



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

LEMBAGA LAYANAN PENDIDIKAN TINGGI WILAYAH IV

Alamat Jalan Khp Hasan Mustopa Nomor 38 Kota Bandung 40124

Telepon (022) 7275630

Laman <https://lldikti4.id/>

Nomor : 1391/LL4/HM/2026
Perihal : Undangan Kompetisi Bidang IT

20 April 2026

Yth. Pimpinan Perguruan Tinggi Swasta
di lingkungan LLDIKTI Wilayah IV

Menindaklanjuti surat Direktur Politeknik Negeri Malang Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi nomor 5255/PL2/KM/2026, bersama ini kami mengundang mahasiswa dari perguruan tinggi yang Bapak/Ibu pimpin untuk berpartisipasi dalam **PLAY IT! 2026** (*comPetition for Learning and Advancing Youth in Information Technology*), kompetisi nasional bidang Teknologi Informasi yang diselenggarakan oleh Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang.

Kompetisi ini terbuka untuk mahasiswa aktif jenjang D2/D3/D4/S1 dengan rangkaian kegiatan sebagai berikut :

No.	Tanggal	Kegiatan
1.	1 April – 19 Mei 2026	Pendaftaran & Unggah Proposal
2.	3 Juni 2026	Pengumuman Finalis
3.	22 – 23 Juni 2026	Penjurian Final & Pengumuman Pemenang

Besar harapan kami Bapak/Ibu dapat memfasilitasi dan mendorong para mahasiswa untuk berpartisipasi dalam ajang prestisius ini guna meningkatkan daya saing serta memperluas jejaring profesional mereka di tingkat nasional.

Informasi lebih lanjut mengenai pendaftaran dan persyaratan teknis dapat diakses melalui laman resmi jti.polinema.ac.id/playit2026/ atau pada berkas panduan yang terlampir.

Demikian undangan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Kepala LLDIKTI Wilayah IV,



Lukman
NIP 197805112003121002

Catatan:

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah”
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR

BUKU PEDOMAN

PLAY IT!

Competition for Learning and Advancing Youth in Information Technology

2026

Hackathon Web Application • Hackathon Web UI/UX • Cyber Combat: Attack & Defense Challenge • Hackathon Web Profile • PC Assembly Race • E-Sport: Mobile Legend

JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG

Catatan:

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah”
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kesempatan untuk kembali menyelenggarakan **PLAY IT! 2026** (comPetition for Learning and Advancing Youth in Information Technology). Di tengah laju transformasi digital yang semakin eksponensial, Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang berkomitmen untuk terus menjadi wadah strategis bagi talentatalenta muda Indonesia.

Edisi tahun ini bukan sekadar kompetisi teknis, melainkan sebuah panggilan bagi mahasiswa dan siswa untuk mengasah ide-ide inovatif yang responsif terhadap kebutuhan global, khususnya dalam mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). Melalui tema "Sinergi Teknologi Global," kami berharap ajang ini menjadi titik temu kreativitas, laboratorium solusi, sekaligus sarana silaturahmi yang mempererat kolaborasi antar institusi pendidikan di seluruh penjuru negeri.

Selamat berkarya, mari kita buktikan bahwa inovasi pemuda adalah kunci menuju masa depan yang lebih cerdas dan berkelanjutan.

Panitia PLAY IT! 2026

Catatan:

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah"
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	4
1. LATAR BELAKANG.....	3
2. TEMA.....	3
3. TUJUAN DAN MANFAAT.....	3
4. JENIS KOMPETISI.....	4
5. KETENTUAN UMUM.....	4
6. HADIAH.....	5
7. TIMELINE.....	5
8. HACKATHON WEB APPLICATION.....	6
9. HACKATHON UI/UX.....	7
10. CYBER COMBAT: ATTACK & DEFENSE CHALLENGE.....	8
11. HACKATHON WEB PROFILE.....	9
12. PC ASSEMBLY RACE.....	10
13. E-SPORT: MOBILE LEGEND.....	11
14. KEGIATAN PENDUKUNG LAINNYA.....	11
15. FAQ (Frequently Asked Questions).....	12
16. KONTAK.....	14
17. PENUTUP.....	14
LAMPIRAN 1: TEMPLATE USULAN IDE HACKATHON WEB APPLICATION.....	15
LAMPIRAN 2: TEMPLATE USULAN IDE HACKATHON UI/UX.....	16
LAMPIRAN 3: TEMPLATE USULAN IDE HACKATHON WEB PROFILE.....	16

Catatan:

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah”
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR

1. LATAR BELAKANG

Memasuki tahun 2026, dunia dihadapkan pada tantangan sistemik yang semakin kompleks, mulai dari fluktuasi ketersediaan energi hingga urgensi penguatan ekonomi lokal demi stabilitas pangan nasional. Transformasi fundamental menuju kemandirian energi dan swasembada ekonomi bukan lagi pilihan, melainkan sebuah kebutuhan mendesak untuk menjaga keberlanjutan hidup masyarakat global.

Teknologi Informasi, terutama melalui implementasi Kecerdasan Buatan (AI), digitalisasi sistem, dan keamanan siber, memegang peranan kunci dalam menjawab tantangan tersebut. Inovasi teknologi tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, melainkan instrumen utama untuk menciptakan efisiensi sumber daya, optimalisasi rantai pasok ekonomi, dan pemberdayaan sektor riil masyarakat.

PLAY IT! 2026 hadir untuk menjembatani celah antara potensi teknologi dan masalah lingkungan serta industri. Dengan mengintegrasikan pilar-pilar Sustainable Development Goals (SDGs) —khususnya pada sektor energi bersih, inovasi industri, dan pengentasan kemiskinan— kompetisi ini menantang mahasiswa dan siswa untuk menciptakan solusi digital yang tidak hanya canggih secara teknis, tetapi juga memiliki dampak sosial-ekonomi yang nyata dan berkelanjutan bagi Bangsa Indonesia.

2. TEMA

Tema dari kegiatan ini adalah **“Sinergi Teknologi Global: Memberdayakan Energi Berkelanjutan dan Swasembada Ekonomi”**

3. TUJUAN DAN MANFAAT

- Mendorong generasi muda menciptakan solusi teknologi inovatif bagi permasalahan energi dan ekonomi.
- Mengembangkan kompetensi teknis dalam bidang pengembangan perangkat lunak, keamanan siber, dan perangkat keras.
- Memfasilitasi kolaborasi antara dunia akademik dan kebutuhan industri masa depan.
- Mendukung pencapaian target
 - SDG 1: Tanpa Kemiskinan.
 - SDG 7: Energi Bersih dan Terjangkau.
 - SDG 9: Industri, Inovasi, dan Infrastruktur.
 - SDG 17: Kemitraan untuk Mencapai Tujuan.

4. JENIS KOMPETISI

- **Jenjang Mahasiswa Perguruan Tinggi:**
Techno Competition:
 - a. Hackathon Web Application
 - b. Hackathon UI/UX
 - c. Cyber Combat: Attack & Defense Challenge
 - **Jenjang Siswa SMA/SMK/MA se-derajat:**
Techno Competition:
 - a. Hackathon Web Profile
 - b. PC Assembly Race
- E-Sport Competition:**
- a. E-Sport: Mobile Legend

5. KETENTUAN UMUM

1. Status Peserta
 - a. **(Mahasiswa):** WNI atau WNA mahasiswa aktif jenjang S1/D2/D3/D4 untuk kategori Hackathon Web Application, Hackathon UI/UX, dan Cyber Combat: Attack & Defense Challenge, dibuktikan dengan KTM atau surat keterangan aktif.
 - b. **(Siswa):** WNI atau WNA siswa aktif jenjang SMA/SMK/MA se-derajat untuk kategori Hackathon Web Profile, PC Assembly Race, dan E-Sport Mobile Legends, dibuktikan dengan Kartu Pelajar atau surat keterangan aktif.
2. Komposisi Tim:
 - a. 3 orang untuk kategori Hackathon, Cyber Combat: Attack & Defense Challenge dan PC Assembly Race.
 - b. 5 orang untuk kategori E-Sport Mobile Legends.
3. Anggota tim harus berasal dari institusi yang sama, namun diperbolehkan lintas Jurusan/prodi/fakultas.
4. Setiap peserta hanya boleh tergabung dalam satu tim.
5. Satu tim dapat mengajukan lebih dari satu usulan ide pada kategori yang sama atau berbeda (kecuali E-sport). Penentuan finalis diambil dari poin tertinggi.
6. Setiap tim wajib memiliki dosen pembimbing atau guru pembimbing.
7. Setiap tim wajib melakukan pendaftaran melalui web resmi PLAY IT! 2026 di :
<https://jti.polinema.ac.id/playit2026>

8. Administrasi
 - a. Setiap tim membayar biaya pendaftaran sebesar Rp 25.000,- per usulan ide yang diajukan untuk kategori Hackathon Web Application, Hackathon UI/UX dan Hackathon Web Profile.
 - b. Setiap tim membayar biaya pendaftaran sebesar Rp 25.000,- per usulan tim untuk kategori Cyber Combat: Attack & Defense Challenge, PC Assembly Race dan E-Sport: Mobile Legends.

Pembayaran dilakukan melalui BANK BNI VA: **8090 1003 3007 2026** an.
PLAY IT- JTI POLINEMA 2026.

9. Bagi Tim yang lolos pada tahap final, wajib mengikuti rangkaian penjurian final yang dilaksanakan di Politeknik Negeri Malang, Jl. Soekarno Hatta No.9, Jatimulyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65141
10. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

6. HADIAH

- Total Hadiah: Rp 50.000.000,-
- Sertifikat: E-Sertifikat untuk seluruh peserta tervalidasi (submit usulan ide atau mengikuti babak seleksi) dan sertifikat untuk finalis.
- Juara 1, 2, 3: Uang pembinaan, Trophy, dan Sertifikat Juara per kategori.
- Juara Lainnya: Uang pembinaan dan Sertifikat Piala Bergilir Direktur Polinema:
 - **Piala Direktur POLINEMA – WidyaAdhigana** (*Pengetahuan Unggul yang Bermanfaat*): Untuk tingkat Perguruan Tinggi (akumulasi poin tertinggi institusi).
 - **Piala Direktur POLINEMA – WidyaPratama** (*Pengetahuan Utama yang Bermanfaat*): Untuk tingkat SMA/SMK/MA sederajat (akumulasi poin tertinggi sekolah).

7. TIMELINE

Tanggal	Kegiatan
1 April - 16 Mei 2026	Pendaftaran & Pengumpulan Usulan Ide (Daring)
20 Mei 2026	Seleksi Kategori PC Assembly Race (Daring)

21 Mei 2026	Seleksi Kategori Cyber Combat: Attack & Defense Challenge (Daring)
20 - 27 Mei 2026	Penyisihan E-Sport Mobile Legends (Daring)
20 Mei - 2 Juni 2026	Proses Penjurian Usulan Ide
3 Juni 2026	Pengumuman Finalis
22 - 23 Juni 2026	Grand Final (Luring) di Politeknik Negeri Malang

8. HACKATHON WEB APPLICATION

Kompetisi inovasi digital yang menantang para pengembang web untuk menciptakan solusi nyata berbasis platform web yang berorientasi pada keberlanjutan global. Fokus kompetisi ini terletak pada integrasi teknologi terhadap empat pilar Sustainable Development Goals (SDG), yaitu pengentasan kemiskinan (SDG 1), penyediaan energi bersih dan terjangkau (SDG 7), peningkatan inovasi industri dan infrastruktur (SDG 9), serta penguatan kemitraan strategis (SDG 17). Peserta diharapkan tidak hanya unggul dalam aspek teknis pengkodean, tetapi juga mampu menghadirkan aplikasi yang memiliki urgensi tinggi dan dampak sosial yang terukur bagi masyarakat luas. Dari sisi teknis, setiap tim ditantang untuk membangun aplikasi web yang responsif, aman, dan memiliki pengalaman pengguna (UX) yang intuitif menggunakan tech stack pilihan mereka. Penilaian akan menitikberatkan pada orisinalitas ide, kualitas arsitektur perangkat lunak, serta kemampuan platform untuk diimplementasikan dalam skenario dunia nyata. Kompetisi ini ditujukan untuk mahasiswa aktif perguruan tinggi tingkat D2/D3/D4/S1.

Babak Penyisihan:

Mengumpulkan usulan ide berisi Judul, Latar Belakang, Tujuan, Target SDGs, Teknologi usulan, Target Pasar, Perbandingan sistem yang sudah ada, Tech Stack, Langkah pengembangan, Rencana keberlanjutan, dan Referensi ilmiah. Rubrik penilaian dari babak ini adalah:

- Relevansi dengan tema dan SDG's,
- Orisinalitas dan inovasi usulan,
- Kelayakan teknis,
- Dampak dan keberlanjutan,
- Kualitas dari penulisan usulan.

Babak Final:

Membangun produk berdasarkan studi kasus yang diberikan oleh panitia dalam waktu 24 jam (mengingat) dan melakukan deploy pada server yang akan diberikan akses oleh panitia, serta melakukan presentasi akhir. Rubrik penilaian dari babak ini adalah:

- Kesesuaian hasil dengan studi kasus yang diberikan,
- Kualitas arsitektur dan kode,
- Responsivitas tampilan, Fungsionalitas dan deployment, Presentasi.

9. HACKATHON UI/UX

Kompetisi desain yang berfokus pada penciptaan solusi digital melalui pendekatan HumanCentered Design untuk menjawab tantangan global. Peserta ditantang untuk merancang prototipe aplikasi yang inovatif dan inklusif dengan mengacu pada target Sustainable Development Goals (SDG), khususnya pada aspek pengentasan kemiskinan (SDG 1), akses energi bersih (SDG 7), inovasi infrastruktur (SDG 9), atau penguatan kemitraan global (SDG 17). Kompetisi ini bertujuan untuk membuktikan bahwa desain yang baik bukan sekadar estetika visual, melainkan sebuah jembatan fungsional yang mampu mempermudah akses masyarakat terhadap solusi-solusi berkelanjutan. Dalam proses kreatifnya, setiap tim diharapkan mampu mendemonstrasikan alur pemikiran desain yang komprehensif, mulai dari pemahaman masalah pengguna (empathize) hingga pembuatan prototipe interaktif yang responsif. Kriteria penilaian utama akan menitikberatkan pada kemudahan navigasi (UX), keindahan antarmuka (UI), serta relevansi solusi terhadap target SDG yang dipilih. Melalui rancangan yang intuitif dan berorientasi pada pengguna, peserta berkesempatan untuk menghadirkan visi masa depan digital yang tidak hanya canggih secara teknologi, tetapi juga empati terhadap kebutuhan nyata manusia dan lingkungan. Kompetisi ini ditujukan untuk mahasiswa aktif perguruan tinggi tingkat D2/D3/D4/S1.

Babak Penyisihan:

Mengumpulkan usulan ide yang berisi Judul, Latar belakang, Tujuan, Target SDGs, Target Pasar, Gambaran Teknologi, Langkah pengembangan prototype, dan Referensi ilmiah. Rubrik penilaian pada tahapan ini adalah:

- Relevansi dengan tema dan SDG's,
- Problem solving,
- Orisinalitas dan inovasi usulan,
- Target pasar,
- Metodologi pengembangan, Kualitas dari penulisan.

Babak Final:

Mengembangkan Prototype menggunakan pedoman Law of UI/UX berdasarkan studi kasus yang diberikan oleh panitia dalam waktu 24 jam (mengingat) dan presentasi presentasi akhir.

Rubrik penilaian dari babak ini adalah:

- Kesesuaian studi kasus,
- Penerapan Law of UI/UX,
- Interaktivitas & Flow, □ Visual Hierarchy & Estetika □ Presentasi.

10.CYBER COMBAT: ATTACK & DEFENSE CHALLENGE

Kompetisi intensif yang menguji keahlian teknis dan ketahanan mental para praktisi keamanan siber dalam simulasi dunia nyata. Mengadopsi format Attack & Defense, setiap tim ditantang untuk mengelola dan memitigasi risiko pada infrastruktur server mereka sendiri sambil secara proaktif mengidentifikasi serta mengeksploitasi celah keamanan pada sistem tim lawan. Kompetisi ini menuntut pemahaman mendalam mengenai kerentanan jaringan, enkripsi data, serta protokol keamanan tingkat tinggi guna memastikan integritas sistem tetap terjaga di bawah tekanan serangan siber yang dinamis dan berkelanjutan. Dalam pelaksanaannya, peserta tidak hanya berfokus pada teknik peretasan (offensive), tetapi juga harus menunjukkan kemampuan luar biasa dalam melakukan penambalan celah (patching), pemantauan lalu lintas data, dan respons insiden yang cepat (defensive). Penilaian didasarkan pada kemampuan tim dalam mempertahankan ketersediaan layanan (uptime) serta keberhasilan dalam mengambil "flag" atau data sensitif dari pertahanan lawan melalui strategi yang terukur. Melalui kompetisi ini, para talenta siber diharapkan dapat mengasah naluri analisis dan kerja sama tim mereka untuk menjadi garda terdepan dalam melindungi kedaulatan informasi digital di masa depan. Kompetisi ini ditujukan untuk mahasiswa aktif perguruan tinggi tingkat D2/D3/D4/S1.

Babak Penyisihan:

Menemukan Flag dari sistem yang diberikan oleh panitia dan mengumpulkan write up pada sistem yang disediakan. Penilaian dalam babak ini adalah jumlah flag dan juga kualitas dari writeup.

Babak Final:

Format Attack and Defense. Setiap tim diberikan VM dan satu sistem untuk di-deploy di VM yang telah diberikan. Setiap tim harus menjaga keamanan sistem masing-masing, sekaligus

menghadapi serangan lawan selama 24 Jam (mengingat). Rubrik penilaian dari babak ini adalah uptime layanan, offensive score, dan defensive / patching.

11.HACKATHON WEB PROFILE

Kompetisi pengembangan web profile yang berfokus pada digitalisasi potensi daerah dan pemberdayaan UMKM melalui narasi kearifan lokal yang kuat. Peserta ditantang untuk membangun platform profil yang tidak hanya estetik secara visual, tetapi juga strategis dalam mengangkat nilai-nilai keberlanjutan sesuai dengan target Sustainable Development Goals (SDG). Dengan mengintegrasikan aspek pengentasan kemiskinan (SDG 1), pemanfaatan energi bersih (SDG 7), inovasi infrastruktur digital (SDG 9), atau penguatan jejaring kemitraan (SDG 17), kompetisi ini bertujuan untuk memperluas jangkauan pasar dan eksposur identitas lokal ke kancah global melalui teknologi informasi yang inklusif. Dalam proses pengembangannya, setiap tim diharapkan mampu menyajikan konten yang informatif, responsif, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan pengguna. Penilaian utama akan menitikberatkan pada kemampuan situs web dalam merepresentasikan keunikan daerah atau produk UMKM secara autentik, kualitas performa teknis (kecepatan dan SEO), serta kemudahan navigasi bagi calon investor atau konsumen. Melalui ajang ini, para pengembang web berperan langsung sebagai katalisator ekonomi kreatif yang membantu mengakselerasi transformasi digital bagi sektor-sektor yang menjadi tulang punggung perekonomian lokal. Kompetisi ini ditujukan untuk siswa aktif SMA/SMK/MA se-derajat.

Babak Penyisihan:

Setiap tim mengirimkan usulan ide berisi Judul Web Profil, latar belakang, profil daerah yang dijadikan objek, daftar informasi-informasi yang akan ditampilkan beserta sumber-sumbernya, rancangan tampilan dan fitur-fitur akan dikembangkan. Rubrik penilaian dari babak ini adalah:

- Kemampuan mengakat kearifan lokal.
- Kelengkapan dan validatas sumber data,
- Rancangan visual,
- Rencana fitur
- Kualitas dari penulisan usulan.

Babak Final:

Setiap tim akan mengembangkan web profil yang diusulkan dalam waktu 24 jam (mengingat) di server yang sudah disediakan oleh panitia menggunakan CMS Wordpress. Setiap tim diperbolehkan menggunakan Add-Ons yang tersedia, namun biaya yang dikeluarkan dari

penggunaan add-ons tersebut diluar tanggung jawab panitia. Rubrik penilaian dari babak ini adalah:

- Reperesentasi keunikan daerah objek,
- Performa kecepatan akses,
- Kemudahan navigasi,
- Kreativitas,
- Kemanan dan responsivitas □ Presentasi.

12.PC ASSEMBLY RACE

Kompetisi teknis yang menguji ketangkasan, ketelitian, dan pemahaman mendalam para siswa dalam membangun infrastruktur komputasi dari dasar. Dalam ajang ini, para peserta ditantang untuk merakit unit komputer secara utuh dengan memperhatikan manajemen kabel (cable management) yang rapi, konfigurasi perangkat keras yang optimal, hingga memastikan sistem operasi berjalan dengan sempurna. Kompetisi ini menuntut efisiensi waktu yang tinggi tanpa mengabaikan standar keamanan kerja, guna menghasilkan performa PC yang stabil dan siap digunakan untuk kebutuhan produktivitas. Selain aspek perakitan fisik, peserta juga diuji kemampuannya dalam melakukan instalasi dan konfigurasi jaringan internet yang cepat serta aman. Fokus penilaian mencakup ketepatan krimp kabel jaringan, pengaturan protokol IP yang benar, hingga pengujian konektivitas yang menjamin pertukaran data tanpa hambatan. Melalui simulasi tekanan waktu ini, para teknisi muda diharapkan mampu menunjukkan profesionalisme dalam menghadirkan solusi infrastruktur digital yang tangguh, mulai dari ketersediaan perangkat keras hingga aksesibilitas jaringan yang menjadi tulang punggung komunikasi modern. .

Kompetisi ini ditujukan untuk siswa aktif SMA/SMK/MA se-derajat.

Babak Penyisihan:

Setiap anggota tim akan diberikan akses untuk menjawab soal pilihan ganda yang disediakan oleh panitia. Jumlah skor setiap anggota tim akan dijumlahkan untuk menjadi skor tim. Soal pilihan ganda berkaitan dengan infrastruktur komputer dan jaringan. Rubrik penilaian dari babak ini adalah skor akumulatif masing-masing tim.

Babak Final:

Panitia akan menyediakan alat dan bahan (PC yang belum dirakit, obeng, crimping tools, kabel LAN, ISO OS) masing-masing tim. Dalam waktu yang ditentukan setiap tim harus merakit PC dan juga melakukan instalasi sistem operasi serta menghubungkan ke jaringan internet untuk

dapat mengakses salah satu webpage yang disediakan. Rubrik penilaian dari babak ini adalah kecepatan, ketepatan perakitan, ketepatan konfigurasi jaringan dan stabilitas sistem.

13.E-SPORT: MOBILE LEGEND

Kompetisi e-sport yang dirancang untuk mawadahi minat dan bakat para pelajar tingkat SMA/SMK/MA sederajat di bidang olahraga elektronik. Kompetisi ini tidak hanya sekadar ajang adu mekanik dan penguasaan hero, tetapi juga menjadi laboratorium strategi, disiplin, dan kerja sama tim yang intens bagi para talenta muda. Melalui sistem turnamen yang terstruktur, peserta ditantang untuk menunjukkan sportivitas tinggi dan ketahanan mental dalam menghadapi tekanan di setiap fase pertandingan, mulai dari babak kualifikasi hingga partai puncak di arena utama. Dalam pelaksanaannya, turnamen ini menerapkan standar kompetisi profesional guna memberikan pengalaman bertanding yang autentik bagi para atlet pelajar. Fokus penilaian tidak hanya tertuju pada kemenangan akhir, tetapi juga pada kemampuan tim dalam melakukan analisis draft pick yang cerdas, penguasaan objektif di dalam permainan, serta komunikasi yang efektif antar anggota tim. Melalui ajang ini, diharapkan lahir bibit-bibit unggul yang mampu membawa semangat kompetitif positif, sekaligus membuktikan bahwa ekosistem e-sport dapat menjadi sarana pengembangan karakter dan kepemimpinan yang relevan bagi generasi digital masa kini. .

Kompetisi ini ditujukan untuk siswa aktif SMA/SMK/MA se-derajat.

Babak Penyisihan:

Turnamen babak penyisihan diselenggarakan secara daring menggunakan sistem gugur. Seluruh tim peserta harus menunjukkan strategi dan kerja sama terbaik demi memperebutkan 8 posisi terbaik untuk maju pada babak final.

Babak Final:

Turnamen babak final diselenggarakan secara luring menggunakan sistem klasemen. Seluruh tim peserta harus menunjukkan strategi dan kerja sama terbaik demi memperebutkan 3 posisi terbaik untuk menjadi juara.

14.KEGIATAN PENDUKUNG LAINNYA

Kegiatan yang diadakan saat final kompetisi PLAY IT! 2026 tidak hanya kompetisi saja melainkan beberapa kegiatan berikut:

No	Kegiatan	Deskripsi	Pelaksanaan	Target Peserta
1	Pelatihan dan Sertifikasi Internasional	<p>Pelaksanaan pelatihan (hybrid) pada skema-skema tertentu dan dilanjutkan dengan sertifikasi Internasional Certiport: IT Specialist Skema yang ditawarkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Software Development 2. Artificial Intelligence 3. Data Analyst 4. Databases 5. Cybersecurity 6. Unity: VR Developer 	<p>Daring: 16 dan 18 Juni 2026</p> <p>Luring: 22-23 Juni 2026</p>	Umum
2	Seminar	Seminar oleh pembicara profesional dari kalangan industri yang membahas tentang perkembangan Teknologi untuk swasembada ekonomi hingga pengembangan karir di bidang Teknologi saat ini.	Luring: 22-23 Juni 2026	Umum
3	Exhibition	Expo hasil Pembelajaran, karya dan produk-produk bidang IT dari mahasiswa, dosen, riset maupun mitra industri.	Luring: 22-23 Juni 2026	Umum

Informasi lebih lengkap dari kegiatan penunjang dapat dilihat pada website resmi kegiatan di <http://iti.polinema.ac.id/playit2026> .

15.FAQ (Frequently Asked Questions)

Questions	Answers
-----------	---------

Apakah diperbolehkan jika dalam satu tim terdiri dari anggota dengan tingkat atau angkatan yang berbeda?	Ya, diperbolehkan selama anggota tim merupakan siswa/mahasiswa aktif dan berada pada institusi/sekolah yang sama.
Apakah boleh satu orang mendaftar lebih dari satu tim?	Tidak boleh. Setiap orang hanya boleh mendaftar pada satu tim saja.
Apakah satu tim boleh mendaftar lebih dari satu kategori lomba?	Ya, boleh. Satu tim boleh mendaftar banyak kategori atau mengirimkan banyak usulan ide. Namun hanya satu ide saja yang bisa lolos ke babak final. Akan dilihat dari poin tertinggi saat babak seleksi.
Jika tim lolos ke babak final apakah seluruh anggota tim wajib hadir di Politeknik Negeri Malang?	Ya. Apabila tim tidak melakukan konfirmasi kehadiran dalam waktu maksimal 2 x 24 jam setelah pengumuman finalis, maka tim tersebut dianggap mengundurkan diri dan akan digantikan oleh tim cadangan.
Jika tim lolos final apakah dosen atau guru pendamping wajib ikut hadir?	Tidak. Dosen atau guru pendamping tidak wajib hadir saat penjurian final. Namun panitia akan menyediakan kegiatan yang dapat diikuti oleh dosen atau guru pendamping yang hadir.
Pada saat final apakah akan menginap di kampus?	Kategori yang menginap dikampus hanya kategori Hackathon Web Application, Hackathon UI/UX , Hackathon Cybersecurity dan Hackathon Web Profile. Panitia akan menyediakan tempat istirahat untuk peserta yang menginap di kampus.
Siapakah yang akan menjadi juri pada kompetisi ini?	Juri pada kompetisi ini merupakan profesional dari industri yang ahli sesuai dengan bidang kompetisinya.

16. KONTAK

PANITIA PLAY IT! 2026

Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang

Jl. Sukarno Hatta No. 9 Malang

Webpage resmi : <https://jti.polinema.ac.id/playit2026>

Instagram: @playit_jti

17. PENUTUP

Penyelenggaraan PLAY IT! 2026 merupakan perwujudan komitmen bersama dalam membangun ekosistem digital Indonesia yang lebih tangguh dan berdampak. Melalui tema "Sinergi Teknologi Global: Memberdayakan Energi Berkelanjutan dan Swasembada Ekonomi", 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 yang Anda buat adalah langkah konkret menuju pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) yang lebih baik bagi bangsa dan dunia.

Persiapkan tim Anda, pertajam visi inovasi Anda, dan jadilah bagian dari revolusi teknologi yang memberdayakan ekonomi serta melestarikan energi. Kami menantikan kehadiran karya-karya terbaik Anda di kampus Politeknik Negeri Malang.

Mari Berinovasi, Mari Menginspirasi, Sampai Jumpa di PLAY IT! 2026!

LAMPIRAN 1: TEMPLATE USULAN IDE HACKATHON WEB APPLICATION

Nama Tim	<i>Tuliskan nama tim</i>
Nama Anggota Tim	<i>1. Nama ketua (KETUA) 2. Nama anggota 1 3. Nama anggota 2</i>
Asal Institusi	<i>Tuliskan asal instansi perguruan tinggi</i>
Judul Usulan Ide	<i>Tuliskan judul usulan ide</i>
Dukungan SDG's	<i>Hapus yang tidak perlu ○ SDG 1: Tanpa Kemiskinan. ○ SDG 7: Energi Bersih dan Terjangkau. ○ SDG 9: Industri, Inovasi, dan Infrastruktur. ○ SDG 17: Kemitraan untuk Mencapai Tujuan.</i>
LATAR BELAKANG	
<i>Tuliskan latar belakang dari usulan ide, berikan referensi-referensi ilmiah dari sumber yang kredibel.</i>	
TUJUAN	
<i>Tuliskan tujuan dari usulan ide yang diajukan</i>	
GAMBARAN TEKNOLOGI USULAN	
<i>Tuliskan dan gambarkan ide yang diusulkan, dapat berupa bagan atau gambar-gambar yang lebih mudah dipahami.</i>	
ANALISA TARGET PASAR	
<i>Tuliskan analisa target pasar dari ide yang diusulkan</i>	
ANALISA PERBANDINGAN SISTEM EKSISTING DENGAN SISTEM USULAN	
<i>Tuliskan analisa perbandingan keadaan saat ini dan juga keadaan setelah sistem usulan berjalan serta perbandingannya dengan sistem-sistem lain yang sejenis.</i>	
TEKNOLOGI YANG DIGUNAKAN	
<i>Tuliskan tech stack atau teknologi yang digunakan pada ide yang diusulkan.</i>	
LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN	
<i>Jelaskan langkah-langkah pengembangan yang dilakukan untuk membangun sistem dari ide yang diusulkan.</i>	
RENCANA KEBERLANJUTAN	
<i>Tuliskan rencana keberlanjutan dari usulan ide yang diajukan. Dapat berupa bagan yang lebih mudah dimengerti.</i>	
DAFTAR PUSTAKA	

Daftar pustaka dari sumber-sumber yang kredibel.

LAMPIRAN 2: TEMPLATE USULAN IDE HACKATHON UI/UX

Nama Tim	<i>Tuliskan nama tim</i>
Nama Anggota Tim	<i>1. Nama ketua (KETUA) 2. Nama anggota 1 3. Nama anggota 2</i>
Asal Institusi	<i>Tuliskan asal instansi perguruan tinggi</i>
Judul Usulan Ide	<i>Tuliskan judul usulan ide</i>
Dukungan SDG's	<i>Hapus yang tidak perlu ○ SDG 1: Tanpa Kemiskinan. ○ SDG 7: Energi Bersih dan Terjangkau. ○ SDG 9: Industri, Inovasi, dan Infrastruktur. ○ SDG 17: Kemitraan untuk Mencapai Tujuan.</i>
LATAR BELAKANG	
<i>Tuliskan latar belakang dari usulan ide, berikan referensi-referensi ilmiah dari sumber yang kredibel.</i>	
TUJUAN	
<i>Tuliskan tujuan dari usulan ide yang diajukan</i>	
GAMBARAN TEKNOLOGI USULAN	
<i>Tuliskan dan gambarkan ide yang diusulkan, dapat berupa bagan atau gambar-gambar yang lebih mudah dipahami, serta mockup</i>	
ANALISA TARGET PASAR	
<i>Tuliskan analisa target pasar dari ide yang diusulkan</i>	
LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN PROTOTYPE	
<i>Jelaskan langkah-langkah pengembangan yang dilakukan untuk membangun prototype dari ide yang diusulkan.</i>	
DAFTAR PUSTAKA	
<i>Daftar pustaka dari sumber-sumber yang kredibel.</i>	

LAMPIRAN 3: TEMPLATE USULAN IDE HACKATHON WEB PROFILE

Nama Tim	<i>Tuliskan nama tim</i>
Nama Anggota Tim	<i>1. Nama ketua (KETUA) 2. Nama anggota 1 3. Nama anggota 2</i>

Asal Sekolah	<i>Tuliskan asal sekolah</i>
Judul Usulan Ide	<i>Tuliskan judul usulan ide</i>
LATAR BELAKANG	
<i>Tuliskan latar belakang dari usulan ide, berikan referensi-referensi ilmiah dari sumber yang kredibel.</i>	
TUJUAN	
<i>Tuliskan tujuan dari usulan ide yang diajukan</i>	
PROFIL DAERAH YANG DIJADIKAN OBJEK	
<i>Tuliskan detail profil dari daerah yang dijadikan objek.</i>	
INFORMASI YANG AKAN DITAMPILKAN BESERTA SUMBER NYA	
<i>Tuliskan daftar informasi-informasi yang akan ditampilkan beserta sumber-sumbernya. Sumber dapat menggunakan hasil observasi mandiri, wawancara atau melalui sumber-sumber lain yang kredibel..</i>	
RANCANGAN FITUR-FITUR DAN TAMPILAN USULAN	
<i>Tuliskan rencana fitur-fitur yang akan ditampilkan pada web profile beserta rancangan tampilannya.</i>	
DAFTAR PUSTAKA	
<i>Daftar pustaka dari sumber-sumber yang kredibel.</i>	