




Competition Guidebook **EVOLUTION**


UI/UX Design



Contact Us

 Nadya: +6285220098289

 @interiumfest

 InteriumEvolution2024@gmail.com

Evolution: UI/UX Design Competition

A. Tentang Evolution

Empowering Visionary: Leading Using Technology for Innovative Outcomes and Novelty

EVOLUTION merupakan acara puncak dalam rangkaian acara INTERIUM yang diselenggarakan oleh Gabungan Himpunan Mahasiswa di Fakultas Informatika, Telkom University. Acara ini dirancang untuk menjadi platform unggulan dalam mengasah kemampuan penyelesaian masalah dan eksplorasi ide, yang melibatkan siswa/i SMA/Sederajat serta mahasiswa/i di seluruh Indonesia.

Dengan tema utama "Shaping the Future through Technology", EVOLUTION mengajak para peserta untuk mengembangkan dan menyajikan ide-ide inovatif yang berorientasi pada masa depan, sekaligus sejalan dengan tujuan Sustainable Development Goals (SDGs). Melalui EVOLUTION, peserta ditantang untuk merancang solusi-solusi visioner yang dapat menjawab tantangan-tantangan global di masa depan.

Tujuan utama dari EVOLUTION adalah menyediakan wadah yang memungkinkan para peserta untuk mengasah dan meningkatkan *Creativity*, *Critical Thinking*, dan *Problem Solving*. Acara ini tidak hanya menjadi ajang kompetisi, tetapi juga pembelajaran yang mendalam, di mana setiap ide yang dikembangkan diharapkan mampu membawa dampak nyata dalam membentuk masa depan yang lebih baik dan berkelanjutan.

B. Latar Belakang

Di era digital yang semakin pesat, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan kita. Perkembangan pesat teknologi informasi telah melahirkan berbagai inovasi yang mampu mengubah cara kita berinteraksi, bekerja, dan hidup. Kompetisi UI/UX dengan tema ***"Shaping the Future through Technology"*** hadir sebagai wadah bagi Siswa SMA/Sederajat dan mahasiswa untuk berkontribusi dalam menciptakan masa depan yang lebih baik. Melalui kompetisi ini, peserta dituntut untuk merancang solusi digital yang tidak hanya inovatif, tetapi juga tepat guna.

Peserta didorong untuk merancang solusi digital yang selaras dengan *Sustainable Development Goals (SDGs)*. Dengan memanfaatkan teknologi, peserta dapat berkontribusi dalam mengatasi tantangan global seperti kemiskinan, kelaparan, kesehatan, pendidikan, kesetaraan gender, air bersih dan sanitasi, energi bersih dan terjangkau, serta iklim dengan mengedepankan *User Experience (UX)* yang baik.

Kompetisi ini merupakan kesempatan bagi para siswa SMA/Sederajat dan mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan mereka dalam bidang desain dan inovasi. Dengan mengikuti kompetisi ini, peserta tidak hanya akan mendapatkan pengalaman yang

berharga, tetapi juga berkesempatan untuk berkontribusi dalam menciptakan dunia yang lebih baik.

C. Tujuan

- Menyediakan platform bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan inovasi yang tepat guna.
- Mendorong kreativitas dan semangat inovasi di kalangan mahasiswa melalui kompetisi yang menantang.
- Menciptakan solusi yang proaktif untuk menghadapi permasalahan global di masa depan, selaras dengan tujuan Sustainable Development Goals (SDGs).

D. Tema

Shaping the Future through Technology

E. Sub Tema

- Education Technology
- Finance Technology
- Health Technology
- Industrial Technology
- Energy and Environmental Technology

F. Timeline

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
Open Registration	21 September 2024 - 9 November 2024
Webinar	23, 24, 25 Oktober 2024
Submission	17 Oktober 2024 - 9 November 2024
Finalist Announcement	13 November 2024
Final day	16 November 2024
Winner Announcement	18 November 2024

G. Syarat dan ketentuan

a. Ketentuan Peserta

- Peserta UI/UX Competition merupakan Siswa/i aktif SMA/Sederajat dan mahasiswa aktif jenjang pendidikan D3, D4, atau S1 Perguruan Tinggi di Indonesia, dibuktikan dengan scan kartu pelajar/ kartu tanda mahasiswa.
- Tim pada UI/UX Competition beranggotakan 2-3 orang berasal dari **perguruan tinggi/ sekolah yang sama dan diperbolehkan dari**

jurusan dan fakultas yang berbeda, dengan 1 orang sebagai Ketua Tim.

- iii. Peserta wajib membaca buku panduan serta mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan.

b. Ketentuan Karya

- i. Satu tim hanya dapat mengirimkan satu karya.
- ii. Karya yang dilombakan pada kompetisi ini merupakan karya orisinal peserta ditandai dengan melampirkan lembar pernyataan orisinalitas karya.
- iii. Karya yang dilombakan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan).
- iv. Karya yang dilombakan tidak pernah memenangkan penghargaan di lomba manapun.
- v. Keputusan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- vi. Desain yang dibuat dalam perlombaan dapat berupa aplikasi mobile maupun web.

H. Alur Pendaftaran

- a. Ketua Tim mendaftarkan tim pada website Evolution selama periode pendaftaran yaitu:

- Early [21 September 2024 - 27 September 2024]

- Normal [28 September 2024 - 2 November 2024]

- Late [3 November 2024 - 9 November 2024]

- b. Peserta melakukan pembayaran sebesar:

- i. Early : Rp. 85,000

- ii. Normal : Rp. 105,000

- iii. Late : Rp. 120,000

Melakukan transaksi tujuan dibawah ini dengan format "Pembayaran_UI/UX_[Nama Tim]"

- Mandiri: (1710012050285) a.n RAGIL DEANTIKA ROHMANIAR

- BCA Digital (009127684052) a.n NADIA PAVITA AMELIA

- c. Seluruh peserta wajib follow instagram @interiumfest, @hmit_telu serta upload twibbon dengan menggunakan caption yang telah disediakan pada akun masing-masing peserta

- d. Twibbon dapat diakses melalui link berikut:

<https://bit.ly/TwibbonEvolutionCompetition>

- e. Seluruh peserta wajib mengumpulkan semua bukti pendaftaran pada dashboard peserta, dengan rincian sebagai berikut:

- i. Bukti Kartu Tanda Mahasiswa atau Kartu Pelajar

- ii. Bukti screenshot mengunggah foto menggunakan twibbon

- iii. Bukti screenshot follow akun instagram @interiumfest, @hmit_telu

- iv. Bukti share di instagram story dengan mention @interiumfest dan @hmit_telu

- v. Bukti share ke minimal 3 grup (minimal anggota dalam grup adalah 15 orang)
- vi. Bukti screenshot pembayaran
- f. Setelah mengumpulkan bukti, data akan diverifikasi oleh panitia
- g. Peserta akan mendapat email konfirmasi dan link grup WhatsApp

I. Teknis Perlombaan

a. Mekanisme Babak Penyisihan

- i. Berkas yang dikumpulkan pada babak penyisihan berupa proposal dan Prototype.
- ii. Pengumpulan proposal berupa softcopy dengan format nama file .pdf.
- iii. Link prototype dimasukkan sebagai lampiran pada proposal dan pastikan dapat diakses panitia.
- iv. Pengumpulan proposal dikumpulkan di laman pengumpulan pada dashboard peserta.
- v. Batas pengumpulan proposal maksimal dikumpulkan pada tanggal 9 November 2024 pukul 23.59 WIB.

b. Mekanisme Final

- i. Pengumuman Babak Final akan diumumkan melalui email ketua tim, grup Whatsapp, dan website Evolution.
- ii. Peserta diwajibkan mengumpulkan Powerpoint sebelum tanggal 15 November 2024 pukul 23.59 WIB.
- iii. Final akan dilaksanakan pada tanggal 16 November 2024 secara online.
- iv. Urutan presentasi akan diinformasikan setelah technical meeting.
- v. Seluruh finalis diharapkan untuk masuk ke zoom meeting pada waktu yang ditentukan.
- vi. Finalis diberikan waktu presentasi selama 20 menit, 10 menit untuk presentasi dan 10 menit untuk tanya jawab.
- vii. Pengumuman pemenang akan diumumkan pada tanggal 18 November 2024 melalui email ketua tim, grup Whatsapp, dan website Evolution.

J. Sistematika Penulisan

a. Penulisan Proposal

i. Ketentuan Proposal

Bahasa Penulisan	Bahasa Indonesia (sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI))
Ukuran Kertas	A4
Font	Times New Roman Judul - 14pt Bold Kapital Isi Teks - 12pt Normal
Line Spacing	1,5

Margin	4:3:3:3
Layout Teks	Rata kanan dan kiri (Justified)
Halaman Maksimal	24 halaman (termasuk cover dan daftar pustaka)
Format File	.pdf
Format Penamaan File	EVOLUTION_UIUX_Preliminary_Proposal _[nama tim]_[nama ketua tim].pdf

ii. Kerangka

1. Cover
2. Daftar Isi
3. Judul Produk
4. Latar Belakang Masalah
5. Tujuan dan Hasil yang akan Dicapai
6. Metode Pencapaian Tujuan (Design Methodology)
7. Analisis Desain Karya
 - a. Target Pengguna
 - b. Pemangku Kepentingan (Stakeholder)
 - c. Batasan Produk dan Layanan
 - d. Teknologi yang Digunakan
8. Skenario Penggunaan Rancangan Produk dan Layanan
9. Penutup
10. Lampiran

b. Design UI

i. Ketentuan Desain

Bahasa	Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris
Device	Mobile maupun Web
Ketentuan Khusus	<ul style="list-style-type: none"> - Prototype berjalan sesuai dengan UI dan fitur. - Link prototype disematkan pada bagian lampiran dalam proposal.

c. Pembuatan PowerPoint

i. Ketentuan PowerPoint

Bahasa Penulisan	Bahasa Indonesia (sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI))
Ukuran Slide	Presentation (16x9)
Format	Kreatif

Ketentuan Khusus	<ul style="list-style-type: none"> - Wajib mencantumkan Nama Tim dan Universitas Asal - Referensi dicantumkan pada footer dengan font size 8pt
Jumlah Slide	12 - 15 Slide (tidak termasuk lampiran)
Format Penamaan File	EVOLUTION_UIUX_Final_Power Point_[nama tim]_[nama ketua tim].pdf

K. Kriteria Penilaian

a. Babak Penyisihan

Kategori Penilaian	Presentase
Ide, kesesuaian dengan masalah, dan inovasi	30%
Interface, Design, dan Usability	30%
Metode desain	20%
Keterhubungan dengan Sustainable Development Goals (SDGs)	10%
Struktur Penulisan Proposal	10%

b. Babak Final

Kategori Penilaian	Presentase
Konten Presentasi, Sistematika, dan Penyajian	10%
Simulasi Prototype	20%
Penguasaan Materi	30%
Tanya Jawab	40%

L. Penghargaan

- Juara 1: Uang pembinaan + Sertifikat
- Juara 2: Uang pembinaan + Sertifikat
- Juara 3: Uang pembinaan + Sertifikat
- Best presentation: Uang pembinaan + Sertifikat
- Finalis: Sertifikat Finalis

M. Informasi/ Narahubung

- Nadya : +62 852-2009-8289

N. Lampiran

a. Cover

Template cover dapat diakses pada link berikut:

<https://bit.ly/TemplateCoverEvolutionCompetition2024>

**[NAMA CABANG LOMBA]
EVOLUTION COMPETITION 2024**

JUDUL PROPOSAL

Diusulkan oleh:

Nama Ketua Kelompok :

Nama Anggota 1 :

Nama Anggota 2 :

Logo Instansi Asal

Nama Sekolah/Perguruan Tinggi Asal

Kota

Tahun 2024

b. Surat Pernyataan Orisinalitas Karya

Surat lembar pernyataan orisinalitas karya dapat diakses pada link berikut:

<https://bit.ly/LembarOrisinalitasKaryaEvolutionCompetition2024>

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :
NIM :
Asal Universitas/Sekolah :
Nomor Telepon/WhatsApp :

Sebagai Ketua dari Tim:

Nama Tim :
Nama Anggota 1 :
Nama Anggota 2 :

Dengan ini saya menyatakan bahwa desain karya pada [cabang lomba] dengan judul :

(Nama judul Karya)

Yang akan diikutsertakan dalam kegiatan *Evolution Competition* dengan tema *Shaping the Future Through Technology* pada tahun 2024 yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Fakultas Informatika Universitas Telkom adalah sebenar-benarnya hasil karya saya dan bukan merupakan hasil dari plagiarism atau hasil karya orang lain serta belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi atau perlombaan manapun. Saya juga memastikan bahwa dalam proses pembuatannya, saya tidak menggunakan alat bantu kecerdasan buatan (AI) untuk menghasilkan ide, konsep, atau bagian dari karya.

Apabila pernyataan saya tersebut dikemudian hari tidak sesuai dengan pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh panitia kegiatan *Evolution Competition*. Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun.

....., 2024

Yang Menyatakan,

MATERAI 10.000

(Nama dan TTD Ketua Tim)