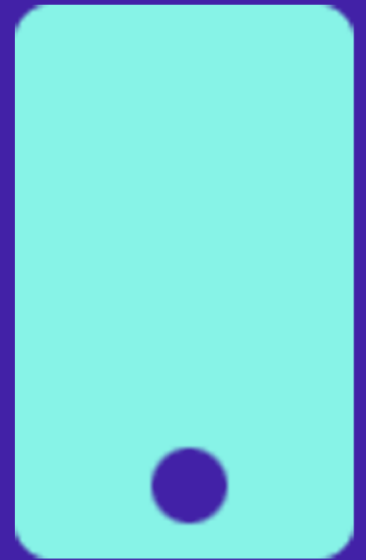


USER EXPERIENCE



GUIDEBOOK
GUIDEBOOK

REVISI 14.01.2020

PENJELASAN UMUM

User Experience (UX) Design Competition adalah salah satu cabang lomba JOINTS 2020 yang berfokus pada pembuatan desain pengalaman pengguna dari suatu aplikasi berbasis *website* maupun *mobile* yang mengutamakan pengalaman, kenyamanan, kepuasan, dan efisiensi saat pengguna (user) menggunakan aplikasi tersebut.

UX Design Competition JOINTS 2020 mengangkat tema “**Futuristic Lifestyle**”. Melalui tema ini diharapkan peserta dapat mengangkat ide karya yang mempermudah kehidupan sehari-hari manusia agar tetap memiliki gaya hidup yang ideal di tengah perkembangan teknologi yang begitu cepat.

UX Design Competition JOINTS 2020 dibagi ke dalam 2 (dua) babak. Babak pertama adalah babak penyisihan, tim peserta akan mengumpulkan proposal dan video. Babak kedua adalah babak final, tim peserta akan mempresentasikan desain karya yang telah dibuat di depan juri.

KETENTUAN PESERTA

1. Setiap peserta merupakan mahasiswa aktif dari universitas atau akademi sederajat yang terdaftar di Indonesia
2. Satu tim terdiri atas maksimal 3 orang yang berasal dari universitas yang sama
3. Satu peserta hanya boleh terdaftar dalam satu tim UX Design Competition, tetapi boleh terdaftar di kompetisi JOINTS 2020 yang lain
4. Setiap peserta wajib menyelesaikan administrasi pendaftaran paling lambat tanggal **22 Maret 2020 pukul 23:59 WIB**
5. Pendaftaran yang sah dilakukan di official web <https://joints.id/>. Waspada! penipuan!
6. Hanya terdapat 1 (satu) kategori dalam UX Design Competition JOINTS 2020
7. Panitia berhak untuk mendiskualifikasi peserta yang melakukan pelanggaran tanpa pemberitahuan sebelumnya
8. Terus pantau website JOINTS dan OA untuk berita/perubahan setelah guidebook ini dipublikasikan

BIAYA PENDAFTARAN

Biaya pendaftaran dan batas waktu pembayaran pendaftaran untuk mengikuti UX Design Competition JOINTS 2020 adalah sebagai berikut.

a. Early Bird I

(30 Januari - 14 Februari 2019) **Rp 110.000,00**

b. Early Bird II

(15 - 22 Februari 2019) **Rp 130.000,00**

c. Regular

(23 Februari - 22 Maret 2019) **Rp 150.000,00**

HADIAH PEMENANG

Juara I **Rp 3.500.000,00**

Juara II **Rp 2.500.000,00**

Juara III **Rp 1.500.000,00**

Pemenang juga akan mendapatkan sertifikat, plakat, dan hadiah menarik lainnya.

TIMELINE

Keterangan	Tanggal	Tempat
Pembukaan Pendaftaran	30 Januari 2020	Online
Penutupan Pendaftaran dan Batas Pengumpulan Proposal + Video	22 Maret 2020	Online
Pengumuman Finalis	4 April 2020	Online
Finishing Desain UX, Pembuatan Prototype, dan Penyusunan Bahan Presentasi oleh Finalis	5-17 April 2020	Online
Pengumpulan Bahan Presentasi oleh Finalis	17 April 2020 (Pukul 23:59 WIB)	Online
Presentasi Hasil Pengerjaan (Babak Final)	19 April 2020	Lokasi Babak Final

KETENTUAN UMUM

1. Karya berupa desain UX dari suatu aplikasi berbasis website maupun mobile
2. Ide karya bersifat orisinal
3. Karya **belum pernah** menjadi pemenang atau memperoleh penghargaan pada kompetisi sejenis
4. Jika desain UX adalah karya yang sedang dikembangkan, peserta harus menjelaskan apa karya tersebut telah diikutsertakan dan pembaruan desain karya ini dengan sebelumnya
5. Karya dapat dikembangkan dari tugas kuliah yang terkait dengan kegiatan akademik pada program studi yang diikuti anggota tim peserta
6. Hak Kekayaan Intelektual karya yang dikompetisikan tetap milik peserta
7. Legalitas aset merupakan tanggung jawab peserta

MEKANISME PERLOMBAAN

Perlombaan terdiri atas dua babak, yaitu:

1. Babak Penyisihan

Pada babak ini peserta akan mengirimkan proposal dan video yang menjelaskan desain UX yang dibuat.

Kriteria Proposal:

- a) Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar
- b) Proposal dapat menjelaskan ide karya dengan baik dan tidak menimbulkan multitafsir
- c) Tidak ada format atau template khusus dalam penulisan proposal, tetapi minimal memuat informasi berikut.
 - Judul karya
 - Nama tim
 - Anggota tim
 - Latar belakang masalah
 - Tujuan dan hasil yang akan dicapai
 - Metode dan proses dalam melakukan riset dan desain
 - Analisis desain karya meliputi:
 - i. Target pengguna
 - ii. User persona
 - iii. Batasan aplikasi
 - iv. Fitur aplikasi
 - v. Flow
 - vi. Analisis terhadap aplikasi sejenis
 - vii. Platform yang digunakan
 - Mock up (gambaran umum visual desain aplikasi, tidak perlu menyertakan keseluruhan desain)

- Daftar pustaka (jika ada)
- d) Proposal dikumpulkan dalam **format pdf** melalui web
<https://joints.id/>
- e) Proposal memiliki maksimum 15 halaman. Dengan ukuran maksimum file **10 MB**
- f) Format penamaan file adalah:
ProposalUXDesign_[Nama tim]_[Nama karya].pdf
Contoh: ProposalUXDesign_Tim Hebat_Hore Hebat.pdf
- g) Proposal boleh dibuat semenarik mungkin
- h) Kriteria penilaian proposal dapat dilihat di bab berikutnya

Kriteria Video:

- a) Permasalahan yang diangkat serta solusi yang ditawarkan
- b) Video berdurasi maksimal 2 menit
- c) Video diunggah ke Youtube dengan format judul:
JOINTS 2020 UX Design - [Nama Tim] - [Nama Karya]
Contoh: JOINTS 2020 UX Design - Tim Hebat - Hore Hebat

2. Babak Final

Kriteria Presentasi

- a) Pada babak final akan dilaksanakan Sesi Presentasi di hadapan juri
- b) Bahan presentasi disajikan dalam bentuk ppt yang mencakup penjelasan umum karya yang dibuat
- c) Apabila prototype desain aplikasi tidak memungkinkan disertakan dalam file ppt, maka peserta harus memastikan bahwa prototype dapat ditampilkan ke hadapan juri saat Sesi Presentasi
- i) Peserta yang lolos ke babak final diharapkan untuk mengumpulkan bahan presentasi dengan ukuran maksimum file **10 MB**.
- d) Format penamaan file:
PresentasiUXDesign_[Nama tim]_[Nama karya]
Contoh: PresentasiUXDesign_Tim Hebat_Hore Hebat
- e) Batas waktu maksimal pengumpulan yaitu **17 April 2020 pukul 23:59** melalui web <https://joints.id/>
- f) Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat

Kriteria Prototype

- a) Seluruh ide di proposal sudah terimplementasi dalam prototype
- b) Fitur aplikasi pada prototype tidak boleh berbeda dengan yang terdapat di proposal

KRITERIA PENILAIAN

Babak Penyisihan

1. Identifikasi Permasalahan (25%)
 - a. Penyertaan data untuk membuktikan permasalahan
 - b. Solusi yang ditawarkan
2. Inovasi Desain (25%)
 - a. Kreativitas
 - b. Originalitas
3. Metode Desain (30%)
 - a. Pengumpulan data untuk merancang UX
 - b. Penggunaan prinsip UX
4. Video (20%)
 - a. Kreativitas
 - b. Tingkat keinteraktifan

Babak Final

1. Presentasi Karya (50%)
2. Prototyping (30%)
3. UI - High Fidelity (20%)

KETENTUAN LOLOS

1. Peserta yang lolos adalah 10 tim terbaik yang diambil dari penilaian submisi Babak Penyisihan kecuali:
 - Dari tim-tim yang diumumkan lolos 10 besar terdapat tim yang konfirmasi tidak hadir atau terlambat konfirmasi
 - Kesempatan diberikan secara runtut kepada peringkat ke 11, 12 dan seterusnya, hingga 10 kuota terpenuhi
 - Setiap peserta yang diberikan kesempatan akan dihubungi pihak panitia untuk konfirmasi dan batas konfirmasi masing masing. Pastikan No HP yang diisikan saat pendaftaran selalu aktif hingga ada pengumuman kuota terpenuhi dari panitia (OA dan website)
2. Pengumuman selanjutnya mengenai teknis final akan diumumkan dengan pengumuman peserta finalis
3. Pengumuman kelolosan tiap tahap akan diinformasikan melalui media sosial JOINTS 2020

KETENTUAN DIDISKUALIFIKASI

1. Peserta yang terdaftar dalam lebih dari 1 tim pada cabang lomba yang sama
2. Tim yang tidak melengkapi syarat administrasi
3. Tim yang melakukan tindak kecurangan, pelanggaran serius, maupun plagiarisme
4. Tim yang karyanya pernah menang pada kompetisi lain
5. Tim yang terlambat melakukan konfirmasi kehadiran saat tahap berikutnya
6. Tim dengan anggota yang hadir tidak lengkap tanpa konfirmasi alasan yang jelas ketika final

CONTACT PERSON

Azriel

WA: 087770165331

Line: azrielw87