



# **IT FEST**

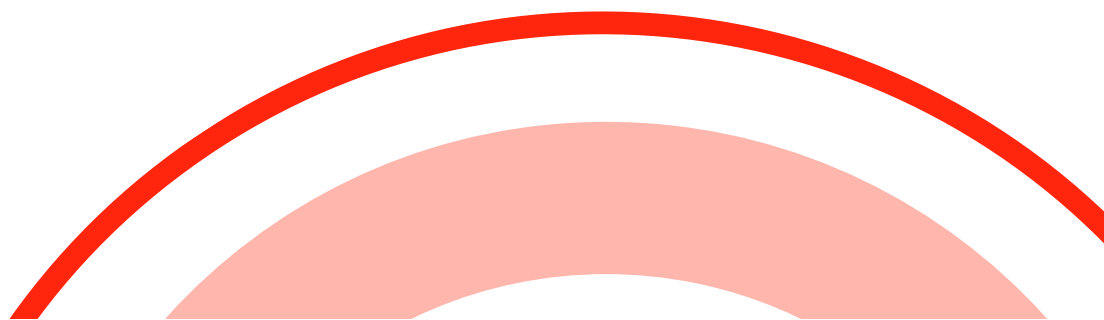
## **GUIDE BOOK**

### **UI/UX DESIGN**

#### **2023**

# DAFTAR ISI

|                   |    |
|-------------------|----|
| Deksripsi Lomba   | 01 |
| Lomba             | 02 |
| Persyaratan Lomba | 03 |
| Timeline          | 04 |
| Tahapan Lomba     | 05 |
| Narahubung        | 06 |





UX/UI  
Design

# LOMBA UI/UX

IT FEST merupakan acara lomba untuk mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya yang diselenggarakan oleh Keluarga Besar Mahasiswa Departemen Sistem Informasi guna persiapan mahasiswa mengikuti lomba sejenis berskala nasional. Dalam IT FEST ini, diadakannya lomba UI/UX bertujuan untuk mendorong peserta dalam mengembangkan desain antarmuka pengguna yang menarik dan intuitif, serta dapat memperbaiki pengalaman pengguna secara keseluruhan. Tahapan dalam lomba ini terbagi menjadi 2 babak, yaitu babak penyisihan berupa pengumpulan proposal serta video penjelasan dan babak final berupa presentasi slide PPT melalui aplikasi Zoom Meeting. Adapun seluruh tahapan IT FEST dilaksanakan secara daring.



# TUJUAN



Maksud dan Tujuan dari adanya lomba UI/UX adalah sebagai berikut:

1. Menjadikan wadah pengembangan potensi diri mahasiswa khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer sebagai agen penerus bangsa yang kreatif dan inovatif.
2. Memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya dalam membuat suatu karya khususnya di bidang UI/UX.
3. Membantu dan mempersiapkan peserta untuk berani mengikuti sebuah kompetisi di bidang akademik dengan cakupan di dalam fakultas.
4. Mendorong terbentuknya inovasi-inovasi atau ide yang dapat diimplementasikan dalam kebutuhan masyarakat banyak.

# TEMA

“Inovasi TIK untuk Memberdayakan Pembangunan Berkelanjutan”

# SUB-TEMA

Kesehatan dan Kesejahteraan

Energi Terbarukan

Pengelolaan Limbah Digital

Pendidikan Berkualitas

# HADIAH DAN PENGHARGAAN

Medali + E-Sertifikat + Uang Tunai

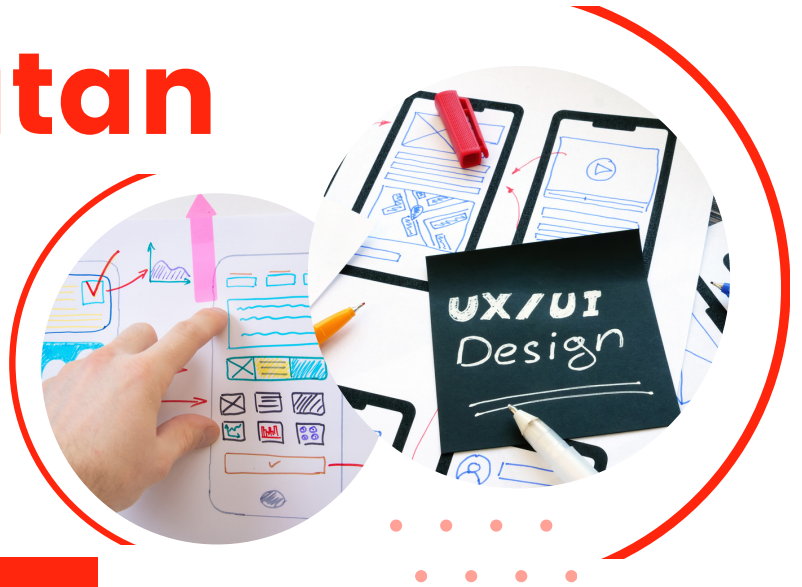
# Persyaratan Lomba



## Ketentuan Umum

1. Peserta merupakan mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya.
2. Peserta wajib mengikuti mekanisme pendaftaran dan melengkapi berkas-berkas yang disediakan.
3. Peserta yang tidak memenuhi mekanisme pendaftaran dan melengkapi berkas sampai batas waktu yang ditentukan akan dianggap gugur.
4. Peserta lomba akan bersaing secara tim, dimana setiap tim terdiri dari 3-6 orang dan dapat berasal dari program studi yang berbeda.
5. Setiap peserta wajib memiliki nama tim dengan ketentuan tidak boleh mengandung unsur-unsur SARA (Suku, Agama, Ras, Antargolongan) dan di setiap tim hanya akan diketuai oleh satu orang. Semua peserta hanya dapat berpartisipasi di dalam satu tim dan tidak diperbolehkan mendaftar di bidang lomba lainnya.
6. Peserta bersedia dan wajib mengikuti seluruh rangkaian acara, prosedur, dan ketentuan perlombaan.
7. Peserta yang melakukan pelanggaran berhak didiskualifikasi oleh panitia.
8. Keputusan juri dan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
9. Segala perubahan yang terjadi dalam guidebook akan diinformasikan lebih lanjut di instagram @itfest.fikom

# Persyaratan Lomba



## Ketentuan Khusus

1. Satu tim hanya boleh mengirimkan satu karya.
2. Karya peserta yang dilombakan tidak diperkenankan menyinggung unsur SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan) atau mengandung unsur pornografi maupun kekerasan.
3. Karya yang dilombakan pada kompetisi ini merupakan karya orisinal peserta dengan melampirkan lembar pernyataan orisinalitas karya.
4. Karya belum pernah menjadi pemenang atau memperoleh penghargaan pada kontes sejenis baik dalam skala lokal, nasional, regional, maupun internasional.
5. Jika desain karya adalah desain karya inkremental atau karya yang sedang dikembangkan, peserta harus menjelaskan di acara apa karya tersebut diikutsertakan dan pembaruan desain karya ini dengan sebelumnya.
6. Karya dapat dikembangkan dari tugas kuliah yang terkait dengan kegiatan akademik kurikuler pada program studi yang diikuti anggota tim kontestan.
7. Hak cipta dan perizinan: Jika tim menggunakan materi berhak cipta dan/atau gambar dari pihak ketiga dalam dokumen, video, atau presentasi, maka tim harus mendapatkan izin dan otorisasi terlebih dahulu dari pemilik untuk menggunakan materi tersebut.

# TIMELINE

| No | Kegiatan                                | Tanggal           |
|----|---|-------------------|
| 1  | Penyisihan                              | 13 Juni – 5 Juli  |
| 2  | Seleksi Berkas dan Penilaian Penyisihan | 6 Juli – 13 Juli  |
| 3  | Tahap Pengerjaan Final                  | 14 Juli – 16 Juli |
| 4  | Seleksi Berkas dan Penilaian Final      | 17 Juli – 18 Juli |
| 5  | Presentasi Final & Pengumuman           | 19 Juli           |



# TAHAPAN LOMBA



## A. BABAK PENYISIHAN

### KETENTUAN

Babak penyisihan dilakukan peserta dengan mengumpulkan proposal desain disertai lampiran mockup yang ingin dibuat serta video penjelasan pada formulir pengumpulan yang disediakan. Formulir pengumpulan diisi sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

- Peserta mengunduh dan mengisi berkas terlampir (dalam bentuk soft file) yang dapat diunduh pada link [Berkas Pendaftaran UI/UX](#)
- Karya desain yang diajukan merupakan ide orisinal.
- Karya desain memiliki relevansi dan sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
- Proposal berformat .pdf, dengan ketentuan nama file PROPOSAL\_ITFEST\_UIUX\_NAMA TIM\_NAMA KARYA





## KETENTUAN

- Video penjelasan berisi mengenai urgensi permasalahan dan solusi kreativitas karya yang ditawarkan, disertai dengan mockup dan simulasi prototype, dengan durasi maksimal 3 menit.
- Peserta mengunggah proposal, surat pernyataan orisinalitas karya, dan video penjelasan ke dalam Google Drive pribadi (akses link folder Google Drive wajib public/shareable) dengan format ITFEST\_UIUX\_NAMA TIM\_NAMA KARYA
- Peserta mengisi dan mengumpulkan hasil karya melalui form yang disediakan. Link pengumpulan: [Link Pengumpulan UI/UX](#)
- Pengumpulan akan ditutup tanggal 5 Juli 2023 23.59 WIB melebihi waktu tersebut panitia tidak menerima pengumpulan.
- Pengumuman tim yang lolos ke babak final akan diumumkan di instagram @itfest.filkom dan dihubungi Contact Person terkait.
- Keputusan juri dan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- Peserta yang lolos ke babak final akan diumumkan pada tanggal 14 Juli 2023.

# KETENTUAN PENILAIAN

## BABAK PENYISIHAN

| No | Kriteria Penilaian                                       | Keterangan   | Bobot |
|----|--|--|-------|
| 1  | Identifikasi Permasalahan dan Relevansi                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Urgensi permasalahan</li><li>• Manfaat bagi pengguna disertai data yang relevan</li></ul>  | 20%   |
| 2  | Inovasi dan Orisinalitas                                 | <ul style="list-style-type: none"><li>• Karya bersifat orisinal</li><li>• Karya memiliki nilai kreatif, sosial/ekonomi, serta inovatif</li></ul>   | 35%   |
| 3  | Metode Desain  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Metode pengumpulan data untuk identifikasi kebutuhan user</li><li>• Langkah-langkah dan konsep desain yang didasarkan pada prinsip UX</li></ul>                | 30%   |
| 4  | Kelengkapan Sistematika dan Komunikasi (Proposal, Video) | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kejelasan konten</li><li>• Penulisan proposal dan pembuatan video sesuai dengan format dan tata bahasa yang baik.</li><li>• Kreativitas dan estetika</li></ul> | 15%   |

# TAHAPAN LOMBA



## B. BABAK FINAL

### KETENTUAN


Pada babak final, peserta akan mempresentasikan desain produk yang telah dibuat dalam bentuk slide PPT dan dikumpulkan melalui formulir pengumpulan yang telah disediakan. Ketentuan babak final adalah sebagai berikut:

- Terdapat 3 tim terpilih yang melanjutkan ke babak final
- Slide Presentasi berisi:
  - Halaman introduction (disertai QR Code dan Link Prototype)
  - Latar Belakang/Urgensi Masalah
  - Tujuan dan Manfaat
  - Target Pengguna
  - SWOT Analysis
  - Demonstrasi dan Penjelasan mengenai Produk/Prototype

(peserta dapat menambahkan penjelasan di luar hal di atas sesuai kebutuhan)



## KETENTUAN

- Pengumpulan slide presentasi dapat dilakukan melalui form yang tersedia
  - Presentasi akan dilakukan secara daring yang dilaksanakan melalui aplikasi Zoom Meeting dan seluruh peserta wajib hadir tepat waktu.
  - Setiap tim diberikan waktu selama 10 menit untuk presentasi dan 20 menit untuk sesi tanya jawab dengan juri.
  - Keputusan juri dan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- 

# KETENTUAN PENILAIAN

## BABAK FINAL

| No | Kriteria Penilaian | Keterangan   | Bobot |
|----|--------------------|--|-------|
| 1  | Slide PPT          | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kelengkapan, kreativitas, dan kejelasan konten</li><li>• Simulasi karya yang telah dirancang</li></ul> | 40%   |
| 2  | Presentasi         | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kesiapan materi</li><li>• Penyajian materi</li><li>• Sikap dan etika</li></ul>                         | 40%   |
| 3  | Tanya Jawab        | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pemahaman terhadap materi yang dibawakan</li><li>• Sikap dan jawaban yang disampaikan</li></ul>        | 20%   |

## NARAHUBUNG

### Contact Person

WhatsApp : 1. Via ([wa.me/6287884736111](https://wa.me/6287884736111))  
2. Naren ([wa.me/6282231499292](https://wa.me/6282231499292))

### Media Sosial

Instagram : [@itfest.filkom](https://www.instagram.com/itfest.filkom)  
Tiktok : [itfest\\_filkom](https://www.tiktok.com/@itfest_filkom)

