKANISME PERLOMBAAN

Ketentuan Software/Karya

- Software yang dibuat dapat berupa Website atau Aplikasi Mobile (IOS/Android).
- Software yang diikutsertakan merupakan aplikasi inovatif, kreatif, serta merupakan ide orisinal dan tidak menjiplak aplikasi yang sudah ada.
- Software belum pernah dipublikasikan sebelumnya dan belum pernah menjuarai perlombaan sejenis.
- Konten software tidak boleh mengandung pornografi ataupun melanggar dan menghina unsur SARA.



- Subtema Perlombaan:
 - **Pendidikan & Pembelajaran kreatif:** Inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, literasi, akses pendidikan, serta pengembangan media edukasi interaktif.
 - **Ekonomi, Bisnis, & UMKM:** Transformasi digital untuk ekosistem bisnis, manajemen finansial, perluasan pasar, dan digitalisasi usaha mikro/lokal.
 - **Kesehatan & Kesejahteraan Masyarakat:** Solusi penunjang fasilitas kesehatan, manajemen rekam medis, kesadaran pola hidup sehat, serta dukungan kesehatan mental.
 - **Lingkungan, Energi, & Keberlanjutan:** Teknologi untuk pengelolaan sampah/limbah, penghematan energi, pemantauan polusi, serta mitigasi dampak perubahan iklim.
 - **Ketentuan Kode & Framework:** Teknik pembuatan software bersifat bebas dan diperbolehkan menggunakan open-source framework (seperti Next.js, Laravel, dll) serta UI



Component Library (seperti Shadcn UI, Tailwind CSS, ChakraUI).

DILARANG menggunakan template website utuh yang sudah jadi (seperti template admin siap pakai, template landing page instan, dll).

- Alur Perlombaan
 - **Babak Penyisihan (Seleksi Dokumen & Produk):** dewan juri akan melakukan proses penilaian berkas proposal serta pengujian langsung terhadap fungsionalitas produk secara internal untuk menentukan 5 tim terbaik yang berhak lolos ke babak final.
 - **Babak Final (Presentasi & Demo Produk):**
 - Peserta yang lolos ke tahap final wajib menghadiri presentasi daring melalui platform *video conference*.
 - Peserta wajib menyiapkan slide presentasi (PowerPoint) yang memuat latar belakang, solusi aplikasi, inovasi, teknologi yang digunakan, serta target pengguna.



- **Mekanisme Waktu:** Peserta diberikan waktu maksimal 20 menit untuk presentasi dan wajib melakukan demonstrasi (*live demo*) aplikasi yang sudah berjalan/dideploy (berupa tautan web aktif atau file .apk untuk mobile), kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab bersama juri selama 10 menit.

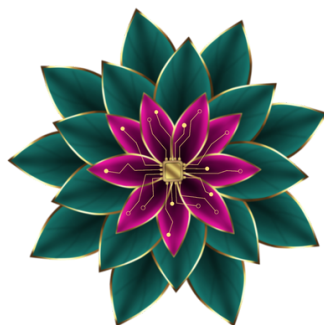
E. MEKANISME PENGUMPULAN KARYA

Babak Penyisihan

- Pengumpulan berkas: Peserta wajib mengumpulkan proposal hasil Software Development dalam bentuk file PDF, beserta seluruh berkas produk jadi yang dikemas dalam satu file arsip (.zip atau .rar).
- Format Penamaan File: PekanIT2026_Judul Karya_Nama Tim.zip (di dalam file ZIP/RAR ini berisi file PDF proposal dan file produknya).
- Struktur Proposal:
 - Halaman Sampul
 - Latar Belakang Ide



- Tujuan dan Manfaat
- Batasan Aplikasi
- Metodologi Pengembangan Software
- Analisis Desain Software (Teknologi yang digunakan, fitur & cara kerja, tangkapan layar Mockup/Antarmuka, serta panduan singkat instalasi/pemasangan produk).
- Kesimpulan & Daftar Pustaka
- Lampiran Wajib:
 - Tautan Repositori Kode (Open-source di Github/Gitlab).
 - Tautan Live Demo / Production Deployment yang siap diakses jika produk berbentuk Website (missal: Vercel, Netlify, dll).
 - Tautan unduhan berkas aplikasi yang siap pasang jika produk berbentuk mobile app (berupa file .apk)
 - Tautan Prototype Interaktif (Figma) sebagai dokumen penunjang desain awal.



- Batas akhir pengumpulan karya adalah tanggal **30 Juni 2026**, di dalam link berikut <https://bit.ly/ProposalPesertaNIC>

F. KRITERIA PENILAIAN

- Babak Penyisihan (Bobot Total: 100%)

Kriteria Penilaian	Keterangan	Poin
Orisinalitas & Urgensi Masalah	Menilai keunikan ide, kesesuaian dengan tema, dan seberapa penting masalah yang ingin diselesaikan.	20%
Inovasi & Dampak Solusi	Menilai kelebihan aplikasi dibanding solusi yang sudah ada serta potensi dampak positifnya bagi pengguna.	20%
Kelengkapan Teknis Proposal	Kejelasan metodologi pengembangan, arsitektur teknologi yang dipilih, dan kelengkapan dokumen sesuai format	15%



Kualitas UI/UX Prototype	Menilai estetika, alur interaksi (user flow), dan kemudahan navigasi pada rancangan mockup/Figma.	20%
Fungsionalitas & Implementasi Kode	Menilai apakah fitur utama aplikasi berjalan dengan baik (clean code), kesesuaian dengan arsitektur teknologi, serta keberhasilan deployment (link aktif/APK siap pasang).	25%

- Babak Final (Bobot Total: 100%)

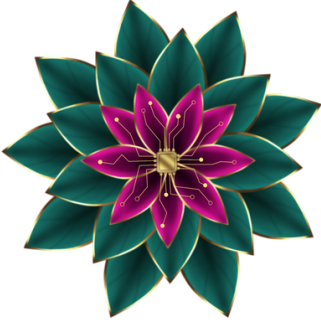
Kriteria Penilaian	Keterangan	Poin
Sikap & Penyampaian Presentasi	Kejelasan artikulasi, kerja sama tim saat presentasi, kesopanan, profesionalisme, dan efisiensi manajemen waktu (maksimal .. menit).	20%



Kualitas & Responsivitas	Menilai performa aplikasi saat dijalankan secara langsung di depan juri, responsivitas sistem, dan ketahanan aplikasi dari <i>error/bug</i> mendadak.	25%
Penguasaan Materi & Arsitektur	Menilai pemahaman mendalam seluruh anggota tim terhadap <i>source code</i> , arsitektur software, serta alasan pemilihan teknologi yang mereka gunakan.	25%
Ketepatan Menjawab Pertanyaan (Q&A)	Kemampuan memberikan jawaban yang relevan, solutif, logis, dan berbasis data/argumen teknis yang kuat atas pertanyaan dari dewan juri.	30%

G. KRITERIA PENILAIAN

Bagi pemenang (Juara 1, 2, 3) diberikan penghargaan berupa sertifikat dan dana pembinaan sesuai dengan peringkat juara.



- Juara 1: sertifikat + uang pembinaan + merchandise
- Juara 2: sertifikat + uang pembinaan + merchandise
- Juara 3: sertifikat + uang pembinaan + merchandise

H. TIMELINE PERLOMBAAN

No	Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	2 - 30 Juni 2026	Sosialisasi dan Pendaftaran lomba	Media Sosial dan Website Pekan IT
2	2 - 30 Juni 2026	Pengumpulan karya	Google Form
3	12 Juli 2026	Pengumuman finalis	Online
4	15 Juli 2026	Technical meeting	Zoom Meet



5	18 Juli 2026	Presentasi finalis	Zoom Meet
6	20 Juli 2026	Pengumuman pemenang	Online



INFORMASI LEBIH LANJUT

Narahubung:

Fajar Abdilah : +62 857-1455-6256

M. Rafisyah Rizkiyawan : +62 821-2562-2387

Sosial Media:

Instagram: [pekanit_unsika](#)

