



UI/UX

ACCESS GUIDEBOOK

| | |
|---|-------------|
|  | techpho2021 |
|---|-------------|

| | |
|---|-------|
|  | ***** |
|---|-------|

DESKRIPSI

UI / UX Competition merupakan cabang kompetisi dalam ajang Technology Euphoria 2021 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. Lomba ini terbagi menjadi 3 babak, babak penyisihan berupa submisi proposal, babak semifinal berupa submisi video, dan babak final. Dalam Technology Euphoria 2021 kali ini, tema dalam lomba UI / UX yang diangkat adalah “Peran Teknologi Digital dalam sebagai media pendidikan dan edukasi masyarakat”.

SYARAT DAN KETENTUAN

1. Peserta telah mengikuti prosedur pendaftaran pada website resmi Techphoria 2021 <http://www.techphoria.ilkom.unsri.ac.id/> dan melengkapi data pendaftaran dengan benar. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang telah ditentukan akan dinyatakan gugur.
2. Tim terdiri dari 2 - 3 orang dengan anggota yang masih berstatus mahasiswa aktif jenjang Diploma (D3 dan D4) atau Sarjana (S1) dalam lingkup perguruan tinggi se-Indonesia.
3. Setiap kelompok harus dari perguruan tinggi yang sama, namun diperbolehkan dari jurusan yang berbeda.
4. Setiap peserta boleh terdaftar lebih dari satu tim pada cabang kompetisi ini dengan syarat hanya boleh menjadi ketua pada salah satu tim.
5. Peserta diperbolehkan mendaftarkan diri pada beberapa cabang kompetisi lain di Techphoria dengan syarat apabila peserta telah menjadi ketua pada salah satu cabang kompetisi maka tidak diperbolehkan menjadi ketua dari cabang kompetisi lainnya.
6. Peserta yang tidak mengkonfirmasi kehadiran pada acara final akan didiskualifikasi

SYARAT DAN KETENTUAN

7. Karya yang dilombakan pada kompetisi Techphoria 2021 harus merupakan karya orisinal, tidak mengandung SARA, kekerasan, dan hasutan negatif.
8. Karya yang dilombakan tidak sedang / belum pernah memenangi penghargaan di lomba manapun.
9. Hak dari karya peserta pada kompetisi Techphoria 2021 akan tetap menjadi hak dari peserta.
10. Keputusan juri dan panitia Techphoria 2021 tidak dapat diganggu gugat.
11. Panitia Techphoria 2021 berhak mencabut gelar juara yang diperoleh tim jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran terhadap karya yang dilombakan ataupun terhadap aturan kompetisi Techphoria 2021
12. Panitia Techphoria 2021 berhak mendiskualifikasi jika diketahui melakukan tindakan kecurangan ataupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi Techphoria 2021.
13. Guidebook dapat berganti sewaktu-waktu. Perubahan guidebook akan diberitahukan melalui website dan/atau email ketua tim.

KETENTUAN KARYA UI/UX

1. Setiap tim dapat mengajukan lebih dari satu buah karya yang berbeda dan berlaku kelipatan biaya registrasi per karya.
2. Karya yang dilombakan merupakan ide orisinal, dan tidak mengandung SARA, kekerasan, dan hasutan negatif.
3. Karya tidak dibatasi untuk pengguna software berbasis mobile ataupun web application.
4. Karya harus sesuai dengan tema yaitu "Peran Teknologi Digital dalam sebagai media pendidikan dan edukasi masyarakat".

PROSEDUR PENDAFTARAN

1. Ketua tim membuat akun pada situs Technology Euphoria di <http://www.techphoria.ilkom.unsri.ac.id/> dan mengisi data kelompok dengan lengkap.
2. Melakukan pembayaran biaya pendaftaran dengan ketentuan sebagai berikut :
Babak Penyisihan : Rp 50.000
Babak Semifinal (jika lolos) : Rp 100.000
Pembayaran dapat dikirim melalui media berikut :
 - a) Transfer Rekening.
 1. No Rek : 1120016920063
 2. Bank : Mandiri
 3. Atas Nama : Liwinantia Salsabilah
 - b) Dana.
 1. Nomor Dana : 085382768776
 2. Atas Nama : Liwinantia Salsabilah
3. Ketua tim melengkapi dan mengunggah data pada akun Techphoria berupa :
 - a. Foto/Scan bukti pembayaran.
 - b. Foto/Scan Kartu Tanda Mahasiswa.
 - c. Foto/Scan Kartu pelajar bagi SMA/SMK/Sederajat.

Catatan :

1. Dilarang menggunakan kata-kata yang mengandung provokasi dan SARA dalam nama tim.
2. Apabila peserta terindikasi bukan siswa SMA/SMK/Sederajat, mahasiswa aktif jenjang D1,D2,D3,D4 atau S1 dalam lingkup instansi seluruh Indonesia maka akan langsung didiskualifikasi.

JADWAL DAN ALUR KOMPETISI

| Kegiatan | Waktu |
|--|-------------------------------|
| Pendaftaran Peserta dan Pengumpulan Proposal | 5 Juli - 20 Agustus 2021 |
| Pengumuman Babak Penyisihan | 14 September 2021 |
| Daftar Ulang Semifinalis | 14 - 21 September 2021 |
| Daftar Ulang Semifinalis | 26 September - 3 Oktober 2021 |
| Pengumuman Finalis | 11 Oktober 2021 |
| Konfirmasi Ulang Finalis | 11 - 16 Oktober 2021 |
| Babak Final | 22 Oktober 2021 |

SISTEM KOMPETISI

Babak Penyisihan

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

1. Karya desain yang diajukan merupakan ide orisinal.
2. Karya desain mengacu dan memiliki relevansi dengan tema yang telah ditentukan.
3. Desain tidak mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan).
4. Formulir diisi sesuai dengan template yang diberikan, template dapat diunduh di website.
5. Peserta mencantumkan low-fidelity prototype karya desain pada formulir.
6. Formulir dikumpulkan di website Techphoria 2021 dengan format pdf, dengan ketentuan nama: UIUX_TECHPHORIA21_NAMA TIM_NAMA KARYA
7. Pengumuman peserta yang lolos pada tahap ini akan diumumkan melalui email peserta, Instagram ([@technology.euphoria](https://www.instagram.com/technology.euphoria)) dan juga website Technology Euphoria 2021 (<http://www.techphoria.ilkom.unsri.ac.id/>).

Babak Semifinal

Semifinalis merupakan peserta yang telah dinyatakan lolos pada babak penyisihan sebanyak 50% dari jumlah keseluruhan peserta. Pada babak semifinal, peserta diminta untuk mengumpulkan High-fidelity prototype karya beserta screenshot. Adapun ketentuan sebagai berikut:

1. High-fidelity prototype yang dikumpulkan merupakan representasi dari pengembangan desain yang telah diajukan pada formulir rancangan desain pada babak sebelumnya.
2. High-fidelity prototype dapat berupa aplikasi web ataupun mobile yang interaktif, dapat berupa desain interaktif (seperti prototype pada figma), atau jenis prototype lainnya yang serupa.
3. High-fidelity prototype dimasukkan ke dalam folder "High-Fid Proto" (jika dalam bentuk file webapp atau mobile app) atau masukkan link url prototype ke dalam folder "High-Fid Proto" menggunakan file .txt (jika berbentuk laman prototype).
4. Masukkan screenshot karya desain ke dalam folder "High-Fid Proto" dan kompres folder tersebut dengan format .rar atau .zip.
5. Ketua Tim mengumpulkan berkas yang telah dikompres ke website techphoria dengan nama : UIUX_Techphoria21_Nama Tim_Nama Karya

Babak Final

Pada babak final, peserta akan mempresentasikan karya yang mereka buat di depan dewan juri dan membuat high-fidelity prototype karya. Berikut ketentuan babak final :

1. Akan dipilih 5 finalis dari tahap semifinal. Babak final akan dilaksanakan secara daring melalui media video conference.
2. Cakupan presentasi adalah penjelasan mengenai karya dan simulasi karya di depan dewan juri.
3. Peserta wajib masuk kedalam room meeting tepat waktu dan sebisa mungkin mengaktifkan kamera.
4. Presentasi berlangsung selama 10-15 menit dan Tanya jawab dengan dewan juri selama 10 menit.
5. Salah satu peserta dari masing-masing tim melakukan share screen terkait dengan website yang dibuat saat presentasi berlangsung.
6. Presentasi dapat dilakukan bergantian dari masing-masing tim ataupun hanya salah satu peserta dari tim tersebut.

KOMPONEN PENILAIAN

Babak penyisihan

| Kriteria | Keterangan | Bobot |
|-----------------------------------|---|-------|
| Inovasi & Orisinalitas | Karya yang disusun bersifat orisinal dan kreatif ditinjau dari fungsi dan desain. | 35% |
| Relevance | Kesesuaian Karya dengan tema yang ditentukan | 35% |
| Low-Fidelity Prototype | Konsep desain, peletakkan komponen desain, dan tata letak informasi. | 30% |

Babak Semifinal

| Kriteria | Keterangan | Bobot |
|-----------|----------------------------------|-------|
| UI | Konsistensi dan estetika desain. | 50% |
| UX | Visibilitas, kemudahan, dll. | 50% |

Babak Final

| Kriteria | Penjelasan | Bobot |
|-----------------------|---|-------|
| Presentasi | Penjelasan mengenai karya di depan dewan juri | 50% |
| Tanya Jawab | Dapat menjawab pertanyaan dengan baik | 30% |
| Simulasi Karya | | 20% |

HADIAH KOMPETISI

Total hadiah untuk seluruh kompetisi senilai belasan juta rupiah. Seluruh peserta finalis akan mendapatkan sertifikat finalis. Bagi pemenang (Juara I, II, III) diberikan penghargaan berupa sertifikat dan dana pembinaan sesuai dengan peringkat juara.

Juara 1 : Sertifikat + Uang Pembinaan

Juara 2 : Sertifikat + Uang Pembinaan

Juara 3 : Sertifikat + Uang Pembinaan

NARAHUBUNG

Nama : Adit

Line : @dwiputra_aditya

WA : 0895-7042-44355

Nama : Rizq Nuzul Haq

Line : rizqnuzulhaq

WA : 0853-6849-1960

(FAQ)

FREQUENTLY ASKED QUESTION

- **Bagaimana cara mendaftarkan diri dalam kompetisi UI/UX Techphoria 2021?**

Peserta telah mengikuti prosedur pendaftaran pada website resmi Techphoria 2021

(<http://technologyeuphoria.com/>) dan melengkapi data pendaftaran dengan benar. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur.

- **Apakah setiap peserta harus melengkapi data pribadi secara terpisah?**

Pengunggahan data diwakilkan oleh ketua tim dengan melampirkan foto/scan bukti pembayaran dan Foto/scan Kartu Tanda Mahasiswa.

- **Apakah karya yang pernah diikutsertakan dalam kompetisi lain dapat diikutsertakan kembali?**

Tidak.

- **Bolehkah seorang peserta menjadi anggota dari beberapa tim di kompetisi UI/UX?**

Boleh, tetapi hanya boleh menjadi ketua pada salah satu tim atau menjadi anggota pada semua tim.

- **Bolehkah mendaftar jika kelompok saya hanya terdiri dari dua orang peserta?**

Peserta dapat mendaftar selama tidak melebihi 3 orang dalam satu kelompok.



- **Bagaimana sistem kompetisi UI/UX?**

Pada kompetisi ini terdapat tiga babak, babak penyisihan berupa pengumpulan proposal, babak semifinal berupa pengumpulan video, dan babak final yang diselenggarakan di Universitas Sriwijaya.

- **Bagaimana saya bisa mendapatkan template untuk Formulir?**

Template proposal dapat diunduh pada website Tehcphoria 2021 di <http://technologyeuphoria.com/>

- **Bolehkah tim saya mendaftar jika berasal dari jenjang pendidikan berbeda (seperti D3 dan S1 dalam satu tim) maupun dari jurusan yang berbeda?**

Diperbolehkan. Asal tidak beda universitas.

- **Jika tim saya lolos babak penyisihan dan semifinal, apakah desain yang dibuat boleh dimodifikasi sebelum babak final?**

Boleh, tetapi modifikasi yang dilakukan hanya sebatas perubahan minor pada warna, layout, dan tidak diizinkan untuk menambah atau mengurangi fitur.