



2025

SMART IT COMPETITION

Tech for Impact: Innovate, Create, Inspire

GUIDE BOOK PELAKSANAAN & TEKNIS



DAFTAR ISI

SHORT MOVIE	01
A. DESKRIPSI	02
B. TEMA	02
C. TIMELINE LOMBA	03
D. KETENTUAN PESERTA	03
E. KETENTUAN LOMBA	04
F. ALUR PENDAFTARAN	05
G. KETENTUAN BABAK PENYISIHAN	06
H. KETENTUAN BABAK FINAL	06
I. ASPEK PENILAIAN	07
J. KEJUARAAN	08

UI / UX DESIGN	09
A. DESKRIPSI	10
B. TEMA	10
C. TIMELINE LOMBA	11
D. KETENTUAN PESERTA	11
E. KETENTUAN LOMBA	12
F. ALUR PENDAFTARAN	12
G. KETENTUAN BABAK PENYISIHAN	13
H. KETENTUAN BABAK FINAL	14
I. ASPEK PENILAIAN	15
J. KEJUARAAN	17
INFO LOMBA	18
A. MEDIA	18
B. NARAHUBUNG	18
C. PAYMENT	18

BUKU PANDUAN SMART IT COMPETITION 2025

Smart IT Competition (SIC) merupakan kegiatan yang diselenggarakan oleh Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret. Pada tahun ini, SIC mengangkat tema “Tech For Impact: Innovate, Create, Inspire” sebagai upaya untuk mendorong kreativitas dan inovasi di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. Kompetisi ini hadir sebagai platform bagi generasi muda untuk mengekspresikan ide dan solusi melalui dua cabang lomba yang saling melengkapi, yaitu UI/UX Designer dan Short Movie.

Melalui lomba ini, peserta didorong untuk tidak hanya mengasah kemampuan teknis, tetapi juga menuangkan gagasan kreatif yang mampu memberikan dampak nyata di masyarakat. Cabang lomba UI/UX Designer menitikberatkan pada desain yang fungsional, estetik, dan selaras dengan kebutuhan digital masa kini, sementara cabang Short Movie menjadi wadah bagi peserta untuk menyampaikan narasi mengenai teknologi secara visual dan inspiratif.

Kegiatan ini bertujuan tidak hanya untuk mendorong pemanfaatan teknologi secara positif dan produktif, tetapi juga untuk menginspirasi peserta agar mampu menciptakan karya yang solutif, berdampak, dan aplikatif bagi masyarakat luas. Seluruh rangkaian lomba akan diselenggarakan secara daring (online), sehingga dapat diikuti oleh peserta dari berbagai daerah. Seluruh peserta yang mengikuti kompetisi akan mendapatkan E-Sertifikat, dan bagi peserta terbaik yang meraih juara akan diberikan sertifikat kejuaraan serta uang pembinaan sebagai bentuk apresiasi.



2025

SMART IT COMPETITION

Tech for Impact: Innovate, Create, Inspire

GUIDE BOOK PELAKSANAAN & TEKNIS

SHORT MOVIE



SHORT MOVIE

A. DESKRIPSI

Short Movie Competition merupakan ajang kompetisi pembuatan film pendek yang membuka ruang bagi generasi muda untuk menyalurkan ide, kreativitas, serta kemampuan bercerita visual melalui media film pendek. Dalam lomba ini, peserta ditantang untuk mengangkat tema "Cinematic futures: the power of tech in building tomorrow", yang berfokus pada bagaimana teknologi dapat membawa dampak positif bagi individu, masyarakat, maupun lingkungan.

Peserta diharapkan dapat menyampaikan ide, pandangan, atau cerita mereka melalui film pendek tentang bagaimana teknologi bisa membawa manfaat bagi banyak orang. Cerita bisa diangkat dari pengalaman nyata, kisah fiksi, atau imajinasi tentang masa depan, selama tetap menunjukkan sisi positif dari penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Lomba ini bertujuan untuk mendorong imajinasi dan kreativitas para pembuat film muda dalam menyampaikan cerita-cerita inspiratif tentang dampak teknologi melalui media film pendek. Peserta diajak untuk menunjukkan bagaimana teknologi bisa membawa perubahan positif dalam kehidupan sehari-hari, mengangkat berbagai sisi seperti manfaatnya bagi masyarakat, tantangan yang muncul, hingga harapan terhadap inovasi di masa depan.

B. TEMA LOMBA

"Cinematic Futures: The Power of Tech in Building Tomorrow"

Kompetisi ini berfokus pada video pendek yang mengangkat kisah inspiratif mengenai bagaimana teknologi membawa dampak positif bagi kehidupan masyarakat. Dengan mengusung tema "Cinematic futures: the power of tech in building tomorrow", lomba ini bertujuan untuk mendorong pemanfaatan teknologi secara bijak dan inovatif dalam mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals).

Peserta diharapkan untuk memberikan cerita yang menunjukkan bagaimana teknologi, baik yang berskala besar maupun kecil, mampu menjadi alat perubahan dalam berbagai bidang, seperti bidang pendidikan, kesehatan, lingkungan, dan energi. Peserta dibebaskan memilih minimal satu dari 17 poin Sustainable Development Goals untuk diangkat dalam karya.

Sebagai contoh, short movie tentang penggunaan aplikasi belajar seperti Ruangguru yang dapat mempermudah pembelajaran.

C. TIMELINE LOMBA

Kegiatan	Waktu
Pendaftaran	22 April - 22 Mei 2025
Batas Pengumpulan Karya	30 Mei 2025
Seleksi Hasil Penyisihan	2 - 6 Juni 2025
Pengumuman Finalis	7 Juni 2025
Technical Meeting Final	10 Juni 2025
Presentasi Final	14 Juni 2025
Pengumuman Pemenang	14 Juni 2025

D. KETENTUAN PESERTA

1. Peserta merupakan seorang siswa/i/mahasiswa/i aktif SMA/SMK/MA, Diploma (D1-D4)/Sarjana (S1) dari Perguruan Tinggi Negeri/Swasta yang dibuktikan dengan foto Kartu Pelajar ataupun Kartu Tanda Mahasiswa (KTM).
2. Perlombaan dengan anggota minimal 2 orang dan maksimal 10 orang dari sekolah, institusi atau perguruan tinggi yang sama dan diperbolehkan berasal dari program studi yang berbeda.
3. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengirimkan satu karya terbaik.
4. Peserta hanya diperbolehkan berada dalam satu tim Short Movie.
5. Peserta dikenakan biaya pendaftaran sebesar Rp 40.000,00 per tim.
6. Peserta bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan yang telah dijadwalkan oleh panitia.
7. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan dinyatakan gugur.

E. KETENTUAN LOMBA

1. Karya yang diusulkan merupakan karya orisinal peserta dan belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi sejenis serta belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun.
2. Karya tidak boleh mengandung unsur pornografi, SARA, sadisme atau hal-hal yang bersifat merendahkan atau melecehkan pihak lain.
3. Karya harus sesuai dengan tema yaitu "**Cinematic Futures: The Power of Tech in Building Tomorrow**".
4. Karya Short Movie berdurasi minimal 5 menit dan maksimal 10 menit dengan resolusi minimal Full HD (720p).
5. Karya diunggah ke Youtube salah satu anggota tim dan link Youtube diunggah ke form yang telah ditentukan.
6. Karya yang diterima adalah karya yang dikirimkan sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan.
7. Penilaian dilakukan oleh dewan juri yang telah ditetapkan oleh panitia.
8. Dewan Juri adalah pihak yang memiliki wewenang memberikan penilaian sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.
9. Penilaian dari dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
10. Setelah babak penyisihan, dewan juri akan mengambil 3 Short Movie terbaik untuk lanjut ke babak Final.
11. Dibabak Final, panitia akan mengadakan meeting dimana finalis akan menyampaikan seputar karya Short Movie mereka dan dewan juri akan melakukan penilaian berdasarkan presentasi yang dilakukan oleh finalis.
12. Pemenang perlombaan merupakan tim dengan nilai tertinggi dari semua aspek penilaian yang telah ditetapkan oleh panitia. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

F. ALUR PENDAFTARAN

- Peserta membaca buku panduan Smart IT Competition 2025 melalui link:

uns.id/GuideBook_SIC2025

- Peserta melakukan pembayaran sebesar Rp 40.000,00 melalui:
 - BRI
3106 0103 0838 537
a.n Muhammad Haekal Alif Putra

- DANA
087817555827
a.n Muhammad Haekal Alif Putra
- Shopeepay
089681265055
a.n Maylan Palupi
- Gopay
089681265055
a.n Arum Maylan

- Setiap tim mendaftar pada link form berikut:

uns.id/ShortMovieSIC2025

- Setiap tim wajib mengisi formulir pendaftaran yang dapat diakses pada link berikut:

uns.id/FormPendaftaranShortMovieSIC25

- Upload formulir pendaftaran pada form pendaftaran dalam bentuk pdf dengan format nama file "**NamaTim_Formulir.pdf**"
- Upload scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau Kartu Pelajar seluruh anggota tim pada form pendaftaran dalam bentuk pdf dengan format nama file "**NamaTim_KTM.pdf**"
- Setelah peserta melakukan pembayaran biaya pendaftaran peserta wajib mengirim pesan konfirmasi kepada Contact Person (nomor tertera dibawah) dihari yang sama. Disertai dengan bukti pembayaran.

wa.me/+6281226140285 [Mahesa Rahmad Ramdani]

- Upload bukti pembayaran pada form pendaftaran dalam bentuk pdf dengan format nama file "**NamaTim_BuktiPembayaran.pdf**"

- Setelah melakukan pendaftaran, para peserta dapat mengumpulkan karya pada waktu yang telah ditentukan melalui link form berikut:

uns.id/PengumpulanShortMovieSIC2025

- Seluruh peserta yang telah mengirimkan karya sesuai ketentuan akan mendapatkan e-sertifikat yang akan dikirimkan melalui email ketua tim.

G. KETENTUAN BABAK PENYISIHAN

1. Peserta wajib mengunggah karya Short Movie melalui Youtube dengan ketentuan ;
 - Short Movie diperbolehkan sekreatif mungkin dan wajib sesuai dengan tema yang telah ditentukan yaitu "**Cinematic Futures: The Power of Tech in Building Tomorrow**"
 - Durasi minimal 5 menit dan maksimal 15 menit dengan mencantumkan Credit yang berisi seluruh anggota tim
 - Resolusi minimal adalah 720p
2. Tim juri akan melakukan penilaian secara menyeluruh dan kemudian mengumumkan 3 finalis yang lolos ke babak final.
3. Tim peserta yang melanggar ketentuan seperti yang tercantum diatas akan dinyatakan gugur.

H. KETENTUAN BABAK FINAL

1. Tim finalis yang lolos ke babak final akan diumumkan melalui akun Instagram @smartitcompetition dan akan diberi pemberitahuan oleh narahubung melalui Whatsapp.
2. Perwakilan tim finalis yang lolos ke babak final wajib mengikuti Technical Meeting secara daring melalui zoom meeting yang akan dilaksanakan pada 10 Juni 2025. Untuk informasi lebih lanjut akan diinformasikan oleh narahubung.
3. Babak final akan dilaksanakan secara daring melalui zoom meeting dan link akan diinformasikan lebih lanjut oleh narahubung.
4. Diberikan waktu presentasi selama 15 menit.
5. Menyiapkan klip video berdurasi 1 menit sebagai bahan presentasi yang dikirim paling lambat tanggal 13 Juni 2025, pukul 23.59 WIB.
6. Dewan juri akan menilai dan mengumumkan juara Short Movie Competition.
7. Pada saat presentasi peserta diwajibkan untuk berpakaian secara rapi dan sopan.
8. Peserta yang tidak hadir pada saat presentasi dianggap gugur dalam babak final.
9. Keputusan dewan juri final dan tidak dapat diganggu gugat.

I. ASPEK PENILAIAN

1. Babak Penyisihan

No	Aspek Penilaian	Uraian	Bobot
1	Alur Cerita /Plot	Cara penyampaian alur Short Movie mulai dari pengenalan, konflik, sampai penyelesaian.	25 %
2	Inovasi dan Orisinalitas	Inovasi mengacu pada keunikan dan kebaruan dalam ide, konsep, atau eksekusi film. Orisinalitas menunjukkan bahwa film tersebut tidak hanya mengikuti tren yang ada, tetapi juga mampu memberikan sudut pandang yang baru dan berbeda.	35 %
3	Kreativitas /Keunikan	Kreativitas mencakup beragam aspek mulai dari penggunaan teknik sinematik hingga penyampaian pesan.	35 %
Total			100 %

2. Babak Final

No	Aspek Penilaian	Uraian	Bobot
1	Tanya Jawab	Dapat menjawab pertanyaan dari dewan juri dengan baik	50 %
2	Penilaian Ulang	Juri akan melakukan penilaian lebih lanjut melalui kesesuaian pada sesi tanya jawab, dan dengan melihat ulang karya yang telah diunggah	50 %
Total			100 %

3. Nilai Akhir

No	Aspek Penilaian	Uraian	Bobot
1	Babak Penyisihan	Keseluruhan nilai dari babak penyisihan	50 %
2	Babak Final	Keseluruhan nilai dari babak final	50 %
Total			100 %

J. KEJUARAAN

- Juara I : Rp. 2.500.000,00 dan E-Sertifikat.
- Juara II : Rp. 1.500.000,00 dan E-Sertifikat.
- Juara III : Rp. 1.000.000,00 dan E-Sertifikat.

Catatan :

- Seluruh peserta mendapat E-Sertifikat
- Pemenang akan memperoleh E-Sertifikat juara dan uang kejuaran dengan pajak yang ditanggung peserta.



2025

SMART IT COMPETITION

Tech for Impact: Innovate, Create, Inspire

GUIDE BOOK PELAKSANAAN & TEKNIS

UI/UX DESIGN



UI/UX DESIGN

A. DESKRIPSI

Lomba UI/UX Designer adalah sebuah ajang yang diadakan untuk menggalang kreativitas serta kompetensi dalam merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Lomba ini bertujuan memberikan panggung bagi para peserta untuk mengasah keahlian desain mereka, berkolaborasi dengan tim, serta menerima masukan dari para ahli dalam industri ini. Selain itu, lomba ini juga menjadi sarana yang penting untuk memperluas jejaring dan menarik perhatian dari perusahaan atau organisasi yang tengah mencari talenta di bidang desain UI/UX.

Dalam rangkaian lomba, peserta akan dihadapkan pada berbagai tantangan desain, mulai dari merancang aplikasi mobile, situs web, hingga sistem interaktif lainnya. Lomba ini menjadi daya tarik bagi mereka yang memiliki minat dan semangat tinggi dalam menciptakan desain yang inovatif serta memiliki dampak positif bagi penggunanya.

B. TEMA LOMBA

"Designing a Sustainable Future through Digital Innovation"

Dalam kompetisi ini, fokus utama adalah merancang desain antarmuka yang tidak hanya efisien tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang bermakna. Tema yang diangkat adalah "Designing a Sustainable Future through Digital Innovation", yang bertujuan untuk mendorong inovasi digital dalam mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya: SDG 3: Kesehatan dan Kesejahteraan, SDG 6: Akses Air Bersih dan Sanitasi, SDG 7: Energi Bersih dan Terjangkau, SDG 8: Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi, SDG 11: Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan, 12: Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab.

Peserta diharapkan mengintegrasikan fitur AI atau IoT dalam desain mereka untuk menciptakan solusi yang inovatif, berkelanjutan, dan memberikan dampak positif bagi masyarakat dan lingkungan. Desain yang dihasilkan harus mempertimbangkan prinsip-prinsip Sustainable UI/UX, yaitu menciptakan produk digital dengan dampak lingkungan minimal sambil mempertahankan pengalaman pengguna yang optimal.

C. TIMELINE LOMBA

Kegiatan	Waktu
Pendaftaran	22 April - 22 Mei 2025
Batas Pengumpulan Karya	30 Mei 2025
Seleksi Hasil Penyisihan	2 - 6 Juni 2025
Pengumuman Finalis	7 Juni 2025
Technical Meeting Final	10 Juni 2025
Presentasi Final	14 Juni 2025
Pengumuman Pemenang	14 Juni 2025

D. KETENTUAN PESERTA

1. Peserta merupakan siswa SMA/SMK/MA/Sederajat di seluruh Indonesia atau mahasiswa aktif program Diploma (D1-D4) dan Sarjana (S1) dari perguruan tinggi negeri maupun swasta, yang dibuktikan dengan Kartu Pelajar atau Kartu Tanda Mahasiswa (KTM).
2. Perlombaan bersifat tim yang terdiri dari 2-3 orang (minimal 2 orang dan maksimal 3 orang) dipimpin satu ketua, berasal dari institusi atau perguruan tinggi yang sama dan diperbolehkan dari program studi yang berbeda.
3. Setiap peserta hanya diperkenankan untuk mengirimkan satu karya terbaik.
4. Setiap peserta hanya dapat mengikuti perlombaan dengan 1 tim saja.
5. Keikutsertaan peserta dikenakan biaya pendaftaran Rp 30.000,00 per tim.
6. Peserta bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan yang telah dijadwalkan oleh panitia.
7. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan akan dinyatakan gugur.

E. KETENTUAN LOMBA

- 1.Tiap peserta hanya diperbolehkan mengambil satu platform (web atau mobile) yang akan dijadikan sebagai studi kasus.
- 2.Karya yang diusulkan merupakan karya orisinal peserta, belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi sejenis, dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun.
- 3.Karya tidak boleh mengandung unsur pornografi, SARA, sadisme atau hal-hal yang bersifat merendahkan atau melecehkan pihak lain.
- 4.Jika memilih platform mobile, karya harus ditujukan untuk pengguna aplikasi mobile, dan wajib sesuai dengan tema: "**Designing a Sustainable Future through Digital Innovation**". Karya yang diterima adalah karya yang dikirimkan sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan.
- 5.Penilaian dilakukan oleh dewan juri yang telah ditetapkan oleh panitia.
- 6.Dewan Juri adalah pihak yang mempunyai wewenang memberikan penilaian yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.
- 7.Penilaian adalah hasil pengamatan dewan juri terhadap karya UI/UX peserta kompetisi yang mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- 8.Pemenang perlombaan merupakan peserta yang memiliki nilai tertinggi
- 9.dari semua aspek penilaian yang telah ditetapkan oleh panitia.
- 10.Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

F. ALUR PENDAFTARAN

- Peserta membaca buku panduan Smart IT Competition 2025 melalui link:
uns.id/GuideBook_SIC2025
- Peserta melakukan pembayaran sebesar Rp 30.000,00 melalui:
 - BRI
3106 0103 0838 537
a.n Muhammad Haekal Alif Putra
 - DANA
087817555827
a.n Muhammad Haekal Alif Putra
 - Shopeepay
089681265055
a.n Maylan Palupi

- Gopay
089681265055
- a.n Arum Maylan
- Setiap tim mendaftar pada link form berikut:

uns.id/UIUXSIC2025

- Setiap tim wajib mengisi formulir pendaftaran yang dapat diakses pada link berikut:

uns.id/FormulirPendaftaranUIUXSIC25

- Upload formulir pendaftaran pada form pendaftaran dalam bentuk pdf dengan format nama file “**NamaTim_Formulir.pdf**”
- Upload scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau Kartu Pelajar seluruh anggota tim pada form pendaftaran dalam bentuk pdf dengan format nama file “**NamaTim_KTM.pdf**”
- Upload bukti pembayaran pada form pendaftaran dalam bentuk pdf dengan format nama file “**NamaTim_BuktiPembayaran.pdf**”
- Setelah peserta melakukan pembayaran biaya pendaftaran peserta wajib mengirim pesan konfirmasi kepada Contact Person (nomor tertera dibawah) dihari yang sama. Disertai dengan bukti pembayaran.

[wa.me/+628982360404 \[Lafiga \]](https://wa.me/+628982360404)

- Upload karya dilakukan setelah pendaftaran selesai, dan pada waktu yang ditentukan panitia. Upload karya pada :

uns.id/PengumpulanUIUXSIC2025

- Seluruh peserta yang telah mengirimkan karya menurut ketentuan akan mendapatkan e-sertifikat yang dikirimkan melalui email ketua tim.

G. KETENTUAN BABAK PENYISIHAN

1. Peserta wajib mengupload file studi kasus dengan susunan sebagai berikut:
 - Latar belakang masalah.
 - Tujuan yang ingin dicapai.
 - Metode Pencapaian.
 - Analisis design system UI yang meliputi:
 1. Target Pengguna.
 2. Batasan Sistem.
 3. Platform yang digunakan.

4. Skenario penggunaan rancangan system UI.
 5. Navigasi cara penggunaan system UI.
 6. Arsitektur Informasi dengan menguraikan struktur rancangan agar dapat tersusun suatu informasi yang tepat.
 7. Wireframe.
 8. Visualisasi Target.
- Kesimpulan.
 - Daftar Pustaka.
 - Lampiran (jika ada dan diperlukan).
2. File studi kasus harus menggunakan format:
- Ukuran kertas A4
 - Margin kanan, kiri, atas, dan bawah sebesar 2.5 cm
 - Spacing antar baris sebesar 1.5
 - Font yang digunakan Times New Roman
 - Ukuran font adalah 12
 - File disimpan dalam bentuk pdf
3. Dewan juri akan melakukan penilaian proposal dan file prototype kemudian mengumumkan 3 finalis yang lolos ke babak final.
4. Tim peserta yang melanggar ketentuan seperti yang tercantum diatas akan dinyatakan gugur.
5. Hasil UI peserta akan diupload di Instagram Smart IT Competition sebagai dokumentasi.

H. KETENTUAN BABAK FINAL

1. Tim peserta yang lolos ke babak final akan diumumkan melalui Instagram Smart IT Competition dan akan diberi pemberitahuan oleh narahubung melalui via Whatsapp.
2. Tim peserta baik ketua tim ataupun perwakilan anggota tim yang lolos ke babak final wajib mengikuti Technical Meeting secara daring melalui via zoom meeting yang dilaksanakan pada tanggal 10 Juni 2025. Untuk informasi lebih lanjut akan diinformasikan oleh narahubung. akan diinformasikan lebih lanjut oleh narahubung.
3. Tim peserta akan melakukan presentasi secara daring melalui zoom meeting. Untuk link zoom akan diinformasikan lebih lanjut oleh narahubung.

4. Waktu presentasi terdiri dari 10 menit untuk presentasi dan 10 menit untuk tanya jawab.
5. Presentasi boleh menggunakan PowerPoint, video, maupun file prototype yang dikirim paling lambat tanggal 13 Juni 2025, pukul 23.59 WIB.
6. Tim juri akan menilai dan mengumumkan 3 tim yang akan menjadi juara.
7. Pada saat presentasi final secara daring, peserta diperkenankan untuk berpakaian rapi sopan.
8. Peserta yang tidak hadir pada saat presentasi final dianggap gugur dalam babak final
9. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

I. ASPEK PENILAIAN

1. Babak Penyisihan

No	Aspek Penilaian	Uraian	Bobot
1	Identifikasi Permasalahan	Urgensi permasalahan beserta kebermanfaatan pengguna/masyarakat dan kesesuaian permasalahan karya dengan tema yang telah ditentukan.	25 %
2	Inovasi dan Orisinalitas	Terdapat keunikan dan nilai lebih dari segi pemecah masalah, teknis penggunaan aplikasi dan desain antarmuka.	40 %
3	Metode Desain	Metode pengumpulan data pada pembuatan karya sebagai acuan dalam identifikasi kebutuhan pengguna. Serta langkah-langkah desain dan pengujian desain tersebut berdasarkan prinsip UX.	35 %
Total			100 %

2. Babak Final

No	Aspek Penilaian	Uraian	Bobot
1	Presentasi	Penjelasan mengenai karya didepan dewan juri	50 %
2	Tanya Jawab	Dapat menjawab pertanyaan dengan baik	30 %
3	Simulasi Karya	Mensimulasikan karya yang telah dibuat oleh peserta di depan dewan juri	20 %
Total			100 %

3. Nilai Akhir

No	Aspek Penilaian	Uraian	Bobot
1	Babak Penyisihan	Keseluruhan nilai dari babak penyisihan	50 %
2	Babak Final	Keseluruhan nilai dari babak final	50 %
Total			100 %

J. KEJUARAAN

Juara I : Rp. 2.500.000,00 dan E-Sertifikat.

Juara II : Rp. 1.500.000,00 dan E-Sertifikat.

Juara III : Rp. 1.000.000,00 dan E-Sertifikat.

Catatan :

- Seluruh peserta mendapat E-Sertifikat
- Pemenang akan memperoleh E-Sertifikat juara dan uang kejuaaran dengan pajak yang ditanggung peserta.

INFO LOMBA

SMART IT COMPETITION 2025

A. MEDIA

- Instagram : @smartitcompetition
- Email : smartitcompoofficial@gmail.com

B. NARAHUBUNG

- Short Movie : wa.me/+6281226140285 [Mahesa]
wa.me/+6281271561562 [Zaskiya]
- UI / UX : wa.me/+628982360404 [Lafiga]
wa.me/+6281326043032 [May]

C. PAYMENT

- BRI
3106 0103 0838 537
a.n Muhammad Haekal Alif Putra
- DANA
087817555827
a.n Muhammad Haekal Alif Putra
- Shopeepay
089681265055
a.n Maylan Palupi
- Gopay
089681265055
a.n Arum Maylan