



polines
politeknik negeri semarang
committed to quality



TECHCOM FEST 2024

RULE BOOK

UI/UX DESIGN COMPETITION

The Young Generation to Innovate in The Future Technology

**UKM POLYTECHNIC COMPUTER CLUB
POLITEKNIK NEGERI SEMARANG**

TECHCOMFEST 2024

Technology Computer Festival

“The Young Generation to Innovate in The Future Technology”

A. LATAR BELAKANG

Unit Kegiatan Mahasiswa Polytechnic Computer Club atau UKM PCC merupakan salah satu unit kegiatan mahasiswa yang berada di Politeknik Negeri Semarang yang bergerak dibidang penalaran dan berfokus pada pengembangan pengetahuan baik soft skill maupun hard skill dalam bidang Informasi Teknologi (IT). Di era globalisasi dengan persaingan yang semakin kompetitif dan bervariasi dalam bidang teknologi maupun ilmu pengetahuan, telah memicu manusia untuk semakin kreatif dan inovatif terhadap potensi yang ada pada dirinya.

Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang sangat membutuhkan generasi-generasi yang unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, generasi-generasi di masa yang akan datang harus mempunyai sumber daya manusia yang handal dan berdedikasi tinggi untuk bisa menunjang dan membawa Bangsa Indonesia ini ke arah yang lebih maju. Para siswa dan siswi merupakan generasi muda bangsa yang mempunyai peranan penting dan berpotensi dalam mewujudkan cita-cita bangsa. Sejalan dengan hal tersebut, dalam rangka menggali dan mengembangkan potensi sumber daya manusia agar bisa mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat, maka UKM Polytechnic Computer Club mengadakan kegiatan TECHCOMFEST. Pada kegiatan ini para peserta tingkat SMA, SMK dan Mahasiswa akan berkompetisi dalam 3 jenis perlombaan yang diadakan, yaitu Capture the Flag Competition, UI/UX Design Competition, and Web Design Competition.

B. TUJUAN

Tujuan dari kegiatan Techcomfest adalah memberikan wadah bagi siswa untuk menciptakan karya yang inovatif, kreatif, dan bermanfaat dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat Indonesia dan meningkatkan kemampuan bangsa menghadapi persaingan global.

C. TEMA

Kegiatan ini merupakan salah satu wujud misi dan peran aktif UKM Polytechnic Computer Club dalam mengikuti perkembangan teknologi dalam bidang IT melalui lomba SMA/ SMK sederajat dan Mahasiswa Umum tingkat Se-Indonesia. Tema yang ditentukan pada kegiatan TECHCOMFEST UKM PCC 2024 adalah “**The Young Generation to Innovate in The Future Technology**”. Dengan diadakannya kegiatan ini, diharapkan siswa/siswi SMA/SMK sederajat dan mahasiswa dapat menyalurkan inovasi dan kreativitas mereka khususnya dalam bidang teknologi dan informasi.

SUB TEMA

D. TIMELINE

Berikut adalah jadwal pelaksanaan tahap seleksi :

No	Tanggal	Agenda	Media Pelaksanaan
1.	17 Oktober 2023 - 16 November 2023	Pembukaan Pendaftaran Gelombang 1	Website
2.	17 November 2023 - 16 Desember 2023	Pembukaan Pendaftaran Gelombang 2	Website
3.	17 November 2023 - 19 Desember 2023	Pengerjaan dan Pengumpulan Hasil Karya UI/UX	Website
4.	2 Januari 2024	Pengumuman Finalis	Instagram @techcomfest
5.	13 Januari 2024	Technical Meeting Final	Online
6.	20 Januari 2024	Presentasi Final & Pengumuman Pemenang	Politeknik Negeri Semarang

E. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

1. Peserta telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada website resmi TECHCOMFEST 2024 (<https://techcomfest.ukmpcc.org>).
2. Peserta merupakan siswa/i aktif SMA/SMK sederajat dan Mahasiswa di Indonesia. Peserta lomba dapat membentuk tim yang terdiri dari maksimal 3 (tiga) orang dari institusi yang sama, di mana setiap institusi diperbolehkan mengirim lebih dari satu tim dan setiap tim memiliki pendamping/pembimbing.
3. Peserta telah melengkapi data serta berkas syarat pendaftaran dengan mengunggah pada akun yang telah dibuat.
 - Peserta wajib melakukan pengunggahan berkas deskripsi (PDF).
 - Peserta wajib melakukan pengunggahan berkas orisinalitas disertai materai 10.000 dan ditandatangani oleh ketua tim dan pendamping (PDF).
 - Kartu pelajar SMA/SMK Sederajat atau Kartu Tanda Mahasiswa (JPG/JPEG).
 - Pas foto 4 x 6 (JPG/JPEG).
 - Bukti pembayaran (JPG/JPEG).
 - File kartu pelajar atau Kartu Tanda Mahasiswa, pas foto dan bukti pembayaran dapat dijadikan 1 dalam bentuk ZIP.
 - Hasil desain dan proposal (PDF).
 - File Presentasi Hasil Karya (PPT/PDF).
4. Setiap peserta wajib mematuhi peraturan yang sudah ditetapkan selama mengikuti lomba Techcomfest 2024.
5. Keputusan dari dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

F. KETENTUAN HASIL KARYA LOMBA UI/UX

1. Desain UI/UX merupakan hasil karya orisinal peserta yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya di media manapun serta belum pernah diikutsertakan dalam perlombaan sejenis dan tidak mengandung pornografi/SARA
2. Karya yang dibuat harus sesuai dengan studi kasus perlombaan yang diberikan dan memenuhi kriteria perlombaan.
3. Desain UI/UX yang dibuat adalah desain berbasis mobile (mobile based) dengan ukuran frame (iPhone 14 Pro Max).
4. Pembuatan desain UI/UX dibebaskan menggunakan aplikasi seperti Figma, Adobe XD, dan sejenisnya
5. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirim maksimal 1 karya.

G. KRITERIA PENILAIAN

No.	Aspek Penilaian	Uraian	Bobot
1.	Metodologi	Metodologi yang digunakan dalam mendefinisikan permasalahan dan solusi, serta proses bagaimana menemukan ide dan solusi tersebut	15%
2.	Originalitas Ide	Terdapat keunikan, inovasi, dan kebaruan dari ide yang dilombakan	20%
3.	Kelengkapan dan Format Proposal	Sesuai dengan ketentuan	20%
4.	Konten Video	Isi atau konten dari video yang diunggah serta kemampuan menyampaikan pesan melalui video	10%
5.	Desain	Desain antarmuka atau user interface dari aplikasi yang dibangun, termasuk sisi usability dan user experience	35%
Total			100%

H. MEKANISME

1. Mekanisme Pendaftaran

- Peserta mendaftarkan diri dimulai dari tanggal **17 Oktober 2023 – 5 November 2023 (Gelombang I)** dan **6 November 2023 – 20 November 2023 (Gelombang II)** pada website yang dapat diakses melalui link berikut :
<https://techcomfest.ukmpcc.org>

b) Biaya pendaftaran untuk peserta lomba UI/UX Design Competition 2023 sebesar **Rp70.000** per tim untuk gelombang pertama dan **Rp80.000** per tim untuk gelombang kedua.

c) Pembayaran dilakukan dengan transfer rekening berikut :

- xxx
- xxx

Setelah melakukan pembayaran, peserta wajib konfirmasi dan mengirimkan dokumentasi/screenshot bukti pembayaran melalui WhatsApp xxx (08xxxx) dengan format:

“Lomba Design UI/UX Techcomfest_Nama Ketua_Media _Transfer_Tanggal Transfer.” Contoh: “Lomba UI/UX Techcomfest_Arifa Mutia_xxx_xxx 2023.”

d) Peserta yang telah melakukan pembayaran selanjutnya mengisi data diri dalam e-form pendaftaran pada website yang dapat diakses melalui link berikut :

<https://techcomfest.ukmpcc.org>

Wajib melampirkan berkas/dokumen dijadikan 1 dalam bentuk ZIP dengan ketentuan sebagai berikut:

- Scan Kartu Pelajar SMA/SMK Sederajat dan Kartu Tanda Mahasiswa (PDF). Dengan format file:

“Lomba UI/UX Techomfest_Nama Ketua_Scan Identitas.”

Contoh: “Lomba UI/UX Techomfest_Arifa Mutia_Scan Identitas.”

Catatan : Seluruh scan kartu pelajar dan Kartu Tanda Mahasiswa disatukan dalam satu file PDF

- Pas foto 4 x 6 (JPG/JPEG)

Dengan format file:

“Lomba UI/UX Techomfest_Nama Lengkap_Pas Foto”.

Contoh: “Lomba UI/UX Techomfest_Arifa Mutia_Pas Foto”.

- Scan Bukti Pembayaran

Dengan format file:

“Lomba UI/UX Techomfest_Nama Ketua_Media Transfer_Tanggal Transfer”.

Contoh: “Lomba UI/UX Techomfest_Arifa Mutia_xxx_xxx 2023”.

e) Peserta yang sudah melengkapi prosedur pendaftaran dianggap telah menyetujui semua syarat dan ketentuan yang berlaku.

2. Mekanisme Pengumpulan Karya

- a) Proposal yang akan diikutsertakan dalam lomba, memiliki sistematika sebagai berikut:

- 1) Halaman Judul (cover)
- 2) Kata Pengantar
- 3) Daftar Isi
- 4) Latar Belakang Masalah
- 5) Tujuan dan Manfaat yang akan Dicapai
- 6)

- b) Karya UI/UX dikumpulkan dalam bentuk Proposal pada website yang dapat diakses melalui link berikut : <https://techcomfest.ukmpcc.org>

Dengan format nama file:

“Lomba UI/UX Techomfest_Nama Ketua_Karya UI/UX”.

Contoh: “Lomba UI/UX Techomfest_Arifa Mutia_Karya UI/UX”,

- c) Video dapat dibuat dengan sekreatif dan semenarik mungkin dengan konten yang mengandung:

- 1) Vidio dengan berdurasi 4 - 8 menit
- 2)

- d) Peserta wajib melakukan pengunggahan scan berkas deskripsi (PDF)

Dengan format file:

“Lomba UI/UX Techomfest_Nama Ketua_Scan Deskripsi”.

Contoh: “Lomba UI/UX Techomfest_Arifa Mutia_Scan Deskripsi”.

- e) Peserta wajib melakukan pengunggahan scan berkas orisinalitas disertai materai 10.000 dan ditandatangani oleh ketua tim dan pendamping (PDF).

Dengan format file:

“Lomba UI/UX Techomfest_Nama Ketua_Scan Orisinalitas”.

Contoh: “Lomba UI/UX Techomfest_Arifa Mutia_Scan Orisinalitas”.

- f) Batas pengumpulan karya UI/UX adalah tanggal x xxx 2023 pukul xx WIB.

- g) Peserta harus melakukan konfirmasi setelah melakukan pengiriman karya konfirmasi dilakukan dengan mengirim pesan WhatsApp ke nomor

- 08xxxx (xxxx)

dengan format pesan:

“Nama Ketua Tim_Nama Institusi_3 Kata Pertama Judul UI/UX_Tanggal Submit_Waktu Submit”.

- h) Peserta wajib melakukan pengunggahan file presentasi hasil karya (PPT/PDF) Dengan format file: “Lomba UI/UX Techomfest_Nama Ketua_Nama Institusi_Presentasi”.
- i) Konfirmasi dilakukan maksimal 1x24 jam setelah submit *e-form* pada website yang dapat diakses melalui link berikut:
<https://techcomfest.ukmpcc.org>

3. Mekanisme Finalis

- a) 10 Tim yang dengan akumulasi nilai tertinggi akan maju ke tahap babak final.
- b) 10 Tim yang maju dalam babak final akan mempresentasikan hasil karyanya di depan dewan juri.
- c) Penjurian design UI/UX dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2024 bertempat di Politeknik Negeri Semarang.
- d) Pemenang juara 1, 2, dan 3 ditentukan berdasarkan hasil penilaian dari juri dengan akumulasi nilai tertinggi.
- e) Pemenang design UI/UX akan diumumkan setelah Seminar Nasional Techcomfest dan juga akun Instagram @techcomfest dan melalui grup WhatsApp peserta.

I. KETENTUAN LOLOS BABAK FINAL

- 1. Peserta yang telah lolos tahap seleksi babak final wajib melakukan konfirmasi dengan menghubungi CP berikut:
 - Adi Rifa Dwi Kurniawan (085784539532)
 - * Batas konfirmasi 2x24 jam
- 2. Setelah melakukan konfirmasi peserta akan mendapatkan panduan babak final yang berisi tentang ketentuan serta aturan dalam tahap final.
- 3. Peserta yang lolos tahap seleksi merupakan finalis dan akan mengikuti final yang akan diselenggarakan di Politeknik Negeri Semarang pada tanggal 20 Januari 2024.
- 4. Peserta yang tidak melakukan konfirmasi sampai batas waktu yang telah ditentukan akan didiskualifikasi.

5. Setiap Tim yang sudah melakukan konfirmasi akan mendapat 1 orang LO yang akan menjawab setiap pertanyaan dari peserta.

J. KETENTUAN PRESENTASI

1. Tahap presentasi dilakukan secara offline bertempat di Politeknik Negeri Semarang.
2. Peserta wajib menggunakan dresscode almamater institusi masing-masing.
3. Peserta harus menggunakan tutur kata dan sikap yang sopan.
4. Peserta mempresentasikan power point yang sudah dikirim ke link pengumpulan karya.
5. File yang dipresentasikan ditampilkan oleh panitia.
6. Peserta wajib menjawab pertanyaan dari dewan juri.
7. Pada tahap presentasi peserta diberi waktu 20 menit untuk presentasi dan 10 menit untuk tanya jawab, total waktu 30 menit.

K. PENGHARGAAN

Pemenang Lomba Design UI/UX Se-Indonesia Techcomfest 2024 akan mendapat:

- Juara 1 : Uang Pembinaan + Piala + Sertifikat
- Juara 2 : Uang Pembinaan + Piala + Sertifikat
- Juara 3 : Uang Pembinaan + Piala + Sertifikat
- Best Presentation : Sertifikat
- Best Innovation : Sertifikat
- Seluruh peserta yang mendaftarkan diri akan mendapatkan e-sertifikat

L. NARAHUBUNG

Informasi lebih lanjut dapat ditanyakan ke penanggung jawab Lomba Design UI/UX Se-Indonesia Techcomfest 2024 melalui WhatsApp:

- Adi Rifta Dwi Kurniawan (085784539532)
- Arifa Mutia (089603623369)

**LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA PESERTA
LOMBA INFOGRAFIS SE-INDONESIA TECHCOMFEST 2023**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Judul Karya :

Sub Tema :

Nama Tim :

Nama Ketua :

Asal Instansi :

Nomer Telepon :

Dengan ini menyatakan bahwa karya infografis dengan judul “.....” diajukan untuk mengikuti LOMBA UI/UX DESIGN COMPETITION SE-INDONESIA TECHCOMFEST 2024 yang diselenggarakan oleh Unit Kegiatan Mahasiswa Polytechnic Computer Club Politeknik Negeri Semarang. Karya dengan judul diatas benar merupakan karya orisinal yang dibuat penulis dan belum dimenangkan dalam bentuk kegiatan yang sejenis. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya berhak didiskualifikasi dari perlombaan tersebut. Demikian surat pernyataan ini, saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

(Tempat, Tanggal Bulan Tahun)

Mengetahui

Guru Pendamping,

(Nama Terang)

Yang Membuat Pernyataan

Materai 10.000

(Nama Terang)

NIP

NIS.