

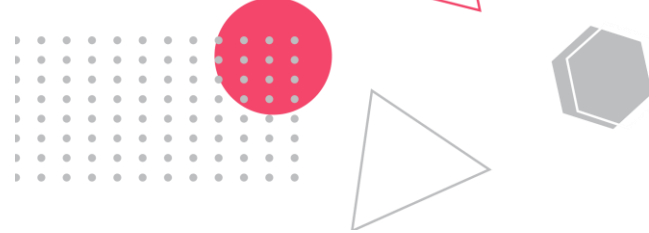
HIMFEST



GUIDE BOOK

UI & UX COMPETITION

HIMFEST AT BINA NUSANTARA UNIVERSITY @MALANG



Deskripsi

Lomba UI/UX (Desain Antarmuka dan Desain Pengalaman Perasaan Pengguna) adalah lomba yang ditujukan kepada para pelajar aktif tingkat SMA/SMK di seluruh Indonesia untuk mengembangkan UI/UX suatu website. Dengan dibekali workshop, peserta diharapkan dapat membuat dan mengembangkan sebuah UI/UX website yang berkualitas dan sebaik mungkin.

Tema Lomba

Nama lomba ini adalah Himfest : UI/UX Web Competition. Adapun tema kompetisi ini sebagai berikut.

1. Kesehatan
2. Pariwisata
3. Kuliner

Penghargaan

Total hadiah untuk kompetisi ini sebesar Rp. 1.700.000. Seluruh peserta akan mendapatkan sertifikat. Untuk para juara sebagai berikut.

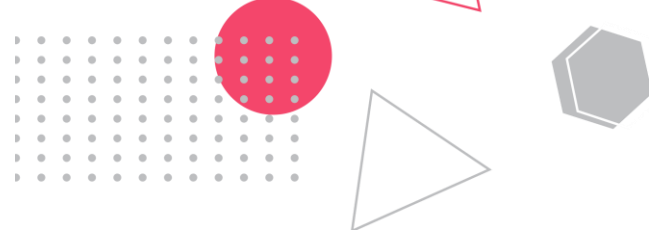
Juara I : Sertifikat + Uang (Rp.700.000) + Beasiswa 100% DP3

Juara II : Sertifikat + Uang (Rp.500.000) + Beasiswa 100% DP3

Juara III : Sertifikat + Uang (Rp.300.000) + Beasiswa 100% DP3

Juara IV : Sertifikat + Uang (Rp.100.000)

Juara V : Sertifikat + Uang (Rp.100.000)



Jadwal dan Tahapan

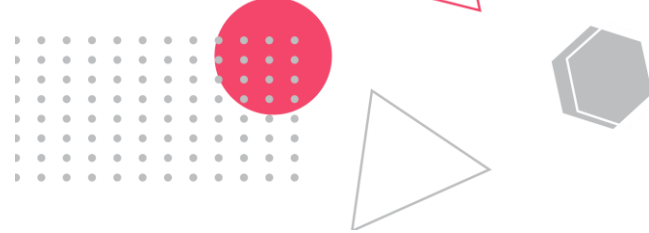
Kegiatan	Tanggal
Pendaftaran Peserta	22 Juni 2020 – 12 Juli 2020
Workshop UI dan UX	13 Juli 2020 – 14 Juli 2020
Pengumpulan karya, Pernyataan orisinalitas karya, dan Penilaian Karya	13 Juli – 18 Juli 2020
Pengumuman Finalis	21 Juli 2020
Presentasi Finalis dan Pengumuman Juara	24 Juli 2020

Pendaftaran

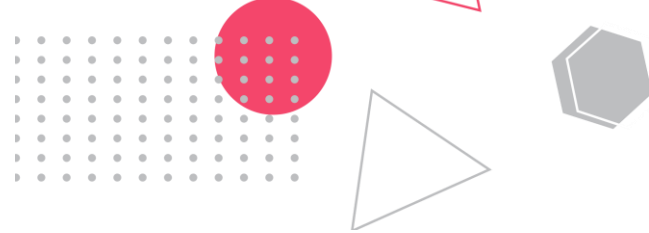
1. Masuk ke website resmi HIMFEST pada tautan : <https://himfest.com/>
2. Setelah itu isi sesuai dengan data para peserta

Ketentuan Peserta

1. Peserta wajib merupakan siswa aktif SMA IPA/MA IPA, SMK jurusan IT/RPL/TKL sederajat.
2. Peserta harus mendaftar sesuai yang ada pada kartu identitas.
3. Peserta menyetujui apabila sewaktu-waktu di hubungi oleh panitia HIMFEST 2020.



4. Pendaftaran dimulai 22 Juni 2020 pukul 10.00 WIB dan ditutup tanggal 12 Juli 2020 pukul 23.59 WIB.
5. Workshop diadakan tanggal 13 dan 14 Juli.
6. Pengumpulan karya, video presentasi dan pernyataan orisinalitas karya dapat dimulai dari tanggal 13 Juli 2020 pukul 10.00 WIB sampai tanggal 18 Juli 2020 pukul 23.59 WIB.
7. Peserta harus mengumpulkan karya pada waktu yang telah ditentukan, jika terlambat, maka karya yang dikumpulkan tidak dapat dinilai.
8. Karya yang dilombakan pada kompetisi HIMFEST 2020 harus baru dan belum pernah memenangkan kompetisi apapun.
9. HIMFEST 2020 berhak mempublikasikan karya peserta yang diikutsertakan pada kompetisi HIMFEST 2020.
10. Peserta wajib membuat video pernyataan terkait orisinal karya serta mengisi formulir pernyataan orisinal karya.
11. Peserta harus membuat video singkat yang menjelaskan UI/UX website yang telah dibuat.
12. Lima Karya Terbaik akan diseleksi kembali di sesi final oleh juri yang telah ditentukan.
13. Panitia HIMFEST 2020 berhak mencabut gelar juara dari pemenang jika ditemukan atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan ataupun proses pelaksanaan perlombaan.
14. Panitia berhak mendiskualifikasi tim yang melakukan tindak kecurangan maupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi HIMFEST 2020.
15. Keputusan juri dan panitia HIMFEST tidak dapat diganggu gugat.
16. Peserta yang dinyatakan juara 1, 2, dan 3 berhak mendapatkan beasiswa 100% DP3 masuk Binus University @Malang dengan maksimal klaim beasiswa desember, misal peserta merupakan siswa yang naik ke kelas 12 maka maksimal klaim beasiswa desember 2020, jika naik ke kelas 11, maka maksimal klaim desember 2021. Beasiswa akan berlaku jika peserta dinyatakan lolos ketika mengikuti ujian masuk Binus University @Malang.



Ketentuan Penyisihan

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

1. Nama File : HIMFEST2020-UIUX-Nama Tim-JudulKarya
2. Ekstensi : ZIP/RAR
3. Paling Lambat : 18 Juli 2020
4. Isi berkas :
 - Proposal
 - Link Video (diunggah Youtube)
 - Lembar Orisinalitas

Proposal

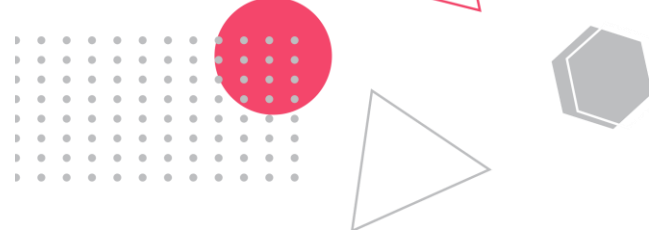
Dengan sistematika proposal sebagai berikut :

- Judul Produk
- Latar belakang
- Tujuan dan Hasil yang akan di capai
- Analisis desain Karya, meliputi :
 - I. Target Pengguna
 - II. Wireframe
 - III. Platform yang di gunakan
 - IV. Skenario penggunaan produk.
- Hasil pengunjungan pengguna (user testing)
- Kesimpulan
- Daftar Pustaka

Video

Peserta wajib mengunggah video berisikan gambaran permasalahan yang diangkat dan solusi yang ditawarkan ke YouTube dan menguploadnya dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Mencantumkan identitas Tim atau asal Sekolah.



2. Mencantumkan Video bumper yang telah di sediakan oleh HIMFEST 2020. Bumper dapat di akses di [link web](#)
3. Video berisi deskripsi singkat tentang latar belakang, dan solusi yang di berikan.
4. Di unggah dengan format :
 - a. Judul : UIUX-[Nama Tim]-[Judul Karya]
 - b. Deskripsi : HIMFEST COMPETITION 2020
 - [Deskripsi Karya]
 - [Nama Tim]
 - Ketua Tim
 - Nama Anggota 1
 - Nama Anggota 2
 - c. Tag : #HIMFEST2020, #HIMFESTUIUX, #HIMFESTBINUSMALANG
- d. Hak akses : Public
- e. Resolusi : Min. 720p
- f. Durasi : Maksimal 5 menit.

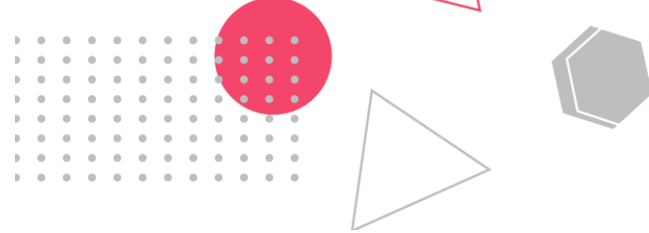
Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian :

1. identifikasi Masalah (**35%**)
 - Urgensi Masalah / Manfaat
 - Kedetailan pemahaman terhadap permasalahan
2. Inovasi Desain (**35%**)
 - Orisinaitas
 - Nilai Sosial / Nilai Ekonomi
3. Komunikasi (Proposal dan Video) (**30%**)
 - Kejelasan Konten
 - Kreativitas dan estetika
 - Masalah hak cipta

Total Skor (Bobot x Nilai) = 100%

Juri Penilai



1. Mirzha Ramdani (Dosen Binus University @ Malang)
2. M. Ziaelfikar Albaba (Operational Manager DiLo Malang)

Ketentuan Final

Tim dengan nilai tertinggi di penyisihan di nyatakan sebagai finalis UI and UX HIMFEST Competition 2020. Tim finalis akan mengikuti babak final untuk menentukan pemenang. Pada babak final ini finalis akan melakukan presentasi di hadapan para juri. Detail dan teknis presentasi akan diberitahukan melalui email kepada finalis.

Ketentuan Khusus

1. Setiap peserta harus mematuhi semua ketentuan kompetisi UI and UX competition HIMFEST 2020.
2. Peserta yang boleh mengikuti kompetisi adalah peserta yang sudah terdaftar dan tidak boleh di gantikan oleh orang lain selama kompetisi berlangsung.
3. Karya peserta yang di buat harus sesuai dengan salah satu sub tema kompetisi yang telah di tentukan.
4. Segala bentuk kecurangan, plagiarisme, dan pelanggaran akan menyebabkan tim peserta didiskualifikasi.
5. Karya peserta yang dilombakan tidak diperkenankan menyinggung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan) atau mengandung unsur pornografi maupun kekerasan.
6. Karya peserta yang di lombakan belum pernah memenangkan kompetisi pengembangan aplikasi atau sejenisnya. Jika app tersebut terbukti pernah memenangkan lomba, maka panitia berhak mendiskualifikasi submis aplikasi tersebut.