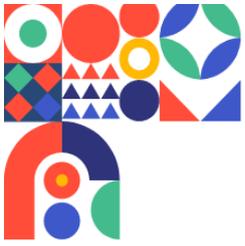


# Play IT

comPetition for Learning and Advancing Youth in  
Information Technology

**PEDOMAN KATEGORI PENGEMBANGAN WEBSITE  
UNTUK SISWA SMK/SMA/MA/SEDERAJAT**

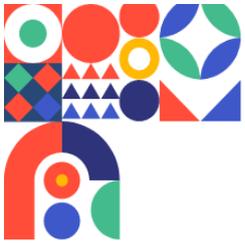
2024



## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
PLAY IT! .....	3
<b>A. LATAR BELAKANG</b> .....	4
<b>B. TUJUAN UTAMA</b> .....	5
<b>C. TEMA</b> .....	6
<b>D. KATEGORI KOMPETISI</b> .....	6
<b>E. KETENTUAN UMUM</b> .....	6
<b>F. TIMELINE</b> .....	8





## PLAY IT!

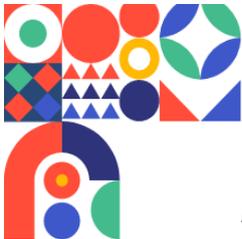
**PLAY IT! (comPetition for Learning and Advancing Youth in Information Technology)** adalah kompetisi nasional yang diselenggarakan oleh **Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang**, yang bertujuan untuk mendorong generasi muda Indonesia dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi di bidang teknologi. Kompetisi ini terbuka bagi mahasiswa/i perguruan tinggi dan siswa/i SMA/SMK sederajat dari seluruh Indonesia, sebagai ajang untuk menampilkan kemampuan dan solusi inovatif mereka dalam memanfaatkan teknologi informasi.

Melalui **PLAY IT!**, peserta diajak untuk berkompetisi dalam menciptakan ide-ide kreatif dan solusi berbasis teknologi yang dapat memberikan dampak nyata bagi masyarakat dan industri. Kompetisi ini juga menjadi wadah pembelajaran bagi peserta untuk meningkatkan pemahaman mereka mengenai teknologi digital serta pengembangan aplikasi yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini.

Tidak hanya sebagai ajang kompetisi, **PLAY IT!** bertujuan untuk memotivasi generasi muda Indonesia dalam berperan aktif dalam revolusi teknologi, sekaligus mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG's) melalui solusi teknologi yang inovatif dan berkelanjutan. Acara ini diharapkan dapat memunculkan berbagai inovasi baru yang dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ekonomi digital dan pengembangan teknologi di Indonesia.

Dengan cakupan nasional, **PLAY IT!** juga menjadi sarana untuk mempertemukan talenta-talenta muda dari berbagai wilayah di Indonesia, menciptakan jaringan kolaborasi, serta memperkuat semangat kompetisi yang sehat dalam mendorong kemajuan teknologi.





## A. LATAR BELAKANG

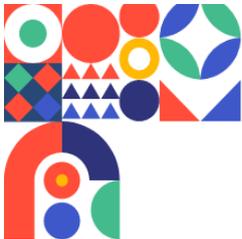
Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang besar dalam memperkenalkan berbagai potensi lokal kepada dunia. Di era digital ini, internet dan teknologi berbasis web menjadi salah satu media paling efektif untuk menyebarkan informasi secara luas dan cepat. Kekayaan lokal suatu daerah—baik berupa sumber daya alam, budaya, sejarah, maupun landmark dan destinasi wisata—dapat diperkenalkan dan dipromosikan tidak hanya ke masyarakat setempat, tetapi juga ke tingkat nasional bahkan internasional dengan memanfaatkan keberadaan teknologi.

Setiap daerah di Indonesia memiliki potensi lokal yang unik, baik dari segi alam, budaya, sejarah, maupun sektor ekonomi seperti UMKM. Potensi-potensi ini, jika dikelola dengan baik, dapat menjadi aset penting untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui promosi pariwisata, pengembangan ekonomi lokal, dan pelestarian budaya. Destinasi wisata alam, budaya tradisional, produk kerajinan khas, dan UMKM merupakan beberapa contoh dari banyaknya kekayaan lokal yang perlu terus diperkenalkan kepada publik agar dapat mendatangkan manfaat ekonomi dan sosial yang signifikan bagi daerah tersebut.

Namun, tantangan yang dihadapi adalah kurangnya media yang mampu mengemas dan mempromosikan potensi ini dengan menarik dan informatif. Banyak potensi lokal yang belum dikenal luas karena keterbatasan akses informasi atau kurangnya inisiatif untuk memperkenalkannya melalui platform digital. Untuk itu, kompetisi pembuatan website ini diadakan sebagai upaya memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung pengenalan dan pengembangan potensi daerah.

Selain sebagai media promosi, kompetisi ini juga selaras dengan beberapa tujuan SDG's (Sustainable Development Goals), terutama SDG 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi) yang mendorong pertumbuhan ekonomi daerah melalui sektor-sektor lokal seperti UMKM, serta SDG 11 (Kota dan Komunitas Berkelanjutan) yang menekankan pentingnya melestarikan budaya lokal dan mendukung keberlanjutan komunitas. Dengan memperkenalkan potensi-potensi daerah melalui teknologi, masyarakat dapat mendorong pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan, serta berperan aktif dalam melestarikan kearifan lokal dan budaya yang merupakan identitas penting bangsa.





Melalui kompetisi ini, siswa-siswi SMA/SMK/MA didorong untuk berkontribusi dalam mengenalkan potensi lokal daerah masing-masing melalui pembuatan website yang kreatif, informatif, dan interaktif. Website ini dapat mempromosikan kearifan lokal, budaya, tempat wisata, dan UMKM, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan ekonomi daerah. Selain itu, kompetisi ini menjadi kesempatan bagi generasi muda untuk belajar memanfaatkan teknologi dalam memecahkan masalah nyata di masyarakat, sekaligus melestarikan budaya dan mendorong pembangunan ekonomi yang berkelanjutan.

Para peserta kompetisi diharapkan dapat menciptakan solusi digital yang tidak hanya bermanfaat untuk promosi, tetapi juga mendukung pertumbuhan ekonomi lokal dan pelestarian budaya, sejalan dengan tujuan pembangunan berkelanjutan.

## **B. TUJUAN UTAMA**

### **1. Memperkenalkan Potensi Daerah Melalui Teknologi**

Mendorong siswa-siswi untuk memanfaatkan teknologi informasi, khususnya website, sebagai sarana memperkenalkan kekayaan lokal daerah masing-masing, termasuk kearifan lokal, budaya, tempat wisata, landmark, dan UMKM.

### **2. Mendukung Pertumbuhan Ekonomi Lokal**

Membantu mempromosikan produk UMKM dan potensi ekonomi daerah melalui platform digital, sejalan dengan tujuan **SDG 8** (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi), guna mendorong peningkatan kesejahteraan masyarakat setempat.

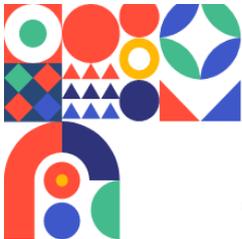
### **3. Melestarikan Budaya dan Kearifan Lokal**

Meningkatkan kesadaran generasi muda tentang pentingnya pelestarian budaya dan kearifan lokal yang unik dari masing-masing daerah, serta memperkenalkan kekayaan budaya ini kepada masyarakat yang lebih luas, sesuai dengan nilai-nilai **SDG 11** (Kota dan Komunitas Berkelanjutan).

### **4. Mengembangkan Keterampilan Digital Siswa**

Meningkatkan kemampuan siswa dalam hal desain, pengembangan, dan pengelolaan website yang menarik, responsif, dan informatif, sekaligus meningkatkan pemahaman mereka tentang teknologi digital.





5. **Mendorong Kreativitas dan Inovasi**

Mengajak siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah serta menciptakan solusi digital yang dapat membantu mengenalkan potensi lokal dan memberikan nilai tambah bagi pengunjung website.

6. **Membangun Kesadaran Global tentang Potensi Lokal**

Meningkatkan pemahaman masyarakat global tentang kekayaan alam, budaya, dan ekonomi lokal di Indonesia melalui website, sebagai bagian dari kontribusi untuk mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan secara lebih luas.

7. **Membentuk Generasi Muda yang Berwawasan Sosial dan Teknologi**

Membekali siswa-siswi dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan masa depan, sekaligus menumbuhkan tanggung jawab sosial mereka dalam memajukan daerah asal mereka dengan memanfaatkan teknologi secara positif.

**C. TEMA**

**“Inovasi Teknologi Cerdas untuk Masa Depan Berkelanjutan.”**

Tema pengembangan website ini berfokus pada pengembangan berkelanjutan melalui pemanfaatan teknologi, di mana inovasi solusi teknologi digunakan untuk menciptakan dampak positif dan berkelanjutan dalam memperkenalkan potensi daerah demi mencapai masa depan yang lebih baik.

**D. KATEGORI KOMPETISI**

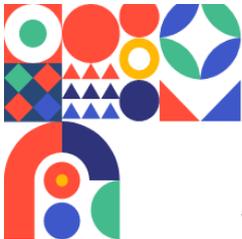
1. Pengembangan Website

**E. KETENTUAN UMUM**

Ketentuan sebagai persyaratan umum:

1. Peserta merupakan siswa/i aktif SMA/SMK/MA/ yang sederajat.
2. Kompetisi diikuti secara berkelompok/tim dengan anggota kelompok sebanyak 3 orang (terdiri dari 1 orang ketua dan 2 orang anggota) pada satu sekolah yang sama.
3. Pendaftaran tim dilakukan secara online melalui laman <http://jti.polinema.ac.id/playit2024>



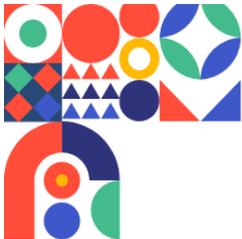


4. Setiap orang hanya boleh mendaftar pada satu tim baik sebagai ketua maupun anggota.
5. Setiap tim akan mendapatkan e-sertifikat keikutsertaan dalam kompetisi dari setiap website yang di usulkan.
6. Setiap tim wajib mengembangkan sebuah website dan hosting agar dapat diakses melalui internet.
7. Tautan laman website tersebut di-*submit* bersamaan saat melakukan pendaftaran.
8. Selain itu peserta juga wajib membuat poster terkait website yang dibangun.
9. Tema website yang dibuat harus sesuai dengan topik: Potensi daerah masing-masing baik Kearifan Lokal, Budaya, Tempat Wisata, atau UMKM.
10. Website yang dibuat harus memiliki unsur edukasi, dan informasi yang berkaitan dengan potensi lokal atau budaya daerah masing-masing.
11. Teknologi dan platform yang digunakan bebas, baik berupa CMS (Content Management System) atau website yang dibangun dari awal (from-scratch).
12. Desain website harus responsif dan dapat diakses melalui perangkat desktop maupun mobile.
13. Konten dalam website harus orisinal, tidak melanggar hak cipta, serta tidak mengandung unsur SARA, pornografi, atau hal yang melanggar norma sosial.
14. Website harus menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia.
15. Peserta diharapkan membaca dan memahami peraturan lomba sebelum mendaftar.
16. Kriteria Penilaian adalah sebagai berikut:
  - a. **Kesesuaian dengan Tema**

Sejauh mana konten dan fitur website mencerminkan tema yang ditetapkan, yaitu kearifan lokal, budaya, tempat wisata, atau UMKM dari daerah masing-masing. Penilaian juga mencakup kemampuan peserta dalam mengangkat potensi lokal dengan cara yang relevan dan informatif.
  - b. **Kreativitas dan Inovasi**

Tingkat kreativitas dalam desain, konsep, dan fitur yang ditawarkan oleh website. Aspek inovasi dalam pengembangan konten dan fungsionalitas juga akan dinilai, termasuk ide-ide baru yang mampu memberikan pengalaman menarik bagi pengguna.
  - c. **Kualitas Desain dan User Experience (UX)**





Penilaian mencakup kualitas tampilan desain website, navigasi yang mudah, tata letak yang logis, serta kenyamanan pengguna dalam mengakses website. Desain responsif yang dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat (desktop dan mobile) juga menjadi aspek penting.

**d. Kelengkapan dan Kualitas Konten**

Konten yang disajikan harus informatif, orisinal, dan memiliki relevansi dengan topik yang diangkat. Kualitas tulisan, gambar, video, serta elemen multimedia lainnya akan dinilai berdasarkan kedalaman informasi, keakuratan, dan cara penyajian yang menarik.

**e. Teknis dan Fungsionalitas Website**

Stabilitas dan fungsionalitas teknis dari website, seperti kecepatan loading, kompatibilitas lintas perangkat dan browser, serta penggunaan teknologi yang tepat. Website harus dapat berjalan dengan baik tanpa error dan memiliki fitur yang berfungsi sesuai tujuan yang diinginkan.

17. Tim yang dinyatakan lolos pada tahap seleksi wajib untuk mempresentasikan website usulannya dalam bentuk slide presentasi dan juga demo website usulannya pada tahap penjurian final yang akan dilaksanakan di Politeknik Negeri Malang.

**F. TIMELINE**

TANGGAL	KEGIATAN
25 September 2024 – 19 Oktober 2024	Pendaftaran dan pengumpulan tautan laman website usulan dan poster melalui laman <a href="http://jti.polinema.ac.id/playit2024">http://jti.polinema.ac.id/playit2024</a>
20 – 24 Oktober 2024	Proses Penjurian Tahap Seleksi
25 Oktober 2024	Pengumuman Finalis melalui laman <a href="http://jti.polinema.ac.id/playit2024">http://jti.polinema.ac.id/playit2024</a> dan sosial media Instagram @jtipolinema
1-3 November 2024	Penjurian Final (Presentasi) dan Pengumuman Pemenang di Politeknik Negeri Malang

\*\*\*

