



DIES NATALIS - FAKULTAS TEKNIK - UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO

LOMBA NASIONAL WEB DESIGN COMPETITION

PENDAFTARAN :

26 AGUSTUS S/D 12 SEPTEMBER 2026

SCAN SEKARANG, JADILAH PEMENANG! 🏆



INFO LEBIH LANJUT AKSES LINK DI BAWAH INI :
<https://lombatekniknasional.ft.ung.ac.id/>



**TOTAL HADIAH :
RP. 3.000.000
+ E- Certificate**



"Hadiah pemenang mengikuti ketentuan yang berlaku."



OFFICIALBASICAFTUNG



HMB-TI FT-UNG



hmbti.ung

TERM OF REFERENCE (TOR)
LOMBA DESAIN WEB
DIES NATALIS FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
2026

I. Latar Belakang

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo memiliki organisasi mahasiswa yaitu Himpunan Mahasiswa Basica Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo (HMB-TI FT-UNG). Dalam rangka memperingati Dies Natalis Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo, Jurusan Teknik Informatika menyelenggarakan salah satu cabang perlombaan, yaitu Lomba Desain Web, sebagai wadah bagi mahasiswa untuk menyalurkan kreativitas di bidang teknologi dan desain digital.

Lomba Desain Web memberikan kesempatan kepada peserta untuk merancang tampilan sebuah situs web menggunakan tools Figma yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional, mudah digunakan, dan sesuai dengan kaidah User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang baik. Perkembangan tools desain digital seperti Figma membuat proses perancangan antarmuka web semakin mudah diakses oleh mahasiswa, sehingga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan merancang produk digital tanpa harus terlebih dahulu menguasai bahasa pemrograman.

Melalui perlombaan ini, diharapkan lahir mahasiswa Teknik Informatika yang unggul, kreatif, dan siap berkontribusi menghadirkan solusi desain digital berbasis web bagi berbagai kebutuhan di era digital.

II. Tujuan Kegiatan

- Mengasah kreativitas, inovasi, dan kemampuan mahasiswa dalam merancang antarmuka (UI/UX) situs web.
- Mendorong mahasiswa untuk menerjemahkan ide menjadi rancangan desain yang fungsional, estetis, dan sesuai kaidah UI/UX.
- Meningkatkan wawasan serta kompetensi mahasiswa di bidang desain digital dan teknologi informasi.

- Memberikan pengalaman berkompetisi secara adil dan profesional bagi mahasiswa Teknik Informatika se-Indonesia.
- Menghasilkan rancangan desain web yang dapat menjadi solusi atas isu-isu terkini melalui pendekatan visual dan teknis yang baik.

III. Nama Kegiatan

“Web Design Competition Teknik Informatika UNG”

IV. Tema Kegiatan

“Code the Change: Inovasi Web untuk Dunia yang Terus Berubah”

Subtema:

- Climate-Resilient Web Solutions: Teknologi Adaptif Menghadapi Perubahan Iklim
- Reshaping the Workforce: Platform Web untuk Ekonomi Gig dan Kerja Fleksibel
- Navigating Disruption: Web Tools untuk Melawan Misinformasi dan Menjaga Ruang Digital Sehat
- Crisis-Ready Web: Sistem Cepat Tanggap untuk Situasi Tak Terduga
- Economic Resilience Through Code: Platform Web untuk Stabilitas Finansial di Era Volatil

V. Bentuk Kegiatan

Lomba perancangan desain antarmuka website (UI/UX) berbasis Figma yang dilaksanakan secara berkelompok (3 orang per tim), diawali dengan tahap penyisihan berupa pengumpulan proposal dan karya desain, dilanjutkan dengan tahap presentasi karya yang dilaksanakan secara daring.

VI. Sasaran Kegiatan

N O	Bentuk Kegiatan	Sasaran Kegiatan
1.	Dies Natalis Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Informatika	Mahasiswa aktif jenjang Diploma/S1 Perguruan Tinggi Negeri/Swasta di Indonesia.

VII. Waktu Pelaksanaan

Kegiatan	Tanggal	Keterangan
Pendaftaran & Penginputan Proposal	28 Agustus – 12 September 2026	Pendaftaran gratis melalui Google Form, diikuti secara individu/tim (maksimal 3 orang). Proposal dan tautan karya diinput melalui link yang disediakan panitia.
Seleksi Proposal	13 – 14 September 2026	Dilaksanakan oleh dewan juri.
Technical Meeting	15 September 2026	Dilaksanakan oleh panitia.
Presentasi Karya	16 – 17 September 2026	Dilaksanakan secara daring.
Masa Penilaian	17 September 2026	Dilaksanakan oleh dewan juri hasil Desain Web.
Pengumuman Juara	18 September 2026	Dilaksanakan oleh panitia.

VIII. Mekanisme Lomba

1. Sistem dan Alur Lomba

- Peserta adalah mahasiswa aktif PTN/PTS jenjang Diploma/S1 yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM).
- Lomba diikuti secara individu atau berkelompok, maksimal 3 (tiga) orang per tim, dan dilarang mengganti anggota setelah mendaftar.
- Setiap peserta/tim hanya dapat mengirimkan satu karya dan satu proposal yang sesuai dengan tema dan salah satu subtema yang ditentukan.
- Karya harus orisinal dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam kompetisi lain.
- Peserta wajib mengikuti/follow akun media sosial Instagram resmi panitia (@hmbti.ung).

- f. Peserta melakukan registrasi online melalui link <https://lombatekniknasional.ft.ung.ac.id/> atau melalui QR code yang disediakan panitia.
- g. Proposal dan tautan karya diinput oleh peserta melalui link yang disediakan panitia, dengan format nama file: WEBDESIGN_Nama Peserta_Judul Karya.pdf
- h. Peserta yang lolos seleksi proposal mengikuti Technical Meeting untuk pengarahan teknis pelaksanaan lomba.
- i. Peserta mempresentasikan hasil karya desainnya secara daring di hadapan dewan juri.
- j. Hasil karya dikumpulkan dalam bentuk dokumen berisi tautan file Figma dan tautan prototype interaktif, sesuai instruksi pengumpulan panitia.
- k. Dewan juri melakukan penilaian berdasarkan kriteria yang telah ditentukan untuk menentukan pemenang.

2. Perangkat dan Platform

- a. Tools Desain: Figma (wajib digunakan), tanpa kewajiban melakukan coding/pengembangan situs web secara nyata.
- b. Komunikasi dan Presentasi: dilaksanakan secara daring (online).
- c. Sistem Pengumpulan: link/dokumen yang disediakan panitia, berisi tautan file Figma (mode “Anyone with the link can view”) dan tautan prototype interaktif.

IX. Kriteria Penilaian

Penilaian lomba terdiri atas lima aspek utama sebagai berikut:

NO	Kriteria	Bobot
1.	Kesesuaian Tema & Konsep	20%
2.	Teknis Desain di Figma	35%
3.	Desain & Pengalaman Pengguna (UI/UX)	20%
4.	Konten & Storytelling	15%
5.	Etika & Orisinalitas Karya	10%

	TOTAL	100%
--	--------------	-------------

Rincian bobot penilaian per aspek (Kesesuaian Tema & Konsep, Teknis Desain di Figma, Desain & Pengalaman Pengguna/UI-UX, Konten & Storytelling, serta Etika & Orisinalitas Karya) diuraikan lebih lanjut pada Buku Panduan (Guidebook) Lomba Desain Web yang dapat diakses pada link :
https://docs.google.com/document/d/1jxHPSRf-jBfKXYXeOE24S_uerGD-bqCp/edit?usp=drivesdk&oid=107332297341239619867&rtpof=true&sd=true .

X. Ketentuan Teknis

1. Proposal ditulis pada kertas ukuran A4, font Times New Roman ukuran 12, spasi 1.5 lines.
2. Margin penulisan: atas 4 cm, kiri 4 cm, kanan 3 cm, bawah 3 cm.
3. Proposal disusun sesuai format yang ditetapkan panitia (cover, lembar pengesahan, latar belakang, tujuan dan manfaat, deskripsi karya, serta penutup).
4. Karya wajib disertai tautan file Figma (mode “Anyone with the link can view”) dan tautan prototype interaktif (clickable prototype).
5. Peserta wajib menjaga orisinalitas karya; segala bentuk plagiarisme akan didiskualifikasi.
6. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

XI. Apresiasi dan Hadiah

Pemenang terdiri dari Juara 1, 2, dan 3 yang ditentukan oleh dewan juri berdasarkan akumulasi poin tertinggi dari seluruh kriteria penilaian. Seluruh peserta akan diberikan sertifikat perlombaan.

- Juara 1: Uang Pembinaan Rp1.500.000 + E-Sertifikat
- Juara 2: Uang Pembinaan Rp1.000.000 + E-Sertifikat
- Juara 3: Uang Pembinaan Rp500.000 + E-Sertifikat

Hadiah pemenang dipotong sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

XII. Penutup

Lomba Desain Web dirancang sebagai ajang kompetisi yang mendorong mahasiswa untuk mengasah kreativitas, inovasi, dan kemampuan teknis dalam merancang antarmuka digital yang berdampak nyata bagi masyarakat.

Sebagai bagian dari rangkaian Dies Natalis Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam menumbuhkan semangat kompetitif, meningkatkan kualitas akademik, serta memperluas jejaring antar mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia.

Dengan tersusunnya dokumen Kerangka Acuan Kegiatan (TOR) ini, diharapkan seluruh pihak yang terlibat dapat menjalankan perannya secara optimal demi kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan Lomba Desain Web.