



GUIDE BOOK

TECHNOTAINMENT

UI | UX



UI/UX DESIGN
COMPETITION
2025

GUIDEBOOK UI/UX

TECHNOTAINMENT 2025

- **Deskripsi Technotainment - *Technotainment***

TECHNOTAINMENT merupakan kompetisi atau lomba tahunan yang diselenggarakan oleh Unit Kegiatan Mahasiswa Fakultas Teknik Information Technology Center (UKMFT-ITC) Universitas Trunojoyo Madura 2025 yang bertema “**From Hustle to Triumph: Dream Big, Build Bigger**”.

TECHNOTAINMENT sendiri memiliki dua cabang lomba, yaitu cabang **E-Sport** dan **Non-Esport**. Pada tahun ini cabang **Non-Esport** mengadakan lomba “*UI/UX Design*” dan “*Web Design*”.

- **Deskripsi Lomba - *UI/UX Competition***

Kompetisi *UI/UX* adalah suatu ajang atau kegiatan terstruktur yang bertujuan untuk mengevaluasi dan menguji kemampuan serta kreativitas para desainer dalam merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk produk digital. Dalam kompetisi tersebut yang menjadi fokus utama adalah antarmuka dan pengalaman yang didapatkan pengguna ketika sedang menggunakan sistem/produk tersebut secara menyeluruh. Peserta akan diberikan tantangan atau masalah desain yang harus mereka pecahkan, dan diminta untuk membuat solusi dalam bentuk desain yang inovatif, mudah digunakan, dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Fokus *TECHNOTAINMENT* yakni memberikan kesempatan bagi khalayak umum untuk menuangkan ide dan bakat mereka di bidang desain. Kompetisi ini berfokus untuk menciptakan desain antarmuka (*interface*) suatu produk atau sistem yang dapat memberikan kenyamanan serta kemudahan dalam mengoperasikan suatu produk atau sistem tersebut.

- **Kategori Tema:**

Peserta dapat memilih salah satu dari dua opsi berikut:

- **Kesenian dan Kreativitas:**
Seperti Galeri Portfolio Digital (art, desain, musik), dan sejenisnya.
- **Kesehatan:**
Seperti Platform Edukasi Penyakit, Platform Tracking Olahraga, dan sejenisnya.

- **Timeline**

- 26 Mei - 10 Juli 2025 : Pendaftaran lomba + Pengumpulan abstrak.
- 13 Juli 2025 : Pengumuman lolos abstrak.
- 13 Juli - 19 Juli 2025 : Pembayaran *Commitment Fee* (bagi tim yang lolos abstrak).
- 13 Juli - 25 Juli 2025 : Pengumpulan proposal dan karya.
- 27 Juli 2025 : Pengumuman finalis.
- 28 Juli 2025 : Technical Meeting finalis.
- 29 Juli - 31 Juli 2025 : Pengumpulan PPT.

- 3 Agustus : Pelaksanaan Presentasi (Offline).

- **Ketentuan Umum**

1. Sifat lomba:
 - Babak penyisihan bersifat online.
 - Babak final bersifat offline.
2. Peserta merupakan salah satu elemen berikut:
 - Pelajar Aktif (SMP atau SMA/SMK/Sederajat).
 - Mahasiswa Aktif.
3. Peserta merupakan tim (**jumlah minimal anggota adalah 2 orang, dan maksimal 3 orang**).
4. Setiap anggota tim dibuktikan dengan identitas berupa:
 - Mahasiswa:
 - Kartu Tanda Mahasiswa.
 - KTP (Jika belum memiliki Kartu Tanda Mahasiswa).
 - Pelajar (SMP atau SMA/SMK/Sederajat):
 - Kartu Tanda Pelajar.
5. Peserta wajib bersedia untuk dihubungi sewaktu-waktu oleh panitia *TECHNOTAINMENT 2025* terkait kompetisi.
6. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran akan dinyatakan gugur.
7. Peserta melakukan pembayaran *Commitment Fee* sebesar: Rp. 75.000.
***Commitment Fee* berlaku untuk peserta yang lolos dari tahap abstrak.**
8. Pembayaran *Commitment Fee* dilakukan *per-tim* (bukan tiap peserta).
9. Karya yang dilombakan merupakan karya asli peserta, dan belum pernah diikutsertakan atau dipublikasikan untuk keperluan yang bersifat komersial, serta harus bebas dari setiap kontrak atau ikatan lain.
10. Peserta diwajibkan menggunakan software **FIGMA** untuk pembuatan karya Desain UI/UX.
11. Hasil karya dan proposal dikumpulkan melalui website *TECHNOTAINMENT* dengan alamat website sebagai berikut: "<https://technotainment-ukmft-itc.site>". Untuk informasi lebih lanjut mengenai panduan, akan dijelaskan di bagian "**Tahapan Pengumpulan Karya**".
12. Apabila dikemudian hari terdapat gugatan hak cipta, pihak panitia tidak bertanggung jawab atas hal tersebut, panitia akan berasumsi bahwa seluruh desain yang diikutsertakan merupakan karya orisinal peserta.
13. Tim yang diumumkan menjadi finalis, wajib mengikuti rangkaian acara final lomba.
14. Setiap tim wajib mengajukan perwakilan untuk mengikuti serangkaian *Technical Meeting (TM)* yang telah disusun panitia guna pembekalan peserta lomba melalui link

Zoom Meet yang akan diinformasikan panitia.

Format Penamaan: **NamaTim_BidangLomba**

15. Setiap peserta yang sudah terdaftar tidak dapat digantikan oleh orang lain.
16. Peserta setuju untuk memberikan hak kepada pelaksana kegiatan untuk memproduksi dan menggunakan karya tersebut pada media publikasi kegiatan.
17. Peserta wajib mengikuti seluruh peraturan yang diberikan panitia.
18. Gelar juara yang diperoleh dapat dicabut oleh pihak panitia *TECHNOTAINMENT 2025* apabila diketahui melakukan kecurangan ataupun pelanggaran terhadap aturan dalam kompetisi *TECHNOTAINMENT 2025*.
19. Panitia akan menyediakan akomodasi tempat penginapan (perlu diingat bahwa panitia hanya akan mengakomodir penginapan apabila tim yang masuk final dari luar kota, untuk biaya lainnya seperti transportasi dari asal daerah ke tempat presentasi finalis tidak akan ditanggung panitia)
20. Keputusan juri dan panitia *TECHNOTAINMENT 2025* tidak dapat diganggu gugat.
21. Guidebook dapat berubah sewaktu-waktu. Apabila terdapat perubahan, akan diumumkan melalui media sosial *TECHNOTAINMENT 2025* dan website resmi *TECHNOTAINMENT*.
22. Peserta wajib mengikuti official akun media sosial *TECHNOTAINMENT 2025*:
 - **Instagram:**
@technotainment.itc

- **Biaya Pendaftaran**

Lomba UI/UX pada *TECHNOTAINMENT 2025* tidak dikenakan biaya pendaftaran, namun apabila **peserta lolos pada tahap pengumpulan abstrak**, maka akan dikenakan biaya *Commitment Fee* untuk melanjutkan ke tahap berikutnya (**Rp. 75.000**).

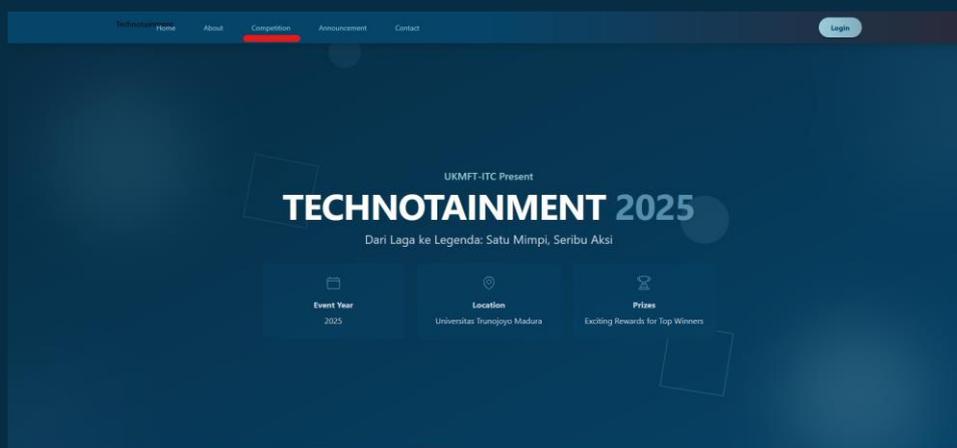
- **Prosedur Pendaftaran**

1. Peserta melakukan pendaftaran pada website resmi *TECHNOTAINMENT* (<https://technotainment-ukmft-itc.site>).
2. Nama tim **tidak boleh** mengandung unsur SARA, pornografi, dan hal-hal lain yang dapat membuat ketidaknyamanan bersama.
3. Identitas yang dimasukkan wajib sesuai.
4. Pendaftaran tim beserta anggotanya akan dilakukan oleh **perwakilan tim**.
5. Perwakilan tim mengumpulkan berkas-berkas persyaratan pendaftaran.
6. Anggota yang telah didaftarkan tidak dapat berubah.
7. Perwakilan tim yang berhasil mendaftarkan timnya dapat mengumpulkan abstrak
8. Ketentuan Abstrak:

- Abstrak berisi penjelasan mengenai karya peserta (latar belakang, tujuan, metode, dan hasil yang diharapkan).
- Abstrak merupakan hasil karya yang orisinal dan belum pernah memenangkan kompetisi yang diselenggarakan oleh pihak lainnya.
- Abstrak ditulis dengan format sebagai berikut:
- Abstrak memuat 200-300 kata, tidak termasuk judul, identitas, dan kata kunci.
- Identitas tim berupa *nama kelompok*, *nama ketua tim*, dan *nama-nama anggota tim*. Identitas dapat dicantumkan di bawah judul abstrak.
- Menggunakan ukuran kertas *A4*.
- Menggunakan font *Times New Roman* dengan *ukuran 12 (isi)* dan *14 (judul)*.
- Menggunakan *Line Spacing* sebanyak 1,5.
- Margin:
 - Kiri sebesar 4 cm.
 - Atas, Kanan, dan Bawah sebesar 3 cm.
- Tidak memuat lebih dari 5 (lima) kata kunci.
- Bagi tim yang lolos tahap abstrak akan diinformasikan melalui pengumuman di website *TECHNOTAINMENT* serta di grup peserta.

9. Panduan pendaftaran pada website *TECHNOTAINMENT*.

- Buka website *TECHNOTAINMENT*.
- Pada bagian **bar navigasi**, klik “**competition**” maka secara otomatis akan diarahkan ke bagian kompetisi.



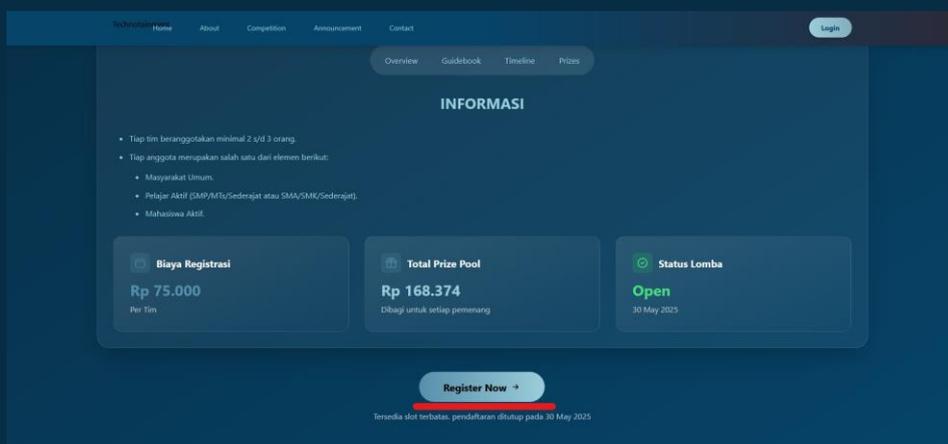
- Tepat di bawah teks “**Competition Categories**” terdapat opsi “**E-Sport**” dan “**Non E-Sport**”. Klik pada opsi “**Non E-Sport**”, maka akan ditampilkan lomba-lomba Non E-Sport.



- Terdapat dua (2) lomba Non E-Sport, yaitu “**UI/UX**” dan “**Web Design**”. Pilih lomba **UI/UX** dengan cara di klik, maka akan ditampilkan detail dari lomba yang dipilih.



- Setelah itu klik tombol “**Register Now**” yang terletak di bagian paling bawah.



- Halaman pendaftaran ke-1 (Informasi Tim):
Isi tiap *input* sesuai dengan identitas tim yang dimiliki.

Note: pada bagian instansi, pilih opsi “**ya**” jika tim anda merupakan tim dari instansi tertentu.

Informasi Tim 1/2

UI/UX
Silakan lengkapi formulir pendaftaran di bawah ini

Informasi Tim

Nama Team *
Black Spade

Email (pastikan yang aktif) *
sebuahemail@gmail.com

Logo Team *
Pilih logo tim 678px-Wuwu_...

Kontak (pastikan yang aktif) *
08123456789


*jpeg,png,jpg maks 2MB

Instansi *
 Ya Tidak

Nama Instansi (nama sekolah atau perusahaan) *
Sebuah Instansi

Lanjutkan →

- Halaman pendaftaran ke-2 (Informasi Anggota):
Isi tiap *input* sesuai dengan identitas anggota tim yang dimiliki, lalu upload abstrak pada *input* setelah “anggota ke-3”. Jika sudah tekan tombol “**Daftar Sekarang**”.

Informasi Anggota
2/2

UI/UX

Silakan lengkapi formulir pendaftaran di bawah ini

Informasi Anggota

Ketua Tim *

Nama Lengkap *

KTP/Kartu Pelajar *

Upload identitas image...

*jpeg.png.jpg maks 2MB

Anggota 1 *

Nama Lengkap *

KTP/Kartu Pelajar *

Upload identitas image...

*jpeg.png.jpg maks 2MB

Anggota Cadangan (Opsional)

Nama Lengkap

KTP/Kartu Pelajar

Upload identitas

*jpeg.png.jpg maks 2MB

Abstract *

Upload Abstract

240411100091_Modul05_Praktikum.pdf

*pdf maks 5MB

[Lihat ketentuan Guide Book disini](#)

← Kembali

✓ Daftar Sekarang

- Setelah mendaftarkan tim, maka anda akan diarahkan ke halaman yang memberitahu anda bahwa registrasi berhasil serta memberi akses token.
- Klik tombol **“salin”** untuk menyalin token (pastikan tunggu hingga terdapat pesan **“token berhasil disalin”**).



- Simpan token tersebut dan jangan sampai hilang, karena token tersebut berfungsi untuk melakukan login ke dashboard peserta.

10. Pihak panitia akan mengkonfirmasi bahwa berkas dan pembayaran telah terpenuhi. Dengan ini, Peserta dinyatakan resmi mengikuti kompetisi *TECHNOTAINMENT 2025*.

- **Ketentuan Lomba**

1. Setiap peserta hanya boleh bergabung dalam satu tim.
2. Karya yang diikutsertakan di *TECHNOTAINMENT 2025* adalah karya yang belum pernah menjadi juara dalam kompetisi manapun.
3. Karya **tidak boleh** mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan), pornografi, kekerasan, dan sejenisnya.
4. Karya harus sesuai dengan kategori tema yang ditentukan (setiap tim memilih salah satu tema dari opsi yang diberikan).
5. Peserta diperkenankan memanfaatkan teknologi *AI (Artificial Intelligence)* dalam pembuatan karya, dengan ketentuan tetap bertanggung jawab atas keaslian dan kepemilikan penuh atas hasil yang diikutsertakan.
6. Lomba terdiri dari dua babak, yaitu babak penyisihan dan babak final. Untuk penjelasan lebih lanjut dapat dibaca pada bagian alur lomba.
7. Penggunaan *tools/software* desain wajib menggunakan **FIGMA**.

- **Alur Lomba**

Babak Penyisihan (Online):

1. Peserta mengumpulkan proposal karya dalam format **PDF** dan **link prototype** melalui website resmi *TECHNOTAINMENT* (<https://technotainment-ukmft-itc.site>).
2. Peserta menyertakan *Surat Orisinalitas* karya saat mengumpulkan karya.
3. Format penulisan proposal:
 - Ukuran kertas: **A4**.
 - Font: **Times New Roman, Ukuran 12**.
 - Spasi: **1.5**.
 - Margin:
 - **4 cm bagian kiri**.
 - **3 cm bagian atas, kanan, dan bawah**.
4. Proposal mencakup:
 - a. Halaman sampul:
 - Judul.
 - Nama tim.
 - Nama anggota tim.
 - b. Kata pengantar.
 - c. Daftar isi.
 - d. Gambaran umum proyek:
 - Permasalahan.
 - Tujuan yang ingin dicapai.
 - Solusi terhadap permasalahan yang diangkat.
 - e. Deskripsi produk/aplikasi.
 - f. User persona.
 - g. Deskripsi fitur.
 - h. User flow.
 - i. Low-fidelity wireframe
 - j. Penutup.
 - k. Daftar pustaka (opsional).
 - l. Lampiran (opsional).
5. Batas maksimal halaman proposal 35 halaman.
6. Lima (5) tim terbaik akan maju ke babak final.

Babak Final (Offline):

1. Finalis akan mempresentasikan karya mereka di depan dewan juri dalam bentuk slide presentasi dari desain UI/UX yang telah dibuat sebelumnya.
2. Presentasi dilakukan selama 15 menit dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab selama 15 menit.

3. Pengumpulan slide presentasi akan diumumkan melalui grup finalis dan dikumpulkan pada website *TECHNOTAINMENT*.
4. Juri akan menilai kreativitas, inovasi, keterbacaan desain, serta pengalaman pengguna dari prototype yang dipresentasikan.

- **Ketentuan Penilaian**

Babak Penyisihan:

| Keterangan | Bobot Nilai |
|---|-------------|
| Analisis dan Pemecahan Masalah | 35% |
| Kreativitas dan Inovasi: <ul style="list-style-type: none"> - Kejelasan struktur tata letak dan navigasi. - Inovasi dalam penyajian fitur. - Kejelasan konsep dan ide utama. | 35% |
| Kesesuaian dengan tema | 20% |
| Kelengkapan proposal | 10% |

Babak Final:

| Keterangan | Bobot Nilai |
|--|-------------|
| Kreativitas dan Estetika: <ul style="list-style-type: none"> - Pemilihan warna. - Pemilihan dan legalitas aset. - Penggunaan font. - Kesesuaian dengan konsep. | 45% |
| Presentasi | 30% |
| Tanya Jawab | 25% |

- **Tahapan Pengumpulan Karya**

Pengumpulan karya dilakukan melalui website resmi *TECHNOTAINMENT* dengan tahapan sebagai berikut:

1. Format pengumpulan karya:

NamaTim_JudulKarya_NamaLomba
2. Panduan website:
 - Login ke website *TECHNOTAINMENT* dengan menggunakan token yang telah diberikan saat pendaftaran.

- Di dalam dashboard tim, geser ke bawah hingga menemukan form untuk mengumpulkan karya. Isi tiap *input*/masukan sesuai dengan label yang tertera. Berikut adalah hasil akhir setelah semua *input* diisi.

Karya & Proposal

Informasi Tim

Nama Team * Email *

Upload Dokumen

Judul Karya *

Link Karya *
Karya harus berupa Link/URL Figma

Upload Proposal * Browse...
*Format file harus PDF

Upload Bukti Pembayaran * Browse...
*Format file img, jpg, jpeg, png

Harap diperhatikan ketika submit dokumen karena submit hanya bisa dilakukan satu kali. Lihat ketentuan lengkap di [Guide Book](#)

- **Ketentuan Diskualifikasi**

- Peserta terdaftar lebih dari satu (1) tim.
- Tim tidak melengkapi berkas.
- Tim melakukan tindak kecurangan, pelanggaran serius, maupun plagiarisme.
- Tim mengikutkan karyanya yang pernah menjuarai dalam kompetisi lain.
- Karya tidak sesuai pedoman dan tema.

- **Juara Lomba dan Hadiah**

- Juara I : Uang Pembinaan + Sertifikat + Trophy.
- Juara II : Uang Pembinaan + Sertifikat + Trophy.
- Juara III : Uang Pembinaan + Sertifikat + Trophy.

- **Contact Person**

- Rizal (+62 812-3133-4584)
- Martha (+62 823-3145-9862)