



**IT FEST 3.0
2019**

INTEGRATED CREATION FOR SOCIETY

DESIGN UI/UX RULEBOOK



DESKRIPSI

Kompetisi Design UI/UX 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 antar muka 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 Kompetisi ITFEST 2019 ini adalah "Ethical Living With Tech".

PENGHARGAAN


1. Winner (Rp. 3.000.000 + Piala + Sertifikat Juara)
2. First Runner Up (Rp. 2.000.000 + Piala + Sertifikat Juara)
3. Second Runner Up (Rp. 1.000.000 + Piala + Sertifikat Juara)

SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

1. Peserta kontes merupakan tim beranggotakan maksimal 3 orang yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada website resmi ITFEST 3.0 itfestusu.id
2. Anggota tiap tim boleh berasal dari program studi berbeda dan harus berasal dari universitas yang sama
3. Tiap anggota merupakan mahasiswa aktif program diploma atau sarjana di perguruan tinggi negeri dan swasta di wilayah Republik Indonesia, dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku atau surat keterangan resmi dari perguruan tinggi masing-masing.



DESIGN UI/UX IT FEST 3.0 2019

4. Setiap anggota hanya boleh terdaftar pada tepat satu tim pada kompetisi yang sama dan hanya boleh menjadi ketua tim di 1 kompetisi.
 5. Hak kekayaan atas hak cipta dari karya yang telah diciptakan pada kompetisi akan tetap menjadi hak dari peserta.
 6. Tim yang merupakan finalis wajib mengikuti rangkaian tahap final.
 7. Panitia berhak memublikasikan karya peserta yang diikutsertakan.
 8. Keputusan juri dan panitia penyelenggara ITFest adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
 10. Panitia berhak mengubah rulebook yang ada dan wajib menginformasikan perubahan tersebut kepada tim yang mengikuti lomba melalui web dan media sosial resmi IT Fest.
 11. Peserta yang tidak melengkapi persyaratan pendaftaran sampai batas waktu yang telah ditentukan dinyatakan gugur.
 12. Panitia berhak mendiskualifikasi tim yang terbukti melakukan kecurangan dalam bentuk apapun.
 13. Tidak ada pembatasan jumlah proposal aplikasi yang dikirim, dengan syarat proposal lainnya bukan merupakan duplikat proposal yang dikirim sebelumnya.
 14. Setiap proposal yang dikirim tidak dikenakan biaya.
 15. Platform pengembangan dapat berupa web maupun mobile.
 16. Karya harus orisinal, bukan karya orang lain dan tidak pula pernah diikutsertakan dalam kontes lain. Bila terbukti karya yang dilombakan bukan orisinal, maka panitia berhak mendiskualifikasi tim tersebut.
 17. Setiap tim mengajukan proposal sesuai ketentuan proposal kepada panitia dengan batas waktu hingga tanggal **07 Februari 2019**
 18. Tim yang lolos ke tahap kedua wajib membayar registrasi tahap dua sebesar Rp150.000,00. Tim yang tidak melakukan pembayaran sampai batas waktu yang ditentukan dinyatakan gugur.
- 

19. Tim yang lolos ke tahap kedua wajib mengirimkan clip video dan prototipe yang diupload ke YouTube dengan durasi maksimal 5 menit selambat-lambatnya pada tanggal 01 Maret 2019
20. Semua aset yang digunakan dalam pembuatan aplikasi harus orisinal. Peserta harus memberikan atribusi terhadap aset lain yang tidak dibuatnya. Jika peserta didapatkan menggunakan aset tanpa lisensi bebas atau tidak mencantumkan lisensi, maka peserta dikenakan sanksi oleh panitia.
21. Karya yang diikutsertakan tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, dan sebagainya.

JADWAL DAN ALUR KOMPETISI

No.	Tahap	Tanggal
1.	Pendaftaran	24 November 2018 - 11 Januari 2019
2.	Seleksi Tahap I	14 Januari - 07 Februari 2019
3.	Pengumuman Tahap I	14 Februari 2019
4.	Seleksi Tahap II	15 Februari - 01 Maret 2019
5.	Pengumuman Finalis	07 Maret 2019
6.	Final	16 Maret 2019
7.	Acara Puncak	17 Maret 2019



PROSEDUR PENDAFTARAN

1. Ketua tim dari masing-masing tim membuat akun pada web ITFest 3.0 2019 <http://itfestusu.id>
2. Pilih jenis kompetisi yang diikuti kemudian lengkapi berkas yang diminta pada formulir pendaftaran.
3. Setiap tim melakukan pembayaran senilai Rp.150.000 ke rekening:
Nomor rekening : 0700697367
Jenis Bank : BNI
Atas nama : Firza Rinanda Nasution
4. Konfirmasi pembayaran Anda dengan mengunggah bukti pembayaran (Proof of Payment) pada dashboard Application Development Challenge ITFest 3.0 2019.
5. Panitia ITFest 3.0 2019 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 Application Development Challenge ITFest 3.0 2019.
6. Tim yang dapat lanjut mengikuti tahap penyisihan adalah tim yang sudah secara resmi terdaftar.

TAHAP 1 : PENDAFTARAN DAN SUBMISI PROPOSAL

Ketentuan Pendaftaran Design UI/UX


1. Peserta mengunggah file proposal menurut ketentuan proposal seperti yang tertera pada bagian Ketentuan Proposal.
2. Nama-nama tim yang lolos ke tahap II akan diumumkan pada tanggal 14 Februari 2019.

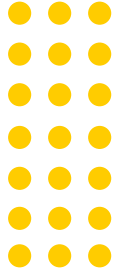
Ketentuan Proposal

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 pada proposal, seperti mock up, Poster (JPEG) berisikan abstraksi desain UX secara visual dan tekstual, dll.
4. Peserta mengajukan proposal yang terdiri atas maksimal 15 halaman dan berukuran maksimal 10MB dalam format file .pdf
5. Format penamaan file proposal sebagai berikut:
Proposal_DesignUIUX_NamaTim_NamaProduk.pdf
Contoh: Proposal_ DesignUIUX_TimABC_GHF.pdf
7. File proposal diunggah selambat-lambatnya pada tanggal 09 Februari 2019.

TAHAP 2 : BABAK SUBMISI VIDEO

1. Peserta yang lolos seleksi proposal mengupload video yang membahas mockup dan cara kerja aplikasi ke YouTube
 2. Peserta melampirkan link video yang telah diupload ke form yang telah disediakan untuk babak submisi video di website IT Fest
 3. Masa submisi video adalah dari 15 Februari - 01 Maret 2019
 4. Peserta yang tidak melakukan pembayaran, pengunggahan video, dan melampirkan link ke panitia dianggap gugur.
 5. Nama-nama tim yang lolos ke final akan diumumkan pada tanggal 07 Maret 2019
- 



TAHAP 3 : BABAK FINAL

Babak final terdiri presentasi di depan juri pada 16 Maret 2019. Peserta yang lolos babak final diharuskan memambawa untuk ke babak final, beberapa dokumen berikut:

1. Laporan akhir
2. Prototipe
3. Video clip
4. File presentasi

Seluruh dokumen yang tertera, hanya dokumen tersebut yang akan dijadikan sebagai bahan presentasi pada babak final. Berikut adalah keterangan dokumen dan file yang harus diunggah:

1. **Laporan akhir**

Laporan akhir memuat analisis desain karya dalam format PDF 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 pengguna

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 terutama menggambarkan kreativitas usulan solusi yang ditawarkan atau inovasi produk, dengan durasi maksimal 2 menit.

4. **File presentasi**

File presentasi terutama menyajikan hasil prototipe dan analisis UX

ACARA PUNCAK IT FEST

Acara puncak IT Fest akan diadakan pada 17 Maret 2019 di Universitas Sumatera Utara dan wajib diikuti oleh seluruh pemenang. Pemenang akan diumumkan pada acara puncak ini.



KOMPONEN 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

NARAHUBUNG

- Ilham Kurnia Wahyudi Rusli : +6289509141185
- Yolanda Maulina Sari : +6282274566848