**GUIDEBOOK LOMBA UI/UX**

**HARTIK 2023**

**Deskripsi**

UI/UX Competition merupakan cabang kompetisi dalam ajang Hartik 2023 untuk menciptakan sebuah antarmuka produk yang dapat memberikan kenyamanan, kemudahan, dan mewujudkan pengalaman terbaik bagi pengguna.

UI/UX Competition bertujuan untuk menguji peserta dalam menganalisa dan berkreasi dengan desain aplikasi. Fokus dari kompetisi ini adalah menciptakan desain produk aplikasi yang efektif dan efisien serta dapat memberikan pengalaman bagi pengguna saat menggunakan produk tersebut. Dalam Hartik 2023 kali ini, tema dalam lomba UI / UX yang diangkat adalah “Online Shop”.

**SYARAT DAN KETENTUAN**

1. Peserta telah mengikuti prosedur pendaftaran melalui formulir [**https://forms.gle/bciKupdwYDa8BJdj7**](https://forms.gle/bciKupdwYDa8BJdj7)dan melengkapi data pendaftaran dengan benar. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang telah ditentukan akan dinyatakan gugur.
2. Peserta terdiri dari 1 orang yang masih berstatus mahasiswa aktif jenjang Diploma (D3 dan D4) atau Sarjana (S1) dalam lingkup perguruan tinggi se-Indonesia.
3. Karya dilarang mengandung unsur **SARA, kekerasan, pornografi, dan melanggar UU yang berlaku**.
4. Karya yang dilombakan tidak sedang / belum pernah memenangi penghargaan di lomba manapun.
5. Panitia Hartik 2023 berhak mendiskualifikasi peserta jika diketahui Hak Atas Kekayaan Intelektualnya diragukan, mengambil karya orang lain, atau mendapat klaim dari pihak lain.
6. Hak dari karya peserta pada kompetisi Hartik 2023 akan tetap menjadi hak dari peserta.
7. Keputusan juri dan panitia Hartik 2023 tidak dapat diganggu gugat.
8. Panitia Hartik 2023 berhak mencabut gelar juara, jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran terhadap karya yang dilombakan ataupun terhadap aturan kompetisi Hartik 2023.
9. Panitia Hartik 2023 berhak mendisfikualifikasi jika diketahui melakukan tindakan kecurangan ataupun pelanggaran terhadap aturan kompetis.
10. Guidebook dapat berganti sewaktu-waktu. Perubahan guidebook akan diberitahukan melalui website dan/atau email ketua tim

**Ketentuan Karya UI/UX**

1. Setiap peserta dapat mengajukan lebih dari satu buah karya yang berbeda dan berlaku kelipatan biaya registrasi per karya sebesar 60k.
2. Karya yang dilombakan merupakan ide orisinil, dan tidak mengandung SARA, kekerasan, dan hasutan negatif.
3. Karya dibuat menggunakan figma.com.
4. Karya harus sesuai dengan tema yaitu “Online Shop”

**Prosedur Pendaftaran**

1. peserta melakukan pendaftaran melalui link

Link Pendaftaran : https://forms.gle/bciKupdwYDa8BJdj7

1. Melakukan pembayaran biaya pendaftaran dengan ketentuan sebagai berikut :

Pembayaran pendaftaran dapat dikirim melalui media berikut :

1. Dana.
   1. Nomor Rekening : 085798418670
   2. Bank : Dana
   3. Atas Nama : Natashya Welhelmina
   4. Lengkapi data yang dibutuhkan sebelum masa pendaftaran berakhir dengan mengisi data pada link yang diberikan mengunggah berkas-berkas pendaftaran seperti bukti biaya pendaftaran dan kartu mahasiswa.
2. Peserta yang telah melengkapi berkas pendaftaran akan diverifikasi oleh panitia dalam rentang waktu 24 (dua puluh empat) jam dan akan dimasukan kedalam grup whatsApp untuk peserta lomba. Apabila peserta belum diverifikasi dalam rentang waktu tersebut, peserta dapat menghubungi panitia melalui CP (Contact Person) yang tertera di akhir guidebook.
3. Peserta yang telah diverifikasi secara resmi menjadi peserta lomba..
4. Setelah peserta diverifikasi, **tidak diperkenankan** mengubah data yang digunakan saat mendaftar.

**Mekanisme Lomba**

**Syarat & Ketentuan**

Pada babak penyisihan ini, peserta diminta untuk mengumpulkan formulir rancangan desain yang ingin mereka rancang. Formulir diisi dengan ketentuan berikut :

1. Peserta mencantumkan low-fidelity prototype karya desain pada formulir.
2. Peserta hanya boleh mengirimkan 1 karya.
3. Peserta mengisi formulir dengan baik dan mengumpulkan berkas surat pernyataan keaslian karya yang telah ditandatangani surat dapat di download pada link pendaftaran.
4. Peserta mengumpulkan Projek berbentuk link firma / file desain dan video tentang karya UI/UX yang di buat dengan nama repository : UI/UX\_HARTIK2022\_NAMA \_ NAMA KARYA dan mencantumkan link website yang sudah di deploy pada kolom description
5. Pengumuman pemenang akan diumumkan melalui grup peserta, dan Instagram (hartik)
6. Panitia berhak menambahkan/mengurangi/mengubah aturan dalam guidebook dan akan diinformasikan melalui grup peserta dan instagram resmi hartik.
7. Keputusan juri dan panitia tidak dapat diganggu gugat.

**Ketentuan Karya**

1. Karya yang diikutsertakan belum pernah dilombakan sebelumnya
2. Desain tidak mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan).
3. Karya desain yang diajukan merupakan ide orisinal.
4. Karya desain mengacu dan memiliki relevansi dengan tema yang telah ditentukan.
5. Karya yang tidak memenuhi syarat dan ketentuan tidak diikutsertakan dalam proses penjurian.
6. Biaya pendaftaran tidak akan dikembalikan meskipun karya tidak dikirimkan.
7. Peserta bebas memilih platform atau aplikasi yang digunakan untuk membuat karya.
8. Peserta bebas memilih ukuran yang akan dijadikan karya (Website, Smartphone, Tab, dll).
9. Karya yang di buat harus mengandung tema yaitu : “Online Shop”
10. Peserta dipersilahkan untuk mengembangkan karya masing-masing sekreatif mungkin.

**Timeline Perlombaan**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tahap Lomba** | |
| Pendaftaran | 22 Juni - 10 Juli 2023 |
| Pengumpulan Karya | 11 Juni - 17 Juli 2023 |
| Pengumuman Pemenang | 24 juli 2023 |

**Sistem penilaian**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tahap Penilaian** | |
| Inovasi dan Orisinalitas | 15% |
| Kesesuaian Tema | 30% |
| Fitur Metode Desain | 15% |
| Urgensi permasalahan dan manfaat | 15% |
| Daya Tarik dan Informatif | 25% |

**Narahubung**

|  |  |
| --- | --- |
| **Sultan Youan Pratama Putra** | **081563475829** |
| **Nama** | **No Wa** |