

Panduan Teknis : Kompetisi UI/UX PORTAL 7 (Sistem Tim)

A. Ketentuan Pengumpulan Karya

Setiap tim wajib mengumpulkan tiga komponen utama berikut:

1. **Link Prototype Figma High-Fidelity** (Akses *View-Only*).
2. **Pitch Deck Presentasi** (Format .PPT atau .PDF).
3. **Video Demonstrasi** (Link YouTube/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

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

2. Riset & Validasi Ide

- **Latar Belakang & Masalah:** Jelaskan konteks, urgensi, dan masalah spesifik yang ingin Anda selesaikan.
- **Metode Riset (Wajib Pilih Min. 1):** Untuk memvalidasi masalah Anda, pilih dan lakukan minimal SATU metode riset berikut:
 - **Wawancara Pengguna (User Interview):** Lakukan wawancara mendalam dengan 3-5 orang yang menjadi target audiens.
 - **Survei Singkat (Online Survey):** Sebarkan kuesioner online untuk mendapatkan data kuantitatif.
 - **Analisis Kompetitor (Competitor Analysis):** Analisis 2-3 produk/aplikasi sejenis yang sudah ada untuk menemukan kelebihan dan kekurangannya.
 - **Riset Sekunder (Desk Research):** Kumpulkan dan analisis data, artikel, jurnal, atau laporan yang sudah ada untuk mendukung argumen tentang urgensi masalah Anda.
 - **Analisis Forum & Ulasan (Forum & Review Analysis):** Gali *insight* dari ulasan di App Store/Play Store atau diskusi di forum online (seperti Reddit, Kaskus, dll.) untuk menemukan keluhan dan kebutuhan nyata dari pengguna.
- **Hasil Riset & Persona:** Sajikan temuan kunci dari riset Anda dan rangkum dalam bentuk:

- **User Persona:** Satu profil pengguna fiktif yang representatif.
- **Pain Points:** 3-5 kesulitan utama yang dihadapi oleh persona.

3. Ideation & Prioritas Solusi

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

4. Alur Pengguna (User Flow)

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

5. Tampilan Desain (High-Fidelity Screens)

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

6. Visi & Potensi Pengembangan

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

7. Penutup & Link Prototype

- Tutup presentasi Anda dengan kesimpulan yang kuat.
- 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)

Untuk memperkuat argumen dan validasi Anda, sangat disarankan untuk menyertakan lampiran bukti riset di akhir presentasi Anda (di dalam batas 25 slide). Berikut adalah format yang disarankan:

- **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 (misal: "50 responden, 60% mahasiswa, 40% pekerja").
 - **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.