

COMPETITION GUIDEBOOK



UI/UX

TECHNOLOGY
EUPHORIA 2023



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023



DESKRIPSI

KOMPETISI UI/UX MERUPAKAN SALAH SATU CABANG KOMPETISI DALAM TECHNOLOGY EUPHORIA 2023 UNTUK MENCiptakan sebuah antarmuka produk yang dapat memberikan kenyamanan, kemudahan, dan mewujudkan pengalaman terbaik bagi pengguna. Acara ini bertaraf nasional dan diseleNGgarakan oleh keluarga mahasiswa fakultas ilmu komputer universitas sriwijaya.

PADA TAHUN INI, LOMBA UI/UX TECHNOLOGY EUPHORIA MENGUSUNG TEMA “UI/UX DESIGN TO INCREASE CREATIVITY AND COMPETITIVENESS ON THE DIGITAL ERA”, DAN TUJUAN DARI KOMPETISI INI ADALAH UNTUK MENGUJI PESERTA DALAM MENGANALISA, MENGGALI, BERKREASI, DAN MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN DAN KREATIFITAS MEREKA DALAM BIDANG UI/UX DESIGNING. FOKUS DARI KOMPETISI INI ADALAH MENCiptakan desain produk aplikasi yang efektif dan efisien serta dapat memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna saat menggunakan produk tersebut. LOMBA INI AKAN TERBAGI MENJADI DUA BABAK, YAITU BABAK PENYISIHAN YANG DILAKUKAN SECARA ONLINE MELALUI ZOOM MEETING DAN BABAK FINAL YANG DIADAKAN SECARA HYBRID DI FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA.



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023



SYARAT DAN KETENTUAN

- PESERTA ADALAH PIHAK YANG TELAH MENDAFTAR PADA WEBSITE RESMI TECHNOLOGY EUPHORIA 2023 ([HTTP://TECHNOLOGYEUPHORIA.WEB.ID](http://TECHNOLOGYEUPHORIA.WEB.ID) [HTTP://TECHPHORIA.ILKOM.UNSRI.AC.ID](http://TECHPHORIA.ILKOM.UNSRI.AC.ID)) ATAU SEBELUM JADWAL PENDAFTARAN BERAKHIR.
- PESERTA HARUS TERDAFTAR SEBAGAI MAHASISWA AKTIF JENJANG D1, D2, D3, D4 ATAU S1 BAIK NEGERI MAUPUN SWASTA (DITANDAI DENGAN SOFTCOPY KARTU TANDA MAHASISWA ATAU SURAT KETERANGAN AKTIF KULIAH YANG MENANDAKAN BAHWA PESERTA MASIH TERDAFTAR AKTIF DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR) ATAU SEBAGAI SISWA SMA/SMK SEDERAJAT (DITANDAI DENGAN SOFTCOPY KARTU PELAJAR ATAU SURAT YANG MENANDAKAN BAHWA PESERTA MASIH MERUPAKAN SISWA YANG AKTIF DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR).
- PESERTA MEMBENTUK TIM YANG TERDIRI DARI MAKSIMAL 3 ORANG MAHASISWA DENGAN SATU ORANG SEBAGAI KETUA TIM. MASING MASING PESERTA HANYA DAPAT TERDAFTAR PADA SATU TIM.



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023



SYARAT DAN KETENTUAN

- PESERTA BUKAN PANITIA DARI KOMPETISI TECHNOLOGY EUPHORIA 2023.
- PESERTA YANG MENGIKUTI KOMPETISI MERUPAKAN PESERTA YANG SUDAH TERDAFTAR DAN TIDAK BOLEH DIGANTIKAN OLEH ORANG LAIN SELAMA KOMPETISI BERLANGSUNG.
- PESERTA WAJIB MENGIKUTI PROSEDUR DAN PERATURAN YANG TELAH DITENTUKAN OLEH PANITIA TECHNOLOGY EUPHORIA 2023.



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023



PROSEDUR LOMBA (TIMELINE)

Kegiatan	Waktu
Pendaftaran Peserta	21 Agustus 2023 - 15 September 2023
Technical Meeting	17 September 2023
Pengumpulan Design (online)	25 September - 27 September 2023
Penyisihan (penentuan finalis)	28 September - 5 Oktober 2023
Pengumuman Finalis	12 Oktober 2023
Opening Ceremony	16 Oktober 2023
Final Kompetisi	19 Oktober 2023
Seminar & Closing Ceremony	21 Oktober 2023

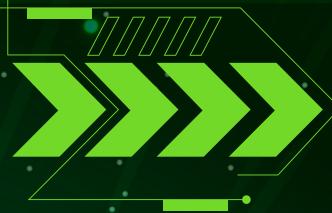


PROSEDUR PENDAFTARAN

- KETUA TEAM MEMBUAT AKUN PADA TECHNOLOGY EUPHORIA 2023 [HTTP://TECHNOLOGYEUPHORIA.WEB.ID](http://TECHNOLOGYEUPHORIA.WEB.ID) SITUS YAKNI ATAU [HTTP://TECHPHORIA.ILKOM.UNSRI.AC.ID](http://TECHPHORIA.ILKOM.UNSRI.AC.ID) DAN MENGISI DATA KELOMPOK DENGAN LENGKAP.
- MELAKUKAN PEMBAYARAN DENGAN BIAYA PENDAFTARAN SEBESAR RP 75.000 MELALUI MEDIA PEMBAYARAN DI WEBSITE [HTTP://TECHNOLOGYEUPHORIA.WEB.ID](http://TECHNOLOGYEUPHORIA.WEB.ID)
- KETUA TIM MELENGKAPI DAN MENGUNGGAH DATA ANGGOTA TIM PADA AKUN TECHNOLOGY EUPHORIA BERUPA:
 1. FOTO/SCAN BUKTI PEMBAYARAN
 2. FOTO/SCAN KARTU TANDA MAHASISWA/KARTU PELAJAR.



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023



PROSEDUR PENDAFTARAN

- SETELAH MELAKUKAN PENDAFTARAN DAN PEMBAYARAN, KETUA TIM MELAKUKAN KONFIRMASI ULANG KEPADA SALAH SATU NARAHUBUNG CABANG LOMBA UI/UX TECHNOLOGY EUPHORIA BERIKUT
- RIZKY PRASETYO PUTRA
- NOMOR WA : 085155449554
- NADHIFA FAIZA
- NOMOR WA : 088211467479

CATATAN:

- DILARANG MENGGUNAKAN KATA-KATA YANG MENGANDUNG PROVOKASI DAN SARA DALAM NAMA TIM.
- APABILA TERINDIKASI BUKAN MAHASISWA AKTIF JENJANG DIPLOMA (D3 DAN D4) ATAU SARJANA (S1) PERGURUAN TINGGI DAN SISWA AKTIF SMA/SMK SEDERAJAT DI INDONESIA, MAKA AKAN LANGSUNG DIDISKUALIFIKASI.



SISTEM DAN MEKANISME PRELIMINARY ROUND

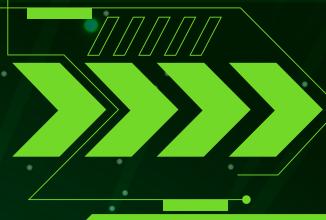
PADA BABAK PENYISIHAN INI, PESERTA DIMINTA UNTUK MENGUMPULKAN PROPOSAL RANCANGAN DESAIN YANG INGIN MEREKA KEMBANGKAN. PROPOSAL DIKUMPULKAN DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT:

- PESERTA DIPERBOLEHKAN UNTUK MENyiAPKAN KARYA MEREKA DARI JAUH HARI, ASALKAN SESUAI DENGAN SYARAT DAN KETENTUAN LOMBA UI/UX
- PANITIA AKAN MENGADAKAN TECHNICAL MEETING DENGAN PESERTA UNTUK MENJELASKAN ULANG PERIHAL ALUR KOMPETISI UI/UX
- PESERTA MENGUPLOAD KARYA UI/UX MEREKA DI WEBSITE “BEHANCE.NET”
- PESERTA JUGA HARUS MENyiAPKAN PROPOSAL KARYA MEREKA DIMANA DIDALAMNYA HARUS MENGANDUNG POIN POIN BERIKUT :
 1. PROPOSAL
 2. LINK PROTOTYPE DESIGN
 3. KEUNIKAN DARI DESIGN UI/UX YANG DIBUAT



SISTEM DAN MEKANISME PRELIMINARY ROUND

- SETELAH KARYA TERSEBUT SELESAI DIBUAT, MAKA LINK KARYA BEHANCE.NET YANG SUDAH DIBUAT SERTA PROPOSAL DIKUMPULKAN MELALUI GOOGLE FORM YANG AKAN DISEDIAKAN OLEH PANITIA.
- SEMUA SUBMISSION AKAN DINILAI OLEH JURI DAN 5 TIM DENGAN DESAIN TERBAIK AKAN DIUNDANG UNTUK MELANJUTKAN KE BABAK SELANJUTNYA.



SISTEM DAN MEKANISME FINAL ROUND

BABAK FINAL AKAN DIISI OLEH PARA FINALIS YANG MERUPAKAN 5 TIM DENGAN DESAIN TERBAIK DARI KESELURUHAN PESERTA. PADA BABAK FINAL INI, PESERTA AKAN MEMPRESENTASIKAN KARYA YANG SUDAH MEREKA BUAT DI DEPAN DEWAN JURI. BERIKUT KETENTUAN BABAK FINAL:

- 5 TIM DENGAN DESAIN TERBAIK AKAN DIUNDANG UNTUK MEMPRESENTASIKAN DESIGN MEREKA DI DEPAN JURI SECARA HYBRID, DENGAN WAKTU 30 MENIT PER TIM (25 MENIT PRESENTASI DAN 5 MENIT SESI TANYA JAWAB DARI JURI).
- PRESENTASI DAPAT DILAKUKAN SECARA BERGANTIAN DARI MASING-MASING ANGGOTA TIM ATAUPUN HANYA DIWAKILI OLEH SALAH SATU PESERTA SAJA DARI TIM TERSEBUT.
- SETELAH TIM MELAKUKAN PRESENTASI, JURI AKAN MENGAMBIL 3 TIM DENGAN PRESENTASI DAN KARYA TERBAIK UNTUK MENJADI JUARA LOMBA UI/UX TECHNOLOGY EUPHORIA 2023.
- PEMENANG AKAN DIUMUMKAN SESUAI DENGAN TIMELINE KOMPETISI.

*APABILA TERDAPAT INFORMASI YANG KURANG JELAS, PESERTA DAPAT MENGHUBUNGI NARAHUBUNG YANG TERSEDIA.

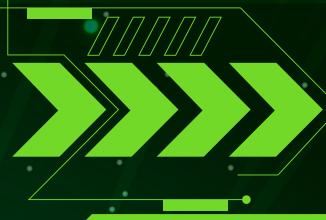


PERATURAN LOMBA

- PESERTA TELAH MEMENUHI SELURUH SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA.
- PESERTA TELAH MENGIKUTI PROSEDUR PENDAFTARAN PADA WEBSITE RESMI TECHPHORIA 2023 DI [HTTP://TECHPHORIA.ILKOM.UNSRI.AC.ID/](http://TECHPHORIA.ILKOM.UNSRI.AC.ID/) DAN MELENGKAPI DATA PENDAFTARAN DENGAN BENAR.
- SEMUA PESERTA WAJIB BERGABUNG KE GRUP WHATSAPP KOMPETISI UI/UX TECHNOLOGY EUPHORIA 2023 YANG AKAN DIBERIKAN SETELAH PROSEDUR PENDAFTARAN DILAKUKAN.
- PESERTA MERUPAKAN MAHASISWA S1 / DIPLOMA AKTIF YANG BERASAL DARI SELURUH PTN/PTS/PTK ATAU SISWA SMA/SMK SEDERAJAT DAN BUKAN MERUPAKAN PANITIA KOMPETISI UI/UX TECHNOLOGY EUPHORIA 2023.
- PESERTA MEMBENTUK TIM YANG TERDIRI DARI 1 - 3 ORANG DENGAN SATU ORANG SEBAGAI KETUA TIM. SETIAP PESERTA HANYA DAPAT TERDAFTAR PADA SATU TIM DI KOMPETISI UI/UX.



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023



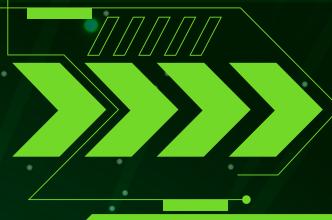
PERATURAN LOMBA

- KARYA YANG DIKUMPULKAN UNTUK KOMPETISI TECHNOLOGY EUPHORIA 2023 BELUM PERNAH MENANG ATAU TIDAK BOLEH MERUPAKAN KARYA YANG SUDAH DIGUNAKAN PADA KOMPETISI LAIN.
- KARYA DESAIN UI/UX HARUS BERBASIS DESKTOP
- KARYA YANG DIKUMPULKAN HARUSLAH ORISINAL DAN TIDAK MENGANDUNG UNSUR SARA, PORNOGRAFI, DAN UNSUR KEBENCIAN.
- HASIL DARI KARYA PESERTA PADA KOMPETISI TECHNOLOGY EUPHORIA 2023 AKAN TETAP MENJADI HAK PESERTA.
- KEPUTUSAN JURI DAN PANITIA TECHNOLOGY EUPHORIA 2023 TIDAK DAPAT DIGANGGU GUGAT.
- PANITIA BERHAK MENDISKUALIFIKASI PESERTA APABILA DIKETAHUI MELAKUKAN TINDAKAN KECURANGAN ATAUPUN PELANGGARAN TERHADAP ATURAN KOMPETISI.
- PANITIA TECHNOLOGY EUPHORIA 2023 BERHAK MENCABUT GELAR JUARA YANG DIPEROLEH TIM JIKA DITEMUKAN KECURANGAN ATAU PELANGGARAN TERHADAP KARYA YANG DILOMBAKAN ATAUPUN TERHADAP ATURAN KOMPETISI.



KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

Description	Points
1 Orisinalitas	30%
2 Proses desain	35 %
3 Kesesuaian : desain dengan masalah di proposal	20 %
4 Konsistensi desain	15 %
Total	100 %



KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

PENILAIAN PRESENTASI (KHUSUS FINALIS) :

Description	Points
1 Kesesuaian materi presentasi dengan desain UI/UX	55%
2 Kelancaran proses presentasi	45 %
Total	100 %



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023



HADIAH

TOTAL HADIAH UNTUK SELURUH KOMPETISI SENILAI BELASAN JUTA RUPIAH. SELURUH PESERTA TERBAIK YANG LOLOS KE TAHAP BERIKUTNYA MAUPUN TIDAK, AKAN MENDAPATKAN SERTIFIKAT. SELURUH PESERTA FINALIS AKAN MENDAPATKAN SERTIFIKAT DENGAN PREDIKAT FINALIS. BAGI PEMENANG (JUARA I, II, III) DIBERIKAN PENGHARGAAN BERUPA SERTIFIKAT, TROPHY, DAN DANA PEMBINAAN SESUAI DENGAN PERINGKAT JUARA.

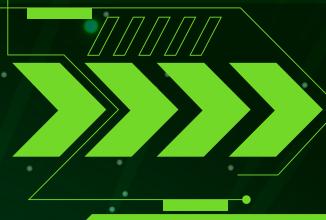
- JUARA 1 : SERTIFIKAT + UANG PEMBINAAN
- JUARA 2 : SERTIFIKAT + UANG PEMBINAAN
- JUARA 3 : SERTIFIKAT + UANG PEMBINAAN
- JUARA 5 BESAR : SERTIFIKAT FINALIS.
- SELURUH PESERTA : SERTIFIKAT PESERTA.

NARAHUBUNG

- RIZKY PRASETYO PUTRA
- NOMOR WA : 085155449554
- NADHIFA FAIZA
- NOMOR WA : 088211467479



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023



FREQUENTLY ASK QUESTION (FAQ)

Q : APAKAH SETIAP PESERTA HARUS MELENGKAPI DATA PRIBADI SECARA TERPISAH?

A : PENGUNGGAHAN DATA DIWAKILKAN OLEH KETUA TIM DENGAN MELAMPIRKAN FOTO/SCAN BUKTI PEMBAYARAN DAN FOTO/SCAN KARTU TANDA MAHASISWA/KARTU PELAJAR.

Q : APAKAH KARYA YANG PERNAH DIIKUTsertakan DALAM KOMPETISI LAIN DAPAT DIIKUTsertakan KEMBALI?

A : TIDAK, KARYA YANG SUDAH DIGUNAKAN UNTUK KOMPETISI LAIN TIDAK BOLEH DI SUBMIT DI KOMPETISI UI/UX TECHNOLOGY EUPHORIA 2023 INI.

Q : BOLEHKAH MENDAFTAR JIKA KELOMPOK SAYA KURANG DARI 3 ORANG?

A : BOLEH, SELAMA SATU TIM TIDAK LEBIH DARI 3 ORANG.

Q : BOLEHKAH SEORANG PESERTA MENDAFTAR MENJADI ANGGOTA DARI BEBERAPA TIM DI KOMPETISI UI/UX TECHNOLOGY EUPHORIA 2023 INI?

A : TIDAK BOLEH, SETIAP PESERTA HANYA DAPAT TERDAFTAR PADA SATU TIM SAJA.



FREQUENTLY ASK QUESTION (FAQ)

Q : BOLEHKAH PESERTA MENDAFTARKAN DIRI PADA DUA CABANG KOMPETISI YANG BERBEDA?

A : BOLEH SAJA, TETAPI HANYA BISA MENDAFTAR SEBAGAI KETUA DI SATU KOMPETISI, JIKA INGIN MENDAFTAR KE CABANG KOMPETISI LAINNYA HANYA BOLEH MENDAFTAR SEBAGAI ANGGOTA.