



BUKU PANDUAN LOMBA WEB DESIGN





DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
BAB I PENDAHULUAN	2
A. TEMA KEGIATAN TECHTOPIA VOL.2	2
B. LATAR BELAKANG	2
C. LANDASAN KEGIATAN	3
D. TUJUAN KEGIATAN	4
E. PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN	4
BAB II KETENTUAN DAN MEKANISME LOMBA	5
A. TEMA & SUBTEMA LOMBA	5
B. KETENTUAN UMUM	5
C. KETENTUAN PENDAFTARAN	6
D. KETENTUAN TEKNIS	7
E. SIFAT KARYA	9
F. TECHNICAL MEETING	9
G. PELAKSANAAN LOMBA	10
H. KRITERIA PENILAIAN	10
I. TIMELINE KEGIATAN	12
J. HADIAH DAN PENGHARGAAN	12
K. CONTACT PERSON	12

BAB I

PENDAHULUAN

A. TEMA KEGIATAN TECHTOPIA VOL.2

Kegiatan **TECHTOPIA Vol. 2** pada tahun ini mengusung tema yang selaras dengan **INTEGER#8**, yaitu **PUSAKA: “Preserving Unity, Sustaining Ancestral Knowledge & Artistry.”**

Tema “**PUSAKA**” lahir dari kesadaran bahwa **INTEGER** bukan sekadar kegiatan tahunan, melainkan sebuah warisan berharga yang harus terus hidup dan berkembang. *Preserving Unity, Sustaining Ancestral Knowledge & Artistry* terinspirasi dari kemegahan Kerajaan Nusantara, tempat nilai-nilai luhur, seni, dan kebijaksanaan diagungkan serta dilestarikan sebagai identitas dan kebanggaan. Semangat tersebut menjadi landasan untuk menjaga persatuan serta melestarikan pengetahuan dan karya seni sebagai warisan yang terus hidup dari generasi ke generasi.

Sejalan dengan semangat tersebut, **TECHTOPIA Vol. 2** hadir sebagai wadah bagi generasi muda untuk mengembangkan potensi, kreativitas, dan inovasi melalui berbagai bidang kompetisi. Melalui tema *Preserving Unity, Sustaining Ancestral Knowledge & Artistry*, **TECHTOPIA** mengajak generasi muda untuk mengeksplorasi kekayaan budaya Nusantara serta memadukannya dengan perkembangan teknologi dan kreativitas sebagai upaya untuk memperkenalkan, menghargai, dan mengembangkan warisan budaya di tengah perkembangan zaman.

B. LATAR BELAKANG

Saat ini, teknologi informasi memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam berbagai aspek kehidupan. Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepat telah membawa dunia memasuki era baru yang semakin dinamis dan memberikan perubahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Kondisi tersebut menjadikan penguasaan teknologi sebagai salah satu modal penting bagi generasi muda dalam menghadapi perkembangan zaman dan persaingan global. Oleh karena itu, diperlukan ruang yang dapat mendorong generasi muda untuk mengenal, mengembangkan, serta menerapkan pengetahuan, kreativitas, dan inovasi di bidang teknologi.



Perkembangan tersebut tidak terlepas dari peranan Teknik Informatika yang memiliki pengaruh besar terhadap kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Sebagai bidang ilmu yang erat kaitannya dengan perkembangan teknologi, Teknik Informatika tidak hanya berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi di bidang teknologi, tetapi juga turut mendorong pengembangan potensi generasi muda. Hal ini sejalan dengan peran Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha dalam berkontribusi di bidang pendidikan melalui berbagai kegiatan yang dapat menjadi wadah pengembangan kemampuan dan kreativitas.

Salah satu bentuk kontribusi tersebut diwujudkan melalui **INTEGER** sebagai kegiatan tahunan yang diselenggarakan oleh mahasiswa Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha untuk memperingati perjalanan Jurusan Teknik Informatika sekaligus menjadi wadah bagi generasi muda untuk mengembangkan potensi dan kreativitas. Pada pelaksanaan **INTEGER#8**, rangkaian kegiatan diselenggarakan melalui berbagai lomba dalam berbagai bidang. Salah satu rangkaian tersebut adalah **TECHTOPIA Vol. 2**, yang secara khusus berfokus pada bidang teknologi sebagai wadah kompetisi bagi generasi muda, khususnya siswa SMA/SMK sederajat.

Melalui **TECHTOPIA Vol. 2**, peserta diberikan kesempatan untuk menuangkan ide, kreativitas, dan inovasi melalui karya di bidang teknologi. Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong generasi muda agar lebih aktif dalam memanfaatkan dan mengembangkan teknologi secara kreatif, sekaligus menciptakan persaingan yang berkualitas melalui karya-karya inovatif. Dengan adanya **TECHTOPIA Vol. 2** sebagai bagian dari rangkaian **INTEGER#8**, diharapkan dapat terbentuk ruang kompetisi yang mampu mengembangkan potensi, kreativitas, dan kemampuan generasi muda di bidang teknologi.

C. LANDASAN KEGIATAN

1. Tri Dharma Perguruan Tinggi
2. Program Kerja Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha Masa Bakti 2026/2027



D. TUJUAN KEGIATAN

Tujuan dari **TECHTOPIA Vol. 2** adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha ke masyarakat di seluruh Indonesia.
2. Turut serta berpartisipasi aktif dalam membangun generasi muda yang kreatif, inovatif, berjiwa seni, cerdas serta terampil di bidang TI dengan berlandaskan nilai-nilai budaya.
3. Memfasilitasi semua kalangan pecinta TI untuk mengembangkan kemampuan dalam rangka membentuk kader-kader yang berkompetensi di bidang TI.
4. Membangun kebersamaan dan kekeluargaan di kalangan mahasiswa Jurusan Teknik Informatika.
5. Bentuk peran aktif dalam rangka mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi baik dari segi pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat.

E. PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN

1. Wakil Dekan III Fakultas Teknik dan Kejuruan
2. Ketua Jurusan Teknik Informatika
3. Pembimbing Kemahasiswaan Jurusan Teknik Informatika
4. Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Undiksha Masa Bakti 2026/2027
5. Wakil Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Undiksha Masa Bakti 2026/2027
6. Ketua Panitia Kegiatan **TECHTOPIA Vol. 2** Tahun 2026
7. Wakil Ketua Panitia Kegiatan **TECHTOPIA Vol. 2** Tahun 2026
8. Koordinator sie serangkaian kegiatan **TECHTOPIA Vol.2** Tahun 2026



BAB II

KETENTUAN DAN MEKANISME LOMBA

A. TEMA & SUBTEMA LOMBA

Dengan mengusung tema yang selaras dengan **INTEGER#8**, yaitu ***“PUSAKA: Preserving Unity, Sustaining Ancestral Knowledge & Artistry”***, **TECHTOPIA Vol. 2** memberikan tiga opsi subtema, yaitu:

Berikut adalah subtema yang dapat dipilih pada lomba web design ini :

1. **Warisan Budaya & Seni:** Kekayaan seni, tradisi, dan bahasa daerah Nusantara sebagai inspirasi utama dalam membangun tampilan web yang bermakna dan beridentitas.
2. **Pendidikan Berbasis Lokal:** Konten edukasi yang mengangkat nilai-nilai dan kearifan budaya lokal sebagai fondasi dalam menyampaikan informasi melalui desain web.
3. **Ekonomi Kreatif & Produk Lokal:** Produk UMKM dan karya pengrajin tradisional sebagai subjek utama dalam membangun website yang menarik dan kompetitif secara digital.

B. KETENTUAN UMUM

1. Lomba ini terbuka untuk semua siswa yang terdaftar di institusi Pendidikan menengah atas (MA/SMK/SMA) tingkat nasional yang dibuktikan dengan scan **Kartu Pelajar**.
2. Peserta berpartisipasi dalam bentuk tim dengan anggota **minimal 2 (dua) dan maksimal 3 (tiga) orang**. Anggota tim harus berasal dari sekolah atau institusi pendidikan yang sama.
3. 1 (satu) peserta hanya boleh terdaftar dalam 1 (satu) tim.
4. Peserta yang tidak memenuhi ketentuan akan dianggap gugur.
5. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang tidak mematuhi ketentuan.
6. Setiap peserta atau tim diharapkan untuk mengembangkan dan mengajukan karya asli yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya dan belum pernah memenangkan penghargaan di kompetisi serupa.
7. Plagiarisme atau penggunaan karya orang lain akan mengakibatkan diskualifikasi.
8. *Web Design* yang dilombakan menjadi hak milik panitia.

- 
9. Desain halaman awal web yang diajukan harus mencerminkan tema "**PUSAKA**" serta salah satu atau lebih sub tema yang ditentukan.
 10. Karya peserta yang dilombakan tidak diperkenankan menyinggung/melakukan tindakan rasisme terhadap unsur SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan) atau mengandung unsur pornografi maupun kekerasan.
 11. Dilarang menggunakan *template* yang disediakan oleh *tools* atau *framework* siap pakai.
 12. Bahasa yang digunakan dalam karya adalah Bahasa Indonesia, diperbolehkan menggunakan istilah asing.
 13. Desain harus orisinal serta *website* harus menarik, informatif, dan mudah dipahami, serta sesuai dengan tema lomba.
 14. Karya yang dilombakan merupakan karya orisinal peserta dan harus dapat dipertanggungjawabkan keasliannya. Dibuktikan dengan menyerahkan surat keterangan orisinalitas karya yang berisikan materai 10.000. Surat pernyataan dicantumkan saat mengirim karya pada link pendaftaran dan pengumpulan karya di *scan* dalam bentuk pdf. Template lembar orisinalitas karya dapat diunduh melalui link berikut:
<https://go.undiksha.ac.id/LembarOrisinalitasTechtopiaVol2>
 15. Perwakilan Tim lomba wajib masuk ke dalam grup *WhatsApp* Lomba Web Design **TECHTOPIA Vol. 2** tahun 2026 untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai lomba. Link grup akan diberikan setelah melakukan pendaftaran pada link pendaftaran.
 16. Peserta yang telah mendaftar wajib membaca dan mematuhi seluruh persyaratan dan peraturan dalam Buku Panduan Web Design **TECHTOPIA Vol. 2**.
 17. Panduan dapat berganti sewaktu-waktu. Perubahan panduan akan diinformasikan melalui grup *WhatsApp*.

C. KETENTUAN PENDAFTARAN

1. Pendaftaran akan dilakukan secara online melalui pranala berikut:
<https://techtopia.hmjtiundiksha.com>

- 
2. Periode pendaftaran adalah sebagai berikut:
 - **Gelombang 1:** Tanggal **5 September s/d 20 September 2026** dengan biaya pendaftaran sebesar **Rp.40.000/orang**.
 - **Gelombang 2:** Tanggal **21 September s/d 2 Oktober** dengan biaya pendaftaran **Rp. 65.000/orang**.
 3. Peserta wajib mengikuti *official account* Instagram HMJ TI Undiksha (@hmj_ti.undiksha) dan *official account* Instagram **TECHTOPIA Vol. 2** (@techtopia.hmjti)
 4. Biaya pendaftaran di transfer ke rekening berikut
 - **Nomor rekening: 1981288890**
 - **Bank: BNI**
 - **Atas nama: NI KADEK INDAH WULAN PERTIWI**
 5. Bukti pembayaran wajib diunggah ke formulir pendaftaran.
 6. Bukti pembayaran tidak dapat dikembalikan jika peserta/tim mengundurkan diri.
 7. Peserta tidak diperkenankan terdaftar dalam lebih dari satu tim atau mengirimkan lebih dari satu karya.
 8. Peserta wajib membaca, memahami, dan mengikuti seluruh syarat dan ketentuan yang tercantum dalam buku panduan.
 9. Semua peserta wajib mengunggah foto melalui Instagram di akun pribadinya dan tidak *private* dengan menggunakan *twibbon* Lomba Web Design tahun 2026 dengan *caption* yang telah disediakan oleh panitia. Twibbon dan caption dapat diunduh melalui pranala berikut:

<https://go.undiksha.ac.id/TwibbonCaptionTechtopiaVol2>

D. KETENTUAN TEKNIS

1. Struktur berkas dan kode
 - a. Struktur folder harus terorganisir dengan rapi (misalnya folder terpisah untuk CSS, JS, gambar, dll).
 - b. Kode harus bersih, rapi, dan mudah dibaca (menggunakan indentasi yang konsisten, penamaan *variable/class* yang deskriptif).
 - c. Semua aset (gambar, video, foto) harus disertakan dalam proyek dan dioptimalkan ukurannya.



2. Konten dan Bahasa

- a. Rasio fleksibel antara ilustrasi, visual dan tulisan (dengan mempertimbangkan bahwa visualnya menarik serta teks yang jelas memberikan informasi hal terkait).

3. Aspek Design

- a. Pemilihan font dan warna tidak dibatasi, namun desain harus jelas dan mudah dibaca.
- b. Desain web harus responsif dan berfungsi pada berbagai perangkat dan resolusi layar (desktop dan *mobile*).
- c. Desain web haruslah responsif (memungkinkan *website* untuk secara otomatis melentur, merenggang, mengecil, dan menyesuaikan diri pada setiap perangkat dengan ukuran layar yang berbeda).
- d. Desain harus mencerminkan tema "**PUSAKA**" elemen desain harus menggabungkan keindahan visual dengan kemampuan efektif dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung.

4. Teknologi dan Pengembangan

- a. Desain web berupa *landing page* dengan jumlah minimal 1 halaman dan maksimal 10 halaman.
- b. *Web design* menggunakan static **HTML**, **CSS**, dan **Javascript**.
- c. Dilarang menggunakan *UI library*, namun *framework* CSS seperti *bootstrap* dan *tailwind* diperbolehkan. *UI library* yang dimaksud seperti *UI library* yang menggunakan *tailwind* yaitu *flowbite*, *daisyUI*, dan lain-lain.
- d. Dilarang menggunakan *framework* yang dibuat menggunakan node.js, deno, bun, PHP, dan semacamnya (seperti React.js, Vue.js, Sveltekit, Laravel, dan lain-lain).
- e. Jika ditemukan melakukan *building* web dari *framework* ke static HTML, akan didiskualifikasi.
- f. Segala *library* dicantumkan dalam bentuk CDN atau *link embed*, untuk mencegah ukuran *project* yang terlalu besar.
- g. *Hosting* dilakukan oleh panitia di GitHub Pages.

- 
- h. Hasil *hosting* akan diumumkan kembali melalui lembar *Google Spreadsheet* yang akan dikirimkan di grup *WhatsApp*.

5. Pengumpulan Karya

- a. Karya yang diajukan meliputi semua isi folder *project* karya *website* yang dikompres dalam format *.zip* (di dalamnya berisi *code* HTML, CSS, Javascript). Karya dikumpulkan melalui akun pengguna di website techtopia.hmjtiundiksha.com

E. SIFAT KARYA

1. Orisinalitas dan Keaslian

- a. Karya yang dibuat harus orisinal (asli) dan murni tercipta dari ide serta kreativitas peserta.
- b. Karya belum pernah menjadi pemenang dalam lomba apapun dan belum pernah atau tidak sedang diikutsertakan pada lomba atau event apapun.
- c. Lembar Orisinalitas dikumpulkan dalam bentuk scan *.pdf* dan dimasukkan kedalam folder *.zip* yang berisi code dan seluruh aset gambar, video, foto.

2. Kesesuaian Tema

- d. Karya yang dibuat harus sesuai dengan tema dan sub tema lomba yang telah ditentukan panitia.

3. Etika dan Hak Cipta

- e. Karya yang dikirimkan bebas dari hal yang menyinggung unsur SARA, pornografi, rasisme, ujaran kebencian, atau hal-hal yang merendahkan/melecehkan pihak manapun.
- f. Elemen yang terkandung dalam karya (gambar, font, dll.) adalah elemen yang bersifat bebas lisensi dan bebas hak cipta, atau peserta harus memiliki izin penggunaan materi berhak cipta.
- g. Peserta bertanggung jawab atas segala permasalahan hak cipta terkait karya yang didaftarkan.

4. Keputusan juri

- h. Keputusan Juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

F. TECHNICAL MEETING

- 1. Technical meeting bersifat **wajib** bagi seluruh peserta.

- 
2. Technical meeting akan dilaksanakan pada:
 - Hari, tanggal: Sabtu, 3 Oktober
 - Tempat: Google Meet
 3. Peserta **wajib** menggunakan format penamaan
“NoUrut_NamaLengkap_Asal Sekolah” di Google Meet. No. urut Tim akan diberikan sehari sebelum *technical meeting* dilaksanakan.

G. PELAKSANAAN LOMBA

1. Peserta melaksanakan lomba secara *online/daring* di tempat masing-masing.
2. Pengumpulan karya lomba dimulai pada tanggal 1 November 2026.
3. Seluruh karya yang dikirimkan akan sepenuhnya menjadi hak milik HMJ TI Undiksha.
4. Pengumpulan karya akan dilaksanakan pada saat pelaksanaan lomba dan akan diberikan formulir khusus untuk pengumpulan karya tersebut.
5. Para peserta yang lolos babak final diminta untuk melakukan presentasi dengan alokasi waktu **15 menit** (presentasi & tanya jawab) mengenai karya yang sudah dibuat dalam *google meet* yang selanjutnya akan dinilai oleh juri.
6. Pengumuman juara akan diumumkan pada tanggal 14 November 2026 secara *live streaming* di <https://www.youtube.com/@hmjtiundiksha> pada rangkaian penutupan **INTEGER#8**.

H. KRITERIA PENILAIAN

1. Kriteria Penilaian Tahap Penyisihan

Kriteria	Bobot (%)
Kreativitas Desain - Keunikan dan kebaruan ide dalam merancang tampilan landing page. - Pemanfaatan elemen visual, warna, dan tipografi secara kreatif untuk menciptakan tampilan menarik. - Penggunaan desain yang estetik dan sesuai dengan tema lomba.	30%
Kesesuaian Tema - Kesesuaian dan kejelasan konten dengan sub tema yang dipilih.	20%

Efektifitas Penyampaian Informasi (Informatif) - Keterbatasan dan kejelasan pesan yang disampaikan melalui desain. - Penggunaan tata letak yang membantu audiens memahami informasi dengan cepat.	20%
Responsivitas dan Pengalaman pengguna - Responsivitas desain pada berbagai perangkat dan ukuran layar. - Kemudian navigasi, interaksi, dan pengalaman pengguna yang menyenangkan.	15%
Penggunaan Teknologi - Pemanfaatan teknologi web terbaru dan inovatif dalam pembuatan desain. - Integrasi elemen interaktif atau animasi yang meningkatkan pengalaman pengguna.	15%
Jumlah	100%

2. Kriteria Penilaian Tahap Final

Kriteria	Bobot (%)
Kemampuan Komunikasi dan presentasi - Kemampuan peserta dalam menjelaskan konsep desain, informasi yang ingin disampaikan dalam desain web, dan proses pembuatan web secara jelas dan terstruktur. - Penggunaan bahasa yang tepat dan mudah dimengerti oleh audiens.	30%
Penguasaan Materi - Kedalaman pemahaman peserta tentang desain yang telah mereka buat. - Kemampuan peserta dalam menjawab pertanyaan dari juri terkait desain dan konsepnya.	30%
Keterkaitan dengan tema - Kemampuan peserta dalam menjelaskan bagaimana desain mereka menggambarkan tema “<i>PUSAKA</i>.”	20%



Kemampuan Menyampaikan Nilai - Kemampuan peserta dalam menyoroti nilai-nilai positif dan keunggulan desain mereka. - Bagaimana desain dapat memberikan manfaat bagi pengguna dan audiens potensial.	20%
Jumlah	100%

I. TIMELINE KEGIATAN

- Pendaftaran Gelombang Pertama: 5 September s.d. 20 September 2026
- Pendaftaran Gelombang Kedua: 21 September s.d. 2 Oktober 2026
- Technical Meeting: 3 Oktober 2026
- Pengumpulan Karya: 1 November 2026
- Pengumuman Babak Final: 5 November 2026
- Pelaksanaan Babak Final: 8 November 2026
- Pengumuman Juara: 14 November 2026
- Penyerahan Hadiah menyesuaikan.

J. HADIAH DAN PENGHARGAAN

- Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- Hadiah pemenang:
 - Juara I: E-Sertifikat + Uang Pembinaan + Medali
 - Juara II: E-Sertifikat + Uang Pembinaan + Medali
 - Juara III: E-Sertifikat + Uang Pembinaan + Medali
 - Juara Favorit: E-Sertifikat + Medali
- Seluruh peserta akan mendapatkan E-Sertifikat.

K. CONTACT PERSON

Narahubung: 085738639663 (Krisna)

081244795863 (Agus)

Instagram: @hmj_ti.undiksha & @techtopia.hmjti

Website: <https://techtopia.hmjtiundiksha.com>

Email: hmjti.@undiksha.ac.id