



International!

INNOVATION & FORCE

"Tech And Creativity In Action:
Engineering Smart Solutions For The Future"

GUIDE BOOK

Collaboration



Netpulse



@hmjti.polinela



@hmjtipolinela



HMJ TI POLINELA



hmjti@polinela.ac.id

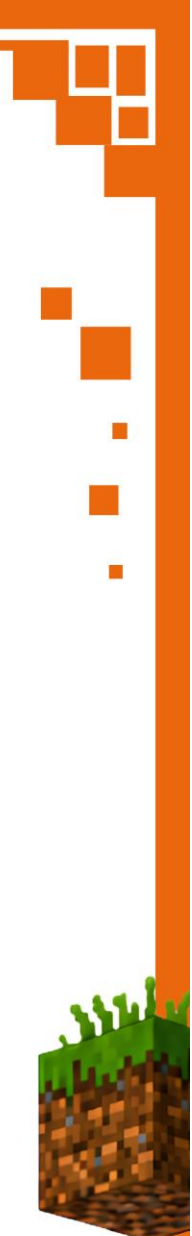


PENJELASAN UMUM

Di era globalisasi saat ini, kemandirian teknologi dan penguasaan talenta digital memiliki peranan kunci dalam membentuk peradaban serta daya saing bangsa. Realita saat ini menunjukkan bahwa tanpa adanya wadah kreativitas yang terarah, potensi inovasi generasi muda akan sulit berkembang optimal di tengah gempuran perkembangan dunia digital yang semakin menguasai berbagai sektor kehidupan.

Pada dasarnya, tujuan kreativitas dan rekayasa teknologi adalah untuk meningkatkan kepekaan analitis siswa dan mahasiswa terhadap problem dunia riil, sekaligus menumbuhkan sikap kritis, apresiatif, dan aplikatif. Teori ini hanya akan menjadi lebih kuat setelah siswa dan mahasiswa terlibat langsung dalam aktivitas kompetisi dan rekayasa produk, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah/kampus melalui aktivitas riset, pengamatan, dan pertumbuhan logika.

Salah satu cara untuk menyelesaikan masalah ini adalah dengan memberi para pelajar dan mahasiswa kesempatan serta tempat untuk berkreasi secara orisinal. Untuk mencapai tujuan ini, Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Lampung bermaksud mengadakan **INTERNATIONAL INNOVATION 4 FORCE BATCH 2 TAHUN 2026** yang bertujuan untuk mementaskan ekosistem inovasi, kemandirian teknologi, dan ketajaman berpikir bagi siswa SMA/SMK Sederajat dan Mahasiswa Perguruan Tinggi Tingkat Internasional.



Tujuan Kegiatan

Adapun maksud dan tujuan diselenggarakannya kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Menjadikan inovasi dan kreativitas teknologi sebagai bagian dari rantai kehidupan masyarakat digital.
 2. Menciptakan hubungan kerja sama, kolaborasi, dan kemitraan di kalangan siswa, mahasiswa, sekolah, dan perguruan tinggi seluruh Indonesia, serta diberbagai penjuru dunia.
- 

- 
- 
3. Meningkatkan dan mengembangkan apresiasi rekayasa teknologi dan sains terapan guna memperkaya khazanah inovasi yang dapat memperkuat daya saing bangsa di era globalisasi.
 4. Menjadikan kompetisi International Innovation 4 Force Batch II sebagai salah satu program agenda tahunan unggulan yang menarik di Politeknik Negeri Lampung.
 5. Sebagai wadah resmi penyaluran bakat, minat, serta aktualisasi diri bagi para pegiat teknologi dan keilmuan ilmiah.

Tema

Tema "*Tech and Creativity in Action: Engineering Smart Solutions for the Future*" dipilih untuk menegaskan peran fundamental kreativitas dan rekayasa teknologi dalam merespons permasalahan di masyarakat. Melalui visi yang tergambar pada tema ini, kompetisi diharapkan mampu meningkatkan kepekaan analitis peserta terhadap problem dunia riil, sekaligus menumbuhkan sikap kritis, apresiatif, dan aplikatif. Dengan terlibat langsung dalam rekayasa produk, generasi muda didorong untuk berkreasi secara orisinal dalam menghadirkan solusi cerdas yang berdampak pada peradaban masa depan.

Kegiatan International Innovation 4 Force Batch II Tahun 2026 menyajikan enam kategori perlombaan di bidang inovasi dan teknologi, yaitu:

1. Web Design Competition
 2. UI/UX Design Competition
 3. Internet of Things (IoT)
 4. Line Follower Competition
 5. Roket Air
 6. Karya Tulis Ilmiah
- 
- 



DAFTAR ISI

PENJELASAN UMUM	2
Tujuan Kegiatan	2
Tema	3
DAFTAR ISI	4
JADWAL KEGIATAN INNOVATION 4 FORCE	5
KETENTUAN UMUM PERLOMBAAN	8
CAPTION TWIBBON	11
TATA CARA PENDAFTARAN PESERTA	12
MEKANISME DAN SISTEM PENILAIAN PERLOMBAAN	14
PETUNJUK TEKNIS & PANDUAN PELAKSANAAN LOMBA	16
WEB DESIGN	17
KETENTUAN LOMBA UI/UX	24
KETENTUAN LOMBA INTERNET OF THINGS (IOT) PROTOTYPE COMPETITION	43
KETENTUAN LOMBA LINE FOLLOWER	51
KETENTUAN LOMBA ROKET AIR	61
KETENTUAN LOMBA KARYA TULIS ILMIAH	66
PENUTUP	75
LAMPIRAN (Template Surat Pernyataan Keaslian Karya)	76
INFORMASI & LAYANAN PANITIA	77



JADWAL KEGIATAN INNOVATION 4 FORCE

No	Tanggal	Web Design	UI/UX	IoT	KTI	Roket Air	Line Follower
1	04 Juli – 31 Juli 2026 Pendaftaran Tim dan Submit Karya (Online) Gelombang 1	☑	☑	☑	☑	☑	☑
2	1 Agustus – 2 September 2026 Pendaftaran Tim dan Submit Karya (Online) Gelombang 2	☑	☑	☑	☑	☑	☑
3	02 September – 1 Oktober 2026 Pendaftaran Tim dan Submit Karya (Online) Perpanjangan Gelombang 2	☑	☑	☑	☑	☑	☑
4	2 Oktober 2026 Terakhir Pendaftaran dan Pengumpulan Karya	☑	☑	☑	☑	☑	☑
5	03 – 8 Oktober 2026 Penilaian Babak Penyisihan (Online)	☑	☑	☑	☑		

6	07 Oktober 2026 (Technical Meeting) (Online)					✓	✓
7	09 Oktober 2026 Pengumuman Finalis (Online)	✓	✓	✓	✓		
8	10 Oktober 2026 Technical Meeting (Online)	✓	✓	✓	✓		
9	14 Oktober 2026 Pelaksanaan Pembukaan Perlombaan (Offline)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	15 Oktober 2026 Babak Final (Offline/Hybrid)	✓	✓	✓	✓	✓	✓

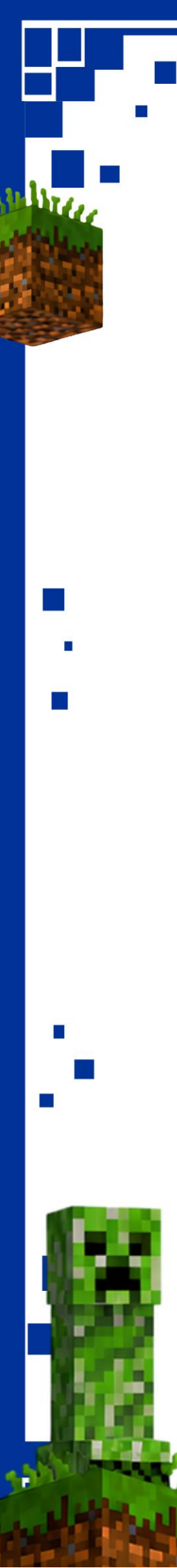
Keterangan:

- Peserta Roket Air dan Line Follower hanya melakukan pendaftaran saja **tidak perlu submit karya**. Dan perlombaan dilaksanakan offline di politeknik negeri lampung 14 – 15 Oktober 2026
- Babak final khusus cabang lomba Internet of Things (IoT) dijadwalkan berlangsung pada tanggal 14 & 15 [Bulan Lomba] [Tahun]. Seluruh petunjuk teknis, alur kompetisi, dan tata tertib babak final akan dibahas secara terperinci pada sesi Technical Meeting (TM). Seluruh finalis diwajibkan untuk menghadiri sesi tersebut.
- Metode Pelaksanaan Final Seluruh kategori perlombaan (Web Design, UI/UX, IoT, Karya Tulis Ilmiah, Roket Air dan Line Follower) akan diselenggarakan secara **offline di kampus Politeknik Negeri Lampung**.

- 
- **Ketentuan Kehadiran Bersifat opsional** (Boleh Datang / Tidak Datang) namun disarankan datang. Finalis yang tidak dapat hadir langsung Dikarenakan kendala atau jarak akan difasilitasi melalui sistem **hybrid (online)**.
 - Informasi Lanjutan Detail teknis mengenai mekanisme final akan disampaikan lebih lanjut saat **Technical Meeting (TM)**. Jangan lupa untuk memeriksa kembali jadwal di halaman resmi **International Innovation 4 Force Batch II Tahun 2026**.
 - **cek guidebook secara berkala, untuk update terbaru tentang ketentuan perlombaan dan jadwal kegiatan. Melalui web (<https://i4force.web.id/>).**

KETENTUAN UMUM PERLOMBAAN

1. Ketentuan umum merupakan ketentuan yang berlaku untuk seluruh kategori perlombaan.
2. Peserta merupakan mahasiswa/i dari perguruan tinggi negeri maupun swasta (jenjang S1/D4/D3) baik dari Indonesia maupun mancanegara (internasional), serta siswa/i SMP/SMA/SMK/MA atau sederajat yang masih berstatus aktif pada saat pendaftaran. Status peserta dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM), *Student ID Card*, atau Kartu Pelajar yang masih berlaku.
3. Jumlah anggota tim peserta untuk setiap cabang perlombaan ditentukan sebagai berikut:
 - Web Design: 1 (satu) tim terdiri atas 2–3 (dua sampai tiga) orang.
 - UI/UX Design: 1 (satu) tim terdiri atas 3 (tiga) orang.
 - Internet of Things (IoT): 1 (satu) tim terdiri atas 3–4 (tiga sampai empat) orang.
 - Karya Tulis Ilmiah (KTI): 1 (satu) tim terdiri atas 2–3 (dua sampai tiga) orang.
 - Line Follower: 1 (satu) tim terdiri atas 3 (tiga) orang peserta dan didampingi oleh 1 (satu) orang pendamping.
 - Roket Air: 1 (satu) tim terdiri atas 3 (tiga) orang peserta dan didampingi oleh 1 (satu) orang pendamping.
4. Setiap tim pada cabang lomba Line Follower dan Roket Air wajib didampingi oleh 1 (satu) orang guru atau dosen pembimbing yang berasal dari instansi (sekolah/perguruan tinggi) yang sama. Untuk cabang lomba lainnya, pendamping bersifat opsional.
5. Setiap tim hanya diperbolehkan mengikuti 1 (satu) kategori perlombaan, baik sebagai ketua maupun anggota tim. Peserta tidak diperkenankan mengikuti lebih dari satu kategori perlombaan (*double competition*).

- 
- 
6. Setiap sekolah maupun perguruan tinggi dapat mengirimkan tim peserta tanpa batas maksimal jumlah tim untuk cabang lomba Web Design, UI/UX Design, Internet of Things (IoT), Line Follower, Roket Air dan Karya Tulis Ilmiah (KTI).
 7. Seluruh peserta **wajib** menggunakan twibbon resmi **Innovation 4 Force 2026** yang telah disediakan oleh panitia sebagai bentuk partisipasi dan publikasi kegiatan. Twibbon dapat diakses melalui tautan <https://twb.nz/innovation4force2026>.
 8. Peserta wajib mengikuti (follow) akun Instagram **@innovation4force**, mengunggah twibbon pada akun Instagram pribadi menggunakan **caption resmi yang telah disediakan oleh panitia** (tanpa mengubah isi caption, kecuali pada bagian identitas peserta), serta menandai dan (tag) akun **@innovation4force**, **@polinela.official**, **@hmjtipolinela**, **@polinela_it_center**, **@astech.polinela**, **@himatron.polinela**, **@netpulse.polinela** pada unggahan tersebut.
 9. Selama perlombaan berlangsung, mulai dari babak penyisihan hingga babak final, tidak diperkenankan melakukan pergantian anggota tim yang tidak sesuai dengan data pada formulir pendaftaran.
 10. Untuk kategori **Web Design, UI/UX Design, Internet of Things (IoT)**, dan **Karya Tulis Ilmiah (KTI)**, pengumpulan karya dan surat pernyataan keaslian karya (orisianilitas) dilakukan dalam format **.zip** atau **.rar**.
 11. Karya yang diajukan tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, ujaran kebencian, plagiarisme, maupun konten yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
 12. Peserta wajib hadir di lokasi perlombaan (offline) atau ruang virtual (online) paling lambat 15 (lima belas) menit sebelum perlombaan dimulai.
 13. Untuk babak final apabila tim dipanggil sebanyak 3 (tiga) kali berturut-turut untuk melakukan persiapan atau presentasi dan tidak hadir, tim akan dikenakan pengurangan nilai sebesar 10% sesuai ketentuan panitia, serta dijadwalkan untuk melakukan presentasi pada urutan terakhir.
 14. Apabila tim peserta tidak hadir setelah pemanggilan dilakukan hingga batas urutan terakhir, panitia berhak mendiskualifikasi tim tersebut dari perlombaan.

- 
- 
15. **Peserta wajib mematuhi seluruh ketentuan yang telah ditetapkan oleh panitia.** Peserta yang tidak memenuhi persyaratan sebagaimana tercantum pada butir 2 sampai dengan butir 14 dapat dinyatakan gugur atau didiskualifikasi sesuai keputusan panitia.

CAPTION TWIBBON

🌐 Hello, I'm [Name] from [Institution Name]! ✨

Innovation begins with a single idea, but it grows through courage, creativity, and collaboration.

I'm excited to be part of Innovation 4 Force 2026, where passionate minds come together to share ideas, challenge limits, and create solutions that inspire the future. This is more than a competition, it's a journey of learning, innovation, and making a real impact.

Every challenge is an opportunity. Every idea has the power to make a difference. And I'm ready to give my very best. See you at Innovation 4 Force 2026! 🚀💙❤️

(tag) akun @innovation4force, @polinela.official, @hmjtipolinela,
@polinela_it_center, @astech.polinela, @himatron.polinela,
@netpulse.polinela

#Innovation4Force2026

#SatuTeknologi

#SatuInformasi

#JurusanTeknologiInformasi

#PoliteknikNegeriLampung

TATA CARA PENDAFTARAN PESERTA

1. Pendaftaran tim dilakukan oleh Ketua Tim secara daring pada *website* resmi *Innovation 4 Force* (<https://i4force.web.id/>) mulai tanggal 4 Juli 2026 s.d. 2 Oktober 2026.
2. Tutorial cara pendaftaran bisa di akses melalui link berikut (<https://drive.google.com/drive/folders/1h3mMDw0UO0BTMFCYD5vWks8mQITgmQrF>)
3. Masuk ke menu register . boleh register di beranda langsung dan boleh masuk ke competition dan pilih salah satu lomba.
4. Setelah itu masukan nama tim -> nama project -> Ketua tim -> email ketua tim -> anggota 1 (opsional) -> anggota 2 (opsional) -> whatsapp ketua tim -> Alamat ketua tim -> katagori lomba apa yang di pilih(web design dll) -> pilih Tingkat level (mahasiswa/siswa) -> pilih instansi -> masukan ktm/ktp -> masukan bukti pembayaran -> upload karya dan surat pernyataan keaslian karya (orisianilitas) berupa zip/rar -> submit register
5. Pembayaran biaya pendaftaran (HTM Lomba) dilakukan melalui transfer ke rekening **SeaBank 901728379613 a.n. Adelina Miranda Nababan.** (Peserta wajib mengunggah bukti pembayaran (screenshot) pada saat melakukan pendaftaran).
6. Setelah submit register peserta akan di minta untuk masuk grub wa sesuai cabang perlombaan.
7. Setelah itu, periksa email yang telah didaftarkan. Peserta akan menerima email konfirmasi sebagai tanda bahwa proses pendaftaran telah berhasil.
8. Setelah peserta berhasil mengirimkan formulir pendaftaran melalui website, admin akan menghubungi nomor yang telah dicantumkan pada formulir pendaftaran untuk melakukan validasi data dan memberikan konfirmasi lebih lanjut terkait proses perlombaan.

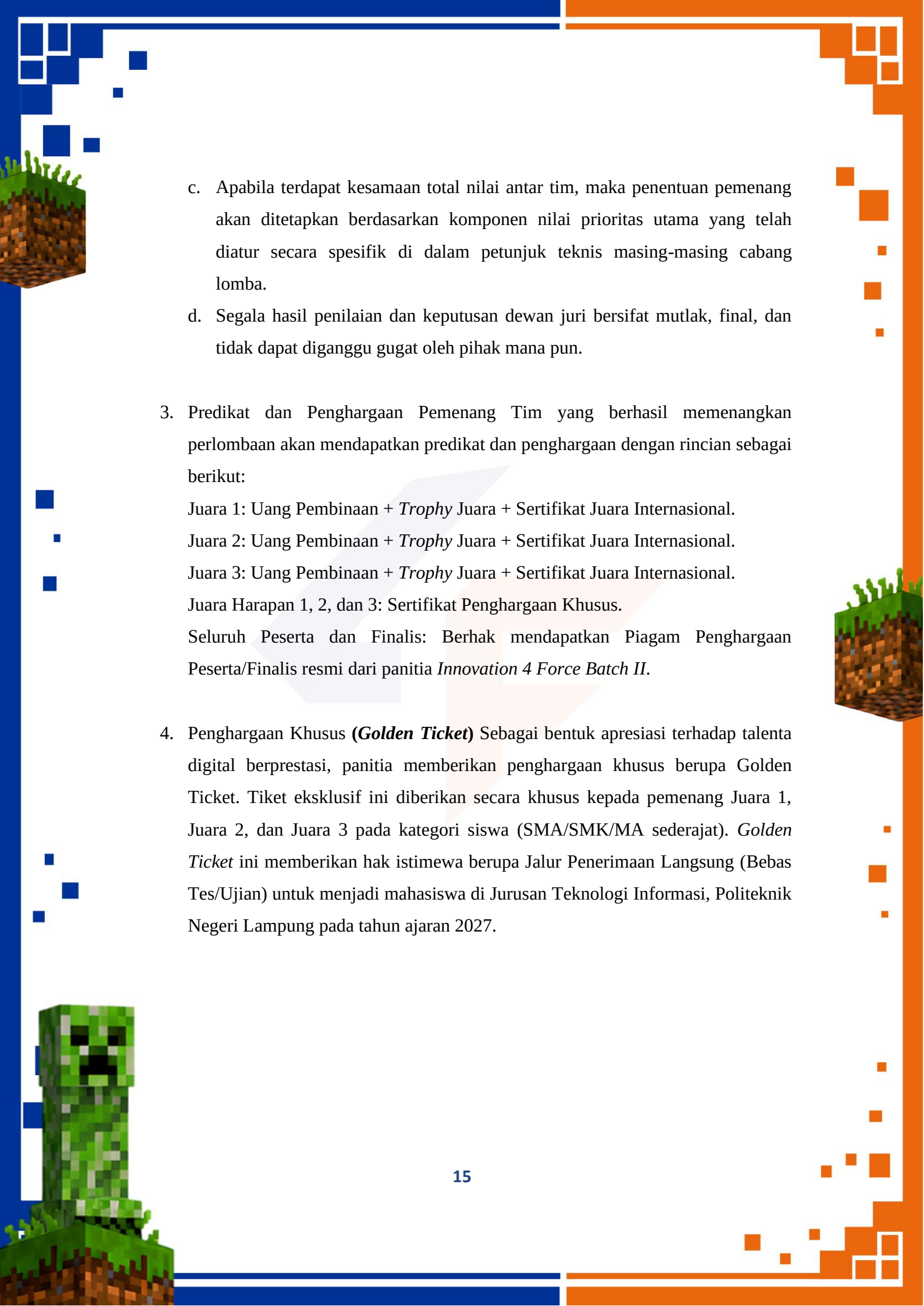
9. Peserta diharapkan untuk memantau secara berkala akun Instagram **@innovation4force** serta membaca *guidebook* dengan saksama agar tidak tertinggal informasi dan pengumuman terbaru terkait perlombaan.
10. Khusus untuk cabang lomba *Web Design*, *UI/UX Design*, *Internet of Things (IoT)*, dan Karya Tulis Ilmiah (KTI), ketua tim wajib mengunggah dokumen/karya selambat-lambatnya pada 2 September 2026 pada menu yang disediakan.
11. Khusus pendaftar cabang lomba *Line Follower* dan Roket Air, peserta **hanya perlu melakukan proses pendaftaran administrasi pada website tanpa mengumpulkan karya.**
12. Pastikan seluruh data dan informasi yang diisikan telah benar dan sesuai, kemudian klik tombol **Submit Register** untuk menyelesaikan proses pendaftaran.
13. Verifikasi pendaftaran tim akan dilakukan dalam beberapa hari kerja oleh panitia. Tim dapat mengikuti tahapan perlombaan selanjutnya setelah pendaftaran diverifikasi.

Rincian biaya pendaftaran tiap gelombang adalah sebagai berikut:

No	Cabang Lomba	Gelombang	Gelombang
		1	2
1	Web Design (SMA/SMK/MA/MAHASISWA)	Rp65 000,-	Rp85.000,-
2	UI/UX Design (SMA/SMK/MA/MAHASISWA)	Rp65 000,-	Rp85.000,-
3	Internet of Things (SMA/SMK/MA/MAHASISWA)	Rp65 000,-	Rp85.000,-
4	Line Follower (SMA/SMK/MA/MAHASISWA/Ummum)	Rp65 000,-	Rp85.000,-
5	Roket Air (SMP/SMA/SMK/MA Sederajat)	Rp65 000,-	Rp85.000,-
6	Karya Tulis Ilmiah (Kategori SMA&Kategori MAHASISWA)	Rp65 000,-	Rp85.000,-

MEKANISME DAN SISTEM PENILAIAN PERLOMBAAN

1. Mekanisme Pelaksanaan perlombaan disesuaikan dengan karakteristik masing-masing cabang lomba, dengan pembagian sebagai berikut:
 - a. Cabang lomba *Web Design*, *UI/UX Design*, *Internet of Things (IoT)*, dan Karya Tulis Ilmiah (KTI) dilaksanakan melalui 2 (dua) tahapan utama. Tahap pertama adalah Babak Penyisihan berupa seleksi berkas/karya awal yang dilakukan secara *online* (daring). Peserta yang lolos akan melaju ke tahap kedua, yaitu Babak Final. Babak final akan diselenggarakan secara **offline di kampus Politeknik Negeri Lampung**. Ketentuan kehadiran ini bersifat **opsional** (boleh datang langsung atau tidak), namun para finalis sangat disarankan untuk hadir di tempat. Bagi finalis yang tidak dapat hadir secara langsung dikarenakan kendala tertentu atau jarak, panitia akan memfasilitasi jalannya lomba melalui sistem **hybrid (online)**. Informasi lebih lanjut mengenai detail teknis mekanisme final akan disampaikan pada saat **Technical Meeting (TM)**. Pastikan untuk selalu memeriksa kembali jadwal berkala di halaman resmi *International Innovation 4 Force Batch II Tahun 2026*.
 - b. Cabang lomba *Line Follower* dan Roket Air dilaksanakan sepenuhnya secara *offline* (luring) di Kampus Politeknik Negeri Lampung. Perlombaan ini mencakup 2 (dua) babak utama secara langsung, yaitu Babak Penyisihan dan Babak Final.
2. Penentuan Pemenang
 - a. Penentuan pemenang pada setiap cabang lomba didasarkan pada perolehan nilai akumulasi tertinggi dari tim juri.
 - b. Berdasarkan pemeringkatan (*ranking*) nilai akhir, peserta dengan skor tertinggi secara berurutan akan ditetapkan sebagai Juara 1, Juara 2, dan Juara 3.

- 
- c. Apabila terdapat kesamaan total nilai antar tim, maka penentuan pemenang akan ditetapkan berdasarkan komponen nilai prioritas utama yang telah diatur secara spesifik di dalam petunjuk teknis masing-masing cabang lomba.
 - d. Segala hasil penilaian dan keputusan dewan juri bersifat mutlak, final, dan tidak dapat diganggu gugat oleh pihak mana pun.

3. Predikat dan Penghargaan Pemenang Tim yang berhasil memenangkan perlombaan akan mendapatkan predikat dan penghargaan dengan rincian sebagai berikut:

Juara 1: Uang Pembinaan + *Trophy* Juara + Sertifikat Juara Internasional.

Juara 2: Uang Pembinaan + *Trophy* Juara + Sertifikat Juara Internasional.

Juara 3: Uang Pembinaan + *Trophy* Juara + Sertifikat Juara Internasional.

Juara Harapan 1, 2, dan 3: Sertifikat Penghargaan Khusus.

Seluruh Peserta dan Finalis: Berhak mendapatkan Piagam Penghargaan Peserta/Finalis resmi dari panitia *Innovation 4 Force Batch II*.

4. Penghargaan Khusus (***Golden Ticket***) Sebagai bentuk apresiasi terhadap talenta digital berprestasi, panitia memberikan penghargaan khusus berupa *Golden Ticket*. Tiket eksklusif ini diberikan secara khusus kepada pemenang Juara 1, Juara 2, dan Juara 3 pada kategori siswa (SMA/SMK/MA sederajat). *Golden Ticket* ini memberikan hak istimewa berupa Jalur Penerimaan Langsung (Bebas Tes/Ujian) untuk menjadi mahasiswa di Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Lampung pada tahun ajaran 2027.

**PETUNJUK
TEKNIS &
PANDUAN PELAKSANAAN
LOMBA**

WEB DESIGN

1. Deskripsi Perlombaan

Web Design adalah cabang lomba yang menantang peserta untuk merancang dan membangun sebuah website yang fungsional, estetik, dan responsif. Perlombaan ini bersifat Kategori Tunggal, di mana seluruh peserta dari tingkat SMA/SMK/MA/Sederajat dan Mahasiswa Aktif (D3/D4/S1) akan digabungkan dalam satu skema penilaian yang sama untuk memperebutkan Juara 1, 2, dan 3. Peserta dituntut untuk menggabungkan kemampuan desain antarmuka (UI), pengalaman pengguna (UX), serta pemrograman web front-end dalam menciptakan karya digital yang inovatif dan relevan dengan tema yang telah ditetapkan. Melalui lomba ini, peserta diharapkan mampu menunjukkan kreativitas, kemampuan berpikir desain (design thinking), serta penguasaan teknologi web terkini dalam menghasilkan solusi digital yang berdampak nyata.

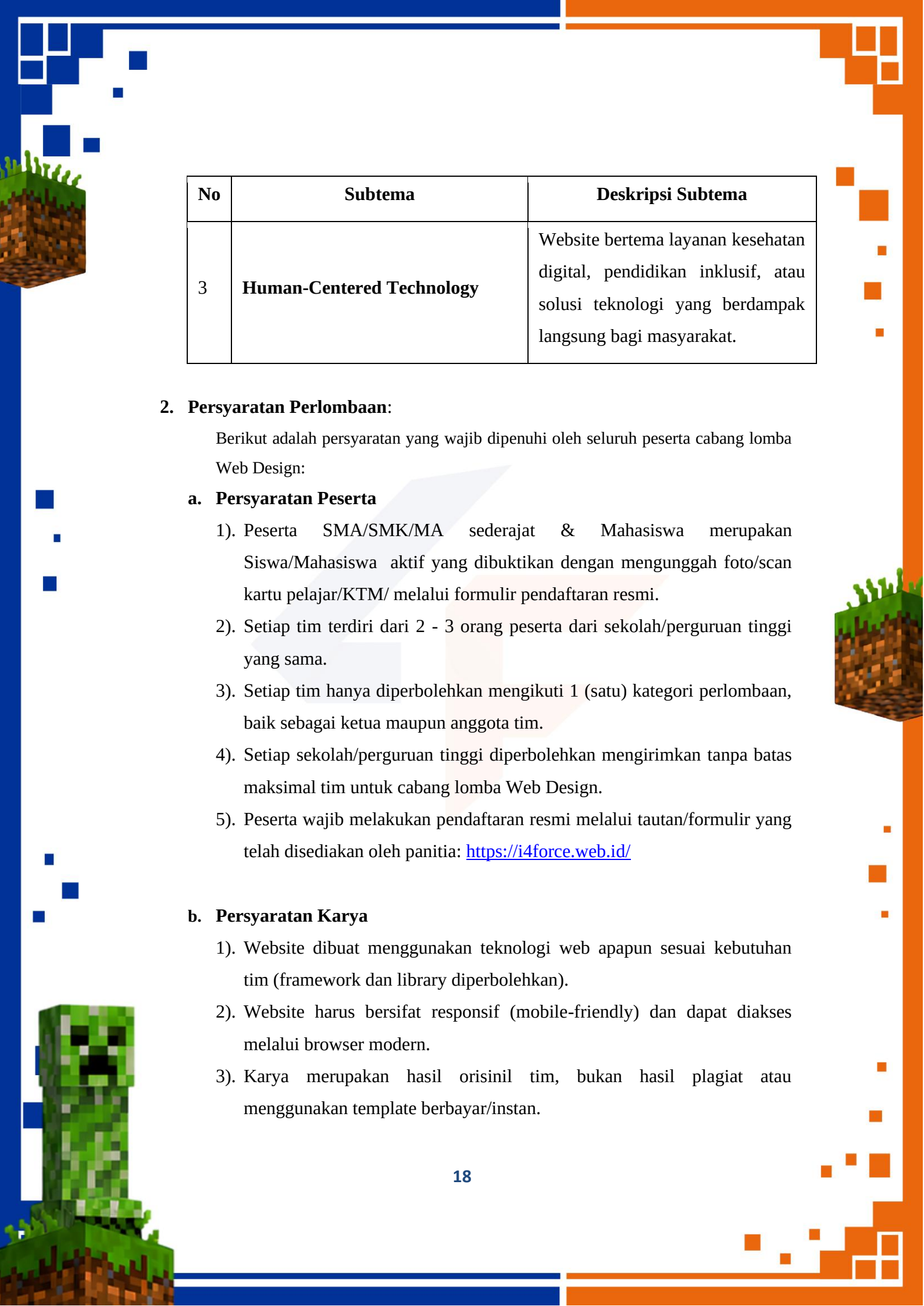
a. Tema

"Designing the Future: Creative Digital Solutions for a Smarter World"

b. Subtema

Peserta wajib memilih salah satu subtema berikut sebagai landasan konsep website yang dibuat:

No	Subtema	Deskripsi Subtema
1	Smart Living & Urban Innovation	Website bertema kota pintar, transportasi, infrastruktur digital, atau solusi kehidupan urban masa depan.
2	Green Tech & Sustainable Future	Website bertema teknologi ramah lingkungan, energi terbarukan, atau inovasi digital untuk keberlanjutan bumi.



No	Subtema	Deskripsi Subtema
3	Human-Centered Technology	Website bertema layanan kesehatan digital, pendidikan inklusif, atau solusi teknologi yang berdampak langsung bagi masyarakat.

2. Persyaratan Perlombaan:

Berikut adalah persyaratan yang wajib dipenuhi oleh seluruh peserta cabang lomba Web Design:

a. Persyaratan Peserta

- 1). Peserta SMA/SMK/MA sederajat & Mahasiswa merupakan Siswa/Mahasiswa aktif yang dibuktikan dengan mengunggah foto/scan kartu pelajar/KTM/ melalui formulir pendaftaran resmi.
- 2). Setiap tim terdiri dari 2 - 3 orang peserta dari sekolah/ perguruan tinggi yang sama.
- 3). Setiap tim hanya diperbolehkan mengikuti 1 (satu) kategori perlombaan, baik sebagai ketua maupun anggota tim.
- 4). Setiap sekolah/ perguruan tinggi diperbolehkan mengirimkan tanpa batas maksimal tim untuk cabang lomba Web Design.
- 5). Peserta wajib melakukan pendaftaran resmi melalui tautan/formulir yang telah disediakan oleh panitia: <https://i4force.web.id/>

b. Persyaratan Karya

- 1). Website dibuat menggunakan teknologi web apapun sesuai kebutuhan tim (framework dan library diperbolehkan).
- 2). Website harus bersifat responsif (mobile-friendly) dan dapat diakses melalui browser modern.
- 3). Karya merupakan hasil orisinil tim, bukan hasil plagiat atau menggunakan template berbayar/instan.

- 
- 
- 4). Website wajib di-host secara online dan dapat diakses melalui URL publik pada saat penilaian.
 - 5). Peserta wajib mengumpulkan: URL website aktif, GitHub repository (public), dan laporan singkat (PDF, maks. 5 halaman).

c. Persyaratan Selama Perlombaan

- 1). Peserta wajib hadir 15 menit sebelum jadwal lomba dimulai.
- 2). Peserta wajib mengenakan pakaian rapi (almamater kampus atau seragam sekolah).
- 3). Peserta wajib menjaga sportivitas, ketertiban, dan etika selama perlombaan berlangsung.
- 4). Penggunaan AI generatif untuk keseluruhan karya (100%) tidak diperbolehkan. AI boleh digunakan sebagai alat bantu, namun wajib disebutkan dalam laporan.
- 5). Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

3. Petunjuk Teknis Perlombaan:

a. Babak Penyisihan (Online)

- 
- 
- 1). Peserta mengumpulkan karya website secara online melalui tautan pengumpulan resmi panitia: <https://i4force.web.id/>
 - 2). Karya yang dikumpulkan berupa: URL website aktif yang dapat diakses publik, GitHub repository (pastikan repository berstatus Public), dan laporan singkat berisi deskripsi konsep, teknologi yang digunakan, dan penjelasan subtema (format PDF, maks. 5 halaman).
 - 3). URL website dan laporan singkat serta surat pernyataan keaslian karya (orisianilitas) di convert ke dalam bentuk file zip/rar.
 - 4). Penilaian pada babak penyisihan dilakukan oleh dewan juri secara online berdasarkan karya yang dikumpulkan.
 - 5). Tim yang lolos ke babak final adalah 6 besar tim dengan nilai tertinggi dari hasil penilaian babak penyisihan.

- 6). Pengumuman finalis disampaikan pada tanggal 09 Oktober 2026 melalui media sosial resmi panitia dan/atau melalui kontak PJ masing-masing tim.

b. Babak Final (Offline)

- 1). 6 tim finalis wajib hadir secara langsung pada Pelaksanaan Final tanggal 15 Oktober 2026 di lokasi yang telah ditentukan.
- 2). Setiap tim mempresentasikan karya website di hadapan dewan juri dalam waktu maksimal 10 menit presentasi, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab selama 5 menit.
- 3). Materi presentasi meliputi: konsep dan filosofi desain, alasan pemilihan subtema, teknologi yang digunakan, dan demo website secara langsung.
- 4). Tim wajib menyiapkan slide presentasi (format .pptx atau .pdf) dan mengumpulkannya ke panitia sebelum sesi presentasi dimulai.
- 5). Laptop/perangkat presentasi disediakan oleh panitia, namun peserta diperbolehkan membawa perangkat sendiri jika diperlukan.
- 6). Pemenang ditentukan berdasarkan akumulasi nilai penyisihan dan nilai final dengan komposisi: Penyisihan 40% + Final 60%.

4. Waktu pelaksanaan Perlombaan:

a. Pelaksanaan Babak Penyisihan (Online)

Tanggal	4 Juli 2026 – 2 Oktober 2026
Waktu	Pengumpulan karya sebelum pukul 23.59 WIB pada tanggal 2 Oktober 2026
Tempat	Online (https://i4force.web.id/)

b. Pelaksanaan Babak Final (Offline)

Tanggal	15 Oktober 2026
Tempat	Politeknik Negeri Lampung

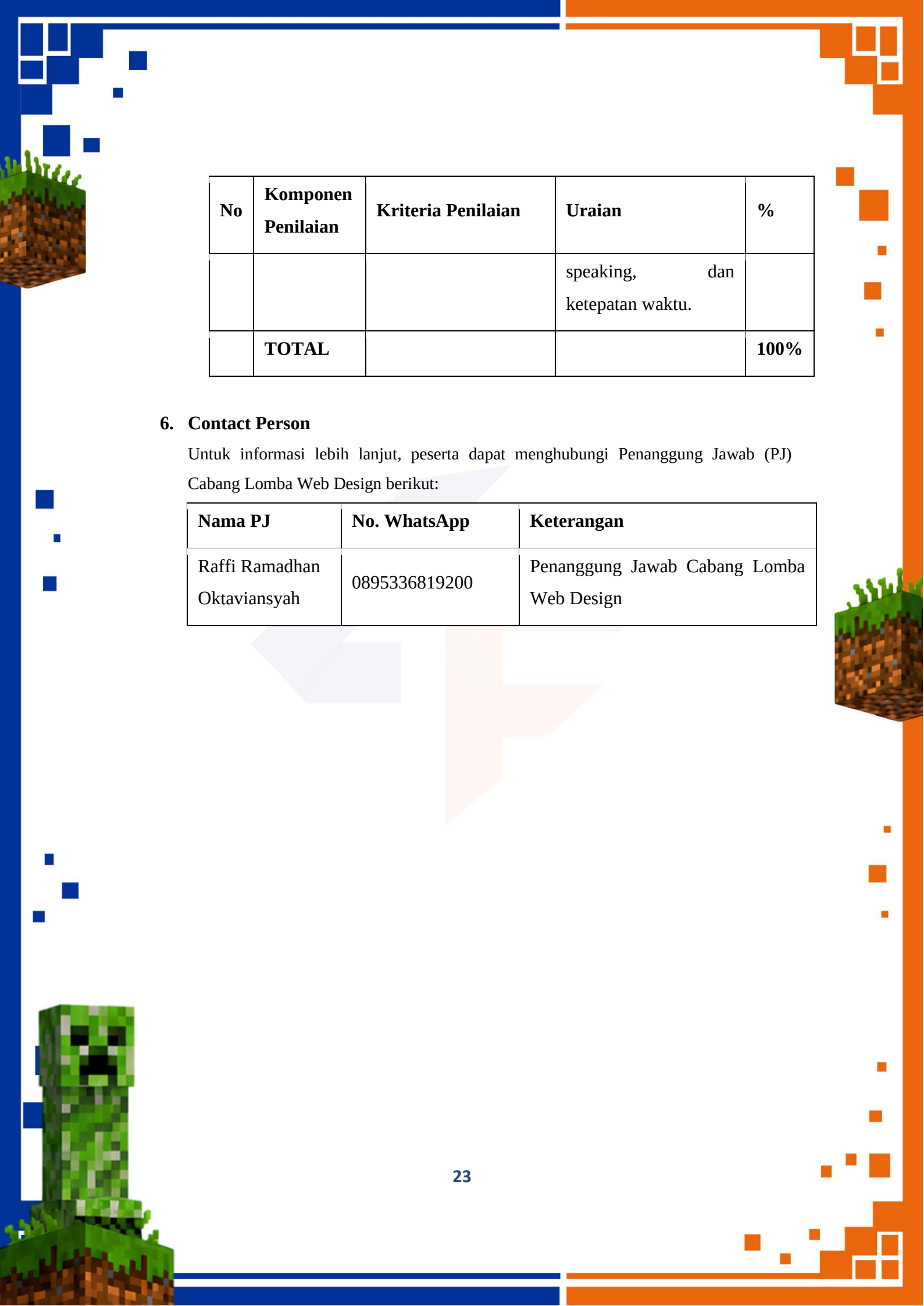
5. Kriteria Penilaian:

a. Penilaian Babak Penyisihan (Offline)

No	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
1	Fungsionalitas & Teknis	Website dapat diakses, bebas error, semua fitur berjalan sesuai fungsi, kecepatan loading halaman normal.	25%
2	User Experience (UX) & Navigasi	Alur navigasi logis, informasi mudah ditemukan, menu jelas, dan tombol interaktif berfungsi baik.	25%
3	Estetika & Visual (UI Design)	Keserasian warna, tipografi mudah dibaca, tata letak rapi, dan penggunaan gambar menarik.	25%
4	Responsivitas (Mobile-Friendly)	Tampilan website menyesuaikan dengan sempurna di layar Desktop, Tablet, dan Smartphone.	15%
5	Orisinalitas & Relevansi Tema	Keunikan ide desain, orisinalitas karya (bukan template instan), dan relevansi visual dengan subtema yang dipilih.	10%
	TOTAL		100%

b. Penilaian Babak Final (Offline)

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Uraian	%
1	Produk Website	Fungsionalitas & UX	Kemudahan penggunaan, bebas error/bug, kecepatan loading halaman.	25%
		Estetika & UI Design	Keindahan visual, konsistensi elemen desain, kerapian di berbagai ukuran layar.	20%
		Kesesuaian Tema & Orisinalitas	Kedalaman konsep visual yang diangkat dan tingkat keaslian ide/karya.	15%
2	Presentasi & Tanya Jawab	Penguasaan Materi & Konsep	Kejelasan dalam memaparkan alasan desain (filosofi warna, struktur UX, argumen pemilihan elemen).	15%
		Kemampuan Tanya Jawab	Ketepatan, ketegasan, dan kelancaran dalam merespons pertanyaan kritis dari dewan juri.	15%
		Penyampaian & Manajemen Waktu	Kerjasama tim, kualitas slide presentasi, public	10%



No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Uraian	%
			speaking, dan ketepatan waktu.	
	TOTAL			100%

6. Contact Person

Untuk informasi lebih lanjut, peserta dapat menghubungi Penanggung Jawab (PJ) Cabang Lomba Web Design berikut:

Nama PJ	No. WhatsApp	Keterangan
Raffi Ramadhan Oktaviansyah	0895336819200	Penanggung Jawab Cabang Lomba Web Design

UI/UX

1. Deskripsi Perlombaan

UI/UX Design Competition merupakan salah satu cabang perlombaan dalam Innovation 4 Force 2026 yang mengangkat tema besar: ***Tech and Creativity in Action: Engineering Smart Solutions for the Future***. Perlombaan ini bersifat Kategori Tunggal, di mana seluruh peserta dari tingkat SMA/SMK/MA/Sederajat dan Mahasiswa Aktif (D3/D4/S1) akan digabungkan dalam satu skema penilaian yang sama untuk memperebutkan Juara 1, 2, dan 3.

Melalui tema tersebut, peserta ditantang untuk mengembangkan solusi digital yang inovatif dengan mengintegrasikan kreativitas, teknologi, dan pendekatan *user-centered design* guna menjawab berbagai permasalahan nyata di masyarakat.

Pada cabang UI/UX Design, peserta akan merancang antarmuka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) dalam bentuk *High-Fidelity Interactive Prototype* menggunakan Figma. Rancangan yang dibuat harus menunjukkan proses perancangan UI/UX yang jelas, mulai dari identifikasi masalah, riset pengguna, perumusan kebutuhan, pengembangan solusi, perancangan pengalaman pengguna, hingga implementasi desain yang fungsional, estetis, intuitif, dan mudah digunakan.

Kompetisi ini bertujuan mendorong lahirnya inovasi digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memberikan dampak nyata bagi masyarakat melalui penerapan teknologi yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

a. Tema Besar

Tech and Creativity in Action: Engineering Smart Solutions for the Future

b. Subtema Cabang UI/UX

Gamified Reality: Engineering Interactive Smart Spaces for Human Agility

c. Ruang Lingkup Subtema

Peserta diminta merancang solusi digital berbasis konsep **Gamified Reality**, yaitu pendekatan yang mengintegrasikan elemen gamifikasi dengan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih interaktif, menarik, adaptif, dan bermakna dalam mendukung aktivitas sehari-hari.

Rancangan aplikasi yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan pengguna (*user engagement*), produktivitas, efektivitas, maupun kualitas hidup melalui desain yang inovatif, intuitif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Peserta dapat mengembangkan solusi digital pada satu atau lebih bidang permasalahan berikut. Penggabungan beberapa bidang permasalahan diperbolehkan sepanjang memiliki keterkaitan yang jelas dengan permasalahan, target pengguna, dan solusi yang dikembangkan. Peserta wajib menjelaskan keterkaitan setiap bidang yang dipilih dalam proposal karya.

1. ***Smart Education***

Solusi digital untuk mendukung pembelajaran, manajemen akademik, serta pengalaman belajar yang interaktif.

2. ***Smart Healthcare***

Solusi digital dalam bidang kesehatan fisik maupun mental, kebugaran, serta layanan kesehatan digital.

3. ***Smart Public Services***

Solusi digital untuk mendukung pelayanan publik, administrasi pemerintahan, maupun fasilitas umum.

4. ***Smart Transportation***

Solusi digital untuk mendukung transportasi cerdas, navigasi, parkir, maupun sistem mobilitas masyarakat.

5. ***Smart Tourism***

Solusi digital untuk mendukung sektor pariwisata dan meningkatkan pengalaman wisatawan.

6. **Smart Environment**

Solusi digital yang mendukung keberlanjutan lingkungan, pengelolaan sampah, energi, maupun konservasi.

7. **Smart Economy & UMKM**

Solusi digital yang mendukung pengembangan UMKM, kewirausahaan, serta ekonomi kreatif.

8. **Smart Agriculture**

Solusi digital dalam bidang pertanian, peternakan, maupun ketahanan pangan.

9. **Smart Campus**

Solusi digital yang meningkatkan kualitas layanan dan aktivitas di lingkungan perguruan tinggi.

10. **Smart Lifestyle**

Solusi digital yang membantu meningkatkan produktivitas, gaya hidup sehat, pengelolaan aktivitas, maupun pengembangan diri.

Penerapan konsep **Gamified Reality** pada kesepuluh bidang *Smart Solutions* menantang peserta untuk mengintegrasikan elemen dan mekanisme permainan, seperti sistem misi, poin, level, tantangan, pencapaian, progres, umpan balik, maupun bentuk gamifikasi relevan lainnya ke dalam pengalaman pengguna

Penerapan elemen gamifikasi tidak sekadar menjadi elemen tambahan atau dekoratif, tetapi harus memiliki keterkaitan dengan permasalahan, kebutuhan pengguna, dan tujuan solusi yang dikembangkan. Setiap tim wajib mengaitkan solusi yang dikembangkan dengan 1 (satu) atau lebih **Tujuan Pembangunan Berkelanjutan atau Sustainable Development Goals (SDGs)** yang relevan dengan permasalahan dan solusi yang dikembangkan.

2. **Persyaratan Perlombaan**

a. **Ketentuan Umum**

UI/UX Design Competition merupakan salah satu cabang perlombaan dalam Innovation 4 Force 2026.

1. Peserta SMA/SMK/MA sederajat & Mahasiswa Merupakan



Siswa/Mahasiswa aktif yang dibuktikan dengan mengunggah foto/scan kartu pelajar/KTM melalui pendaftaran resmi.

2. Setiap peserta hanya diperbolehkan terdaftar pada 1 (satu) tim dan 1 (satu) kategori perlombaan.
3. Setiap tim terdiri atas 3 (tiga) orang peserta.
4. Setiap sekolah/ perguruan tinggi diperbolehkan mengirimkan tanpa batas maksimal jumlah tim.
5. Seluruh anggota tim wajib berasal dari institusi yang sama, baik sekolah maupun perguruan tinggi, yang berada di Indonesia atau luar negeri.
6. Setiap tim wajib menunjuk 1 (satu) orang sebagai ketua tim.
7. Guru atau dosen pembimbing bersifat opsional dan tidak dihitung sebagai anggota tim.
8. Seluruh peserta wajib mematuhi ketentuan yang telah ditetapkan oleh panitia.
9. Peserta yang terbukti melakukan pelanggaran terhadap ketentuan perlombaan dapat dikenakan sanksi sesuai tingkat pelanggaran.
10. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

b. Ketentuan Sanksi

Pelanggaran terhadap ketentuan perlombaan dapat dikenakan sanksi berdasarkan tingkat pelanggaran sebagai berikut:

1. Pelanggaran Ringan

Pelanggaran ringan meliputi kesalahan administratif, keterlambatan memenuhi ketentuan teknis yang masih dapat diperbaiki, atau pelanggaran lain yang tidak memengaruhi substansi karya dan jalannya perlombaan.

Sanksi dapat berupa:

- a) Teguran lisan;
 - b) Teguran tertulis; atau
 - c) Peringatan dari panitia.
- 

2. Pelanggaran Sedang

Pelanggaran sedang meliputi ketidakpatuhan terhadap prosedur perlombaan, keterlambatan pada tahapan final, ketidakhadiran anggota tim tanpa alasan yang dapat dipertanggungjawabkan, atau pelanggaran teknis lain yang memengaruhi jalannya perlombaan.

Sanksi dapat berupa:

- a) Pengurangan nilai;
- b) Pengurangan alokasi waktu presentasi atau sesi tanya jawab; atau
- c) Tidak diberikannya sertifikat kepada anggota tim yang tidak mengikuti tahapan wajib.

3. Pelanggaran Berat

Pelanggaran berat meliputi plagiarisme, pemalsuan identitas atau dokumen, manipulasi data riset, pelanggaran hak cipta, penggunaan karya pihak lain tanpa izin, atau tindakan lain yang secara serius melanggar integritas perlombaan.

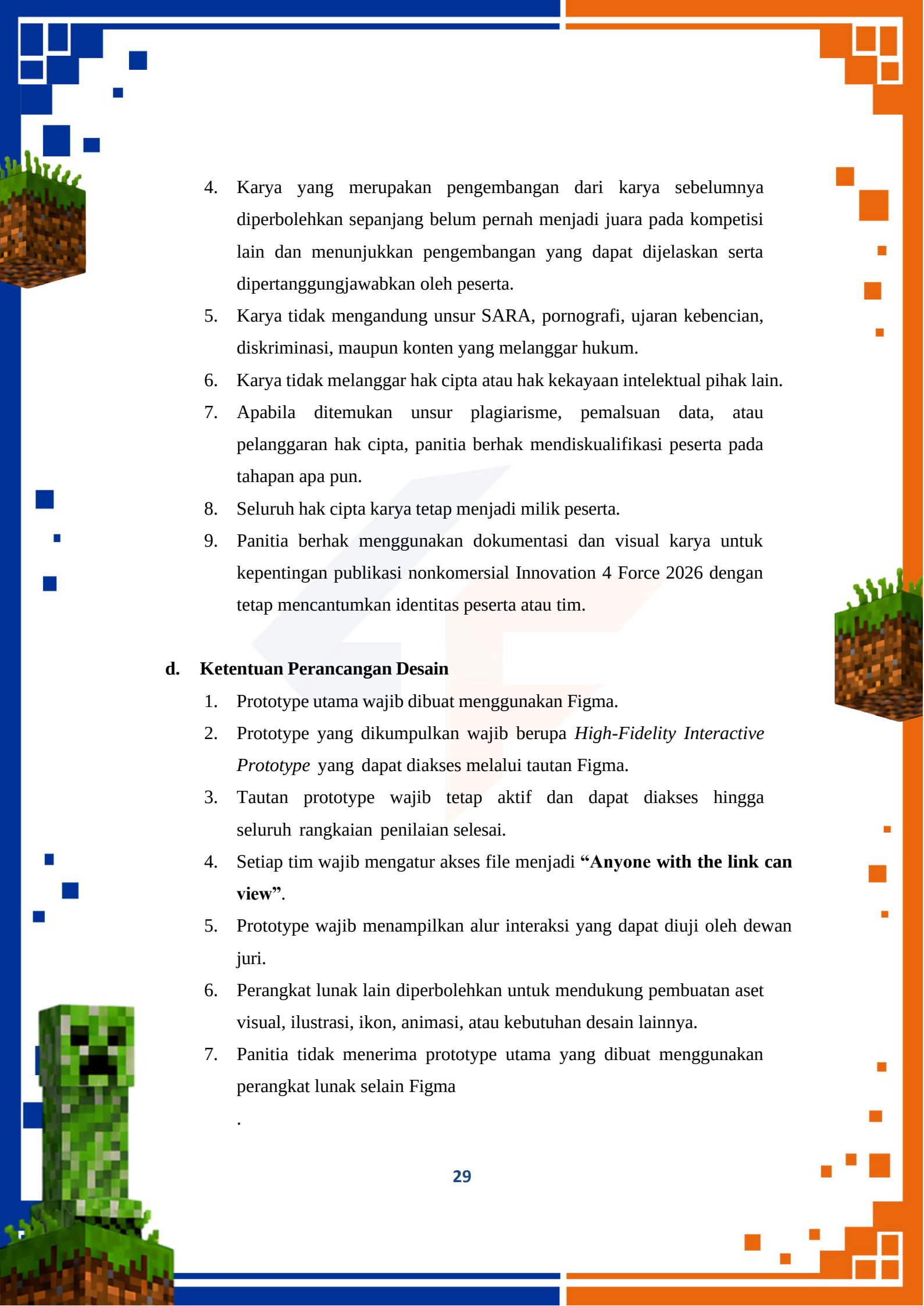
Sanksi dapat berupa:

- a) Diskualifikasi dari perlombaan;
- b) Pembatalan status finalis atau juara;
- c) Pencabutan gelar juara, trofi, sertifikat, dan hadiah apabila pelanggaran terbukti setelah perlombaan selesai.
- d) Larangan mengikuti Innovation 4 Force pada periode berikutnya bagi peserta yang terbukti melakukan pelanggaran berat.

Penetapan jenis dan tingkat sanksi dilakukan oleh panitia berdasarkan hasil pemeriksaan dan bukti yang tersedia.

c. Ketentuan Karya

- 1. Karya merupakan hasil orisinal tim peserta.
- 2. Karya belum pernah menjadi juara pada kompetisi lain.
- 3. Karya tidak sedang diikutsertakan pada kompetisi lain selama rangkaian Innovation 4 Force 2026 berlangsung.

- 
4. Karya yang merupakan pengembangan dari karya sebelumnya diperbolehkan sepanjang belum pernah menjadi juara pada kompetisi lain dan menunjukkan pengembangan yang dapat dijelaskan serta dipertanggungjawabkan oleh peserta.
 5. Karya tidak mengandung unsur SARA, pornografi, ujaran kebencian, diskriminasi, maupun konten yang melanggar hukum.
 6. Karya tidak melanggar hak cipta atau hak kekayaan intelektual pihak lain.
 7. Apabila ditemukan unsur plagiarisme, pemalsuan data, atau pelanggaran hak cipta, panitia berhak mendiskualifikasi peserta pada tahapan apa pun.
 8. Seluruh hak cipta karya tetap menjadi milik peserta.
 9. Panitia berhak menggunakan dokumentasi dan visual karya untuk kepentingan publikasi nonkomersial Innovation 4 Force 2026 dengan tetap mencantumkan identitas peserta atau tim.

d. Ketentuan Perancangan Desain

1. Prototype utama wajib dibuat menggunakan Figma.
2. Prototype yang dikumpulkan wajib berupa *High-Fidelity Interactive Prototype* yang dapat diakses melalui tautan Figma.
3. Tautan prototype wajib tetap aktif dan dapat diakses hingga seluruh rangkaian penilaian selesai.
4. Setiap tim wajib mengatur akses file menjadi **“Anyone with the link can view”**.
5. Prototype wajib menampilkan alur interaksi yang dapat diuji oleh dewan juri.
6. Perangkat lunak lain diperbolehkan untuk mendukung pembuatan aset visual, ilustrasi, ikon, animasi, atau kebutuhan desain lainnya.
7. Panitia tidak menerima prototype utama yang dibuat menggunakan perangkat lunak selain Figma

e. Perangkat Lunak yang Diperbolehkan

Peserta diperbolehkan menggunakan perangkat lunak utama dan pendukung sebagai berikut:

1. Figma, wajib digunakan sebagai perangkat lunak utama untuk pembuatan prototype;
2. FigJam;
3. Adobe Illustrator;
4. Adobe Photoshop;
5. Adobe XD;
6. Canva;
7. Blender, apabila diperlukan;
8. Iconify;
9. Material Design Icons; dan
10. Google Fonts.

Penggunaan aset dari pihak ketiga diperbolehkan sepanjang tidak melanggar ketentuan lisensi. Peserta bertanggung jawab memastikan legalitas penggunaan aset dan wajib mencantumkan sumber atau atribusi apabila dipersyaratkan oleh pemilik aset.

f. Ketentuan Penggunaan Artificial Intelligence (AI)

1. Penggunaan Artificial Intelligence (AI) diperbolehkan sebagai alat bantu dalam proses eksplorasi ide, penyusunan konten, analisis awal, pembuatan aset pendukung, atau referensi desain.
2. Identifikasi masalah, proses riset, keputusan desain, konsep solusi, perancangan pengalaman pengguna, serta hasil akhir prototype harus dapat dijelaskan dan dipertanggungjawabkan oleh tim peserta.
3. Peserta dilarang melakukan penyalinan secara utuh terhadap karya pihak lain maupun menggunakan hasil AI sebagai karya akhir tanpa proses pengembangan dan keputusan desain yang dapat dipertanggungjawabkan.
4. Apabila menggunakan AI dalam bagian substansial dari proses perancangan, peserta wajib mencantumkan deklarasi singkat mengenai:

- 
- a) Nama alat AI yang digunakan;
 - b) Tujuan penggunaan; dan
 - c) Bagian proses atau karya yang dibantu AI.
5. Penggunaan AI yang melanggar hak cipta, mengandung plagiarisme, memalsukan data riset, atau menyesatkan dewan juri dapat menjadi dasar diskualifikasi.

3. Persyaratan Teknis Perlombaan

a. Babak Penyisihan (Online)

Babak penyisihan dilaksanakan secara daring melalui pengumpulan karya. Pada tahap ini, dewan juri melakukan penilaian berdasarkan proposal, prototype, dan poster karya yang telah dikumpulkan oleh peserta.

1) Berkas yang Wajib Dikumpulkan

Setiap tim wajib mengumpulkan seluruh berkas persyaratan dalam 1 (satu) berkas berformat .zip atau .rar, yang memuat:

- a) Proposal karya dalam format PDF dengan nama berkas UIUX_NamaTim_JudulKarya.pdf;
- b) Prototype UI/UX berupa tautan Figma yang masih aktif dan dapat diakses oleh dewan juri (tautan dapat dicantumkan dalam dokumen .pdf atau .txt di dalam berkas .zip/.rar); dan
- c) Poster karya dalam format PDF.
- d) surat pernyataan keaslian karya (orisianilitas).

2) Ketentuan Proposal Babak Penyisihan

Proposal disusun dalam format PDF dengan ukuran berkas maksimal **20 MB**.

Proposal sekurang-kurangnya memuat:

a) Halaman Sampul

Halaman sampul memuat:

- (1) Nama tim;
- (2) Nama setiap anggota tim;

- 
- (3) Asal institusi; dan
 - (4) Nama atau judul aplikasi.

b) **Judul Karya**

Judul karya harus menggambarkan solusi yang dikembangkan secara jelas, singkat, dan relevan dengan permasalahan yang diangkat.

c) **Abstrak**

Abstrak berisi ringkasan singkat mengenai:

- (1) Permasalahan yang diangkat;
- (2) Target pengguna;
- (3) Solusi yang ditawarkan; dan
- (4) Keunggulan utama karya.

d) **Latar Belakang dan Identifikasi Masalah**

Bagian ini memuat:

- (1) Kondisi permasalahan;
- (2) Urgensi masalah;
- (3) Target pengguna; dan
- (4) Data atau bukti pendukung.

e) **Tujuan dan Manfaat**

Bagian ini menjelaskan:

- (1) Tujuan perancangan solusi;
- (2) Manfaat bagi target pengguna; dan
- (3) Potensi dampak terhadap lingkungan penerapan.

f) **Metode Perancangan UI/UX**

Peserta dapat menggunakan metode perancangan yang relevan, seperti:

- (1) *Design Thinking*;
- (2) *User-Centered Design (UCD)*;

- 
- (3) *Lean UX*;
 - (4) *Double Diamond*;
 - (5) *Agile UX*; atau
 - (6) Metode relevan lainnya.

Peserta wajib menjelaskan alasan pemilihan metode dan penerapannya dalam proses perancangan.

g) **Riset dan Analisis Pengguna**

Bagian ini memuat:

- (1) Metode riset yang digunakan;
- (2) Karakteristik target pengguna;
- (3) Temuan utama;
- (4) Kebutuhan pengguna; dan
- (5) *Pain points*.

h) **Perumusan Masalah**

Bagian ini dapat memuat artefak yang relevan, seperti:

- (1) *User Persona*;
- (2) *Empathy Map*;
- (3) *User Journey*;
- (4) *Problem Statement*; dan/atau
- (5) *How Might We*.

Peserta tidak diwajibkan menggunakan seluruh artefak, tetapi wajib menunjukkan proses perumusan masalah yang jelas dan berdasarkan hasil riset.

i) **Ideasi dan Konsep Solusi**

Bagian ini memuat:

- (1) Ide solusi;
- (2) Fitur utama;
- (3) Nilai pembeda;

- 
- (4) Alasan pemilihan solusi; dan
 - (5) Implementasi konsep **Gamified Reality**.

j) **Perancangan Pengalaman Pengguna**

Bagian ini dapat memuat:

- (1) *Information Architecture*;
- (2) *User Flow*;
- (3) *Task Flow*;
- (4) *Wireframe*; dan/atau
- (5) Artefak relevan lainnya.

Peserta tidak diwajibkan menggunakan seluruh artefak, tetapi wajib menunjukkan struktur dan alur pengalaman pengguna secara jelas.

k) **Desain dan Prototype**

Bagian ini memuat:

- (1) Tampilan utama aplikasi;
- (2) *Design system* ringkas;
- (3) *High-fidelity design*;
- (4) Alur interaksi utama; dan
- (5) Tautan prototype Figma.

l) **Kesimpulan**

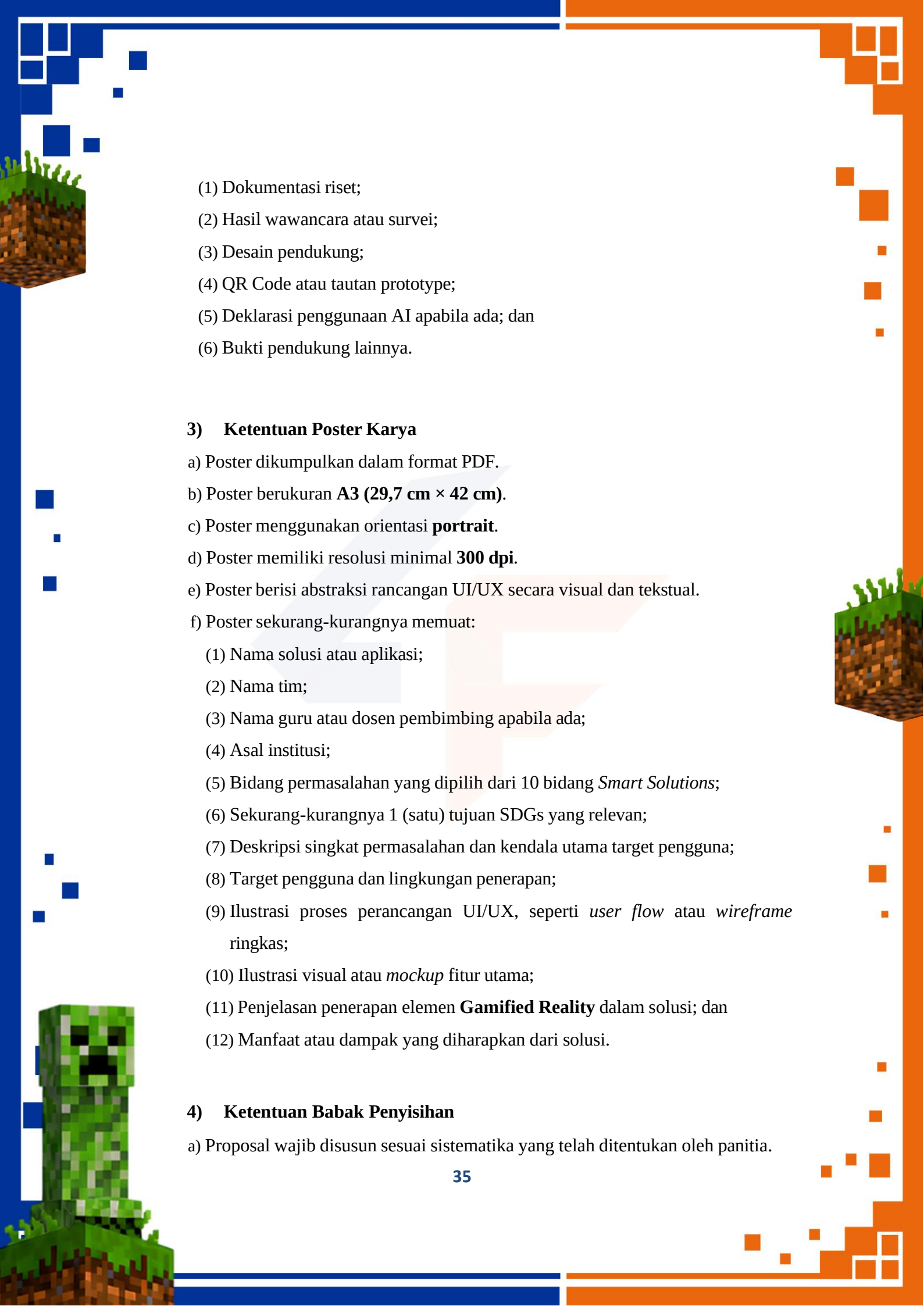
Kesimpulan memuat ringkasan hasil perancangan, manfaat utama solusi, serta keterkaitannya dengan permasalahan yang diangkat.

m) **Daftar Pustaka**

Daftar pustaka memuat seluruh sumber referensi, data, literatur, atau sumber pendukung lain yang digunakan dalam penyusunan proposal.

n) **Lampiran**

Lampiran dapat memuat:

- 
- (1) Dokumentasi riset;
 - (2) Hasil wawancara atau survei;
 - (3) Desain pendukung;
 - (4) QR Code atau tautan prototype;
 - (5) Deklarasi penggunaan AI apabila ada; dan
 - (6) Bukti pendukung lainnya.

3) Ketentuan Poster Karya

- a) Poster dikumpulkan dalam format PDF.
- b) Poster berukuran **A3 (29,7 cm × 42 cm)**.
- c) Poster menggunakan orientasi **portrait**.
- d) Poster memiliki resolusi minimal **300 dpi**.
- e) Poster berisi abstraksi rancangan UI/UX secara visual dan tekstual.
- f) Poster sekurang-kurangnya memuat:
 - (1) Nama solusi atau aplikasi;
 - (2) Nama tim;
 - (3) Nama guru atau dosen pembimbing apabila ada;
 - (4) Asal institusi;
 - (5) Bidang permasalahan yang dipilih dari 10 bidang *Smart Solutions*;
 - (6) Sekurang-kurangnya 1 (satu) tujuan SDGs yang relevan;
 - (7) Deskripsi singkat permasalahan dan kendala utama target pengguna;
 - (8) Target pengguna dan lingkungan penerapan;
 - (9) Ilustrasi proses perancangan UI/UX, seperti *user flow* atau *wireframe* ringkas;
 - (10) Ilustrasi visual atau *mockup* fitur utama;
 - (11) Penjelasan penerapan elemen **Gamified Reality** dalam solusi; dan
 - (12) Manfaat atau dampak yang diharapkan dari solusi.

4) Ketentuan Babak Penyisihan

- a) Proposal wajib disusun sesuai sistematika yang telah ditentukan oleh panitia.

- 
- 
- b) Proposal dikumpulkan dalam format PDF dengan ukuran maksimal 20 MB.
 - c) Prototype wajib dibuat menggunakan Figma.
 - d) Prototype wajib berupa *High-Fidelity Interactive Prototype*.
 - e) Prototype minimal terdiri atas **10 (sepuluh) tampilan atau screen** dan wajib mencakup sekurang-kurangnya **5 (lima) alur pengguna utama atau end-to-end user flows** yang saling terhubung melalui navigasi dan dapat diuji secara interaktif.
 - f) Tautan Figma wajib diatur dengan akses “**Anyone with the link can view**” hingga seluruh proses penilaian selesai.
 - g) Peserta bertanggung jawab memastikan tautan yang dikumpulkan aktif dan memiliki izin akses yang sesuai.
 - h) Panitia dapat memberikan waktu perbaikan akses apabila kendala hanya berkaitan dengan izin tautan dan tidak mengubah substansi karya.
 - i) Peserta dilarang melakukan perubahan substansial terhadap prototype setelah batas akhir pengumpulan, kecuali atas izin panitia.
 - j) Perubahan substansial tanpa izin setelah batas akhir pengumpulan dapat menjadi dasar pengurangan nilai atau diskualifikasi.
 - k) Poster karya wajib memuat informasi sesuai ketentuan yang telah ditetapkan.
 - l) Seluruh karya yang dikumpulkan harus merupakan hasil orisinal tim peserta.
 - m) Peserta yang terbukti melakukan plagiarisme atau pelanggaran hak cipta akan didiskualifikasi.
 - n) Berdasarkan hasil penilaian dewan juri, tim terbaik pada masing-masing kategori akan ditetapkan sebagai finalis dan diumumkan sesuai jadwal yang telah ditentukan.

b. Babak Final (Offline)



Babak final dilaksanakan melalui sesi presentasi secara langsung. Tim yang telah ditetapkan sebagai finalis wajib mempresentasikan solusi, mendemonstrasikan prototype, serta mempertanggungjawabkan proses dan keputusan desain di hadapan dewan juri.

1) Berkas dan Persiapan yang Wajib Disiapkan

Setiap tim finalis wajib mempersiapkan:

- a). Materi presentasi dalam format PPT/PPTX atau PDF;
- b). Prototype UI/UX final menggunakan Figma; dan
- c). Laporan Akhir Karya dalam format PDF.

2) Ketentuan Laporan Akhir Karya UI/UX

Laporan akhir merupakan dokumen yang memuat proses identifikasi masalah, riset pengguna, perancangan pengalaman pengguna, perancangan antarmuka, pengujian, iterasi, hingga hasil akhir solusi digital yang dikembangkan oleh peserta.

Laporan wajib disusun secara sistematis dan mampu menjelaskan keterkaitan antara permasalahan, kebutuhan pengguna, proses perancangan, dan solusi yang dihasilkan.

a). Ketentuan Teknis Laporan

- (1) Format berkas PDF;
- (2) Ukuran kertas A4;
- (3) Maksimal 25 halaman, tidak termasuk sampul dan lampiran;
- (4) Font bebas dengan tetap memperhatikan keterbacaan;
- (5) Ukuran font isi minimal 10 pt;
- (6) Spasi 1,0–1,5;
- (7) Margin minimal 2 cm;
- (8) Ukuran berkas maksimal 20 MB; dan
- (9) Nama berkas UIUX_FINAL_NamaTim_JudulKarya.pdf.

b). Sistematika Laporan

- (1) **Halaman Sampul** Memuat judul karya, nama tim, dan identitas kompetisi sesuai format panitia.
- (2) **Ringkasan Karya** Penjelasan singkat maksimal 1 halaman mengenai permasalahan, target pengguna, solusi yang ditawarkan, dan

keunggulan utama karya.

- (3) **Latar Belakang dan Identifikasi Masalah** Menjelaskan kondisi yang melatarbelakangi perancangan, urgensi masalah, target pengguna, serta dampak permasalahan yang ingin diselesaikan.
- (4) **Riset Pengguna** Menjelaskan metode riset, karakteristik responden atau partisipan, temuan utama, kebutuhan pengguna, pain points, dan bukti pendukung.
- (5) **Perumusan Masalah** Memuat sintesis hasil riset menggunakan artefak yang relevan, seperti user persona, empathy map, user journey, problem statement, atau How Might We. Peserta tidak diwajibkan menggunakan seluruh artefak, tetapi harus menunjukkan proses perumusan masalah yang jelas.
- (6) **Ideasi dan Konsep Solusi** Menjelaskan proses pengembangan ide, alternatif solusi, alasan pemilihan solusi utama, fitur prioritas, nilai pembeda karya, dan implementasi Gamified Reality.
- (7) **Perancangan Pengalaman Pengguna** Memuat information architecture, user flow, task flow, atau alur relevan lainnya.
- (8) **Perancangan Antarmuka** Menampilkan wireframe, low-fidelity design, design system, warna, tipografi, komponen, serta perkembangan menuju high-fidelity design.
- (9) **Prototype dan Hasil Akhir** Menampilkan desain akhir, fitur utama, alur interaksi, serta tautan prototype interaktif. Prototype wajib menggunakan Figma.
- (10) **Pengujian dan Iterasi** Menjelaskan metode pengujian, skenario tugas, karakteristik partisipan, hasil pengujian, temuan masalah, dan perubahan desain berdasarkan hasil evaluasi. Peserta tidak diwajibkan menggunakan jumlah partisipan yang besar. Penilaian lebih menekankan kualitas proses pengujian, validitas temuan, dan alasan iterasi.
- (11) **Kesimpulan** Menjelaskan hasil akhir, manfaat solusi, keterbatasan karya, dan potensi pengembangan.

- (12) **Daftar Pustaka dan Lampiran** Memuat sumber yang digunakan serta bukti pendukung seperti hasil wawancara, kuesioner, dokumentasi riset, dan pengujian.

3) **Ketentuan Pelaksanaan Babak Final**

- a Seluruh anggota tim wajib hadir dan mengikuti sesi presentasi pada waktu dan tempat yang telah ditentukan oleh panitia.
- b Peserta wajib hadir 15 menit sebelum jadwal lomba dimulai.
- c File materi presentasi wajib diserahkan kepada panitia paling lambat H-1 sebelum pelaksanaan babak final.
- d Materi presentasi wajib memuat:
 - (1) Permasalahan;
 - (2) Target pengguna;
 - (3) Hasil riset utama;
 - (4) Solusi inovatif;
 - (5) Implementasi elemen Gamified Reality;
 - (6) Dampak atau manfaat; dan
 - (7) Demonstrasi prototype.
- e Setiap tim diberikan total alokasi waktu maksimal 30 menit, dengan pembagian:
 - (1) Maksimal 15 menit untuk presentasi karya dan live demo prototype;
 - (2) dan Maksimal 15 menit untuk sesi tanya jawab dengan dewan juri.
- f Apabila presentasi mencapai batas waktu 15 menit, panitia berhak menghentikan sesi presentasi dan melanjutkan ke sesi tanya jawab.
- g Prototype yang didemonstrasikan wajib berupa High-Fidelity Interactive Prototype dan diperbolehkan merupakan hasil penyempurnaan atau iterasi dari desain pada babak penyisihan.
- h Prototype final wajib menggunakan Figma.
- i Keputusan dewan juri pada babak final bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

4. Waktu Pelaksanaan Perlombaan

a. Pelaksanaan Babak Penyisihan (Online)

Tanggal	4 Juli 2026 – 2 Oktober 2026
Waktu	Pengumpulan karya sebelum pukul 23.59 WIB pada tanggal 2 Oktober 2026
Tempat	Online (https://i4force.web.id/)

b. Pelaksanaan Babak Final (Offline)

Tanggal	15 Oktober 2026
Tempat	Politeknik Negeri Lampung

5. Kriteria Penilaian

a. Penilaian Babak Penyisihan

Penilaian babak penyisihan dilakukan berdasarkan proposal, prototype UI/UX menggunakan Figma, dan poster karya yang telah dikumpulkan oleh peserta.

No.	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
1	Identifikasi Permasalahan	Ketepatan identifikasi masalah, urgensi, kualitas dan relevansi data pendukung, pemahaman target pengguna, serta kesesuaian dengan tema dan subtema perlombaan.	20%
2	Inovasi Solusi & Gamified Reality	Tingkat kebaruan, kreativitas, orisinalitas, relevansi solusi, potensi implementasi, serta kualitas dan relevansi penerapan elemen Gamified Reality.	25%
3	Proses Perancangan UX	Kualitas dan relevansi proses riset pengguna, sintesis masalah, ideasi, information architecture, user flow, wireframe, serta artefak UX lain yang digunakan.	20%
4	Prototype UI/UX	Kualitas User Interface, User Experience, konsistensi design system, navigasi, interaktivitas, aksesibilitas dasar, dan kemudahan penggunaan.	25%

5	Proposal & Poster Karya	Kelengkapan, sistematika, kualitas komunikasi visual, keterbacaan, dan efektivitas penyampaian informasi.	10%
	Total		100%

b. Penilaian Babak Final

Penilaian babak final dilakukan berdasarkan laporan akhir, prototype hasil penyempurnaan, presentasi, demonstrasi prototype, pengujian dan iterasi, serta sesi tanya jawab.

No.	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
1	Presentasi	Struktur penyampaian, penguasaan materi, kejelasan komunikasi, efektivitas demonstrasi, dan manajemen waktu.	20%
2	Tanya Jawab	Kemampuan menjawab secara logis, mempertahankan solusi, menjelaskan keputusan desain, dan merespons pertanyaan atau kritik dewan juri.	15%
3	Prototype UI/UX & Gamified Reality	Kualitas UI/UX, interaktivitas, navigasi, konsistensi desain, kemudahan penggunaan, serta kualitas dan relevansi implementasi Gamified Reality.	30%
4	UX Research, Testing & Iteration	Ketepatan metode riset, kualitas pengujian desain, validitas temuan, usability testing, dan efektivitas iterasi berdasarkan umpan balik pengguna.	25%
5	Laporan Akhir	Kualitas dokumentasi, sistematika, keterkaitan proses dengan solusi, kelengkapan bukti, dan kualitas penyempurnaan karya.	10%
	Total		100%

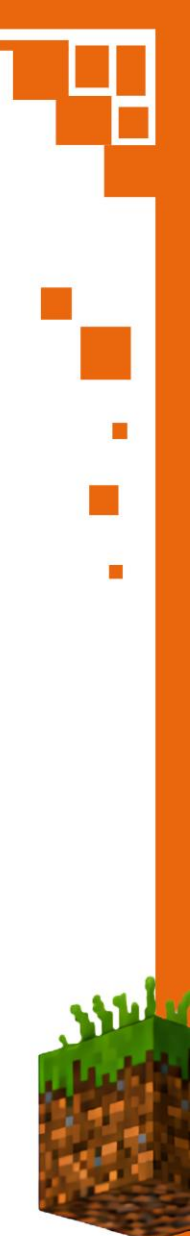


6. Contact Person

a. Contact Person 1

1. Nama: Naufal Arief Rahman
2. WhatsApp: 0853-6601-1672
3. Instagram: @nfalarief

b. Contact Person 2

1. Nama: Raya Anandito
 2. WhatsApp: 0882-8652-9927
 3. Instagram: @ryaandt
- 



INTERNET OF THINGS (IOT) PROTOTYPE COMPETITION

1. Deskripsi Perlombaan

Internet of Things (IoT) Prototype Competition merupakan salah satu cabang lomba dalam rangkaian **International Innovation 4 Force 2026** yang diselenggarakan oleh NetPulse dan berkolaborasi dengan Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi. Perlombaan ini bersifat Kategori Tunggal, di mana seluruh peserta dari tingkat SMA/SMK/MA/Sederajat dan Mahasiswa Aktif (D3/D4/S1) akan digabungkan dalam satu skema penilaian yang sama untuk memperebutkan Juara 1, 2, dan 3. Kompetisi ini menjadi wadah bagi siswa dan mahasiswa untuk menuangkan ide kreatif serta inovatif dalam bentuk prototype berbasis Internet of Things (IoT) yang mampu memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan di masyarakat. Melalui kompetisi ini, peserta diharapkan mampu mengintegrasikan kemampuan rekayasa teknologi, kreativitas, dan pemahaman terhadap isu pembangunan berkelanjutan sehingga menghasilkan solusi yang aplikatif, inovatif, dan berdampak nyata.

a. Tema

"IoT for Sustainable Development Goals (SDGs): Smart Solutions for a Better Future."

Melalui tema ini, peserta diharapkan mampu merancang dan mengembangkan prototype berbasis Internet of Things (IoT) yang inovatif, aplikatif, serta memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan nyata di masyarakat. Setiap prototype wajib mendukung minimal satu tujuan *Sustainable Development Goals (SDGs)* yang relevan, seperti ketahanan pangan, kesehatan, energi bersih, air bersih, infrastruktur, kota berkelanjutan, konsumsi dan produksi yang bertanggung jawab, maupun aksi terhadap perubahan iklim.

b. Subtema



Peserta wajib memilih minimal satu subtema berikut sebagai dasar pengembangan prototype berbasis Internet of Things (IoT). Penggabungan lebih dari satu subtema diperbolehkan apabila memiliki keterkaitan yang jelas dengan solusi yang dikembangkan.

1) **Smart Agriculture** (*SDG 2 – Zero Hunger*)

Pengembangan solusi IoT untuk mendukung sektor pertanian, peternakan, perikanan, serta ketahanan pangan melalui pemantauan dan otomatisasi.

2) **Smart Healthcare** (*SDG 3 – Good Health and Well-being*)

Pengembangan perangkat atau sistem IoT yang mendukung layanan kesehatan, pemantauan kondisi pasien, serta peningkatan kualitas hidup masyarakat.

3) **Smart Water Management** (*SDG 6 – Clean Water and Sanitation*)

Solusi IoT untuk pengelolaan, pemantauan, dan efisiensi penggunaan air bersih serta sanitasi.

4) **Smart Energy** (*SDG 7 – Affordable and Clean Energy*)

Pengembangan sistem IoT yang mendukung efisiensi energi, energi terbarukan, dan pengelolaan konsumsi energi.

5) **Smart Industry and Infrastructure** (*SDG 9 – Industry, Innovation and Infrastructure*)

Inovasi IoT yang mendukung otomatisasi industri, sistem manufaktur cerdas, serta pengembangan infrastruktur berbasis teknologi.

6) **Smart City** (*SDG 11 – Sustainable Cities and Communities*)

Solusi IoT untuk meningkatkan kualitas lingkungan perkotaan, transportasi, keamanan, pengelolaan sampah, maupun layanan publik.

7) **Smart Environment** (*SDG 12 & SDG 13 – Responsible Consumption and Production & Climate Action*)

Pengembangan sistem IoT untuk pemantauan lingkungan, pengelolaan limbah, pengurangan emisi, mitigasi perubahan iklim, serta pelestarian lingkungan.

2. Persyaratan Perlombaan

- a. Peserta merupakan siswa SMA/SMK/MA sederajat atau mahasiswa aktif dari Perguruan Tinggi Negeri maupun Swasta.
- b. Peserta mengikuti lomba secara **berkelompok (tim)**.
- c. Setiap tim terdiri atas **3-4 orang**.
- d. Setiap peserta hanya diperbolehkan tergabung dalam **satu tim**.
- e. Setiap sekolah/ perguruan tinggi diperbolehkan mengirimkan tanpa batas maksimal jumlah tim.
- f. Setiap tim wajib menunjuk **satu orang sebagai ketua tim** yang bertanggung jawab terhadap proses pendaftaran dan komunikasi dengan panitia.
- g. Peserta wajib melakukan pendaftaran sesuai dengan mekanisme dan jadwal yang telah ditentukan oleh panitia melalui Web resmi (<https://i4force.web.id/>).
- h. Setiap tim wajib mengunggah **proposal** sesuai format yang telah ditentukan sebagai syarat mengikuti proses seleksi. **Batas mengunggah proposal pada tanggal 2 Oktober 2026 pukul 23.59 WIB.**
- i. Peserta yang dinyatakan lolos sebagai finalis wajib mengikuti **Technical Meeting** yang diselenggarakan oleh panitia.
- j. Peserta wajib mematuhi seluruh ketentuan, jadwal, dan keputusan yang ditetapkan oleh panitia serta dewan juri.
- k. Keputusan dewan juri bersifat **mutlak dan tidak dapat diganggu gugat**.

3. Petunjuk Teknis Perlombaan

a. Babak Penyisihan (online)

Babak penyisihan dilaksanakan secara online melalui proses seleksi proposal yang telah dikumpulkan oleh peserta pada saat pendaftaran.

Ketentuan babak penyisihan adalah sebagai berikut

- 1) Setiap tim wajib mengumpulkan **proposal** sesuai dengan



format yang telah ditentukan oleh panitia.

- 2) Format proposal dan panduan penulisan proposal dapat diunduh melalui Google Drive panitia pada tautan berikut:
https://drive.google.com/drive/folders/1jais-qxf143l9NY_ahYRPeZ9o1zCPGt
- 3) Proposal dikumpulkan sebelum batas waktu yang telah ditetapkan pada timeline perlombaan.
- 4) **Batas akhir mengunggah proposal pada tanggal 2 Oktober 2026 pukul 23.59 WIB.**
- 5) Pengumpulan proposal dan surat pernyataan keaslian karya (orisinalitas) menggunakan format zip/rar. Melalui link (<https://i4force.web.id/>).
- 6) Proposal akan dinilai oleh dewan juri berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan.
- 7) Hanya proposal yang memenuhi persyaratan administrasi dan substansi yang akan mengikuti proses penilaian.
- 8) Berdasarkan hasil penilaian, akan dipilih **15 (Lima belas) tim terbaik** untuk melaju ke babak final.
- 9) Pengumuman peserta yang lolos ke babak final akan disampaikan melalui media informasi resmi **International Innovation 4 Force 2026**.
- 10) Tim yang dinyatakan lolos wajib mengikuti **Technical Meeting** sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh panitia.

b. **Babak Final (Offline)**

Babak final dilaksanakan dengan mekanisme presentasi dan demonstrasi prototype di hadapan dewan juri. Sebanyak 15 (Lima belas) tim terbaik yang lolos dari babak penyisihan berhak mengikuti babak final.

Ketentuan babak final adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap tim finalis wajib mengikuti **Technical Meeting** yang

diselenggarakan oleh panitia.

- 2) Urutan presentasi ditentukan melalui **pengundian nomor tampil** yang dilaksanakan pada saat Technical Meeting.
- 3) Setiap tim wajib melakukan **presentasi** mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan, metode, cara kerja, implementasi, serta manfaat dari prototype yang dikembangkan.
- 4) Setiap tim wajib menampilkan **video demonstrasi** yang memperlihatkan prototype sedang beroperasi sebagai bagian dari sesi presentasi.
- 5) Prototype yang dipresentasikan harus merupakan **karya asli tim peserta** dan menggunakan **hardware asli** sesuai dengan proposal yang telah diajukan.
- 6) Apabila prototype tidak memungkinkan untuk dibawa atau didemonstrasikan secara langsung karena ukuran, instalasi permanen, atau alasan teknis lainnya, peserta wajib menampilkan **video demonstrasi** sebagai pengganti demonstrasi langsung.
- 7) Setelah presentasi dan demonstrasi selesai, dewan juri akan memberikan sesi **tanya jawab** kepada setiap tim.
- 8) Penilaian babak final dilakukan berdasarkan aspek yang telah ditentukan oleh panitia, meliputi inovasi, kebermanfaatan, implementasi, kualitas teknis, presentasi, demonstrasi prototype, kemampuan menjawab pertanyaan, serta keterkaitan dengan **Sustainable Development Goals (SDGs)**.
- 9) Keputusan dewan juri bersifat **mutlak** dan tidak dapat diganggu gugat.

4. Waktu pelaksanaan lomba

a. Pelaksanaan Lomba Offline (Penyisihan)

Tanggal	4 Juli 2026 – 2 Oktober 2026
Waktu	Pengumpulan karya sebelum pukul 23.59 WIB pada tanggal 2 Oktober 2026
Tempat	Online (https://i4force.web.id/)

**b. Pelaksanaan lomba secara Offline
(Final)**

Tanggal	14 - 15 Oktober 2026
Tempat	Gedung GKB Politeknik Negeri Lampung

5. Kriteria Penilaian

a. Babak Penyisihan (Online)

No	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
1.	Kesesuaian Tema	Kesesuaian ide prototype dengan tema lomba dan subtema/SDGs yang dipilih.	15%
2.	Orisinalitas Ide	Tingkat kebaruan, kreativitas, dan keaslian gagasan yang ditawarkan.	20%
3.	Kebermanfaatan Solusi	Potensi solusi dalam menyelesaikan permasalahan nyata serta memberikan dampak bagi masyarakat.	20%

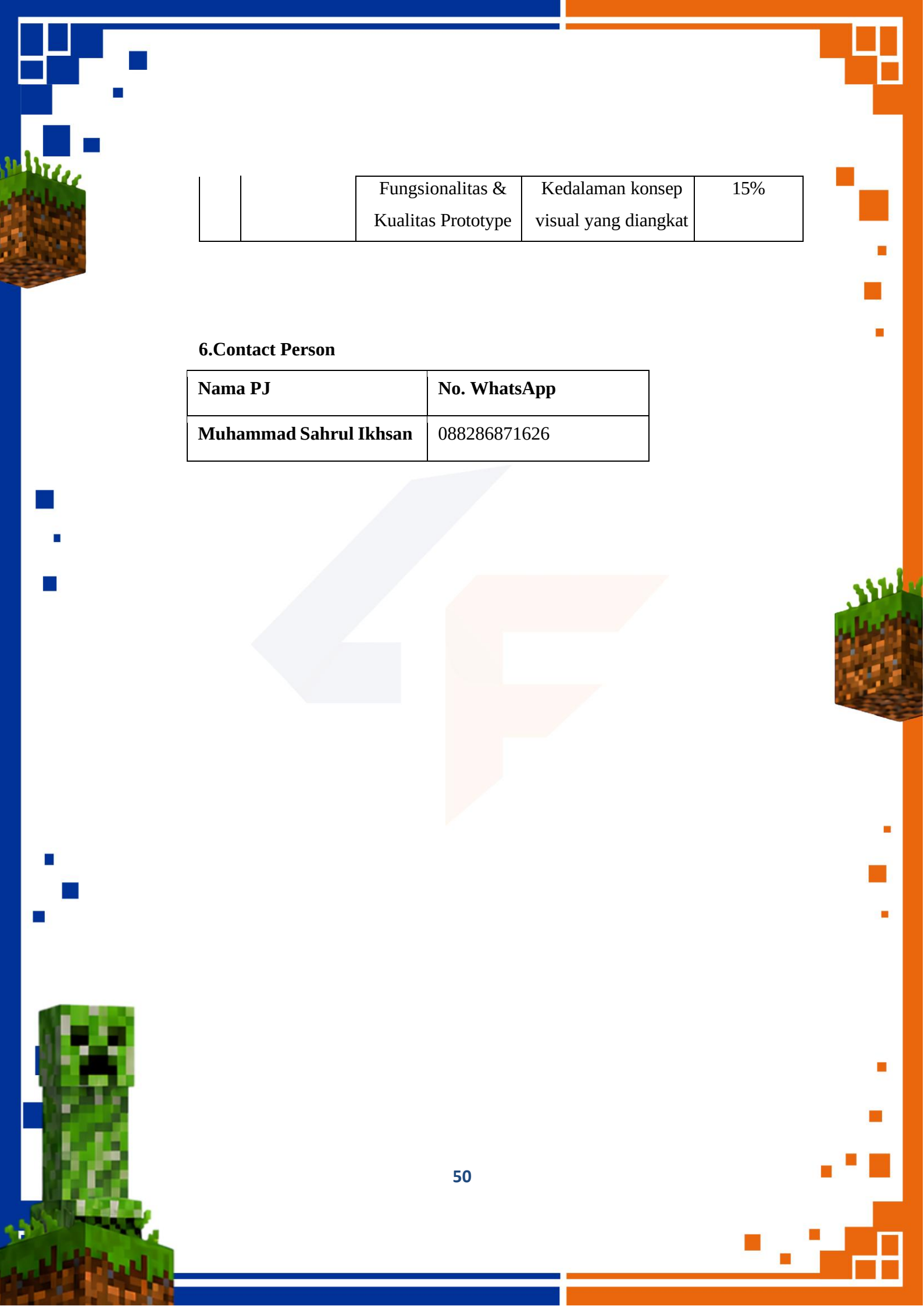
4.	Implementasi Teknologi IoT	Kesesuaian penerapan konsep Internet of Things pada solusi yang diusulkan.	20%
5.	Kelayakan Implementasi	Tingkat kemungkinan prototype untuk direalisasikan berdasarkan aspek teknis dan operasional.	15%

Keterangan

1. Proposal yang memperoleh nilai tertinggi akan ditetapkan sebagai 6 (enam) tim terbaik dan berhak melaju ke babak final.
2. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

b. Babak final (Offline)

	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
1.	Prototype IoT	Inovasi & Orisinalitas	Kemudahan penggunaan, website bebas dari <i>error/bug</i> , kecepatan <i>loading</i> halaman.	25%
		Implementasi Teknologi IoT	Keindahan visual, konsistensi elemen desain, kerapian di berbagai ukuran layar.	20%



		Fungsionalitas & Kualitas Prototype	Kedalaman konsep visual yang diangkat	15%
--	--	--	--	-----

6.Contact Person

Nama PJ	No. WhatsApp
Muhammad Sahrul Ikhsan	088286871626

LINE FOLLOWER

1. Deskripsi Perlombaan

Innovation 4 Force sebagai event naungan HMJTI untuk memafisilatasi Himpunan Mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Elektronika dalam mengadakan lomba Line Follower yang mempertemukan pelajar yang terdiri dari SMA/SMK/MA Sederajat, dan Perguruan Tinggi/Politeknik/Komunitas dalam kompetisi robot line follower. Innovation 4 Force juga merupakan event yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Elektronika yang berkolaborasi dengan Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Lampung sebagai fasilitator dari perlombaan ini. Maka tahun 2026 sebagai langkah awal dari Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi untuk memfasilitasi Himpunan Mahasiswa Prodi yang tergabung ke dalam Jurusan Teknologi Informasi. Sebagai fasilitator tersebut Himpunan Mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Elektronika mengadakan perlombaan robot line follower dengan harapan para peserta semakin antusias dan mengenal luas dengan prodi Teknologi Rekayasa Elektronika dan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Lampung. Dengan melihat kondisi ini kami mencoba untuk menyelenggarakan event line follower ini untuk SMA/SMK/MA-Pelajar, Perguruan Tinggi/Politeknik/Komunitas-Umum. Line follower adalah perlombaan ajang adu kecepatan robot yang berjalan mengikuti garis sebagai lintasannya. Event ini juga bertujuan untuk para generasi muda memperluas wawasan dalam bidang robotika dan bersaing dalam menunjang prestasi dalam bidang teknologi. Dengan tema yang diselenggarakan: ***“Driving the Future: Synergizing Speed, Precision, and Innovation”***. Kompetisi ini merupakan Kategori Tunggal, sehingga seluruh peserta dari jenjang SMA/SMK/MA/Sederajat / Mahasiswa Aktif (D3/D4/S1) serta Umum (Komunitas terkait) akan dinilai secara kolektif dalam satu standarisasi penilaian yang sama untuk menentukan Juara 1, 2, dan 3.

2. Tata Tertib Peserta

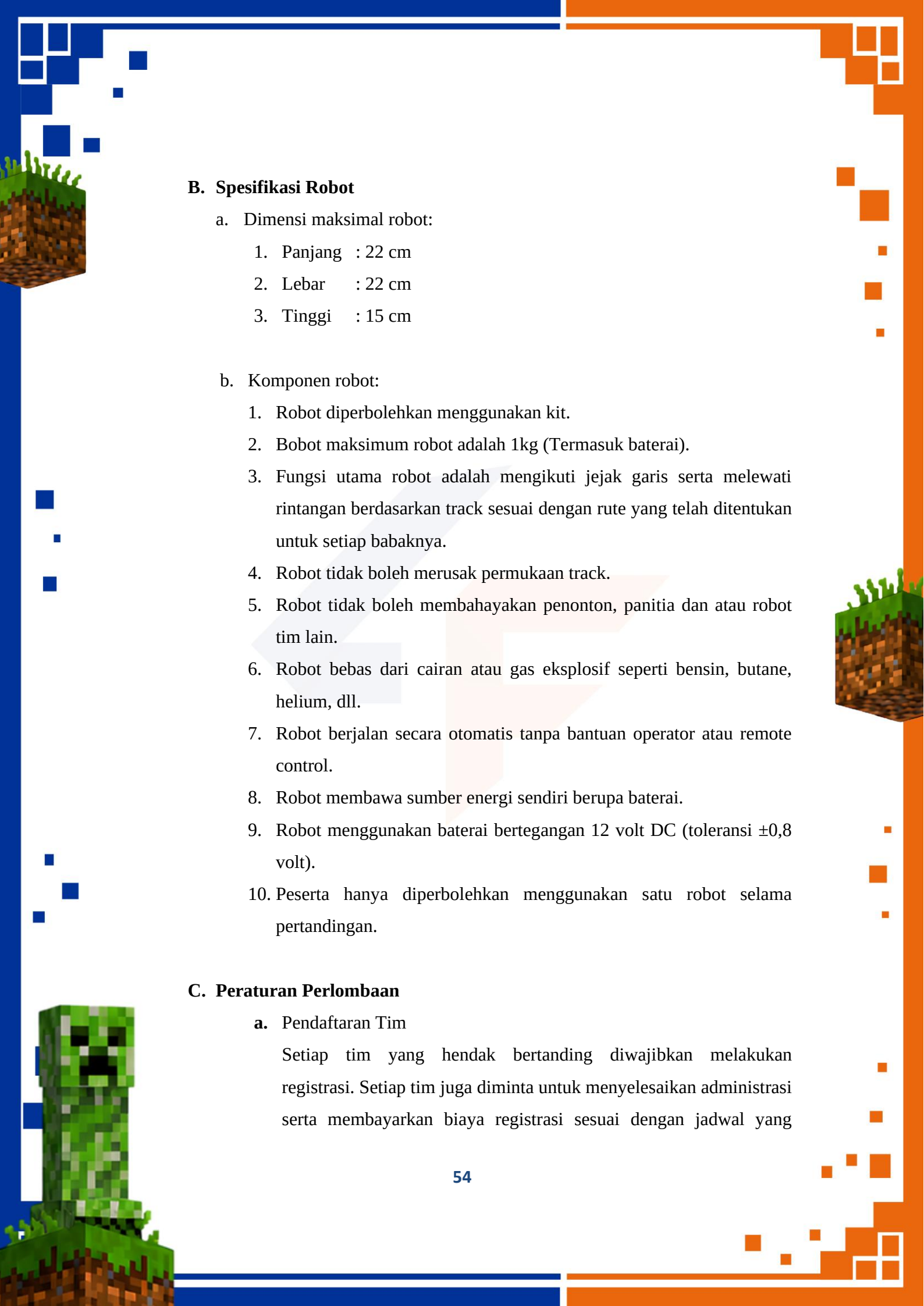
Berikut adalah Tata Tertib yang wajib dipatuhi oleh setiap Tim yang mengikuti lomba Line Follower:

- a. Setiap anggota tim, baik peserta maupun pendamping **Wajib** menaati peraturan dan kebijakan yang telah dibuat oleh panitia.
- b. Setiap peserta dan pendamping diperkenankan menggunakan pakaian bebas, rapi, sopan, dan bersepatu serta menggunakan kaos kaki. (tidak boleh memakai celana robek/celana pendek)
- c. Setiap peserta wajib berkaos kaki ketika berada di arena pertandingan.
- d. Setiap peserta wajib mengenakan id-card yang diberikan panitia sebagai identitas peserta yang sah selama mengikuti perlombaan.
- e. Setiap tim bertanggung jawab akan kebersihan lingkungan dan atas keamanan barang-barang pribadi yang dibawa.
- f. Kehilangan atau kerusakan barang bawaan **BUKAN** menjadi tanggung jawab panitia, termasuk robot yang digunakan.
- g. Setiap peserta dilarang membawa barang yang berpotensi membahayakan anggota tim lainnya.
- h. Setiap tim harus melakukan registrasi ulang dengan membawa bukti pembayaran dan kartu identitas diri yang dipakai saat pendaftaran.
- i. Setiap tim diharapkan dapat mengikuti seluruh rangkaian acara yang diadakan oleh panitia dengan tertib.
- j. Peserta **DILARANG** membawa, membuat, dan melakukan uji track pada area perlombaan.
- k. Setiap anggota tim dilarang keras membawa minuman keras, vape, dan merokok di area perlombaan.
- l. Setiap peserta wajib bersikap dan berperilaku baik terhadap sesama peserta, juri, panitia, dan lain-lain.
- m. Setiap tim dilarang membawa atau mengerahkan suporter untuk hadir di area perlombaan di luar dari anggota tim yang telah melakukan registrasi ulang.
- n. Peserta wajib datang 15 menit sebelum perlombaan di mulai.
- o. Penilaian juri bersifat mutlak dan tidak bisa diganggu gugat.

3. Persyaratan Perlombaan

A. Persyaratan Peserta

- a. Perlombaan dilakukan secara tim, yang terdiri dari maksimum 4 anggota, yaitu 3 peserta dan 1 pembimbing.
- b. Peserta adalah siswa SMA/SMK/MA, mahasiswa, atau anggota komunitas dalam suatu institusi.
- c. Setiap pembimbing harus berasal dari institusi atau komunitas yang sama dengan peserta.
- d. Setiap peserta dari SMA/SMK/MA harus menyertakan kartu pelajar atau surat dari sekolah yang mengutusnya.
- e. Setiap peserta dari universitas dan sederajat, mengirimkan peserta dengan syarat mahasiswa aktif dan menyertakan KTM.
- f. Usia maksimum peserta adalah berumur **30 tahun** saat perlombaan berlangsung.
- g. Setiap peserta hanya diperbolehkan terdaftar pada satu tim.
- h. Setiap sekolah/ perguruan tinggi diperbolehkan mengirimkan tanpa batas maksimal jumlah tim.
- i. Setiap tim hanya diperkenankan menggunakan satu robot, tidak boleh menggunakan cadangan.
- j. Setiap tim menyetorkan nama tim dengan catatan tidak boleh mengandung unsur kebencian, rasis, dan sara.
- k. Revisi nama anggota dan nama tim harus dikonfirmasi kepada panitia paling lambat saat sesi Technical Meeting.
- l. Robot diserahkan kepada panitia untuk dilakukan karantina sebelum perlombaan.
- m. Setiap tim membayar biaya pendaftaran sebesar
 - Gelombang 1 : Rp. 65.000
 - Gelombang 2 : Rp. 85.000
 - Gelombang 3 : Rp. 85.000



B. Spesifikasi Robot

a. Dimensi maksimal robot:

1. Panjang : 22 cm
2. Lebar : 22 cm
3. Tinggi : 15 cm

b. Komponen robot:

1. Robot diperbolehkan menggunakan kit.
2. Bobot maksimum robot adalah 1kg (Termasuk baterai).
3. Fungsi utama robot adalah mengikuti jejak garis serta melewati rintangan berdasarkan track sesuai dengan rute yang telah ditentukan untuk setiap babak.
4. Robot tidak boleh merusak permukaan track.
5. Robot tidak boleh membahayakan penonton, panitia dan atau robot tim lain.
6. Robot bebas dari cairan atau gas eksplosif seperti bensin, butane, helium, dll.
7. Robot berjalan secara otomatis tanpa bantuan operator atau remote control.
8. Robot membawa sumber energi sendiri berupa baterai.
9. Robot menggunakan baterai bertegangan 12 volt DC (toleransi $\pm 0,8$ volt).
10. Peserta hanya diperbolehkan menggunakan satu robot selama pertandingan.

C. Peraturan Perlombaan

a. Pendaftaran Tim

Setiap tim yang hendak bertanding diwajibkan melakukan registrasi. Setiap tim juga diminta untuk menyelesaikan administrasi serta membayarkan biaya registrasi sesuai dengan jadwal yang

ditentukan panitia. Pendaftaran melalui Website resmi (<https://i4force.web.id/>).

b. Technical Meeting

Setiap tim diwajibkan mengikuti Technical Meeting yang akan diadakan oleh panitia secara daring pada tanggal 7 Oktober 2026. Pada technical meeting akan dibahas mengenai aturan-aturan perlombaan dan giliran maju setiap tim untuk babak penyisihan.

c. Registrasi Ulang Peserta

- 1). Saat registrasi ulang, anggota tim diwajibkan membawa kartu identitas diri seperti: kartu pelajar, KTM atau KTP untuk menunjukkan keabsahan peserta.
- 2). Saat registrasi ulang, dan saat pemanggilan akan dilakukan uji kelayakan terkait dimensi dan tegangan baterai robot.

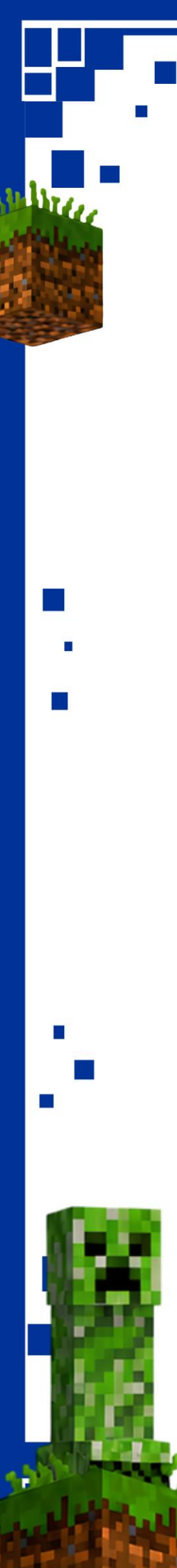
d. Sebelum Pertandingan

- 1). Setiap tim peserta wajib lulus administrasi dan melakukan pendaftaran ulang.
- 2). Robot peserta wajib lulus tes spesifikasi robot yang telah ditentukan panitia.
- 3). Setiap peserta menggunakan area pit stop yang telah disediakan panitia dengan semestinya.
- 4). Setiap peserta yang belum bertanding tidak diperkenankan mengganggu anggota atau robot tim lain.

e. Saat Pertandingan

- 1). Robot berada di belakang garis START sebelum pertandingan dimulai oleh wasit.
- 2). Sistem pertandingan adalah time trial.
- 3). Setiap babak memiliki rute track berbeda yang telah ditentukan oleh panitia.
- 4). Saat bertanding, hanya diijinkan satu peserta dari tim yang sedang bertanding untuk berada di dalam arena pertandingan.

- 
- 
- 
- 
- 5). Saat START tidak diperkenankan memberikan dorongan/bantuan pada robot.
 - 6). Start harus dilakukan di belakang garis START.
 - 7). Peserta diperkenankan melakukan Retry (mencoba kembali) dengan ketentuan:
 - a. Robot tidak menemukan garis atau keluar dari track lomba, robot melaju ke arah yang salah, robot berhenti selama 3 detik, dan apabila robot berputar-putar tidak jelas selama 3 detik.
 - b. Peserta mengangkat tangan kanan dan mengucapkan “Retry” dengan lantang untuk meminta retry kepada wasit.
 - c. Retry harus disetujui oleh wasit.
 - d. Retry tidak mereset waktu time trial, waktu time trial akan terus dijalankan saat melakukan retry.
 - e. Jumlah Retry tidak dibatasi.
 - f. Retry robot hanya dibolehkan di titik-titik tertentu yaitu START dan Checkpoint.
 - g. Retry dilakukan dari belakang garis START atau Checkpoint.
 - 8). Pertandingan dinyatakan selesai untuk tim yang bertanding jika robot berhasil mencapai finish sesuai aturan pada masing-masing babak atau jatuh waktu time trialnya habis.
- f. Sesudah Pertandingan
- 1). Robot yang sudah berhasil finish harus segera diambil oleh peserta.
 - 2). Robot dapat dikembalikan ke panitia untuk dikarantina kembali.
 - 3). Peserta dianjurkan saling berjabat tangan setelah pertandingan.

- 
- 
- 4). Setiap anggota tim harus tetap menjaga sportifitas dan kondusifitas pertandingan.

g. Aturan Tambahan

- 1). Aturan yang belum ditetapkan di atas akan ditetapkan pada Technical Meeting.
- 2). Peserta diwajibkan mengikuti Technical Meeting.
- 3). Peserta yang tidak mengikuti Technical Meeting harus mau menerima keputusan-keputusan yang diambil pada technical meeting.
- 4). Keputusan Tim Juri, Wasit dan Panitia adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

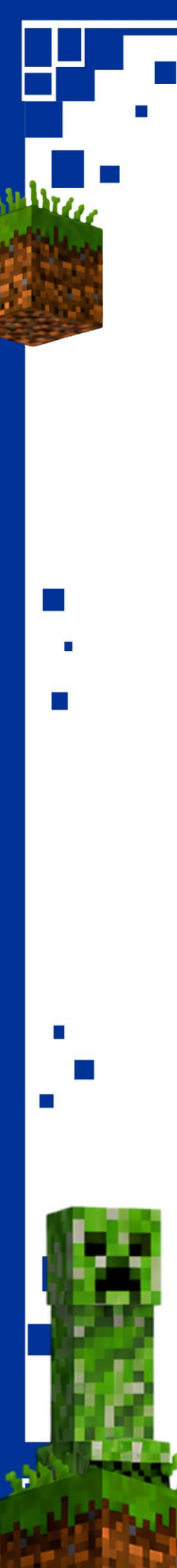
D. Pelanggaran dan Sanksi

- a). Melanggar tata tertib: **Didiskualifikasi.**
- b). Tidak memenuhi syarat sebelum bertanding: **Didiskualifikasi.**
- c). Merusak track arena pertandingan: **Didiskualifikasi.**
- d). Merusak robot lawan: **Didiskualifikasi.**
- e). Mengganggu kondusifitas atau membuat gaduh selama perlombaan: **Didiskualifikasi.**
- f). Peserta tidak hadir saat gilirannya untuk melakukan persiapan (maksimum 3 kali pemanggilan dalam 3 menit) : **Didiskualifikasi.**
- g). Memperbaiki dan atau mengganti suku cadang atau baterai Robot pada saat pertandingan: **Didiskualifikasi.**
- h). Peserta yang melakukan start sebelum peluit ditiup (tanda race dimulai): **penalti 10 detik.**
- i). Start dengan bantuan yang tidak disetujui wasit: **penalti 5 detik.**
- j). Retry tidak sah, tidak disetujui wasit: **penalti 5 detik.**
- k). Mengganti baterai pada pertandingan: **Didiskualifikasi.**
- l). Mengganggu, melecehkan, atau menyerang peserta tim lain dalam bentuk perilaku maupun lisan: **Didiskualifikasi.**

- m). Peserta terbukti menukarkan robot di luar dari yang telah didaftarkan dan dicek: **Didiskualifikasi.**
- n). Menyebabkan terjadinya atau menjadi bagian dari kegaduhan antar tim pada saat perlombaan: **Didiskualifikasi.**
- o). Dilarang melakukan running tes robot di arena pertandingan di luar dari giliran waktu yang telah ditentukan panitia: **Didiskualifikasi.**

4. Petunjuk Teknis Perlombaan:

1. Babak 1 (Penyisihan): (offline)
 - a). Pertandingan pada babak penyisihan berlangsung dengan skema time trial.
 - b). Setiap tim akan dipanggil berdasarkan urutan race acak yang akan ditentukan saat technical meeting. Pemanggilan berlangsung 3 kali.
 - c). Setiap tim diberikan waktu persiapan maksimal 2 menit sejak pemanggilan pertama. Jika tidak hadir juga, maka tim tersebut akan kehilangan gilirannya.
 - d). Pada waktu persiapan, setiap tim diizinkan melakukan test run.
 - e). Jika tim menyatakan sudah siap atau jatah waktu persiapan telah habis, maka waktu time trial akan dimulai.
 - f). Setiap robot diwajibkan untuk bergerak mengikuti keseluruhan rute track penyisihan dan melewati semua checkpoint dari titik start yang ditentukan (ada start A atau start B) hingga finish.
 - g). Batas waktu untuk time trial adalah 5 menit untuk setiap tim yang bertanding.
 - h). Waktu time trial akan dicatat jika tim berhasil mengeksekusi poin (6), yaitu saat robot menyelesaikan track/finish.
 - i). 6 Tim dengan total waktu time trial tersingkat akan melaju ke babak final.



2. Babak 2 (Final): (Offline)

- a). Pertandingan pada babak final berlangsung dengan skema race.
 - b). Pada babak ini 6 tim akan bertanding berdasarkan bagan pertandingan yang telah ditentukan untuk menentukan juara 1,2, 3 dan Juara Harapan 1,2,3.
 - c). Mystery Box: Ada tantangan tambahan bagi peserta babak Final. Mystery Box adalah bagian track pada rute final yang akan diungkap pada waktu babak Final berlangsung.
 - d). Sesi Mystery Box: Peserta setiap tim diberikan waktu 15 menit untuk memprogram robot berdasarkan jalur di Mystery Box dan melakukan Test Run. Pemanggilan peserta akan berlangsung 3 kali.
 - e). Pertandingan Final: Setiap tim akan dipanggil berdasarkan urutan pada bagan pertandingan yang akan ditentukan berdasarkan bagan hasil penyisihan. Pemanggilan berlangsung 3 kali dengan waktu tunggu maksimal 2 menit, jika peserta masih belum datang pertandingan akan langsung dinyatakan dimulai. Waktu dibatasi selama 5 menit untuk pertandingan babak Final.
 - f). Jika kedua tim datang tepat waktu, pertandingan akan dimulai dipimpin oleh wasit.
 - g). Setiap robot diwajibkan untuk bergerak mengikuti keseluruhan bagian track pada rute final dan melewati semua checkpoint final termasuk bagian Mystery Box dari titik start yang ditentukan hingga finish.
 - h). Tim yang robotnya mencapai garis finish lebih dahulu adalah dinyatakan sebagai pemenang race dan langsung melaju ke race berikutnya.
 - i). Jika tidak ada tim yang robotnya mencapai finish, pemenang race dinyatakan berdasarkan catatan waktu terbaik untuk checkpoint terjauh yang dicapai.
- 

3. Spesifikasi Track dan Rute

Babak penyisihan dan Final menggunakan satu track yang sama namun rutenya berbeda. Desain track akan di upload pada drive H-6 minggu sebelum perlombaan dilaksanakan. Ukuran track Lebar 4,5 Meter x Panjang 3,5 Meter.

5. Waktu Pelaksanaan Perlombaan

a. Pelaksanaan lomba secara Offline (Penyisihan)

Hari,Tanggal : Senin, 14 Oktober 2026

Tempat : Gedung Serba Guna Politeknik Negeri Lampung

b. Pelaksanaan lomba secara Offline (Final)

Hari, Tanggal : Selasa, 15 Oktober 2026

Tempat : Gedung Serba Guna Politeknik Negeri Lampung

6. Contact Person

Nama PJ	No. WhatsApp
Sahbay Maulana	081918969135

ROKET AIR

1. Deskripsi Perlombaan

Roket Air (*Water Rocket*) adalah permainan yang pada dasarnya mengedukasi dan meningkatkan kreativitas dengan metode menyenangkan, dimana setiap orang yang mencobanya pasti mendapatkan kesan dan pengalaman yang menarik. Pada dasarnya, prinsip kerja *water rocket* adalah sebuah botol yang akan meluncur bila botol tersebut diberi tekanan udara tinggi (*High pressure*) dengan sumber tekanan atau tenaga yang diperoleh (dari pompa) dan di dalamnya diberi sedikit air ($1/4 - 1/3$ volume botol) untuk menghasilkan tenaga semburan yang lebih besar. Kompetisi ini merupakan Kategori Tunggal, sehingga seluruh peserta dari jenjang SMP/SMA/SMK/MA/Sederajat akan dinilai secara kolektif dalam satu standarisasi penilaian yang sama untuk menentukan Juara 1, 2, dan 3.

2. Ketentuan Perlombaan

A. Peserta

- Peserta merupakan siswa aktif SMP/SMA/SMK/ sederajat , dibuktikan dengan kartu pelajar atau surat keterangan dari sekolah.
- Setiap Sekolah mengirimkan tanpa batas maksimal tim.
- Lomba bersifat Tim, bukan Individual.
- 1 Tim terdiri dari 3 peserta, dan untuk Pendamping hanya 1
- Setiap peserta hanya diperbolehkan terdaftar dalam satu Tim saja.
- Wajib mengikuti Technical Meeting (TM) minimal 1 orang setiap tim pada tanggal 07 Oktober 2026.
- Peserta tim wajib mengisi formulir pendaftaran di website resmi (<https://i4force.web.id/>)

B. Peraturan

- Menunjuk 1 orang untuk menjadi ketua tim yang dimasukkan ke WA grup perwakilan tim.
- Setiap tim membuat sendiri roket air yang akan diikuti dalam lomba.
- Setiap peserta tim menggunakan peluncur dan pompa angin milik pribadi.

- 
- d). Peserta tim lomba wajib mengikuti aturan lomba yang telah dibuat oleh panitia pelaksana.

C. Perlombaan

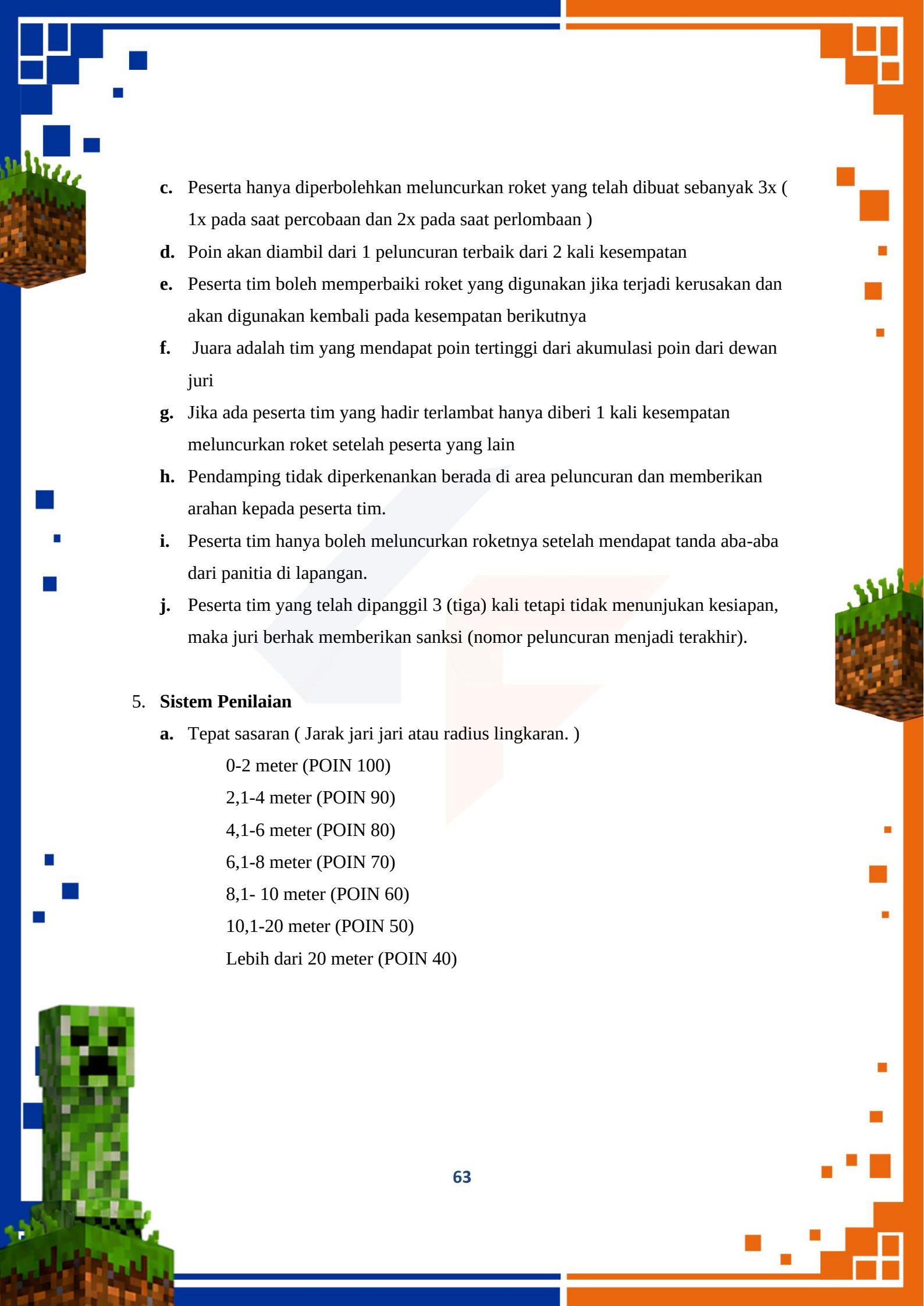
- a). Botol yang digunakan berukuran maksimal 1,5 liter
- b). Roket terdiri dari 1 buah botol yang dilengkapi moncong, sayap, dan hiasan lainnya
- c). Moncong dan sayap belakang tidak diperbolehkan terbuat dari bahan logam maupun bahan tajam lainnya
- d). Sayap belakang boleh menggunakan ukuran, bentuk atau model apapun
- e). Setiap tim diperbolehkan memiliki 1 roket cadangan
- f). Peserta tim boleh memodifikasi roket sesuai kreativitas tim
- g). Semua roket yang akan digunakan harus diregistrasikan kepada panitia sebelum acara dimulai

3. Kriteria Penilaian

- a). Ketepatan mendarat dari titik peluncuran (80%)
- b). Kreatifitas model atau desain roket yang menarik (10%)
 - Utama (5%)
 - Cadangan (5%)
- c). Keaktifan dan Kerjasama tim (10%)
- d). Jika terjadi kesamaan skor (*draw*) pada peserta tim terbaik 1- 6 , maka akan dipertimbangkan skor dari peluncuran yang lain."
- e). Lembar penilaian bisa di akses melalui link :
https://drive.google.com/drive/folders/1XxDucyRrH-ZYwKemlN_6vsbdn_JyVXCH?usp=drive_link

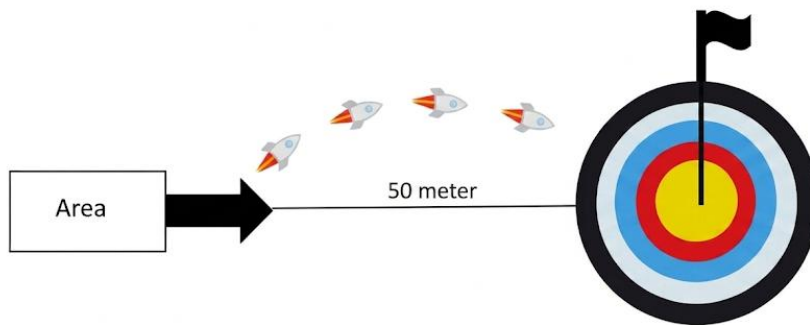
4. Sistem Pelaksanaan Lomba

- a. Peserta wajib hadir 15 menit sebelum jadwal lomba dimulai.
- b. Semua peserta tim meluncurkan roket airnya satu per satuurut sesuai urutan undian (undian dilakukan pada saat technical meeting

- 
- c. Peserta hanya diperbolehkan meluncurkan roket yang telah dibuat sebanyak 3x (1x pada saat percobaan dan 2x pada saat perlombaan)
 - d. Poin akan diambil dari 1 peluncuran terbaik dari 2 kali kesempatan
 - e. Peserta tim boleh memperbaiki roket yang digunakan jika terjadi kerusakan dan akan digunakan kembali pada kesempatan berikutnya
 - f. Juara adalah tim yang mendapat poin tertinggi dari akumulasi poin dari dewan juri
 - g. Jika ada peserta tim yang hadir terlambat hanya diberi 1 kali kesempatan meluncurkan roket setelah peserta yang lain
 - h. Pendamping tidak diperkenankan berada di area peluncuran dan memberikan arahan kepada peserta tim.
 - i. Peserta tim hanya boleh meluncurkan roketnya setelah mendapat tanda aba-aba dari panitia di lapangan.
 - j. Peserta tim yang telah dipanggil 3 (tiga) kali tetapi tidak menunjukkan kesiapan, maka juri berhak memberikan sanksi (nomor peluncuran menjadi terakhir).

5. Sistem Penilaian

- a. Tepat sasaran (Jarak jari jari atau radius lingkaran.)
 - 0-2 meter (POIN 100)
 - 2,1-4 meter (POIN 90)
 - 4,1-6 meter (POIN 80)
 - 6,1-8 meter (POIN 70)
 - 8,1- 10 meter (POIN 60)
 - 10,1-20 meter (POIN 50)
 - Lebih dari 20 meter (POIN 40)



6. Hak Penyelenggara

- a Panitia berhak mengganti dan mengubah peraturan yang ada dengan dasar b. yang kuat untuk kelancaran lomba
- b Panitia berhak memberikan instruksi kepada para peserta dengan dasar untuk kelancaran lomba
- c Seluruh keputusan panitia dan dewan juri merupakan hal yang mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
- d Seluruh peserta wajib mematuhi peraturan yang ada demi kelancaran lomba

7. Waktu Pelaksanaan Lomba

a. Pelaksanaan lomba secara Offline (Penyisihan)

Hari,Tanggal : Senin, 14 Oktober 2026

Tempat : Gedung Serba Guna Politeknik Negeri Lampung

b. Pelaksanaan lomba secara Offline (Final)

Hari, Tanggal : Selasa, 15 Oktober 2026

Tempat : Gedung Serba Guna Politeknik Negeri Lampung



8. Contac Person

Nama PJ	No. WhatsApp
M. Kelvin Azzufar	082278515420



KARYA TULIS ILMIAH

1. Deskripsi Perlombaan

Karya Tulis Ilmiah (KTI) adalah sebuah karya tulis yang disusun berdasarkan kajian ilmiah, hasil penelitian, atau pemikiran kritis yang disajikan secara sistematis, logis, dan didukung oleh data atau fakta yang objektif. Berbeda dengan tulisan opini biasa, KTI harus menggunakan metodologi yang jelas, bahasa yang baku sesuai kaidah kebahasaan (EYD), serta memuat analisis mendalam untuk menjawab suatu permasalahan atau memberikan solusi inovatif terhadap topik tertentu.

Peserta dituntut untuk memadukan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), metodologi riset yang presisi, serta kemampuan analisis mendalam dalam menciptakan karya digital yang inovatif, solutif, dan relevan. Melalui lomba ini, peserta diharapkan mampu menunjukkan orisinalitas gagasan, kemampuan pemecahan masalah yang komprehensif, serta penguasaan argumen ilmiah dalam menghasilkan karya tulis yang memberikan dampak nyata bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat luas. Kompetisi ini dibagi menjadi 2 Kategori Terpisah, di mana masing-masing kategori akan dinilai secara mandiri dan memperebutkan set Juara 1, 2, dan 3 tersendiri:

- Kategori 1: Siswa tingkat SMA/SMK/MA/Sederajat
- Kategori 2: Mahasiswa Aktif (D3/D4/S1)

a. Tema

Tema Besar : *"Architects of Change: Crafting Innovative Solutions for Global Challenges"*

b. Subtema

Peserta wajib memilih salah satu subtema berikut:

No	Subtema	Deskripsi Subtema
1	Smart Technology dan Cyber Security	Karya tulis yang membahas implementasi kecerdasan buatan (AI), <i>Internet of Things</i> (IoT), serta solusi inovatif dalam menghadapi tantangan keamanan data dan etika digital.
2	Eco-Innovation dan Sustainable Energy	Karya tulis yang mengeksplorasi strategi ramah lingkungan, pengelolaan limbah berbasis teknologi, serta pengembangan energi terbarukan demi keberlangsungan ekosistem.
3	Digital Economy dan Entrepreneurship	Karya tulis yang mengkaji transformasi model bisnis di era digital, strategi pengembangan UMKM, serta inovasi dalam sistem ekonomi kreatif dan teknologi finansial (<i>fintech</i>).

2. Persyaratan Perlombaan

Berikut adalah persyaratan yang wajib dipenuhi oleh seluruh peserta cabang lomba Karya Tulis Ilmiah :

A. Persyaratan Peserta

1. Tingkat SMA/SMK Sederajat

- Peserta merupakan siswa aktif SMA/SMK/ sederajat , dibuktikan dengan kartu pelajar atau surat keterangan dari sekolah.
- Setiap Tim terdiri dari 2-3 orang siswa.
- Setiap Tim hanya diperbolehkan mengirim satu karya tulis ilmiah.
- Setiap tim hanya diperbolehkan mengikuti 1 (satu) kategori perlombaan, baik sebagai ketua maupun anggota tim.
- Setiap sekolah diperbolehkan mengirimkan tanpa batas maksimal jumlah



tim.

- f). Karya tulis harus sesuai dengan tema lomba: "*Architects of Change: Crafting Innovative Solutions for Global Challenges.*"
- g). Peserta wajib mengisi formulir pendaftaran
- h). Peserta yang telah menyelesaikan proses pendaftaran wajib mengumpulkan seluruh dokumen persyaratan dalam 1 (satu) berkas berformat .zip atau .rar, yang memuat:
 - Surat Pernyataan Keaslian Karya
 - Soft file abstrak (.doc/.pdf)
 - Soft file full paper (.doc/.pdf)
- i). Peserta yang terbukti melakukan kecurangan akan langsung didiskualifikasi.

2. Tingkat Mahasiswa

- a). Peserta merupakan Mahasiswa aktif dan dibuktikan dengan kartu pelajar atau surat keterangan dari masing - masing kampus.
 - b). Setiap Tim terdiri dari 2-3 orang Mahasiswa.
 - c). Setiap peserta hanya diperbolehkan mengirim satu karya tulis ilmiah.
 - d). Setiap tim hanya diperbolehkan mengikuti 1 (satu) kategori perlombaan, baik sebagai ketua maupun anggota tim.
 - e). Setiap perguruan tinggi diperbolehkan mengirimkan tanpa batas maksimal jumlah tim.
 - f). Karya tulis harus sesuai dengan tema lomba: "*Architects of Change: Crafting Innovative Solutions for Global Challenges.*"
 - g). Peserta wajib mengisi formulir pendaftaran
 - h). Peserta yang telah menyelesaikan proses pendaftaran wajib mengumpulkan seluruh dokumen persyaratan dalam 1 (satu) berkas berformat .zip atau .rar, yang memuat:
 - Surat Pernyataan Keaslian Karya
- 

- Soft file abstrak (.doc/.pdf)
- Soft file full paper (.doc/.pdf)

i). Peserta yang terbukti melakukan kecurangan akan langsung didiskualifikasi

B. Persyaratan Karya

a. Ketentuan Umum:

1. Karya diketik di kertas ukuran A4, spasi 1,5, font Times New Roman ukuran 12.
2. Margin: kiri 4 cm, kanan 3 cm, atas 4 cm, bawah 3 cm.
3. Panjang karya: minimal 10 halaman, maksimal 20 halaman (tidak termasuk lampiran).
4. Judul ditulis dengan huruf kapital, tebal, rata tengah.
5. Abstrak ditulis dalam Bahasa Indonesia, 150–250 kata.
6. Penomoran halaman di tengah bawah.
7. Karya harus orisinal (asli), belum pernah dipublikasikan, dan tidak sedang diikutsertakan dalam lomba lain. Dibuktikan dengan Surat Pernyataan Keaslian Karya.
8. Menggunakan bahasa Indonesia yang baku, sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).
9. Bahasa harus lugas, jelas, tidak menggunakan singkatan informal seperti "tdk", "yg", "dll".
10. Tingkat kemiripan (plagiarisme) yang diperbolehkan adalah maksimal 25%, dengan catatan:
 - a. Di bawah 15% dianggap sangat baik.
 - b. 15–25% masih dapat diterima, namun akan ditinjau lebih lanjut.
 - c. Di atas 25% dapat dikenakan pengurangan nilai, atau diskualifikasi jika tidak dilakukan perbaikan.

b. Sistematika Penulisan:

1. Judul
2. Nama Penulis

- 
- 
- 
3. Asal Sekolah / Kampus
 4. Email Penulis
 5. Pendahuluan, meliputi:
 - a. Latar belakang
 - b. Rumusan masalah
 - c. Tujuan penulisan
 - d. Manfaat penulisan
 - e. Batasan masalah (jika diperlukan)
 6. Metode Penelitian
 7. Pembahasan:
 - a. Tinjauan Pustaka
 - b. Analisis dan hasil pembahasan
 8. Penutup:
 - a. Kesimpulan
 - b. Saran
 9. Daftar Pustaka (menggunakan gaya penulisan yang konsisten)
 10. Lampiran (jika ada)
 11. Biodata Penulis: maksimal 150 kata (berisi nama lengkap, TTL, alamat, no HP, email, dan prestasi/karya ilmiah jika ada)

C. Persyaratan Selama Perlombaan

- a. Peserta wajib hadir 15 menit sebelum jadwal lomba dimulai.
- b. Peserta wajib mengenakan pakaian rapi (almamater kampus atau seragam sekolah).
- c. Peserta wajib menjaga sportivitas, ketertiban, dan etika selama perlombaan berlangsung.
- d. Penggunaan AI generatif untuk keseluruhan karya (100%) tidak diperbolehkan. AI boleh digunakan sebagai alat bantu, namun wajib disebutkan dalam laporan.
- e. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

1. Petunjuk Teknis Perlombaan

A. Babak Penyisihan (Online)

- 1). Peserta mengumpulkan karya melalui website secara online melalui tautan resmi panitia : <https://i4force.web.id/>
- 2). Wajib membuat surat pernyataan keaslian karya (orisianilitas), bisa di akses pada lampiran guidebook.
- 3). Karya dan surat pernyataan keaslian karya (orisianilitas) yang dikumpulkan berupa: format zip/rar
- 4). Penilaian pada babak penyisihan dilakukan oleh dewan juri secara online berdasarkan karya yang dikumpulkan.
- 5). Tim yang lolos ke babak final adalah 6 besar tim dengan nilai tertinggi dari hasil penilaian babak penyisihan.
- 6). Pengumuman finalis disampaikan pada tanggal 09 Oktober 2026 melalui media sosial resmi panitia dan/atau melalui kontak PJ masing-masing tim.

B. Babak Final (Offline)

- 1). 6 tim finalis wajib hadir secara langsung pada Pelaksanaan Final tanggal 15 Oktober 2026 di lokasi yang telah ditentukan.
- 2). Setiap tim mempresentasikan karya tulis ilmiah yang telah di buat di hadapan dewan juri dalam waktu maksimal 10 menit presentasi, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab selama 5 menit.
- 3). Materi presentasi meliputi: Alasan pemilihan judul KTI, Apa Inovasinya dan Teknologi Apa yang Dipakai, konsep yang di pakai, dan demo secara langsung.
- 4). Tim wajib menyiapkan slide presentasi (format .pptx atau .pdf) dan mengumpulkannya ke panitia sebelum sesi presentasi dimulai.
- 5). Laptop/perangkat presentasi disediakan oleh panitia, namun peserta diperbolehkan membawa perangkat sendiri jika diperlukan.
- 6). Pemenang ditentukan berdasarkan akumulasi nilai penyisihan dan nilai final dengan komposisi: Penyisihan 40% + Final 60%.

2. Waktu Pelaksanaan Perlombaan

a. Pelaksanaan Babak Penyisihan (Online)

Tanggal	4 Juli 2026 - 2 Oktober 2026
Waktu	Pengumpulan karya sebelum pukul 23.59 WIB pada tanggal 2 Oktober 2026
Tempat	Online (https://i4force.web.id/)

b. Pelaksanaan Babak Final (Offline)

Tanggal	15 Oktober 2026
Tempat	Gedung GKB Politeknik Negeri Lampung

3. Kriteria Penilaian

a. Penilaian Babak Penyisihan

No	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
1	Kreativitas dan Orisinilitas	Kebaruhan ide (novelty), solusi yang ditawarkan, dan bebas dari plagiarisme.	25%
2	Kualitas Gagasan	Logika pemecahan masalah, kedalaman analisis, serta relevansi ide dengan tema.	25%
3	Metodologi dan Data	Ketepatan metode penelitian atau studi pustaka, validitas data, dan sumber referensi yang kredibel.	25%
4	Sistematika Penulisan	Kepatuhan terhadap pedoman penulisan (EBI), struktur karya ilmiah (pendahuluan-	15%

No	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
		pembahasan-penutup), dan kerapian format.	
5	Orisinalitas dan Relevansi Tema	Keunikan ide desain, orisinalitas karya (bukan template instan), dan relevansi visual dengan subtema yang dipilih.	10%
	TOTAL		100%

b. Penilaian Babak Final

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Uraian	%
1	Substansi (Naskah)	Kreativitas dan Orisinalitas	Kebaruan ide (novelty), solusi inovatif, dan bebas plagiarisme.	25%
		Kualitas Analisis	Ketajaman analisis, penggunaan data/referensi, dan logika berpikir.	20%
		Sistematika Penulisan	Kepatuhan pada aturan penulisan, tata bahasa, dan struktur KTI.	15%
2	Presentasi dan Tanya Jawab	Penguasaan Materi dan Konsep	Kemampuan menjelaskan inti permasalahan dan	15%

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Uraian	%
			argumen solusi.	
		Kemampuan Tanya Jawab	Logika, ketegasan, dan kedalaman jawaban saat dikonfrontasi juri.	15%
		Penyampaian Media dan Komunikasi	Kualitas slide, penyampaian yang komunikatif, dan manajemen waktu.	10%
	TOTAL			100%

Catatan: Pemenang ditentukan berdasarkan akumulasi nilai dengan komposisi Babak Penyisihan 40% dan Babak Final 60%.

4. Contac Person

Untuk informasi lebih lanjut, peserta dapat menghubungi Penanggung Jawab (PJ) Cabang Lomba Karya Tulis Ilmiah berikut:

Nama PJ	No. WhatsApp	Keterangan
Adelina Miranda Nababan	081943615439	Penanggung Jawab Cabang Lomba Karya Tulis Ilmiah
Thesa Septi Listiana	081539345860	Penanggung Jawab Cabang Lomba Karya Tulis Ilmiah



PENUTUP

Penyelenggaraan Innovation 4 Force Batch 2 Tahun 2026 merupakan perwujudan komitmen bersama dalam membangun ekosistem digital dan kreativitas Indonesia yang lebih tangguh serta berdampak. Melalui tema "Tech and Creativity in Action: Engineering Smart Solutions for the Future," kami mengajak seluruh mahasiswa dan siswa di seluruh penjuru negeri untuk melampaui batas kreativitas dan menghadirkan solusi nyata bagi tantangan masa depan.

Kompetisi ini bukan sekadar ajang perebutan gelar juara, melainkan sebuah laboratorium inovasi tempat ide-ide brilian diuji, kolaborasi antar-institusi dijalin, dan keterampilan teknis diasah hingga tajam. Kami percaya bahwa setiap baris kode, setiap rancangan antarmuka, dan setiap rangkaian perangkat keras maupun sains terapan yang Anda buat adalah langkah konkret menuju kemajuan teknologi yang bermanfaat bagi bangsa dan dunia.

Persiapkan tim Anda, pertajam visi inovasi Anda, dan jadilah bagian dari revolusi teknologi yang cerdas dan kreatif. Kami menantikan kehadiran karya-karya terbaik Anda di kampus Politeknik Negeri Lampung.

**Reka Solusi Cerdas, Nyalakan Kreativitas, Sampai Jumpa di Innovation 4
Force Batch 2 2026**

LAMPIRAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap ketua TIM :
NIS/NISN/NIM/NPM :
Asal Instansi (SMA/SMK/MA/D3/D4/S1) :
Kota/Kabupaten :
Provinsi :

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama Karya :
Kategori Lomba :

Karya yang saya ikut sertakan adalah karya asli saya sendiri, serta bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak memuat unsur yang melanggar hak intelektual manapun. Karya tersebut belum pernah memenangkan atau predikat juara dalam ajang perlombaan sejenis. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia di diskualifikasi dari keikutsertaan dalam Lomba Inovasion 4 Force Tahun 2026 dan menerima segala konsekuensinya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

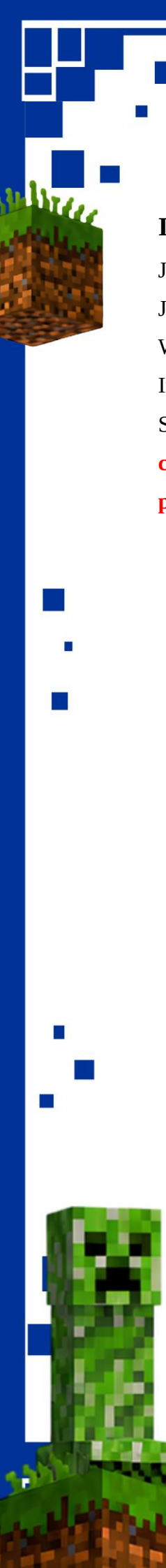
....., ..., 2026

Yang membuat pernyataan,

(.....)

NIS/NISN/NIM/NPM

**setelah diisi, surat pernyataan ini di scan dan di convert ke dalam bentuk file zip/rar*



INFORMASI & LAYANAN PANITIA

Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Lampung

Jl. Soekarno Hatta No. 10, Rajabasa, Bandar Lampung

Webpage Utama: (<https://i4force.web.id/>)

Instagram Resmi: @innovation4force

Surel Elektronik: hmjti@polinela.ac.id

cek guidebook secara berkala, untuk update terbaru tentang ketentuan perlombaan dan jadwal kegiatan. Melalui web (<https://i4force.web.id/>).

