



GUIDE BOOK IT COMPETITION

UI/UX DESIGN & IT OLYMPIADE



Fusion Of Art & Technology

IT COMPETITION 2024 Himpunan
Mahasiswa Teknik Informatika
Politeknik Negeri Indramayu

KATA PENGANTAR

Selamat datang dalam buku panduan resmi IT Competition! Kami dengan bangga mempersembahkan panduan ini untuk memberikan informasi komprehensif kepada peserta yang terlibat. Kompetisi ini merupakan wujud dedikasi kami untuk mendorong eksplorasi kreativitas dan kecakapan di bidang Design UI/UX dan Olimpiade IT.

Buku ini dirancang untuk memberikan panduan yang jelas dan detail, membantu peserta memahami aturan, persyaratan, dan panduan teknis yang diperlukan untuk meraih kesuksesan. Kami berharap panduan ini tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga menjadi teman setia bagi setiap peserta dalam menjalani perjalanan kompetisi ini.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan mendukung terlaksananya acara ini. Semangat, semangat belajar, dan semoga kompetisi ini menjadi ajang pembuktian potensi terbaik setiap peserta!

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	I
Daftar Isi.....	II
Bab I : Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	2
Bab II : Penjelasan Umum.....	3
A. Kompetisi.....	3
B. Persyaratan Umum.....	3
C. Pendaftaran.....	4
D. Kejuaraan Dan Penghargaan.....	4
E. Pendanaan.....	5
F. Informasi Kompetisi.....	5
G. Timeline IT Competition.....	6
Bab III : Ketentuan Kompetisi.....	7
A. Desain UI/UX.....	7
B. Olimpiade IT.....	11

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang, penting bagi para profesional IT untuk memiliki keahlian yang komprehensif dan mampu berinovasi. Sebagai tanggapan terhadap kebutuhan ini, Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika dengan bangga mengadakan Kompetisi IT [Nama Event] dengan kategori Design UI/UX dan Olimpiade IT.

Design UI/UX menjadi semakin krusial dalam pengembangan perangkat lunak, sementara Olimpiade IT menjadi landasan untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan teknis. Dalam kompetisi ini, kami mengundang mahasiswa teknik informatika dari berbagai institusi untuk bersaing, berkolaborasi, dan memperlihatkan kemampuan terbaik mereka.

Melalui kompetisi ini, kami berharap dapat memberikan platform yang memadai bagi para peserta untuk mengasah keterampilan mereka, berkolaborasi dengan sesama mahasiswa teknik informatika, dan meraih prestasi yang membanggakan. Selamat bersaing, dan semoga setiap langkah perjalanan kompetisi ini menjadi bagian berharga dari pengembangan pribadi dan profesional Anda.

Terima kasih kepada semua pihak yang turut serta dalam mewujudkan acara ini. Mari bersama-sama menciptakan momentum baru dalam dunia IT!

B. Tujuan

- Tujuan diadakannya IT Competition adalah untuk memotivasi dan mewadahi para siswa/siswi tingkat SMK/SMA sederajat untuk mengembangkan minat dan bakatnya serta menumbuhkan jiwa kompetitif peserta untuk mengikuti berbagai macam kompetisi di jenjang selanjutnya.
- Memperkenalkan kampus Politeknik Negeri Indramayu khususnya jurusan Teknik Informatika kepada masyarakat luas agar mereka tertarik dengan kampus Polindra dan menjadikan kampus polindra sebagai tujuan utama mereka.
- Menjadi sarana kerja sama antar sekolah – sekolah SMK/SMA sederajat dalam mempromosikan kampus Politeknik Negeri Indramayu.

BAB 2

PENJELASAN UMUM

A. Kompetisi

Kegiatan kompetisi dalam IT Competition dilaksanakan dalam 1 (satu) babak kompetisi untuk semua cabang.

IT Competition menggelar 2 cabang kompetisi dalam bidang IT, berikut ini adalah 2 cabang kompetisi IT Competition, yaitu:

1. Kompetisi I Desain UI/UX (UI/UX Design)
2. Kompetisi II Olimpiade IT (IT Olympiad)

B. Persyaratan Umum

1. Peserta adalah Siswa aktif jenjang SMA/SMK Sederajat.
2. Penulisan nama siswa peserta pada form pendaftaran wajib menggunakan nama lengkap tanpa disingkat.
3. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesuai buku pedoman dan/atau pengumuman resmi yang diterbitkan oleh panitia penyelenggara.
4. konten karya yang diikutsertakan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku – agama – ras – antar golongan), radikalisme, asusila, dan plagiarisme.
5. Peserta dapat memilih 2 cabang lomba sekaligus.
6. Hari Pelaksanaan kompetisi IT COMP dilaksanakan secara luring di Politeknik Negeri Indramayu.

C. Pendaftaran

1. Pendaftaran Kepesertaan

Pendaftaran peserta IT COMP dilaksanakan secara daring melalui website gform pada laman <https://bit.ly/PendaftaranITCOMP2024>

2. Pendaftaran Ulang Peserta (Hari pelaksanaan)

Pendaftaran ulang peserta dilakukan secara luring pada saat hari pelaksanaan di kampus Politeknik Negeri Indramayu, dengan mengisi formulir yang sudah disediakan oleh panitia.

D. Kejuaraan Dan Penghargaan

Untuk setiap peserta pada masing-masing cabang kompetisi IT COMP akan ditetapkan para juara yang diberikan penghargaan berupa medali (medali “emas” untuk Juara I, medali “perak” untuk Juara II, medali “perunggu” untuk Juara III), sertifikat, dan uang pembinaan, sehingga total disediakan $3 \times 2 = 6$ medali kejuaraan.

E. Pendanaan

1. Peserta membayar pendaftaran IT COMP sebesar
Rp. 35.000 untuk 1 cabang lomba yang diikuti, dan
Rp. 60.000 untuk 2 cabang lomba yang diikuti.
Note : Biaya Pendaftaran peserta bisa ditanggung melalui
masing masing sekolahnya
2. Biaya keikutsertaan (Akomodasi, Transportasi, Konsumsi)
menjadi tanggung jawab masing-masing peserta.

E. Informasi Kompetisi

1. Laman Website informasi :
<https://himatifpolindra.vercel.app>
2. Laman Website Pendaftaran :
<https://bit.ly/PendaftaranITCOMP24>
3. Laman LinkTree IT COMP :
<https://linktr.ee/itcom24>

E. Timeline IT Competition 2024

No	Kategori lomba	Pendaftaran peserta	Technical meeting	Hari pelaksanaan	Pengumuman juara dan pembagian hadiah
1	Desain UI / UX	4 – 24 Februari 2024	25 Februari 2024	28 Februari 2024	28 Februari 2024
2	Olimpiade IT			29 Februari 2024	29 Februari 2024

Catatan untuk kegiatan IT Competition

1. Technical Meeting Peserta IT Competition dilaksanakan pada tanggal 25 Februari secara daring melalui Gmeet.
Desain UI/UX : 10:30 - 12.00, Olimpiade IT : 13:00 - 14:00
2. Pendaftaran ulang peserta akan dilakukan saat hari pelaksanaan, sesuai masing-masing cabang kompetisinya.

H. Frequently Asked Questions (FAQ)

Q. Bagaimana cara pendaftaran IT Competition?

Melalui link pendaftaran yang sudah disediakan. Peserta dapat mengakses link pendaftaran yang tertera pada Poster, Linktree It Comp, atau Website Informasi It Comp.

Q. Apakah boleh peserta mendaftar lebih dari satu cabang lomba?

Boleh, jika mendaftar lebih dari satu cabang lomba, peserta akan mendapat diskon

Q. Apakah ada tahapan seleksi?

tidak ada tahapan seleksi dalam lomba it comp ini, untuk pengumuman juaranya langsung pada hari lomba tersebut.

Q. Kapan dan dimana lokasi penyelenggaraan lomba?

Hari Penyelaksanaan UI/UX akan dilaksanakan pada tanggal 28 Februari dan 29 Februari 2024 bertempat di Kampus Politeknik Negeri Indramayu Lt.2 dan Lt.3.

Q. Bagaimana dengan prosedur pendaftarannya?

Peserta bisa mendaftar melalui link yang sudah disediakan di <https://bit.ly/PendaftaranITComp24> atau peserta bisa melakukan scan barcode yang sudah disediakan.

Q. Apakah perangkat sudah disediakan atau peserta harus membawa perangkat sendiri?

Perangkat sudah tersedia peserta bisa menggunakan aplikasi yang sudah ditentukan oleh panitia (AdobeXD, Figma, Sketch). Peserta dapat mengakses situs/web vector seperti Flaticon, Freepik, Pixabay Dll untuk menunjang kebutuhan Desain UI/UX khususnya pada Icon atau Gambar.

Q. Apa saja yang perlu disiapkan oleh peserta?

Peserta hanya perlu membayar uang pendaftaran sebesar Rp. 35.000.

Q. Apakah ada batasan dalam penggunaan perangkat lunak atau alat desain?

Peserta harus mengikuti penggunaan perangkat lunak yang sudah ditentukan oleh panitia.

Q. Bagaimana jika peserta memiliki pertanyaan tambahan?

Silakan menghubungi contact person yang tersedia

BAB 4

KETENTUAN KOMPETISI

A. Desain UI/UX

1. Deskripsi

Desain UI/UX Challenge adalah lomba desain UI/UX yang mengundang peserta untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam menciptakan antarmuka pengguna yang inovatif dan memikat. Lomba ini bertujuan untuk memotivasi para desainer UI/UX untuk menghadirkan solusi yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam berbagai konteks.

Tema Permasalahan : Tema permasalahan yang diangkat pada IT Competition tahun ini adalah “Tech For Good : Menghubungkan Inovasi dengan dampak positif”. Peserta diharapkan dapat berkontribusi pada salah satu (atau lebih) tema yang diusung. Berikut daftarnya:

A. Green Living

Fokus pada desain UI/UX untuk aplikasi atau platform yang mendorong gaya hidup berkelanjutan dan ramah lingkungan.

B. Mental Health And Well Being

Fokus pada pengembangan desain UI/UX untuk aplikasi atau platform yang mendukung kesehatan mental dan kesejahteraan.

C. Accessible Travel

Mengembangkan desain UI/UX untuk aplikasi perjalanan yang mendukung keberlanjutan dan dapat diakses oleh semua, termasuk penyandang disabilitas

2. Persyaratan Lomba

- A. Peserta mendaftar sebagai individu
- B. Peserta adalah siswa/siswi SMA/SMK Sederajat

3. Software / Aplikasi yang digunakan

Software yang kita gunakan saat hari pelaksanaan kompetisi desain UI/UX adalah Figma

4. Kriteria Penilaian

1. Kreativitas Desain = 25%

Sejauh mana desain menunjukkan kreativitas inovasi, dan orisinalitas.

2. User Experience (UX)= 25%

Bagaimana desain meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3. Visualisasi = 25%

Konsistensi dalam elemen-elemen desain seperti warna, tipografi, dan ikon.

4. Presentasi = 25%

Bagaimana peserta mempresentasikan hasil desain UI/UX yang dikerjakannya.

B. Olimpiade IT

1. Deskripsi

Olimpiade IT tingkat SMK/SMA sederajat yang mencakup pengetahuan umum desain grafis dan pengetahuan umum IT dapat dirancang untuk mengakomodasi tingkat pemahaman dan keterampilan para siswa di jenjang pendidikan tersebut.

2. Persyaratan Lomba

- A. Peserta mendaftar sebagai individu
- B. Peserta adalah siswa/siswi SMA/SMK Sederajat

3. Bidang yang diujikan

- A. Soal – soal terdiri dari pengetahuan umum mengenai jaringan computer, sistem operasi dan keamanan informasi
- B. Soal – soal terdiri dari pengetahuan umum mengenai desain grafis, penggunaan antarmuka yang baik, prinsip – prinsip desain grafis, unsur – unsur desain grafis dan bagaimana cara membuat desain antarmuka yang interaktif.

4. Penilaian

Untuk kriteria penilaian lomba Olimpiade IT dihitung dari jumlah soal yang salah dan benar. Untuk soal yang terjawab dengan tepat / benar akan mendapatkan 3 point, untuk soal yang dijawab salah maka akan mendapatkan pengurangan point sebesar 1 point dan untuk soal yang tidak dijawab (dikosongkan) maka tidak akan mendapatkan point dan tidak mengurangi point.

5. Waktu pengerjaan

Waktu pengerjaan Olimpiade IT adalah sebanyak 1 Jam 30 menit (90 Menit)