RULEBOOK

UI/UX Competition



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

DAFTAR ISI

A. LATAR BELAKANG.....2
B. TUJUAN.....3
C. TEMA.....3
D. STUDI KASUS.....3
E. TIMELINE.....4
F. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA.....5
G. KETENTUAN KARYA LOMBA UI/UX.....5
H. MEKANISME PENDAFTARAN.....6
I. MEKANISME BABAK PENYISIHAN.....6
1. Ketentuan Babak Penyisihan.....6
2. Ketentuan Berkas Karya.....7
3. Aspek Penilaian Babak Penyisihan.....8
J. MEKANISME BABAK FINAL.....9
1. Ketentuan Babak Final.....9
2. Aspek Penilaian Babak Final.....10
3. Ketentuan Presentasi Final.....11
K. PENGHARGAAN.....11
L. NARAHUBUNG.....11
LAMPIRAN.....12

TECHCOMFEST 2027
TECHNOLOGY COMPUTER FESTIVAL
"CHAMPIONS OF THE DEEP: Pioneer of Ultimate Tech Core"

A. LATAR BELAKANG

Unit Kegiatan Mahasiswa *Polytechnic Computer Club* (UKM PCC) merupakan salah satu organisasi kemahasiswaan di Politeknik Negeri Semarang yang bergerak di bidang penalaran serta berfokus pada pengembangan pengetahuan dan keterampilan, baik *soft skill* maupun *hard skill*, dalam bidang Teknologi Informasi (IT). Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan semakin pesat dan kompetitif, sehingga menuntut setiap individu untuk berpikir kreatif, adaptif, serta mampu berinovasi sesuai dengan potensi yang dimiliki.

Sebagai negara berkembang, Indonesia membutuhkan generasi muda yang unggul dalam bidang pengetahuan dan teknologi agar mampu bersaing ditingkat global. Generasi muda yang memiliki kompetensi tinggi, dedikasi kuat, dan wawasan luas diharapkan dapat menjadi motor penggerak perubahan menuju Indonesia yang lebih maju. Oleh karena itu, pelajar dan mahasiswa sebagai aset bangsa perlu memiliki keterampilan yang memadai serta kemampuan untuk mengembangkan potensi diri guna menghadapi tantangan masa depan.

Sejalan dengan visi tersebut, UKM PCC Politeknik Negeri Semarang berkomitmen untuk turut berperan aktif dalam menciptakan generasi muda yang berkualitas melalui kegiatan TECHCOMFEST 2027. Kegiatan ini dirancang sebagai ajang kompetisi dan pengembangan diri yang bertujuan untuk menggali serta mengasah keterampilan di bidang teknologi informasi. Melalui TECHCOMFEST 2027, peserta dari jenjang SMA/SMK hingga mahasiswa akan mendapatkan kesempatan untuk berkompetisi secara sehat, berbagi ilmu, serta memamerkan kreativitas mereka dalam tiga kategori lomba, yaitu *Capture the Flag* Competition, *UI/UX Design Competition*, dan *Web App* Competition.

Pada era modern saat ini, tingginya dinamika aktivitas dan beban kesibukan harian sering kali membuat seseorang kesulitan menjaga keseimbangan antara kesehatan fisik dan kesejahteraan emosional. Desain antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) memiliki peran vital dalam menciptakan platform digital yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu memandu serta mendorong perubahan perilaku pengguna menuju gaya hidup yang sehat, seimbang, dan berkelanjutan (*sustainable living*). Desain aplikasi yang mampu mempermudah pemantauan kondisi vital secara praktis, membantu manajemen emosi dan istirahat, memantau nutrisi harian, hingga menyediakan ekosistem dukungan sosial menjadi kebutuhan yang sangat krusial. Melalui *UI/UX Design Competition* TECHCOMFEST 2027, peserta diharapkan

mampu berinovasi dalam merancang solusi pendamping kesejahteraan digital yang intuitif, empatik, dan berdampak nyata dalam mendukung kesehatan fisik serta mental masyarakat secara holistik.

B. TUJUAN

Tujuan dari kegiatan TECHCOMFEST 2027 adalah menyediakan wadah yang mendorong siswa dan mahasiswa untuk menciptakan karya-karya inovatif, kreatif, dan berdaya guna yang dapat memberikan manfaat nyata bagi kesejahteraan masyarakat Indonesia. Melalui kompetisi ini, peserta diharapkan dapat mengasah kemampuan teknis, memperluas wawasan, serta meningkatkan keterampilan dalam merancang solusi yang relevan di bidang teknologi informasi.

C. TEMA

Kompetisi *UI/UX Design* dalam TECHCOMFEST 2027 mengusung subtema ***"Holistic Well-being & Sustainable Lifestyle: Designing Digital Companion Interfaces for Physical and Mental Balance"*** yang bertujuan untuk mendorong para peserta merancang solusi digital yang inovatif dan berdampak, terutama dalam menjaga keseimbangan kesehatan fisik serta kesejahteraan emosional masyarakat. Melalui pendekatan desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang intuitif, personal, dan memberdayakan, peserta diharapkan mampu menciptakan sebuah platform pendamping kesejahteraan digital yang mengintegrasikan kebiasaan sehat ke dalam rutinitas harian yang dinamis. Solusi yang dirancang harus mempermudah pemantauan aktivitas fisik dan kondisi vital, membantu manajemen emosi dan waktu istirahat, memantau pemenuhan nutrisi serta hidrasi harian, menyediakan akses panduan profesional, hingga membangun ekosistem dukungan sosial yang saling memotivasi. Diharapkan, platform ini mampu memberikan dampak positif yang nyata, terukur, dan berkelanjutan bagi kualitas hidup pengguna secara holistik.

D. STUDI KASUS

Rian adalah seorang individu dengan rutinitas yang sangat dinamis dan beban aktivitas harian yang tinggi. Kesibukan ini membuatnya kesulitan mengatur waktu istirahat yang ideal, sering lupa menjaga pola makan dan hidrasi harian, serta rentan mengalami stres tanpa ia sadari. Rian sebenarnya memiliki keinginan kuat untuk mulai berolahraga dan memperbaiki gaya hidupnya, tetapi ia sering kehilangan motivasi karena tidak adanya panduan yang terarah, kesulitan mengukur progres fisiknya secara akurat, dan merasa berjuang sendirian. Ia membutuhkan sebuah sistem praktis yang tidak hanya melacak kesehatannya melalui deretan angka, tetapi juga memahami kondisi emosionalnya dan memberikan panduan nyata.

Kondisi ini mencerminkan tantangan nyata di masyarakat saat ini, di mana keinginan untuk hidup sehat belum sepenuhnya diimbangi dengan kemudahan akses, panduan terstruktur, dan dukungan ekosistem yang memadai. Oleh karena itu, peserta kompetisi diharapkan dapat berinovasi dan menghadirkan solusi digital melalui rancangan prototipe aplikasi mobile yang mampu memotivasi, memfasilitasi, dan memberdayakan pengguna seperti Rian agar dapat membangun gaya hidup sehat yang seimbang dan berkelanjutan.

Melalui pendekatan desain yang berorientasi pada pengguna (user-centered design), peserta diharapkan dapat mengeksplorasi fitur-fitur inovatif untuk menjawab berbagai tantangan utama, seperti:

- Pemantauan Aktivitas & Biometrik: Kemudahan melacak aktivitas fisik harian dan kondisi vital secara praktis tanpa mengharuskan input manual yang rumit setiap saat.
- Manajemen Emosi & Waktu Istirahat: Antarmuka intuitif yang memungkinkan pengguna mengenali dan mencatat fluktuasi suasana hati (tingkat stres), sekaligus memandu perbaikan kualitas tidur.
- Pemenuhan Nutrisi Terukur: Pengalaman pengguna (UX) terbaik untuk memantau asupan gizi, kalori, dan target hidrasi agar tetap konsisten di tengah kesibukan.
- Intervensi & Panduan Profesional: Akses mulus ke panduan olahraga terarah, konten relaksasi, serta konsultasi bersama instruktur profesional.
- Sistem Dukungan Sosial: Ruang interaksi virtual yang mendorong pengguna terhubung dengan komunitas atau orang terdekat untuk saling memotivasi.

Dalam penyelesaian studi kasus ini, peserta tidak diberikan batasan khusus dan bebas secara penuh untuk mengeksplorasi fitur, alur pengguna (user flow), maupun inovasi antarmuka lainnya yang relevan guna menciptakan ekosistem digital yang holistik, transparan, dan berdampak nyata bagi kesejahteraan fisik serta mental masyarakat.

E. TIMELINE

Berikut adalah waktu pelaksanaan lomba *UI/UX Design* TECHCOMFEST 2027 :

No	Tanggal	Agenda	Media Pelaksanaan
1	27 Oktober - 23 November 2026	Pendaftaran Gelombang 1	Website Techcomfest

2	24 November - 17 Desember 2026	Pendaftaran Gelombang 2	Website Techcomfest
3	27 Oktober 2026 - 18 Desember 2026	Pengerjaan dan Pengumpulan Hasil Karya *UI/UX*	Website Techcomfest
4	6 Januari 2027	Pengumuman Finalis	Instagram Techcomfest
5	9 Januari 2027 - 16 Januari 2027	Registrasi Ulang	Online
6	20 Januari 2027	Technical Meeting Final	Online
7	27 Januari 2027	Presentasi Final dan Pengumuman Pemenang	Politeknik Negeri Semarang

F. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

1. Peserta telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada website resmi TECHCOMFEST 2027 (https://techcomfest.ukmpcc.org/).
2. Peserta merupakan siswa/i aktif SMA/SMK sederajat atau mahasiswa aktif di Indonesia.
3. Peserta lomba dapat membentuk tim yang terdiri dari **minimal 2 (dua)** dan **maksimal 3 (tiga)** orang dari institusi yang sama. Setiap institusi diperbolehkan mengirim lebih dari satu tim.
4. Setiap tim harus memiliki pembimbing/pendamping *(Wajib untuk SMA/SMK, tidak wajib untuk Mahasiswa)*.
5. Nama tim tidak boleh mengandung unsur SARA/pornografi.
6. Penulisan nama peserta wajib menggunakan nama lengkap tanpa disingkat.
7. Setiap peserta maupun tim **hanya boleh mengikuti satu mata lomba.**
8. Peserta bukan merupakan panitia dari lomba TECHCOMFEST 2027.
9. Peserta wajib melengkapi seluruh berkas pendaftaran dengan data yang benar, sah secara hukum, dan dapat dipertanggungjawabkan.
10. Peserta wajib mematuhi seluruh ketentuan dan tata tertib yang telah ditetapkan oleh panitia selama pelaksanaan TECHCOMFEST 2027.
11. Keputusan dewan juri bersifat final, mutlak, dan tidak dapat diganggu gugat.

G. KETENTUAN KARYA LOMBA UI/UX

1. Desain *UI/UX* merupakan **hasil karya orisinil peserta** yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya di media manapun serta belum pernah diikutsertakan dalam perlombaan sejenis dan tidak mengandung pornografi/SARA.

2. Karya yang dibuat harus **sesuai dengan tema dan studi kasus** perlombaan yang diberikan dan memenuhi kriteria perlombaan.
3. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirim **maksimal 1 karya.**
4. Desain *UI/UX* yang dibuat adalah desain aplikasi **berbasis *mobile (mobile based)* dengan ukuran frame (iPhone 14/15 Pro Max).**
5. Pembuatan desain *UI/UX* dibebaskan menggunakan aplikasi seperti Figma, Adobe XD, dan sejenisnya.
6. Penulisan proposal yang dibuat merupakan karya peserta original dan tidak menjiplak dari sumber yang memiliki hak cipta.
7. Segala bentuk kecurangan, plagiarisme, atau pelanggaran terhadap hak cipta akan menyebabkan peserta **didiskualifikasi dari kompetisi.**
8. Metodologi atau research yang dilakukan peserta sesuai dengan permasalahan yang diberikan.
9. Peserta membuat *User Flow* dan *Information Architecture* (IA).
10. Terdapat *Low Fidelity Wireframe* (LFW).
11. Peserta membuat *Prototype* desain sesuai permasalahan yang diberikan.

H. MEKANISME PENDAFTARAN

1. Peserta mendaftarkan diri dimulai dari tanggal **27 Oktober 2026 - 23 November 2026 untuk Gelombang I** dan **24 November 2026 - 17 Desember 2026 untuk Gelombang II** pada website resmi TECHCOMFEST 2027 yang dapat diakses melalui link berikut : https://techcomfest.ukmpcc.org/
2. Peserta melakukan pembayaran melalui website dengan biaya pendaftaran untuk peserta lomba *UI/UX Design* TECHCOMFEST 2027 sebesar **Rp75.000 per tim untuk Gelombang I** dan **Rp85.000 per tim untuk Gelombang II.**
3. Peserta wajib melampirkan berkas/dokumen pendukung yang diperlukan saat melakukan pendaftaran dengan ketentuan sebagai berikut :
    a. Bukti sebagai siswa/mahasiswa aktif, berupa:
        - Kartu Pelajar/Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)
        - Surat Keterangan Siswa Aktif *(Khusus SMA/SMK Sederajat)*
    b. Bukti screenshot Twibbon TECHCOMFEST 2027 milik setiap anggota tim yang telah diunggah ke Instagram masing-masing. *(Ketentuan Twibbon disini* Twibbon*)*
    c. Bukti screenshot akun Instagram masing-masing anggota tim yang telah mengikuti (follow) akun resmi TECHCOMFEST, yaitu @techcomfest.
    d. Seluruh dokumen di atas digabungkan menjadi satu file (.pdf) dengan format nama file: **“UIUX Design-NamaTim.pdf”**
4. Berkas akan diperiksa dan diverifikasi oleh panitia paling lambat 7 (tujuh) hari setelah pengiriman berkas.

5. Peserta yang berkasnya telah diverifikasi akan mendapat status **Terverifikasi** pada website dan dapat mengumpulkan karya yang telah dibuat.
6. Ketua tim dapat bergabung ke grup WhatsApp melalui tautan yang tersedia pada website Techcomfest.

I. MEKANISME BABAK PENYISIHAN

1. Ketentuan Babak Penyisihan

a) Setiap tim wajib mendaftarkan data diri pada website Techcomfest 2027.
b) Peserta wajib membuat folder Google Drive hasil karya masing-masing dengan format penamaan:
"NamaTim-UI/UX Design TECHCOMFEST 2027"
c) Folder tersebut berisi seluruh berkas karya yang dikumpulkan pada babak penyisihan, yaitu:
- Proposal karya *UI/UX Design* (.pdf)
- Video simulasi (.mp4)
- Scan berkas orisinalitas (.pdf) bermaterai Rp10.000,00 dan ditandatangani oleh ketua tim serta pendamping.

d) Link prototipe desain UI/UX dicantumkan pada bagian Lampiran proposal, dan harus dapat diakses oleh panitia maupun dewan juri.
e) Peserta wajib mengatur hak akses folder menjadi *"Anyone with the link (Viewer)"* agar dapat diakses oleh panitia dan dewan juri.
f) Link folder Google Drive tersebut kemudian diunggah melalui website Techcomfest 2027 pada laman pengumpulan karya.
g) Batas akhir pengumpulan karya adalah tanggal **18 Desember 2026 pukul 23.59 WIB.**
h) Dewan juri akan melakukan penilaian karya sesuai aspek penilaian yang telah dibuat oleh panitia.
i) Berdasarkan hasil penilaian, panitia akan mengumumkan 10 tim terbaik yang berhak lolos ke babak final.

2. Ketentuan Berkas Karya

a) Proposal
Format proposal selengkapnya dapat dilihat pada link berikut:
Format Proposal UI/UX Design Techcomfest 2027
- Kerangka proposal :
  1) Halaman Judul (Cover)
  2) Daftar Isi
  3) Kata Pengantar
  4) Pendahuluan
     - Latar Belakang
     - Tujuan

- Manfaat

5) Rancangan Sistem
   - Tema
   - Alat dan Bahan
6) Hasil dan Pembahasan
   - Analisis Desain Karya
   - Metodologi
   - *User Flow* dan *Information Architecture*
   - *Low Fidelity Wireframe*
   - *Prototype*
7) Penutup
   - Kesimpulan
   - Saran (opsional)
8) Lampiran
   - Link Prototype desain UI/UX
9) Daftar Pustaka

- Sistematika penulisan :
  1) Penulisan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai PUEBI.
  2) Proposal diketik dengan font style *Times New Roman*, ukuran 12, dan line spacing 1,5.
  3) Format kertas ukuran A4.
  4) Margin atas, bawah, kanan adalah 3 cm, dan kiri adalah 4 cm.
  5) Layout Teks harus rata kanan dan kiri (justified).
  6) Disimpan dalam format .pdf dengan penamaan: **"NamaTim_Proposal_UIUX Design.pdf"**

b) Video Simulasi
- Dapat dibuat sekreatif dan semenarik mungkin dengan konten yang mencakup:
  1) Durasi antara 5–10 menit
  2) Perkenalan anggota tim
  3) Penjelasan solusi permasalahan yang diberikan
  4) Penampilan dan penjelasan prototipe desain *UI/UX*
- Video disimpan dalam format .mp4 dengan penamaan: **"NamaTim_Video Simulasi_UIUX Design.mp4"**, kemudian diunggah ke folder Google Drive tim.

c) Scan Berkas Orisinalitas Karya
- Seluruh peserta, baik dari SMA/SMK sederajat maupun perguruan tinggi, wajib mengunggah berkas orisinalitas karya.
- Berkas orisinalitas karya bermaterai Rp10.000,00 dan ditandatangani oleh ketua tim serta pendamping. *(Jika peserta adalah mahasiswa*

dan tidak memiliki pendamping, maka cukup ditandatangani oleh ketua tim.)

- Disimpan dalam format .pdf dengan penamaan: **"NamaTim_Scan Orisinalitas_UIUX Design.pdf"**
- Template berkas orisinalitas dapat dilihat pada lampiran rulebook atau link berikut.

d) Batas pengumpulan seluruh berkas karya *UI/UX Design* adalah **18 Desember 2026 pukul 23.59 WIB.**

3. Aspek Penilaian Babak Penyisihan

No.	Aspek Penilaian	Uraian	Bobot
1.	Metodologi Desain	Pendekatan dan metodologi yang digunakan dalam mengidentifikasi masalah dan solusi desain, serta alur pengembangan ide dari konsep awal hingga solusi.	15%
2.	Inovasi dan Orisinalitas Ide	Keunikan, inovasi, dan kebaruan dari ide yang dilombakan, serta kontribusi ide tersebut dalam menciptakan solusi yang lebih efektif dan menarik.	25%
3.	Struktur dan Kelengkapan Proposal	Kesesuaian format proposal dengan ketentuan yang diberikan, meliputi kelengkapan dokumen dan penyusunan proposal yang terstruktur, termasuk bagaimana ide dan solusi diuraikan secara sistematis dalam proposal.	10%
4.	Video Simulasi	Konten video atau simulasi yang dibuat peserta untuk mempresentasikan ide mereka, termasuk sejauh mana video tersebut dapat menyampaikan pesan dan menunjukkan implementasi ide secara efektif.	15%
5.	Desain *UI/UX*	Desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari prototipe yang diajukan, mencakup aspek visual, kegunaan, interaktivitas, serta kenyamanan dalam menggunakan solusi yang dirancang.	35%

Total	100%

J. MEKANISME BABAK FINAL

1. Ketentuan Babak Final

a) Sepuluh (10) Tim dengan akumulasi nilai tertinggi akan maju ke tahap babak final untuk mempresentasikan hasil karyanya di depan dewan juri.
b) Peserta yang dinyatakan lolos ke babak final wajib melakukan konfirmasi dengan menghubungi *Contact Person* Lomba *UI/UX Design* melalui WhatsApp 081393048461 (Mirza).
c) Batas waktu konfirmasi mulai tanggal 9 Januari - 16 Januari 2027.
d) Peserta yang tidak melakukan konfirmasi sampai batas waktu yang telah ditentukan akan dianggap mengundurkan diri.
e) Setiap Tim yang sudah melakukan konfirmasi akan mendapat 1 orang LO yang akan menjawab setiap pertanyaan dari peserta.
f) Penjurian Babak Final *UI/UX Design Competition* akan dilaksanakan pada tanggal 27 Januari 2027 bertempat di Politeknik Negeri Semarang.
g) Pemenang juara 1, 2, dan 3 ditentukan berdasarkan hasil penilaian dari juri dengan akumulasi nilai tertinggi serta penilaian *Best Innovation* dan *Best Visual.*
h) Pemenang *UI/UX Design Competition* akan diumumkan secara langsung pada Acara Puncak (Awarding Session) TECHCOMFEST 2027 dan juga di akun Instagram @techcomfest serta melalui grup WhatsApp peserta.

2. Aspek Penilaian Babak Final

No.	Aspek Penilaian	Uraian	Bobot
1.	Presentasi dan Gaya Komunikasi	Kelengkapan konten, struktur penyampaian yang logis, penggunaan media pendukung seperti PowerPoint, keterbacaan materi, serta kejelasan dalam berkomunikasi, gaya penyampaian yang menarik, penggunaan bahasa yang tepat, penguasaan waktu, dan sikap saat presentasi.	20%
2.	Diskusi dan Tanya Jawab	Kemampuan peserta dalam menjawab pertanyaan dari juri, akurasi jawaban, kedalaman pemahaman terhadap karya yang dibuat, serta kualitas argumen yang disampaikan.	20%

3.	Kreativitas dan Inovasi Solusi	Keunikan solusi yang diberikan, relevansi dan ketepatannya terhadap masalah yang diangkat, serta tingkat inovasi dan orisinalitas ide yang diusulkan, termasuk daya saing ide tersebut.	20%
4.	Potensi Solusi	Manfaat dari solusi yang ditawarkan, potensi keberlanjutan, nilai tambah yang dihasilkan, serta dampaknya terhadap masalah yang ada.	20%
5.	Tampilan Desain dan *Prototype*	Kualitas visual (*UI*), pengalaman pengguna (*UX*), serta seberapa baik *prototype* merepresentasikan solusi yang dirancang dan kesesuaiannya dengan tema.	20%
Total			100%

3. Ketentuan Presentasi Final

a) Tahap presentasi final dilakukan secara offline bertempat di Politeknik Negeri Semarang.
b) Peserta wajib menggunakan dresscode almamater institusi asal masing-masing.
c) Peserta harus menggunakan tutur kata dan sikap yang sopan.
d) Peserta mempresentasikan power point yang sudah dikirim ke link pengumpulan karya finalis.
e) File yang dipresentasikan ditampilkan oleh panitia.
f) Peserta wajib menjawab pertanyaan dari dewan juri.
g) Pada tahap presentasi peserta diberi waktu 15 menit untuk presentasi dan 15 menit untuk tanya jawab, total waktu 30 menit.

K. PENGHARGAAN

Pemenang Lomba *UI/UX Design* TECHCOMFEST 2027 akan mendapat:

- Juara 1 : Piala + Sertifikat + Uang Pembinaan
- Juara 2 : Piala + Sertifikat + Uang Pembinaan
- Juara 3 : Piala + Sertifikat + Uang Pembinaan
- *Best Innovation* : Sertifikat
- *Best Visual* : Sertifikat
- Seluruh Finalis dan Peserta : E-Sertifikat

L. NARAHUBUNG

Informasi lebih lanjut dapat ditanyakan ke penanggung jawab Lomba *UI/UX Design* TECHCOMFEST 2027 melalui WhatsApp :

- Rahma (089605942880)
- Mirza (081393048461)

TECHCOMFEST 2027 :

- Instagram (@techcomfest)
- Website (https://techcomfest.ukmpcc.org/)
- Email (techcomfest2027@gmail.com)

LAMPIRAN

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA PESERTA
UI/UX DESIGN COMPETITION SE-INDONESIA TECHCOMFEST 2027

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:
Judul Karya :
Nama Tim :
Nama Ketua :
Asal Instansi :
Nomor Telepon :

Dengan ini menyatakan bahwa karya *UI/UX Design* dengan judul "....." diajukan untuk mengikuti *UI/UX DESIGN COMPETITION* SE-INDONESIA TECHCOMFEST 2027 yang diselenggarakan oleh Unit Kegiatan Mahasiswa *Polytechnic Computer Club* Politeknik Negeri Semarang. Karya dengan judul diatas benar merupakan karya orisinal yang dibuat penulis dan belum dimenangkan dalam bentuk kegiatan yang sejenis. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya berhak didiskualifikasi dari perlombaan tersebut. Demikian surat pernyataan ini, saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

(Tempat, Tanggal Bulan Tahun)

Mengetahui,
Pendamping,

Yang Membuat Pernyataan,

Materai 10.000

(Nama Terang)
NIP

(Nama Terang)
NISN/NIM



techcomfest.ukmpcc.org