

**GUIDEBOOK**  
*UI/UX DESIGN COMPETITION*

**FOSTIFEST 2024**

## 1. Deskripsi

**UI/UX Design Competition** merupakan salah satu rangkaian kegiatan pada **FOSTIFEST 2024** yang diselenggarakan oleh **Forum Open Source Teknik Informatika (FOSTI)** Universitas Muhammadiyah Surakarta. Kompetisi ini terbuka untuk masyarakat umum di seluruh Indonesia dan bertujuan untuk menguji kemampuan peserta dalam merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang menarik, intuitif, dan efektif. Dalam kompetisi ini, peserta diharapkan untuk menunjukkan keterampilan desain yang kreatif, pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip UX, serta kemampuan untuk menyampaikan pesan dan informasi dengan jelas melalui desain antarmuka yang inovatif. Selain itu, peserta juga ditantang untuk menciptakan solusi desain yang fokus pada kepuasan pengguna dan interaksi yang optimal, menggabungkan estetika dan fungsionalitas dengan cara yang seimbang.

**Tema Permasalahan:** Permasalahan yang diangkat pada FOSTIFEST ini adalah “Designing the Future: Creative Tech for the Digital Age”. Peserta diharapkan untuk merancang solusi UI/UX yang mencerminkan inovasi teknologi di era digital yang terus berkembang. Para peserta diharapkan untuk menggali potensi teknologi masa depan dan menerapkannya dalam desain antarmuka yang tidak hanya fungsional tetapi juga kreatif dan memikat. Oleh karena itu, peserta dituntut untuk berpikir visioner dan merancang solusi desain yang memadukan teknologi terbaru dengan pendekatan desain yang human-centered. Desain tersebut harus mampu mengantisipasi kebutuhan pengguna di masa depan, sekaligus menciptakan pengalaman yang mulus, intuitif, dan menyenangkan.

Melalui tema ini, peserta akan diuji kemampuannya dalam memahami tren teknologi terkini, serta bagaimana teknologi tersebut dapat digunakan untuk menciptakan antarmuka yang tidak hanya estetik tetapi juga memberikan nilai tambah yang signifikan bagi pengguna. Tema ini juga membuka ruang bagi eksplorasi ide-ide yang berani dan inovatif.

### **Metode design:**

**Keterlibatan pengguna pada konteks:** Peserta harus melibatkan pengguna dalam proses penelitian, perancangan dan pengujian *design*.

### **Iterative Design:**

### **Eksplorasi teknologi berkembang:**

## 2. Babak Final

- Peserta mengumpulkan laporan akhir yang harus memiliki struktur :

### 1. Halaman Judul

- a. Judul laporan: Sesuai dengan judul proyek yang dilombakan.
- b. Nama peserta: Nama lengkap atau nama tim.
- c. Nama kompetisi: Nama lengkap kompetisi.

- d. Tanggal penyerahan: Tanggal laporan dibuat.

## **2. Abstrak**

- a. Ringkasan singkat: Gambaran umum tentang proyek, masalah yang dipecahkan, solusi yang ditawarkan, dan hasil yang dicapai.

## **3. Daftar Isi**

- a. Daftar semua bagian: Menunjukkan struktur laporan secara keseluruhan, memudahkan pembaca untuk navigasi.

## **4. Pendahuluan**

- a. Latar belakang masalah: Jelaskan konteks masalah yang ingin dipecahkan melalui desain.
- b. Tujuan desain: Apa yang ingin dicapai dengan desain ini?
- c. Batasan masalah: Batasan-batasan yang perlu diperhatikan selama proses desain.

## **5. Proses Desain**

- a. Riset:
  - i. User research: Bagaimana Anda memahami pengguna dan kebutuhan mereka? (wawancara, survei, pengamatan, dll.)
  - ii. Competitive analysis: Analisis kompetitor untuk mengidentifikasi peluang dan kekurangan.
- b. Perancangan:
  - i. User persona: Representasi fiktif dari pengguna target.
  - ii. Customer journey map: Pemetaan perjalanan pengguna dari awal hingga akhir.
  - iii. Wireframe: Kerangka dasar antarmuka.
  - iv. Mockup: Desain visual yang lebih detail.
  - v. Prototype: Versi interaktif dari desain.
- c. Pengujian:
  - i. Usability testing: Pengujian untuk mengukur kemudahan penggunaan.
  - ii. A/B testing: Membandingkan dua versi desain untuk memilih yang terbaik.

## **6. Hasil Desain**

- a. Presentasi desain: Tampilkan desain akhir secara visual yang menarik.
- b. Penjelasan fitur: Jelaskan setiap fitur dan fungsinya secara detail.
- c. Alasan desain: Jelaskan alasan di balik setiap keputusan desain.

## 7. Kesimpulan

- a. Ringkasan hasil: Ringkaskan pencapaian utama proyek.
  - b. Pelajaran yang didapat: Apa yang telah dipelajari selama proses desain?
  - c. Pengembangan di masa depan: Potensi pengembangan desain di masa mendatang.
- 
- Laporan dalam bentuk **pdf** disimpan ke dalam Google Drive dan link Google Drive diunggah ke laman lomba FOSTIFEST paling lambat tanggal **12 Oktober 2024** pukul **23.59 WIB** (Pastikan link Google Drive anda dapat diakses secara publik).
  - Format penamaan file : **UIUXFOSTIFEST\_Nama.pdf**

## 3. Kriteria Penilaian

- a. Penilaian dilakukan oleh tim juri yang telah ditetapkan oleh panitia.
- b. Penentuan Juara 1, 2, dan 3 ditentukan berdasarkan penilaian dengan nilai tertinggi.
- c. Hasil penilaian juri tidak dapat diganggu gugat.
- d. Indikator penilaian karya adalah sebagai berikut:

No	Deskripsi	Kriteria	Bobot
1	Kebermanfaatan/Ur gensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Relevansi desain terhadap kebutuhan pengguna</li> <li>● Penyelesaian masalah yang nyata</li> <li>● Dampak positif bagi pengguna</li> </ul>	20%
2	Kesesuaian Tema	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Relevansi desain dengan tema yang ditentukan</li> <li>● Kejelasan dan keakuratan dalam merepresentasikan tema</li> </ul>	15%
3	Desain Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Konsistensi warna (penggunaan palet warna yang serasi dan konsisten)</li> <li>● Tipografi (pemilihan font yang tepat dan konsisten, keterbacaan)</li> <li>● Ikonografi (pemilihan ikon yang sesuai, jelas, dan konsisten)</li> <li>● Layout (penempatan elemen yang seimbang dan harmonis)</li> </ul>	15%
4	Kegunaan (Usability)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kemudahan navigasi (struktur navigasi yang mudah dimengerti)</li> <li>● Intuitif (pengguna dapat memahami fungsi tanpa kebingungan)</li> <li>● Konsistensi antarmuka (keseragaman elemen UI pada setiap halaman)</li> <li>● Efisiensi (jumlah klik yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas)</li> </ul>	15%
5	Inovasi dan Kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ide-ide baru yang belum pernah ada sebelumnya</li> <li>● Kreativitas dalam memecahkan masalah desain</li> <li>● Penerapan fitur unik yang meningkatkan pengalaman pengguna</li> </ul>	15%
6	Aksesibilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Keterjangkauan untuk berbagai pengguna (misalnya pengguna dengan disabilitas)</li> <li>● Dukungan untuk berbagai perangkat (responsif pada berbagai ukuran layar)</li> </ul>	10%

No	Deskripsi	Kriteria	Bobot
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerapan standar aksesibilitas web (misalnya WCAG)</li> </ul>	
7	Keterpaduan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integrasi antara elemen-elemen desain</li> <li>• Keselarasan antara elemen visual dan fungsional</li> <li>• Alur yang jelas dan terstruktur dengan baik</li> </ul>	10%

#### 4. Ketentuan Khusus

- a) Peserta adalah pihak yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada *website* FOSTIFEST yaitu <https://fostifest.fostiums.org/> dari tanggal 1 September 2024 sampai 1 Oktober 2024.
- b) Peserta harus melengkapi berkas pendaftaran dan data diri dengan data yang benar dan legal secara hukum.
- c) Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur.
- d) Peserta bukan merupakan panitia FOSTIFEST 2024.
- e) **Peserta merupakan perseorangan/individu**
- f) Setiap peserta diperbolehkan untuk mengikuti lebih dari 1 (satu) kompetisi.
- g) Panitia FOSTIFEST 2024 berhak untuk mencabut gelar juara dari pemenang apabila ditemukan kecurangan atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan ataupun dalam proses pelaksanaan perlombaan.
- h) Panitia berhak mendiskualifikasi tim yang melakukan tindak kecurangan maupun pelanggaran terhadap aturan *UI/UX Design Competition* FOSTIFEST 2024.
- i) Keputusan juri dan panitia FOSTIFEST 2024 tidak dapat diganggu gugat.
- j) Panitia dapat mengubah seluruh atau sebagian konten *guidebook* sewaktu-waktu. Segala perubahan yang terjadi akan diberitahukan lewat grup WhatsApp.
- k) Peserta dapat menggunakan tools desain seperti Figma, Adobe XD, atau Sketch.
- l) Desain harus merupakan karya orisinal peserta.
- m) Desain diperbolehkan menggunakan karya yang sudah pernah di lombakan tetapi harus memiliki inovasi dan dapat menjelaskan mengenai
- n) Karya yang dikumpulkan tidak mengandung unsur yang bersifat negatif, pornografi, maupun SARA serta segala hal yang melanggar hukum, etika, dan moral.
- o) Panitia berhak untuk mempublikasi desain peserta yang diikutsertakan pada *UI/UX Design Competition* FOSTIFEST 2024

## 5. Mekanisme Pembayaran

Peserta membayar biaya pendaftaran sesuai dengan pamflet melalui :

- Bank BSI : 7263896054 a.n Wahyuningtyas Ayu Fadhila
- DANA : 085899175068 a.n Wahyuningtyas Ayu Fadhila

Peserta mengirimkan bukti pembayaran ke narahubung di bawah:

- +62 857-2757-9027 (Almira)

## 6. Penghargaan

- Juara 1 : Rp 1.000.000 + e-sertifikat
- Juara 2 : Rp 600.000 + e-sertifikat
- Juara 3 : Rp 400.000 + e-sertifikat

## 7. Narahubung

- +62 857-2757-9027 (Almira)
- +62 812-5866-6553 (Nadia M)

## 8. Timeline Lomba

Kegiatan	Tanggal
Pendaftaran	1 September – 1 Oktober 2024
Pengumpulan karya	2 Oktober – 12 Oktober 2024
Penilaian karya	13 Oktober 2024
<i>Awarding</i> (Pengumuman pemenang lomba)	25 Oktober 2024