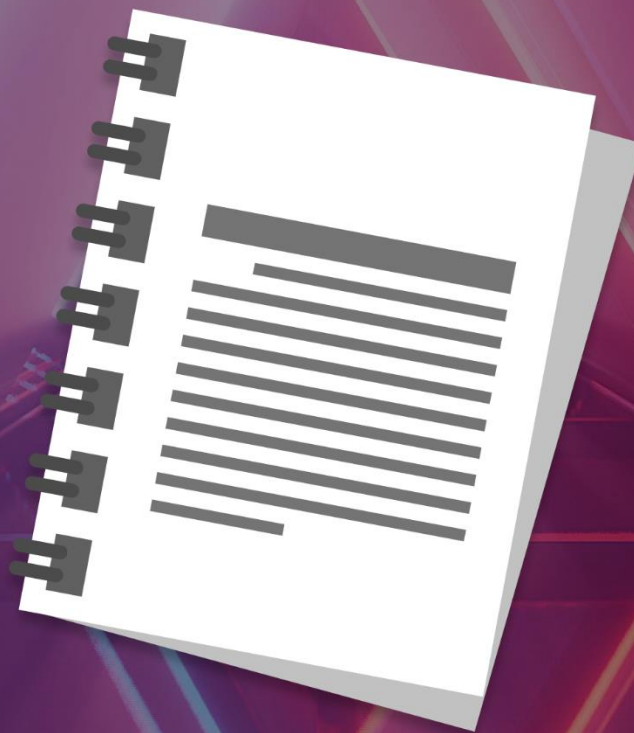




# MOBILE UI/UX COMPETITION

With

Kantor Sistem Informasi UAJY



## RULEBOOK

---



# DAFTAR ISI

Tentang Mobile UI/UX Competition 2023.....	2
Deskripsi.....	3
Tema Mobile UI/UX Competition 2023.....	4
Timeline Pelaksanaan Mobile UI/UX Competition.....	5
Berkas Pendaftaran.....	6
Syarat dan Ketentuan Mobile UI/UX Competition.....	8
Prize Pool.....	16
Contact Person.....	17



# Tentang Mobile UI/UX Competition *with* KSI

(Kantor Informasi Sistem Universitas Atma Jaya Yogyakarta)

*Mobile UI/UX Competition with KSI* 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) #11*. Tujuan utama dari MUC itu sendiri merupakan sebagai wadah para mahasiswa/i 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 with KSI* ini yaitu "*Develop Innovation and Ideas for Mobile UI/UX in Student Portal Application*", 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.





## Deskripsi

Setelah dihadapkan dengan musim pandemi yang cukup lama, dan berbagai aspek yang terkena dari dampak pandemi tersebut, kita memasuki awal yang baru. Hal ini juga berpengaruh pada aspek pendidikan, dimana kita ketahui para mahasiswa/i yang terkena dampak dari pandemi ini diharuskan untuk dapat kuliah secara daring (online). Namun dari survei - survei dan juga data yang didapatkan oleh kemendikbud, para mahasiswa/i ini kurang menyukai perkuliahan secara online, dimana mereka berharap segera dikembalikannya perkuliahan secara tatap muka.

Perkuliahan secara online ini membuat para mahasiswa/i harus menguasai berbagai platform - platform yang menunjang perkuliahan secara online. Hal ini juga sama dengan situs kuliah / portal kuliah yang dapat memberikan informasi - informasi terkini tentang perkuliahan bagi para mahasiswa/i-nya. Maka dari itu situs perkuliahan ini sangatlah penting bagi para mahasiswa/i, namun sayangnya masih banyak situs kuliah yang hanya dapat diakses melalui web, bukan melalui aplikasi HandPhone yang dimiliki semua orang dan dapat diakses dimana saja. Bukan hanya itu beberapa tampilan dari situs kuliah yang membosankan, dan aksesnya yang terkadang sangat lambat dan terhambat.

Maka dari itu, Program Studi Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang bekerja sama dengan Himpunan Mahasiswa Informatika (HIMAFORKA) akan mengadakan acara Mobile UI/UX Competition with KSI yang bertemakan "Develop Innovation and Ideas for Mobile UI/UX in Student Portal Application". Dengan diadakannya lomba ini diharapkan para mahasiswa/i dapat menunjang ide - idenya dalam membuat tampilan aplikasi portal mahasiswa / situs kuliah yang diharapkan dapat membantu perkuliahan itu sendiri.



# Tema Mobile UI/UX Competition with KSI

*Mobile UI/UX Competition with KSI* hadir dengan tema

## ***“Develop Innovation and Ideas for Mobile UI/UX in Student Portal Application”***

Menggambarkan bagaimana para mahasiswa/i yang memiliki inovasi dan ide yang beragam dapat membuat sebuah aplikasi untuk situs kuliah/portal mahasiswa. Dengan sub-tema

### ***“Student Portal Application”***

Perlombaan ini mengajak para mahasiswa/i untuk dapat menuangkan segala inovasi dan ide yang dimiliki untuk membuat sebuah desain yang menarik yang akan dituangkan pada sebuah aplikasi *handphone* untuk membuat sebuah tampilan dari situs kuliah/portal mahasiswa yang akan membantu perkuliahan tersebut.



# Timeline Pelaksanaan Mobile UI/UX Competition *with* KSI

## A. Tahap Seleksi

Pendaftaran & Pengumpulan Karya	: 22 Maret 2023 – 22 April 2023
Seleksi / Penjurian	: 1 Mei 2023 – 7 Mei 2023
Pengumuman Finalis	: 8 Mei 2023

## B. Tahap Final

Technical Meeting	: 9 Mei 2023
Presentasi dan Pengumuman Pemenang	: 13 Mei 2023





## 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&oid=111397242289216092346&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1YlyVRnLpXFUIJXFWNmapQ1gxMj-O7b0H/edit?usp=share_link&oid=111397242289216092346&rtpof=true&sd=true)



### 3. Bukti Follow dan Story Poster

- Peserta wajib memfollow instagram [https://www.instagram.com/ifest\\_uajy/](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:  
[https://drive.google.com/drive/folders/1NX0\\_Dbv20msD8V\\_EVBbyV4d6Cv5Cexlq?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1NX0_Dbv20msD8V_EVBbyV4d6Cv5Cexlq?usp=share_link)
- 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#11\_MUC\_Nama Tim\_Nama Universitas.pdf**





# Syarat dan Ketentuan Mobile UI/UX Competition

## 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 **Rabu, 22 Maret 2023** sampai dengan **Sabtu, 22 April 2023 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 mengeleminasi peserta yang tidak mematuhi ketentuan di atas.
10. Setiap peserta *Mobile UI/UX Competition* (MUC) 2023 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#11\_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. Hasil karya pemenang menjadi hak milik Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan memiliki kesempatan untuk diimplementasikan di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



10. 5 peserta terbaik akan mengikuti babak final pada hari yang ditentukan oleh penyelenggara secara *online* dengan mempresentasikan hasil karyanya dihadapan dewan juri.
11. Panitia tidak menerima segala bentuk kecurangan yang berakibat pada pengurangan nilai, diskualifikasi maupun pembatalan juara lomba setelah ditetapkan.
12. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat serta bersifat mutlak dan mengikat
13. Ketentuan yang lebih lengkap silahkan lihat Rulebook MUC 2023.

### C. Ketentuan Karya

1. Karya desain berupa desain mobile app.
2. Hasil karya harus sesuai dengan tema dan sub tema **"Student Portal Application"** MUC 2023.
3. Mobile UI/UX mengandung konten sesuai sub tema, diantaranya mencakup:

#### a. Tampilan Profil Mahasiswa

Berisikan informasi penting seperti data diri mahasiswa beserta data administrasi dari universitas.

#### b. Tampilan Jadwal Kuliah dan Ujian Mahasiswa

Berisikan informasi mengenai jadwal kuliah dan ujian dari mata kuliah yang diambil mahasiswa terkait.

#### c. Tampilan Nilai

Berisikan transkrip data hasil studi mahasiswa terkait selama menempuh setiap semester masa perkuliahan.





#### **d. Tampilan Informasi Tambahan atau Pengumuman**

Berisikan informasi terkini ataupun pengumuman penting yang dimana bersifat wajib diketahui oleh para mahasiswa terkait.

#### **e. Bimbingan Akademik dan Kartu Rencana Studi**

Berisikan bimbingan oleh dosen pembimbing mahasiswa terkait masa perkuliahan serta pengambilan mata kuliah dari mahasiswa terkait

#### **f. Rekap Kehadiran**

Berisikan fitur scan presensi dan rekap kehadiran dari mahasiswa terkait disetiap jadwal yang telah diambil.

#### **g. Tagihan Pembayaran dan Beasiswa**

Berisikan informasi pembayaran baik itu tata cara pembayaran, tagihan pembayaran, maupun informasi beasiswa yang dapat diperoleh mahasiswa terkait.

#### **h. Evaluasi dan Aspirasi**

Berisikan formulir terkait evaluasi kinerja universitas serta menampung aspirasi mahasiswa dalam bentuk formulir.

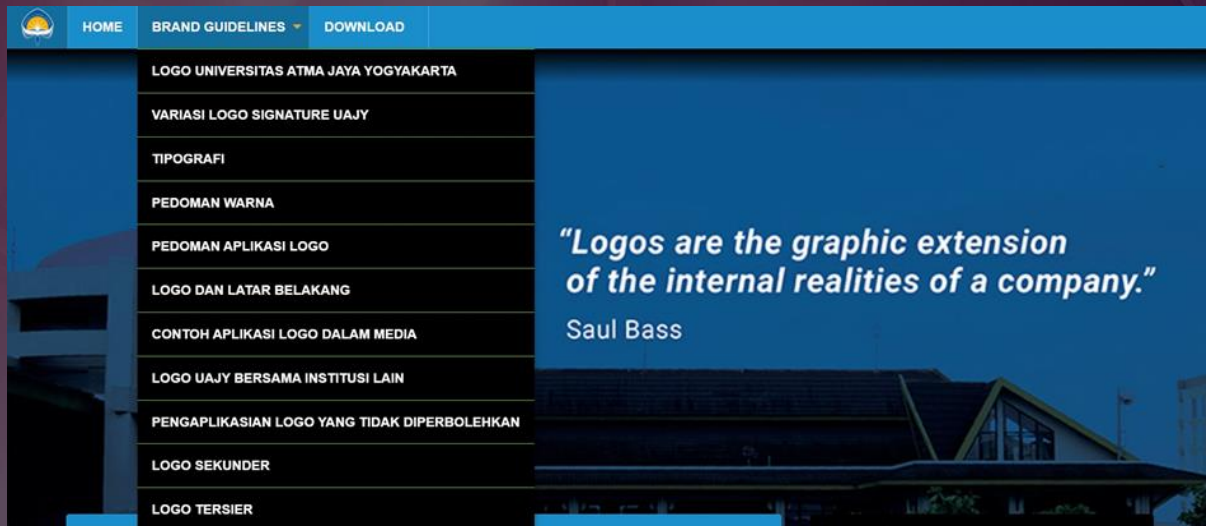
Konten-konten diatas bersifat penggambaran dari maksud **"Student Portal Application"** sebagai sub tema. Peserta dibebaskan menyempurnakan pembuatan desain dengan kreativitas masing-masing selama memuat kurang lebih konten diatas.

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. PENTING!

Dalam pembuatan prototype keseluruhan desain high fidelity mockup wajib memperhatikan ketentuan <https://logo.uaajy.ac.id/>. Terdapat ketentuan warna, tiporafi, dan penempatan yang harus menyesuaikan *brand guidelines*.



## 7. 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 dihalaman akhir pelaporan deskripsi fungsi.



## 8. Kriteria Penilaian

### 1. 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 beserta ketentuan penggunaan brand dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

#### iii. Skenario Penggunaan (30%)

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

### b. Babak Final

#### 1. 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 Jumat, 9 Mei 2023, 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 with KSI*.
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 2023*.
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:

**1. Demo Prototype (30%)**

Finalis melakukan demontrasi 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 2023* setiap saat. Apabila terdapat perubahan akan disampaikan melalui media sosial IFEST #11 @ifest\_uajy. Dengan mengikuti kompetisi ini, peserta dianggap setuju untuk mematuhi Syarat dan Ketentuan, dan menyadari bahwa keputusan Panitia adalah mengikat.**



# Prize Pool

## Juara 1

Rp 2.000.000,00 + E-Certificate Nasional

## Juara 2

Rp 1.250.000,00 + E-Certificate Nasional

## Juara 3

Rp 750.000 + E-Certificate Nasional





# Contact Person

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

- 0822 2307 2235 (Tedja)
- 0895 3695 59006 (Joshua)