



## **Pendampingan Kegiatan Kompetisi *Polytechnic Creative Festival* (PC FEST) pada Tahun 2024 Kategori Lomba *Campus Website***

### ***Assistance for Polytechnic Creative Festival (PC FEST) Competition Activities in 2024 in the Campus Website Competition Category***

**M Arief Rahman<sup>1</sup>, Amir Yusuf Arbain<sup>2</sup>, Ade Dwi Prayoga<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Politeknik Negeri Sriwijaya, Indonesia

Alamat : Jl. Srijaya Negara, Bukit Lama, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30128

\*Korespondensi penulis : [m.arief.rahman@polsri.ac.id](mailto:m.arief.rahman@polsri.ac.id)

#### **Article History:**

Received: Oktober 17, 2024;

Revised: Oktober 31, 2024;

Accepted: November 02, 2024;

Published: November 05, 2024;

**Keywords:** *Web, Technology, Innovation, PCFEST*

**Abstract.** *The PC FEST 2024 Campus Website Competition successfully combined competitive and educational elements in order to enhance students' skills and creativity in web design and development. With wide participation from various universities in Indonesia, this competition highlighted the importance of responsive, informative, and interactive websites as digital representations of educational institutions. Through a series of intensive workshops, seminars, and mentoring sessions, participants were trained in the technical and aesthetic aspects of website creation, including coding, SEO, and multimedia integration. The competition focused on the practical application of the theory learned, with teams competing to create websites that were not only visually appealing but also functional and user-friendly. Evaluations from judges who are experts in the fields of information technology and web design provided valuable feedback for participants, allowing them to hone and refine their work further. The results of the competition showed significant progress in participants' skills and opened new insights into the potential use of digital technology in education. The competition not only showcased students' creativity and innovation, but also encouraged continued growth and development in the field of educational technology.*

#### **Abstrak**

Lomba Campus Website PC FEST 2024 berhasil menggabungkan elemen kompetitif dan edukatif dalam rangka meningkatkan keterampilan dan kreativitas mahasiswa dalam desain dan pengembangan web. Dengan partisipasi luas dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia, lomba ini menonjolkan pentingnya website yang responsif, informatif, dan interaktif sebagai representasi digital dari lembaga pendidikan. Melalui serangkaian workshop, seminar, dan sesi mentoring yang intensif, peserta dilatih dalam aspek teknis dan estetis pembuatan website, termasuk coding, SEO, dan integrasi multimedia. Kegiatan lomba berfokus pada aplikasi praktis dari teori yang dipelajari, di mana tim peserta berkompetisi untuk menciptakan website yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan user-friendly. Evaluasi dari para juri yang merupakan ahli di bidang teknologi informasi dan desain web memberikan feedback yang berharga bagi peserta, yang memungkinkan mereka untuk mengasah dan memperbaiki karya mereka lebih lanjut. Hasil dari lomba menunjukkan kemajuan signifikan dalam keterampilan peserta dan membuka wawasan baru tentang potensi penggunaan teknologi digital dalam pendidikan. Lomba ini tidak hanya menunjukkan kreativitas dan inovasi mahasiswa, tetapi juga mendorong pertumbuhan dan pengembangan berkelanjutan di bidang teknologi pendidikan.

**Kata Kunci:** Web, Teknologi, Inovasi, PCFEST.

## **1. PENDAHULUAN**

Pada era digital yang terus berkembang, pemanfaatan teknologi informasi telah menjadi kunci penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor Pendidikan (Rahman et al., 2023). Mengingat pentingnya keberadaan sebuah website sebagai representasi digital dari lembaga pendidikan, Polytechnic Creative (PC FEST) Dilaksanakan pada tahun 2024 mengadakan Lomba Campus Website, yang bertujuan untuk mendorong kreativitas dan inovasi di kalangan mahasiswa dalam mengembangkan website yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Kegiatan ini tidak hanya berperan sebagai ajang kompetisi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan kemampuan IT mahasiswa.

Pendampingan kegiatan ini dilakukan dengan serangkaian workshop, seminar, dan sesi mentoring yang diselenggarakan sebelum dan selama periode kompetisi (Rahman et al., 2023). Fokus dari pendampingan ini adalah untuk memberikan para peserta wawasan yang lebih dalam tentang desain web, pengembangan frontend dan backend, serta aspek usability dan aksesibilitas dalam web development. Para peserta akan mendapatkan kesempatan untuk belajar langsung dari para ahli di bidangnya, yang memiliki pengalaman luas dalam desain dan pengembangan website. Kompetisi ini terbuka untuk semua mahasiswa di perguruan tinggi di seluruh Indonesia. Setiap tim diharapkan untuk mengirimkan representasi terbaiknya, yang akan dinilai berdasarkan kreativitas, inovasi, fungsi teknis, kegunaan, serta kemudahan akses dan navigasi. Juri yang terdiri dari profesional di bidang teknologi informasi dan pendidikan tinggi akan menilai setiap entri dengan kriteria yang telah ditetapkan. Dalam proses pendampingan, para peserta diharapkan mampu mengidentifikasi kebutuhan target pengguna website kampus masing-masing, mengingat website kampus bukan hanya digunakan oleh mahasiswa, tetapi juga oleh calon mahasiswa, dosen, staf, dan masyarakat umum.

Hal ini menuntut desain yang inklusif dan mempertimbangkan berbagai aspek demografis dan kebutuhan khusus. Para mentor akan membimbing peserta dalam melakukan riset pasar dan pengguna untuk mengumpulkan data yang relevan, yang akan dijadikan dasar dalam pengembangan website (Junirianto, 2018). Selanjutnya, penekanan juga diberikan pada pemanfaatan teknologi terkini dalam pengembangan website (Abduh Robbani & Dery Sofya, 2020). Para peserta akan diajarkan untuk menggunakan HTML5, CSS3, JavaScript, dan berbagai framework yang populer seperti React atau Angular, untuk menciptakan situs yang responsif dan mudah diakses melalui berbagai perangkat dan platform (Daityari, 2020). Keamanan website juga menjadi salah satu topik yang sangat ditekankan, mengingat pentingnya melindungi data pengguna yang sensitive (Putri, 2023).

Pendekatan holistik dalam pendampingan ini juga meliputi aspek multimedia dalam desain web. Peserta akan dilatih untuk mengintegrasikan elemen visual seperti gambar, video, dan infografik secara efektif dalam website. Penggunaan media visual tidak hanya membuat website lebih menarik, tetapi juga dapat membantu dalam menyampaikan informasi kompleks secara lebih mudah dipahami (Geasela et al., 2018). Sehingga pendampingan khusus diperlukan tentang cara mengoptimalkan penggunaan media dalam web tanpa mengorbankan waktu pemuatan halaman akan sangat berguna bagi peserta dalam mengembangkan situs yang baik dan dapat dikompetisikan pada kegiatan yang mendukung tridharma perguruan tinggi dengan judul kegiatan Pendampingan Kegiatan Kompetisi Polytechnic Creative Festival (PC FEST) Pada Tahun 2024 Kategori Lomba Campus Website.

## **2. METODE**

Dalam Lomba Campus Website PC FEST 2024, metode pendampingan dan kegiatan kompetisi diatur dengan terstruktur untuk memaksimalkan pengalaman dan hasil yang dapat dicapai oleh peserta. Prosesnya dibagi menjadi tiga tahap utama: persiapan lomba, kegiatan lomba, dan evaluasi hasil lomba.

### **Kegiatan Persiapan Lomba**

Sebelum lomba dimulai, peserta akan mengikuti serangkaian workshop dan seminar yang difokuskan pada pengembangan kemampuan teknis dan teoritis dalam desain dan pengembangan web. Sesi ini meliputi pelatihan intensif dalam coding, desain grafis, UX/UI design, SEO, dan penggunaan analytics. Peserta juga akan dilibatkan dalam sesi brainstorming untuk menentukan tema dan struktur situs yang akan mereka kembangkan. Pendampingan secara langsung dari para ahli IT dan profesional web development juga disediakan untuk membantu peserta mengasah konsep mereka dan memastikan bahwa ide mereka inovatif dan praktis.

### **Kegiatan Lomba**

Selama lomba, peserta diberi waktu tertentu untuk mengimplementasikan dan menguji coba website yang telah mereka rancang. Mereka akan bekerja dalam tim untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh selama fase persiapan. Seluruh proses pengerjaan diawasi oleh mentor yang akan memberikan masukan dan bantuan teknis ketika diperlukan. Ini mencakup sesi check-in reguler di mana tim dapat mengevaluasi progres mereka dan menerima feedback yang konstruktif.

## **Hasil Lomba**

Hasil dari penilaian ini akan diumumkan dalam sebuah acara penutupan, di mana tim-tim terbaik akan diberikan penghargaan. Selain itu, semua feedback dan saran dari juri akan disampaikan kepada setiap tim untuk membantu mereka dalam melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut pada proyek mereka.

### **3. HASIL**

Hasil dari Lomba Campus Website PC FEST 2024 mencerminkan pencapaian signifikan dalam kreativitas dan kemampuan teknis mahasiswa dalam bidang pengembangan web. Tim-tim pemenang berhasil menunjukkan inovasi luar biasa dalam desain dan fungsionalitas, dengan situs-situs yang tidak hanya responsif dan mudah diakses tetapi juga mengoptimalkan penggunaan SEO dan multimedia untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Seluruh kegiatan ini berhasil memperlihatkan potensi besar mahasiswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan teknologi informasi secara praktis, serta memberikan wawasan baru tentang pentingnya situs web yang efektif dan informatif sebagai bagian dari infrastruktur digital pendidikan yang modern.



Gambar 1. Pendamping Pertama Mahasiswa Kompetisi dan Dosen Pendamping

Gambar ini menampilkan mahasiswa perwakilan kompetisi dan UKM WPS yang sedang berdiskusi dengan dosen pendamping dari Jurusan Manajemen Informatika M Arief Rahman di awal kompetisi. Mereka tampak serius memeriksa detail teknis pada laptop, dengan catatan dan diagram terbuka di meja mereka. Suasana kolaboratif terasa di ruangan tersebut, menunjukkan pentingnya bimbingan dan arahan dari dosen dalam tahap persiapan.



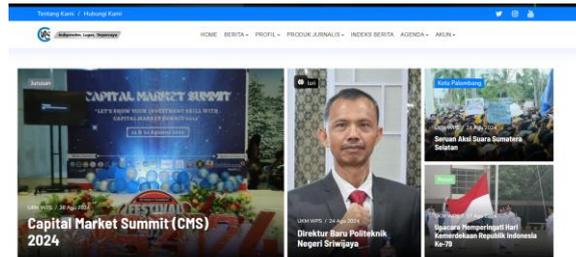
Gambar 2. Memberikan Referensi Website Persiapan Kompetisi

Gambar ini menangkap momen seorang mentor yang sedang menunjukkan contoh website yang baik pada proyektor selama workshop persiapan kompetisi. Peserta kompetisi terlihat catat mencatat dan mendiskusikan fitur-fitur yang ditampilkan. Workshop ini merupakan bagian dari serangkaian kegiatan pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan peserta dalam web development.



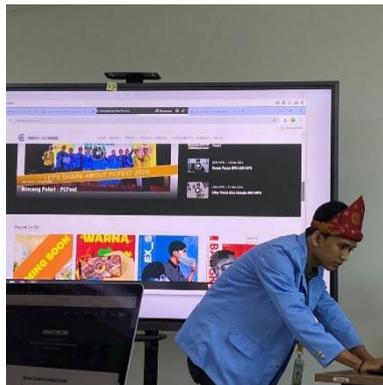
Gambar 3. Melihat Hasil Pemaparan dari Draft Website

Pada aktivitas ini menunjukkan sekelompok mahasiswa yang sedang mengamati pemaparan draft website mereka. Mereka tampak fokus dan antusias mendiskusikan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut berdasarkan feedback yang diberikan oleh mentor mereka. Ini menunjukkan bagaimana tahap review dan evaluasi menjadi kunci dalam mengembangkan solusi web yang efektif.



Gambar 4. Hasil Header Website Campus UKM WPS Tahun 2024

Gambar ini menampilkan tampilan akhir dari header website untuk Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) WPS (Warta Politeknik Sriwijaya) dengan desain yang modern dan navigasi yang user-friendly. Header ini menggabungkan branding universitas dengan fungsi praktis, menggunakan elemen visual menarik seperti slider gambar dan menu dropdown untuk menarik perhatian pengunjung.



Gambar 5. Tampilan Website Pada Kompetisi Website Campus PC Fest 2024

Terlihat perwakilan peserta yang tengah fokus menyesuaikan tampilan website di laptopnya. Ruangan menunjukkan intensitas dan keseriusan dalam tahap finalisasi sebelum penilaian. Ini menyoroti pentingnya estetika dan fungsi dalam pengembangan web yang di presentasikan oleh perwakilan mahasiswa yang mengikuti kegiatan kompetisi.



Gambar 6. Pemaparan Hasil  
Tampilan Website Campus PC Fest 2024

Gambar ini menangkap momen saat sebuah tim mahasiswa sedang mempresentasikan website mereka di hadapan juri dan peserta lain. Mereka menggunakan proyektor untuk memperlihatkan fitur-fitur utama dan desain interface yang telah mereka kembangkan. Suasana penuh antusiasme dan kebanggaan atas kerja keras yang telah dilakukan.



Gambar 7. Tanya Jawab Diskusi Dewan Juri  
PC Fest 2024 Website Campus

Dalam gambar ini, dewan juri terlihat sedang mengajukan pertanyaan kepada seorang peserta tentang aspek-aspek teknis dan kreatif dari website yang dikembangkan. Peserta tersebut menjawab dengan percaya diri, memberikan wawasan tentang pendekatan dan teknologi yang digunakan. Diskusi ini merupakan bagian kritis dari proses penilaian, menunjukkan interaksi dinamis antara juri dan peserta.



Gambar 8. Hasil Pengumuman Pada Penutupan PC Fest 2024

Para peserta dan penonton tampak antusias menunggu hasil yang akan diumumkan. Ini adalah puncak dari kompetisi, di mana usaha dan kreativitas peserta diakui dan dirayakan. Dimana pada gambar 8 terlihat pencapaian atau hasil dari pengumuman yang disampaikan oleh para peserta panitia yang menyatakan bahwa Politeknik Negeri Sriwijaya pada UKM WPS mendapatkan penghargaan juara 1 kategori konten pada campus website.



Gambar 9. Sertifikat Resmi Juara 1 Kategori Konten Campus Website

Gambar terakhir ini menampilkan sertifikat resmi yang diberikan kepada juara 1 kategori Konten Website Campus. Sertifikat tersebut bersifat sertifikat digital dimana sertifikat tersebut menandai pencapaian oleh tim pemenang. Ini simbol pengakuan atas kreativitas, inovasi, dan kerja keras dalam mengembangkan konten web yang berkualitas.

#### **4. DISKUSI**

Dalam Lomba Campus Website PC FEST 2024, diskusi mengungkapkan beberapa temuan penting. Pertama, pentingnya desain responsif dan interaktif dalam pengembangan website terbukti meningkatkan pengalaman pengguna dan memenuhi standar aksesibilitas. Peserta menunjukkan kemampuan adaptif dalam menerapkan teknologi web terbaru untuk menciptakan situs yang tidak hanya estetis tapi juga fungsional. Kedua, kolaborasi dan kerja tim menjadi faktor kunci dalam suksesnya proyek. Diskusi juga membahas tantangan yang dihadapi peserta, termasuk keterbatasan waktu dan sumber daya, serta cara mereka mengatasi hambatan tersebut untuk mencapai hasil yang maksimal. Diskusi ini memberikan wawasan berharga tentang tren masa depan dalam desain dan pengembangan web dalam konteks pendidikan tinggi.

#### **5. KESIMPULAN**

Lomba Campus Website PC FEST 2024 telah menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki potensi besar dan kreativitas dalam mengembangkan solusi web yang inovatif dan efektif. Lomba ini tidak hanya berhasil dalam memperlihatkan keterampilan teknis mahasiswa, tetapi juga dalam menginspirasi kolaborasi, kreativitas, dan inovasi di antara peserta. Keberhasilan kegiatan ini membuktikan bahwa dengan pendampingan yang tepat dan kesempatan untuk mengimplementasikan teori dalam praktek, mahasiswa dapat menghasilkan karya yang signifikan yang mendukung kemajuan teknologi informasi dalam pendidikan.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Abduh Robbani, M., & Dery Sofya, N. (2020). Teknologi Sumbawa Berbasis Web. *Jurnal JINTEKS*, 2(1).
- Daityari, S. (2020). Angular vs React vs Vue: Which Framework to Choose in 2020. February 18.
- Geasela, Y. M., Ranting, P.-, & Andry, J. F. (2018). Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Informatika*, 5(2). <https://doi.org/10.31311/ji.v5i2.3741>
- Junirianto, E. (2018). *Pemrograman Web Dengan Framework Laravel*. Wade Group.
- Putri, D. E. (2023). VULNERABILITY ASSESSMENT PADA WEBSITE PORTAL MANAJEMEN INFORMATIKA POLITEKNIK LP3I. *BULLETIN OF NETWORK ENGINEER AND INFORMATICS*, 1(2). <https://doi.org/10.59688/bufnets.v1i2.11>

Rahman, M. A., Aniswar, I., Arinaullah, N., Kurniawan, M. L., Meranda, M., Aprina, I. O., & Shabrina, U. (2023). Kompetisi Fotografi dan Video di Taman Nasional Sembilang untuk Promosi Wisata. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sultan Indonesia*, 1(1). <https://doi.org/10.58291/abdisultan.v1i1.187>