

**RULEBOOK  
DESIGN  
UI / UX**



**ITFEST 2021**



# UI/UX DESIGN

## DESKRIPSI

Kompetisi Design UI/UX merupakan sebuah kompetisi desain antarmuka sistem/produk yang berorientasi kepada kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan sistem/produk tersebut. Tujuan dari design interface ini adalah untuk membuat interaksi pengguna sesederhana dan se-efisien mungkin. Design Interface juga menentukan bagaimana user berinteraksi dengan komputer menggunakan tampilan antarmuka (interface) yang ada pada layar komputer. Dalam kompetisi ini yang menjadi fokus utama adalah membuat antarmuka pengguna menjadi efisien dan memberikan pengalaman yang menyeluruh bagi pengguna ketika sedang menggunakan sistem/produk tersebut. Lomba ini terdiri dari 3 (tiga) tahap, yaitu tahap submisi proposal, tahap submisi video dan tahap final. Tema Kompetisi ITFEST 2021 ini adalah “UNITED IN DISTANCE”

## SYARAT & KETENTUAN PESERTA

1. Peserta kontes merupakan tim beranggotakan maksimal 3 orang yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada website resmi ITFEST 5.0 [itfestusu.id](http://itfestusu.id)
2. Anggota tiap tim boleh berasal dari program studi berbeda dan harus berasal dari universitas yang sama
3. Tiap anggota merupakan mahasiswa aktif program S1/ sederajat atau D3/ Sederajat di perguruan tinggi negeri dan swasta di wilayah Republik Indonesia, dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku atau surat keterangan resmi dari perguruan tinggi masing-masing
4. Setiap anggota hanya boleh terdaftar pada tepat satu tim pada kompetisi yang sama dan hanya boleh menjadi ketua tim di 1 kompetisi.
5. Hak kekayaan atas hak cipta dari karya yang telah diciptakan pada kompetisi akan tetap menjadi hak dari peserta.
6. Tim yang merupakan finalis wajib mengikuti rangkaian tahap final.
7. Panitia berhak mempublikasikan karya peserta yang diikutsertakan.



ITFEST 2021

8. Keputusan juri dan panitia penyelenggara ITFest adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
9. Panitia berhak mengubah rulebook yang ada dan wajib menginformasikan perubahan tersebut kepada tim yang mengikuti lomba melalui web dan media sosial resmi IT Fest.
10. Peserta yang tidak melengkapi persyaratan pendaftaran sampai batas waktu yang telah ditentukan dinyatakan gugur.
11. Panitia berhak mendiskualifikasi tim yang terbukti melakukan kecurangan dalam bentuk apapun.
12. Tidak ada pembatasan jumlah proposal aplikasi yang dikirim, dengan syarat proposal lainnya bukan merupakan duplikat proposal yang dikirim sebelumnya.
13. Setiap proposal yang dikirim tidak dikenakan biaya.
14. Platform pengembangan dapat berupa web maupun mobile.
15. Karya harus orisinal, bukan karya orang lain dan tidak pula pernah diikutsertakan dalam kontes lain. Bila terbukti karya yang dilombakan bukan orisinal, maka panitia berhak mendiskualifikasi tim tersebut.
16. Setiap tim mengajukan proposal sesuai ketentuan proposal kepada panitia dengan batas waktu hingga tanggal 25 Maret 2021
18. Tim yang lolos ke tahap kedua wajib mengirimkan clip video dan prototype yang diupload ke YouTube dengan durasi maksimal 5 menit selambat-lambatnya pada tanggal 6 April 2021
19. Semua aset yang digunakan dalam pembuatan aplikasi harus orisinal. Peserta harus memberikan atribusi terhadap aset lain yang tidak dibuatnya. Jika peserta didapatkan menggunakan aset tanpa lisensi bebas atau tidak mencantumkan lisensi, maka peserta dikenakan sanksi oleh panitia.
20. Karya yang diikutsertakan tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, dan sebagainya.



## JADWAL DAN ALUR KOMPETISI

No.	Tahap	Tanggal
1.	Pendaftaran	10 - 20 Maret 2021
2.	Seleksi Tahap I	21 - 25 Maret 2021
3.	Pengumuman Tahap I	27 Maret 2021
4.	Seleksi Tahap II	28 Maret - 6 April 2021
5.	Pengumuman Finalis	8 April 2021
6.	Final	15 April 2021
7.	Acara Puncak	17 April 2021

# PROSEDUR PENDAFTARAN

1. Ketua tim dari masing-masing tim membuat akun pada web ITFest 5.0 2021 [itfestusu.id](http://itfestusu.id)
2. Pilih jenis kompetisi yang diikuti kemudian lengkapi berkas yang diminta pada formulir pendaftaran.
3. Panitia ITFest 5.0 2021 akan mengirimkan email konfirmasi sebagai bukti kelengkapan berkas pendaftaran ke email ketua Tim. Dengan begitu, tim tersebut dinyatakan resmi mengikuti kompetisi UI/UX Design ITFest 5.0 2020.
4. Tim yang dapat lanjut mengikuti tahap penyisihan adalah tim yang sudah secara resmi terdaftar.

## BABAK PENYISIHAN I : [PENDAFTARAN DAN SUBMISI PROPOSAL]

### Ketentuan Pendaftaran Design UI/UX

1. Peserta mengunggah file proposal menurut ketentuan proposal seperti yang tertera pada bagian Ketentuan Proposal.
2. Nama-nama tim yang lolos ke tahap II akan diumumkan pada tanggal 27 Maret 2021

### Ketentuan Proposal

1. Proposal wajib menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
2. Proposal minimal harus memuat informasi sebagai berikut :
  - a. Judul produk
  - b. Abstrak
  - c. Latar belakang masalah
  - d. Tujuan dan hasil yang akan dicapai
  - e. Metode pencapaian tujuan (user-centered design methodology)

- f. Analisis desain karya meliputi :
    - I. Target pengguna
    - II. Batasan produk
    - III. Platform yang digunakan
  - g. Skenario penggunaan rancangan produk (bukan manual penggunaan produk)
  - h. Daftar pustaka (jika ada)
3. Peserta dapat menambahkan poin-poin pendukung pada proposal, seperti mock up, Poster (JPEG) berisikan abstraksi desain UX secara visual dan tekstual, dll.
  4. Peserta mengajukan proposal yang terdiri atas maksimal **15 halaman** dan berukuran maksimal 10MB dalam format file .pdf
  5. Format penamaan file proposal sebagai berikut :  
Proposal\_DesignUIUX\_NamaTim\_NamaProduk.pdf  
Contoh: Proposal\_ DesignUIUX\_TimABC\_GHF.pdf
  6. File proposal diunggah selambat-lambatnya pada tanggal 25 Maret 2021

## **BABAK PENYISIHAN 2 : [SUBMISI VIDEO]**

1. Peserta yang lolos seleksi proposal mengupload video yang membahas mockup dan cara kerja aplikasi ke YouTube dengan format sebagai berikut:

ITFEST2021 UI/UX – Nama Tim – Judul

2. Peserta melampirkan link video yang telah diupload ke form yang telah disediakan untuk babak submisi video di website IT Fest.
3. Masa submisi video adalah dari 28 Maret hingga 6 April 2021
4. Peserta yang tidak melakukan pengunggahan video, dan melampirkan link ke panitia dianggap gugur.
5. Nama-nama tim yang lolos ke final akan diumumkan pada tanggal 8 April 2021



# BABAK FINAL : PRESENTASI

Babak final terdiri dari presentasi di depan juri pada 15 April 2021. Peserta yang lolos babak final diharuskan membawa beberapa dokumen berikut untuk ke babak final :

1. Laporan akhir
2. Prototipe
3. Video clip
4. File presentasi

Seluruh dokumen yang tertera, hanya dokumen tersebut yang akan dijadikan sebagai bahan presentasi pada babak final. Berikut adalah keterangan dokumen dan file yang harus diunggah :

## 1. Laporan akhir

Laporan akhir memuat analisis desain karya dalam format PDF yang mengikuti struktur dokumen sebagai berikut :

- a. Judul produk
- b. Abstrak
- c. Latar belakang masalah
- d. Tujuan dan hasil yang akan dicapai
- e. Metode pencapaian tujuan (user-centered design methodology)
- f. Analisis desain karya meliputi :
  - Target pengguna
  - Batasan produk
  - Platform yang digunakan
  - Skenario penggunaan rancangan produk (bukan manual penggunaan produk)
  - Navigasi

- Arsitektur informasi
  - Wireframe
- g. Metode dan hasil pengujian penggunaan
  - h. Kesimpulan
  - i. Daftar pustaka
  - j. Lampiran pendukung (bila diperlukan)

## **2. Prototipe**

Prototipe yang disajikan berupa high-fidelity prototype product

## **3. Video clip**

Video clip terutama menggambarkan kreativitas usulan solusi yang ditawarkan atau inovasi produk, dengan durasi maksimal 2 menit.

## **4. File presentasi**

File presentasi terutama menyajikan hasil prototipe dan analisis UX



## KRITERIA PENILAIAN

PENILAIAN	KETERANGAN	POIN
IDENTIFIKASI PERMASALAHAN	Karya dinilai efektif memecahkan masalah nyata yang diangkat lewat proposal. Karya juga memiliki rencana jelas mengenai target pengguna dan pasar.	30
INOVASI DESAIN	Karya memiliki keunikan dan nilai lebih dalam segi pemecahan masalah yang diangkat, efektivitas solusi, teknis, dan interaksi dengan pengguna	30
METODE DESAIN	Terdapatnya metode pengumpulan data pada pembuatan karya untuk identifikasi kebutuhan pengguna, langkah-langkah desain dan pengujian yang dilakukan berdasarkan prinsip UX	20
KOMUNIKASI (PROPOSAL, POSTER, VIDEO)	Karya memiliki kejelasan konten, kreativitas dan estetika, serta orisinalitas (bebas dari masalah hak cipta gambar / video / dan sejenisnya).	20
TOTAL		100

# PENGHARGAAN

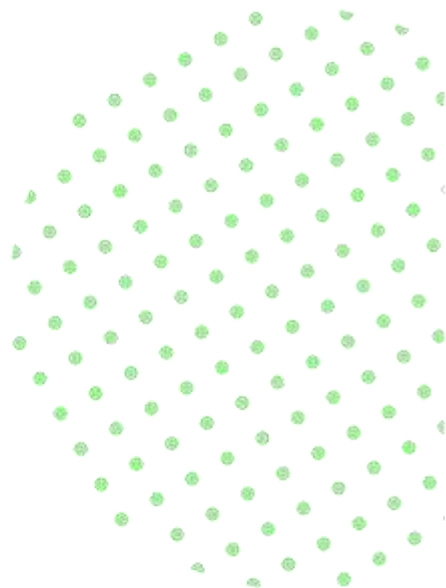
Total hadiah untuk setiap kompetisi senilai Rp. 2.200.000,00. Seluruh peserta finalis akan mendapatkan sertifikat finalis. Bagi pemenang (Juara I, II, III) diberikan penghargaan berupa sertifikat, dan dana pembinaan sesuai dengan peringkat juara :

1. Winner : Sertifikat + Uang Pembinaan
2. First Runner Up : Sertifikat + Uang Pembinaan
3. Second Runner Up : Sertifikat + Uang Pembinaan

# NARAHUBUNG

Arafah Nur Ihza : 0899 1829 933 (WA)

Chatarina S Fransiska Samosir : 0821 6043 6130 (WA)



ITFEST 2021

