

CONTENTS

ENG : Technical Guidelines: PORTAL 7 UI/UX Competition (Team System).....	2
INDO : Panduan Teknis: Kompetisi UI/UX PORTAL 7.....	6

ENG : Technical Guidelines: PORTAL 7 UI/UX Competition (Team System)

A. Submission Requirements

Each team is required to submit the following three main components:

- A High-Fidelity Figma Prototype Link (View-Only access).
- A Pitch Deck Presentation (.PPT or .PDF Format).
- A Demonstration Video (Google Drive Link).

B. Pitch Deck Guidelines (Max. 25 Slides)

The pitch deck is one of the main components of the judging process. It should tell the complete story of your team's journey. From identifying the problem to delivering the final solution.

1. Cover & Team Information

- a. Project Title & Team Name
- b. **Team Members:** Include full names of all members (2–3 people) along with their key roles/contributions in the project (e.g., UX Researcher, UI Designer, Project Manager).
- c. Chosen subtheme & SDG.

2. Research & Idea Validation

- a. **Background & Problem Statement:** Explain the context, the urgency of the issue, and the specific problem your team aims to solve.
- b. **Research Method (Choose at least ONE):** To validate the problem, select and conduct at least one of the following research methods:
 - i. **User Interviews:** Do in-depth interviews with 3-5 target users.
 - ii. **Online Surveys:** Gather quantitative data using a short

questionnaire (minimum 10 responses).

- iii. **Competitor Analysis:** Analyze 2–3 existing similar products to identify their strengths and weaknesses.
- iv. **Desk Research:** Collect and analyze existing data, articles, journals, or reports that support the urgency of the issue.
- v. **Forum & Review Analysis:** Gather insights from app reviews (App Store/Play Store) or discussions on online forums to uncover real user complaints and unmet needs.
- c. **Research Findings & Persona:** Present key insights from your research in the form of:
 - i. **User Persona:** A fictional yet representative profile of your target user.
 - ii. **Pain Points:** 3-5 main challenges experienced by the persona.

3. Ideation & Solution Prioritization

- a. Show how your team brainstormed and generated solution ideas.
- b. Describe the core features you propose and explain why these features were prioritized.

4. User Flow

- a. Illustrate the most crucial user interaction flow when using your solution. From the starting point to the moment the user successfully achieves their goal.

5. Design Screens (High-Fidelity Screens)

- a. Showcase your most representative app screens..
- b. Include a simple design system that highlights your use of color palette, typography, and icons to ensure consistency.

6. Vision & Future Development

- a. Describe your long-term vision for the project. Choose 1–2 areas below to elaborate on:
 - i. **Product Evolution:** What major features are planned next? How will the product grow within the next year?
 - ii. **Growth & Reach:** How will you reach more users or collaborate with potential partners?
 - iii. **Sustainable Impact:** How will you measure the success and social impact of your project?

7. Closing & Prototype Link

- a. End your presentation with a strong conclusion.
- b. Don't forget to re-include your interactive Figma prototype link

(view-only access).

C. Demonstration Video Guidelines

The demo video is a required component designed to visually showcase the functionality and value of your solution in an engaging way.

1. **Duration & Format:**

- Maximum Duration: **3 minutes**.
- Minimum Resolution **1080p (Full HD)** with the **MP4** file format.

2. **Audio & Language:**

- The video must use narration (voice-over) in English with clear audio quality.
- Videos without narration, or those using only background music or on-screen text will receive lower scores.

3. **Video Structure & Content (Must Follow This Order):**

- **Opening (0-20 seconds):**
 - Introduce the project title, team name, and all team members.
 - Mention the problem you're addressing and the relevant SDG.
 - Display the Portal 7 & Ditmawa logos.
- **Scenario-Based Demonstration (± 2 minutes):**
 - Show one complete and essential user flow, from start to finish.
 - Tell a story from the user's perspective, not just random clicking.
- **Closing (± 30 seconds):**
 - Deliver a brief statement about the impact your solution aims to create.
 - End the video with a call-to-action or a hopeful note about future development.

D. Appendix: Research Evidence Format (Recommended)

Including an appendix of your research evidence at the end of your

presentation (within the 25-slide limit) is highly recommended to strengthen your argument and validation.

- **For user interviews:**
 - **Documentation:** Insert screenshots of chat interviews or photos from the interview session. (You may blur participants' faces to protect their privacy.)
 - **Summary:** Provide a simple table listing your key questions along with a summary of the answers or the most important quotes from participants.
- **For Online Surveys:**
 - **Link & Demographics:** Insert the link of your survey (e.g., Google Forms) and a short summary of respondent demographics.
 - **Key Findings:** Add 2-3 screenshots of the most relevant graphs or charts from your survey results that support your main arguments.
- **For Desk Research:**
 - **Source List:** Provide a list of the sources you referenced (e.g., Article/Report Title, Author, Year, and URL). 3-5 of the most relevant sources are sufficient.
- **For Forum & Review Analysis:**
 - **Screenshots:** Insert 3-5 representative screenshots from app reviews (App Store/Play Store) or online forum discussions. Use highlights or markers to draw attention to the most important parts of the text.

INDO : Panduan Teknis: Kompetisi UI/UX PORTAL 7

A. Ketentuan Pengumpulan Karya

Setiap tim wajib mengumpulkan tiga komponen utama berikut:

- Link Prototype Figma High-Fidelity (*Akses View-Only*).
- Pitch Deck Presentasi (Format [.PPT](#) atau [.PDF](#)).
- Video Demonstrasi (Link Google Drive).

B. Panduan Detail Pitch Deck (Maks. 25 Slide)

Pitch Deck adalah komponen utama penilaian yang harus menceritakan keseluruhan proses tim Anda, dari ide hingga solusi.

1. Cover & Identitas Tim

- a. Judul Karya & Nama Tim.
- b. **Identitas Tim:** Cantumkan nama lengkap semua anggota (2-3 orang) beserta peran/kontribusi utamanya dalam proyek (Contoh: UX Researcher, UI Designer, Project Manager).
- c. Subtema dan SDG yang diangkat.

2. Riset & Validasi Ide

- a. **Latar Belakang & Masalah:** Jelaskan konteks, urgensi, dan masalah spesifik yang ingin Anda selesaikan.
- b. **Metode Riset (Wajib Pilih Min. 1):** Untuk memvalidasi masalah Anda, pilih dan lakukan minimal SATU metode riset berikut:
 - i. **Wawancara Pengguna (User Interview):** Lakukan wawancara mendalam dengan 3-5 orang yang menjadi target audiens.
 - ii. **Survei Singkat (Online Survey):** Sebarkan kuesioner online untuk mendapatkan data kuantitatif (Minimal 10).
 - iii. **Analisis Kompetitor (Competitor Analysis):** Analisis 2-3

produk/aplikasi sejenis yang sudah ada untuk menemukan kelebihan dan kekurangannya.

- iv. **Riset Sekunder (Desk Research):** Kumpulkan dan analisis data, artikel, jurnal, atau laporan yang sudah ada untuk mendukung argumen tentang urgensi masalah Anda.
- v. **Analisis Forum & Ulasan (Forum & Review Analysis):** Gali *insight* dari ulasan di App Store/Play Store atau diskusi di forum online untuk menemukan keluhan dan kebutuhan nyata dari pengguna.
- c. **Hasil Riset & Persona:** Sajikan temuan kunci dari riset Anda dan rangkum dalam bentuk:
 - i. **User Persona:** Satu profil pengguna fiktif yang representatif.
 - ii. **Pain Points:** 3-5 kesulitan utama yang dihadapi oleh persona.

3. Ideation & Prioritas Solusi

- a. Tunjukkan bagaimana tim Anda melakukan *brainstorming* untuk menghasilkan ide solusi.
- b. Jelaskan fitur-fitur utama yang Anda usulkan dan berikan alasan mengapa fitur tersebut menjadi prioritas.

4. Alur Pengguna (User Flow)

- a. Gambarkan alur interaksi pengguna yang paling krusial dalam menggunakan solusi Anda, dari awal hingga tujuan tercapai.

5. Tampilan Desain (High-Fidelity Screens)

- a. Sajikan beberapa tampilan layar (*screens*) yang paling representatif dari aplikasi Anda.
- b. Sertakan juga *Design System* sederhana (Warna, Tipografi, Ikon) yang Anda gunakan untuk menjaga konsistensi.

6. Visi & Potensi Pengembangan

- a. Jelaskan visi jangka panjang dari proyek Anda. Anda dapat memilih 1-2 area di bawah ini yang paling relevan untuk dijelaskan:
 - i. **Evolusi Produk:** Apa fitur besar selanjutnya? Bagaimana produk ini akan berkembang dalam 1 tahun ke depan?
 - ii. **Pertumbuhan & Jangkauan:** Bagaimana cara Anda menjangkau lebih banyak pengguna atau berkolaborasi dengan pihak lain?
 - iii. **Dampak Berkelanjutan:** Bagaimana Anda mengukur

keberhasilan dampak sosial dari proyek Anda?

7. Penutup & Link Prototype

- a. Tutup presentasi Anda dengan kesimpulan yang kuat.
- b. Sertakan kembali link *view-only* ke prototipe interaktif Anda di Figma.

C. Panduan Detail Video Demonstrasi

Video demonstrasi adalah komponen wajib yang bertujuan untuk menampilkan fungsi dan nilai dari solusi Anda secara visual dan menarik.

1. Durasi & Format:

- Durasi maksimal: **3 menit**.
- Resolusi video minimal **1080p (Full HD)** dengan format file **MP4**.

2. Audio & Bahasa:

- Wajib menggunakan narasi (*voice-over*) dalam **Bahasa Inggris** dengan kualitas audio yang jernih.
- Video tanpa narasi atau hanya dengan musik/teks tidak akan dinilai maksimal.

3. Struktur & Konten Video (Wajib Berurutan):

- **Pembukaan (0-20 detik):**
 - Perkenalkan judul proyek, nama tim, dan semua anggota.
 - Sebutkan masalah dan SDG yang diangkat.
 - Tampilkan logo Portal 7 & Ditmawa.
- **Demonstrasi Berbasis Skenario (± 2 menit):**
 - Wajib menunjukkan satu alur pengguna (*user flow*) yang paling krusial dari awal hingga selesai.
 - Ceritakan skenario yang sedang dijalankan oleh pengguna, bukan hanya mengklik tombol secara acak.
- **Penutup (± 30 detik):**
 - Berikan pernyataan singkat mengenai dampak yang diharapkan dari solusi Anda.
 - Tutup video dengan *call-to-action* atau harapan untuk pengembangan selanjutnya.

D. Lampiran: Format Bukti Riset (Disarankan)

Sangat disarankan untuk menyertakan lampiran bukti riset di akhir presentasi Anda (di dalam batas 25 slide) untuk memperkuat argumen dan

validasi Anda.

- **Untuk Wawancara Pengguna:**

- **Dokumentasi:** *Screenshot* percakapan (*chat*) atau foto sesi wawancara (wajah narasumber boleh diblur untuk menjaga privasi).
- **Rangkuman:** Tabel sederhana berisi daftar pertanyaan kunci dan rangkuman jawaban atau kutipan paling penting dari narasumber.

- **Untuk Survei Singkat:**

- **Tautan & Demografi:** Cantumkan link survei yang masih aktif (misal: Google Forms) dan ringkasan demografi responden.
- **Hasil Kunci:** *Screenshot* 2-3 grafik atau diagram paling relevan dari hasil survei Anda yang mendukung argumen utama.

- **Untuk Riset Sekunder:**

- **Daftar Sumber:** Buat daftar sumber yang Anda gunakan (misal: Judul Artikel/Laporan, Penulis, Tahun, dan Link). Cukup 3-5 sumber paling relevan.

- **Untuk Analisis Forum & Ulasan:**

- **Kumpulan Screenshot:** Sajikan 3-5 *screenshot* ulasan (dari App Store/Play Store) atau komentar/diskusi (dari forum online) yang paling representatif. Beri *highlight* atau tanda pada bagian teks yang paling penting.

○