

SEFEST

2025

SOFTWARE ENGINEERING FESTIVAL

**Creating Sustainable Futures with
Software Solutions**

RULE BOOK

Version: 1.1.4 (09/02/25)

DAFTAR ISI

Version: 1.1.4 (05/02/25)	1
DAFTAR ISI	2
PENJELASAN UMUM	4
A. NAMA KEGIATAN.....	4
B. TEMA.....	4
C. DESKRIPSI KEGIATAN.....	4
D. TUJUAN KEGIATAN.....	5
E. HASIL YANG DIHARAPKAN.....	6
F. SASARAN KEGIATAN.....	6
RANGKAIAN ACARA	6
A. WEBINAR PEMBUKAAN SE FEST 2025.....	6
a. DESKRIPSI KEGIATAN.....	6
b. TIMELINE WEBINAR.....	7
c. TEKNIS MENGIKUTI WEBINAR.....	7
B. LOMBA-LOMBA.....	8
a. LOMBA WEB DEVELOPMENT.....	8
i. Deskripsi Lomba.....	8
ii. Timeline Lomba.....	9
iii. Syarat dan Ketentuan Peserta.....	9
iv. Ketentuan Pengumpulan Karya.....	11
v. Kriteria Penilaian Lomba.....	12
vi. Ketentuan Technical Meeting.....	13
vii. Ketentuan Presentasi.....	13
viii. Prize Pool.....	14
ix. Narahubung.....	14
b. LOMBA UI/UX DESIGN.....	14
i. Deskripsi Lomba.....	14
ii. Timeline Lomba.....	15
iii. Syarat dan Ketentuan Peserta.....	16
iv. Ketentuan Pengumpulan Karya.....	18
v. Kriteria Penilaian.....	19
vi. Ketentuan Technical Meeting.....	19
vii. Ketentuan Presentasi.....	20
c. LOMBA POSTER.....	21
viii. Prize Pool.....	21
ix. Narahubung.....	21

i. Deskripsi Lomba.....	21
ii. Timeline Lomba.....	22
iii. Syarat dan Ketentuan Peserta.....	22
iv. Ketentuan Pengumpulan Karya.....	24
v. Kriteria Penilaian.....	25
vi. Ketentuan Technical Meeting.....	25
vii. Ketentuan Presentasi.....	26
viii. Prize Pool.....	27
ix. Narahubung.....	27
C. RANGKAIAN WORKSHOP.....	27
a. Deskripsi Kegiatan.....	27
i. Workshop Full-Stack Development.....	27
b. Benefit.....	27
c. Timeline Kegiatan.....	28
d. Syarat dan Ketentuan Mengikuti Workshop.....	28
e. Tata Cara Pendaftaran Workshop.....	29
f. Teknis Pelaksanaan Workshop.....	29
D. SPONSORSHIP DAN MEDIA PARTNER.....	29
E. NARAHUBUNG.....	29
F. LAMPIRAN.....	30
a. Surat Pernyataan Orisinalitas.....	30
c. Twibbon dan Caption SE FEST 2025.....	30
d. Template Dokumen Innovative Challenge.....	30

PENJELASAN UMUM

A. NAMA KEGIATAN

SEFEST 2025 (Software Engineering Festival 2025)

B. TEMA

“Creating Sustainable Futures with Software Solutions”

C. DESKRIPSI KEGIATAN

Software Engineering Festival atau biasa disingkat dengan SEFEST adalah acara tahunan yang diselenggarakan oleh Prodi Rekayasa Perangkat Lunak Telkom University Surabaya dengan tim pelaksana dari Himpunan Mahasiswa *Software Engineering* (HIMSE) Telkom University Surabaya. SEFEST 2025 kali ini mengusung tema “*Creating Sustainable Futures with Software Solutions*” yang bertujuan untuk mengenalkan program studi *Software Engineering* kepada masyarakat umum. SEFEST 2025 terdiri dari beberapa kegiatan seperti webinar dan kompetisi yang diadakan guna menumbuhkan minat dan bakat para generasi muda dalam bidang teknologi. Melalui tema yang di ambil kali ini kami mencoba untuk mengajak masyarakat utamanya generasi muda untuk memanfaatkan teknologi digital khususnya di bidang *Software Engineering*, menciptakan solusi inovatif yang tidak hanya relevan tetapi juga berkelanjutan. Bersama-sama, kita dapat melampaui batasan masalah nyata dan membangun masa depan yang lebih baik melalui pengembangan teknologi.

Melalui SEFEST 2025 ini, kami mengajak siswa/i SMA/SMK Sederajat sebagai representasi dari masyarakat untuk turut serta mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi digital, serta meningkatkan keterampilan yang mampu diterapkan oleh masyarakat umum. Kegiatan tersebut diharapkan mampu memberikan kontribusi solutif berbasis perangkat lunak untuk masyarakat.

Selain itu hasil dari kegiatan ini mampu memberikan inspirasi untuk mengembangkan solusi teknologi yang berkelanjutan dan meningkatkan kualitas hidup serta mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. SEFEST 2025 terdiri dari 6 rangkaian acara, yaitu: Lomba Web Design, Lomba

UI/UX Design, Innovative Poster, Webinar Building a Sustainable Future with Software Solutions, Workshop Full-Stack Development, dan Pameran Karya Mahasiswa Prodi Rekayasa Perangkat Lunak.

Melalui berbagai acara dan perlombaan yang diadakan, SEFEST membuka kesempatan bagi para peserta untuk menunjukkan keterampilan mereka dalam merancang dan mengembangkan solusi teknologi yang berkelanjutan dan memecahkan permasalahan masyarakat yang kompleks. Dalam prosesnya, para peserta dapat belajar dari pengalaman dan pengetahuan para ahli di bidang *Software Engineering* melalui webinar dan workshop yang diadakan.

D. TUJUAN KEGIATAN

Tujuan Umum

Tujuan diadakan kegiatan SEFEST 2025 bertujuan untuk menginspirasi dan mengajak generasi muda untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan di bidang teknologi digital khususnya *Software Engineering*, dengan tujuan untuk menginspirasi generasi muda menciptakan solusi teknologi yang inovatif, berkelanjutan, dan bertanggung jawab sosial guna meningkatkan kualitas hidup masyarakat serta mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). Acara ini juga bertujuan membekali siswa SMA/SMK sederajat dengan keterampilan digital yang relevan untuk menghadapi tantangan era modern dan membuka peluang karir masa depan. Selain itu, SEFEST 2025 menjadi wadah untuk menumbuhkan minat, bakat, dan kesadaran sosial dalam pengembangan teknologi, sekaligus mendorong mereka menciptakan dampak positif yang lebih luas melalui inovasi.

Tujuan Khusus

1. Menarik minat dan menginspirasi siswa/i SMA/SMK Sederajat untuk mempelajari dan mengembangkan keterampilan di bidang software engineering.
2. Mengenalkan program studi Software Engineering dan aktivitas kemahasiswaan lainnya yang dilakukan oleh Himpunan Mahasiswa Software Engineering Telkom University Surabaya.

3. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa/i SMA/SMK Sederajat di bidang software engineering melalui berbagai rangkaian acara SEFEST 2025
4. Membangun kesadaran sosial dan tanggung jawab pada siswa/i SMA/SMK Sederajat dalam memanfaatkan teknologi secara positif untuk masyarakat luas dan berkelanjutan demi menciptakan dunia yang lebih baik
5. Menciptakan lingkungan belajar yang kreatif, inspiratif dan menyenangkan bagi siswa/i SMA/SMK Sederajat untuk memperoleh pengalaman praktis dan interaksi dengan praktisi dan akademisi di bidang software engineering.

E. HASIL YANG DIHARAPKAN

Acara SE FEST 2025 ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan solusi teknologi yang berkelanjutan dalam menghadapi tantangan dan peluang di era digital saat ini, serta membantu meningkatkan kualitas hidup dan mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Sedangkan untuk rangkaian perlombaan, diharapkan peserta dapat :

1. Dapat menunjukkan kemampuan dan potensi terbaik mereka dalam bidang akademik dan non-akademik melalui ajang lomba yang beragam.
2. Dapat lebih mengenal dan mengapresiasi potensi diri untuk berprestasi dalam bidang akademik dan non-akademik.
3. Dapat mengembangkan solusi-solusi inovatif dan kreatif melalui teknologi berkelanjutan untuk masalah-masalah sosial dan lingkungan yang ada di masyarakat, demi mencapai tujuan yang berkelanjutan.

F. SASARAN KEGIATAN

Peserta acara SE FEST 2025 terdiri dari Webinar dan Workshop untuk khalayak umum, Lomba siswa/i SMA/SMK Sederajat nasional di seluruh Indonesia yang akan berpartisipasi dalam berbagai lomba dan kompetisi menarik. Selain itu, acara ini juga akan mengadakan *workshop* yang terbuka untuk siswa/i SMA/SMK Sederajat dan masyarakat umum yang tertarik untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam bidang teknologi, pengunjung pameran untuk umum.

RANGKAIAN ACARA

A. WEBINAR PEMBUKAAN SE FEST 2025

a. DESKRIPSI KEGIATAN

Webinar pembukaan SE FEST 2025 merupakan webinar terbuka secara daring (*online*) untuk umum dan siswa/i SMA/SMK Sederajat yang akan menyajikan informasi yang berguna dan menarik kepada para calon peserta SE FEST 2025, memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang konsep acara, rangkaian kegiatan, sesi tanya jawab, dan sedikit materi pengantar untuk *workshop* yang diselenggarakan pada puncak acara SE FEST 2025 nantinya.

b. TIMELINE WEBINAR

Keterangan	Tanggal
Webinar Pembukaan	24 Januari 2025

c. TEKNIS MENGIKUTI WEBINAR

1. Pastikan perangkat komputer/laptop/ponsel anda tersambung dengan internet.
2. Aplikasi yang akan digunakan untuk *webinar* ini adalah “ZOOM Cloud Meetings” dan “Youtube” secara *Livestream*. Pastikan di komputer/laptop/ponsel anda sudah terpasang aplikasi “ZOOM Clouds Meetings”. Jika belum silahkan unduh di *playstore/appstore* terlebih dahulu. Apabila menggunakan komputer silahkan unduh aplikasi di-link berikut : [Link Zoom](#), atau dapat langsung mengikuti *Youtube Livestream* pada link yang akan dibagikan.
3. Peserta memasuki *room zoom* yang sudah diberikan 30 menit sebelum acara dimulai.
4. Peserta dimohon untuk tidak mengaktifkan mikrofon saat kegiatan *webinar* berlangsung.
5. Peserta diharapkan untuk menggunakan *Virtual Background* yang telah disediakan oleh panitia.

6. *Webinar* dibuka untuk umum, dan untuk siswa/i SMA/SMK Sederajat.

B. LOMBA-LOMBA

a. LOMBA WEB DEVELOPMENT

i. Deskripsi Lomba

Lomba *Web Development* adalah sebuah kompetisi yang menantang peserta untuk merancang website yang menarik dan fungsional sesuai dengan tema acara. Pada lomba ini, tidak hanya menilai dari aspek desain akan tetapi juga dari pemrograman web yang dilakukan oleh tim peserta. Lomba ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan serta kerjasama tim dalam pembuatan web. Kemudian memberikan kesempatan bagi para peserta untuk memamerkan karya terbaik mereka.

Peserta diharapkan dapat menghasilkan website yang menarik dan fungsional sesuai dengan tema acara. Lomba ini terbagi menjadi dua tahap, yaitu tahap penyisihan dan tahap final. Pada tahap penyisihan, peserta diharapkan untuk menyusun proposal, dengan batas waktu dari 6 Februari hingga 10 Februari sesuai dengan timeline lomba. Dari hasil penyisihan ini, akan dipilih 5 (lima) tim terbaik yang akan maju ke tahap final.

Pada tahap final, peserta diberikan waktu kurang lebih dari 13 Februari hingga 17 Februari sesuai dengan timeline lomba untuk pengerjaan dan pengumpulan karya website mereka. Kelima tim terbaik yang lolos akan melakukan presentasi secara daring (online) di hadapan para juri untuk menentukan pemenang lomba. Pengumuman pemenang

lomba akan dilakukan pada puncak acara SE FEST 2025, pada hari Minggu, 23 Februari 2025.

ii. **Timeline Lomba**

Keterangan	Tanggal
Pendaftaran Lomba	25 Januari - 5 Februari 2025
Sosialisasi Lomba	6 Februari 2025
Pengerjaan Proposal	6 Februari - 10 Februari 2025
Penilaian Tahap Penyisihan	6 Februari - 11 Februari 2025
Pengumuman Lolos Tahap Final	12 Februari 2025
Pengerjaan Tahap Final	13 Februari - 17 Februari 2025
Presentasi Tahap Final	18 Februari 2025
Penilaian	18 Februari - 19 Februari 2025
Pengumuman Top 3 Finalis	20 Februari 2025
Awarding dan Penutupan Acara	23 Februari 2025

iii. **Syarat dan Ketentuan Peserta**

1. Lomba diadakan secara terbuka untuk seluruh siswa/i SMA/SMK Sederajat aktif di Indonesia (ditandai dengan scan Kartu Pelajar yang masih aktif atau surat keterangan siswa aktif).
2. Peserta lomba merupakan tim yang terdiri dari minimal 1 (satu) orang dan maksimal 3 (tiga) orang (tidak harus berasal dari satu sekolah yang sama).
3. Tidak diperkenankan ada peserta yang terdaftar dalam dua tim atau lebih yang berbeda.
4. Peserta tim harus mengisi formulir pendaftaran dengan lengkap dan benar. Pendaftaran dilakukan secara daring (*online*) melalui *link* registrasi yang telah disediakan sebagai berikut: [Link Pendaftaran](#)

5. Peserta akan diarahkan ke grup *WhatsApp* setelah melakukan pendaftaran lomba untuk mendapatkan link pengumpulan karya.
6. Pendaftaran akan dibuka mulai dari Sabtu, 25 Januari 2025 sampai dengan batas akhir pendaftaran, yaitu Rabu, 05 Februari 2025 pukul 23:59 WIB.
7. Pada saat pendaftaran, peserta melampirkan *scan* Kartu Pelajar aktif atau surat keterangan siswa aktif.
8. Tim peserta wajib mengikuti seluruh tahapan lomba, dari pendaftaran hingga pengumuman pemenang.
9. Pengumpulan karya pada babak penyisihan berupa Proposal dari salah satu tujuan 17 SDGs yang juga memenuhi tema acara. Pengerjaan Proposal untuk tahap penyisihan dapat dimulai dari Kamis, 06 Februari 2025 sampai dengan batas pengumpulan karya yaitu Senin, 10 Februari 2025. Template proposal dapat diakses melalui link berikut : [Link Template Proposal](#)
10. Tim hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) karya lomba. Tim peserta harus mengunggah karya lomba dan persyaratan lainnya sesuai dengan ketentuan yang ditentukan.
11. Peserta bertanggung jawab penuh atas keaslian dan keabsahan karya yang diikutsertakan dalam lomba. Jika ditemukan pelanggaran, maka peserta akan didiskualifikasi dan harus mengembalikan hadiah yang telah diterima.
12. Semua karya yang diikutsertakan dalam lomba menjadi hak milik panitia SE FEST 2025. Panitia berhak untuk menggunakan karya-karya tersebut untuk kepentingan promosi dan publikasi acara.
13. 5 (lima) tim peserta terbaik lolos final akan melakukan presentasi pada tahap final untuk menentukan pemenang.
14. Calon Peserta wajib mengikuti akun Instagram [@himse.telkomsurabaya](#), [@se.telkomsurabaya](#) dan [@event.himse](#)

15. Calon Peserta wajib memposting *twibbon* acara SE FEST 2025 di instagram dengan *caption* dan *hashtag* yang telah disediakan pada halaman lampiran.
16. Panitia SE FEST 2025 berhak untuk mencabut gelar juara dari pemenang dan/atau mendiskualifikasi peserta jika ditemukan kecurangan dan/atau pelanggaran hukum selama pelaksanaan kompetisi berlangsung.
17. Seluruh keputusan juri dan panitia SE FEST 2025 bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
18. Peserta yang sudah mendaftar tetapi tidak mengumpulkan proposal dan karya *website* setelah batas waktu yang telah ditentukan dianggap mengundurkan diri dari perlombaan.
19. Peserta harus memenuhi syarat dan ketentuan yang berlaku, dan panitia berhak mendiskualifikasi peserta apabila peserta melanggar ketentuan yang berlaku.
20. Panitia SE FEST 2025 dapat mengubah peraturan sewaktu-waktu. Perubahan akan disampaikan melalui media sosial instagram [@himse.telkomsurabaya](https://www.instagram.com/himse.telkomsurabaya) dan grup *WhatsApp* yang telah disediakan.
21. Seluruh peserta wajib membaca, memahami, dan mengikuti seluruh peraturan, syarat dan ketentuan yang ada.

iv. Ketentuan Pengumpulan Karya

1. Pada babak penyisihan, peserta harus mengumpulkan proposal dalam bentuk file PDF melalui form yang telah disediakan di grup *WhatsApp*.
2. Pada babak final, peserta harus mengumpulkan *link* GitHub melalui form yang telah disediakan di grup *WhatsApp*.
3. Sub tema yang dapat digunakan sebagai karya oleh peserta dapat diambil dari salah satu [17 Tema SDGs](#).
4. Pengumpulan karya melalui *link* GitHub harus menyertakan file *README* dengan keterangan cara menjalankan websitenya, serta surat pernyataan orisinalitas.

5. Penamaan *repository* dan file proposal harus menggunakan format "SEFEST25WEBDEV_namaTim".
6. Peserta diperbolehkan untuk melampirkan alamat URL hasil *website* dengan *website hosting service*, tetapi tidak ada penambahan nilai dalam penjurian.
7. Peserta dibebaskan menggunakan *framework* dan *library/plugin* apapun, seperti *Laravel*, *Bootstrap*, dan lain sebagainya.
8. Karya asli peserta bukan meniru/menjiplak karya *website* yang sudah ada.
9. Karya lomba yang diikutsertakan harus merupakan hasil karya asli peserta dan belum pernah dipublikasikan atau memenangkan lomba di tempat lain.
10. Panitia tidak bertanggung jawab apabila ada klaim dari pihak lain atas ketidak orisinilan karya atau plagiarisme.
11. Karya tidak boleh menyinggung/merendahkan etnis, suku, agama, tindakan perundungan hingga SARA serta tidak mengandung unsur politik ataupun pornografi serta melanggar UU yang berlaku.
12. Peserta tidak diperbolehkan mempublikasikan hasil karya yang dimilikinya melalui media *online* atau *offline* atau media lainnya hingga lomba yang diselenggarakan panitia berakhir.
13. Peserta bertanggung jawab penuh atas hak cipta dan keaslian karya yang diikutsertakan dalam lomba.
14. Isi karya tidak boleh mengandung atau menggunakan elemen atau materi yang dilindungi oleh hak cipta termasuk logo, karya foto, karya grafis, merek dagang, dll.
15. Keputusan panitia dan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

v. **Kriteria Penilaian Lomba**

Aspek Penilaian Proposal	Bobot Nilai
Kemampuan Presentasi	40
Hasil Proyek	15
Relevansi Masalah dengan Solusi yang Ditawarkan	15
Tanggapan Saat QnA	30
Total	100

vi. **Ketentuan *Technical Meeting***

1. *Technical Meeting* diadakan dua kali secara daring (*online*) melalui *virtual meeting*. Pertemuan pertama akan dilaksanakan pada hari Kamis, 06 Februari 2025 untuk sosialisasi lomba, sedangkan pertemuan kedua akan dilaksanakan pada hari Kamis, 13 Februari 2025 untuk pengundian presentasi bagi kelompok yang lolos.
2. Pada *technical meeting* yang pertama akan diadakan sosialisasi lomba yang mencakup penjelasan detail mengenai ketentuan dan persyaratan lomba.
3. Pada *technical meeting* yang kedua akan diadakan pengundian giliran presentasi karya tahap final serta melakukan tanya jawab terkait ketentuan dan alur pelaksanaan presentasi tahap final.
4. Setiap tim yang dinyatakan lolos ke tahap final wajib mengirimkan setidaknya 1 (satu) perwakilan untuk mengikuti *technical meeting*.
5. Apabila suatu tim tidak mengirimkan perwakilan untuk mengikuti *technical meeting*, maka tim tersebut dianggap menyetujui semua keputusan yang diambil pada saat *technical meeting* berlangsung.

vii. Ketentuan Presentasi

1. Seluruh tim peserta yang lolos ke tahap final wajib menghadiri babak final secara daring (*online*) melalui *virtual zoom meeting*.
2. Peserta diminta untuk menjelaskan hasil *website* yang telah dibuat dengan *demo website* melalui *link* yang sudah diberikan panitia.
3. *Demo website* dilakukan oleh peserta dengan mempresentasikan hasil *website* dengan menjelaskan latar belakang pemilihan teknologi, desain sistem, fitur-fitur utama, tujuan pengembangan, serta aspek teknis lainnya.
4. Penilaian presentasi akan dinilai dari penguasaan materi, komunikatif, kerja sama tim, dan kesesuaian tema.
5. Setiap peserta wajib mengikuti jalannya acara dari awal hingga akhir.
6. Waktu presentasi adalah 25 menit dilanjutkan dengan sesi tanya jawab selama 15 menit.
7. Presentasi dilarang mengandung unsur SARA, kekerasan, pornografi, dan melanggar UU yang berlaku.
8. Kriteria penilaian presentasi adalah sebagai berikut:
 - a. Presentasi (60%)

Kejelasan serta keruntutan pemaparan materi terkait karya *website* yang telah dibuat.
 - b. Tanya Jawab (40%)

Kemampuan peserta dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh para juri.
9. Penentuan pemenang merupakan kalkulasi nilai dari babak penyisihan dan final.
10. Keputusan juri adalah mutlak dan tidak bisa diganggu gugat.

viii. Prize Pool

- Juara I : Uang Pembinaan + Sertifikat
- Juara II : Uang Pembinaan + Sertifikat
- Juara III : Uang Pembinaan + Sertifikat

ix. Narahubung

Apabila ada pertanyaan lebih lanjut, silahkan bertanya pada grup *WhatsApp* peserta atau menghubungi panitia melalui nomor *WhatsApp*:

Rara : [628895607451](https://wa.me/628895607451)

b. LOMBA UI/UX DESIGN

i. Deskripsi Lomba

Lomba *Mobile UI Design* merupakan sebuah kompetisi inovatif untuk para siswa/i SMA/SMK/MA sederajat yang bersifat mandiri atau individu, untuk merancang desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang menarik dan *user friendly* sesuai dengan tema acara dan salah satu dari [17 SDGs](#) pilihan peserta.

Peserta harus merancang proposal terkait aplikasi, membuat tampilan aplikasi yang intuitif, fungsional, memenuhi kebutuhan pengguna, dan sesuai dengan tema yang diberikan. Lomba ini bertujuan untuk memberikan ruang kepada para siswa/i SMA/SMK/MA sebagai desainer muda untuk menunjukkan kemampuan dan kreativitas mereka dalam ajang perlombaan guna mengembangkan aplikasi yang inovatif dan bermanfaat bagi masyarakat sekitar.

Peserta diharapkan dapat menghasilkan desain *UI Mobile* yang menarik dengan memperhatikan ikon, warna, dan tata letak, *user friendly*, dan memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan. Lomba dibagi menjadi dua tahapan, yaitu tahap penyisihan dan tahap final. Pada tahap penyisihan, peserta melakukan pendaftaran pada link pendaftaran yang telah disediakan dan akan diberikan waktu kurang lebih 5 hari pada tanggal 6 - 10 Februari 2025 sesuai dengan *timeline* lomba untuk menyusun Proposal peserta. Kemudian peserta yang lolos pada tahap penyisihan, akan lanjut pada tahap final, dimana pengerjaan babak final dilakukan pada tanggal 13 Februari 2025 dengan batas pengumpulan 17 Februari 2025. Pada tahap final peserta membuat desain *UI/UX Mobile*, kemudian kelima peserta

terbaik yang lolos, akan melakukan presentasi secara daring (*online*) di hadapan para juri untuk menentukan pemenang lomba. Pengumuman pemenang lomba akan diumumkan pada puncak acara SE FEST 2025, hari Minggu, 23 Februari 2025.

ii. Timeline Lomba

Keterangan	Tanggal
Pendaftaran Lomba	25 Januari - 5 Februari 2025
Sosialisasi Lomba	6 Februari 2025
Pengerjaan Proposal	6 Februari - 10 Februari 2025
Penilaian Tahap Penyisihan	6 Februari - 11 Februari 2025
Pengumuman Lolos Tahap Final	12 Februari 2025
Pengerjaan Tahap Final	13 Februari - 17 Februari 2025
Presentasi Tahap Final	18 Februari 2025
Penilaian	18 Februari - 19 Februari 2025
Pengumuman TOP 3 Finalis	20 Februari 2025
Awarding dan Penutupan Acara	23 Februari 2025

iii. Syarat dan Ketentuan Peserta

1. Lomba diadakan secara terbuka untuk seluruh siswa/i SMA/SMK Sederajat aktif di Indonesia (ditandai dengan *scan* Kartu Pelajar yang masih aktif atau surat keterangan siswa aktif).
2. Lomba UI Design bersifat mandiri, peserta lomba merupakan peserta individu, atau perorangan.
3. Peserta harus mengisi formulir pendaftaran dengan lengkap dan benar. Pendaftaran dilakukan secara daring (*online*) melalui *link* registrasi yang telah disediakan sebagai berikut: [Link Pendaftaran](#)

4. Peserta akan diarahkan ke grup *WhatsApp* setelah melakukan pendaftaran lomba untuk mendapatkan link pengumpulan karya.
5. Pendaftaran dibuka mulai dari Sabtu, 25 Januari 2025 sampai dengan batas akhir pendaftaran pada Rabu, 5 Februari 2025 pukul 23:59 WIB.
6. Pada saat pendaftaran, peserta melampirkan *scan* Kartu Pelajar aktif atau surat keterangan siswa aktif.
7. Peserta wajib mengikuti seluruh tahapan lomba, dari pendaftaran hingga pengumuman pemenang.
8. Peserta hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) karya lomba. Peserta harus mengunggah karya lomba dan persyaratan lainnya sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan.
9. Pengumpulan karya pada babak penyisihan berupa Proposal dari salah satu tujuan 17 SDGs yang juga memenuhi tema acara. Pengerjaan Proposal untuk tahap penyisihan dapat dimulai dari Kamis, 06 Februari 2025 sampai dengan batas pengumpulan karya yaitu Senin, 10 Februari 2025. Template proposal dapat diakses melalui link berikut : [Link Template Proposal](#)
10. Peserta yang telah lolos pada babak penyisihan akan lanjut pada babak final. Pengerjaan karya pada babak final, berupa desain *UI/UX Mobile* dimulai pada Kamis, 13 Februari 2025 sampai dengan batas pengumpulan pada Senin, 17 Februari 2025.
11. Peserta bertanggung jawab penuh atas keaslian dan keabsahan karya yang diikutsertakan dalam lomba. Jika ditemukan pelanggaran, maka peserta akan didiskualifikasi dan harus mengembalikan hadiah yang telah diterima.
12. Semua karya yang diikutsertakan dalam lomba menjadi hak milik panitia SE FEST 2025. Panitia berhak untuk menggunakan karya-karya tersebut untuk kepentingan promosi dan publikasi acara.

- 13.5 (lima) peserta terbaik yang lolos akan melakukan presentasi pada tahap final untuk menentukan pemenang.
14. Calon Peserta wajib mengikuti akun Instagram [@himse.telkomsurabaya](https://www.instagram.com/himse.telkomsurabaya), [@se.telkomsurabaya](https://www.instagram.com/se.telkomsurabaya) dan [@event.himse](https://www.instagram.com/event.himse)
15. Calon Peserta wajib memposting *twibbon* acara SE FEST 2025 di instagram dengan *caption* dan *hashtag* yang telah disediakan pada halaman lampiran.
16. Panitia SE FEST 2025 berhak untuk mencabut gelar juara dari pemenang dan/atau mendiskualifikasi peserta jika ditemukan kecurangan dan/atau pelanggaran hukum selama pelaksanaan kompetisi berlangsung.
17. Seluruh keputusan juri dan panitia SE FEST 2025 bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
18. Peserta yang sudah mendaftar tetapi tidak mengumpulkan hasil karya desain *UI/UX Mobile* setelah batas waktu yang telah ditentukan dianggap mengundurkan diri dari perlombaan.
19. Peserta harus memenuhi syarat dan ketentuan yang berlaku, dan panitia berhak mendiskualifikasi peserta apabila peserta melanggar peraturan yang berlaku.
20. Panitia SE FEST 2025 dapat mengubah peraturan sewaktu-waktu. Perubahan akan disampaikan melalui media sosial instagram [@himse.telkomsurabaya](https://www.instagram.com/himse.telkomsurabaya) dan grup *WhatsApp* yang telah disediakan.
21. Seluruh peserta wajib membaca, memahami, dan mengikuti seluruh peraturan, syarat dan ketentuan yang ada.

iv. Ketentuan Pengumpulan Karya

1. Karya yang dikumpulkan pada babak penyisihan berupa file pdf Proposal, melalui *link* pengumpulan yang telah disediakan pada grup *WhatsApp* dengan format nama : “SEFEST25UI_Nama Peserta”

2. Karya yang dikumpulkan pada babak final berupa file zip/rar melalui link pengumpulan yang telah disediakan pada grup *WhatsApp*.
3. Sub tema yang dapat digunakan sebagai karya oleh peserta dapat diambil dari salah satu [17 Tema SDGs](#).
4. File zip/rar yang dikumpulkan berisi penjelasan desain *UI Mobile*, *link* prototipe desain *UI Mobile*, dan *screenshot* hasil desain, serta surat pernyataan orisinalitas.
5. File zip/rar berukuran maksimal 25 MB.
6. Karya asli peserta, bukan meniru/menjiplak desain yang sudah ada.
7. Karya lomba yang diikutsertakan harus merupakan hasil karya asli peserta dan belum pernah dipublikasikan atau memenangkan lomba di tempat lain.
8. Panitia tidak bertanggung jawab apabila ada klaim dari pihak lain atas ketidak orisinalan karya atau plagiarisme.
9. Karya tidak boleh menyinggung/merendahkan etnis, suku, agama, tindakan perundungan hingga SARA serta tidak mengandung unsur politik ataupun pornografi serta melanggar UU yang berlaku..
10. Peserta tidak diperbolehkan mempublikasikan hasil karya yang dimilikinya melalui media *online* atau *offline* atau media lainnya hingga lomba yang diselenggarakan panitia berakhir.
11. Peserta bertanggung jawab penuh atas hak cipta dan keaslian karya yang diikutsertakan dalam lomba.
12. Isi karya tidak boleh mengandung atau menggunakan elemen atau materi yang dilindungi oleh hak cipta termasuk logo, karya foto, karya grafis, merek dagang, dll.
13. Keputusan panitia dan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

v. Kriteria Penilaian

Aspek Penilaian Proposal	Bobot Nilai
Kemampuan Presentasi	40
Hasil Proyek	15
Relevansi Masalah dengan Solusi yang Ditawarkan	15
Tanggapan Saat QnA	30
Total	100

vi. Ketentuan *Technical Meeting*

Technical Meeting diadakan secara daring (*online*) via *virtual meeting* pada hari Kamis, 6 Februari 2025. *Technical Meeting* dilakukan sekaligus sebagai sosialisasi lomba, sehingga peserta dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait lomba tersebut.

vii. Ketentuan Presentasi

1. Seluruh peserta yang lolos ke tahap final wajib menghadiri babak final secara daring (*online*) melalui *virtual zoom meeting*.
2. Peserta diminta untuk menjelaskan hasil desain *UI mobile* yang telah dibuat dengan *demo* prototipe melalui *link* yang sudah diberikan panitia.
3. *Demo* prototipe dilakukan oleh peserta dengan mempresentasikan hasil desain *UI mobile* dengan menjelaskan latar belakang pemilihan desain, pemilihan warna, perancangan, tujuan pemilihan desain, konsistensi desain, serta aspek-aspek lainnya.
4. Penilaian presentasi akan dinilai dari penguasaan materi, komunikatif, dan kesesuaian tema.

5. Setiap peserta wajib mengikuti jalannya acara dari awal hingga akhir.
6. Waktu presentasi adalah 25 menit dilanjutkan dengan sesi tanya jawab selama 15 menit.
7. Presentasi dilarang mengandung unsur SARA, kekerasan, pornografi, dan melanggar UU yang berlaku.
8. Kriteria penilaian presentasi adalah sebagai berikut:
 - a. Presentasi (60%)

Kejelasan serta keruntutan pemaparan materi terkait desain *UI mobile* yang telah dibuat.
 - b. Tanya Jawab (40%)

Kemampuan peserta dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh para juri.
9. Penentuan pemenang merupakan kalkulasi nilai dari babak penyisihan dan final.
10. Keputusan juri adalah mutlak dan tidak bisa diganggu gugat.

viii. Prize Pool

- Juara I : Uang Pembinaan + Sertifikat
- Juara II : Uang Pembinaan + Sertifikat
- Juara III : Uang Pembinaan + Sertifikat

ix. Narahubung

Apabila ada pertanyaan lebih lanjut, silahkan bertanya pada grup *WhatsApp* peserta atau menghubungi panitia melalui nomor *WhatsApp*:

Rara : [628895607451](https://wa.me/628895607451)

c. LOMBA POSTER

i. Deskripsi Lomba

Lomba Poster adalah sebuah kompetisi dimana peserta dituntut untuk menyelesaikan suatu masalah yang diberikan dalam waktu yang relatif singkat. Peserta ditantang untuk membuat Poster yang dapat

memberikan solusi untuk membantu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan SDGS. Peserta hanya diberikan waktu yang relatif singkat yakni dalam waktu 5 hari pada tanggal 06 - 10 Februari 2025. Lomba ini bertujuan untuk melatih peserta untuk berfikir kritis dan memberikan solusi dengan media poster untuk menyelesaikan permasalahan.

ii. *Timeline* Lomba

Keterangan	Tanggal
Pendaftaran Lomba	25 Januari - 5 Februari 2025
Sosialisasi Lomba	6 Februari 2025
Pengerjaan Proposal	6 - 10 Februari 2025
Penilaian Tahap Penyisihan	6 - 11 Februari 2025
Pengumuman <i>Finalis</i>	12 Februari 2025
Pengerjaan Poster	13 - 17 Februari 2025
Persentasi <i>Finalis</i>	18 Februari 2025
Penilaian	18 - 19 Februari 2025
Pengumuman Top 3 <i>Finalis</i>	20 Februari 2025
Awarding dan Penutupan Acara	23 Februari 2025

iii. Syarat dan Ketentuan Peserta

1. Lomba diadakan secara terbuka untuk seluruh siswa/i SMA/SMK Sederajat aktif di Indonesia (ditandai dengan scan Kartu Pelajar yang masih aktif atau surat keterangan siswa aktif).
2. Peserta lomba merupakan tim yang terdiri dari 2 (dua) orang.

3. Peserta harus mengisi formulir pendaftaran dengan lengkap dan benar. Pendaftaran dilakukan secara daring (*online*) melalui *link* registrasi yang telah disediakan sebagai berikut: [Link Pendaftaran](#)
4. Peserta akan diarahkan ke grup *WhatsApp* setelah melakukan pendaftaran lomba untuk mendapatkan link pengumpulan karya.
5. Pendaftaran akan dibuka mulai dari Sabtu, 25 Januari 2025 sampai dengan Batas akhir pendaftaran, yaitu Rabu, 05 Februari 2025 pukul 23:59 WIB.
6. Pada saat pendaftaran, peserta melampirkan *scan* Kartu Pelajar aktif atau surat keterangan siswa aktif.
7. Peserta wajib mengikuti seluruh tahapan lomba, dari pendaftaran hingga pengumuman pemenang.
8. Peserta hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) karya lomba. Peserta harus mengunggah karya lomba dan persyaratan lainnya sesuai dengan ketentuan yang ditentukan.
9. Pengumpulan karya pada babak penyisihan berupa Laporan dari salah satu study case yang kalian ambil. tahap penyisihan dapat dimulai dari Kamis, 06 Februari 2025 sampai dengan batas pengumpulan karya yaitu Senin, 10 Februari 2025. Template proposal dapat diakses melalui link berikut : [Link Template Proposal](#)
10. Peserta bertanggung jawab penuh atas keaslian dan keabsahan karya yang diikutsertakan dalam lomba. Jika ditemukan pelanggaran, maka peserta akan didiskualifikasi dan harus mengembalikan hadiah yang telah diterima.
11. Semua karya yang diikutsertakan dalam lomba menjadi hak milik panitia SE FEST 2025. Panitia berhak untuk menggunakan karya-karya tersebut untuk kepentingan promosi dan publikasi acara.
- 12.3 (tiga) peserta terbaik yang lolos final akan melakukan presentasi pada tahap final untuk menentukan pemenang.

13. Calon Peserta wajib mengikuti akun Instagram [@himse.telkomsurabaya](https://www.instagram.com/himse.telkomsurabaya), [@se.telkomsurabaya](https://www.instagram.com/se.telkomsurabaya) dan [@event.himse](https://www.instagram.com/event.himse)
14. Calon Peserta wajib memposting *twibbon* acara SE FEST 2025 di instagram dengan *caption* dan *hashtag* yang telah disediakan pada halaman lampiran.
15. Panitia SE FEST 2025 berhak untuk mencabut gelar juara dari pemenang dan/atau mendiskualifikasi peserta jika ditemukan kecurangan dan/atau pelanggaran hukum selama pelaksanaan kompetisi berlangsung.
16. Seluruh keputusan juri dan panitia SE FEST 2025 bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
17. Peserta yang sudah mendaftar tetapi tidak mengumpulkan hasil Poster setelah batas waktu yang telah ditentukan dianggap mengundurkan diri dari perlombaan.
18. Peserta harus memenuhi syarat dan ketentuan yang berlaku, dan panitia berhak mendiskualifikasi peserta apabila peserta melanggar ketentuan yang berlaku.
19. Panitia SE FEST 2025 dapat mengubah peraturan sewaktu-waktu. Perubahan akan disampaikan melalui media sosial instagram [@himse.telkomsurabaya](https://www.instagram.com/himse.telkomsurabaya) dan grup *WhatsApp* yang telah disediakan.
20. Seluruh peserta wajib membaca, memahami, dan mengikuti seluruh peraturan, syarat dan ketentuan yang ada.

iv. Ketentuan Pengumpulan Karya

1. Karya yang dikumpulkan berupa file PDF proposal untuk babak penyisihan serta file PDF mengacu pada *template* yang telah kita beri melalui grup *WhatsApp*.
2. Studi Kasus akan dibagikan pada saat Rangkaian Acara Sosialisasi Lomba pada Tanggal 6 Februari 2025.
3. File pdf berukuran maksimal 25 MB dengan format penamaan “SEFEST25POSTER_NamaKelompok”.

4. Karya asli peserta, bukan meniru/menjiplak desain yang sudah ada.
5. Karya lomba yang diikutsertakan harus merupakan hasil karya asli peserta dan belum pernah dipublikasikan atau memenangkan lomba di tempat lain.
6. Panitia tidak bertanggung jawab apabila ada klaim dari pihak lain atas ketidak orisinilan karya atau plagiarisme.
7. Karya tidak boleh menyinggung/merendahkan etnis, suku, agama, tindakan perundungan hingga SARA serta tidak mengandung unsur politik ataupun pornografi serta melanggar UU yang berlaku.
8. Peserta tidak diperbolehkan mempublikasikan hasil karya yang dimilikinya melalui media *online* atau *offline* atau media lainnya hingga lomba yang diselenggarakan panitia berakhir.
9. Peserta bertanggung jawab penuh atas hak cipta dan keaslian karya yang diikutsertakan dalam lomba.
10. Isi karya tidak boleh mengandung atau menggunakan elemen atau materi yang dilindungi oleh hak cipta termasuk logo, karya foto, karya grafis, merek dagang, dll.
11. Keputusan panitia dan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

v. Kriteria Penilaian

Aspek Penilaian	Bobot Nilai
Kemampuan Presentasi	40
Hasil Projek	15
Relevansi Masalah dengan Solusi yang Ditawarkan	15
Tanggapan Saat QnA	30
Total	100

vi. Ketentuan *Technical Meeting*

1. *Technical Meeting*/Sosialisasi Lomba diadakan secara daring (*online*) *via virtual meeting* pada hari Kamis 06 Februari 2025,
2. *Technical Meeting* Pengumuman *Finalis* pada hari Kamis 13 Februari 2025 dan pengundian giliran presentasi tahap final yang terkait alur dan pelaksanaan.
3. Setiap peserta yang dinyatakan lolos ke tahap final wajib hadir untuk mengikuti *technical meeting*.
4. Apabila peserta tidak hadir untuk mengikuti *technical meeting*, maka peserta tersebut dianggap menyetujui semua keputusan yang diambil pada saat *technical meeting* berlangsung.

vii. Ketentuan Presentasi

1. Seluruh tim peserta yang lolos ke tahap final wajib menghadiri babak final secara daring (*online*) melalui *virtual zoom meeting*.
2. Peserta diminta untuk menjelaskan hasil *Poster* yang telah dibuat oleh peserta melalui *link* yang sudah diberikan panitia.
3. *Showcase Poster* dilakukan oleh peserta dengan mempresentasikan hasil pengerjaan yang telah dibuat dengan menjelaskan latar belakang pemilihan tema, dan serta aspek-aspek lainnya.
4. Penilaian presentasi akan dinilai dari penguasaan materi, komunikatif, kerja sama tim, dan kesesuaian tema.
5. Setiap peserta wajib mengikuti jalannya acara dari awal hingga akhir.
6. Waktu presentasi adalah 25 menit dilanjutkan dengan sesi tanya jawab selama 15 menit.
7. Presentasi dilarang mengandung unsur SARA, kekerasan, pornografi, dan melanggar UU yang berlaku.
8. Kriteria penilaian presentasi adalah sebagai berikut:

a. Presentasi (60%)

Kejelasan serta keruntutan pemaparan materi terkait yang telah dibuat.

b. Tanya Jawab (40%)

Kemampuan peserta dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh para juri.

9. Penentuan pemenang merupakan kalkulasi nilai dari babak penyisihan dan final.

10. Keputusan juri adalah mutlak dan tidak bisa diganggu gugat.

viii. Prize Pool

- Juara I : Uang Pembinaan + Sertifikat
- Juara II : Uang Pembinaan + Sertifikat
- Juara III : Uang Pembinaan + Sertifikat

ix. Narahubung

Apabila ada pertanyaan lebih lanjut, silahkan bertanya pada grup *WhatsApp* peserta atau menghubungi panitia melalui nomor *WhatsApp*:

Rara : [628895607451](https://wa.me/628895607451)

C. RANGKAIAN WORKSHOP

a. Deskripsi Kegiatan

i. Workshop Full-Stack Development

Workshop "*Sustainable Innovation: Full-Stack Development React Application*" ini dirancang untuk memberikan pemahaman tentang teknologi pengembangan front-end modern dengan React.js untuk aplikasi web. React.js adalah pustaka JavaScript yang dirancang khusus untuk membangun antarmuka pengguna interaktif. Dengan memanfaatkan arsitektur berbasis komponen, React.js memungkinkan pengguna mengelola state dan props secara efisien tanpa memerlukan pemrograman kompleks. Peserta juga akan mempraktikkan pengintegrasian API, debugging, dan optimalisasi performa aplikasi, dibimbing langsung oleh ahli di bidang pengembangan web. Workshop ini akan

meningkatkan keterampilan teknis peserta serta memberikan pengalaman langsung dalam pengembangan aplikasi berbasis React.js.

b. Benefit

- i. Mendapat *insight*, Ilmu, dan keterampilan yang bermanfaat
- ii. Menambah Relasi
- iii. *E-Certificate* untuk seluruh peserta
- iv. Menambah Portfolio Professional Pribadi

c. Timeline Kegiatan

Keterangan	Tanggal
Pendaftaran <i>Workshop</i>	25 Januari - 21 Februari 2025
<i>Announce Closing Workshop</i>	18 Februari - 20 Februari 2025
Pelaksanaan <i>Workshop</i>	23 Februari 2025

d. Syarat dan Ketentuan Mengikuti *Workshop*

- *Workshop* diadakan secara luring (*offline*) terbuka untuk umum dan untuk siswa/i SMA/SMK Sederajat.
- Peserta dapat melaksanakan registrasi kegiatan sampai hari H-2 kegiatan *workshop*.
- Ketersediaan tempat terbatas sesuai kapasitas lokasi *workshop*, sehingga pendaftaran dilakukan berdasarkan sistem *first-come, first-served*.
- Setelah mendaftar, peserta akan melakukan registrasi ulang di meja registrasi pada lokasi acara sebelum dilaksanakannya kegiatan *workshop*.
- Peserta diharapkan hadir tepat waktu dan mengikuti *workshop* secara penuh dari awal sampai akhir acara.
- Peserta diminta membawa peralatan masing-masing yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan *workshop*, seperti laptop, *charger*, dan alat tulis.

- Peserta bertanggung jawab atas keamanan dan kehilangan barang pribadi selama *workshop* berlangsung.
- Peserta diharapkan menjaga sikap etis, menghormati sesama peserta, dan bekerja sama dalam kegiatan kelompok yang mungkin ada selama *workshop*.
- Jika peserta memutuskan untuk membatalkan keikutsertaannya, diharapkan memberikan pemberitahuan sebelumnya kepada panitia agar tempat dapat diberikan kepada peserta lain yang berminat.
- Penyelenggara berhak untuk melakukan perubahan jadwal atau agenda *workshop* dengan pemberitahuan sebelumnya melalui media sosial dan grup *WhatsApp* kepada peserta.
- Catatan:
Syarat dan ketentuan ini dapat mengalami perubahan tergantung pada kebijakan penyelenggara *workshop*. Peserta diharapkan membaca dan memahami syarat dan ketentuan ini sebelum mendaftar.
- *Workshop* ini dikenakan biaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

e. Tata Cara Pendaftaran *Workshop*

- i. Peserta mengisi data pada [LINK WEBSITE](#) registrasi yang tersedia.
- ii. Kemudian peserta melampirkan data diri yang diperlukan dengan jelas dan benar sesuai yang terdapat pada formulir registrasi.
- iii. Peserta akan dialihkan ke grup *WhatsApp workshop* yang telah disediakan oleh panitia, untuk mendapat segala pemberitahuan lebih lanjut mengenai acara.

f. Teknis Pelaksanaan *Workshop*

- Peserta harus melakukan registrasi ulang di meja registrasi sebelum mengikuti *workshop*.
- Peserta diharapkan untuk membawa peralatan pendukung *workshop* seperti laptop, *charger*, ataupun alat tulis.

D. SPONSORSHIP DAN MEDIA PARTNER

Untuk kerjasama *sponsorship*, *partnership*, dan *media partner*,
silahkan untuk menghubungi panitia melalui:

Email : himsetus@telkomuniversity.ac.id

Instagram : [himse.telkomsurabaya](https://www.instagram.com/himse.telkomsurabaya)

Rere : wa.me/6285708830732

Rara : wa.me/628895607451

E. NARAHUBUNG

Apabila ada pertanyaan lebih lanjut, silahkan bertanya pada grup
WhatsApp peserta atau menghubungi panitia melalui nomor *WhatsApp*:

Rere : wa.me/6285708830732

Rara : wa.me/628895607451

F. LAMPIRAN

- a. [Surat Pernyataan Orisinalitas](#)
- b. [Twibbon dan Caption SE FEST 2025](#)
- c. [Link Template Proposal Lomba Web Development dan UI/UX Design](#)
- d. [Link Template Proposal Lomba Poster](#)