

GUIDE BOOK

UI/UX

DESKRIPSI

Dalam lomba UI/UX ini, para peserta ditantang untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dengan tema "**Innovation, Creativity, and Education: Designing Digital Solutions for Higher Education in Indonesia**". Peserta diharapkan dapat mengidentifikasi masalah dan tantangan yang dihadapi oleh perguruan tinggi di Indonesia dan memberikan solusi melalui perancangan situs web, aplikasi mobile, atau sistem interaktif lainnya.

Tujuannya adalah untuk menciptakan platform digital yang inovatif dan kreatif yang dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan tinggi di Indonesia. Para peserta perlu mempertimbangkan kebutuhan dan kegunaan pengguna, serta memanfaatkan kreativitas mereka untuk menghasilkan desain UI/UX yang unik, variatif, dan menarik.

Dengan tema ini, para peserta diharapkan dapat memberikan solusi inovatif dan kreatif untuk mendukung pendidikan di perguruan tinggi, serta membantu mewujudkan Indonesia Emas 2045 melalui pendidikan yang lebih baik dan lebih maju.

MEKANISME LOMBA

TEMA LOMBA

"Innovation, Creativity, and Education: Designing Digital Solutions for Higher Education in Indonesia"

TIMELINE LOMBA

KEGIATAN	TANGGAL	TEMPAT
Pendaftaran	Gel. 1 : 15 September - 30 September 2024 Gel.2 : 1 Oktober - 15 Oktober 2024	Online
Pengumpulan Karya	Kamis, 17 Oktober 2024	Online
Penyisihan	Jumat, 18 Oktober 2024- Minggu, 25 Oktober 2024	Online
<i>Grand Opening</i>	Sabtu, 26 Oktober 2024	Online (Zoom atau Youtube)
Pengumuman	Minggu, 27 Oktober 2024	Online (Ig: VOC_2024)
TM (Finalis)	Selasa, 29 Oktober 2024	Online (Zoom)
<i>Grand Final</i> (Penilaian)	Sabtu, 16 November 2024	Offline (Perpustakaan UNS Lt. 7)
Grand Closing dan Awarding (Pengumuman Juara)	Minggu, 17 November 2024	Offline (Auditorium UNS)

SYARAT & KETENTUAN LOMBA

KETENTUAN PESERTA

1. Peserta merupakan seorang mahasiswa/i aktif program Diploma (D1- D4) dari Perguruan Tinggi Negeri/Swasta yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM).
2. Peserta dikenakan biaya pendaftaran.
3. Perlombaan bersifat tim dengan minimal anggota 2 orang dan maksimal 5 orang dari institusi atau perguruan tinggi yang sama. Selain itu, diperbolehkan untuk lintas program studi bagi mahasiswa/i perguruan tinggi.
4. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengirimkan satu file karya terbaik.
5. Peserta hanya boleh mendaftar pada satu tim yang mengikuti lomba.
6. Peserta bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan yang telah dijadwalkan oleh panitia.
7. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan dinyatakan gugur.

KETENTUAN LOMBA

1. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengambil satu platform (web atau mobile) untuk dijadikan sebagai studi kasus.
2. Karya yang diusulkan merupakan karya orisinil peserta dan belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi sejenis serta belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun.
3. Karya tidak boleh mengandung unsur pornografi, SARA, sadisme atau hal-hal yang bersifat merendahkan atau melecehkan pihak lain.
4. Karya dibatasi untuk pengguna software berbasis mobile application.
5. Karya harus sesuai dengan tema "Innovation, Creativity, and Education: Designing Digital Solutions for Higher Education in Indonesia"
6. Karya yang diterima adalah karya yang dikirimkan sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan.
7. Penilaian dilakukan oleh dewan juri yang telah ditetapkan oleh panitia.
8. Dewan Juri adalah pihak yang memiliki wewenang memberikan penilaian sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.
9. Penilaian dari dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
10. Pemenang perlombaan merupakan tim dengan nilai tertinggi dari semua aspek penilaian yang telah ditetapkan oleh panitia. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

ALUR & KETENTUAN PENDAFTARAN

1. Peserta membaca buku panduan UI/UX Design VOC 2024
2. Peserta melakukan pembayaran sebesar:
 - Gelombang 1 : Rp 60.000 / Tim
 - Gelombang 2 : Rp 75.000 / TimPembayaran dapat dilakukan melalui transfer ke rekening :
Bank : Bank Rakyat Indonesia (BRI)
No rekening : 3508 0104 3690 538
Atas nama : Avrianto Rico Ramadhan
3. Setiap tim wajib mendaftar pada link form dibawah ini:
uns.id/PENDAFTARANUIUX2024
4. Upload formulir pada form pendaftaran dalam bentuk PDF dengan nama file (Formulir_NamaTim)
5. Upload scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) seluruh anggota tim pada form pendaftaran dalam bentuk PDF dengan format nama file (NamaTim_NamaInstasi)
6. Upload bukti pembayaran pada form pendaftaran, dalam bentuk PDF dengan format nama (BuktiPembayaran_NamaTim)
7. Setelah peserta melakukan pembayaran biaya pendaftaran peserta wajib mengirim pesan konfirmasi kepada Contact Person dihari yang sama. Disertai dengan bukti pembayaran.
 - <https://wa.me/+62895392891287> [Naufal Tsaqif]
 - <https://wa.me/+6289681797587> [Maulia]
8. Setelah melakukan pendaftaran para peserta dapat mengumpulkan karya pada waktu yang telah ditentukan melalui link form berikut: uns.id/PENGUMPULKARYAUIUX2024

KOMPONEN PENILAIAN SETIAP PENYISIHAN

No.	Aspek Penilaian	Uraian	Bobot
1.	Identifikasi Permasalahan	Urgensi masalah serta manfaatnya bagi pengguna atau masyarakat dan kesesuaian masalah karya dengan tema.	25%
2.	Inovasi dan Orisinalitas	Terdapat keunikan dan keunggulan dari segi pemecahan masalah, teknis penggunaan aplikasi, serta desain antarmuka.	40%
3.	Metode Design	Metode pengumpulan data dalam proses desain bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna sebagai dasar dalam pembuatan karya. Langkah-langkah desain, termasuk pengujian, dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip UX agar hasil akhir sesuai dengan harapan pengguna.	35%
Total			100%

KOMPONEN PENILAIAN SETIAP FINAL

No.	Aspek Penilaian	Uraian	Bobot
1.	Presentasi	Penjelasan karya di depan dewan juri	30%
2.	Tanya Jawab	Dapat menjawab pertanyaan dengan baik	50%
3.	Simulasi Karya	Mensimulasikan karya yang telah dibuat oleh peserta didepan dewan juri	20%
Total			100%

Nilai Akhir

No.	Aspek Penilaian	Uraian	Bobot
1	Babak Penyisihan	Keseluruhan nilai dari babak penyisihan	50%
2	Babak Final	Keseluruhan nilai dari babak final	50%
Total			100%

KETENTUAN BABAK PENYISIHAN

1. Peserta wajib mengupload file studi kasus. Struktur Studi kasus yang terdiri dari :

- Latar Belakang Masalah
- Tujuan yang dicapai
- Metode Pencapaian
- Analisis *design system UI* yang meliputi :
 - Target Pengguna
 - Batasan Sistem
 - Platform yang digunakan
 - Skenario penggunaan rancangan *system UI*
 - Navigasi cara penggunaan *system UI*
 - Arsitektur Informasi : Menguraikan Struktur rancangan agar dapat tersusun suatu informasi yang tepat
 - *Wireframe*
 - Visualisasi Target
 - Kesimpulan
 - Daftar Pustaka
 - Lampiran (jika ada dan diperlukan)

KETENTUAN BABAK PENYISIHAN

1. File studi kasus harus menggunakan format :
 - Ukuran kertas A4
 - Margin 2.5 cm (Semua Sisi)
 - Spacing 1.5
 - Font : Times New Roman
 - Ukuran Font : 12 pt
 - Ekstensi PDF
2. Tim juri akan melakukan penilaian proposal dan file prototype serta akan mengumumkan 3 tim sebagai finalis.
3. Tim peserta yang melanggar ketentuan diatas akan dinyatakan gugur.

KETENTUAN BABAK FINAL

1. Tim finalis yang lolos ke babak final akan diumumkan melalui Instagram **@voc_2024** dan akan diberi pemberitahuan oleh narahubung melalui via Whatsapp.
2. Tim finalis baik ketua tim ataupun perwakilan anggota tim yang lolos ke babak final wajib mengikuti Technical Meeting secara daring melalui via zoom meeting yang dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2024. Untuk informasi lebih lanjut
3. Babak Final akan dilaksanakan secara offline, di Perpustakaan UNS, Lantai 7
4. Waktu presentasi terdiri dari 10 menit untuk presentasi dan 20 menit untuk tanya jawab.
5. Presentasi boleh menggunakan PowerPoint, maupun file prototype yang dikirim paling lambat tanggal 15 November 2024, 20:00 WIB
6. Tim juri akan menilai dan mengumumkan 3 tim yang akan menjadi juara.
7. Pada saat presentasi final, peserta diperkenankan untuk berpakaian rapi sopan (Almamater Kampus).
8. Peserta yang tidak hadir pada saat presentasi final dianggap gugur dalam babak final.
9. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

HADIAH

Juara I : Rp 2.000.000,00 + E-Sertifikat

Juara II : Rp 1.500.000,00 + E-Sertifikat

Juara III : Rp 1.000.000,00 + E Sertifikat

Semua Peserta : E-sertifikat

INFO

A. MEDIA

- Instagram : **@voc_2024**
- Email : **vocationofthechampions@gmail.com**

B. NARAHUBUNG (CP)

- <https://wa.me/+62895392891287> [Naufal Tsaqif]
- <https://wa.me/+6289681797587> [Maulia]