



RULE BOOK WEB DEVELOPMENT SISWA

I/O FESTIVAL
2026

Diselenggarakan oleh
Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Tarumanagara

DAFTAR ISI

LATAR BELAKANG

TUJUAN DAN TEMA KEGIATAN

TIMELINE

ALUR PENDAFTARAN

SYARAT DAN KETENTUAN UMUM

PENGUMUMAN DAN PENGHARGAAN

DESKRIPSI LOMBA

KETENTUAN KOMPETISI

KETENTUAN DISKUALIFIKASI

SISTEM LOMBA

KETENTUAN PENILAIAN

BIAYA REGISTRASI

CONTACT PERSON

LATAR BELAKANG

Dalam kesempatan kali ini, *I/O Festival 2026* yang diselenggarakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara (BEM FTI Untar) mengadakan lombanya kembali, salah satu diantaranya merupakan lomba *Web Development* yang dibuka untuk tingkat mahasiswa dan umum. Kompetisi ini bertujuan untuk menguji kemampuan mahasiswa/i maupun non-mahasiswa/i dalam merancang dan mengimplementasikan ide, kreativitas dan solusi dalam membangun *website* yang dituangkan dalam bentuk proposal, *source code*, dan presentasi.

Untuk itu besar harapan kami agar kegiatan ini dapat diselenggarakan dengan sukses, sehingga mampu memotivasi peserta untuk menjadi individu yang inovatif, cerdas, kritis, solutif. Kompetisi ini juga bertujuan untuk mendorong peserta agar dapat mendapatkan ilmu dan menerapkannya dalam proses pemecahan masalah, serta menciptakan solusi dan inovasi yang lebih relevan dengan kemajuan era teknologi serta memberikan manfaat yang luas.

TUJUAN KEGIATAN

Tujuan kegiatan:

1. Meningkatkan kemampuan peserta dalam menjadi *web developer* yang profesional.
2. Melatih peserta untuk membuat keputusan yang tepat dan efektif dalam pengembangan *website*.
3. Mendorong terciptanya ide, kreativitas, dan inovasi baru yang dapat diterapkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat luas.

TEMA KEGIATAN

Tema Kegiatan :

“Technology into Action, Ideas into Impact”

Subtema :

1. *Good Governance & Civic Tech*

Bidang ini mengajak peserta untuk menciptakan inovasi digital yang mampu memperbaiki kualitas pelayanan publik dan transparansi antara pemerintah dengan masyarakat. Fokus utamanya adalah bagaimana teknologi bisa memudahkan warga dalam menyampaikan aspirasi atau mengakses layanan administrasi dengan lebih cepat. Dampak dari solusi ini harus bisa diukur secara nyata, misalnya dari seberapa cepat waktu pelayanan menjadi lebih efisien atau seberapa besar peningkatan jumlah masyarakat yang aktif berpartisipasi dalam pengawasan kebijakan.

TEMA KEGIATAN

2. *Circular Economy & Resource Management*

Kategori ini berfokus pada solusi inovatif untuk mengelola sumber daya dan limbah agar tidak terbuang sia-sia dan memiliki nilai guna yang lebih lama. Peserta diharapkan dapat merancang sistem yang mampu mengubah pola konsumsi masyarakat menjadi lebih hemat energi dan ramah lingkungan melalui proses daur ulang atau penggunaan kembali. Keberhasilan ide ini diukur dari data yang konkret, seperti perkiraan jumlah berat sampah yang berhasil dikurangi atau seberapa besar penghematan biaya yang dihasilkan dari pengelolaan sumber daya yang lebih efektif.

TEMA KEGIATAN

3. *Human Capital & Future Skills Inclusivity*

Bidang ini menitikberatkan pada pengembangan potensi manusia dan pemerataan akses pendidikan keterampilan masa depan bagi semua kalangan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa kemajuan teknologi bisa dinikmati oleh siapa saja, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan akses belajar. Peserta perlu menunjukkan hasil yang dapat dibuktikan, seperti jumlah orang yang berhasil menguasai keahlian baru melalui solusi tersebut atau adanya peningkatan peluang kerja dan kesejahteraan bagi para penggunanya.

Tema Talkshow :

“Ideas that Matter: Impactful Solutions”

TIMELINE

**REGISTRASI DAN
PENGUMPULAN
KARYA 1**

15 Maret - 30 April 2026

01

**PENGUMUMAN
FINALIS**

13 Mei 2026

03

**PENGUMPULAN
PPT**

28 Mei 2026

05

TALKSHOW

5 juni 2026

07

02

**PENILAIAN
KARYA 1**

01 Mei - 10 Mei 2026

04

**TECHNICAL
MEETING**

15 Mei 2026

06

**FINAL
(PRESENTASI)
PESERTA**

04 Mei - 5 Juni 2026

08

**PENGUMUMAN
PEMENANG
DAN CLOSING**



5 Juni 2026

ALUR PENDAFTARAN

1. Peserta melakukan pendaftaran melalui *link website* <https://www.iofest.com>.
2. Peserta dapat melakukan pendaftaran sampai batas waktu yang sudah ditentukan.
3. Peserta lomba wajib membayar biaya pendaftaran sebesar Rp 55.000,-/tim (*Early Bird Price*, 15 Maret - 05 April 2026) & Rp 70.000,-/tim (*Regular Price*, 06 - 30 April 2026) ke Bank BCA dengan nomor rekening 7560391051 a.n Yusuf Abdurrahman Aslam.
4. Peserta wajib mengumpulkan proposal dan progres karya berupa link website/github (minimal 50 - 75% pengembangan) untuk tahap penyisihan pada tanggal 06 - 30 April 2026, paling lambat 30 April 2026 pukul 12:00 malam WIB.
5. Pengumpulan dilakukan melalui google form yang telah disediakan dalam format file PDF, dengan ketentuan penamaan file sebagai berikut: **(ex. WEBDEV_IOFEST_SISWA_Proposal_NamaTim_AsalLembagaPendidikan/Umum)**.
6. Peserta yang telah mendaftar akan dianggap menerima serta menyetujui semua persyaratan lomba yang sudah ditetapkan.



SYARAT DAN KETENTUAN UMUM

1. Peserta lomba merupakan mahasiswa/i aktif atau non-mahasiswa/i di seluruh Indonesia.
 2. Peserta mahasiswa dari kategori mahasiswa/umum wajib merupakan mahasiswa/i aktif program diploma atau sarjana, yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau surat keterangan aktif. Seluruh anggota tim kategori mahasiswa diharuskan berasal dari satu universitas yang sama.
 3. Peserta non-mahasiswa/i diwajibkan menyertakan kartu identitas. Untuk peserta umum dari kategori mahasiswa/umum, tidak memiliki batasan status pendidikan dan anggota tim diperbolehkan berasal dari institusi atau daerah yang berbeda.
 4. Peserta lomba akan bersaing dalam tim, minimal 1 orang dan maksimal 3 orang.
 5. Apabila sudah mendaftar pada satu cabang lomba, peserta tidak diperbolehkan untuk mendaftarkan diri pada cabang lomba lainnya.
 6. Peserta yang telah terdaftar tidak dapat digantikan dengan peserta lain.
 7. Tim yang sudah mendaftar wajib menyelesaikan proses administrasi dalam waktu yang telah ditentukan.
 8. Karya yang diperlombakan bersifat orisinal dan belum pernah diperlombakan sebelumnya.
 9. Jika peserta telat mengumpulkan karya selama 30 menit dari batas waktu yang telah ditentukan, maka peserta akan mendapatkan pengurangan sebesar 10 poin.
- 
- 

SYARAT DAN KETENTUAN UMUM

10. Perwakilan setiap tim yang menjadi finalis wajib menghadiri *Technical Meeting* yang dilaksanakan pada Jumat, 15 Mei 2026 melalui Zoom Meeting.
11. Bagi yang tidak menghadiri *Technical Meeting* dianggap menyetujui seluruh peraturan yang ada.
12. Setiap peserta diwajibkan mem-follow akun Instagram @iofest.untar dan melakukan share twibbon pada akun Instagram masing-masing dari setiap peserta. Twibbon dapat diakses melalui link www.iofest.com/kompetisi/web-dev.
13. Untuk kelengkapan dokumen yang dibutuhkan, dapat di-download melalui link www.iofest.com/kompetisi/web-dev.
14. Seluruh peserta wajib mengikuti rangkaian dari awal hingga akhir acara.
15. Setiap keputusan panitia dan penilaian juri akan bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
16. Setiap peserta yang tidak dapat memenuhi persyaratan, maka akan dinyatakan gugur.
17. Biaya pendaftaran tidak dapat ditarik kembali, apabila peserta mengundurkan diri atau didiskualifikasi.

PENGUMUMAN

1. Informasi yang berkaitan dengan lomba akan diinformasikan melalui akun Instagram @iofest.untar.
2. Pengumuman pemenang akan diberitahukan secara *offline* di tempat Universitas Tarumanagara.
3. Seluruh peserta akan mendapatkan e-sertifikat setelah seluruh rangkaian acara selesai. Hadiah yang diberikan akan dikenakan PPh Pasal 21 (pemotongan pajak) dengan tarif 5% sesuai PPh Pasal 17.

PENGHARGAAN

- ◆ Juara 1 : Uang Pembinaan Rp. 3.000.000 dan e-sertifikat.
- ◆ Juara 2 : Uang Pembinaan Rp. 2.000.000 dan e-sertifikat.
- ◆ Juara 3 : Uang Pembinaan Rp. 1.500.000 dan e-sertifikat.

DESKRIPSI LOMBA

Web Development merupakan pengembangan suatu *website* untuk memastikan sebuah *website* memiliki performa, *user experience*, dan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan melalui *website*. Karya yang ditunjukkan berupa desain antarmuka sistem/produk berbasis *website* yang berorientasi pada kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan sistem tersebut serta memberikan pengalaman yang baik kepada pengguna. Kompetisi ini akan bermanfaat di masa yang akan datang ataupun dapat menjadi solusi suatu permasalahan yang ada secara kreatif dan inovatif.

Lomba *Web Development* ini terdiri dari 2 babak yaitu, Babak Penyisihan (Karya 1), dan Babak Final (Presentasi). Di bagian babak penyisihan peserta harus melakukan pengumpulan karya satu berupa proposal dan progres karya berupa link website/github (minimal 50-75% pengembangan) yang berisi ide dari karya yang akan dibuat. Lalu kepada peserta yang dinyatakan lolos ke tahap final, diwajibkan untuk mengumpulkan video demonstrasi singkat karya dan PPT sesuai dengan jadwal pengumpulan yang sudah ditentukan. Kemudian peserta juga diwajibkan hadir secara *offline* di Universitas Tarumanagara, Kampus 1 untuk mempresentasikan karya yang sudah dibuat.

KETENTUAN KOMPETISI

1. Lomba ini terdiri dari 2 babak, babak penyisihan dinilai melalui proposal dan progres karya berupa link *website/github* (minimal 50-75% pengembangan) yang telah dikumpulkan, dan babak final yang diselenggarakan secara *offline* di tempat Universitas Tarumanagara.
2. Proposal ataupun Karya yang diusulkan tidak melanggar peraturan perundangan yang berlaku, ketertiban umum, norma kesusilaan dan tidak mengandung unsur SARA.
3. Proposal ataupun Karya merupakan ide orisinal peserta, bukan merupakan hasil plagiarisme.
4. Peserta hanya dapat mengajukan 1 proposal ataupun karya yang merupakan hasil orisinal dari peserta itu sendiri.
5. Dewan juri berhak membatalkan kemenangan peserta apabila terbukti adanya indikasi plagiarisme.
6. Keputusan panitia dan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

KETENTUAN DISKUALIFIKASI

1. Peserta terdaftar lebih dari 1 tim.
2. Peserta tidak melengkapi syarat administrasi yang telah ditentukan.
3. Peserta membuat karya yang mengandung SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan), pornografi, serta hal lain yang bertentangan dengan etika, norma, dan hukum yang berlaku di Indonesia.
4. Peserta melakukan tindakan kecurangan ataupun plagiarisme.
5. Peserta tidak mengumpulkan karyanya sesuai *timeline* yang telah ditetapkan.
6. Peserta tidak sesuai dengan syarat & ketentuan peserta yang telah ditentukan oleh panitia.
7. Peserta terlambat mengumpulkan karya dari batas waktu toleransi, yaitu 30 menit dari waktu yang telah ditetapkan.
8. Peserta tidak hadir pada saat presentasi *offline* pada tanggal 04 - 05 Juni 2026.
9. Setiap keputusan panitia dan penilaian juri yang ada akan bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

SISTEM LOMBA

Ketentuan & petunjuk penulisan proposal adalah sebagai berikut :

1. Proposal harus berisi ide orisinal dan bukan hasil menjiplak *website* yang sudah ada sebelumnya.
2. Proposal tidak mengandung SARA, pornografi, dan tidak melanggar etika untuk ditampilkan di depan umum.
3. Peserta harus bisa merealisasikan menjadi bentuk *website* yang memiliki unsur kreatif dan inovatif
4. Proposal ditulis menggunakan aturan sebagai berikut:
 - a. Ukuran kertas A4.
 - b. Margin 4-3-3-3 (*left-top-right-bottom*) (dalam cm).
 - c. Font "*Times New Roman*", font size 12, dan spasi 1,5
5. Proposal yang dibuat harus mencantumkan point-point sebagai berikut :
 - a. Judul Karya
 - b. Nama Tim
 - c. Asal Lembaga Pendidikan/Umum
 - d. Logo I/O Fest
 - e. Logo Asal Lembaga Pendidikan (bagi yang umum tidak perlu diisi)
 - f. Latar belakang pembuatan *website*
 - g. Pemaparan ide *website* yang akan dibuat
 - h. Tujuan, Manfaat, dan Solusi pembuatan *website*
 - i. Fitur *website* dan Keunikan *website*
 - j. Foto Tampilan Web

SISTEM LOMBA

k. Kesimpulan

1. Desain *website* wajib mengandung salah satu subtema yang sudah ditentukan, yaitu: Good Governance & Civic Tech, Circular Economy & Resource Management, Human Capital & Future Skills Inclusivity

m. *Website* harus mengandung *Impact Projection*:

Impact Projection merupakan kejelasan masalah yang diangkat dan ketepatan solusi dalam menjawab akar permasalahan. Juri akan menilai kelogisan metode perhitungan/estimasi dampak serta validitas data pendukung/riset peserta. Penilaian berfokus pada seberapa terukur, realistis (tidak *overclaim*), dan aplikatif gagasan yang ditawarkan.

6. Proposal dikumpulkan dalam format PDF dan diberi judul dengan format WEBDEV_IOFEST_SISWA_Proposal_NamaTim_AsalSekolah.

Penyisihan:

Pada tahap ini peserta harus mendaftarkan diri terlebih dahulu melalui link www.iofest.com/kompetisi/web-dev kemudian mengumpulkan karya 1 berupa proposal dan progres karya berupa link website/github (minimal 50-75% pengembangan) pada link <https://bit.ly/PengumpulanIOFest26>. Pendaftaran dan pengumpulan karya 1 paling lambat tanggal 30 April 2026 pada waktu 12:00 malam WIB.

SISTEM LOMBA

Final:

Para peserta yang berhasil lolos ke tahap final akan diwajibkan untuk membawa setidaknya 1 (satu) perwakilan dari setiap tim untuk mengikuti *Technical Meeting* sebagai persiapan untuk tahap final. Pada tahap *Final*, sebelum presentasi secara *offline* berlangsung, peserta wajib mengumpulkan video demonstrasi singkat karya yang telah dibuat dan PPT yang akan digunakan pada saat presentasi final.

Ketentuan Tahap Final adalah sebagai berikut:

1. Peserta perlu menghadiri presentasi tahap final secara *offline/onsite* di Universitas Tarumanagara.
2. Peserta mengirimkan video singkat demonstrasi aplikasi dan PPT yang akan ditampilkan saat final sebagai pertimbangan juri. Perhatikan tanggal pengumpulannya pada *timeline* yang telah dilampirkan.
3. Aplikasi yang akan dipresentasikan harus sudah lengkap dan siap digunakan oleh *user* yang kemudian akan dilakukan penilaian oleh juri dalam format .ZIP atau .RAR.
4. Peserta perlu melakukan demo aplikasi yang telah dikembangkan.
5. Aplikasi yang dikumpul dan dipresentasikan merupakan karya orisinal peserta.
6. Komponen dalam aplikasi tidak boleh melanggar hak cipta orang lain.
7. Karya tidak mengandung SARA, pornografi, dan tidak melanggar etika untuk ditampilkan di depan umum.
8. Peserta akan mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat melalui PowerPoint selama 10 menit, lalu setelahnya juri diperbolehkan untuk bertanya secara langsung terkait presentasi yang telah dibawakan oleh peserta dalam kurun waktu 10 menit lainnya.
9. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

KETENTUAN PENILAIAN

1. Tahap Penyisihan

Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot Penilaian
Format & Struktur Proposal	Kesesuaian format, sistematika penulisan, serta kelengkapan proposal sesuai ketentuan yang berlaku.	10
Originalitas dan Kreativitas	Keunikan dan inovasi dalam menawarkan solusi terhadap permasalahan yang diangkat.	20
Kesesuaian dengan Subtema	Karya harus mencerminkan salah satu subtema (<i>Good Governance & Civic Tech, Circular Economy & Resource Management, Human Capital & Future Skills Inclusivity</i>).	15
<i>Impact Projection</i>	Kejelasan masalah yang diangkat dan ketepatan solusi dalam menjawab akar permasalahan. Juri wajib menilai kelogisan metode perhitungan /estimasi dampak serta validitas data pendukung/riset peserta. Penilaian berfokus pada seberapa terukur, realistis (tidak <i>overclaim</i>), dan aplikatif gagasan yang ditawarkan.	25
Progres & Validasi Implementasi	Tingkat kesiapan karya ($\pm 50-75\%$), keberfungsian fitur inti (<i>core solution</i>), kesesuaian antara proposal dan implementasi awal, serta bukti bahwa solusi dapat direalisasikan.	20
Ketepatan Penggunaan Bahasa	Kejelasan dan penyajian materi yang bersifat sopan, serta tata tulis menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan PUEBI.	10

KETENTUAN PENILAIAN

2. Tahap Final

Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot Penilaian
Keberhasilan Implementasi	Kinerja <i>website</i> saat digunakan oleh <i>user</i> .	25
<i>Impact Projection</i>	Penilaian menitikberatkan pada kualitas dan kekuatan solusi sebagai jawaban atas permasalahan nyata. Solusi harus layak diimplementasikan, memiliki potensi penerapan dan skalabilitas yang jelas, berkelanjutan, serta dilengkapi indikator dampak yang terukur. Juri menguji kelayakan implementasi dan konsistensi proyeksi dampak melalui demonstrasi karya serta argumentasi yang logis dan berbasis data. Aspek fitur dan desain hanya dinilai sejauh mendukung efektivitas solusi.	35
Presentasi	Pemaparan materi, manajemen waktu, serta interaksi tim.	20
Sesi Tanya Jawab	Dapat menjawab pertanyaan juri dengan kritis, logis, dan cepat. Etika dalam memberikan jawaban.	20

BIAYA REGISTRASI

Pada kompetisi ini peserta wajib membayar biaya pendaftaran sebesar Rp 55.000,-/tim (*Early Bird Price*, 15 Maret - 05 April 2026) & Rp 70.000,-/tim (*Regular Price*, 06 - 30 April 2026).

CONTACT PERSON

Christian Benizi Susilo

✦ Whatsapp: 081354629105

✦ Line: bennzzy