



GUIDE BOOK

WEB DESIGN

INSPIRATION FOR DEVELOPMENTS IN THE
WORLD OF IT IN EDUCATION



PITCOMFEST 5.0

GUIDEBOOK LOMBA WEB DESIGN

a. Latar Belakang

Pekan Ilmiah Mahasiswa dan Pelajar (PIMPEL X PITCOMFEST) adalah salah satu kegiatan lomba, di mana kegiatan ini merupakan salah satu program kerja yang dimiliki oleh Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta di bidang desain web. Pekan Ilmiah Mahasiswa dan Pelajar (PIMPEL X PITCOMFEST) mengangkat tema “Inspiration for developments in the world of IT in education”. Tema tersebut diharapkan mengajak seluruh pelajar sebagai generasi muda penerus bangsa untuk mampu membawa dan mengembangkan teknologi informasi ke tingkat selanjutnya. Harapannya para generasi muda Indonesia mampu membawa perubahan yang baru di bidang teknologi dimasa sekarang maupun dimasa depan.

Kegiatan ini ditujukan untuk Siswa/i SMA/SMK/ sederajat se-Jawa Tengah. Melalui kegiatan ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan membangun peran generasi muda yang terjun dalam bidang IT khususnya desain web dalam upaya peningkatan kualitas tenaga terampil melalui peningkatan keahlian dalam bidang desain web. Untuk memudahkan peserta dalam memahami syarat dan ketentuan yang berlaku dalam kegiatan Pekan Ilmiah Mahasiswa dan Pelajar (PIMPEL X PITCOMFEST) berikut ini kami sertakan panduan lomba sebagai referensi bagi peserta yang akan mengikuti kegiatan ini.

b. Tema

Lomba Web Design PIMPEL X PITCOMFEST 2024 mengangkat sebuah tema yaitu “Inspiration for developments in the world of IT in education”.

c. Jadwal Pelaksanaan

1. Pendaftaran Peserta dan Pengumpulan Karya : 20 mei - 15 juli 2024
2. Seleksi 1 dan Pengumuman Seleksi 1 (Online) : 16 - 19 juli 2024
3. *Technical Meeting* : 20 juli 2024
4. Seleksi 2 (Offline) : 25 juli 2024
5. Penjurian Seleksi 2 : 25 juli 2024
6. Pengumuman : 25 juli 2024

d. Syarat dan Prosedur Pendaftaran

- Peserta wajib follow akun instagram @pimpelptiums, @ptiums dan @pitcomfest
- Wajib mengisi formulir pendaftaran lomba web design PIMPEL X PITCOMFEST 2024 pada google form yang telah disediakan panitia (link)
- Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian acara PIMPEL X PITCOMFEST 2024 yang diadakan HMP PTI UMS.

e. Pembayaran

Pembayaran biaya pendaftaran sebesar Rp. 25.000,- melalui transfer ke rekening panitia

PIMPEL PTI 2023 :

- No. Rek : 2204-0100-6061-501
Bank : BRI
Atas Nama : Alfandra Daffa Ardana
- DANA : 089633923090
Atas Nama : Husna Aizzaturrohmah

Biaya yang sudah dibayarkan tidak dapat ditarik kembali dengan alasan apapun. Bukti pembayaran disertakan bersamaan dengan file berkas persyaratan pendaftaran dan di submit melalui link yang tersedia.

f. Ketentuan Peserta

1. Peserta adalah siswa/siswi jenjang SMA/SMK/MA sederajat sekolah negeri maupun swasta se-Jawa Tengah yang masih aktif pada tahun pendidikan 2024/2025 (dibuktikan dengan Kartu Tanda Pelajar)
2. Setiap peserta wajib menyelesaikan pendaftaran beserta administrasi pendaftaran.
3. Lomba bersifat individu dan team (1-2 orang)
4. Peserta lomba wajib melampirkan scan kartu identitas aktif, berupa Kartu Tanda Penduduk (KTP) atau Kartu Pelajar saat mendaftar.
5. Tidak dibenarkan peserta diganti pada saat tengah lomba berlangsung.
6. Peserta harus hadir pada 'technical meeting'.
7. Lomba pada penyisihan pertama akan dipilih berdasarkan rancangan desain website yang sudah dikirimkan ke panitia.

8. Peserta yang lolos 10 tim terbaik akan lanjut untuk mengembangkan layout web tersebut.
9. Peserta harus sudah hadir 15 menit sebelum lomba dimulai, bagi yang terlambat harus mendapat izin dari panitia dan tidak ada perpanjangan waktu.
10. Wajib mengisi daftar hadir pada saat setiap jenis lomba yang diadakan.
11. Penentuan nomor peserta dilakukan melalui undian, bagi peserta yang tidak mengikuti technical meeting, nomor undian ditentukan oleh panitia.
12. Berpakaian bebas asal sopan (berkerah).
13. Peserta lomba wajib menepati dan menggunakan peralatan lomba sesuai dengan hasil undi.
14. Waktu istirahat ditentukan sesuai situasi saat lomba.
15. Peserta tidak dapat melanjutkan lomba dikarenakan sakit atau hal-hal lain, maka dianggap gugur / mengundurkan diri.
16. Peserta tidak dibenarkan berkonsultasi atau mendapat pengarahan teknis tentang pekerjaan (job) pada waktu kegiatan berlangsung dari pembimbing masing-masing kecuali dari tim juri.
17. Kegagalan/keterlambatan pekerjaan tidak diberikan toleransi (misalnya karena lupa pekerjaan belum di-save).
18. Kerusakan peralatan (hardware/software) akibat kesalahan prosedur yang dilakukan peserta, menjadi tanggung jawab peserta itu sendiri.
19. Tidak dibenarkan menggunakan peralatan (hardware/software) di luar ketentuan yang ada
20. Tidak diperbolehkan membawa buku/catatan/HP/flashdisk di ruang lomba.
21. Tidak diperbolehkan mengakses internet pada saat lomba berlangsung.
22. Untuk alasan kesehatan peserta diperbolehkan membawa makanan kecil dan minuman ke dalam ruang ujian.
23. Ketentuan lain yang belum tercantum dalam tata tertib ini diputuskan oleh kebijakan juri (ditentukan kemudian sesuai kebutuhan).
24. Pelanggaran terhadap tata tertib ini akan diberikan sanksi berupa teguran sampai berupa pemberhentian sebagai peserta.

g. Ruang Lingkup

Materi yang dilombakan pada LKS saat ini meliputi kemampuan desain website dan layout website. Lebih detail mengenai persentase penilaian dan waktu dari tiap kemampuan dijelaskan pada Tabel 1.

NO.	Soal	Bobot	Waktu	Ranah Kompetensi
1.	Desain Web (Seleksi 1)	50	-	
2.	Layout Website (Seleksi 2)	50	2,5 Jam	

Soal praktek terdiri dari 2 modul (saling terkait). Elemen-elemen kompetensi yang dilombakan pada bidang lomba web technologies ini antara lain:

1. Desain & Layout Website (Seleksi 1)

Individu perlu mengetahui dan memahami :

- Masalah yang berkaitan dengan kognitif, sosial dan budaya untuk desain web
- Cara membuat grafis untuk web dan design yang sesuai dengan spesifikasi.
- Mengikuti prinsip-prinsip dan pola design.
- Keterampilan yang diperlukan untuk merancang web dan memanfaatkan komposisi warna dan tipografi.
- Penerapan elemen design yang disesuaikan dengan pengguna.
- Penerapan desain website untuk beragam device sesuai dengan keterbatasan internet dan resolusi layer

Individu harus dapat:

- Membuat, menganalisa dan mengembangkan grafik yang dapat menyampaikan informasi dengan baik sesuai pemahaman komposisi hirarki, tipografi dan estetika
- Membuat, memanipulasi dan mengoptimalkan resolusi gambar untuk tampilan Web.
- Menentukan sebuah ide yang paling sesuai dengan pengguna dan tema.
- Menggunakan semua elemen yang diperlukan untuk membuat design
- Membuat design responsif yang berfungsi dengan benar pada beberapa resolusi layar dan / atau perangkat

- Membuat sebuah design yang asli dan kreatif.
- Transform ide menjadi design estetis dan kreatif menggunakan software yang disediakan **Kisi-kisi:**
- Tema besar yang diangkat adalah “Inspiration for developments in the world of IT in education”.peserta diharapkan dapat merancang desain website dengan kategori edutech.
- Membuat desain halaman website responsif dengan menggunakan Figma. Minimal terdapat 2 rancangan halaman website yang terdiri dari landing page dan 1 halaman pendukung.
- Membuat icon atau aset-aset yang dibutuhkan dengan menggunakan Figma, Adobe Photoshop atau Adobe Illustrator. Jika menggunakan aset yang berasal dari internet wajib dipastikan peserta mendapatkan izin terlebih dahulu dari pemilik.

Metode Pengumpulan Seleksi 1 :

Berkas yang perlu diunggah pada Desain & Layout Website (Seleksi 1) berupa:

1. Deskripsi rancangan website dalam bentuk PDF meliputi latar belakang masalah, tujuan dan hasil yang ingin dicapai, target pengguna, skenario penggunaan rancangan produk
2. Link Figma rancangan website

2. Layout Website (Seleksi 2)

Individu harus perlu mengetahui dan memahami :

- Standar World Wide Web Consortium (W3C) untuk HTML dan CSS. Metode website layout dan website structure.
- Web Accessibility Initiative (WAI)
- Mengidentifikasi aturan CSS yang tepat untuk mendapatkan hasil yang diinginkan
- Mengintegrasikan animasi, audio dan video dalam website.
- Menggunakan Javascript untuk fungsionalitas website
- Menggunakan CSS dengan cara yang paling efisien dan efektif untuk konsistensi antara web browser

Individu harus dapat:

- Membuat halaman web yang konsisten dan berfungsi pada berbagai perangkat dan perbedaan resolusi layer.
- Membuat website yang sesuai dengan standar W3C saat ini (<http://www.w3.org>).
- Menggunakan CSS atau file eksternal lainnya untuk memodifikasi tampilan website.
- Membuat website secara interaktif menggunakan javascript dan jQuery sebagai pembantu dalam menambah fungsionalitas

Kisi-Kisi:

- Membuat halaman website responsif dengan menggunakan HTML5 dan CSS3 sesuai dengan standar W3C yang dapat diverifikasi lewat validator [w3.org](http://www.w3.org).
- Membuat desain halaman website yang responsif dengan menggunakan grid system dan CSS3.
- Membuat animasi dengan menggunakan CSS3 dan Javascript.
- Membuat website interaktif dengan menggunakan Javascript atau JQuery

Metode Pengumpulan Seleksi 2 :

Kegiatan Seleksi 2 Layout Website diselenggarakan secara luring pada hari Kamis, 25 juli 2024 dengan waktu selama 3 jam bertempat di Labkom

Kriteria Penilaian**1. Penilaian Desain & Layout Website (Seleksi 1)**

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Kesesuaian dengan Tema	20
2	Kreativitas dan Inovasi	20
3	Estetika dan Tata Warna	20
4	Kejelasan Informasi	20
5	Kerapian Layout dan Tampilan	10
6	Responsif dan User-friendly	10

2. Penilaian Layout Website (Seleksi 2)

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Struktur HTML yang Rapi	15
2	Penerapan CSS yang Efektif	15
3	Responsif dan Kompatibilitas	15
4	Kesesuaian dengan Desain	15
5	Kecepatan Loading	10
6	Kode yang Rapi dan Terdokumentasi	10
7	Aksesibilitas	10
8	SEO (Search Engine Optimization)	10

Kelengkapan dan Fasilitas

Spesifikasi peralatan yang digunakan oleh peserta lomba adalah:

No.	Nama	Keterangan
1.	PC (Personal Computer)	Spesifikasi Desain dan Programming
2.	Windows 10/11	-
3.	Browser: Google Chrome, Mozilla Firefox, Edge	Versi Terbaru
4.	Editor: Adobe Photoshop, CorelDraw, Figma	Versi Terbaru
5.	Code Editor: Notepad++, Sublime Text, Visual Studio Code	Versi Terbaru
6.	CSS Framework: Bootstrap, Tailwind	Versi Stable
7.	JQuery	Versi 3.x

Tabel 2 – Hardware & Software

Alat dan bahan yang telah disediakan oleh panitia tidak dapat digantikan dengan alat dan bahan yang dibawa oleh peserta. Alat yang diperbolehkan dibawa oleh peserta dan bersifat opsional ditunjukkan pada Tabel 3.

No.	Nama	Keterangan
1.	Keyboard	Opsional
2.	Mouse	Opsional
3.	Mousepad	Opsional

Tabel 3 – Alat yang diperbolehkan dibawa peserta (Opsional)

h. Penentuan Juara dan Hadiah

1. Evaluasi dilakukan pada peserta pada tahap 1 (Desain Menggunakan Figma) berdasarkan kriteria penilaian dan bobot yang telah ditetapkan.
2. 10 Peserta dengan nilai terbaik akan lolos ke seleksi 2.
3. Evaluasi peserta yang lolos ke tahap 2 (Desain Website dengan CSS dan HTML) berdasarkan kriteria penilaian dan bobot yang telah ditetapkan.
4. Nilai akhir berdasarkan skor akumulatif. bobot untuk tahap 1 adalah 50% dan bobot untuk tahap 2 adalah 50%, maka skor akumulatif akan dihitung sebagai berikut:
Skor Akumulatif = (Skor Tahap 1 * 0.5) + (Skor Tahap 2 * 0.5)
5. Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan berdasar skor akumulatif tertinggi.

Fasilitas Juara 1

- Trophy dan Sertifikat
- Uang Pembinaan sebesar Rp. 1.000.000

Fasilitas Juara 2

- Trophy dan Sertifikat
- Uang Pembinaan sebesar Rp. 750.000

Fasilitas Juara 3

- Trophy dan Sertifikat
- Uang Pembinaan sebesar Rp. 500.000

6. Cashback biaya registrasi PMB UMS bagi seluruh juara, syarat dan ketentuan berlaku

i. Ketentuan Khusus

- Karya belum pernah menjadi pemenang atau memperoleh penghargaan pada kontes sejenis baik dalam skala lokal, nasional, regional, maupun internasional,
- Jika desain karya adalah desain karya inkremental atau karya yang sedang dikembangkan, peserta harus menjelaskan di acara apa karya tersebut diikutsertakan dan pembaruan desain karya ini dengan sebelumnya,

- Karya dapat dikembangkan dari tugas pelajaran yang terkait dengan kegiatan akademik kurikuler pada program studi yang diikuti anggota tim kontestan
- Hak cipta dan perizinan: Jika tim menggunakan materi berhak cipta dan/atau gambar dari pihak ketiga dalam dokumen, video, atau presentasi, maka tim harus mendapatkan izin dan otorisasi terlebih dahulu dari pemilik untuk menggunakan materi tersebut

j. Penutup

Hal-hal yang belum tercantum dalam lembar informasi ini akan diinformasikan pada waktu rapat teknis (technical meeting).