

D. DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA

1. Deskripsi

Lomba Desain Pengalaman Pengguna (*UX Design*) adalah lomba desain interaksi produk yang berorientasi pada kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna. Dalam lomba ini yang menjadi fokus utama adalah pengalaman yang dirasakan pengguna ketika sedang menggunakan aplikasi tersebut secara menyeluruh. Para peserta lomba dituntut agar dapat merancang suatu antarmuka dan pengalaman pengguna yang baik dengan menggunakan metode terkait, sehingga didapatkan hasil desain aplikasi yang memiliki kualitas UX yang baik.

2. Babak Penyisihan

Berkas yang perlu diunggah (dibuat dalam satu bentuk RAR/ZIP) dengan format penamaan *file* “GEMASTIK 14 - Pengalaman Pengguna - <ID-Tim> - <Nama Tim> - <Judul Karya>” dengan ukuran maksimal *file* 8 MB, paling lambat tanggal **29 Juli 2021**.

Berkas pada babak penyisihan berupa working-in-progress terdiri dari:

1. Proposal,
2. Poster,
3. Video clip.

dengan mengikuti ketentuan sebagai berikut:

1. Proposal (PDF) dengan sistematika proposal sebagai berikut:
 - a. Judul produk
 - b. Abstrak
 - c. Latar belakang masalah
 - d. Tujuan dan hasil yang akan dicapai
 - e. Metode pencapaian tujuan (*user-centered design methodology*)
 - f. Analisis desain karya meliputi:
 - i. Target pengguna
 - ii. Batasan produk
 - iii. Platform yang digunakan
 - g. Skenario penggunaan rancangan produk (bukan manual penggunaan)

produk)

- h. Daftar pustaka (jika ada)
2. Poster (JPEG) berisikan abstraksi desain UX secara visual dan tekstual
3. *Video clip*

Video clip menggambarkan permasalahan yang diangkat serta kreativitas usulan solusi yang ditawarkan. Video berdurasi maksimal 2 menit tersebut diunggah ke YouTube sebagai *unlisted video* dengan format judul GEMASTIK 14 Desain Pengalaman Pengguna - <ID Tim> - <Nama Tim> - <Judul Karya> dengan tambahan tag berikut: #gemastikUX, #gemastik2021, #gemastik14, dan #gemastik. Selanjutnya, *link* atau URL *video clip* disertakan saat mengunggah berkas ke <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id>.

3. Babak Final

Peserta yang lolos ke babak final akan diumumkan pada tanggal **12 Agustus 2021** dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Tim finalis melakukan pendaftaran ulang untuk kepesertaan pada babak final,
- b) Tim finalis wajib membuat poster yang dipamerkan pada sosmed dengan ketentuan sebagaimana pada lampiran,
- c) Peserta babak final diharuskan mengunggah berkas hasil penyelesaian desain untuk babak final ke <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id>. Berkas yang perlu diunggah (dibuat dalam satu bentuk RAR/ZIP) dengan format penamaan *file* "GEMASTIK 14 - Pengalaman Pengguna - <ID-Tim> - <Nama Tim> - <Judul Karya> - Finalis" dengan ukuran maksimal *file* 8 MB, yaitu terdiri dari beberapa dokumen berikut:
 1. Laporan akhir
 2. Prototipe
 3. Video clip
 4. File presentasi

Keempat dokumen tersebut paling lambat diunggah tanggal **1 Oktober 2021**, dan hanya dokumen tersebut yang akan dijadikan sebagai bahan presentasi pada babak final,

sehingga peserta tidak diperkenankan menambah, mengubah, atau mengurangi isi dokumen yang telah diunggah pada saat final.

Berikut adalah keterangan dokumen dan file yang harus diunggah:

1. Laporan akhir

Laporan akhir memuat analisis desain karya dalam format PDF yang mengikuti struktur dokumen sebagai berikut:

- a. Judul produk
- b. Abstrak
- c. Latar belakang masalah
- d. Tujuan dan hasil yang akan dicapai
- e. Metode pencapaian tujuan (*user-centered design methodology*)
- f. Analisis desain karya meliputi:
 - Target pengguna
 - Batasan produk
 - *Platform* yang digunakan
 - Skenario penggunaan rancangan produk (bukan manual penggunaan produk)
 - Navigasi
 - Arsitektur informasi
 - *Wireframe*
- g. Metode dan hasil pengujian pengguna (*user testing*)
- h. Kesimpulan
- i. Daftar pustaka
- j. Lampiran pendukung (bila diperlukan)

2. Prototipe

Prototipe yang disajikan berupa *high-fidelity prototype product*.

3. Video clip

Video clip terutama menggambarkan kreativitas usulan solusi yang ditawarkan atau inovasi produk, dengan durasi maksimal 2 menit.

4. File Presentasi

File presentasi terutama menyajikan laporan akhir, hasil prototipe dan analisis UX.

4. Kriteria Penilaian Penilaian Babak Penyisihan

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Identifikasi Permasalahan <ul style="list-style-type: none">• Urgensi/ manfaat• Justifikasi permasalahan baik melalui data literatur maupun data primer• Ketidakan pemahaman terhadap permasalahan	20%
2	Inovasi Desain <ul style="list-style-type: none">• Orisinalitas• Nilai sosial/ ekonomi	30%
3	Metode Desain <ul style="list-style-type: none">• Metode pengumpulan data untuk identifikasi kebutuhan pengguna• Langkah-langkah desain dan pengujian yang dilakukan	30%
4	Komunikasi (Proposal, Poster, Video) berdasarkan prinsip UX <ul style="list-style-type: none">• Kejelasan konten• Kreativitas dan estetika• Orisinalitas (bebas dari masalah hak cipta gambar/video/ dan sejenisnya)	20%

Total Skor (Bobot x Nilai) =

Penilaian Babak Final

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Laporan Akhir	30%
2	Prototipe	30%
3	Video	10%
4	Presentasi dan Tanya Jawab	30%

Total Skor (Bobot x Nilai) =

5. Ketentuan Khusus

- Karya belum pernah menjadi pemenang atau memperoleh penghargaan pada kontes sejenis baik dalam skala lokal, nasional, regional, maupun internasional,
- Jika desain karya adalah desain karya inkremental atau karya yang sedang dikembangkan, peserta harus menjelaskan di acara apa karya tersebut diikutsertakan dan pembaruan desain karya ini dengan sebelumnya,
- Karya dapat dikembangkan dari tugas kuliah yang terkait dengan kegiatan akademik kurikuler pada program studi yang diikuti anggota tim kontestan,