**RULE BOOK UX DESIGN**

1. **DESKRIPSI**

*User Experience Design* (UX DESIGN) merupakan kategori perlombaan dalam IT CONVERT 2024 yang menuntut peserta lomba agar dapat merancang suatu aplikasi dengan desain antarmuka pengguna yang baik menggunakan metode-metode yang berfokus pada kenyamanan, kepuasan, dan kemudahan bagi pengguna. Sehingga, nantinya dapat menghasilkan desain aplikasi yang memiliki desain antarmuka pengguna berkualitas.

1. **TEMA**

Tema kompetisi IT CONVERT 2024 adalah "*Retrospective: The Journey of Technology for The Future*”. Fokus tema di tahun ini mengambil dari kata *Retrospective* yang memiliki arti “melihat kembali kebelakang/kejadian di masa lalu” disini kita mencoba untuk menghargai bagaimana perjalanan teknologi dari awal revolusi industri sampai saat ini. Dari tema tersebut dapat disimpulkan bahwa fokus dari kompetisi ini adalah bagaimana kita dapat mengembangkan sebuah teknologi yang bisa berguna untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dan masuk ke dalam bagian perjalanan berkembangnya teknologi. Adapun sub-tema permasalahan yang diangkat pada kompetisi ini yaitu:

1. *Education*

Menciptakan ide baru atau kemajuan dalam dunia pendidikan melalui teknologi yang berkembang saat ini.

1. *Society and Culture*

Menciptakan ide baru atau kemajuan di tengah masyarakat dan budaya melalui teknologi yang berkembang saat ini.

1. *Industry*

Menciptakan ide baru atau kemajuan dalam sektor industri 5.0 melalui teknologi yang berkembang saat ini.

1. *Financial Technology*

Menciptakan ide baru atau kemajuan dalam sektor teknologi keuangan Indonesia melalui teknologi yang berkembang saat ini.

1. *Health and Care*

Menciptakan ide baru atau kemajuan dalam sektor kesehatan maupun perawatan melalui teknologi yang berkembang saat ini.

1. **PENGHARGAAN**

Total hadiah untuk seluruh kompetisi sebesar puluhan juta rupiah. Seluruh peserta (bagi yang submit tahap 1) dan finalis akan mendapatkan sertifikat. Bagi pemenang juara akan diberikan penghargaan berupa sertifikat, trophy, dan uang pembinaan.

* Juara 1: Sertifikat + Trophy + Uang Rp 2.000.000
* Juara 2: Sertifikat + Trophy + Uang Rp1.500.000
* Juara 3: Sertifikat + Trophy + Uang Rp1.000.000

1. **JADWAL DAN TAHAPAN**

| **Kegiatan** | **Waktu** |
| --- | --- |
| Pendaftaran peserta dan Pengumpulan **TAHAP I** : Proposal | **Gel. 1 :** 29 Juni - 29 Juli 2024  **Gel. 2 :** 30 Juli - 10 Agustus |
| Pengumuman tahap I | 22 Agustus 2024 |
| Pengumpulan **TAHAP II** : Video, Prototype, Poster | 23 Agustus - 3 September 2024 |
| Pengumuman tahap II | 13 September 2024 |
| Pengumpulan **TAHAP FINAL** : PPT presentasi | 14 - 23 September 2024 |
| Presentasi **FINAL** | 28 September 2024 |

1. **PENDAFTARAN**
2. Tim diwajibkan untuk memiliki akun tim di website <http://itconvert.himasif.id> apabila belum, tim dapat mendaftar terlebih dahulu.
3. Mengisi data anggota tim, menyertakan KTM dan surat aktif dari masing-masing perguruan tinggi.
4. Pada submit tahap pertama tidak ada biaya pendaftaran.
5. Untuk pengumpulan tahap 2 (*Prototype,* Video*,* danPoster) dikenakan biaya sebesar Rp 40.003,00 (3 adalah kode pembayaran untuk bidang *ux design*).
6. Biaya pendaftaran melalui BRI 002101254568505 A.N AULIA PUTRI MAHARANI. Bukti pembayaran di upload ke *dashboard* masing-masing tim.
7. Tim peserta akan mendapatkan akses unggah file tahap 2 setelah memperoleh konfirmasi pembayaran dari panitia IT CONVERT 2024.
8. Peserta yang telah mendaftar pada web diwajibkan mengupload twibbon pada instagram masing-masing dengan mendownload twibbon pada link [https://himasif.id/TwibbonPesertaITC2](https://himasif.id/TwibbonPesertaITC23)4 (foto pakaian bebas rapi).
9. Untuk pengumpulan tahap final (Pengumpulan PPT Presentasi) dikenakan biaya sebesar Rp 60.003,00 bagi finalis. (3 adalah kode pembayaran untuk bidang *UX Design*).
10. Tim peserta akan mendapatkan akses unggah file tahap final setelah memperoleh konfirmasi pembayaran dari panitia IT CONVERT 2024.
11. **KETENTUAN UMUM**
12. Peserta merupakan Mahasiswa aktif jenjang D1, D2, D3, D4, dan S1 dalam lingkup perguruan tinggi di seluruh Indonesia yang telah mendaftarkan diri pada website <http://itconvert.himasif.id/>
13. Kompetisi diikuti oleh tim yang beranggotakan maksimal 3 orang dalam satu lingkup perguruan tinggi yang sama.
14. Tiap peserta diperbolehkan mengikuti lebih dari satu jenis bidang lomba.
15. Setiap peserta hanya dapat menjadi ketua tim pada maksimal satu jenis bidang lomba.
16. Peserta harus melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar dan legal secara hukum.
17. Peserta yang mendaftar wajib menyertakan bukti berupa tanda identitas mahasiswa berupa Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau surat keterangan aktif dari institusinya.
18. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur.
19. Peserta bersedia apabila sewaktu-waktu dihubungi oleh panitia IT CONVERT 2024 dan segera mengkonfirmasi apabila menerima pesan tersebut.
20. Karya yang dilombakan pada kompetisi IT CONVERT 2024 harus merupakan karya orisinil peserta yang dibuktikan dengan lembar orisinalitas. Format lembar orisinalitas dapat diunduh di https:/himasif.id/lembarorisinalitasitc.
21. Karya yang dilombakan pada kompetisi IT CONVERT 2024 belum pernah memenangkan kompetisi apapun berskala nasional.
22. Karya yang diperlombakan pada kompetisi IT CONVERT 2024 tidak boleh mengandung unsur SARA dan pornografi.
23. Hak kekayaan intelektual dari karya peserta pada kompetisi IT CONVERT 2024 akan tetap menjadi hak dari peserta.
24. IT CONVERT 2024 berhak untuk mempublikasikan karya peserta yang diikutsertakan pada kompetisi IT CONVERT 2024.
25. Segala bentuk link file yang telah dikumpulkan menjadi tanggung jawab peserta. Apabila terdapat link file yang tidak dapat diakses panitia maka bukan tanggung jawab panitia.
26. Peserta yang merupakan finalis kompetisi IT CONVERT 2024 wajib menghadiri *awarding* final IT CONVERT 2024 tanpa diwakilkan.
27. Pemenang yang tidak dapat menghadiri pengumuman saat *awarding* dapat memberikan konfirmasi disertai alasan dan bukti yang jelas kepada panitia paling lambat 1 jam sebelum kegiatan. Jika melebihi batas waktu tersebut maka pemenang akan kehilangan hak atas hadiah yang dimenangkan.
28. Panitia IT CONVERT 2024 berhak untuk mencabut gelar juara dari pemenang jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan ataupun dalam proses pelaksanaan perlombaan.
29. Panitia IT CONVERT 2024 berhak mendiskualifikasi tim yang melakukan tindakan kecurangan maupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi IT CONVERT 2024.
30. Keputusan juri dan panitia IT CONVERT 2024 tidak dapat diganggu gugat.
31. Panitia dapat mengubah rule book sewaktu-waktu dan segala perubahan akan disampaikan melalui akun sosial media IT Convert 2024.
32. **KETENTUAN KHUSUS**

**BABAK PENYISIHAN 1 : PENGUMPULAN PROPOSAL**

Pada babak penyisihan ini berkas-berkas yang perlu diunggah dengan format dan ketentuan sebagai berikut:

* Nama file : ITC2024\_1\_UXDESIGN\_NamaTim\_JudulKarya
* Ukuran maksimal : 5 Mb
* Ekstensi : ZIP/RAR
* Isi berkas :

1. Proposal (.pdf), format nama file : ITC2024\_UXDESIGN\_Proposal\_NamaTi m
2. Lembar Orisinalitas (.pdf), format nama file : ITC2024\_UXDESIGN\_LO\_NamaTim

* Berkas dikumpulkan ke dashboard masing-masing peserta paling lambat 10 Agustus 2024 pukul 23.59 WIB.
* Ketentuan Proposal:

1. Topik permasalahan yang diangkat sesuai dengan tema IT Convert 2024
2. Proposal dapat ditulis dengan bahasa Indonesia dan diperbolehkan menggunakan istilah bahasa asing yang ditulis dengan kaidah penulisan yang berlaku
3. Proposal dapat menjelaskan ide karya dengan baik dan jelas
4. Format penulisan menggunakan font *Times New Roman*, ukuran 12 pt, spasi 1.5, rata kanan dan kiri, ukuran margin kiri, kanan, atas dan bawah masing-masing 4, 3, 3, dan 3 cm.
5. Maksimal halaman adalah 15 halaman (tidak termasuk sampul dan lampiran)
6. Proposal dapat dihias sesuai dengan kreativitas peserta namun tetap memperhatikan ketentuan yang telah diberikan.
7. Logo HIMASIF dan IT Convert 2024 dapat diunduh melalui <https://himasif.id/LOGOITC2024>

* Sistematika Proposal:

1. Cover memuat :
2. Logo instansi asal, HIMASIF, dan IT Convert 2024
3. Judul karya
4. Nama tim dan anggota
5. Judul Karya
6. Latar Belakang (permasalahan)
7. Tujuan dan manfaat produk
8. Metode dalam melakukan riset dan desain
9. Analisis desain karya, meliputi:
   1. Target pengguna
   2. Batasan aplikasi
   3. Platform yang digunakan
   4. Skenario penggunaan aplikasi
10. Kesimpulan
11. Daftar Pustaka
12. Lampiran (berupa tampilan mockup atau media gambar/tabel pendukung lainnya)

* Template Proposal: link proposal

**BABAK PENYISIHAN 2 : PENGUMPULAN PROTOTYPE, VIDEO, DAN POSTER**

Pada babak penyisihan ini berkas-berkas yang perlu diunggah dengan format dan ketentuan sebagai berikut:

1. Nama file : ITC2024\_2\_UXDESIGN\_NamaTim\_JudulKarya
2. Ukuran maksimal : 5 Mb
3. Ekstensi : ZIP/RAR
4. Isi berkas :

* Link Prototype (.txt), format nama file : ITC2024\_UXDESIGN\_Prototype\_NamaTim
* Link video YouTube (.txt), format nama file : ITC2024\_UXDESIGN\_Video\_NamaTim
* Link Poster (.txt), format nama file : ITC2024\_UXDESIGN\_Poster\_NamaTim

1. Berkas dikumpulkan ke dashboard masing-masing peserta paling lambat 3 September 2024 pukul 23.59 WIB.

* Ketentuan Prototype :

1. Peserta diberikan kebebasan dalam hal preferensi *prototyping tools* yang digunakan.
2. *Prototype* yang dikumpulkan hanya sampai tampilan UI yang bisa diklik sesuai fiturnya, tidak sampai *prototype* kompleks yang melibatkan fungsionalitas algoritma tertentu.
3. *Prototype* UX Design harus lengkap sesuai dengan fiturnya.
4. Penggunaan *prototype* dapat digunakan dengan mudah.
5. Perpaduan warna yang disajikan dalam *prototype* nyaman dilihat mata.
6. Desain produk (fitur) sesuai dengan produk yang telah dibuat.

* Ketentuan Video :

1. Menjelaskan tentang karya yang dibuat oleh tim (*mockup/prototype*).
2. Menggambarkan penggunaan produk (bisa dalam bentuk demo aplikasi / mockup aplikasi).
3. Berdurasi minimal 3 menit dan maksimal 7 menit.
4. Peserta dapat membuat konsep video sesuai dengan kreativitas peserta.
5. Perekaman video boleh dilakukan dalam *one-take* ataupun masing-masing anggota tim melakukan perekaman secara terpisah kemudian disatukan dalam satu video.
6. Audio harus terdengar jelas serta kualitas video dapat diputar dengan kualitas HD.
7. Video wajib mencantumkan bumper yang telah disediakan oleh panitia. *Bumper* dan *watermark* dapat diunduh di <https://himasif.id/BumperVideoITC2024>

| Format | Keterangan |
| --- | --- |
| Judul | IT CONVERT 2024 - UXDESIGN - [Nama Tim] - [Judul Karya] |
| Deskripsi | IT CONVERT 2024 |
| [Deskripsi Singkat Karya] |
| [Nama Tim] |
| Ketua Tim |
| Anggota 1 |
| Anggota 2 |
| Tag | #ITC2024 |
| #UXDESIGN\_ITC2024 |
| Hak Akses | Unlisted |
| Resolusi | Minimal 720p |
| Durasi | Minimal 3 menit dan maksimal 7 menit |

* Ketentuan Poster :

1. Poster dibuat dengan menjelaskan garis besar ide karya.
2. Poster berisi tentang informasi karya masing-masing dan merupakan karya orisinil peserta serta belum pernah dipublikasikan.
3. Setiap tim membuat 1 (satu) poster dalam format portrait atau landscape.
4. Poster dibuat dalam ukuran A3 dengan format JPG/PNG, resolusi minimal 300 ppi, dengan mencantumkan logo Universitas masing- masing, logo HIMASIF dan logo IT CONVERT 2024 di sebelah kiri atas.
5. Karya tidak mengandung unsur SARA dan Pornografi.
6. Isi poster harus terbaca secara terstruktur untuk kemudahan navigasi.
7. Poster harus memuat judul, nama tim, logo, manfaat, tujuan, dan fitur aplikasi (*mockup*).
8. Poster setiap tim wajib diunggah oleh salah satu akun Instagram anggota tim dengan menandai akun instagram @itconvert\_unej dan anggota lainnya. Menggunakan *hashtag* #ITC2024 #UXDESIGN beserta caption menjelaskan deskripsi produk.
9. Poster yang sudah diunggah oleh salah satu akun Instagram anggota tim dapat di salin link dan diletakkan pada file txt dan diunggah pada dashboard masing-masing peserta.
10. Nilai poster terfavorit diambil dari penilaian juri dan jumlah like.
11. Perhitungan like poster akan ditutup sampai H-3 Final IT CONVERT 2024. Selama penilaian, poster dilarang untuk diarsipkan atau dihapus.
12. Poster yang diunggah di instagram tidak boleh ada kecurangan seperti bot likes atau semacamnya. Apabila melanggar maka poster akan didiskualifikasi dari nominasi poster favorit.
13. Logo HIMASIF dan IT Convert 2024 dapat diunduh melalui <https://himasif.id/LOGOITC2024>

**BABAK FINAL : PRESENTASI HASIL KARYA**

Pada babak final ini, berkas-berkas yang perlu diunggah dengan format dan ketentuan sebagai berikut:

1. Nama file : ITC2024\_3\_UXDESIGN\_PPT\_NamaTim\_JudulKarya
2. Ukuran maksimal : 5 Mb
3. Eksistensi : TXT
4. Isi berkas :

* Link Google Drive PPT (.txt), format nama file :

ITC2024\_UXDESIGN\_PPT\_NamaTim

1. Batas waktu maksimal pengumpulan tanggal 23 September 2024 pukul 23.59 WIB.

* Ketentuan PPT :

1. PPT diupload di Google Drive masing-masing yang dapat diakses secara publik.
2. File dikirim di *dashboard* tim finalis.
3. PPT harus menampilkan nama anggota dari tim yang terlibat.
4. PPT merupakan hasil karya berisi seluruh anggota tim dengan menjelaskan latar belakang, tujuan, manfaat, keunggulan serta fitur aplikasi secara detail, pun dengan kesimpulan dari karya peserta.
5. Finalis dapat mendesain power point sesuai dengan kreativitas masing-masing asal tidak mengandung SARA.
6. Peserta perlu memastikan bahwa ppt dapat terlihat jelas dan memiliki kualitas gambar yang baik.
7. Mencantumkan logo Universitas masing- masing, logo HIMASIF dan logo IT CONVERT 2024 di sebelah kiri atas. Logo HIMASIF dan IT Convert 2024 dapat diunduh melalui <https://himasif.id/LOGOITC2024>.

* Teknis presentasi final :

Sesi penjurian dan sesi tanya jawab langsung antara finalis dengan juri akan dilakukan secara *Live*. Dimana bagian sesi presentasi akan menampilkan PPT dan mendemokan *prototype* yang telah dikumpulkan oleh peserta finalis yang kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab antara dewan juri dan peserta finalis. Penjelasan teknis akan diinfokan lebih lanjut oleh panitia IT CONVERT 2024 kepada finalis pada rulebook final.

**H. KRITERIA PENILAIAN**

1. Penilaian Tahap 1

* Proposal

| Kriteria Penilaian | Bobot |
| --- | --- |
| Kesesuaian tema  (Kesesuaian karya dengan tema dari IT Convert 2024) | 15% |
| Identifikasi Permasalahan   * Urgensi permasalahan dan dampak langsung bagi pengguna atau masyarakat * Implementasi permasalahan yang diangkat ke dalam perangkat lunak | 20% |
| Inovasi Desain   * Kreativitas serta orisinalitas yang disajikan | 30% |
| Metode Desain   * Metode pengumpulan data dalam perancangan dan identifikasi kebutuhan pengguna * Langkah – langkah desain berdasarkan prinsip desain pengalaman pengguna dan pengujian desain | 35% |

1. Penilaian Tahap 2

* Prototype

| Kriteria Penilaian | Bobot |
| --- | --- |
| Kelengkapan  (Tampilan UX Design dari fitur yang dibuat harus lengkap) | 25% |
| User Experience  (Tingkat pemahaman user dalam menggunakan produk) | 45% |
| Komponen UI  (Komponen ditinjau dari ikon, typography, white space, button navigasi, dan lay out) | 30% |

* Video

| Kriteria Penilaian | Bobot |
| --- | --- |
| Kejelasan Konten   * Penyampaian informasi dalam video harus jelas * Isi video harus sesuai dengan karya yang dibuat | 25% |
| Kesesuaian isi video dengan proposal | 15% |
| Demo produk  (Penjelasan penyajian produk UX Design yang dibuat) | 35% |
| Kreativitas dan estetika produk UX Design | 25% |

* Poster

| Kriteria Penilaian | Bobot |
| --- | --- |
| Orisinalitas karya  (Karya asli dari peserta) | 15% |
| Kesesuaian isi poster dengan proposal | 20% |
| Visualisasi karya  (Tampilan produk UX Design dan metode desain) | 35% |
| Pesan yang disampaikan  (Deskripsi singkat terkait permasalahan dan solusi produk desain yang dibuat) | 30% |

\*Nilai poster terfavorit diambil dari 50% penilaian juri dan 50% jumlah like.

\*Nilai untuk finalis akan diambil berdasarkan hasil rata - rata dari jumlah penilaian video , prototype dan poster.

1. Penilaian Final

* Presentasi

| Kriteria Penilaian | Bobot |
| --- | --- |
| Presentasi   * Pemaparan materi * Penyajian materi   (Penjelasan konsep dan fitur aplikasi, tampilan aplikasi, cara kerja aplikasi)   * Estetika * Ketepatan waktu | 30% |
| Tanya jawab   * Pemahaman terhadap permasalahan yang diangkat * Keakuratan jawaban | 50% |
| Prototyping   * Melakukan simulasi karya yang telah dibuat * Kualitas (kejernihan karya yang ditampilkan) | 20% |

1. **NARAHUBUNG**

Muhammad Irvan Akbar (0882-2843-9392)