RULEBOOK

Web Application Competition

Techcomfest 2027

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

Daftar Isi 1
A. Latar Belakang 2
B. Tujuan 2
C. Tema Lomba 3
- **Tema Utama Techcomfest 2027** 3
- **Tema Lomba Web Application** 3
- **Sub Tema** 3
  - **Sub-Tema 1 — Smart Governance & Public Service** 3
  - **Sub-Tema 2 — Economy & Digital Empowerment (UMKM/Ekonomi Kreatif)** 3
  - **Sub-Tema 3 — Smart Lifestyle & Digital Wellbeing** 3

D. Babak Lomba 4
E. Syarat dan Ketentuan Peserta 4
F. Timeline Babak Penyisihan 4
G. Ketentuan Hasil Karya 5
1. **Orisinalitas** 5
2. **Kesesuaian Tema** 5
3. **Teknologi** 5
4. **Aset** 5
5. **Larangan** 5
6. **Penggunaan AI** 6
7. **Kelengkapan Pengumpulan** 6

H. Kriteria Penilaian Babak Penyisihan 6
I. Mekanisme Babak Penyisihan 8
1. **Mekanisme Pendaftaran** 8
2. **Mekanisme Pengumpulan Karya** 9
3. **Mekanisme Finalis** 9

J. Nominasi dan Penghargaan 10
1. **Nominasi** 10
2. **Penghargaan** 11
3. **Besaran uang pembinaan:** 11

K. Narahubung 11

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

A. Latar Belakang

Unit Kegiatan Mahasiswa Polytechnic Computer Club (UKM PCC) merupakan salah satu unit kegiatan mahasiswa di Politeknik Negeri Semarang yang bergerak di bidang penalaran dan berfokus pada pengembangan pengetahuan, baik soft skill maupun hard skill di bidang Teknologi Informasi.

Perkembangan teknologi digital yang semakin cepat menuntut generasi muda untuk tidak hanya menjadi pengguna, tetapi juga menjadi pencipta solusi. Web application menjadi salah satu medium paling efektif untuk menghadirkan solusi tersebut secara luas, murah, dan mudah diakses.

Melalui TECHCOMFEST 2027 dengan tema "Champions of the Deep: Pioneer of Ultimate Tech Core", UKM PCC mengajak siswa/i SMA/SMK sederajat dan mahasiswa/i di seluruh Indonesia untuk menyelami inti terdalam dari inovasi digital, lalu mengubahnya menjadi karya web application yang berdampak nyata bagi masyarakat.

Karya yang dihasilkan diharapkan tidak hanya unggul secara teknis dan estetis, tetapi juga relevan dengan pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya:

- SDG 16 — Peace, Justice, and Strong Institutions
- SDG 8 — Decent Work and Economic Growth
- SDG 3 — Good Health and Well-being

B. Tujuan

1. Menjadi wadah bagi siswa/i dan mahasiswa/i untuk menciptakan karya web application yang inovatif, kreatif, dan bermanfaat.
2. Mendorong lahirnya solusi digital yang menjawab permasalahan nyata di masyarakat.
3. Meningkatkan kemampuan peserta dalam pengembangan web, termasuk aspek desain, fungsionalitas, dan presentasi karya.
4. Mendukung tercapainya SDGs melalui pemanfaatan teknologi yang tepat guna.
5. Memperkuat daya saing generasi muda Indonesia di bidang teknologi informasi.

C. Tema Lomba

- **Tema Utama Techcomfest 2027**

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

- **Tema Lomba Web Application**

  "Dive into the Ultimate Tech Core of Digital Innovation"

- **Sub Tema**

  Peserta wajib memilih salah satu dari tiga sub-tema berikut:

  - **Sub-Tema 1 — Smart Governance & Public Service**

    Web Innovation for Efficient and Transparent Public Services

    - Fokus: Inovasi web yang memperkuat transparansi, akuntabilitas, dan efisiensi pelayanan publik untuk mewujudkan tata kelola pemerintahan yang bersih dan bebas korupsi.
    - SDG terkait: SDG 16 — Peace, Justice, and Strong Institutions

  - **Sub-Tema 2 — Economy & Digital Empowerment (UMKM/Ekonomi Kreatif)**

    Driving Local Economic Growth through Web Innovation

    - Fokus: Digitalisasi UMKM dan sektor kreatif melalui aplikasi web untuk memperluas akses pasar, meningkatkan efisiensi operasional, dan mendorong pertumbuhan ekonomi lokal yang inklusif.
    - SDG terkait: SDG 8 — Decent Work and Economic Growth

  - **Sub-Tema 3 — Smart Lifestyle & Digital Wellbeing**

    Web Solutions for Enhancing Productivity and Everyday Quality of Life

    - Fokus: Solusi web yang berfokus pada keseimbangan hidup digital (digital wellbeing), membantu pengguna mengelola stres, efisiensi kerja, dan kesehatan mental di tengah pesatnya adopsi teknologi.
    - SDG terkait: SDG 3 — Good Health and Well-being

D. Babak Lomba

Babak	Bentuk Kegiatan
1. Penyisihan	Pengumpulan karya (berupa tautan Google Drive video demo, Github, dan web yang sudah di-*hosting*) melalui website Techcomfest.
2. Final	Presentasi karya secara luring di Politeknik Negeri Semarang. Peserta wajib dapat menunjukkan kode sumber apabila juri meminta.

E. Syarat dan Ketentuan Peserta

1. Peserta adalah siswa/i SMA/SMK sederajat dan mahasiswa/i aktif di seluruh Indonesia.
2. Peserta membentuk tim yang terdiri dari maksimal 3 (tiga) orang dari sekolah atau instansi yang sama.
3. Peserta hanya dapat mengikuti 1 (satu) bidang lomba pada Techcomfest 2027.
4. Peserta wajib menyelesaikan administrasi pendaftaran dan pembayaran sesuai batas waktu yang ditentukan.
5. Peserta wajib mengunggah berkas pendukung:
    - Kartu Pelajar / Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)
    - Surat Keterangan Siswa/Mahasiswa Aktif
6. Peserta wajib mengikuti seluruh prosedur dan peraturan yang ditetapkan panitia.

F. Timeline Babak Penyisihan

	Tanggal	Agenda	Media Pelaksanaan
	27 Oktober 2026 – 23 November 2026	Pendaftaran Gelombang I	Website
	24 November 2026 – 17 Desember 2026	Pendaftaran Gelombang II	Website

	Tanggal	Agenda	Media Pelaksanaan
	15 Oktober 2026 – 18 Desember 2026	Pengumpulan Hasil Karya Web Application	Website
	6 Januari 2027	Pengumuman Finalis	Instagram @techcomfest

G. Ketentuan Hasil Karya

1. Orisinalitas

Web application yang dibuat merupakan karya orisinal peserta yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya serta belum pernah diikutsertakan dalam perlombaan sejenis.

2. Kesesuaian Tema

Web application harus sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Karya yang tidak sesuai tema akan berpengaruh terhadap pengurangan nilai.

3. Teknologi

Pembuatan web application diizinkan menggunakan framework apa pun, di antaranya React, Laravel, dan Tailwind. Peserta dilarang menggunakan website builder seperti Wix atau WordPress.

4. Aset

Icon, logo, font, dan aset lainnya disediakan oleh masing-masing peserta.

5. Larangan

Web application dilarang:

- menggunakan template;
- mengandung unsur SARA, pornografi, dan unsur promosi;
- melanggar hukum yang berlaku di Indonesia.

6. Penggunaan AI

Peserta diperbolehkan menggunakan AI dalam pembuatan web application dengan catatan:

- tetap bertanggung jawab atas keamanan data pengguna
- memahami dan mampu menjelaskan bagian karya yang dibantu AI;

- mampu menunjukkan dan mempertanggungjawabkan kode sumber saat verifikasi.

7. Kelengkapan Pengumpulan

Setiap tim wajib mengumpulkan:

Berkas	**Keterangan**
Video demo	Menjelaskan alur dan fitur utama aplikasi
Tautan web	Aplikasi yang sudah di-hosting dan dapat diakses publik
Tautan repository Github	Apabila terdapat dua proyek (misal backend dan frontend terpisah), maka dijadikan monorepo

H. Kriteria Penilaian Babak Penyisihan

Penilaian Babak Penyisihan dilakukan oleh dewan juri berdasarkan indikator berikut:

No	**Kriteria Penilaian**	**Indikator Penilaian**	**Bobot**
1	Kesesuaian Tema & Solusi	Kejelasan relevansi aplikasi dengan salah satu dari tiga sub-tema.	25%
		Kejelasan masalah yang diselesaikan dan dampak solusi yang ditawarkan.	
2	Fungsionalitas & Kinerja Web	Aplikasi dapat diakses dengan lancar melalui tautan *hosting*.	30%
		Fitur-fitur utama berfungsi dengan baik tanpa bug/error fatal.	

No	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian	Bobot
		Kecepatan pemuatan dan responsivitas web.	
3	Desain UI/UX & Estetika Visual	Kemudahan navigasi dan kenyamanan antarmuka pengguna.	25%
		Konsistensi tata letak, skema warna, tipografi, dan estetika visual (*Best Visual*).	
4	Kelengkapan & Kualitas Demo Video	Video penjelasan dan alur kerja aplikasi (demo video) jelas, runtut, dan informatif.	20%
		Penyampaian konsep produk mudah dipahami.	
Total			100%

I. Mekanisme Babak Penyisihan

1. Mekanisme Pendaftaran

a. Peserta mendaftar melalui website Techcomfest:

https://techcomfest.ukmpcc.org.

b. Pendaftaran dibagi menjadi dua gelombang:

Gelombang	Periode	HTM per Tim
Gelombang I	27 Oktober 2026 – 23 November 2026	Rp75.000
Gelombang II	24 November 2026 – 17 Desember 2026	Rp85.000

c. Peserta wajib mengunggah berkas pendukung saat mendaftar:

i. Bukti sebagai siswa/mahasiswa aktif, berupa:
   - Kartu Pelajar/Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)
   - Surat Keterangan Siswa Aktif (Khusus SMA/SMK Sederajat)

ii. Bukti screenshot Twibbon TECHCOMFEST 2027 milik setiap anggota tim yang telah diunggah ke Instagram masing-masing. (Unduh Twibbon disini [link menyusul])

iii. Bukti screenshot akun Instagram masing-masing anggota tim yang telah mengikuti (follow) akun resmi TECHCOMFEST, yaitu @techcomfest.

iv. Seluruh dokumen di atas digabungkan menjadi satu file (.pdf) dengan format nama file: **"WebApplication-NamaTim.pdf"**

d. Pembayaran HTM dilakukan secara online melalui website Techcomfest pada saat pendaftaran.

e. Status pembayaran akan diperbarui secara otomatis pada website setelah transaksi berhasil. Peserta yang mengalami kendala pembayaran dapat menghubungi narahubung.

f. Berkas akan diperiksa dan diverifikasi panitia paling lambat 7 (tujuh) hari setelah pengiriman.

g. Peserta yang berkasnya telah diverifikasi akan mendapatkan status terverifikasi pada website dan berhak mengumpulkan karya.

h. Ketua tim dapat bergabung ke grup WhatsApp melalui tautan yang tersedia pada website Techcomfest.

2. Mekanisme Pengumpulan Karya

a. Peserta mengunggah beberapa tautan yaitu:
   - video demo aplikasi (Google Drive)
   - github source code
   - tautan web yang sudah di-hosting.

b. Tautan-tautan tersebut diinput pada website Techcomfest.

c. Peserta wajib memastikan tautan dapat diakses oleh panitia dan juri (akses viewer untuk Drive).

d. Batas waktu pengumpulan karya: 18 Desember 2026 pukul 23.59 WIB.

e. Karya yang dikumpulkan melewati batas waktu tidak akan dinilai.

3. Mekanisme Finalis

a. 10 tim dengan akumulasi nilai tertinggi akan maju ke tahap babak final.

b. 10 tim yang maju dalam babak final akan mempresentasikan hasil karyanya di depan dewan juri pada tanggal 20 Januari 2025 bertempat di Politeknik Negeri Semarang.

c. Peserta yang telah lolos ke babak final wajib melakukan konfirmasi dengan menghubungi narahubung Web Application melalui WhatsApp Abimanyu (+62 8564-2324-087).

d. Batas konfirmasi 2 Januari 2027 - 9 Januari 2027

e. Batas waktu pengumpulan karya: 18 Desember 2026 pukul 23.59 WIB.

f. Peserta yang tidak melakukan konfirmasi sampai batas waktu yang telah ditentukan akan didiskualifikasi.

g. Informasi lebih lanjut mengenai tahap final akan diinformasikan pada Rulebook Tahap Final.

h. Pemenang juara 1, 2, dan 3 ditentukan berdasarkan hasil penilaian dari juri dengan akumulasi nilai tertinggi serta penilaian Best Presentation, Best Visual Aestethics, dan Best Spirit.

J. Nominasi dan Penghargaan

1. Nominasi

Nominasi	**Kriteria**
Best Visual Aesthetics	Pemilihan tata letak, skema warna, tipografi, dan elemen visual yang paling menarik dan konsisten.
Best Spirit	Tim yang menunjukkan antusiasme tinggi, energi positif, serta daya juang luar biasa saat menyampaikan materi. Kategori ini mengapresiasi keaktifan, sikap pantang menyerah dalam menghadapi pertanyaan atau kendala teknis saat tampil, serta semangat yang mampu menghidupkan suasana dan menginspirasi audiens.
Best Presentation	Penyampaian materi yang paling komunikatif, percaya diri, struktur presentasi yang runtut, serta kemahiran dalam mendemonstrasikan produk.

2. Penghargaan

Penerima	**Hadiah**
Juara 1	Piala + Sertifikat + Uang Pembinaan

Penerima	Hadiah
Juara 2	Piala + Sertifikat + Uang Pembinaan
Juara 3	Piala + Sertifikat + Uang Pembinaan
Best Visual Aesthetics	Sertifikat
Best Spirit	Sertifikat
Best Presentation	Sertifikat
Seluruh peserta	E-Sertifikat

3. **Besaran uang pembinaan:**
   - Juara 1: Rp2.000.000
   - Juara 2: Rp1.500.000
   - Juara 3: Rp1.000.000

K. Narahubung

Informasi lebih lanjut mengenai Lomba Web Application Techcomfest 2027 dapat ditanyakan melalui:

Nama	Whatsapp
Abimanyu	085642324087
Ziddan	082138927414
Labib	089603692648

- **Website:** https://techcomfest.ukmpcc.org
- **Instagram:** @techcomfest



techcomfest.ukmpcc.org