



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

A. PENDAHULUAN

Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo merupakan salah satu fakultas yang memiliki peran dalam pengembangan pendidikan, teknologi, penelitian, serta kreativitas mahasiswa. Dalam rangka memperingati Dies Natalis Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo, diselenggarakan berbagai kegiatan yang menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan potensi, kreativitas, dan kemampuan yang dimiliki. Salah satu kegiatan tersebut adalah Lomba Desain Web yang diharapkan dapat menjadi sarana untuk menyalurkan kreativitas mahasiswa 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. Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan mampu menghasilkan rancangan desain yang memadukan kreativitas visual dengan pemikiran teknis seorang perancang produk digital. Selain menjadi ajang kompetisi, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan kompetensi mahasiswa di bidang desain digital dan teknologi informasi serta turut memeriahkan rangkaian Dies Natalis Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo.

B. NAMA KEGIATAN

Nama Kegiatan: **"Web Design Competition Teknik Informatika UNG"**

C. TEMA

Tema Kegiatan: **"Code the Change: Inovasi Web untuk Dunia yang Terus Berubah"**

D. SUBTEMA

1. Climate-Resilient Web Solutions: Teknologi Adaptif Menghadapi Perubahan Iklim
2. Reshaping the Workforce: Platform Web untuk Ekonomi Gig dan Kerja Fleksibel
3. Navigating Disruption: Web Tools untuk Melawan Misinformasi dan Menjaga Ruang Digital Sehat
4. Crisis-Ready Web: Sistem Cepat Tanggap untuk Situasi Tak Terduga

5. Economic Resilience Through Code: Platform Web untuk Stabilitas Finansial di Era Volatil

E. LATAR BELAKANG

Website merupakan salah satu media digital yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, mengedukasi masyarakat, serta mengekspresikan ide dan kreativitas melalui perpaduan desain visual dan teknologi. Perkembangan tools desain digital seperti Figma membuat proses perancangan antarmuka web semakin mudah diakses oleh mahasiswa, sehingga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang produk digital yang menarik, fungsional, dan bermakna, tanpa harus terlebih dahulu menguasai bahasa pemrograman.

Dalam rangka memperingati Dies Natalis Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo, Lomba Desain Web diselenggarakan sebagai wadah bagi mahasiswa untuk menuangkan kreativitas dan kemampuan merancang antarmuka digital melalui karya desain web berbasis Figma. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan apresiasi terhadap karya desain digital, mendorong mahasiswa untuk mengembangkan potensi di bidang UI/UX dan teknologi informasi, serta turut memeriahkan rangkaian Dies Natalis Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo.

F. WAKTU PELAKSANAAN

Kegiatan	Tanggal	Keterangan
Pendaftaran Lomba Desain Web	28 Agustus – 12 September 2026	Pendaftaran melalui Google Form secara gratis, dengan ketentuan tim/individu.
Penginputan Proposal dan Karya	28 Agustus – 12 September 2026	Diinput oleh peserta melalui link yang akan disediakan panitia (link repository & live demo).
Seleksi Proposal	13 – 14 September 2026	Dilaksanakan oleh juri penilai.
Technical Meeting	15 September 2026	Dilaksanakan oleh panitia.
Presentasi Karya	16 – 17 September 2026	Dilaksanakan secara daring.

Kegiatan	Tanggal	Keterangan
Masa Penilaian	17 September 2026	Dilaksanakan oleh juri penilaian hasil Karya Desain Web.
Pengumuman Juara Lomba Desain Web	18 September 2026	Dilaksanakan oleh panitia.

G. KETENTUAN PESERTA

- Peserta adalah mahasiswa aktif PTN/PTS Strata Diploma/S1 yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM).
- Lomba Desain Web diikuti secara individu atau berkelompok, maksimal 2 (dua) orang per tim.
- Peserta wajib melakukan registrasi sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.
- Setiap peserta/tim hanya diperbolehkan mengirimkan maksimal 1 (satu) karya dan Proposal.
- Karya yang dikirimkan harus merupakan karya asli peserta.
- Karya harus sesuai tema dan salah satu sub tema yang diberikan.
- Karya harus orisinal dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam kompetisi lain.
- Hasil karya harus diunggah dalam bentuk tautan repository (GitHub/GitLab) dan tautan demo langsung (live demo) yang dapat diakses.
- Peserta wajib mematuhi seluruh peraturan yang telah ditetapkan panitia.
- Peserta yang telah melakukan pendaftaran dianggap telah memahami dan menyetujui seluruh ketentuan lomba.

H. KETENTUAN TAHAP PENYISIHAN

Peserta WAJIB mengikuti atau memfollow akun media sosial (@hmbti.ung) untuk mendapatkan informasi terkait lomba-lomba.

1. Pendaftaran

Pada penyisihan pertama peserta diharuskan Registrasi online pada link <https://lombatekniknasional.ft.ung.ac.id/> atau bisa mengakses QR yang akan disediakan panitia.



2. Pengerjaan Karya

Peserta merancang desain website (UI/UX) sesuai dengan tema yang telah ditentukan menggunakan tools Figma. Proses pengerjaan meliputi:

- Perancangan wireframe (kerangka dasar tata letak halaman).
- Perancangan desain tampilan akhir (high-fidelity design).
- Penyusunan prototype interaktif (clickable prototype) yang menghubungkan antar halaman/frame.
- Pemanfaatan fitur Auto Layout, Component, dan Design System pada Figma untuk menjaga konsistensi desain.

Seluruh proses pengerjaan wajib dilakukan pada platform Figma; peserta tidak diwajibkan melakukan coding/pengembangan situs web secara nyata.

3. Pengumpulan Karya

Peserta mengumpulkan karya melalui media yang telah disediakan oleh panitia sebelum batas waktu yang telah ditentukan.

- Tautan file Figma (mode "Anyone with the link can view") beserta tautan prototype interaktif dikumpulkan dalam bentuk dokumen berisi tautan, dengan format nama file "WEBDESIGN_Nama Peserta_Judul Karya".
- Seluruh proposal diberikan format nama file WEBDESIGN_Nama Peserta_Judul Proposal.pdf

I. KETENTUAN KARYA

- a. Karya harus sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
- b. Karya merupakan hasil rancangan peserta sendiri yang dibuat menggunakan Figma.
- c. Karya belum pernah menjadi juara dalam perlombaan desain web/UI-UX lainnya.
- d. Peserta/tim hanya diperbolehkan mengirimkan maksimal satu karya.
- e. Karya berupa rancangan desain website minimal 5 (lima) halaman/frame utama (misalnya: Landing Page, Fitur/Layanan, Tentang, Konten/Blog, dan Kontak), disesuaikan dengan kebutuhan tema.
- f. Desain wajib mencakup tampilan untuk versi desktop
- g. Karya wajib disertai prototype interaktif (clickable prototype) pada Figma yang menunjukkan alur navigasi antar halaman.
- h. Tautan Figma wajib diatur pada mode akses "Anyone with the link can view" agar dapat diakses oleh juri.
- i. Peserta wajib memberikan judul karya.
- j. Peserta wajib memberikan deskripsi singkat mengenai karya dengan maksimal 150 kata.
- k. Peserta wajib memperhatikan hak cipta dan lisensi aset (gambar, ikon, font, UI kit) yang digunakan dalam karya.
- l. Karya tidak boleh mengandung unsur pornografi, SARA, penghinaan, diskriminasi, atau konten yang melanggar hukum.

J. KETENTUAN Pengerjaan Desain

Peserta diperbolehkan menggunakan fitur dan pustaka pendukung dalam proses pengerjaan di Figma, seperti:

- a. Fitur Auto Layout, Component, Variant, dan Design System pada Figma.
- b. Plugin resmi Figma (misalnya untuk ikon, ilustrasi, atau pengecekan kontras warna).
- c. Aset gratis/berlisensi terbuka (free stock photo, icon set, font Google Fonts, atau UI kit open-source) dengan pencantuman sumber.
- d. Figma Community file sebagai referensi/inspirasi, selama tidak disalin secara utuh.

Peserta dilarang:

1. Menggunakan template/desain UI kit milik orang lain secara utuh tanpa modifikasi dan izin.
2. Menduplikasi file Figma Community atau karya peserta lain tanpa atribusi yang jelas.
3. Menggunakan AI generatif untuk membuat keseluruhan desain, tata letak, atau elemen visual utama karya.
4. Melakukan plagiarisme terhadap karya desain web/UI-UX yang sudah ada sebelumnya.
5. Melakukan tindakan yang menghilangkan keaslian karya.

KETENTUAN PENULISAN PROPOSAL

- Ukuran paper A4.
- Font Times New Roman, dengan ukuran 12 dan spasi 1.5 lines.
- Margin atas 4, kiri 4, kanan 3, bawah 3.
- Proposal dapat dibuat sekreatif mungkin.

Format Proposal:

- 1) Cover, berisi judul proposal dan tampilan yang unik dan menggambarkan isi proposal.
- 2) Lembaran Pengesahan, lembaran pengesahan memuat judul, nama lengkap, NIM, Jurusan/fakultas, asal perguruan tinggi, alamat, no.telp/hp, email, nama lengkap dosen pembimbing, NIP, no.telp/hp, dan email dosen pembimbing, dan lembaran pengesahan ditandatangani oleh ketua kelompok dan dosen pembimbing.
- 3) Latar Belakang, berisi latar belakang atau alasan mengapa peserta memilih tema, konsep, dan pendekatan desain web tersebut. Bagian ini menjelaskan permasalahan, fenomena, keunikan, atau potensi yang menjadi dasar dalam pembuatan karya serta alasan peserta memilih media web sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi.
- 4) Tujuan dan Manfaat, berisi tujuan pembuatan karya desain web serta manfaat yang diharapkan dari karya tersebut. Tujuan dapat berupa penyampaian pesan, edukasi, promosi, pelestarian budaya, atau peningkatan kesadaran masyarakat terhadap isu yang diangkat. Manfaat menjelaskan kegunaan karya bagi peserta, masyarakat, maupun pihak terkait.

- 5) Deskripsi Karya, menjelaskan secara spesifik tentang karya yang dibuat, meliputi konsep desain, struktur informasi (sitemap), alur pengguna (user flow), fitur-fitur utama, pendekatan UI/UX, penerapan Design System/Component pada Figma, serta tautan file Figma dan tautan prototype interaktif karya.
- 6) Penutup, berisi harapan dari peserta terhadap karya peserta. Peserta wajib mencantumkan data diri pada proposal, berupa nomor pendaftaran, nama peserta, alamat peserta, nomor telepon peserta, jurusan dan angkatan.

KRITERIA PENILAIAN

1. Kesesuaian Tema & Konsep (Bobot Total: 20%)

Kriteria	Bobot	Deskripsi
Relevansi dengan Tema	10%	Karya secara jelas dan tepat merepresentasikan tema yang ditetapkan panitia lomba.
Kekuatan Konsep/Ide	10%	Gagasan di balik karya orisinal, matang, dan mampu menyampaikan pesan atau cerita dengan kuat.

2. Teknis Desain di Figma (Bobot Total: 35%)

Kriteria	Bobot	Deskripsi
Struktur File & Kerapian	10%	Pengorganisasian layer, frame, dan halaman pada file Figma tersusun rapi dan mudah ditelusuri.
Auto Layout & Design System	10%	Penerapan Auto Layout, Component, dan Variant secara konsisten untuk efisiensi dan skalabilitas desain.
Prototyping & Interaksi	10%	Alur prototype interaktif berjalan sesuai logika navigasi dan mencerminkan pengalaman pengguna yang nyata.
Konsistensi Desain	5%	Konsistensi grid, spacing, tipografi, dan palet warna di seluruh halaman/frame.

3. Desain & Pengalaman Pengguna / UI-UX (Bobot Total: 20%)

Kriteria	Bobot	Deskripsi
Keindahan Visual (UI)	8%	Daya tarik visual situs web secara keseluruhan, enak dipandang dan memiliki daya pikat.
Orisinalitas Desain	7%	Tata letak, gaya visual, atau interaksi yang ditampilkan tidak umum/klise dan menunjukkan kreativitas peserta.
Kemudahan Penggunaan (UX)	5%	Navigasi situs web mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna.

4. Konten & Storytelling (Bobot Total: 15%)

Kriteria	Bobot	Deskripsi
Kekuatan Narasi Konten	8%	Situs web mampu bercerita atau menyampaikan makna/informasi dengan jelas kepada pengunjung.
Kesesuaian Judul & Copywriting	7%	Judul/teks yang menyertai karya memperkuat dan selaras dengan pesan yang disampaikan.

5. Etika & Orisinalitas Karya (Bobot Total: 10%)

Kriteria	Bobot	Deskripsi
Keaslian Karya	5%	Karya merupakan hasil rancangan dan pengembangan sendiri, bukan plagiasi atau replikasi karya orang lain.
Kewajaran Penggunaan Tools/AI	5%	Penggunaan tools bantu (termasuk AI) bersifat wajar dan sesuai batas yang diperbolehkan panitia (tidak menggantikan keseluruhan proses kreatif dan teknis peserta).

Ringkasan Bobot Penilaian

No	Aspek Penilaian	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%

PEMENANG DAN HADIAH

- a. Pemenang terdiri dari juara 1, 2, dan 3.
- b. Pemenang ditentukan oleh dewan juri berdasarkan pengumpulan poin terbanyak dari masing-masing kriteria penilaian.
- c. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- d. Semua peserta akan diberi sertifikat perlombaan.
- e. Hadiah berupa uang pembinaan:
 - 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
- f. Hadiah pemenang dipotong sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

JURI LOMBA

- Ahmad Azhar Kadim, S.Kom., M.Kom.
- Roys Pakaya, S.Kom., M.Kom.
- Khairul Fathan Habie, S.Kom., M.Kom.

INFORMASI LEBIH LANJUT

Contact Person : 082349813112 (Zalfa Fadliyah Latjompoo)

Media Sosial IG : @hmbti.ung

Email : official.basicatiftung@gmail.com

FORMAT COVER

PROPOSAL
LOMBA DESAIN WEB
"JUDUL"

DIES NATALIS FAKULTAS TEKNIK



OLEH

NAMA KETUA KELOMPOK - NIM KETUA KELOMPOK (Angkatan)

NAMA ANGGOTA - NIM ANGGOTA (Angkatan)

NAMA ANGGOTA - NIM ANGGOTA (Angkatan)

NAMA PERGURUAN TINGGI

KOTA/KABUPATEN

PERGURUAN TINGGI

PENULISAN TAHUN

FORMAT LEMBAR PENGESAHAN

LEMBARAN PENGESAHAN

- a. Judul :
- b. Ketua Tim :
 - a. Nama Lengkap :
 - b. NIM :
 - c. Jurusan :
 - d. Universitas :
 - e. Alamat :
 - f. No. Telp/HP :
 - g. Email :
- c. Anggota Tim : 1)
2)
3)
- d. Dosen Pembimbing :
 - h. Nama Lengkap :
 - i. NIP :
 - j. No. Telp/HP :
 - k. Email :

Kota, Tanggal – Bulan 2026

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Ketua Tim

(.....)

NIP.

(.....)

NIM.

FORMAT SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

"JUDUL"

DIES NATALIS FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO – 2026

Nama Peserta :

Judul Karya :

Dengan ini menyatakan bahwa karya dan proposal dengan judul (...) yang diikutsertakan dalam kegiatan "Lomba Desain Web Dies Natalis Fakultas Teknik - 2026" adalah asli. Tidak menjiplak karya orang lain dan tidak pernah diikutsertakan diluar kegiatan ini. Apabila dikemudian hari terbukti melanggar ketentuan tersebut, maka peserta bersedia didiskualifikasikan baik sebagai peserta maupun sebagai pemenang.

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kota, Tanggal – Bulan 2026

Dosen Pembimbing

Peserta

(.....)

(.....)

NIP.

NIM.