

SPARTA 2022

WEBSITE PENYEDIA INFORMASI PERLOMBAAN

TERPUSAT UNTUK MAHASISWA



MILESTONE 01

KELOMPOK 13

Disusun Oleh:

Abel Apriliani	19622008
Debrina Veisha Rashika W	19622009
Albert	19622027
Wilson Yusda	19622055
Muhammad Kevinza Faiz	19622058
Ahmad Naufal Ramadan	19622089
Elbert Chailes	19622127
Azmi Mahmud Bazeid	19622167
Mattheuw Suciadi Wijaya	19622188
Moh Afnan Fawaz	19622227
Bryan P. Hutagalung	19622241
Attara Majesta Ayub	19622265
Muhammad Daffa K	19622288

DAFTAR ISI

BAB I LATAR BELAKANG.....	3
BAB II DEKOMPOSISI MASALAH.....	4
BAB III EMPATHIZE.....	5
BAB IV DEFINE.....	6
BAB V IDEATE.....	7
BAB VI PROTOTYPE.....	10
BAB VII KESIMPULAN.....	10
BAB VIII KONTRIBUSI.....	11

BAB I

LATAR BELAKANG

Pada era digital ini, teknologi memberikan banyak manfaat bagi kehidupan. Salah satu teknologi yang sering digunakan oleh masyarakat adalah internet. Dengan menggunakan internet masyarakat bisa mengakses berbagai hal dengan mudah seperti membuka aplikasi dan *website*. Adanya perkembangan teknologi juga berperan positif dalam membuka banyak kesempatan dalam mengakses info perlombaan terkini yang bisa diikuti mahasiswa dari seluruh penjuru Indonesia.

Mahasiswa di seluruh dunia semakin aktif terlibat dalam berbagai kegiatan di luar kurikulum akademis. Salah satu kegiatan yang sangat populer di kalangan mahasiswa adalah berpartisipasi dalam berbagai perlombaan. Perlombaan mahasiswa tidak hanya menyediakan kesempatan untuk mengasah bakat dan keterampilan, tetapi juga memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan mahasiswa dari perguruan tinggi lain. Lalu, saat ini dengan berpartisipasi dalam berbagai perlombaan dianggap sebagai gerbang mahasiswa untuk memperkaya CV yang dapat membantunya kelak saat akan melamar pekerjaan.

Meskipun begitu, banyaknya jenis dan bidang perlombaan yang diadakan di berbagai tempat maupun tingkat yang berbeda seperti tingkat kota, provinsi, nasional, dan internasional, tidak luput dari kesulitan mahasiswa dalam mencari informasi terkait hal tersebut. Informasi yang tersebar di berbagai media sosial bahkan papan pengumuman kampus seringkali tidak terperinci, tidak terstruktur, atau terkadang tidak bisa di cek keasliannya. Dikutip dari Suara USU, “Kompetisi palsu dengan label internasional kian banyak merebak di dunia pendidikan, khususnya perguruan tinggi. Alhasil, hanya *euphoria* semu yang tercipta dari rentetan kompetisinya. Kompetisi predator ini sangatlah tak sehat, mengingat tak kredibelnya lembaga penyelenggara. Selain itu, biaya pendaftaran yang mahal serta banyaknya juara-juara semu yang dihasilkan membuat kompetisi ini menjadi ajang komersialisasi, bukan lagi sebuah inovasi.”

Maka, dalam rangka mengatasi masalah ini dan memfasilitasi partisipasi mahasiswa dalam perlombaan, dibutuhkan solusi yang dalam mengumpulkan, mengelola, dan menyajikan informasi perlombaan mahasiswa secara terpusat. Oleh karena itu, kami bermaksud menyajikan informasi perlombaan mahasiswa terpusat dalam bentuk *website* yang akan menyediakan informasi yang akurat, lengkap, dan bisa dicek keasliannya mengenai berbagai bidang perlombaan yang ditujukan untuk mahasiswa.

BAB II

DEKOMPOSISI MASALAH

Untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, alangkah baiknya kita melakukan dekomposisi masalah untuk membagi masalah kompleks menjadi submasalah yang lebih kecil dan lebih mudah dipecahkan. Hal tersebut bertujuan untuk menyelesaikan masalah secara lebih efisien. Masalah utama yang dihadapi adalah banyaknya perlomba untuk mahasiswa yang minim informasi sehingga banyak kekeliruan yang dialami oleh mahasiswa yang ingin mendaftarkan diri dalam perlomba. Untuk itu, kami berinisiatif untuk membuat sebuah website penyedia informasi perlomba terpusat untuk mahasiswa.

Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai dekomposisi masalah ini:

1. Pengumpulan Data Perlomba

Untuk menyediakan informasi yang bermanfaat dan relevan, kita harus secara cermat mengidentifikasi sumber data yang dapat diandalkan, termasuk website resmi penyelenggara, lembaga pendidikan, media sosial, dan forum mahasiswa. Selain itu, kita perlu menentukan kriteria dan jenis perlomba yang akan disajikan di website, serta memahami format data yang dibutuhkan, seperti tanggal, deskripsi singkat, lokasi, biaya pendaftaran, hadiah, dan tautan ke website resmi penyelenggara. Pengumpulan data dapat dilakukan melalui berbagai metode, bisa melalui form yang akan menerima semua informasi dari perlomba. Kita akan memperhatikan frekuensi pembaruan data agar selalu up-to-date dan memvalidasi informasi untuk memastikan keakuratannya. Dengan melakukan pengujian data sebelum publikasi, kami ingin memastikan bahwa informasi yang ditampilkan di website kami telah dikumpulkan dengan benar dan terpercaya.

2. Pengelompokan Perlomba

Dengan begitu banyaknya jenis perlomba yang tersedia untuk mahasiswa, diperlukan pengelompokan terhadap jenis perlomba tersebut. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah pencarian terhadap jenis perlomba yang diminati. Pengelompokan pertama yang paling general adalah perlomba

akademis dan perlombaan non-akademis. Untuk perlombaan akademis contohnya adalah Karya Tulis Ilmiah, Olimpiade Akademis, *Business Case*, dan Perlombaan Keinformatikaan. Sedangkan, perlombaan non-akademis contohnya adalah Olahraga, Desain Grafis, Fotografi, dan Seni Pertunjukan.

3. Pengembangan Algoritma Pencarian

Pengembangan algoritma pencarian adalah proses merancang dan membangun algoritma yang tepat dan efisien untuk mendapatkan suatu informasi dari kumpulan data yang tersedia. Algoritma pencarian dibutuhkan untuk memudahkan pendaftar perlombaan dalam mencari hal-hal yang relevan, seperti perlombaan yang ingin didaftarkan.

4. Proses Pendaftaran

Dalam proses pendaftaran, kita akan menyusun proses pendaftaran yang mudah diakses dan sederhana bagi pengguna. Proses pendaftaran akan dilakukan melalui form yang intuitif, meminta informasi yang relevan untuk keperluan pendaftaran, dan menyediakan petunjuk yang jelas agar pengguna tidak mengalami kesulitan dalam mengisi formulir.

5. Keamanan dan Perlindungan data

Keamanan dan perlindungan data pengguna merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk diperhatikan. Tentunya para pengguna website tidak ingin data yang dimilikinya tersebar begitu saja ke publik, sehingga diperlukan beberapa protokol untuk bisa melindungi informasi sensitif, mencegah data tidak sah, dan mencegah terjadinya kebocoran data.

6. Pengujian dan Pemeliharaan

Pengujian dan pemeliharaan adalah tahap terakhir yang penting dalam perancangan website penyedia informasi perlombaan terpusat untuk mahasiswa. Melalui pengujian yang cermat, kami memastikan bahwa website berfungsi dengan baik, aman dan responsif di berbagai perangkat. Selain itu, pemeliharaan rutin membantu memastikan website selalu optimal dan mengikuti perkembangan teknologi terbaru.

BAB III

EMPHATIZE

Empathize adalah usaha untuk memahami keinginan dan kebutuhan para pengguna. Tahap ini sangat penting karena jika tidak dilakukan dengan benar, ide-ide yang dihasilkan dapat ditolak oleh para pengguna. Oleh karena itu, diperlukan data yang menggambarkan kebutuhan pengguna agar produk yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh mereka. Untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang situasi dan kondisi yang ada, berbagai pendekatan dilakukan:

Observasi:

Kami mengamati bagaimana mahasiswa saat ini mencari informasi tentang perlombaan. Mereka akan memperhatikan apakah mahasiswa mengakses beberapa situs web, berbicara dengan orang lain, atau menggunakan platform media sosial untuk mencari acara perlombaan. Observasi menghasilkan bahwa mahasiswa mengetahui lomba dari ajakan mahasiswa lain baik secara langsung maupun lewat platform online (tidak langsung) salah satunya compfest dimana ketika mendaftar perlombaan diharuskan mem-posting twibbon dengan tujuan untuk mengenalkan compfest ke mahasiswa lain. Kami mengamati salah satu platform online yang paling terkenal yakni youtube dan mencari tips mencari lomba. Dari observasi kami , terdapat 2 video terpopuler yang memfokuskan tips pencarian yang berpusat pada akun Instagram. (Sumber 1: <https://youtu.be/uJ8-QqHgoOM> , Sumber 2 : <https://youtu.be/pZYCIRCPHYI>).

Wawancara:

Kami mencari wawancara dengan mahasiswa yang sebelumnya pernah mengikuti perlombaan. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami pengalaman dan tantangan yang dihadapi dalam mencari dan berpartisipasi dalam perlombaan. Kami mendapatkan salah satu video wawancara mahasiswa berprestasi yang mengatakan bahwa bukan hanya pelatihan lomba, lomba sendiri harus dicari , baik dari sistem online maupun offline, dimana narasumber umumnya mendapatkan informasi kursus pelatihan secara online karena adanya pandemi , namun mendapat

informasi lomba dari guru sekolah serta ajakan teman sekolah (<https://youtu.be/wBPS3WWms68>)

Survei:

Kami mencari survei survei yang dapat didistribusikan kepada mahasiswa untuk mengumpulkan data lebih luas tentang preferensi mereka dalam mencari informasi perlombaan dan fitur apa yang diinginkan dari situs web penyedia informasi perlombaan. Sesuai dengan penelitian yang sudah dikaji sebelumnya oleh Dzaky Fadhillah Guci, Fajar Pradana, dan Widhy Hayuhardhika Nugraha Putra (<https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/8050/3766/>), pada bagian abstrak tertulis bahwa penyelenggaraan lomba dapat dibagi ke dalam tiga tahapan secara menyeluruh yaitu tahap pendaftaran administratif, seleksi pendaftaran administratif dan jalannya acara perlombaan itu sendiri sebagai fitur yang wajib. Mengutip dari jurnal serupa, Beberapa masalah yang seringkali terjadi dalam melakukan kegiatan perekayasaan perangkat lunak adalah keterlambatan dari waktu yang telah ditetapkan, melebihi anggaran, hingga tidak memenuhi kebutuhan stackholder sehingga fokus dari pembuatan sistem harus meliputi penyebaran, instalasi, serta pemeliharaan perangkat.

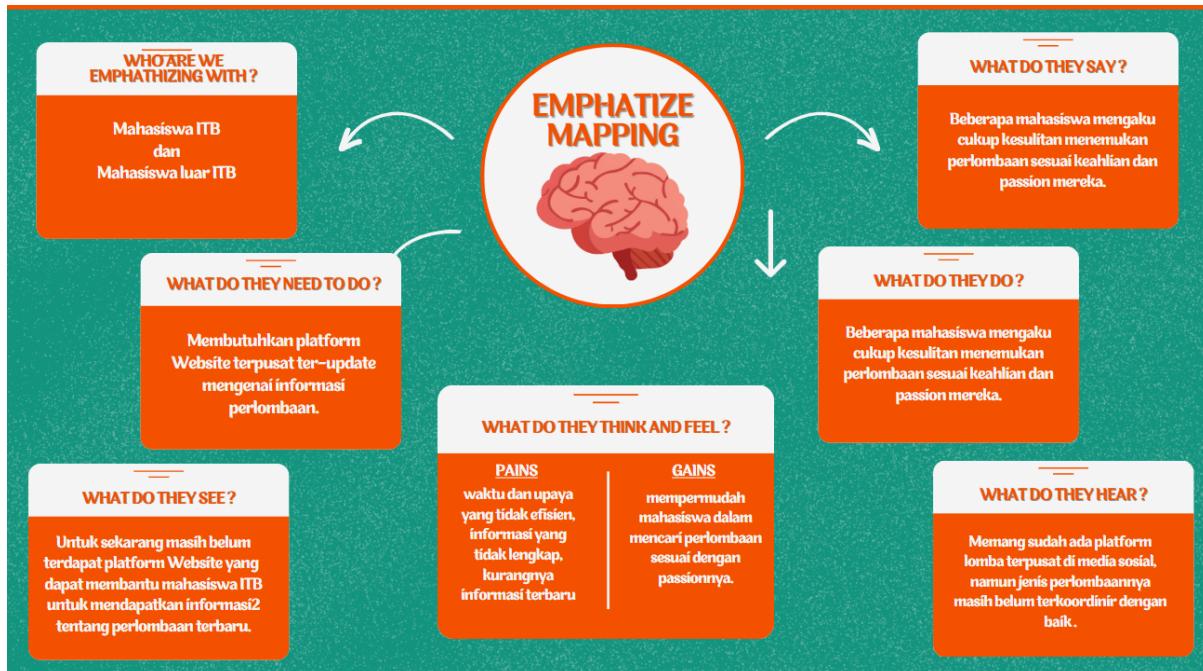
Studi Kasus:

Kami mempelajari beberapa situs web sejenis yang menyediakan informasi perlombaan untuk melihat kelebihan dan kekurangan dari setiap platform. Website yang dapat dijadikan contoh yakni

- Website IT Keseluruhan untuk mahasiswa UNAIR (tautan [disini](#))
- Website Compfest (tautan [disini](#))

Empathy Mapping:

Berdasarkan wawancara, survei, dan studi kasus, tim desain akan membuat peta empati yang menggambarkan kebutuhan, harapan, tantangan, dan perasaan mahasiswa terkait dengan mencari informasi perlombaan.



Gambar 3.1 Emphatize Mapping

Journey Mapping:

Tim desain akan menggambarkan perjalanan mahasiswa dalam mencari informasi perlombaan dari awal hingga akhir, mengidentifikasi titik-titik kritis dan peluang untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Analisis Kesimpulan:

Dari seluruh data yang terkumpul, kami akan menganalisis temuan dan mengidentifikasi tema atau pola yang muncul dalam pengalaman mahasiswa dalam mencari informasi perlombaan.

BAB IV

DEFINE

4.1. Five Whys

Problem

Mahasiswa terjebak euphoria semu saat mengikuti kompetisi

Why?

Kompetisi sangat banyak dan mahasiswa memilih lomba yang tidak terjamin keasliannya

Why?

Mahasiswa kesulitan memilih kompetisi yang bersertifikasi asli

Why?

Terkecoh dengan informasi lomba yang seringkali rancu dan tidak terstruktur

Why?

Menganalisis informasi lomba dan *cross-checking* melelahkan

Why?

Harus mencari histori lomba dan lembaga penyelenggara memerlukan waktu dan tenaga yang banyak

Dalam melakukan tahap *define* dalam *Design Thinking*, tools pertama yang penyusun gunakan adalah *framework Five Whys*. Masalah awal yang diambil adalah mahasiswa yang terjebak *euphoria* semu saat mengikuti kompetisi, banyak juara-juara imajiner dimenangkan hanya untuk tujuan komersil. Hal ini lumrah terjadi karena mahasiswa masih kesulitan memilih kompetisi yang tepercaya dan terjamin keasliannya. Informasi mengenai kompetisi dan lembaga penyelenggara biasanya tidak terstruktur dan terpusat sehingga mahasiswa harus mengeluarkan tenaga dan waktu lebih untuk *cross-check* keaslian lomba, histori lomba, dan validitas lembaga penyelenggara. *Root cause* yang kami temukan adalah, mahasiswa kesulitan mencari lomba yang berkualitas karena tidak terpusat dan informasi mengenai lomba tidak komplet.

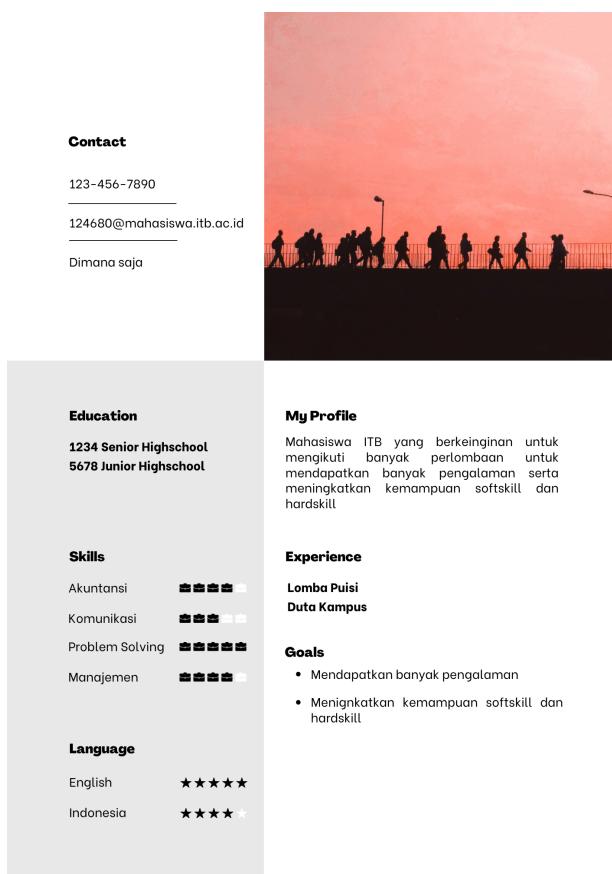
4.2. How Might We

Tahap berikutnya setelah menemukan *root cause* adalah memperjelas permasalahan, target, dan solusi menggunakan *tools How Might We framework* dengan formula sebagai berikut,

How might we + [solve proble x] + for + [user]

Maka, berdasarkan permasalahan, kami merumuskan pernyataan berikut, “*How might we provide numerous credible competition into one centralized platform for undergraduate and postgraduate students so that users won't waste their time competing in disreputable events anymore*”

4.3. User Persona



BAB V

IDEATE

5.1. Brainstorming Konsep

5.1.1. Konsep A (Penggunaan Website untuk Menyediakan Informasi Lomba Secara Terpusat)

Melalui masalah yang dihadapi yakni informasi lomba yang menyebar di sosial media serta diketahui juga bahwa tidak semua orang aktif atau memiliki sosial media. Dari masalah ini, kami memiliki ide untuk menyediakan suatu website yang dapat menyediakan informasi perlombaan secara terpusat. Platform *website* dipilih karena mudah diakses oleh banyak orang tanpa perlu meng-*install* terlebih dahulu. Pada website nantinya juga akan disediakan fitur-fitur tambahan untuk meningkatkan *user experience*, seperti, pengguna dapat mencari lomba yang diinginkan berdasarkan bidangnya dan pengguna juga dapat mengurutkan lomba berdasarkan waktu tenggat pendaftarannya.

5.1.2. Konsep B (Penggunaan Aplikasi untuk Menyediakan Informasi Lomba Secara Terpusat)

Melalui aplikasi, informasi lomba akan mudah diakses terutama melalui smartphone. Dengan aplikasi fitur-fitur yang ada juga lebih beragam. Melalui aplikasi, dapat terdapat notifikasi yang dapat mengingatkan pengguna untuk mendaftarkan lomba sebelum tenggat waktu. Selain itu, aplikasi juga bisa diakses secara luring sehingga masih dapat diakses tanpa adanya internet.

5.1.3. Konsep C (Penggunaan Akun Media Sosial untuk Menyediakan Informasi Lomba Secara Terpusat)

Salah satu cara yang paling umum digunakan oleh masyarakat dalam menyebarkan informasi yang ada melalui media sosial. Media sosial memang sudah menjadi sumber informasi bagi seluruh masyarakat. Informasi-informasi pun biasanya akan menjadi mudah didapatkan apabila sudah tersebar luas melalui akun media sosial yang dimiliki oleh masing-masing orang. Akun media sosial seperti Instagram, Facebook, Twitter, Whatsapp, dan sebagainya dapat

mempermudah para pelajar maupun pengguna akun media sosial lainnya untuk mengetahui informasi-informasi mengenai kegiatan lomba yang terkait. Baik anak muda, remaja, hingga orang tua sudah sangat familiar dengan penggunaan media sosial di era digital sekarang ini. Dengan demikian, anak-anak maupun orang tua bisa saling bertukar informasi yang mereka dapatkan mengenai kegiatan perlombaan yang dapat diikuti ataupun yang sedang berlangsung di masa itu.

5.2. *Concept Selection*

5.2.1. Pembobotan Kriteria

- Efektivitas (25%) : Website yang efektif dapat membantu pengguna untuk memberikan informasi lengkap terkait perlombaan yang ada sehingga dapat membantu pengguna untuk mencari lomba yang diinginkan.
- Mudah Digunakan (25%): Dengan adanya fitur-fitur yang mudah digunakan dan dipahami akan memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian.
- Mudah Diakses (20%): Semakin mudah digunakan oleh semua kalangan masyarakat maka akan menjadi nilai tambah karena akses terhadap informasi perlombaan menjadi lebih mudah.
- Responsif (15%): Website harus dirancang agar tampil dengan baik dan berfungsi dengan baik di berbagai perangkat dan ukuran layar, termasuk komputer desktop, laptop, tablet, dan ponsel pintar.
- Biaya yang Dikeluarkan (15%): Jika biaya yang dikeluarkan cukup besar akan sangat memberatkan dan menghambat proses pembuatan, sehingga dengan biaya yang lebih sedikit dan bisa menghasilkan produk yang lebih baik merupakan suatu keuntungan.

5.2.2. *Concept Scoring* dan Pemilihan Solusi

Concept scoring digunakan untuk mempertegas perbedaan di antara konsep-konsep yang akan dibandingkan. Pada tahap ini dilakukan pembobotan pada tingkat kepentingan relatif dari kriteria pemilihan dan difokuskan pada perbandingan yang lebih teliti terhadap masing-masing kriteria. Pada tahap ini pula ditentukan skala penilaian yang akan dipakai

dalam menentukan skor bobot dari masing-masing kriteria pemilihan. Skala rating ditentukan dari 1 sampai dengan 5 seperti pada tabel 5.1.

Tabel 5.1 Concept Scoring Matrix

		Konsep A (Website Penyedia Informasi Perlombaan)		Konsep A (Aplikasi Penyedia Informasi Perlombaan)		Konsep C (Akun Media Sosial Penyedia Informasi Perlombaan)	
Kriteria	Bobot	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor
Efektivitas	25%	4	1	4	1	4	1
Mudah Digunakan	25%	4	1	3	0.75	3	0.7
Mudah Diakses	20%	5	1	3	0.6	3	0.7
Responsif	15%	4	0.6	3	0.45	2	0.3
Biaya yang Dibutuhkan	15%	4	0.6	4	0.6	3	0.4
Skor Total		4.2		3.4		3.1	
Peringkat		1		2		3	
Continue		Develop		No		No	

Tabel 5.1 Skala Penilaian

Performa	Penilaian
Sangat lebih buruk dari konsep acuan	1
Lebih buruk dari konsep acuan	2
Sama dengan konsep acuan	3
Lebih baik dari konsep acuan	4
Sangat lebih baik dari konsep acuan	5

Berdasarkan konsep *selection matrix* dengan beberapa kriteria yang sudah dijelaskan, konsep yang akan kami gunakan adalah Konsep A, yakni Penggunaan Website untuk Menyediakan Informasi Lomba Secara Terpusat. Konsep ini dipilih karena paling memenuhi kriteria-kriteria yang kami buat, salah satunya adalah efektivitas. Konsep ini memiliki efektivitas yang paling

tinggi dibandingkan kedua konsep lainnya. Selain itu, dengan menggunakan website akan lebih mudah diakses menggunakan berbagai perangkat tanpa perlu meng-*install* aplikasi terlebih dahulu.

BAB VI

PROTOTYPE

6.1. Proses Pembuatan

Prototype adalah model atau sebuah simulasi dari produk yang akan dikembangkan. Prototype produk ini kami buat dalam platform web aplikasi Figma dengan alasan kelengkapan fitur dan mempermudah proses kolaborasi.

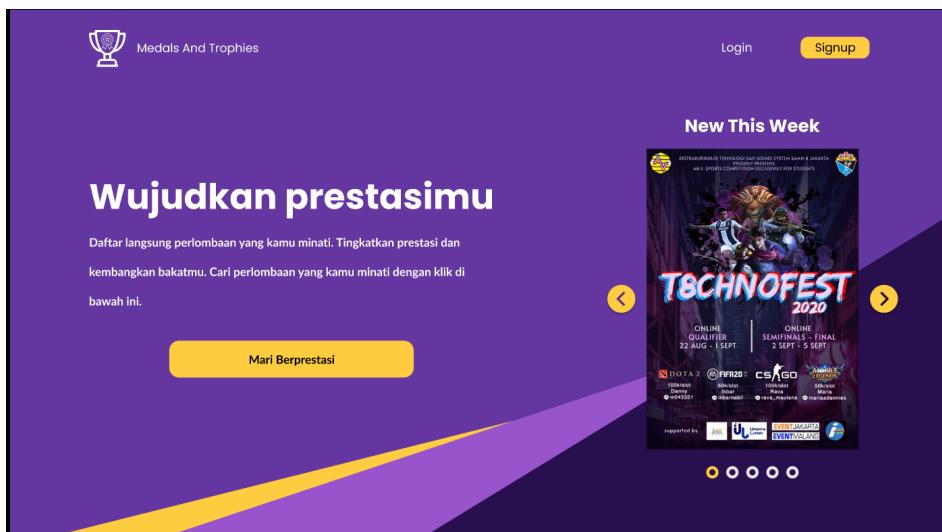
6.2. Tautan Prototype

[Prototype \(Figma\)](#)

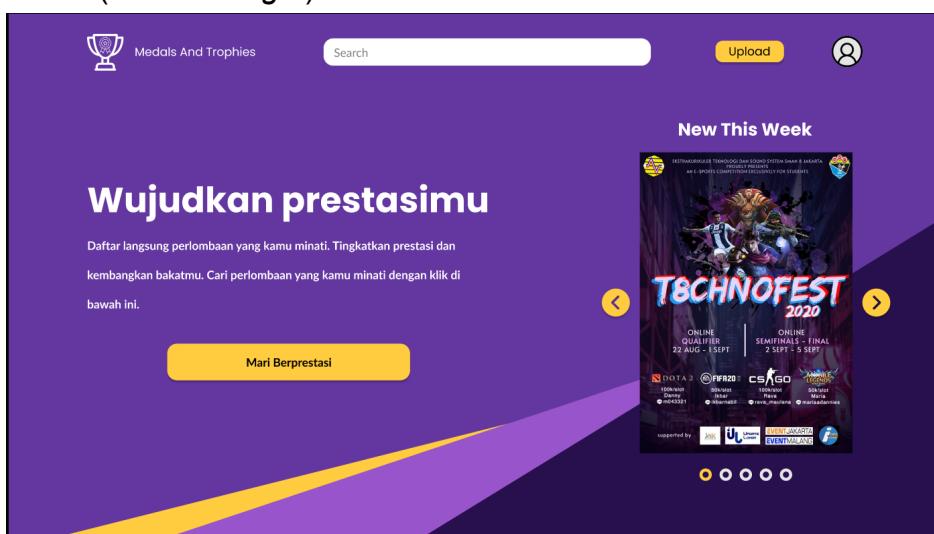
6.3. Desain Berdasarkan Fitur

1) Desain Tampilan *Homepage*

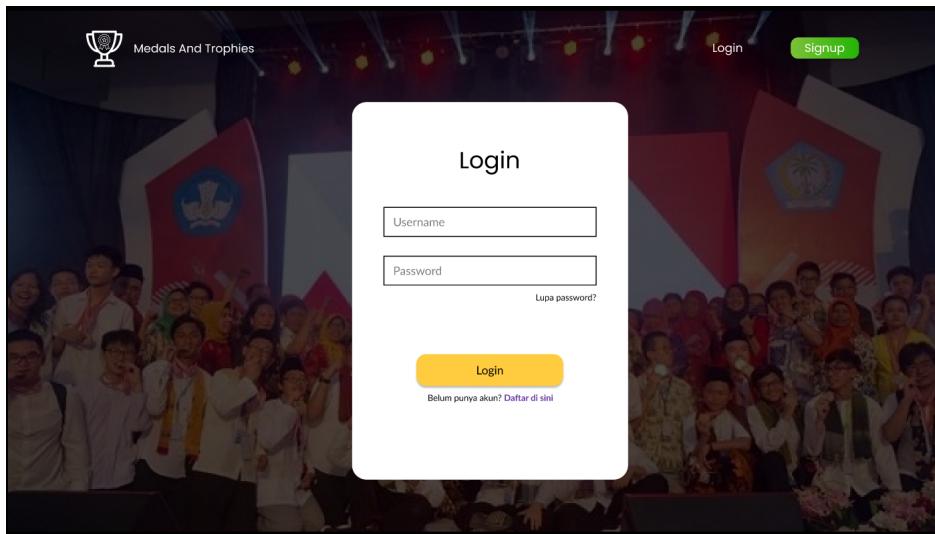
- Sebelum *Login*



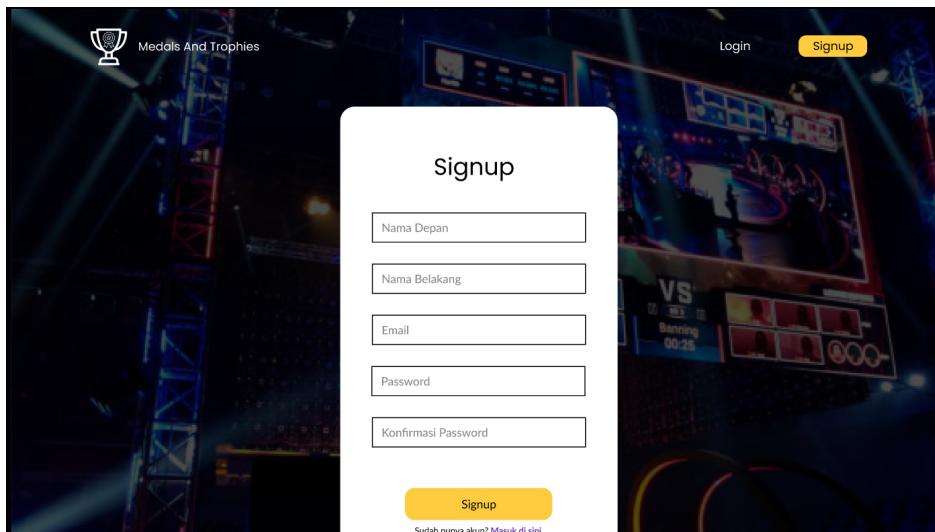
- (Setelah *Login*)



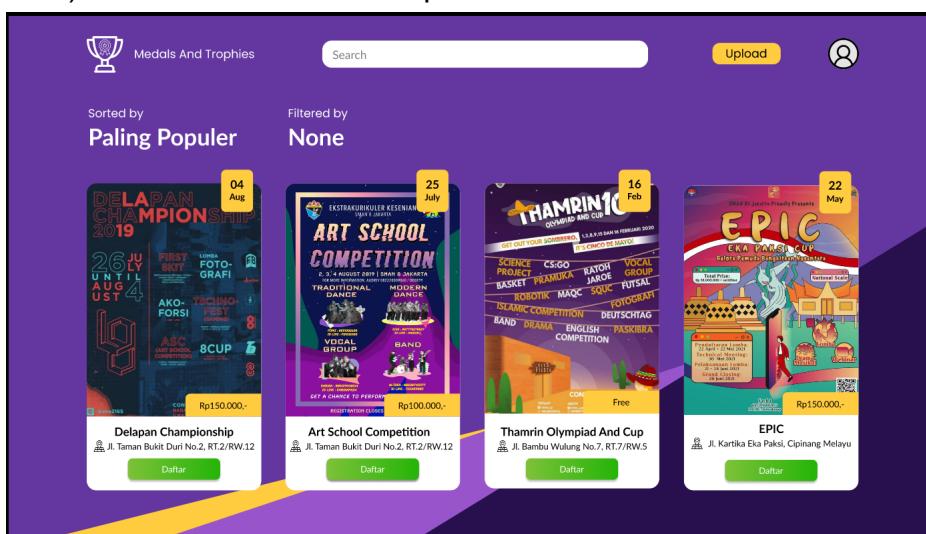
2) Fitur - Login



3) Fitur - Sign up



4) Fitur - Button "Mari Berprestasi"



5) Fitur - Upload

The image displays two vertically stacked screenshots of a web application interface titled "Upload Perlombaan". The top screenshot shows a form with seven input fields: "Nama Lomba", "Bidang Lomba", "Deskripsi Lomba", "Kriteria Lomba", "Deadline Pendaftaran", "Biaya Pendaftaran", and "Contact Person". The bottom screenshot adds an eighth input field, "Poster Lomba", below the others. A yellow "Selanjutnya" (Next) button is located at the bottom center of the second form.

Nama Lomba
Bidang Lomba
Deskripsi Lomba
Kriteria Lomba
Deadline Pendaftaran
Biaya Pendaftaran
Contact Person
Poster Lomba

Selanjutnya

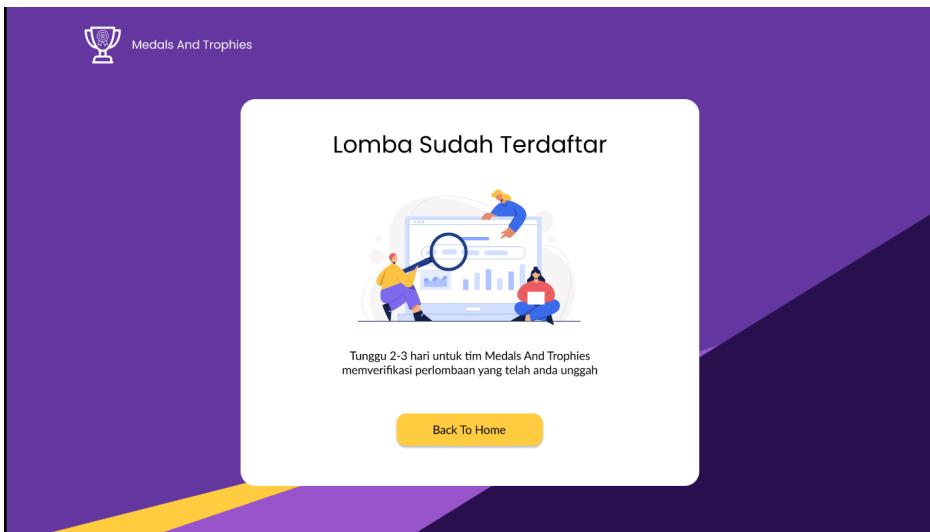
- Fitur Tombol “Selanjutnya”

The image shows a screenshot of the "Upload Perlombaan" form. It includes two input fields: "FAQ (Pertanyaan1_Jawaban1, Pertanyaan2_Jawaban2, dst)" and "Lokasi Lomba". Below these fields is a map of Malinau, showing various locations like Tampola Water Fall, Malinau Highlands, and Malinau River. At the bottom right of the map is a yellow "Selanjutnya" button.

FAQ (Pertanyaan1_Jawaban1, Pertanyaan2_Jawaban2, dst)
Lokasi Lomba

Selanjutnya

- Fitur Tombol “Request Upload”



6) Fitur - Profile

This screenshot displays the user profile page. At the top right are "Upload" and profile icons. The main area features a user card for "Nathaniel Hutahean" (nathanielhutahean@gmail.com, SMAN 8 JAKARTA) with a placeholder profile picture. Below the card is a section titled "Perlombaan Yang Diminati" (Competitions Interested In) showing three categories: Matematika (Mathematics), E-Sports, and Bhs. Inggris (English Language). To the right, two competition cards are shown: "T8CHNOFEST" (E-SPORTS, H-24, Aktif) and "DETOUR" (B. INGGRIS, Selesai). A "Lihat Detail" (View Details) button is present under the first card.

This screenshot shows the same user profile page as the previous one, but with a different state. The "Lomba Yang Diunggah" (Competitions Uploaded) section now displays a message: "Belum ada lomba yang telah diunggah" (No competition has been uploaded).

- Fitur Tombol “Lihat Detail”

E-SPORTS
T8CHNOFEST

T8CHNOFEST adalah sebuah kompetisi e-sports yang diikuti oleh pelajar SMA di wilayah Jabodetabek.

Kriteria:

1. Peserta diikuti oleh pelajar SMA satu sekolah
2. Peserta mempunyai akun game yang ditandingkan

Deadline Pendaftaran : 30 Juni 2021

Biaya Pendaftaran : Rp200.000,-

Contact Person : 081212345678

Daftar

Teksound
Ekstrakurikuler teknologi dari SMAN 8 Jakarta

Teksound
Ekstrakurikuler teknologi dari SMAN 8 Jakarta
[Kontak Kami](#)

FAQ

- Berapa range umur yang diperbolehkan untuk mendaftar?

Range usia yang diperbolehkan mendaftar adalah siswa SMA yang memiliki kartu pelajar dan belum lulus dari SMA yang bersangkutan (termasuk gap year).

- Game yang diperlombakan apa saja?

CSGO, DOTA 2, FIFA 19, Mobile Legends

- Prize pool nya berapa?

Akan diumumkan ketika registrasi ditutup di instagram @t8chnofest

Map

Malino, Tenggarong, Gowa Regency, South Sulawesi

Hutan Blud Malino, Malino Highlands, Takapala Water Fall

- Fitur Tombol “Daftar”

Checkout

T8CHNOFEST
E-SPORTS

Rp200.000,-

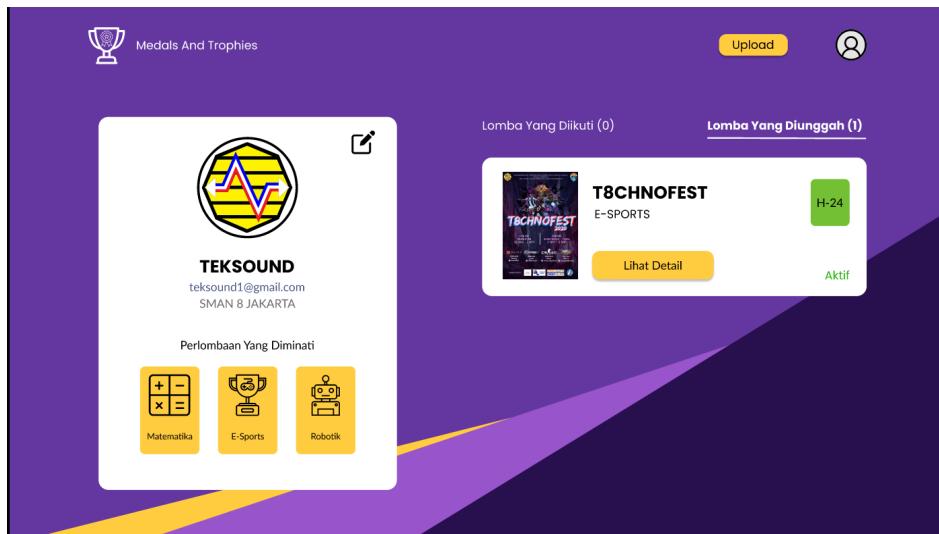
SUMMARY

Biaya Perlombaan	Rp200.000,-
Platform Fee	Rp5000,-
Total	Rp205.000,-

Checkout

Payment Options: BCA, gopay, DANA, OVO, mandiri

- Fitur Tombol “Kontak Kami”



BAB VII

KESIMPULAN

Banyaknya jenis dan bidang perlombaan yang diadakan di berbagai tempat maupun tingkat yang berbeda seperti tingkat kota, provinsi, nasional, dan internasional, tidak luput dari kesulitan mahasiswa dalam mencari informasi terkait hal tersebut. Informasi yang tersebar di berbagai media sosial bahkan papan pengumuman kampus seringkali tidak terperinci, tidak terstruktur, atau terkadang tidak bisa di cek keasliannya.

Melalui proses *Design Thinking* yang kami lakukan yakni *emphasize*, *define*, *ideate*, dan *prototyping*. Kami memiliki solusi untuk membuat sebuah Website yang Menyediakan Informasi Lomba Secara Terpusat. Konsep ini dipilih karena paling memenuhi kriteria-kriteria yang kami buat, salah satunya adalah efektivitas. Konsep ini memiliki efektivitas yang paling tinggi dibandingkan kedua konsep lainnya. Selain itu, dengan menggunakan website akan lebih mudah diakses menggunakan berbagai perangkat tanpa perlu meng-*install* aplikasi terlebih dahulu.

BAB VIII

KONTRIBUSI

Tabel 8.1 Pembagian Kerja Anggota Kelompok

Nama Anggota	Pembagian Kerja
Abel Apriliani	Latar belakang
Debrina Veisha Rashika W	Design Thinking (Ideate)
Wilson Yusda	Design Thinking (Emphasize)
Muhammad Daffa K. A.	Design Thinking (Emphasize)
Muhammad Kevinza Faiz	Dekomposisi Masalah
Albert	Dekomposisi Masalah
Elbert Chailes	Design Thinking (Ideate)
Azmi Mahmud Bazeid	Rangkuman dan Simpulan
Mattheuw Suciadi Wijaya	Design Thinking (Ideate)
Moh Afnan Fawaz	Design Thinking (Prototype)
Bryan P. Hutagalung	Design Thinking (Define)
Ahmad Naufal Ramadan	Design Thinking (Prototype)
Attara Majesta Ayub	Design Thinking (Define), Notulensi

Lampiran



Foto Asistensi Kelompok Milestone 13 dengan Kak Yasmin

Notulensi:

Latar belakang (feedback): berupa presentase (kuantitatif) dan data bisa lebih real

Dekomposisi: Masalah lebih dipecah-pecah lagi (spesifikasi)

Empathize:

- Boleh menggunakan data tapi dibedakan dengan latar belakang
- Manfaatkan hasil wawancara atau survei di internet
- Tentukan tools nya menggunakan apa: *empathy map*
 - a. Jelaskan data dapet data darimana, website apa
 - b. Petakan informasi berdasarkan apa yang dipikirkan, dikatakan, dll.
 - c. Pain: struggle mereka apa, gain: apa yang mereka butuh

Define:

- *Five whys* untuk menemukan *root causenya*,
- *How might we* untuk tindak lanjut setelah menemukan root cause
 - **how might we framework*:
how might we + [solve proble x] + for + [user] + so that [goals]
- Membuat user persona

Ideate: Menggunakan *selection matrix*

Prototype: Memasukkan fitur-fitur utama

Daftar Pustaka

Lumban Gaol, Resti (2021). Langkah Panjang USU Lawan dan Akhiri Kompetisi Palsu.

<https://suarausu.or.id/langkah-panjang-usu-lawan-dan-akhiri-kompetisi-palsu/>
[Diakses 26 Juli 2023]⁵

University at Albany. Decision Matrix / Selection Matrix, What It Is

<https://www.albany.edu/~gc227838/ist611/decision.pdf>
[Diakses 25 Juli 2023]

Tulip Interfaces (2022). What are the Five Whys? A Tool For Root Cause Analysis. <https://tulip.co/glossary/five-whys/>

[Diakses 26 Juli 2023]

Career Foundry (2023). How to Define a User Persona.

<https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/how-to-define-a-user-persona/>
[Diakses 26 Juli 2023]