

MOBILE UI/UX COMPETITION 2024

RULEBOOK



INFORMATICS FESTIVAL (IFest) #12 2024

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

1. Tentang *Mobile UI/UX Competition*

Mobile UI/UX Competition merupakan sebuah kompetisi / perlombaan untuk menampilkan sebuah desain visual / *interface* dari sebuah aplikasi mobile. Perlombaan ini juga merupakan bagian dari rangkaian acara pada kegiatan *Informatics Festival* (IFest) #12. Tujuan utama dari MUC itu sendiri merupakan sebagai wadah para mahasiswa untuk menuangkan ide - ide mereka dalam *interface* aplikasi mobile dari portal mahasiswa yang diharapkan dapat membantu mereka sendiri dalam perkuliahan. Tema yang diangkat *Mobile UI/UX Competition 2024* ini adalah “Transformative UI/UX Design for Film Services platform”, perlombaan ini juga akan dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap seleksi dan tahap final. Tahap seleksi akan ditemukan 5 (lima) tim yang berhak untuk menuju ke tahap final, dan 5 (lima) tim tersebut akan mempresentasikan apa yang telah mereka buat pada tahap final.

2. Deskripsi

Dunia teknologi di era revolusi industri 4.0 mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan ini memudahkan manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari secara lebih efisien. Salah satu aspek yang mengalami banyak perubahan adalah industri perfilm-an. Platform *Video on Demand* (VOD) semakin merekah. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Populix, menyatakan bahwa 89% responden menggunakan platform VOD lebih dari sekali setiap minggunya dan 38% diantaranya mengakses platform VOD setiap hari. Survei juga menunjukkan bahwa responden cenderung memiliki lebih dari satu platform VOD untuk memenuhi kebutuhan tontonan hiburan mereka.

Tingginya minat terhadap platform VOD tentunya membawa perubahan yang cukup besar bagi industri perfilm-an. Semakin banyak orang yang berlomba-lomba untuk membuat film digital hingga membuat platform untuk menyediakan tontonan digital tersebut. Namun, tidak semua platform VOD legal dan efektif. Banyak platform VOD yang ilegal berkeliaran di internet yang tentunya merugikan rumah produksi film. Penyalahgunaan platform ini juga banyak terjadi, salah satunya adalah pengunggahan konten pornografi. Beberapa platform VOD juga ditemukan kurang efektif seperti banyak iklan dan situs/aplikasi yang lelet. Tentunya hal tersebut menjadi hambatan bagi masyarakat untuk mendapatkan hiburan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan platform VOD yang transformatif dan unggul. Platform VOD harus bermutu dan lebih efektif dari aplikasi yang sudah ada. Keefektifan platform ini harus dapat memberikan dampak positif dan mampu membantu kehidupan sehari-hari manusia. Hendaknya, platform ini juga mampu membawa pengalaman menonton menjadi lebih berkesan.

Maka dari itu, Program Studi Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY), bekerja sama dengan Himpunan Mahasiswa Informatika (HIMAFORKA) mengadakan perlombaan Mobile UI/UX Competition 2024 yang akan meramaikan pada kegiatan Informatics Festival (IFEST) #12. Dengan adanya perlombaan ini, diharapkan para mahasiswa dapat menciptakan tampilan dan sistem yang menarik mengenai platform VOD, agar platform VOD kedepannya dapat menjadi lebih efektif, unik, dan transformatif yang mencerminkan kehandalan dan tanggung jawab peserta. Dari diadakannya lomba ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menciptakan tampilan aplikasi yang menarik dan inovatif.

3. Tema Mobile UI/UX Competition

“Transformative UI/UX Design for Film Services platform”

Tema ini berfokus kepada desain platform perfilman yang mampu menjadikan pengalaman menonton menjadi lebih berkesan. Desain aplikasi harus transformatif, unik, dan berbeda dari yang sudah ada. Perlombaan ini mengajak para mahasiswa untuk membuat desain platform film berbentuk aplikasi handphone yang menarik.

4. Timeline Pelaksanaan Mobile UI/UX Competition

A. Tahap Seleksi

Pendaftaran & Pengumpulan Karya	: 19 Februari 2024 - 18 Maret 2024
Seleksi / Penjurian	: 19 Maret 2024 - 25 Maret 2024
Pengumuman Finalis	: 26 Maret 2024

B. Tahap Final

Technical Meeting	: 27 Maret 2024
Presentasi dan Pengumuman Pemenang	: 6 April 2024

5. Berkas Pendaftaran

1. Kartu Tanda Mahasiswa

- Peserta wajib mengumpulkan hasil foto atau scan Kartu Tanda Mahasiswa (jika tidak ada dapat menggunakan surat pernyataan aktif dari universitas asal) melalui <https://ifestuajy.com/dash/>
- Hasil foto atau scan Kartu Tanda Mahasiswa semua anggota tim digabung dalam satu file PDF dengan ukuran file maksimal 2MB.
- File PDF diberi format penamaan **Nama Tim_Asal Universitas_Kartu Identitas.pdf**

2. Surat Persetujuan Universitas

- Peserta wajib mengumpulkan hasil foto atau scan Surat Persetujuan Universitas melalui <https://ifestuajy.com/dash/>
- Hasil foto atau scan Surat Persetujuan Universitas diunggah dalam ekstensi file PDF dengan ukuran file maksimal 2MB.
- File PDF diberi format penamaan **Nama Tim_Asal Universitas_Surat Persetujuan.pdf**.
- Contoh Surat Persetujuan universitas dapat didownload sebagai berikut https://docs.google.com/document/d/1YlyVRnLpXFUIJXFWNmapQ1gxMj-O7b0H/edit?usp=share_link&ouid=111397242289216092346&rtpof=true&sd=true

3. Bukti Follow dan Story Poster

- Peserta wajib memfollow instagram https://www.instagram.com/ifest_uajy/ (@ifest_uajy) dan mengumpulkan bukti screenshot melalui <https://ifestuajy.com/dash/>
- Peserta wajib membagikan poster perlombaan pada story instagram masing-masing peserta dan mengumpulkan bukti screenshot melalui <https://ifestuajy.com/dash/>
Poster perlombaan dapat didownload sebagai berikut:
(link drive)
- Hasil bukti screenshot semua anggota tim digabung dalam satu file PDF dengan ukuran file maksimal 2MB.
- File PDF diberi format penamaan **Nama Tim_Asal Universitas_Syarat Pendaftaran.pdf**

4. Hasil Karya

- Peserta wajib untuk mengumpulkan Kartu Tanda Mahasiswa, Surat Persetujuan Universitas, Bukti *Follow* dan *Story* Poster terlebih dahulu supaya akun peserta lomba dapat di verifikasi
- Peserta wajib mengumpulkan hasil karya deskripsi fungsi aplikasi miliknya melalui <https://ifestuajy.com/dash/>, setelah akun terverifikasi.
- Peserta wajib mengikuti ketentuan serta struktur dari hasil karya deskripsi fungsi yang dapat terlihat sebagai berikut:
[Contoh Proposal MUC.pdf](#)
- Hasil Karya Deskripsi Fungsi setiap anggota tim dapat dikumpulkan dalam bentuk file PDF dengan ukuran file maksimal 5MB dan diberi format penamaan **IFEST#12_MUC_Nama Tim_Nama Universitas.pdf**

6. Syarat dan Ketentuan Mobile UI/UX Competition 2024

A. Ketentuan Umum

1. Peserta adalah **mahasiswa/i aktif jenjang D3/D4/S1** dari perguruan tinggi **Seluruh Indonesia**.
2. Peserta lomba adalah satu tim yang terdiri dari minimal 1 (satu) orang dan maksimal 2 (dua) orang.
3. Tim yang terdiri dari 2 (dua) orang peserta **harus berasal dari institusi/perguruan tinggi yang sama**.
4. Tidak diperkenankan ada peserta yang terdaftar dalam dua tim atau lebih yang berbeda.
5. Melakukan pendaftaran online melalui <https://ifestuajy.com/dash/>, pendaftaran akan dibuka mulai **19 Februari 2024** sampai dengan **18 Maret 2024 pukul 23.59 WIB**.
6. Melampirkan scan atau foto Kartu Tanda Mahasiswa, Surat Persetujuan Universitas, dan bukti *follow* serta *story* instagram pada formulir pendaftaran.
7. Seluruh peserta yang mengirimkan hasil karya akan mendapatkan *e-certificate*.
8. Peserta yang sudah mendaftar tetapi tidak mengumpulkan hasil karya deskripsi fitur tampilan aplikasi mobile (*HandPhone*) setelah batas waktu yang ditentukan dianggap mengundurkan diri dari perlombaan.
9. Panitia berhak untuk mengeliminasi peserta yang tidak mematuhi ketentuan di atas.
10. Setiap peserta *Mobile UI/UX Competition* (MUC) 2024 wajib membaca, memahami, dan mengikuti seluruh syarat dan ketentuan yang tercantum dalam rulebook.

B. Ketentuan Pengumpulan Karya

1. Peserta yang telah mendaftar wajib mengumpulkan file deskripsi fungsi dan prototype Mobile UI/UX menjadi satu file PDF melalui <https://ifestuajy.com/dash/>
2. File PDF yang dikumpulkan berisi **deskripsi fungsi** disertai **screenshot desain**, **surat pernyataan orisinalitas** dan **link prototype** dari desain keseluruhan *Mobile UI/UX*.
3. File PDF berukuran **maksimal 25 MB** dengan format penamaan **IFest#12_MUC_Nama Tim_Nama Universitas.pdf**
4. Hasil karya yang dikumpulkan belum terdaftar dalam perlombaan serupa ataupun memperoleh penghargaan sebagai pemenang.
5. Peserta tidak diperbolehkan mempublikasikan hasil karya yang dimilikinya melalui media *online* atau *offline* atau media lainnya hingga lomba yang diselenggarakan panitia berakhir.
6. Panitia berhak melakukan diskualifikasi kepada peserta jika melakukan tindakan plagiat, mengambil karya orang lain, atau mendapatkan klaim dari pihak lain.
7. Bahasa utama yang digunakan dalam pembuatan desain aplikasi mobile adalah Bahasa Indonesia dan diperbolehkan menggunakan istilah dalam bahasa asing.
8. Desain aplikasi mobile dilarang mengandung unsur SARA, kekerasan, pornografi, dan melanggar UU yang berlaku.
9. 5 peserta terbaik akan mengikuti babak final pada hari yang ditentukan oleh penyelenggara secara *online* dengan mempresentasikan hasil karyanya di hadapan dewan juri.
10. Panitia tidak menerima segala bentuk kecurangan yang berakibat pada pengurangan nilai, diskualifikasi maupun pembatalan juara lomba setelah ditetapkan.

11. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat serta bersifat mutlak dan mengikat
12. Ketentuan yang lebih lengkap silahkan lihat Rulebook MUC 2024.

C. Ketentuan Karya

1. Karya desain berupa desain *mobile app*.
2. Hasil karya harus sesuai dengan tema dan sub tema “***Film Services Platform***”.
3. Mobile UI/UX mengandung konten sesuai sub tema, diantaranya mencakup:

a. Profile User

Berisikan informasi pribadi pengguna yang digunakan untuk keperluan platform VOD.

b. Fitur Login

Berisikan fitur untuk menginput informasi pribadi pengguna disebuah akun untuk menyimpan data. Login dimaksudkan untuk mengatur proses identifikasi pengguna agar pengguna dapat mengakses sebuah sistem.

c. Fitur *Nobar*

Fitur *Nobar* (Nonton bersama) berfungsi untuk menghubungkan pengguna dengan pengguna lainnya secara *online* dengan cara menonton sebuah film bersama-sama. Fitur ini nantinya akan menghadirkan kolom interaksi seperti platform *chatting*.

d. Fitur *Search Film*

Fitur ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mencari tontonan yang mereka inginkan.

e. Subtitle

Subtitle berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam menonton film, dengan cara menerjemahkan bahasa film dengan bahasa asli pengguna.

f. Movie Library

Fitur *Movie Library* berfungsi untuk menyimpan film yang disukai oleh pengguna. Pengguna dapat menambahkan film ke *playlist* yang dapat mereka buat sendiri. Selain itu, di dalam fitur ini juga menampung *history* tontonan pengguna.

Konten-konten di atas bersifat penggambaran dari maksud “**Film Services Platform**” sebagai sub tema. Peserta dibebaskan menyempurnakan pembuatan desain dengan kreativitas masing-masing selama memuat kurang lebih konten diatas.

4. Peserta wajib membuat prototype keseluruhan desain *high fidelity mockup* beserta *interactions* antar *frame*, sehingga membentuk skenario penggunaan aplikasi mobile tersebut.
5. *Clickable prototype* peserta dapat menggunakan *Marvel*, *Adobe XD*, *InVision*, *Principle*, *Protopie*, *Framer X*, *Flinto*, *Figma*, dan sebagainya.
6. Format Dokumen Karya
 - a. Memperhatikan ketentuan pengumpulan karya dan ketentuan karya
 - b. Format Dokumen yang digunakan adalah .pdf dengan struktur:
 - i. Cover: berisi nama aplikasi, identitas tim dan anggotanya, asal instansi asal peserta
 - ii. Deskripsi Fungsi: berisi segala fungsi/fitur yang mampu dilakukan aplikasi mobile dijabarkan secara lengkap dan detail dan disertai *screenshot frame*/tampilan yang dimaksudkan.
 - iii. Lampiran: melampirkan *link prototype* desain aplikasi mobile, memuat keseluruhan *user flows* dan *wireframes* lengkap. Desain *high fidelity mockup* minimal terdiri dari 15 *screens*.

- iv. Surat Pernyataan Orisinalitas: melampirkan surat pernyataan orisinalitas di halaman akhir pelaporan deskripsi fungsi.

7. Kriteria Penilaian

a. Babak Penyisihan

i. Tampilan Layout/Antarmuka (30%)

Memperhatikan tampilan antarmuka desain aplikasi mobile dengan struktur yang tepat. Hal ini berkaitan dengan estetika *user interface* dan konsistensi komponen desain.

ii. Tema dan Brand Guidelines (40%)

Desain aplikasi yang didesain berkaitan dengan tema yang telah ditentukan.

iii. Skenario Penggunaan (30%)

Memperhatikan penguraian peserta dalam bagaimana menyampaikan deskripsi fungsi penjelasan tekstual yang menyajikan sudut pandang pengguna

b. Babak Final

i. Demo Prototype (30%)

Finalis melakukan demonstrasi karya/*prototype* keseluruhan desain *high fidelity mockup* yang telah dibuat dihadapan dewan juri

ii. Presentasi (50%)

Penjelasan peserta mengenai karya kepada dewan juri

iii. Tanya Jawab (20%)

Finalis menjawab pertanyaan dari dewan juri mengenai hasil karya dengan baik dan sesuai konteks

D. Ketentuan Technical Meeting

1. *Technical Meeting* diadakan **secara online Via Virtual Zoom Meeting** pada hari Rabu, , 27 Maret 2024, setelah pengumuman finalis (5 karya terbaik).
2. Pada *Technical Meeting* akan diadakan pengundian giliran presentasi karya tahap final serta melakukan tanya jawab terkait ketentuan dan alur pelaksanaan final *Mobile UI/UX Competition*.
3. Pada *Technical Meeting* akan diadakan pengundian giliran presentasi karya tahap final serta melakukan tanya jawab terkait ketentuan dan alur pelaksanaan presentasi final *Mobile UI/UX Competition 2024*.
4. Setiap tim yang dinyatakan lolos ke tahap final wajib mengirimkan setidaknya 1 (satu) perwakilan untuk mengikuti *Technical Meeting*.
5. Apabila suatu tim tidak mengirimkan perwakilan untuk mengikuti *Technical Meeting* tersebut, maka tim tersebut dianggap menyetujui semua keputusan yang diambil pada saat *Technical Meeting* berlangsung.

E. Ketentuan Presentasi MUC

1. Seluruh peserta yang lolos ke tahap final **wajib** menghadiri babak final secara **daring (online)** melalui **Virtual Zoom Meeting**.
2. Peserta diminta untuk menjelaskan hasil deskripsi fitur sesuai dengan tampilan aplikasi mobile / *HandPhone* yang telah dibuat.
3. Penilaian presentasi akan dinilai dari penguasaan materi, komunikatif, kerja sama tim, dan kesesuaian tema.
4. Setiap peserta wajib mengikuti jalannya acara dari awal hingga akhir.
5. Waktu presentasi adalah 10 menit dilanjutkan dengan sesi tanya jawab selama 10 menit.
6. Presentasi **dilarang** mengandung unsur **SARA, kekerasan, pornografi, dan melanggar UU yang berlaku**.
7. Kriteria penilaian presentasi adalah sebagai berikut:
 - a. **Demo Prototype (30%)**
Finalis melakukan demonstrasi karya/*prototype* keseluruhan desain *high fidelity mockup* yang telah dibuat dihadapan dewan juri
 - b. **Presentasi (50%)**
Penjelasan peserta mengenai karya kepada dewan juri
 - c. **Tanya Jawab (20%)**
Finalis menjawab pertanyaan dari dewan juri mengenai hasil karya dengan baik dan sesuai konteks
8. Penentuan pemenang merupakan kalkulasi nilai dari babak penyisihan dan final.

***) Panitia berhak untuk mengubah Syarat dan Ketentuan *Mobile UI/UX Competition 2024* setiap saat. Apabila terdapat perubahan akan disampaikan melalui media sosial IFEST #12 @ifest_uajy. Dengan mengikuti kompetisi ini, peserta dianggap setuju untuk mematuhi Syarat dan Ketentuan, dan menyadari bahwa keputusan Panitia adalah mengikat.**

7. Prize Pool

Juara 1

Rp2.000.000,00 + *E-Certificate* Nasional

Juara 2

Rp1.250.000,00 + *E-Certificate* Nasional

Juara 3

Rp750.000 + *E-Certificate* Nasional

8. Contact Person

Apabila terdapat pertanyaan lebih lanjut, silahkan menghubungi *Contact* Panitia melalui nomor Whatsapp:

- 0813 9377 6678 (Ferrin)
- 0822 2819 8418 (Cindy)