RULEBOOK

UI/UX Design Competition

iTobaFestival 2020
Institut Teknologi Del

Deskripsi

UI/UX Design Competition adalah kompetisi desain antarmuka sistem/produk yang berorientasi kepada kenyamanan dan kemudahan pengguna (user) dalam menggunakan sistem/produk tersebut. Dalam lomba ini yang menjadi fokus utama adalah pengalaman yang dirasakan pengguna ketika sedang menggunakan aplikasi tersebut secara menyeluruh. Para peserta lomba dituntut agar dapat merancang suatu antarmuka pengguna yang baik dengan menggunakan metode, sehingga didapatkan hasil desain aplikasi dengan kualitas UI/UX yang baik.

Lomba ini terdiri dari 2 (dua) tahap, yaitu tahap penyisihan dan tahap final. Pada tahap penyisihan, tim peserta wajib mengumpulkan proposal yang sudah ditentukan oleh panitia. Proposal tersebut akan digunakan sebagai penilaian untuk tahap final. Pada tahap final, tim peserta wajib menyipapkan laporan lengkap dari desain sistem/produk yang diajukan dan mempresentasikannya di depan juri. Tema yang dipilih dalam kegiatan iTobaFest 2020 adalah **“Smart Connectivity to Digital Transformation”.**

Persyaratan Peserta

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif (Diploma atau S1) dari perguruan tinggi yang sama yang akan dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku atau Surat Keterangan Mahasiswa Aktif pada saat pendaftaran.

2. Peserta lomba bersifat tim yang terdiri dari 2 s.d 3 orang.

3. Setiap tim hanya dapat mengajukan 1 buah karya. Karya dilombakan pada kompetisi merupakan karya orisnil dan belum pernah memperoleh penghargaan. Hak dari karya peserta akan tetap menjadi milik peserta.

4. Peserta melakukan pendaftaran pada website resmi iTobaFest 2020 ***https://iTobaFest.del.ac.id*** dan melengkapi data pendaftaran dengan benar. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur.

5. Setiap peserta diperbolehkan mendaftar lebih dari satu katagori kompetisi tetapi peserta hanya boleh mendaftar sebagai ketua tim pada satu kategori kompetisi, selebihnya peserta mendaftar sebagai anggota.

6. Peserta yang dinyatakan lolos ke babak final wajib melakukan konfirmasi kepada panitia pada jadwal yang ditentukan, jika peseta tidak mengonfirmasi kehadiran pada saat final akan didiskualifikasi.

7. Panitia iTobaFest 2020 berhak mendiskualifikasi dan mencabut gelar juara yang diperoleh tim jika diketahui melakukan tindak kecurangan ataupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi iTobaFest 2020.

8. Peserta lomba diwajibkan membawa Kartu Tanda Mahasiswa, Surat Keterangan Mahasiswa Aktif dan Almamater.

9. Peserta bersedia mengikuti setiap peraturan yang telah ditentukan oleh panitia.dan keputusan juri iTobaFest 2020 tidak dapat diganggu gugat.

Jadwal Kompetisi

Tahap	Tanggal
Pendaftaran	09 Maret – 05 April 2020
Pengumpulan Berkas Tahap I	12 April 2020
Pengumuman Finalis	26 April 2020
Pengumpulan Berkas Tahap Akhir	10 Mei 2020
Final	14-15 Mei 2020

Prosedur Pendaftaran

1. Ketua tim diwajibkan melakukan pendaftaran akun secara online pada website iTobaFest 2020 ke website ***https://itobafest.del.ac.id***. Lalu memilih kategori kompetisi dan mengisi form nama tim dan asal kampus, lalu mengisi data lengkap dari anggota tim dan mengirim scan Kartu Tanda Mahasiswa atau Surat Keterangan Mahasiswa Aktif.

2. Setiap peserta tim melakukan pembayaran biaya pendaftaran sebesar Rp 150.000,00 ke rekening:

   Atas Nama : Theresia Siagian
   Jenis Bank : BNI
   Nomor Rekening : 0578077362

3. Ketua tim mengkonfirmasi pembayaran dengan mengunggah bukti pembayaran sebagai bukti bahwa tim sudah melakukan pembayaran.

4. Panitia akan mengirimkan email konfirmasi kepada ketua tim sebagai bukti bahwa peserta telah memenuhi syarat untuk mengikuti kompetisi iTobaFest 2020 dan dapat melanjutkan ke tahap penyisihan.

Babak Penyisihan

Pada babak penyisihan, peserta mengumpulkan file yang berisikan proposal dan video, dibuat dalam bentuk RAR/ZIP dengan penamaan file **iTobaFest2020_UIUX_(Namatim)_(AsalKampus).rar/.zip** dan peserta mengunggah file yang sudah dibuat ke google drive dan mengupload link google drive ke website iTobaFest 2020 **http://itobafest.del.ac.id** dengan ukuran file maksimal **40MB** terdiri dari:

1. Proposal
2. Video

Dengan mengikuti ketentuan sebagai berikut:

I. Proposal

1. Proposal ditulis dengan sistematika sebagai berikut:
   A. Judul produk
   B. Abstrak
   C. Latar belakang
   D. Tujuan dan hasil yang akan dicapai
   E. Metode pencapaian tujuan (user-centered design methodology)
   F. Analisis desain karya meliputi:
      a. Target pengguna
      b. Batasan produk
      c. Platform yang digunakan
   G. Skenario penggunaan rancangan produk (bukan manual penggunaan produk)
   H. Daftar pustaka (jika ada)

2. Peserta dapat menambahkan poin pendukung atau kelengkapan lainnya pada proposal, seperti mock up, Poster (JPEG) berisikan abstraksi desain UX secara visual dan tekstual, dll.
3. Total jumlah halaman maksimum **15 halaman** (sudah termasuk halaman depan).
4. Proposal disimpan dalam format .pdf dengan ukuran maksimal **10MB**. Penamaan file dokumen proposal yaitu: **iTobaFest_Dokumen_UIUX_(Nama tim)_(Asal Kampus).pdf.**

II. Video

1. Video menggambarkan konten yang membahas mockup dan permasalahan yang dipilih.
2. Video harus berisi kreativitas, usulan, dan solusi yang ditawarkan.
3. Maksimal untuk ukuran video adalah **30MB.**
4. Video berdurasi maksimal 3 menit dan disimpan dalam **.mp4** dengan penamaan file **iTobaFest2020_Video _UIUX_(Nama tim)_(Asal Kampus)**

Tim juri dan panitia akan melakukan evaluasi proposal dan video secara online dan akan mengumumkan 10 (sepuluh) tim peserta terbaik yang berhak mengikuti babak final pada tanggal **26 April 2020.**

Babak Final

Peserta wajib mengumpulkan tiga (3) file yang berisikan laporan akhir, prototipe, dan slide presentasi, dibuat dalam bentuk RAR/ZIP dengan penamaan file **iTobaFest2020_Final_UIUX_(Nama tim)_(Asal Kampus) .rar/.zip** dan dan peserta mengunggah file yang sudah dibuat ke google drive dan mengupload link google drive ke website iTobaFest 2020 **http://itobafest.del.ac.id** dengan ukuran file maksimal **50MB**, yaitu terdiri dari:

1. Laporan akhir
2. Prototipe
3. Slide presentasi

Ketiga dokumen tersebut yang akan dijadikan sebagai bahan presentasi pada babak final, dan peserta tidak diperkenankan menambah, mengubah, atau mengurangi isi dokumen yang telah diunggah pada saat final. Berikut adalah ketentuan dokumen dan file yang harus diunggah:

I. Laporan akhir

1. Laporan akhir ditulis dengan sistematika sebagai berikut:
   A. Judul produk
   B. Abstrak
   C. Latar belakang
   D. Tujuan dan hasil yang akan dicapai
   E. Metode pencapaian tujuan (user-centered design methodology)
   F. Analisis desain karya meliputi:
      a. Target pengguna
      b. Batasan produk
      c. Platform yang digunakan

d. Skenario penggunaan rancangan produk (bukan manual penggunaan produk)
e. Navigasi
f. Arsitektur informasi
g. Wireframe

G. Metode dan hasil pengujian penggunaan
H. Kesimpulan
I. Daftar pustaka
J. Lampiran pendukung (jika diperlukan)

2. Total jumlah halaman maksimum **25 halaman** (sudah termasuk halaman depan)
3. Berkas disimpan dalam bentuk .pdf dengan ukuran maksimal **20MB**. Penamaan file dokumen proposal yaitu: **iTobaFest2020_LaporanAkhir_UIUX_(Nama tim)_(Asal Kampus).pdf.**

II. Prototipe

Prototipe yang disajikan berupa high-fidelity prototype product (highly functional and interactive). File disimpan dalam satu folder dengan nama folder yaitu: **iTobaFest2020_Prototipe_UIUX_(Nama tim)_(Asal Kampus).**

III. Slide Presentasi

File presentasi menyajikan hasil prototipe dan analisis UX, template slide akan dikirimkan pada peserta. Peserta diperbolehkan mendesain background slide tetapi tidak diperbolehkan mengubah dan menghapus susunan slide persentasi, disimpan dalam format **.pptx**

dengan ukuran maksimal **10MB.** Penamaan file prototipe yaitu: **iTobaFest2020_Slide_UIUX_(Nama tim)_(Asal Kampus).pptx.**

Peserta akan mempresentasikan produknya di depan juri. Durasi presentasi dan sesi Tanya jawab 20 menit.

Kriteria Penilaian

Babak Penyisihan

No	Penilaian	Keterangan	Poin
1	Identifikasi Masalah	Karya dinilai efektif memecahkan urgensi/ manfaat, justifikasi permasalahan, kedetailan pemahaman terhadap permasalahan, dan memiliki target pengguna dan pasar.	20%
2	Innovasi Desain	Karya bersifat orisinilitas, memiliki keunikan, memiliki solusi dari pemecahan masalah yang diambil, memiliki nilai sosial/ ekonomi, teknik, dan interaksi pengguna.	30%
3	Metode Desain	Memiliki metode pengumpulan data untuk identifikasi kebutuhan pengguna, langkah-langkah desain dan pengujian yang dilakukan berdasarkan prinsip UX.	30%
4	Komunikasi (Proposal, & Video)	Karya memiliki kejelasan konten, kreativitas dan estetika, serta Orisinilitas (bebas dari masalah hak cipta gambar dan sejenisnya).	20%

Babak Final

No	Kriteria Penilaian	Poin
1	Laporan Akhir	30%
2	Prototype	30%
3	Presentasi	30%
4	Video	10%

Hadiah Pemenang

Juara 1	: Uang Tunai + Piagam + Sertifikat
Juara 2	: Uang Tunai + Piagam + Sertifikat
Juara 3	: Uang Tunai + Piagam + Sertifikat
Best Design	: Uang Tunai + Piagam
Juara 4-10	: Sertifikat

Contact Person

Edwinda Friska Fabrianty

WA : 082277304290

Email : edwindatampubolon@gmail.com / if417013@students.del.ac.id

Sarah Winarsih Simanjuntak

WA : 081362132139

Email : sarahsimanjuntak89@gmail.com / if417027@students.del.ac.id