



# RULE BOOK UI/UX MAHASISWA

I/O FESTIVAL  
2026

Diselenggarakan oleh  
Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Tarumanagara

# DAFTAR ISI

LATAR BELAKANG

---

TUJUAN DAN TEMA KEGIATAN

---

*TIMELINE*

---

ALUR PENDAFTARAN

---

SYARAT DAN KETENTUAN UMUM

---

PENGUMUMAN DAN PENGHARGAAN

---

DESKRIPSI LOMBA

---

KETENTUAN KOMPETISI

---

KETENTUAN DISKUALIFIKASI

---

SISTEM LOMBA

---

KETENTUAN PENILAIAN

---

BIAYA REGISTRASI

---

*CONTACT PERSON*

# LATAR BELAKANG

Di era digital yang terus berkembang, kenyamanan dan kemudahan dalam mengakses teknologi menjadi kebutuhan utama. Karena itu, peran *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dalam pengembangan produk digital semakin penting. Bukan sekadar pelengkap, UI/UX justru menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan sebuah aplikasi atau situs web.

Mahasiswa/i dan kalangan umum sebagai penggerak perubahan di dunia teknologi memiliki potensi besar untuk menciptakan solusi inovatif dalam UI/UX. Namun, tidak semua dari mereka memiliki akses dan kesempatan untuk mengasah keterampilan ini di luar kurikulum akademik.

Melihat hal ini, kami dari Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara (BEM FTI Untar) ingin menghadirkan wadah yang inklusif dan mendukung bagi mahasiswa/i serta non-mahasiswa/i untuk mengembangkan keterampilan UI/UX mereka melalui ajang perlombaan.

Dengan adanya *I/O Festival 2026*, kami berharap bisa membantu peserta dalam mengasah kreativitas dan kemampuan mereka dalam menciptakan karya, baik dalam bentuk proposal, presentasi, maupun format lainnya. Kreativitas tetap menjadi fokus utama, namun yang lebih penting adalah bagaimana karya tersebut bisa memberikan manfaat bagi banyak orang.

# TUJUAN KEGIATAN

Tujuan kegiatan:

1. Memberikan platform kepada peserta dari berbagai tingkat dan latar belakang untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam merancang UI/UX.
2. Mendorong kolaborasi antar siswa/i untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan praktik terbaik dalam desain UI/UX.
3. Mengidentifikasi dan memperkenalkan bakat potensial dalam bidang UI/UX di kalangan siswa atau pelajar, serta memberikan apresiasi dan pengakuan atas pencapaian mereka.

# TEMA KEGIATAN

Tema Kegiatan :

*“Technology into Action, Ideas into Impact”*

Subtema :

## **1. Good Governance & Civic Tech**

Bidang ini mengajak peserta untuk menciptakan inovasi digital yang mampu memperbaiki kualitas pelayanan publik dan transparansi antara pemerintah dengan masyarakat. Fokus utamanya adalah bagaimana teknologi bisa memudahkan warga dalam menyampaikan aspirasi atau mengakses layanan administrasi dengan lebih cepat. Dampak dari solusi ini harus bisa diukur secara nyata, misalnya dari seberapa cepat waktu pelayanan menjadi lebih efisien atau seberapa besar peningkatan jumlah masyarakat yang aktif berpartisipasi dalam pengawasan kebijakan.

# TEMA KEGIATAN

## 2. *Circular Economy & Resource Management*

Kategori ini berfokus pada solusi inovatif untuk mengelola sumber daya dan limbah agar tidak terbuang sia-sia dan memiliki nilai guna yang lebih lama. Peserta diharapkan dapat merancang sistem yang mampu mengubah pola konsumsi masyarakat menjadi lebih hemat energi dan ramah lingkungan melalui proses daur ulang atau penggunaan kembali. Keberhasilan ide ini diukur dari data yang konkret, seperti perkiraan jumlah berat sampah yang berhasil dikurangi atau seberapa besar penghematan biaya yang dihasilkan dari pengelolaan sumber daya yang lebih efektif.

## 3. *Human Capital & Future Skills Inclusivity*

Bidang ini menitikberatkan pada pengembangan potensi manusia dan pemerataan akses pendidikan keterampilan masa depan bagi semua kalangan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa kemajuan teknologi bisa dinikmati oleh siapa saja, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan akses belajar. Peserta perlu menunjukkan hasil yang dapat dibuktikan, seperti jumlah orang yang berhasil menguasai keahlian baru melalui solusi tersebut atau adanya peningkatan peluang kerja dan kesejahteraan bagi para penggunanya.

Tema *Talkshow* :

***“Ideas that Matter: Impactful Solutions”***

# TIMELINE

**REGISTRASI  
GELOMBANG 1  
(EARLY BIRD PRICE)**

15 Maret - 05 April 2026

01

**PENGUMPULAN  
KARYA 1**

06 April - 30 April 2026

03

**PENILAIAN  
TAHAP 1**

01 Mei - 10 Mei 2026

05

**TECHNICAL  
MEETING FINALIS**

15 Mei 2026

07

**FINAL  
(PRESENTASI)  
MAHASISWA**

04 Juni - 05 Juni 2026

09

**PENGUMUMAN  
PEMENANG DAN  
CLOSING**

05 Juni 2026

11

02

**REGISTRASI  
GELOMBANG 2  
(REGULAR PRICE)**

06 April - 30 April 2026

04

**CLOSE  
REGISTRASI +  
BATAS KARYA 1**

30 April 2026

06

**PENGUMUMAN  
FINALIS (TOP 5)**

13 Mei 2026

08

**PENGUMPULAN  
MATERI FINAL  
(PPT/VIDEO)**

13 Mei - 28 Mei 2026

10

**TALKSHOW**



05 Juni 2026

# ALUR PENDAFTARAN

1. Peserta melakukan pendaftaran melalui link website <https://www.iofest.com>.
2. Peserta dapat melakukan pendaftaran sampai batas waktu yang sudah ditentukan.
3. Peserta lomba wajib membayar biaya pendaftaran sebesar Rp 60.000,-/tim (*Early Bird Price*, 15 Maret - 05 April 2026) & Rp 80.000,-/tim (*Regular Price*, 06 - 30 April 2026) yang ditransfer ke Bank BCA dengan nomor rekening 7560391051 a.n Yusuf Abdurrahman Aslam.
4. Peserta wajib mengumpulkan proposal dan progres karya berupa Figma (50 - 75% pengembangan) untuk tahap penyisihan pada tanggal 06 - 30 April 2026, paling lambat 30 April 2026 pukul 12:00 malam WIB.
5. Pengumpulan karya akan dikumpulkan melalui Google Forms yang telah disediakan dalam format *file* PDF, dengan ketentuan penamaan *file* sebagai berikut: (ex. **UIUX\_IOFEST\_MAHASISWA\_Proposal\_NamaTim\_AsalLembagaPendidikan/Umum**).
6. Peserta yang telah mendaftar akan dianggap menerima serta menyetujui semua persyaratan lomba yang sudah ditetapkan.



# SYARAT DAN KETENTUAN UMUM

1. Peserta lomba merupakan mahasiswa/i aktif atau non-mahasiswa/i di seluruh Indonesia.
  2. Peserta mahasiswa dari kategori mahasiswa/umum wajib merupakan mahasiswa/i aktif program diploma atau sarjana, yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau surat keterangan aktif. Seluruh anggota tim kategori mahasiswa diharuskan berasal dari satu universitas yang sama.
  3. Peserta non-mahasiswa/i diwajibkan menyertakan kartu identitas. Untuk peserta umum dari kategori mahasiswa/umum, tidak memiliki batasan status pendidikan dan anggota tim diperbolehkan berasal dari institusi atau daerah yang berbeda.
  4. Peserta lomba akan bersaing dalam tim, minimal 1 orang dan maksimal 3 orang.
  5. Apabila sudah mendaftar pada satu cabang lomba, peserta tidak diperbolehkan untuk mendaftarkan diri pada cabang lomba lainnya.
  6. Peserta yang telah terdaftar tidak dapat digantikan dengan peserta lain.
  7. Tim yang sudah mendaftar wajib menyelesaikan proses administrasi dalam waktu yang telah ditentukan.
  8. Karya yang diperlombakan bersifat orisinal dan belum pernah diperlombakan sebelumnya.
  9. Jika peserta telat mengumpulkan karya selama 30 menit dari batas waktu yang telah ditentukan, maka peserta akan mendapatkan pengurangan sebesar 10 poin.
- 
- 

# SYARAT DAN KETENTUAN UMUM

10. Perwakilan setiap tim yang menjadi finalis wajib menghadiri *Technical Meeting* yang dilaksanakan pada Jumat, 15 Mei 2026 melalui Zoom Meeting.
11. Bagi yang tidak menghadiri *Technical Meeting* dianggap menyetujui seluruh peraturan yang ada.
12. Setiap peserta diwajibkan mem-follow akun Instagram @iofest.untar dan melakukan share twibbon pada akun Instagram masing-masing dari setiap peserta. Twibbon dapat diakses melalui link <https://www.iofest.com/kompetisi/ui-ux>.
13. Untuk kelengkapan dokumen yang dibutuhkan, dapat di-download melalui link <https://www.iofest.com/kompetisi/ui-ux>.
14. Seluruh peserta wajib mengikuti rangkaian dari awal hingga akhir acara.
15. Setiap keputusan panitia dan penilaian juri akan bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
16. Setiap peserta yang tidak dapat memenuhi persyaratan, maka akan dinyatakan gugur.
17. Biaya pendaftaran tidak dapat ditarik kembali, apabila peserta mengundurkan diri atau didiskualifikasi.

## PENGUMUMAN

1. Informasi yang berkaitan dengan lomba akan diinformasikan melalui akun Instagram @iofest.untar.
2. Pengumuman pemenang akan diberitahukan secara *offline* di tempat Universitas Tarumanagara.
3. Seluruh peserta akan mendapatkan e-sertifikat setelah seluruh rangkaian acara selesai. Hadiah yang diberikan akan dikenakan PPh Pasal 21 (pemukutangan pajak) dengan tarif 5% sesuai PPh Pasal 17.

## PENGHARGAAN

- ◆ Juara 1 : Uang Pembinaan Rp. 5.000.000 dan e-sertifikat.
- ◆ Juara 2 : Uang Pembinaan Rp. 3.500.000 dan e-sertifikat.
- ◆ Juara 3 : Uang Pembinaan Rp. 2.500.000 dan e-sertifikat.

## DESKRIPSI LOMBA

UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) merupakan proses desain agar tampilan visual suatu sistem terlihat menarik, UI/UX merupakan konsep yang saling berkaitan dalam desain produk digital, seperti *Mobile Application*, *Website*, serta *Software*. UI/UX dapat membantu masyarakat dengan kemudahan dan kenyamanan dalam mengakses dunia digital. Maka dari itu, *I/O Festival 2026* yang diselenggarakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara (BEM FTI UNTAR) dapat membantu peserta dalam menunjukkan bakat dan kemampuan dalam menciptakan karya terbaik mereka.

Lomba UI/UX mahasiswa/i maupun non-mahasiswa ini sendiri terdiri dari 2 babak, yaitu babak penyisihan dan babak final. Di bagian babak penyisihan, peserta mengumpulkan proposal berisi ide dari karya yang akan dibuat. Kemudian, peserta yang dinyatakan lolos tahap final wajib hadir secara *offline* di Universitas Tarumanagara, Kampus 1 dan perlu mempresentasikan karya yang telah dibuat.

## KETENTUAN KOMPETISI

1. Lomba ini terdiri dari 2 babak, babak penyisihan dinilai melalui proposal yang telah dikumpulkan dan babak final yang diselenggarakan secara *offline* di tempat Universitas Tarumanagara.
2. Proposal ataupun Karya yang diusulkan tidak melanggar peraturan perundangan yang berlaku, ketertiban umum, norma kesusilaan, dan tidak mengandung unsur SARA.
3. Proposal ataupun Karya merupakan ide orisinal peserta, bukan merupakan hasil plagiarisme.
4. Peserta hanya dapat mengajukan 1 proposal ataupun karya yang merupakan hasil orisinal dari peserta itu sendiri.
5. Dewan juri berhak membatalkan kemenangan peserta apabila terbukti adanya indikasi plagiarisme.
6. Keputusan panitia dan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

# KETENTUAN DISKUALIFIKASI

1. Peserta terdaftar lebih dari 1 tim.
2. Peserta tidak melengkapi syarat administrasi yang telah ditentukan.
3. Peserta membuat karya yang mengandung SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan), pornografi, serta hal lain yang bertentangan dengan etika, norma, dan hukum yang berlaku di Indonesia.
4. Peserta melakukan tindakan kecurangan ataupun plagiarisme.
5. Peserta tidak mengumpulkan karyanya sesuai *timeline* yang telah ditetapkan.
6. Peserta tidak sesuai dengan syarat & ketentuan peserta yang telah ditentukan oleh panitia.
7. Peserta terlambat mengumpulkan karya dari batas waktu toleransi, yaitu 30 menit dari waktu yang telah ditetapkan.
8. Peserta tidak hadir pada saat presentasi *offline* pada tanggal 04 - 05 Juni 2026.
9. Setiap keputusan panitia dan penilaian juri yang ada akan bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

# SISTEM LOMBA

Ketentuan & petunjuk penulisan proposal adalah sebagai berikut :

1. Proposal yang diajukan berisi ide orisinal peserta, bukan hasil menjiplak desain aplikasi / *website* yang sudah ada sebelumnya, dan karya yang diikutsertakan belum pernah diikutsertakan dalam perlombaan apapun.
2. Proposal tidak mengandung SARA dan pornografi, serta tidak melanggar etika untuk ditampilkan di depan umum.
3. Proposal diketik menggunakan aturan sebagai berikut :
4. Diketik pada kertas ukuran A4 dengan margin kiri 4 cm dan kanan, atas, serta bawah 3 cm.
5. Menggunakan *font* "Times New Roman", ukuran 12, dan spasi 1,5.
6. Proposal yang dibuat harus mencantumkan point-point sebagai berikut :
  - a. Halaman Sampul (dibuat semenarik mungkin dengan meliputi Judul, Subtema, Logo Lembaga Perguruan Tinggi/Umum, Nama Tim, Nama Anggota Tim, Nama Lembaga Perguruan Tinggi/Umum, Kota, dan Tahun)
  - b. Kata Pengantar
  - c. Daftar Isi
  - d. *Executive Summary*
  - e. Judul Produk
  - f. Latar Belakang Masalah
  - g. Tujuan Pembuatan Aplikasi / *Website* dan Hasil yang Dicapai
  - h. Spesifikasi *Tools*
  - i. Metode Pembuatan / Pengembangan
  - j. Fitur dan Desain

# SISTEM LOMBA

k. Implementasi (berisi penjelasan / *tutorial* singkat mengenai mekanisme aplikasi / *website* ketika sudah jadi dan digunakan oleh pengguna, maksimal 1 halaman)

l. Mengandung *Impact Projection*

*Impact Projection* sendiri merupakan kejelasan masalah yang diangkat dan ketepatan solusi dalam menjawab akar permasalahan. Juri akan menilai kelogisan metode perhitungan / estimasi dampak serta validitas data pendukung / riset peserta. Penilaian berfokus pada seberapa terukur, realistis (tidak *overclaim*), dan aplikatif gagasan yang telah ditawarkan.

m. Dokumentasi

n. Penutup

o. Daftar Pustaka

p. Lampiran (jika diperlukan)

7. Proposal dikumpulkan dalam bentuk PDF dengan format *file* UIUX\_IOFEST\_MAHASISWA\_Proposal\_NamaTim\_AsalLembagaPendidikan/Umum.

## Penyisihan:

Pada tahap ini peserta perlu mendaftarkan diri terlebih dahulu melalui link <https://www.iofest.com/kompetisi/ui-ux>, kemudian mengumpulkan karya 1 berupa proposal pada link <https://bit.ly/PengumpulanIOFest26>. Pendaftaran dan pengumpulan karya 1 (proposal) dilakukan paling lambat pada tanggal 30 April 2026 pada pukul 12:00 malam WIB.

# SISTEM LOMBA

## Final:

Para peserta yang berhasil lolos ke tahap final akan diwajibkan untuk membawa setidaknya 1 perwakilan dari setiap tim untuk mengikuti *Technical Meeting* sebagai persiapan pada tahap final. Pada tahap final, sebelum presentasi secara *offline* berlangsung, peserta wajib mengumpulkan video singkat demonstrasi karya yang telah dibuat dan PPT yang akan digunakan pada saat presentasi final. Ketentuan tahap final adalah sebagai berikut :

1. Peserta perlu menghadiri presentasi tahap final secara *offline/onsite* di Universitas Tarumanagara.
2. Peserta mengirimkan video singkat demonstrasi aplikasi dan PPT yang akan ditampilkan saat final sebagai pertimbangan juri. Perhatikan tanggal pengumpulannya pada *timeline* yang telah dilampirkan.
3. Aplikasi yang akan dipresentasikan harus sudah lengkap dan siap digunakan oleh *user* yang kemudian akan dilakukan penilaian oleh juri dalam format .ZIP, .RAR atau Link Figma/Prototipe.
4. Peserta perlu melakukan demo aplikasi yang telah dikembangkan.
5. Aplikasi yang dikumpul dan dipresentasikan merupakan karya orisinal peserta.
6. Komponen dalam aplikasi tidak boleh melanggar hak cipta orang lain.
7. Karya tidak mengandung SARA, pornografi, dan tidak melanggar etika untuk ditampilkan di depan umum.
8. Peserta akan mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat melalui PowerPoint selama 10 menit, lalu setelahnya juri diperbolehkan untuk bertanya secara langsung terkait presentasi yang telah dibawakan oleh peserta dalam kurun waktu 10 menit lainnya.
9. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

# KETENTUAN PENILAIAN

## 1. Tahap Penyisihan

Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot Penilaian
Format & Struktur Proposal	Kesesuaian format, sistematika penulisan, serta kelengkapan proposal sesuai ketentuan yang berlaku.	10
Originalitas dan Kreativitas	Keunikan dan inovasi dalam menawarkan solusi terhadap permasalahan yang diangkat.	20
Kesesuaian dengan Subtema	Karya harus mencerminkan salah satu subtema ( <i>Good Governance &amp; Civic Tech, Circular Economy &amp; Resource Management, Human Capital &amp; Future Skills Inclusivity</i> ).	15
<i>Impact Projection</i>	Kejelasan masalah yang diangkat dan ketepatan solusi dalam menjawab akar permasalahan. Juri wajib menilai kelogisan metode perhitungan /estimasi dampak serta validitas data pendukung/riset peserta. Penilaian berfokus pada seberapa terukur, realistis (tidak <i>overclaim</i> ), dan aplikatif gagasan yang ditawarkan.	25
Progres & Validasi Implementasi	Tingkat kesiapan karya ( $\pm 50-75\%$ ), keberfungsian fitur inti ( <i>core solution</i> ), kesesuaian antara proposal dan implementasi awal, serta bukti bahwa solusi dapat direalisasikan.	20
Ketepatan Penggunaan Bahasa	Kejelasan dan penyajian materi yang bersifat sopan, serta tata tulis menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan PUEBI.	10

# KETENTUAN PENILAIAN

## 2. Tahap Final

Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot Penilaian
Keberhasilan Implementasi	Kesesuaian Implementasi dari <i>draft</i> ke dalam karya <i>final</i> .	25
<i>Impact Projection</i>	Penilaian menitikberatkan pada kualitas dan kekuatan solusi sebagai jawaban atas permasalahan nyata. Solusi harus layak diimplementasikan, memiliki potensi penerapan dan skalabilitas yang jelas, berkelanjutan, serta dilengkapi indikator dampak yang terukur. Juri menguji kelayakan implementasi dan konsistensi proyeksi dampak melalui demonstrasi karya serta argumentasi yang logis dan berbasis data. Aspek fitur dan desain hanya dinilai sejauh mendukung efektivitas solusi.	35
Presentasi	Pemaparan materi, manajemen waktu, serta interaksi tim.	20
Sesi Tanya Jawab	Dapat menjawab pertanyaan juri dengan kritis, logis, dan cepat. Etika dalam memberikan jawaban.	20


## **BIAYA REGISTRASI**

Peserta lomba wajib membayar biaya pendaftaran sebesar Rp 60.000,-/tim (*Early Bird Price*, 15 Maret - 05 April 2026) & Rp 80.000,-/tim (*Regular Price*, 06 - 30 April 2026).

## **CONTACT PERSON**

**Felicia Rivera**

 Whatsapp: 081383763005

 Line: riverraa