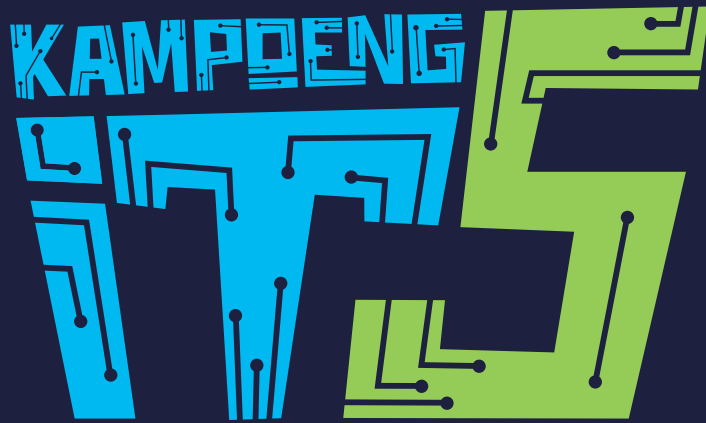




Mahasiswa



UI/UX COMPETITION



Deskripsi Lomba

UI / UX Competition merupakan sebuah kompetisi desain antar muka sistem / produk yang berorientasi kepada kenyamanan, pengalaman serta kemudahan pengguna dengan menggunakan sistem yang bersangkutan. Tujuan dari design interface ini adalah membuat interaksi pengguna sesederhana mungkin dan se-efisien mungkin. Design interface juga menentukan bagaimana user berinteraksi dengan komputer. Dalam kompetisi ini yang menjadi fokus utama adalah membuat antarmuka pengguna menjadi lebih efisien dan memberikan pengalaman yang menyeluruh bagi pengguna ketika sedang menggunakan sistem tersebut. Lomba ini terdiri dari 3 (tiga) tahap, yaitu tahap pengiriman proposal, pengiriman video dan tahap terakhir yakni final. Tema Kampoeng IT 5 2020 ini adalah "Zona Affected by Century"

Fokus Kategori

1. Humanity
2. Sosial Culture
3. Infrasrtucture
4. Medical
5. Smart City



Syarat & Ketentuan Peserta

1. Peserta adalah mahasiswa yang berasal dari seluruh universitas di Indonesia
2. Setiap tim maksimal beranggotakan 3 (tiga) orang yang terdiri dari mahasiswa yang berasal dari institusi yang sama dan dapat berasal dari program studi yang berbeda
3. Peserta hanya boleh mengikuti satu kategori kelompok sebagai ketua tim. Namun dapat mengikuti perlombaan kelompok lainnya dengan status sebagai anggota.
4. Jika peserta ingin menanyakan sesuatu, peserta dapat melakukan klarifikasi pada sistem atau menanyakan kepada panitia
5. Pendaftaran dan keikutsertaan dalam perlombaan akan dikenakan sejumlah biaya
6. Tim yang tidak mengkonfirmasi kehadiran pada babak onsite akan didiskualifikasi
7. Setiap Tim yang telah mendaftarkan diri wajib mengikuti setiap tahapan dalam lomba
8. Rulebook dapat berganti sewaktu – waktu. Perubahan rulebook akan diberitahukan melalui email ketua tim masing – masing yang bersangkutan atau melalui website kami
9. Gelar juara yang diperoleh oleh tim dapat dicabut oleh pihak Kampoeng IT 5 2020 jika terjadi kecurangan yang serius atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan ataupun dalam proses pelaksanaan perlombaan
9. Tim dapat diskualifikasi oleh pihak panitia Kampoeng IT 5 2020 jika diketahui melakukan tindak kecurangan ataupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi Kampoeng IT 5 2020



Jadwal & Alur Kompetisi

Tahap 1 (Proposal)
10 Februari 2020 - 02 Maret 2020

Tahap 2 (Video)
04 Maret 2020 - 16 Maret 2020

Babak Final (Presentase)
17 April 2020

Pendaftaran Online
10 Februari 2020 - 02 Maret 2020

Pengumuman Tahap 1
04 Maret 2020

Pengumuman Finalis
18 Maret 2020

Pengumuman Finalis
18 April 2020

Prosedur Pendaftaran

1. Peserta dapat mendaftarkan dirinya melalui website Kampoeng IT 5 2020 kampoen-git5.id atau melakukan pendaftaran offline ketika hari ajang.
2. Pilih jenis kompetisi dan lengkapi berkas pada formulir pendaftaran
3. Setiap tim melakukan pembayaran senilai Rp. 75.000,00 ke rekening
Nomor Rekening : 78910766885
Jenis Bank : BCA
Atas Nama : Aslan Poetra Ramadhan
4. Konfirmasi pembayaran anda dengan mengunggah bukti pembayaran melalui website atau dapat melalui whatsapp
5. Panitia Kampoeng IT 5 2020 akan mengirimkan email konfirmasi sebagai bukti kelengkapan berkas dan penyelesaian pembayaran biaya pendaftaran ke peserta. Dengan begitu, peserta tersebut berhak mengikuti kompetisi perlombaan Kampoeng IT 5 2020



Tahap 1

Pada tahap 1. Peserta wajib membuat proposal berdasarkan judul dari tema yang dibuat.

Berikut ketentuan proposal pada tahap pertama :

- 1. Judul proposal dapat menggunakan Bahasa daerah**
- 2. Isi proposal wajib menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan pedoman ejaan Bahasa Indonesia**
- 3. Proposal minimal harus memuat informasi sebagai berikut :**
 - a). Judul Proposal**
 - b). Abstrak**
 - c). Latar Belakang Masalah**
 - d). Tujuan dan Hasil Yang dicapai**
 - e). Metode Pencapaian Tujuan**
 - f). Analisis Desain Karya Meliputi :**
 - I. Target Pengguna**
 - II. Batasan Produk**
 - III. Platform Yang Digunakan**
 - g). Skenario Penggunaan Rancangan Produk**
 - h). Daftar Pustaka**
- 4. Peserta dapat menambahkan poin – poin pendukung atau kelengkapan lainnya pada proposal, seperti mock up, poster, dll**
- 5. Terdiri dari maksimal 20 halaman dan berukuran maksimal 10MB**
- 6. Berkas proposal diupload melalui dashboard ketua tim masing – masing**
- 7. Format file UIUXCOMPETITION_[Nama TIM]_[Asal Universitas]_KIT5.pdf**
- 8. Peserta yang lulus seleksi akan diumumkan melalui website dan email ketua tim**
- 9. Peserta yang lulus ke tahap 2(dua) merupakan 15 peserta terbaik**



Tahap 2

Pada tahap 2. Peserta wajib membuat view berdasarkan judul dari tema yang dibuat. Berikut ketentuan proposal pada tahap kedua :

- 1. Peserta yang lolos seleksi tahap pertama mengupload video dari judul dengan konten yang membahas mockup dan cara kerja aplikasi**
- 2. Durasi video minimal 5 menit tidak termasuk pembuka dan penutup video**
- 3. Video diunggah ke situs Youtube dengan judul “KAMPOENG IT 5 UIUX Competition – Nama TIM – Judul Aplikasi”**
- 4. Peserta harus melampirkan link video yang telah diunggah ke form melalui website**
- 5. Peserta yang tidak mengupload video akan dianggap gugur**
- 6. Peserta yang lulus seleksi tahap kedua akan diumumkan melalui website dan email ketua tim masing – masing**
- 7. Peserta yang lulus ke babak final adalah 5 peserta terbaik**

BABAK FINAL

Peserta yang lolos babak final diharuskan membawa beberapa dokumen berikut :

- 1. Proposal : Proposal yang disajikan harus sesuai dengan proposal yang di upload sewaktu pendaftaran**
- 2. Prototipe : Prototipe disajikan dengan high-fidelity**
- 3. Video Clip : Video clip menggambarkan kreativitas usulan solusi yang ditawarkan atau inovasi aplikasi, dengan durasi maximal 2 menit**
- 4. File Presentasi : Setiap tim dapat mempresentasikan design dengan menggunakan alat bantu presentasi seperti powerpoint atau prezi dan setiap tim diberi waktu 15 menit untuk presentasi. Sudah termasuk 5 menit untuk sesi tanya jawab.**



Kriteria Penilaian

Penilaian	Keterangan	Poin
Identifikasi Permasalahan	Karya dinilai efektif dalam memecahkan masalah yang nyata yang diangkat melalui proposal. Karya juga memiliki rencana yang jelas mengenai target pasar dan pengguna	30
Inovasi Desain	Karya memiliki keunikan dan nilai lebih dalam segi pemecahan masalah yang diangkat, efektifitas solusi, teknis, 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, kreatifitas, dan estetika, serta orisinalitas	20
Total		100



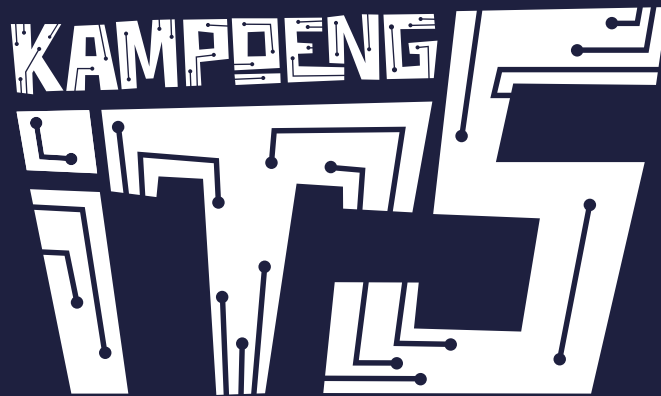
Penghargaan

Total hadiah untuk seluruh kompetisi senilai jutaan rupiah, 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 :

Juara 1	: Sertifikat + Trophy + Dana Pembinaan
Juara 2	: Sertifikat + Trophy + Dana Pembinaan
Juara 2	: Sertifikat + Trophy + Dana Pembinaan

Narahubung

- 1. Muhamad Trisnandar**
 - a). Whatsapp : 0823-2324-4226**
- 2. Nur Aulia Pertiwi**
 - a). Whatsapp : 0813-4151-3810**



 @kampoengit

