RULEBOOK

GENERAL



CHAMPIONS OF THE DEEP :
Pioneer of Ultimate Tech Core

UNIT KEGIATAN MAHASISWA
POLYTECHNIC COMPUTER CLUB
POLITEKNIK NEGERI SEMARANG

Gedung PKM Baru Lantai 2
Politeknik Negeri Semarang,
Jalan Prof. H. Soedarto, S.H., Tembalang, 50275

TECHCOMFEST 2027

Technology Computer Festival

"CHAMPIONS OF THE DEEP: Pioneer of Ultimate Tech Core"

Tingkat SMA/SMK Sederajat dan Mahasiswa
Se-Indonesia

Deskripsi

Unit Kegiatan Mahasiswa *Polytechnic Computer Club* (UKM PCC) merupakan salah satu unit kegiatan mahasiswa di Politeknik Negeri Semarang. UKM PCC bergerak di bidang penalaran dan berfokus pada pengembangan pengetahuan, baik *soft skill* maupun *hard skill*, dalam bidang Teknologi Informasi (IT). Di era globalisasi, persaingan di bidang teknologi dan ilmu pengetahuan semakin kompetitif dan beragam. Kondisi ini mendorong setiap individu untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan potensi diri mereka.

Indonesia, sebagai negara berkembang, sangat membutuhkan generasi yang unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, generasi masa depan harus memiliki sumber daya manusia yang handal dan berdedikasi tinggi untuk dapat mendorong kemajuan bangsa. Siswa dan siswi merupakan generasi muda yang memiliki peran penting serta potensi besar dalam mewujudkan cita-cita bangsa. Sejalan dengan upaya tersebut, guna menggali dan mengembangkan potensi sumber daya manusia agar dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat, UKM *Polytechnic Computer Club* menyelenggarakan kegiatan **TECHCOMFEST**. Dalam kegiatan ini, para peserta tingkat SMA/SMK sederajat dan mahasiswa akan berkompetisi dalam tiga jenis lomba, yaitu *Capture the Flag Competition, UI/UX Design Competition,* dan *Web Application Competition.*

Tema Kegiatan

Kegiatan ini merupakan salah satu wujud nyata misi dan peran aktif UKM *Polytechnic Computer Club* dalam menjawab tantangan perkembangan teknologi informasi di Indonesia. Techcomfest UKM PCC 2025 mengusung tema ***"CHAMPIONS OF THE DEEP: Pioneer of Ultimate Tech Core"***, yang bertujuan untuk mendorong siswa/siswi SMA/SMK sederajat dan Mahasiswa di seluruh Indonesia agar lebih aktif dalam bukan hanya ikut kompetisi, tetapi juga ikut membentuk arah masa depan dunia digital lewat karya-karya mereka. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan para peserta dapat mengeksplorasi batas-batas baru di ranah digital, serta berperan aktif dalam menciptakan teknologi masa depan yang lebih maju dan relevan.

Mata Lomba Techcomfest

1. Capture The Flag Competition
2. UI/UX Design Competition
3. Web Application Competition

Tujuan Kegiatan

Techcomfest bertujuan untuk memberikan wadah bagi siswa/i dan mahasiswa/i dalam menciptakan karya yang inovatif, kreatif, dan bermanfaat. Kegiatan ini juga berkontribusi terhadap pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs), terutama dalam mendorong kesehatan dan kesejahteraan yang baik (SDG 3), mendukung pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi (SDG 8), serta berperan dalam perdamaian, keadilan, dan kelembagaan yang tangguh (SDG 16). Dengan demikian, diharapkan karya-karya yang dihasilkan tidak hanya meningkatkan kesejahteraan masyarakat Indonesia, tetapi juga memperkuat daya saing bangsa dalam menghadapi persaingan global.

Waktu Pelaksanaan

Adapun waktu pelaksanaan kegiatan akan diselenggarakan sebagai berikut.

Waktu	Keterangan
27 Oktober 2026	Pembukaan Pendaftaran Lomba
27 Oktober - 23 November 2026	**Pendaftaran Gelombang 1** Web Application Competition, UI/UX Design Competition dan Capture The Flag Competition
24 November - 17 Desember 2026	**Pendaftaran Gelombang 2** Web Application Competition, UI/UX Design Competition dan Capture The Flag Competition
17 Desember 2026	Penutupan Pendaftaran Lomba
18 Desember 2026	Batas Pengumpulan Karya Web Application Competition
	Batas Pengumpulan Karya UI/UX Design Competition

19 - 28 Desember 2026	Babak Penyisihan Web Application Competition
	Babak Penyisihan UI/UX Design Competition
28 Desember 2026	Warm Up Capture The Flag Competition
2 Januari 2027	Babak Penyisihan Capture The Flag Competition
6 Januari 2027	Pengumuman Finalis Web Application Competition, UI/UX Design Competition, dan Capture The Flag Competition
9 - 16 Januari 2027	Registrasi Ulang Web Application Competition, UI/UX Design Competition, dan Capture The Flag Competition
20 Januari 2027	Technical Meeting Web Application Competition, UI/UX Design Competition, dan Capture The Flag Competition
27 Januari 2027	Final Web Application Competition, UI/UX Design Competition, dan Capture The Flag Competition

Mekanisme Lomba

A. Ketentuan Umum

1. Peserta adalah Siswa seluruh SMA/SMK sederajat Se-Indonesia yang dibuktikan dengan Kartu Pelajar atau Surat Keterangan Siswa Aktif untuk semua mata lomba.
2. Peserta adalah Mahasiswa Umum aktif Se-Indonesia yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa untuk semua mata lomba.
3. Peserta mata lomba *Capture The Flag Competition, UI/UX Design Competition,* dan *Web Application Competition* adalah team yang terdiri dari maksimal 3 orang, anggota team harus berasal dari instansi yang sama.
4. Setiap team yang berasal dari SMA/SMK sederajat wajib didampingi minimal oleh satu guru pendamping. Sedangkan untuk team yang berasal dari Mahasiswa Umum tidak diwajibkan untuk adanya pendamping.

5. Peserta wajib melakukan pendaftaran melalui website Techcomfest (techcomfest.ukmpcc.org), dengan registrasi akun serta mengunggah berkas yang diperlukan ke Google Drive sesuai ketentuan dalam bentuk pdf. **Berkas Pendaftaran** ada di **Petunjuk Teknis Pendaftaran no 10.**
6. Peserta yang telah mendaftar akan memiliki akun dan dapat mengunduh panduan teknis pelaksanaan lomba sesuai dengan mata lomba yang diikuti.
7. Setiap peserta maupun team hanya boleh mengikuti satu mata lomba.
8. Untuk seleksi gelombang pertama, peserta dipungut biaya pendaftaran sebesar **Rp 90.000** untuk mata lomba *Capture The Flag Competition*, sebesar **Rp 75.000** untuk mata lomba *UI/UX Design Competition*, dan sebesar **Rp 75.000** untuk mata lomba *Web Application Competition*.
9. Dan untuk seleksi gelombang kedua, peserta dipungut biaya pendaftaran sebesar **Rp 100.000** untuk mata lomba *Capture The Flag Competition*, **Rp 85.000** untuk mata lomba *UI/UX Design Competition*, dan sebesar **Rp 85.000** untuk mata lomba *Web Application Competition*.
10. Babak penyisihan akan dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh panitia. (Untuk detail teknis lomba dapat dilihat pada panduan setiap kategori lomba).
11. Untuk pertanyaan lebih detail terkait masing – masing bidang lomba dapat menghubungi nomor di bawah ini.

Bidang Lomba	Narahubung SMS / WA
Capture the Flag	Rafif (085842487757) Angga (087802784361)
UI/UX Design	Rahma (089605942880) Mirza (081393048461)
Web Application	Abimanyu (085642324087) Ziddan (082138927414)

B. Petunjuk Teknis Pendaftaran Kompetisi

1. Pendaftaran untuk mata lomba *Capture The Flag*, *UI/UX Design* dan *Web Application* dilakukan dengan dua batch yakni gelombang pertama dimulai pada tanggal 27 Oktober 2026 s.d 18 November 2026, dan untuk gelombang kedua dimulai pada tanggal 19 November 2026 s.d 17 Desember 2026 sebagai penutupan pendaftaran.

2. Untuk seleksi gelombang pertama, peserta dipungut biaya pendaftaran sebesar Rp 90.000 untuk mata lomba *Capture The Flag Competition*, sebesar Rp 75.000 untuk mata lomba *UI/UX Design Competition*, dan sebesar Rp 75.000 untuk mata lomba *Web Application Competition*.

3. Dan untuk seleksi gelombang kedua, peserta dipungut biaya pendaftaran sebesar Rp 100.000 untuk mata lomba *Capture The Flag Competition*, Rp 85.000 untuk mata lomba *UI/UX Design Competition*, dan sebesar Rp 85.000 untuk mata lomba *Web Application Competition*.

4. Pendaftaran dilakukan melalui website Techcomfest.

5. Peserta mengunjungi website techcomfest, atau bisa di akses melalui link berikut : techcomfest.ukmpcc.org

6. Setelah memasuki website, peserta dapat melakukan Registrasi terlebih dahulu dengan mengisi formulir yang tersedia. Apabila peserta sudah memiliki akun, dapat langsung melakukan Login menggunakan akun yang telah dibuat.



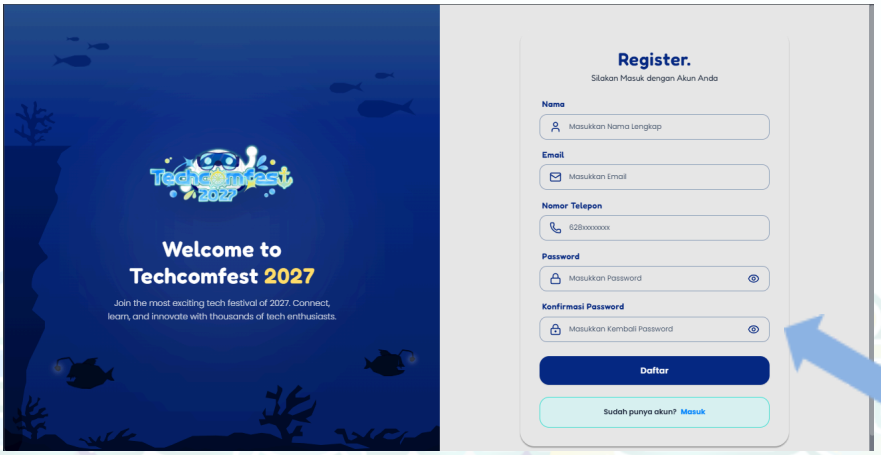
Pada menu Registrasi, peserta diminta untuk mengisi formulir registrasi dengan ketentuan :

1. Nama – isi dengan nama lengkap ketua tim

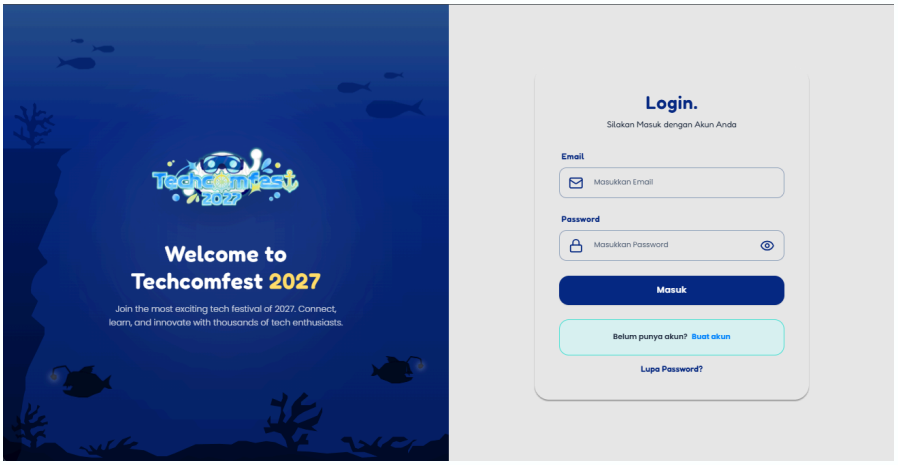
2. Email – isi dengan alamat email aktif ketua tim

3. Nomor Telepon – isi dengan nomor yang dapat dihubungi

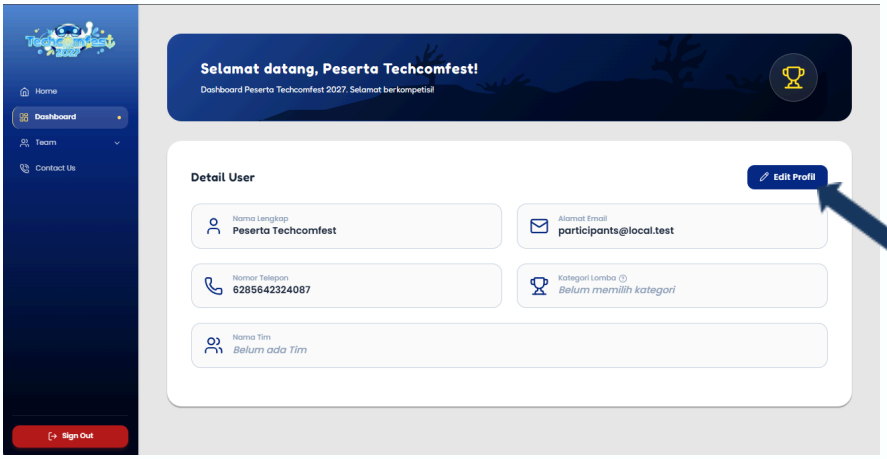
4. Passsword – Buat Kata sandi yang kuat (kombinasi huruf, angka, dan simbol).



7. Setelah membuat register silahkan login dengan menggunakan email dan password yang telah dibuat sebelumnya.



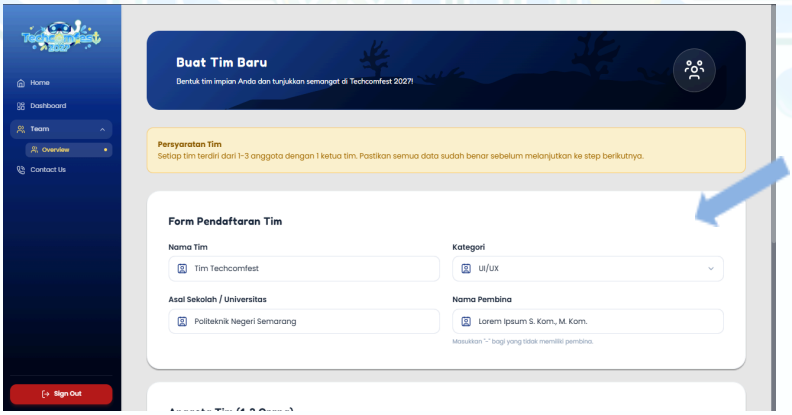
8. Setelah berhasil login, peserta akan diarahkan ke halaman **Dashboard**. Pada tahap ini, peserta diharapkan memastikan ulang detail profil sudah benar. *Apabila ada kesalahan penulisan bisa klik tombol **edit** untuk memperbaiki data profil.*

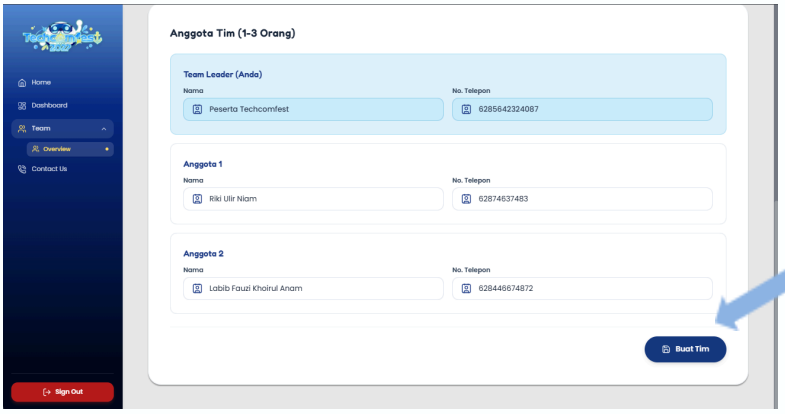


9. Ketua tim kemudian dapat menuju menu **Team** dan memilih opsi **Overview** untuk membuat tim baru. Pada halaman ini peserta dapat melengkapi form pendaftaran dengan mengisi **nama tim,** pastikan nama tim yang dipilih tidak duplikat dengan tim lain dengan memperhatikan checklist ***Nama tim tersedia****!,*

   Setelah itu isi semua data tim dengan lengkap **asal sekolah/universitas, kategori lomba** dan untuk **nama pembina***(opsional bagi mahasiswa).*

   Jika data sudah lengkap bisa klik **Buat Tim**





Jika anggota tim 2 orang saja kolom selebih nya bisa

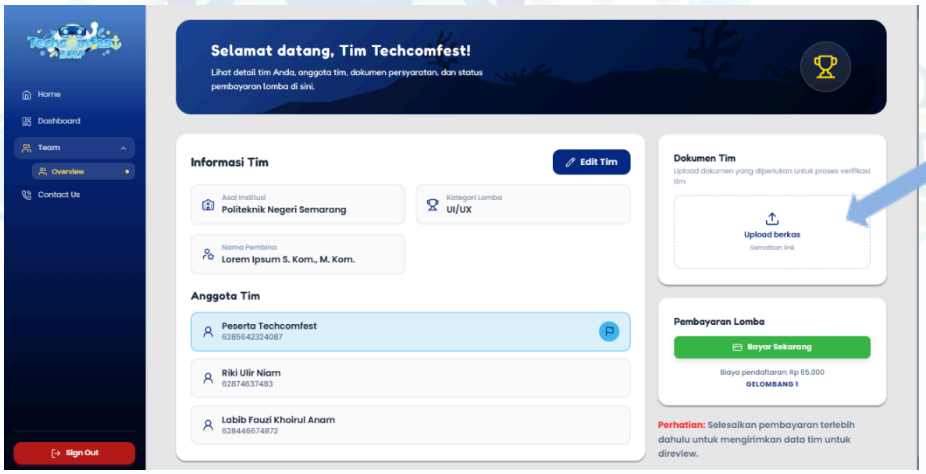
dikosongkan.

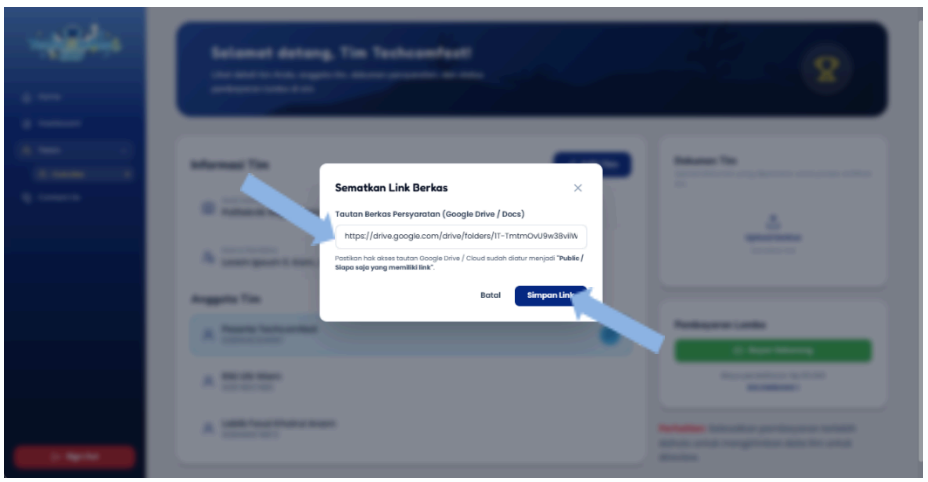
10. Setelah Tim dibuat peserta dapat mengunggah **berkas-berkas** yang diperlukan, yaitu :

    - Scan **KTM** peserta
    - Bukti screenshot **upload Twibbon**
      Template Twibbon disini **Twibbon**
      Baca **ketentuan & caption twibbon** berikut ini:
      CAPTION & KETENTUAN TWIBBON TECHOMFE…
    - Bukti screenshot follow instagram **@techcomfest**

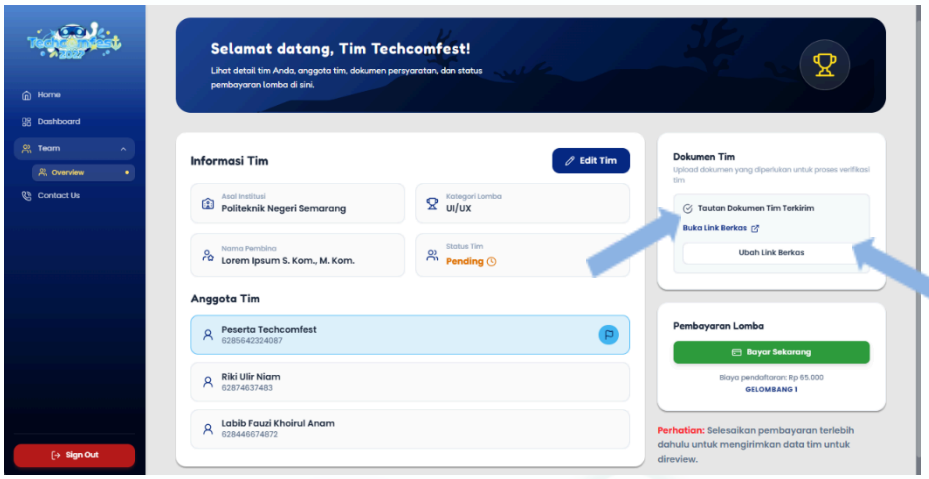
    Semua berkas disatukan dalam bentuk PDF dengan ketentuan format nama yaitu **Matalomba-NamaTim**, kemudian diunggah ke Google Drive.

11. Pastikan link google drive diberi ***akses lihat***, selanjutnya peserta bisa langsung klik **Upload Berkas,** kemudian sematkan linknya, dan klik **Simpan Link.**

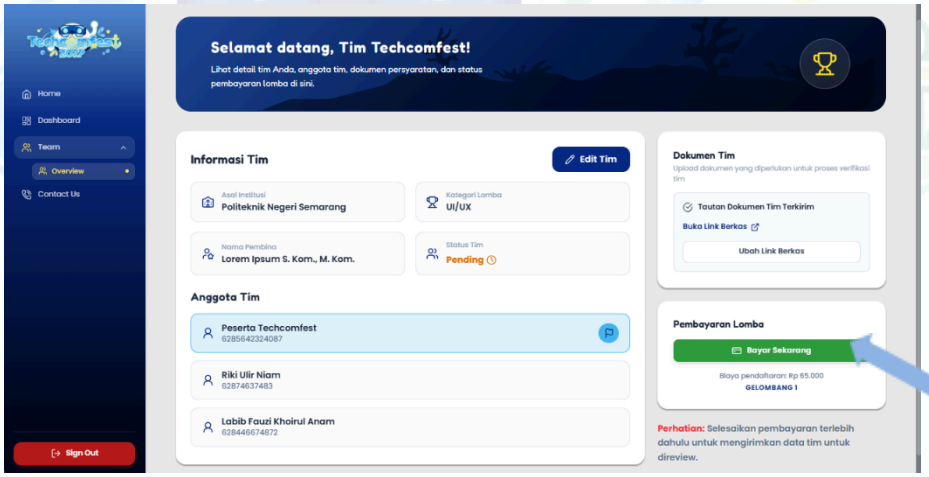




Selanjutnya kalian bisa mengecek/memastikan kembali setiap dokumen dengan mengeklik **Buka Link Berkas**, pastikan semua berkas yang diperlukan sudah terpenuhi. Apabila ingin mengubah link, bisa klik **Ubah Link Berkas**

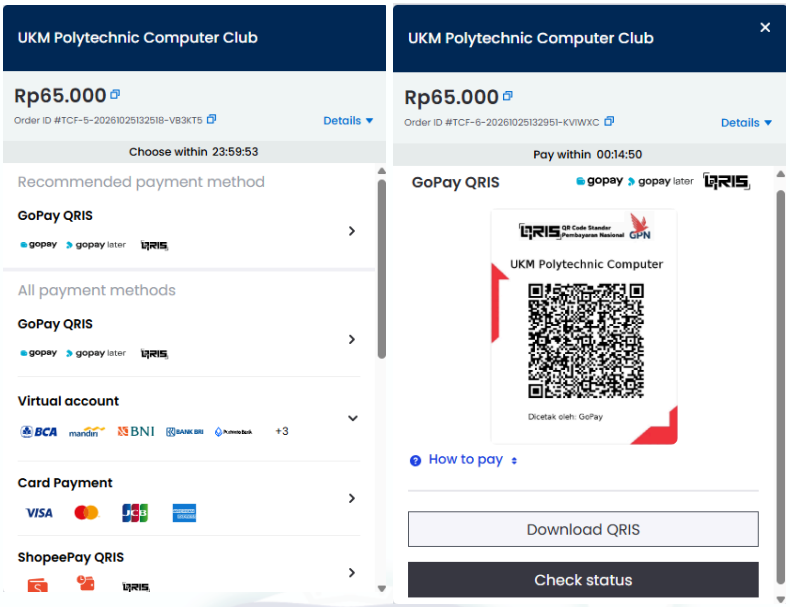


12. Setelah berkas berhasil diunggah peserta dapat melakukan pembayaran sesuai mata lomba dan gelombang pendaftaran

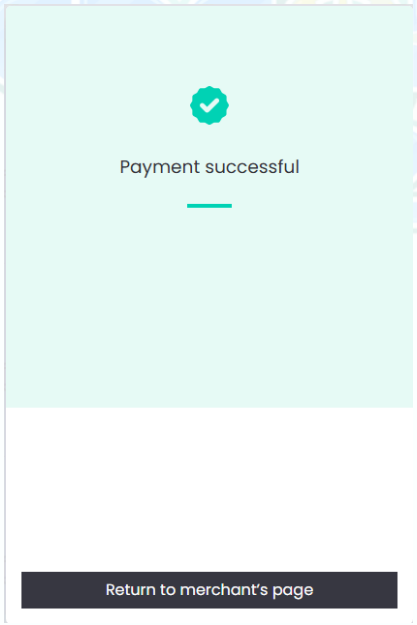


Langkahnya :

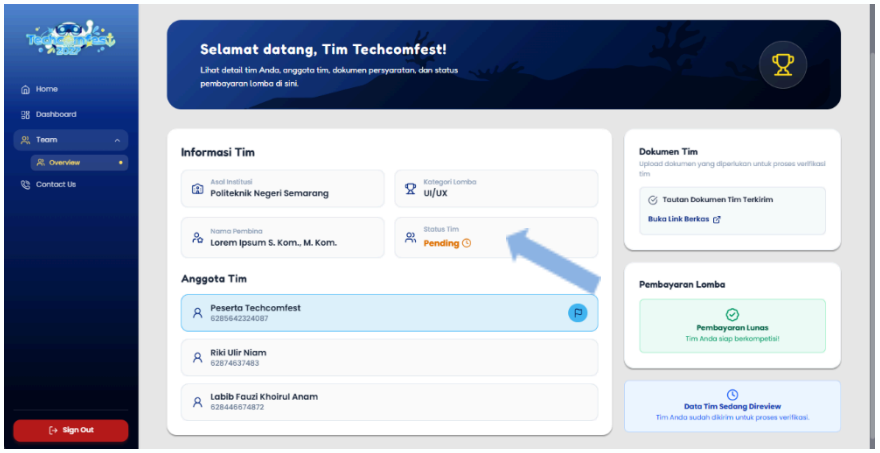
- Klik **bayar sekarang**
- Setelah diarahkan kehalaman midtrans, pilih metode pembayaran
- Lalu selesaikan pembayaran



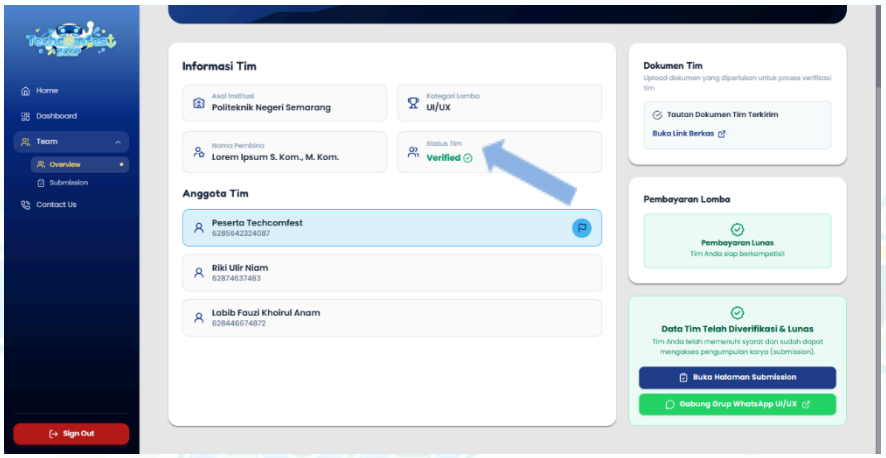
- Pastikan pembayaran berhasil hingga tampil halaman seperti dibawah ini.



13. Setelah itu, peserta harus menunggu verifikasi berkas dan pembayaran oleh admin.

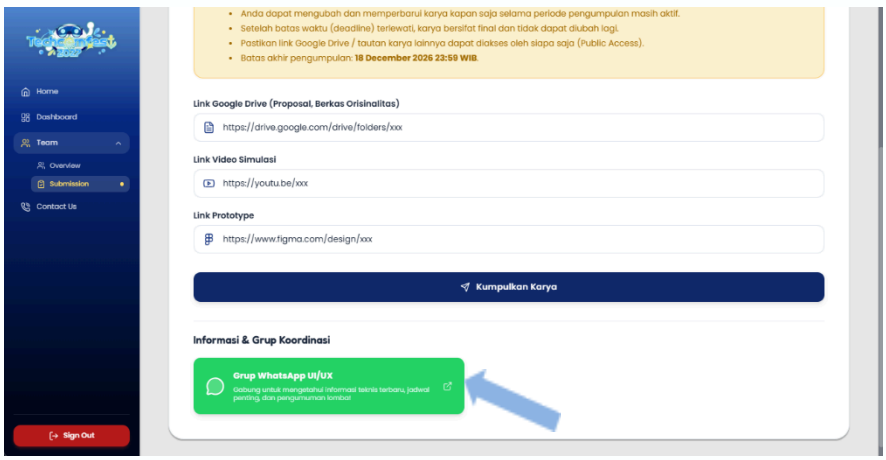


14. Jika berkas dan pembayaran telah diverifikasi, peserta dapat mengunggah hasil karya pada bagian **Submission** sesuai dengan timeline yang sudah ditentukan.



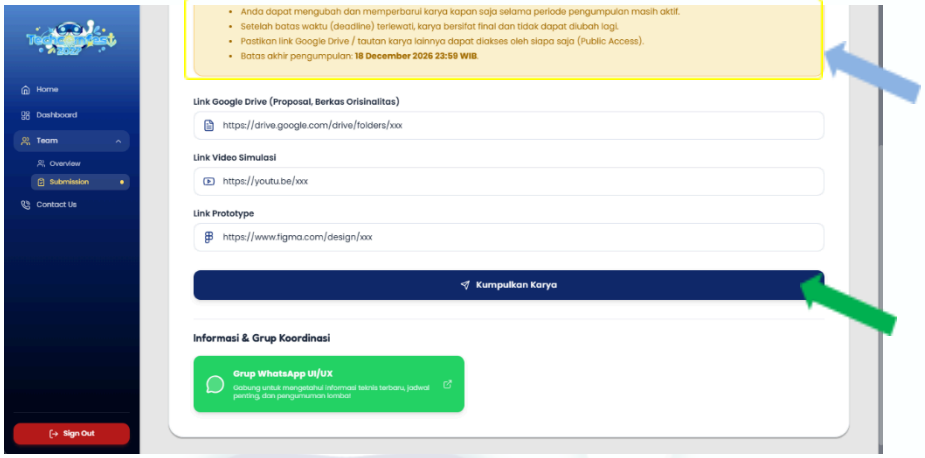
dan jika verifikasi ditolak, maka peserta akan diminta untuk merevisi / mengulang upload berkas.

15. Sebelum berkas karya dikumpulkan, ketua tim dapat bergabung ke grup WhatsApp terlebih dahulu untuk mendapatkan informasi tambahan dan juga tanya jawab terkait kendala.



16. Setelah itu peserta dapat langsung melakukan pengumpulan berkas karya lomba dalam link google drive dengan ketentuan nama folder didalamnya yaitu **Matalomba-NamaTim**.

    Pastikan link google drive diberi ***akses lihat***, selanjutnya peserta bisa langsung klik **Kumpulkan Karya.**



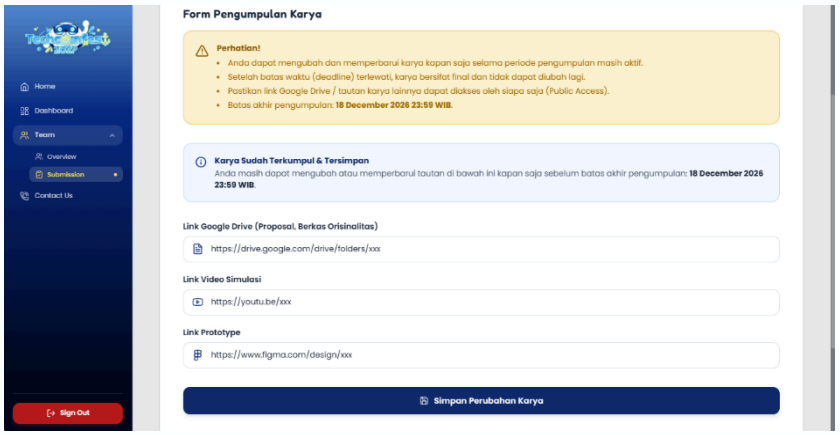
    *(Peserta diharapkan memperhatikan **Panduan pengumpulan** dan ketentuan **File yang harus disertakan**)*

    Rulebook mata lomba :

    - Web App : RULEBOOK WEBAPP 2027
    - UI/UX : RULEBOOK UI/UX DESIGN 2027
    - CTF : RULEBOOK CTF2027

17. Berkas karya lomba harus dikumpulkan sebelum deadline mata lomba berakhir.

18. Jika berkas karya lomba berhasil diunggah tampilan halaman nya akan seperti ini. Apabila terdapat perubahan bisa lakukan pengiriman karya sesegera mungkin, kemudian klik **Simpan Perubahan Karya**



19. Selanjutnya peserta dapat menunggu hasil pengumuman finalis sesuai tanggal yang telah ditentukan. Pengumuman dapat dilihat melalui postingan instagram **@techcomfest**.

C. Ketentuan Lolos Babak Penyisihan

1. Peserta mata lomba *Capture The Flag*, *UI/UX Design* dan *Web Application* dengan peringkat 1 hingga 10 berdasarkan hasil seleksi akan ditetapkan sebagai finalis.
2. Peserta dengan peringkat 11 hingga 13 akan dimasukkan ke dalam daftar waiting list. Waiting list ini akan digunakan apabila terdapat finalis yang mengundurkan diri atau tidak melakukan registrasi ulang sesuai tenggat waktu yang ditentukan.
3. Finalis yang telah lolos tahap seleksi wajib melakukan registrasi ulang pada tanggal 9 - 16 Januari 2027. Kegagalan untuk melakukan registrasi ulang hingga batas waktu yang ditentukan akan dianggap sebagai pengunduran diri, dan peserta tersebut akan didiskualifikasi.
4. Setelah melakukan registrasi ulang, peserta akan mendapatkan panduan babak final (*technical meeting*) yang berisi ketentuan serta aturan dalam tahap final pada tanggal 20 Januari 2027.
5. Peserta yang lolos tahap seleksi dan sudah melakukan registrasi ulang wajib melakukan konfirmasi kehadiran kepada panitia.

6. Apabila salah satu finalis peringkat 1 hingga 10 mengundurkan diri atau tidak melakukan registrasi ulang hingga batas waktu yang ditentukan, peserta dengan peringkat tertinggi dalam waiting list akan dihubungi dan ditetapkan sebagai finalis pengganti. Peserta dalam waiting list akan diberikan waktu 1x24 jam untuk menanggapi pemberitahuan dari panitia terkait kesempatan menjadi finalis. Jika tidak ada tanggapan dalam waktu yang ditentukan, kesempatan akan diberikan kepada peserta waiting list berikutnya.
7. Setiap peserta yang sudah melakukan registrasi ulang, baik itu finalis awal maupun pengganti dari waiting list, akan mendapatkan 1 orang LO (*Liaison Officer*) yang akan menjawab setiap pertanyaan dari peserta.
8. Finalis akan mengikuti babak final yang diselenggarakan serentak di Politeknik Negeri Semarang pada tanggal 27 Januari 2027.

Reward

A. *Capture The Flag Competition*
   - Piala
   - Sertifikat Peserta + Sertifikat Pembina
   - Uang Pembinaan

B. *UI/UX Design Competition*
   - Piala
   - Sertifikat Peserta + Sertifikat Pembina
   - Uang Pembinaan

C. *Web Application Competition*
   - Piala
   - Sertifikat Peserta + Sertifikat Pembina
   - Uang Pembinaan