



LOMBA UI/UX
GUIDE BOOK
ITO XI

INFORMATION TECHNOLOGY OLYMPIAD

**“Digital Odyssey: Go Beyond the
Limits of Technology!”**

A. Deskripsi Lomba

ITO UI/UX Design Competition merupakan kompetisi desain Antarmuka Pengguna/User Interface dan Pengalaman Pengguna/User Experience yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Information Technology Student Association (ITSA); salah satu Organisasi Kemahasiswaan di Politeknik Caltex Riau. ITO mengangkat tema “**Digital Odyssey: Go Beyond the Limits of Technology**” dengan beberapa sub-tema berikut: **pendidikan, kesehatan, teknologi, ekonomi, dan pariwisata**. Pada kompetisi ini, peserta diharapkan dapat merancang suatu antarmuka dan pengalaman pengguna dari suatu aplikasi berbasis **mobile**.

Secara umum, kompetisi ini terdiri dari 2 babak, yaitu **babak penyisihan** dan **babak final**. Babak penyisihan dilakukan secara **daring** dan babak final dilaksanakan secara **luring**. Kompetisi ini diikuti oleh **Mahasiswa S1/D3/D4** se-Indonesia.

B. Timeline

- Pendaftaran Gelombang 1
01 Oktober - 15 Oktober 2023
- Pendaftaran Gelombang 2
16 Oktober - 29 Oktober 2023
- Pengumpulan Karya
01 Oktober - 29 Oktober 2023
- Pengumuman Daftar Finalis
12 November 2023
- Technical Meeting Finalis
13 November 2023
- Babak Final
18 November 2023
- Pengumuman Pemenang
19 November 2023

C. Syarat dan Ketentuan Umum

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang sedang menempuh pendidikan Diploma 3 (D3), Diploma 4 (D4), atau Sarjana (S1) di perguruan tinggi se-Indonesia. Dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa, atau surat keterangan aktif sebagai mahasiswa dari institusi asal peserta.
2. Setiap peserta harus merupakan mahasiswa yang belum dinyatakan lulus selama kompetisi berlangsung.
3. Peserta adalah pihak yang telah melakukan pendaftaran yang dapat diakses melalui tautan berikut: <https://linktr.ee/itolimpiade11>.
4. Peserta wajib melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar dan legal secara hukum dan wajib melakukan pembayaran biaya pendaftaran sesuai nominal yang telah ditetapkan.
5. Peserta mendaftar sebagai tim yang terdiri atas 2-3 orang yang berasal dari perguruan tinggi yang sama, namun dapat berbeda jurusan dan tingkat.

C. Syarat dan Ketentuan Umum

6. Nama tim tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, dan politik.

7. Tiap peserta hanya dapat terdaftar dalam satu tim dan tidak diperbolehkan untuk mengubah anggota tim setelah pendaftaran telah diverifikasi.

8. Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian kegiatan sesuai jadwal yang telah ditetapkan pada guidebook.

9. Karya peserta yang dilombakan bersifat baru dan belum pernah memenangkan kompetisi manapun.

10. Karya peserta merupakan karya orisinal dan tidak menjiplak karya yang sudah ada.

11. Karya peserta yang dilombakan tidak mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, dan politik.

12. Hak kekayaan intelektual dari karya peserta dalam kompetisi akan tetap menjadi hak dari peserta.

C. Syarat dan Ketentuan Umum

13. Panitia berhak untuk mempublikasikan karya peserta yang diikutsertakan dalam kompetisi.

14. Peserta wajib mematuhi segala syarat dan ketentuan lomba.

15. Panitia berhak untuk mencabut gelar juara dari pemenang jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan ataupun dalam proses pelaksanaan perlombaan.

16. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang terindikasi melakukan kecurangan atau melanggar peraturan yang ada.

17. Panitia berhak mengubah ketentuan ataupun aturan yang terdapat dalam guidebook. Perubahan ini akan disampaikan kepada peserta melalui WhatsApp Group yang didapatkan jika pendaftaran peserta telah diverifikasi.

D. Tata Cara Pendaftaran

1. Pendaftaran tim dilakukan secara online yang dapat diakses melalui tautan berikut:

<https://linktr.ee/itolimpiade11>.

2. Isi informasi peserta tim dengan data :

- Institusi Asal (Perguruan Tinggi)
- Nama Tim
- Nama, NIM, Jurusan, Email, dan No.WA Ketua Tim
- Nama, NIM, dan Jurusan Anggota Tim
- Nama Dosen Pembimbing
- Mengunggah Kartu Tanda Mahasiswa dari masing-masing anggota tim
- Mengunggah voucher (bersifat opsional)
- Mengunggah bukti pembayaran
- Mengunggah bukti upload twibbon
- Mengunggah Surat Keorisinilan Karya

3. Peserta wajib mengunggah semua Kartu Tanda Mahasiswa atau Surat keterangan aktif sebagai pelajar atau mahasiswa dari masing-masing anggota tim dalam bentuk **satu file pdf** maksimal sebesar **2 MB**.

D. Tata Cara Pendaftaran

4. Peserta dapat memanfaatkan voucher untuk potongan sebesar **Rp 10.000,-** biaya pendaftaran dari event **I-GTS, I-Lab, atau Roadshow**. Penggunaan voucher melibatkan unggahan pada formulir pendaftaran.

Catatan: peserta tetap membayar biaya registrasi penuh sesuai gelombang pendaftaran yang tercantum pada form pendaftaran. Untuk potongan biaya pendaftaran akan dikembalikan jika scan voucher yang diupload dianggap valid. Untuk pengembalian biaya, peserta akan dikabari via WhatsApp untuk metode dan info lebih lanjut. Maksimal pengembalian adalah **7 hari kerja** setelah pendaftaran.

5. Peserta wajib melakukan pembayaran biaya registrasi sebesar **Rp75.000,00/tim (Gelombang 1)** yang dihitung dari tanggal **01 Oktober - 15 Oktober 2023** atau **Rp 85.000,-/tim (Gelombang 2)** yang dihitung dari tanggal **16 Oktober - 29 Oktober 2023** yang dapat ditransfer ke rekening **BNI 836006547 a.n. Indah Setia Ningrum**. Bukti pembayaran wajib diunggah pada Google Form Pendaftaran.

D. Tata Cara Pendaftaran

6. Peserta wajib melakukan pengunggahan Twibbon pada Instagram pribadi masing-masing, dengan template Twibbon dan ketentuan caption yang dapat dilihat melalui tautan berikut: https://bit.ly/TwibbonPeserta_ITOXI. Syarat Twibbon tidak boleh dihapus sampai pengumuman acara berakhir. Jika terdapat pelanggaran terhadap ketentuan unggahan Twibbon, maka akan ada pengurangan poin mengenai kelengkapan berkas. Bukti Twibbon wajib diunggah pada Google Form Pendaftaran dalam bentuk **satu file pdf** maksimal sebesar **1 MB**.
7. Peserta wajib mengisi surat pernyataan **bermaterai sepuluh ribu** yang menyatakan bahwa karya yang dibuat tidak pernah diikutsertakan dalam lomba yang lain, terbebas dari plagiasi, dan karya sendiri, dengan template surat keorisinilan karya yang dapat dilihat melalui tautan berikut: <https://bit.ly/TemplateKeorisinilanKarya>.
8. Pastikan seluruh informasi telah dimasukkan dengan benar, kemudian tekan tombol **SUBMIT**.

D. Tata Cara Pendaftaran

9. Verifikasi pendaftaran tim akan dilakukan dalam 1-5 hari kerja oleh panitia.

10. Ketua Tim akan menerima pemberitahuan terkait berhasil atau tidaknya verifikasi melalui pesan WhatsApp. Maka dari itu, pastikan bahwa No WA yang dimasukkan ketika pendaftaran pada Google Form dapat dihubungi oleh panitia.

11. Jika mengalami kesulitan dalam melakukan pendaftaran, silahkan hubungi panitia melalui contact person atau media sosial resmi ITO lainnya. Dapat dilihat pada guidebook bagian Lain-lain (poin I).

E. Ketentuan Lomba

1. ITO mengangkat tema “**Digital Odyssey: Go Beyond the Limits of Technology**”. Peserta memilih salah satu bidang dari beberapa bidang permasalahan sebagai tema permasalahan yang akan digunakan dalam merancang suatu UI/UX dari aplikasi berbasis mobile :

- Pendidikan
- Kesehatan
- Teknologi
- Ekonomi
- Pariwisata

2. Peserta merancang UI/UX dari suatu aplikasi berbasis **mobile** (mobile application).

3. Karya wajib mencakup desain detail yang dibuat menggunakan **Figma** (design software).

4. Karya harus sesuai dengan bidang permasalahan dan ketentuan lainnya yang telah ditentukan oleh panitia.

E. Ketentuan Lomba

5. Babak penyisihan berlangsung secara daring dengan ketentuan pengumpulan karya adalah **Proposal, Poster, dan Link Figma.**

6. Babak final akan diadakan secara luring, dan peserta yang tidak hadir pada babak final untuk melakukan presentasi akan dinyatakan **diskualifikasi.**

F. Babak Penyisihan

1. Pengumpulan karya selambat-lambatnya pada tanggal **29 Oktober 2023 pukul 23.59 WIB**.

2. Peserta mengumpulkan karya melalui link berikut:
https://bit.ly/PengumpulanKaryaITOXI_UIUX

3. Ketentuan Poster :

- Poster hasil pengerjaan menggambarkan permasalahan yang diangkat serta inovasi dan gagasan dari solusi masalah terkait.
- Poster didesain dengan ukuran A3.
- Poster dikumpulkan dengan format file :
***.jpeg / *.jpg / *.png** maksimal sebesar **1 MB**.
- Format penamaan file poster yakni :
ITOXI_Poster_NamaTim_AsalInstitusi
- Poster memuat beberapa hal berikut :
 - Latar belakang masalah
 - Gagasan dari solusi masalah terkait
 - Tujuan dan Manfaat
 - Ilustrasi proses dari metode design yang digunakan
 - Ilustrasi aspek utama dari solusi yang diajukan (beberapa Mockup utama)

F. Babak Penyisihan

4. Ketentuan Desain UI/UX Aplikasi :

- Proposal dikumpulkan dengan format file ***.pdf** maksimal sebesar **10 MB**.
- Desain dikumpulkan dalam bentuk link dari **Figma**. Pastikan izin akses yang diberikan sudah dinyatakan **“Anyone with the link”** dan **“can view”**. Berikut panduan share link Figma yang digunakan pada saat pengumpulan karya https://bit.ly/PanduanFigmaTOXI_UIUX
- Desain dalam Figma harus memuat :
 - Sketsa awal (wireframe)**, yang menjelaskan layout dan letak elemen-elemen dasar pada desain.
 - Mockup**, merupakan rancangan dari sebuah konsep desain yang akan diaplikasikan pada suatu produk (versi detail dari wireframe, yang sudah dilengkapi dengan warna, icon, gambar, dll).
 - Prototype**, merupakan desain aplikasi yang dibuat dalam bentuk lebih nyata dan dapat digunakan secara interaktif (Tidak seperti tampilan statis, melainkan tampilan yang dapat membuat pengguna nyaman menggunakannya).
- Desain aplikasi (Wireframe dan Mockup) terdiri minimal 6 frame.
- Kelengkapan desain UI/UX Aplikasi (Wireframe, Mockup, dan Prototype) mempengaruhi kriteria penilaian.

F. Babak Penyisihan

5. Ketentuan Proposal :

- a. Proposal dikumpulkan dengan format file ***.pdf** maksimal sebesar **10 MB**.
- b. Penulisan proposal dibebaskan sesuai dengan kreativitas peserta asalkan sistematika proposal jelas dan font yang digunakan tidak terlalu kecil serta dapat dibaca dengan jelas.
- c. Format penamaan file proposal :
ITOXI_Proposal_NamaTim_Asallnstitusi
- d. Proposal terdiri atas maksimal **30 halaman** termasuk cover dan lampiran.
- e. Sistematika proposal yakni sebagai berikut :
 - i. Cover (berisikan nama tim, nama setiap anggota tim, nama perguruan tinggi, dan nama produk)
 - ii. Abstrak
 - iii. Latar Belakang Masalah
 - iv. Tujuan
 - v. Metode Pencapaian Tujuan (Design Methodology)
 - vi. Analisis Desain Produk, meliputi :
 1. Pengguna Target
 2. Batasan Produk
 3. Skenario Penggunaan Produk
 - vii. Kesimpulan
 - viii. Daftar Pustaka
 - ix. Lampiran (tidak wajib)

G. Babak Final

1. Babak final dilaksanakan secara **luring**.
2. Peserta wajib mempresentasikan karya dengan membuat PowerPoint yang membuat beberapa hal berikut :
 - Judul, Nama Tim, Nama Anggota Tim
 - Latar belakang masalah
 - Gagasan dari solusi masalah terkait
 - Tujuan dan Manfaat
 - Metode Desain
 - Simulasi penggunaan produk (berupa Prototype : melampirkan link Figma pada slide PowerPoint)
3. Presentasi **wajib** dilakukan dengan durasi maksimal **15 menit** (mencakup presentasi dan simulasi prototype).
4. PowerPoint dikumpulkan dengan format file : ***.pptx / *.ppt / *.pdf**
5. Format penamaan file PowerPoint yakni : **ITOXI_PPT_NamaTim_Asallnstitusi**

G. Babak Final

6. Finalis wajib mengikuti **Technical Meeting**.
7. Link pengumpulan file PowerPoint akan dilakukan ketika Technical Meeting Finalis.

H. Kriteria Penilaian

1. Babak Penyisihan

NO	KRITERIA PENILAIAN	BOBOT
1	PROPOSAL <ul style="list-style-type: none">• LATAR BELAKANG• URGENSI PERMASALAHAN• IDE INOVASI DARI MASALAH TERKAIT• TUJUAN DAN MANFAAT DARI GAGASAN YANG DIAJUKAN• METODE DESAIN (METODE PENGUMPULAN DATA DAN METODE PEMBUATAN DESAIN)• TARGET APLIKASI• KESESUAIAN DENGAN TEMA	40%
2	DESAIN UI/UX <ul style="list-style-type: none">• ORISINALITAS IDE• KREATIVITAS DESAIN• KELENGKAPAN DESAIN• ESTETIKA USER INTERFACE• KENYAMANAN DAN KEMUDAHAN PENGGUNA DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI (PROTOTYPE)	40%
3	POSTER <ul style="list-style-type: none">• ISI KONTEN (SINGKAT, PADAT, JELAS)• KREATIVITAS DAN ESTETIKA• ORISINALITAS DESAIN• KELENGKAPAN ISI POSTER	20%

H. Kriteria Penilaian

2. Babak Final

NO	KRITERIA PENILAIAN	BOBOT
1	PEMAPARAN <ul style="list-style-type: none">• SISTEMATIKA PENYAJIAN DAN ISI• PENGUASAAN MATERI• CARA DAN SIKAP PRESENTASI• KEKOMPAKAN TIM• KREATIVITAS BAHAN PRESENTASI (PPT)• KETEPATAN WAKTU	50%
2	SIMULASI <ul style="list-style-type: none">• DAPAT MENSIMULASIKAN KARYA YANG TELAH DIBUAT (DALAM HAL INI MERUPAKAN HASIL PROTOTYPE)	25%
3	TANYA JAWAB <ul style="list-style-type: none">• KESESUAIAN JAWABAN TERHADAP PERTANYAAN DARI DEWAN JURI	25%

I. Lain-lain

Contact Person :

0823-8769-2051 (Eveline)

0823-8766-4737 (Kelly)

Instagram : @itolimpiade11



ITO XI

INFORMATION TECHNOLOGY OLYMPIAD