



RULEBOOK

UI/UX Design



DESKRIPSI

Design UI/UX Competition 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 ITFEST 2020 ini adalah **"IMPACTFUL TECHNOLOGY FOR SOCIAL CULTURE AWARENESS"**.

SYARAT & KETENTUAN PESERTA

1. Peserta adalah mahasiswa yang berasal dari seluruh universitas di Indonesia.
2. Karya yang dilombakan pada ITFEST 2020 harus merupakan karya yang orisinal.
3. Karya yang dilombakan pada ITFEST 2020 tidak boleh mengandung unsur SARA dan pornografi.
4. Hak kekayaan intelektual dari karya peserta pada kompetisi ITFEST 2020 akan tetap menjadi hak peserta.
5. Setiap tim beranggotakan maksimal 3 (tiga) orang yang terdiri dari mahasiswa yang berasal dari institusi yang sama dan dapat berasal dari program studi yang berbeda.

6. Peserta hanya boleh mengikuti satu kategori perlombaan pribadi dan kelompok sebagai ketua tim. Namun, dapat mengikuti perlombaan berkelompok lainnya dengan status sebagai anggota.
7. Pendaftaran dan keikutsertaan peserta akan dikenakan sejumlah biaya.
8. Peserta yang tidak memenuhi syarat akan dianggap gugur.
9. Peserta yang dinyatakan lolos ke babak final wajib mengikuti rangkaian acara final.
10. Peserta yang tidak mengonfirmasi kehadiran pada acara final akan didiskualifikasi.
11. Setiap tim wajib mengirimkan perwakilan ke babak final minimal satu peserta.
12. Rulebook dapat berganti sewaktu-waktu. Perubahan rulebook akan diberitahukan melalui email ketua tim dan website.
13. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
14. Gelar juara yang diperoleh tim dapat dicabut oleh pihak panitia ITFEST 2020 jika ditemukan kecurangan yang serius atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan ataupun dalam proses pelaksanaan perlombaan.
15. Tim dapat didiskualifikasi oleh pihak panitia ITFEST 2020 jika diketahui melakukan tindak kecurangan ataupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi ITFEST 2020.

JADWAL DAN ALUR KOMPETISI

| No. | Tahap | Tanggal |
|-----|-----------------|---------------------------------------|
| 1. | Pendaftaran | 09 Desember 2019 – 25 Januari 2020 |
| 2. | Seleksi Tahap I | 14 Januari 2020 – 09 Februari 2020 |

| | | |
|----|--------------------|-------------------------------------|
| 3. | Pengumuman Tahap I | 16 Februari 2020 |
| 4. | Seleksi Tahap II | 17 Februari 2020 – 09 Maret 2020 |
| 5. | Pengumuman Finalis | 16 Maret 2020 |
| 6. | Final | 04 April 2020 |
| 7. | Acara Puncak | 05 April 2020 |

PROSEDUR PENDAFTARAN

1. Ketua tim dari masing-masing tim membuat akun pada web ITFEST 2020 ***itfestusu.id***
2. Pilih jenis kompetisi dan lengkapi berkas pada formulir pendaftaran
3. Setiap tim melakukan pembayaran senilai Rp.150.000 ke rekening :
Nomor rekening : **0227457404**
Jenis Bank : BNI
Atas nama : Talitha Azura Putri Aulia
4. Konfirmasi pembayaran Anda dengan mengunggah bukti pembayaran (Proof of Payment) pada dashboard tim
5. Panitia ITFEST 2020 akan mengirimkan email konfirmasi sebagai bukti kelengkapan berkas dan penyelesaian pembayaran biaya pendaftaran ke email ketua Tim. Dengan begitu, tim tersebut dinyatakan resmi mengikuti kompetisi ITFEST 2020
6. Tim yang dapat lanjut mengikuti tahap penyisihan adalah tim yang sudah secara resmi terdaftar

BABAK PENYISIHAN I : SUBMISI PROPOSAL

Pada babak penyisihan I, peserta wajib membuat proposal dari produk yang dibuat. Berikut ketentuan proposal pada babak penyisihan I :

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 atau kelengkapan lainnya pada proposal, seperti mock up, Poster (JPEG) berisikan abstraksi desain UX secara visual dan tekstual, dll.
4. Terdiri dari maksimal **15 Halaman** dan berukuran maksimal **10MB**
5. Berkas submission diupload di dashboard tim dalam format .pdf
6. Format file **UIUX_[Nama Tim]_[Asal_Universitas].pdf**
7. Peserta yang lulus seleksi akan diumumkan melalui website dan email ketua tim
8. Peserta yang lulus ke babak penyisihan 2 adalah 30 peserta terbaik

BABAK PENYISIHAN 2 : SUBMISI VIDEO

Pada babak penyisihan II, peserta wajib membuat video dari produk yang dibuat. Berikut ketentuan submisi video pada babak penyisihan II.

1. Peserta yang lolos seleksi proposal mengupload video dengan konten membahas mockup dan cara kerja aplikasi
2. Durasi video maksimal berdurasi 5 menit
3. Video diunggah ke situs **YouTube** dengan judul

ITFEST2020 UIUX Design - Nama Tim - Judul Aplikasi

4. Peserta melampirkan link video yang telah diunggah ke form yang telah disediakan untuk babak submisi video di website ITFEST 2020
5. Peserta yang tidak melakukan pengunggahan video, dan melampirkan link ke panitia dianggap gugur.
6. Peserta yang lulus seleksi akan diumumkan melalui website dan email ketua tim
7. Peserta yang lulus ke babak final adalah 8 peserta terbaik

BABAK FINAL : PRESENTASI

Peserta yang lolos babak final diharuskan membawa beberapa dokumen berikut untuk ke babak final :

1. Laporan akhir (Hardcopy dan Softcopy)
2. Prototipe
3. Video clip
4. File presentasi

Berikut adalah keterangan dokumen dan file yang harus diunggah :

1. Laporan akhir

Laporan akhir memuat analisis desain karya dalam format PDF dengan maksimal **25 halaman** 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 menggambarkan kreativitas usulan solusi yang ditawarkan atau inovasi produk, dengan durasi maksimal **2 menit**

4. File presentasi

Setiap tim dapat mempresentasikan produknya dengan menggunakan alat bantu presentasi seperti **Ppt** atau **Pptx** dan setiap tim akan diberi waktu 15 menit untuk presentasi, sudah termasuk 5 menit untuk sesi tanya jawab

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 seluruh kompetisi senilai Rp. 40.000.000,00. Seluruh peserta finalis akan mendapatkan sertifikat finalis. Bagi pemenang (Juara I, II, III) diberikan penghargaan berupa sertifikat, trophy dan dana pembinaan sesuai dengan peringkat juara :

- Winner** : Sertifikat + trophy + Uang Pembinaan
- First Runner Up** : Sertifikat + trophy + Uang Pembinaan
- Second Runner Up** : Sertifikat + trophy + Uang Pembinaan



NARAHUBUNG

Hanna Rabitha Hasni



0878 8485 7569



hyrannaa

Muhammaf Yuda Pratama



0813 9754 7135



myuda4