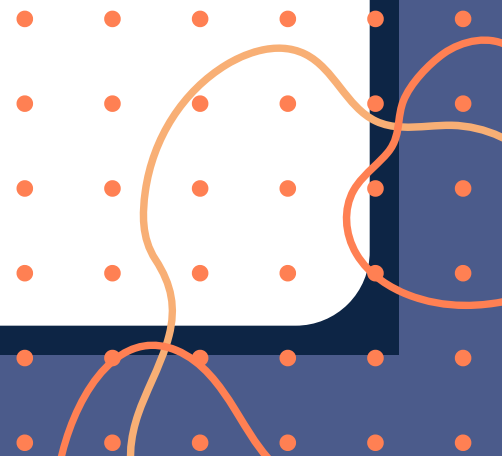




**JUKLAK DAN JUKNIS LOMBA UI/UX  
TINGKAT NASIONAL  
KATEGORI SMA/MA DAN UNIVERSITAS  
DALAM RANGKA DINUS FESTIVAL 2023  
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

DinusFest adalah rangkaian kegiatan lomba antar pelajar SMA/SMK/MA serta berbagai macam Expo yang diselenggarakan Universitas Dian Nuswantoro setiap tahun. Pada kesempatan kali ini Unit Kegiatan Mahasiswa Badan Amalan Islam Matholi'ul Anwar berpartisipasi pada kegiatan DinusFest dengan membawakan tema Young Muslim Creativity.

Young Muslim Creativity merupakan sebuah kegiatan terbesar dari Unit Kegiatan Mahasiswa Badan Amalan Islam Matholi'ul Anwar Universitas Dian Nuswantoro yang bertujuan untuk mensyiarkan agama islam kepada seluruh masyarakat civitas akademik Universitas Dian Nuswantoro khususnya dan keseluruhan masyarakat yang diundang untuk berperan dalam kegiatan ini. Syiar dalam Young Muslim Creativity dilakukan dengan beberapa kegiatan yakni beberapa lomba yang diikuti oleh pelajar SMA/SMK/MA tingkat nasional dan mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro serta konser yang bertujuan untuk penggalangan dana sosial. Dengan diadakan kegiatan tersebut diharapkan semua yang mengikuti, menyimak atau yang hanya sekedar melihat bisa tahu bahwa kegiatan-kegiatan islam itu memiliki banyak manfaat dalam membangun generasi penerus bangsa.





## A. Deskripsi Lomba

UI/UX Competition merupakan cabang kompetisi dalam ajang DinusFest: Young Muslim Creativity 2022. Kompetisi User Interface(UI)/User Experience(UX) Design adalah kompetisi desain antarmuka sistem/produk yang berorientasi kepada kenyamanan dan kemudahan pengguna(user) dalam menggunakan sistem/produk tersebut. Tujuan dari design interface ini adalah untuk membuat interaksi pengguna sekreatif, sesederhana dan se-efisien mungkin.

Dalam kompetisi ini yang menjadi fokus utama adalah menciptakan desain antarmuka sistem/produk menjadi efisien dan memberikan pengalaman yang menyeluruh bagi pengguna ketika sedang menggunakan sistem/produk tersebut. Tema kompetisi Desain UI/UX DinusFest 2023 adalah “Gebyar Semangat Berkarya, Wujudkan Karakter Mulia”.

## B. Tahapan Lomba

Tahap Penyisihan:

- Pendaftaran Lomba (05 Desember 2022 – 08 Januari 2023)
- Pengumpulan Karya (05 Desember 2022 – 12 Januari 2023)
- Pengumuman Seleksi (14 Januari 2023)

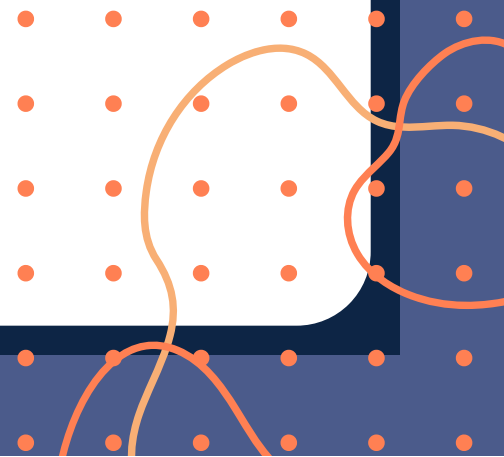
Tahap Final :

- Technical Meeting (15 Januari 2023)
- Presentasi Final (21 Januari 2023)
- Pengumuman Juara (25 Januari 2023)



### C. Syarat dan Ketentuan

1. Peserta beragama Islam.
2. Peserta adalah pelajar SMA/SMK/MA atau mahasiswa aktif PTN/PTS S1/Diploma di seluruh Indonesia dibuktikan dengan Kartu Pelajar atau KTM.
3. Setiap tim dikenakan biaya pendaftaran sebesar Rp 40.000/tim
4. Setiap sekolah/ perguruan tinggi diperbolehkan mengirimkan perwakilan lebih dari 1 tim.
5. Setiap anggota tim harus berasal dari sekolah atau perguruan tinggi yang sama.
6. Setiap tim maksimal terdiri dari 2 - 3 Anggota.
7. Setiap anggota yang terdaftar hanya boleh tergabung dalam satu tim.
8. Anggota diperbolehkan mendaftarkan diri pada cabang kompetisi lain di DinusFest: Young Muslim Creativity dengan syarat peserta tidak menjadi ketua pada kompetisi ini.
9. Setiap tim memberi nama untuk timnya masing-masing.
10. Perubahan anggota tim setelah pendaftaran online dan selama kompetisi tidak diperkenankan kecuali ada udzur yang sangat penting.
11. Panitia berhak mendiskualifikasi dan mencabut gelar juara jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran terhadap karya ataupun aturan kompetisi UI / UX.
12. Ketentuan Peserta yang belum tercantum akan ditambahkan kemudian hari bila diperlukan.





#### D. Ketentuan Lomba

1. Desain UI/UX berbasis aplikasi mobile dengan tema “Gebyar Semangat Berkarya, Wujudkan Karakter Mulia” yang bermanfaat dan dapat digunakan untuk kepentingan umat muslim.
2. Tools yang digunakan bebas (seperti : adobe XD, figma, dll).
3. Setiap kelompok hanya diperkenankan mengirimkan satu karya terbaiknya.
4. Karya yang dilombakan merupakan ide orisinil dan tidak mengandung unsur SARA, Pornografi dan tidak bertentangan dengan norma yang berlaku.
5. Desain UI/UX tidak melanggar syariat agama Islam.
6. Karya yang dilombakan tidak sedang/belum pernah memenangi penghargaan dilomba manapun.
7. Hak dari karya peserta pada kompetisi Desain UI/UX akan tetap menjadi hak dari peserta.
8. Ketentuan penilaian :
9. Penilaian dilakukan oleh dewan juri yang ditetapkan oleh panitia.
10. Karya yang diterima adalah yang dikirimkan sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan.
11. Pemenang kompetisi merupakan peserta yang memiliki nilai tertinggi dari semua aspek penilaian yang telah ditetapkan oleh panitia.
12. Ketentuan UI/UX yang belum tercantum akan ditambahkan di kemudian hari.
13. Keputusan juri dan panitia tidak dapat diganggu gugat.



## E. Sistem Kompetisi

### 1. Babak Penyisihan

Pada babak penyisihan ini, peserta diminta untuk mengumpulkan proposal karya yang ingin mereka rancang. Proposal dibuat dengan ketentuan berikut:

- a. Peserta telah mengikuti prosedur pendaftaran pada link dan melengkapi data pendaftaran dengan benar.
- b. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur (Maksimal 12 Januari 2023)
- c. Peserta (tiap anggota kelompok) wajib mengupload twibbon yang sudah disediakan oleh panitia ke instagram dengan mention 5 teman. Link twibbon dibawah ini:
- d. Proposal karya merupakan ide orisinal.
- e. Proposal mengacu dan memiliki relevansi dengan tema yang telah ditentukan.
- f. Proposal disusun sesuai template proposal yang diberikan.
- g. Proposal minimal terdiri atas 10 halaman
- h. Peserta mengirimkan detail karya berupa file dengan nama JUDUL\_NamaTim dalam bentuk .rar/.zip ke email [youngmuslimcreativity@gmail.com](mailto:youngmuslimcreativity@gmail.com) dengan subjek email : YMC\_UI/UX\_Namatim (maksimal 12 Januari 2023) dengan isi file sebagai berikut :
  - Proposal karya berupa word atau pdf
  - Desain UI/UX berupa .png/.jpg
  - Scan/foto kartu pelajar/KTM tiap anggota tim (jika tidak punya bisa memakai surat rekomendasi dari sekolah)
  - Foto anggota yang tergabung dalam tim, setiap file diberi nama masing-masing anggota
- i. Pengumuman peserta yang lolos pada tahap ini akan diumumkan melalui email peserta dan instagram (@bai\_udinus) pada tanggal 14 Januari 2023.
- k. Peserta yang lolos akan diteruskan ke tahap selanjutnya, akan dipilih 10 finalis untuk masuk ke babak final.



## 2. Babak Final

Pada babak final, peserta mempresentasikan karya yang mereka buat di depan dewan juri. Berikut ketentuan babak final :

1. 10 tim yang lolos di babak penyisihan akan melanjutkan ke babak final. Babak final diadakan secara daring melalui Zoom Meeting.
2. Finalis menghadiri Technical Meeting dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2023 yang dilakukan secara online melalui Zoom Meeting atau Google Meet (apabila berhalangan hadir bisa menghubungi panitia pada contact person yang ada\*).
3. Finalis melakukan presentasi aplikasi pada tanggal 21 Januari 2023 melalui Zoom Meeting.
4. Finalis wajib berpakaian muslim, sopan dan menutup aurat ketika presentasi.
5. Finalis wajib mengikuti seluruh rangkaian acara dari awal hingga akhir.
6. Cakupan presentasi adalah penjelasan mengenai karya dan desain karya didepan dewan juri.
7. Waktu total presentasi adalah 25 menit, dengan rincian 15 menit untuk sesi presentasi dan 10 menit untuk sesi tanya-jawab.
8. Peserta melakukan presentasi sesuai dengan nomor urut masing-masing
9. Jika peserta yang mendapat giliran untuk presentasi dipanggil 3 kali namun tidak memberikan jawaban, maka akan mendapatkan giliran presentasi di urutan terakhir
10. Peserta diharapkan untuk memaksimalkan waktu yang diberikan untuk presentasi. Apabila melebihi dari waktu yang sudah ditentukan, maka panitia akan langsung memotong jalannya presentasi.
11. Penjelasan lebih lanjut mengenai teknis pelaksanaannya akan dijelaskan saat Technical Meeting.
12. Pemenang akan diumumkan pada tanggal 22 Januari 2023.

## F. Kriteria Penilaian

Adapun aspek yang dinilai dalam lomba Desain UI/UX adalah sebagai berikut:

### 1. Babak Penyisihan

Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot
Identifikasi Permasalahan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Urgensi Permasalahan beserta kebermanfaatan atau efek langsung pengguna atau masyarakat.</li><li>• Kesesuaian permasalahan karya yang dibuat dengan tema.</li><li>• Implementasi masalah karya yang diangkat kedalam perangkat lunak</li></ul>	25%
Inovasi & Irisinalitas	Terdapat keunikan dan nilai lebih dari segi pemecahan masalah, teknis penggunaan aplikasi, dan desain antarmuka.	30%
Metode Desain	<ul style="list-style-type: none"><li>• Metode pengumpulan data pada pembuatan karya sebagai acuan dalam identifikasi kebutuhan pengguna.</li><li>• Langkah-langkah desain dan pengujian desain tersebut berdasarkan prinsip UX</li></ul>	45%

### 2. Babak Final

Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot
Presentasi	Penjelasan mengenai karya di depan dewan juri.	60%
Tanya Jawab	Dapat menjawab pertanyaan dengan baik.	40%



## G. Pemenang dan Hadiah

1. Pemenang terdiri dari juara 1, 2 dan 3.
2. Pemenang ditentukan oleh dewan juri berdasarkan pengumpulan point terbanyak dari masing-masing kriteria penilaian.
3. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
4. Hadiah berupa uang pembinaan sebesar :
  - Juara 1 : Sertifikat + Voucher Beasiswa + uang pembinaan
  - Juara 2 : Sertifikat + Voucher Beasiswa + uang pembinaan
  - Juara 3 : Sertifikat + Voucher Beasiswa + uang pembinaan

## H. Informasi

Vita : +62 812-6128-1602

Ardhana : +62 823-2234-5597