



# GUIDE BOOK TECHNOTAINMENT



**UI/UX DESIGN  
COMPETITION  
2026**



## GUIDEBOOK TECHNOTAINMENT UI/UX DESIGN

### 1. DESKRIPSI TECHNOTAINMENT

TECHNOTAINMENT merupakan kompetisi yang diselenggarakan oleh Unit Kegiatan Mahasiswa Fakultas Teknik Information Technology Center (UKMFT-ITC) Universitas Trunojoyo Madura yang bertema “Integrating Technology and Creativity for Innovative Excellence”.

Pada tahun ini, lomba yang diadakan **UI/UX DESIGN MOBILE APP**. Fokus TECHNOTAINMENT yakni memberikan kesempatan bagi khalayak umum untuk menuangkan ide, inovasi 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.

### 2. DESKRIPSI LOMBA UI/UX Competition

Kompetisi **UI/UX Mobile App** adalah sebuah acara terstruktur yang dirancang untuk menilai dan menguji kemampuan serta kreativitas para desainer dalam menciptakan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk produk digital. Fokus utama dari kompetisi ini adalah pada bagaimana pengguna berinteraksi dan merasakan pengalaman saat menggunakan suatu sistem atau produk secara keseluruhan.

Tema “Integrating Technology and Creativity for Innovative Excellence” dengan menyoroti pentingnya menggabungkan teknologi dan kreativitas sebagai dasar dalam menciptakan inovasi. Dalam kompetisi ini, peserta tidak hanya diharapkan untuk menunjukkan keterampilan teknis mereka, tetapi juga untuk mengembangkan ide-ide kreatif yang memiliki nilai praktis. Istilah “Innovative Excellence” mencerminkan tujuan untuk membentuk individu yang mampu menghasilkan karya berkualitas tinggi, relevan, dan dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang selalu berubah.



### 3. KATEGORI TEMA KARYA

Peserta wajib memilih salah satu dari tiga kategori tema berikut sebagai dasar rancangan karya:

1. **DIGITAL EDUCATION** adalah menggunakan teknologi digital untuk mendukung atau meningkatkan proses belajar-mengajar seperti platform pembelajaran digital, aplikasi edukasi interaktif, sistem manajemen kelas, dan sejenisnya.
2. **E-COMMERCE AND BUSINESS** adalah perencanaan yang mendukung aktivitas jual-beli, pengelolaan bisnis, atau transaksi secara digital seperti aplikasi belanja online, dashboard bisnis, sistem pembayaran digital, dan sejenisnya.
3. **PUBLIC SERVICE** adalah perencanaan untuk layanan yang diberikan pemerintah atau lembaga publik kepada masyarakat seperti aplikasi layanan publik, sistem informasi pemerintahan, platform pengaduan masyarakat, dan sejenisnya.

### 4. TIMELINE

Kegiatan	Tanggal
Pendaftaran + Tahap Abstrak	14 Mei - 14 Juni 2026
Pengumuman Lolos Abstrak	15 Juni 2026
Pembayaran HTM (bagi yang lolos abstrak) + Tahap Proposal & Karya	16 - 26 Juni 2026
Seminar	20 Juni 2026
Pengumuman Grand Final	29 Juni 2026
Technical Meeting (TM) Finalis	30 Juni 2026
Pengerjaan dan Pengumpulan PPT	1 - 3 Juli 2026
Grand Final Mahasiswa	4 Juli 2026
Grand Final Siswa	5 Juli 2026
Pengumuman Pemenang Lomba	6 Juli 2026



## 5. KETENTUAN UMUM PESERTA

1. Sifat lomba:
  - Seluruh perlombaan akan dilaksanakan secara online
2. Peserta merupakan salah satu dari elemen berikut:
  - Pelajar Aktif (SMA/SMK/Sederajat).
  - Mahasiswa Aktif.
3. Kompetisi ini bersifat tim, dengan ketentuan setiap tim terdiri dari minimal 2 (dua) dan maksimal 3 (tiga) orang, termasuk ketua tim.
4. Setiap anggota tim dibuktikan dengan identitas berupa:
  - Mahasiswa: Kartu Tanda Mahasiswa (KTM).
  - Pelajar (SMA/SMK/Sederajat): Kartu Tanda Pelajar.
5. Tim dengan kategori mahasiswa yang beranggotakan dari universitas yang berbeda dalam satu tim tetap diperbolehkan untuk mendaftar sedangkan untuk yang kategori siswa tidak diperbolehkan .
6. Setiap peserta hanya boleh bergabung dalam satu tim.
7. Setiap anggota yang telah didaftarkan tidak dapat digantikan oleh orang lain.
8. Nama tim wajib sopan tidak mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, dan hal-hal semacamnya.
9. Peserta wajib bersedia untuk dihubungi sewaktu-waktu oleh panitia TECHNOTAINMENT 2026 terkait kompetisi.
10. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran akan dinyatakan gugur.
11. Peserta wajib menggunakan software FIGMA untuk pembuatan karya desain UI/UX hingga tahap mockup atau hasil akhir karya.



12. Karya yang diikutsertakan merupakan karya asli peserta, belum pernah diikutsertakan atau dipublikasikan untuk keperluan komersial, dan belum pernah memenangkan penghargaan dalam kompetisi manapun.
13. Karya tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, dan sejenisnya.
14. Peserta diperbolehkan memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) sebagai alat bantu dalam proses pengerjaan karya, dengan ketentuan tetap bertanggung jawab atas orisinalitas dan kepemilikan penuh atas hasil karya yang diikutsertakan.
15. Tim yang diumumkan menjadi finalis wajib mengikuti seluruh rangkaian acara Grand Final.
16. Unggah foto Twibbon menggunakan akun Instagram pribadi.
17. Pastikan akun tidak dikunci (private) dan bukan second account.
18. Foto wajah harus terlihat jelas dengan pakaian yang bebas, rapi, dan sopan.
19. Dilarang menghapus atau mengarsip postingan selama rangkaian TECHNOTAINMENT berlangsung.
20. Keputusan juri dan panitia TECHNOTAINMENT 2026 tidak dapat diganggu gugat.
21. Guidebook dapat berubah sewaktu-waktu. Apabila terdapat perubahan, akan diumumkan melalui media sosial dan website resmi TECHNOTAINMENT 2026.
22. Peserta wajib mengikuti official akun media sosial TECHNOTAINMENT 2026
  - INSTAGRAM : @technotainment.itc
  - INSTAGRAM : @ukmft\_itc



## 6. BIAYA PERLOMBAAN

Pendaftaran lomba UI/UX TECHNOTAINMENT 2026 tidak dipungut biaya. Namun, apabila peserta lolos pada tahap pengumpulan abstrak, maka akan dikenakan biaya HTM untuk melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu saat pengumpulan proposal. Untuk nominal HTM, bagi:

- Mahasiswa : Rp 60.000
- Siswa : Rp 45.000

## 7. PROSEDUR PENDAFTARAN

- Peserta melakukan pendaftaran pada website resmi *TECHNOTAINMENT* (<http://technotainment.ukmft-itc.site/>).
- Peserta wajib mengupload twibbon lomba pada instagram pribadi masing-masing.
- Pastikan akun tidak dikunci (private) dan bukan second account.
- Foto wajah harus terlihat jelas dengan pakaian yang bebas, rapi, dan sopan.
- Dilarang menghapus atau mengarsip postingan selama rangkaian TECHNOTAINMENT berlangsung.
- twibbon dapat diakses di :  
(<https://twb.nz/technotainment/>)
- Gunakan caption yang telah ditentukan dan wajib tag akun @technotainment.itc serta @ukmft\_itc.

CAPTION :

☐☐I'M READY TO BE PART OF TECHNOTAINMENT UI/UX Competition 2026☐☐

Saya [Nama Kamu] dari [Asal Sekolah/Universitas] siap menjadi bagian dari ajang penuh kreativitas dan teknologi ini. Melalui desain UI/UX, kita bukan hanya menciptakan tampilan yang menarik, tetapi juga menghadirkan pengalaman digital yang nyaman, inovatif, dan bermanfaat bagi banyak orang ☐

Yuk ramaikan TECHNOTAINMENT UI/UX Competition 2026☐



Siapkan ide terbaikmu, wujudkan desain impianmu, dan buktikan bahwa kreativitas tanpa batas bisa mengubah masa depan ☐☐

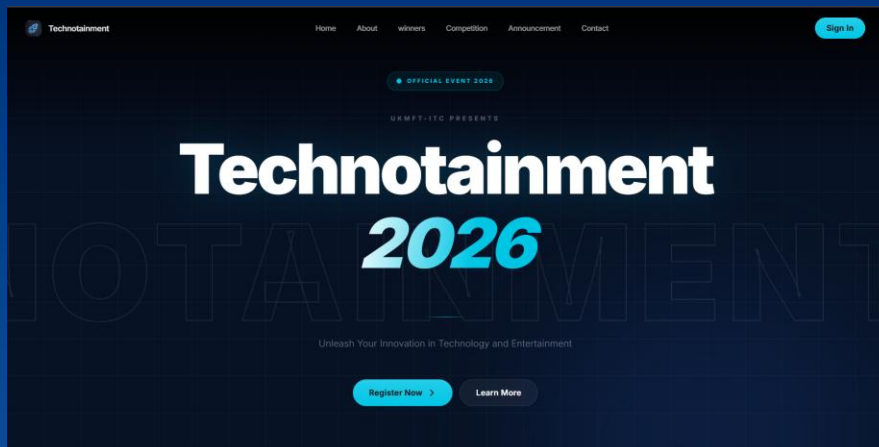
@ukmft\_itc

@technotainment.itc

#TECHNOTAINMENT2026 #UIUXCompetition #CreativeDesign #DigitalInnovation  
#TechGeneration #UIUXDesigner #Technotainment #DesignCompetition

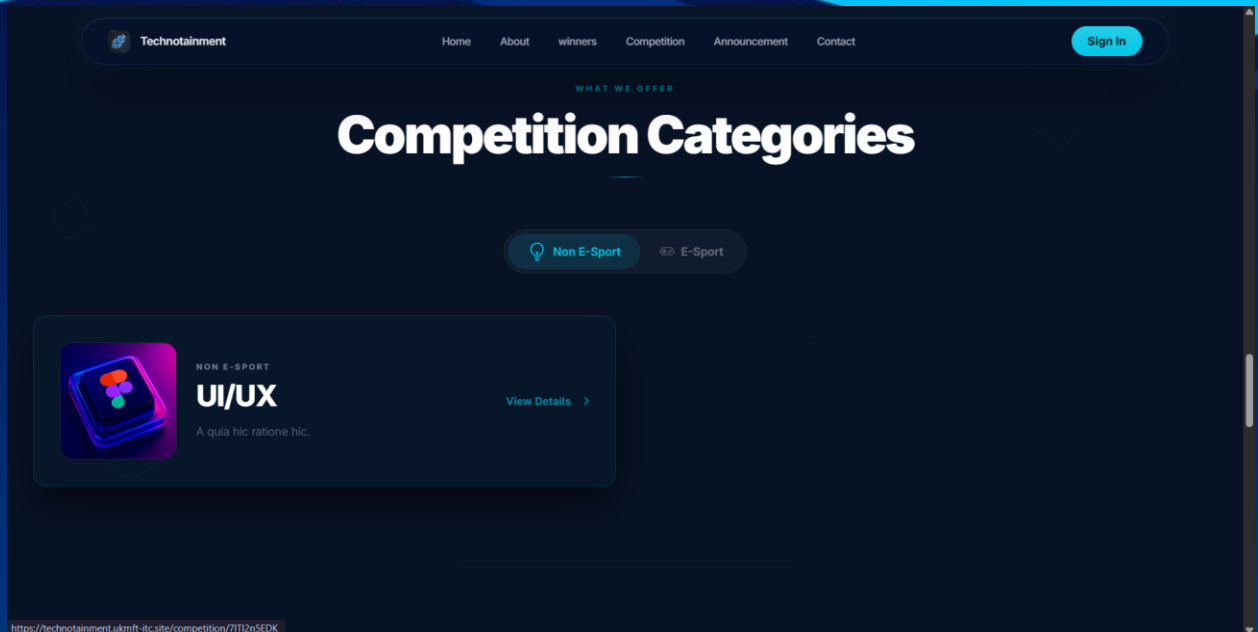
## 8. PANDUAN PENDAFTARAN DI WEBSITE TECHNOTAINMENT

- Pada halaman awal, pilih menu “**register now**”, yang bakal otomatis diarahkan ke menu competition

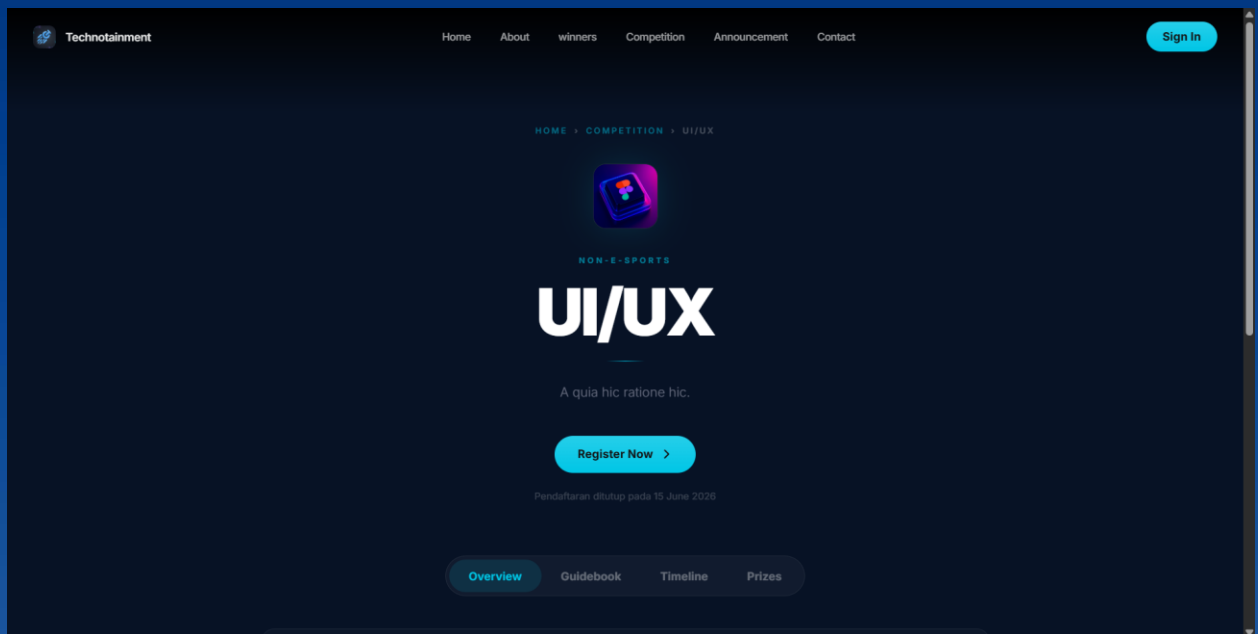


- 
- Klik menu lomba UI/UX dan setelah itu bakal masuk ke halaman informasi lomba





- 
- Klik tombol “register now “ yang ada di bagian tengah



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

**Note:** pada bagian instansi, wajib diisi jika peserta merupakan kategori siswa



Lengkapi formulir pendaftaran untuk bergabung dalam kompetisi

### Informasi Tim

**NAMA TEAM \***  
contoh tim 1

**EMAIL AKTIF \***  
jasdasad@gmail.com

**LOGO TEAM \***  
Pilih file logo...

Screenshot 2026-05-31 203258...

Format: JPEG, PNG, JPG Maks. 2MB

**KATEGORI \***  
 Siswa     Mahasiswa

**NAMA INSTANSI (OPSIONAL)**  
sebut instansi

Lanjutkan Ke Informasi Anggota →

- 
- 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

**KETUA TIM \***  
MAIN LEADER & POINT OF CONTACT

**NAMA LENGKAP \***  
Nama Ketua Tim

**KTP / KARTU PELAJAR \***  
Upload Identitas...

**BUKTI FOLLOW INSTAGRAM \***  
Follow Instagram  
Upload bukti follow Instagram...

**BUKTI FOLLOW TIKTOK \***  
Follow Tiktok  
Upload bukti follow TikTok...

**BUKTI UPLOAD TWIBBON \***  
Twibbon  
Upload bukti twibbon...

**ANGGOTA 1 \***

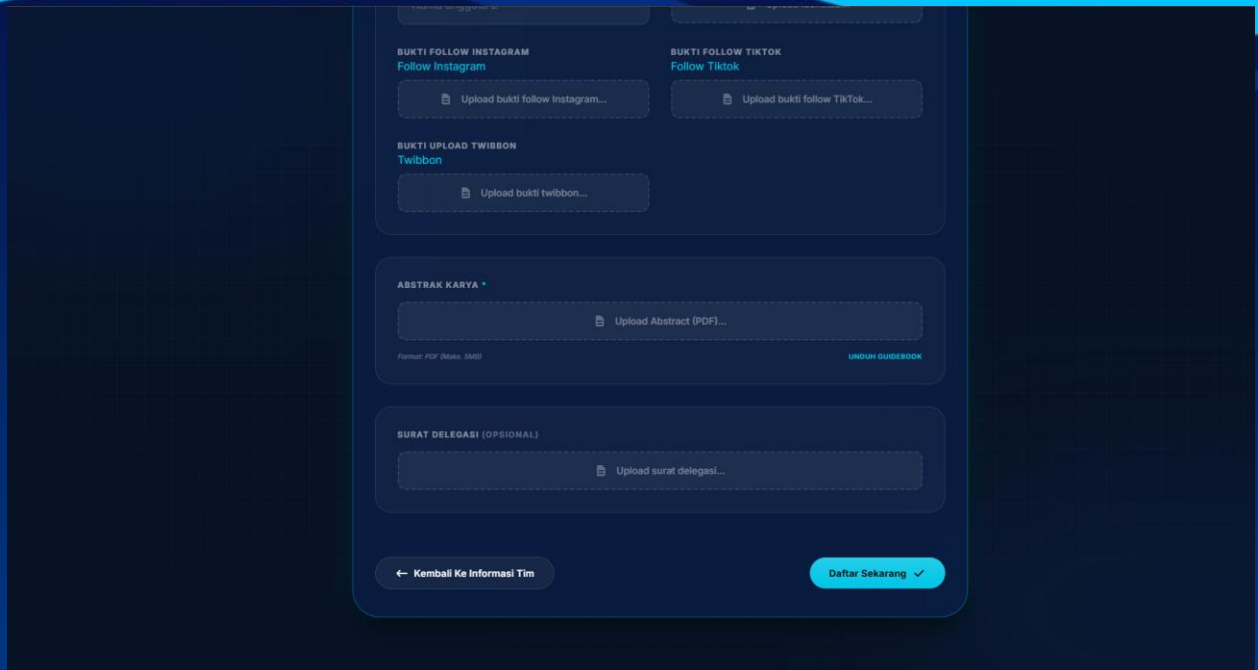
**NAMA LENGKAP \***  
Nama anggota 1

**KTP / KARTU PELAJAR \***  
Upload Identitas...

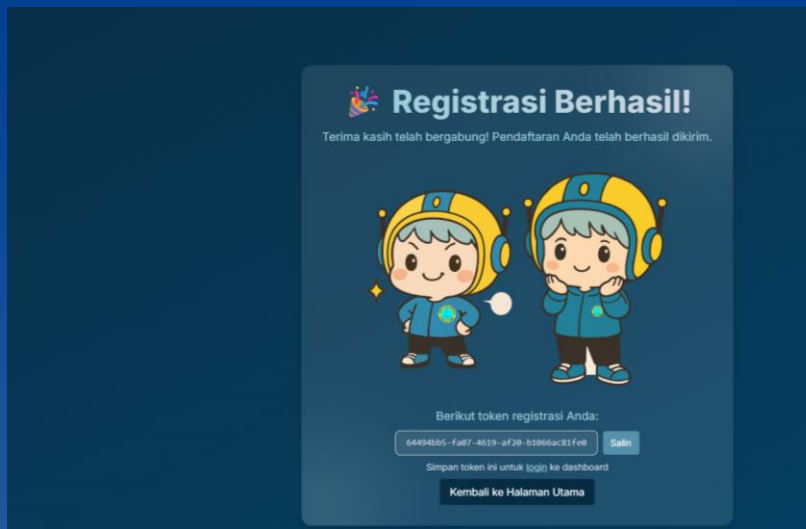
**BUKTI FOLLOW INSTAGRAM \***  
Follow Instagram  
Upload bukti follow Instagram...

**BUKTI FOLLOW TIKTOK \***  
Follow Tiktok  
Upload bukti follow TikTok...





- 
- 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.

## 9. FORMAT PENAMAAN



- Format penamaan zoom Untuk peserta mahasiswa: NamaTim\_NamaAnggota
  - example: Gacor TECHNO\_ABD SALAM
- Format penamaan zoom Untuk peserta siswa: NamaTim\_AsalSekolah\_NamaAnggota
  - Example: TECHNO\_SMAN1Kamal\_Zahra Nabila
- Format file abstrak: Technotainment26\_NamaTim\_Abstrak
- Format file karya: Technotainment26\_NamaTim\_JudulKarya

## 10. Ketentuan Abstrak

- Abstrak berisi penjelasan mengenai karya peserta, meliputi: latar belakang, tujuan, metode, dan hasil yang diharapkan.
- Abstrak merupakan karya orisinal dan belum pernah memenangkan kompetisi yang diselenggarakan pihak lain.
- Format penulisan abstrak:
  - Jumlah kata: 250–350 kata, tidak termasuk judul, identitas, dan kata kunci.
  - Identitas tim: Nama kelompok, nama ketua tim, dan nama-nama anggota (dicantumkan di bawah judul).
  - Ukuran kertas: A4.
  - Font: Times New Roman, ukuran 12 (isi) dan 14 (judul).
  - Line spacing: 1,5.
  - Margin: Kiri 4 cm, Atas/Kanan/Bawah masing-masing 3 cm.
  - Kata kunci: maksimal 5 (lima) kata kunci.
- Pengumuman tim yang lolos tahap abstrak akan diinformasikan melalui grup peserta.

## 11. TECHNICAL MEETING (TM)

- TM wajib dihadiri oleh 1 (satu) orang perwakilan dari setiap tim (ketua tim atau anggota yang ditunjuk).
- Peserta yang tidak hadir dalam TM dan tidak melakukan konfirmasi kepada panitia dianggap mengundurkan diri.



- TM dibagi menjadi 2 breakout room zoom:
  - Room Mahasiswa
  - Room Siswa/Pelajar
- Pada sesi TM akan dilakukan spin wheel untuk menentukan urutan presentasi pada Grand Final.
- Link Zoom akan diinformasikan melalui grup peserta.
- Format penamaan peserta saat join zoom sesuai dengan format penamaan yang tertera pada point ke -8.

## 12. ALUR LOMBA

- Tahap 1 Penyisihan (Online):
  - Peserta yang lolos seleksi abstrak akan melaju ke tahap proposal dan akan dikenakan untuk melakukan pembayaran HTM. Peserta wajib mengumpulkan proposal karya dalam format PDF beserta link prototype melalui website resmi TECHNOTAINMENT.
  - Peserta menyertakan Surat Orisinalitas karya saat pengumpulan proposal.
  - Tim-tim terbaik hasil seleksi proposal akan diumumkan sebagai finalis dan berhak mengikuti Grand Final.
- Tahap 2 Grand Final (Online):
  - Finalis mempresentasikan karya di hadapan dewan juri dalam bentuk slide presentasi dari desain UI/UX yang telah dibuat.
  - Setiap tim mendapatkan waktu 10 menit presentasi dan 20 menit tanya jawab.
  - Finalis melakukan presentasi sesuai dengan urutan presentasi yang ditentukan melalui spin wheel pada saat Technical Meeting.
  - Jadwal dan urutan presentasi finalis akan diumumkan sebelum pelaksanaan Grand Final melalui grup peserta finalis.



- Setiap tim wajib memperhatikan jadwal presentasi yang telah ditentukan oleh panitia.
- Tim yang belum memasuki urutan presentasi diperbolehkan meninggalkan ruang Zoom, namun tetap standby di grup Grand Finalis dan wajib kembali ke ruang Zoom maksimal 10 menit sebelum jadwal presentasi dimulai.
- Apabila tim belum siap atau tidak hadir saat dipanggil untuk melakukan presentasi sesuai urutan yang telah ditentukan, maka tim akan dikenakan sanksi berupa **pengurangan poin penilaian**. dan urutan presentasinya dipindahkan ke paling belakang dan tim selanjutnya akan maju menggantikan.
- Setelah menyelesaikan sesi presentasi dan tanya jawab, tim diperbolehkan meninggalkan ruang Zoom, namun wajib kembali ke ruang Zoom ketika sesi penutupan acara untuk:
  - o Pengumuman akhir kegiatan.
  - o Presensi kehadiran finalis.
  - o Dokumentasi bersama.
- Tim yang tidak kembali ke ruang Zoom pada sesi penutupan tanpa konfirmasi kepada panitia akan dikenakan sanksi berupa **pengurangan poin penilaian**.
- Karya yang dipresentasikan harus selesai dan dapat didemonstrasikan dengan baik. Karya tidak boleh diubah setelah pengumpulan hingga hari H presentasi.
- Pengumpulan slide presentasi (PPT) dilakukan paling lambat H-1 sebelum acara Grand Final, dan akan diinformasikan lebih lanjut melalui grup finalis.
- Grand Final Mahasiswa dan Grand Final Siswa dilaksanakan di hari yang berbeda sesuai timeline yang disediakan diatas.

### 13. KETENTUAN PROPOSAL

Format penulisan proposal

- Ukuran kertas: A4.
- Font: Times New Roman, ukuran 12.
- Spasi: 1,5.



- Margin: Kiri 4 cm, Atas/Kanan/Bawah 3 cm.
- Maksimal halaman: 45 halaman.

Isi proposal mencakup:

- Halaman sampul (Judul, Nama tim, Nama anggota).
- Kata pengantar.
- Daftar isi.
- Gambaran umum proyek: Permasalahan, Tujuan, Solusi.
- Deskripsi produk/aplikasi.
- User persona.
- Deskripsi fitur.
- User flow.
- Low-fidelity wireframe.
- Penutup.
- Daftar pustaka (opsional).
- Lampiran (opsional).



## 14. KETENTUAN PENILAIAN

Tahap Penyisihan:

Keterangan	Bobot Nilai
Analisis dan Pemecahan Masalah	50%
Kreativitas dan Inovasi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kejelasan struktur tata letak dan navigasi.</li> <li>- Inovasi dalam penyajian fitur.</li> <li>- Kejelasan konsep dan ide utama.</li> </ul>	20%
Kesesuaian dengan tema	20%
Kelengkapan proposal	10%

Tahap Grand Final:

Keterangan	Bobot Nilai
Kreativitas dan Estetika: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemilihan warna.</li> <li>- Pemilihan dan legalitas komponen.</li> <li>- Penggunaan font.</li> <li>- Kesesuaian dengan konsep.</li> </ul>	25%
Presentasi	35%
Tanya Jawab	40%

## 15. Prize

Hadiah juara 1 : E-Sertifikat + Uang Pembinaan

Hadiah juara 2 : E-Sertifikat + Uang Pembinaan

Hadiah juara 3 : E-Sertifikat + Uang Pembinaan

NB: Seluruh Tim Grand finalis mendapat E-Sertifikat



## 16. KETENTUAN DISKUALIFIKASI

- Peserta terdaftar dalam lebih dari satu (1) tim.
- Tim tidak melengkapi berkas yang dipersyaratkan.
- Tim melakukan tindak kecurangan, pelanggaran serius, maupun plagiarisme.
- Tim mengikutsertakan karya yang pernah memenangkan penghargaan dalam kompetisi lain.
- Karya tidak sesuai dengan pedoman dan tema yang ditentukan.
- Jumlah anggota tim tidak sesuai ketentuan (kurang dari 2 orang atau lebih dari 3 orang).

## 17. FAQ

- Apa itu Lomba Desain UI/UX TECHNOTAINMENT 2026? Lomba Desain UI/UX TECHNOTAINMENT 2026 adalah kompetisi tahunan yang diselenggarakan oleh UKMFT-ITC Universitas Trunojoyo Madura dengan tema “Integrating Technology and Creativity for Innovative Excellence”. Lomba ini berfokus pada desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX).
- Siapa saja yang bisa ikut serta? Lomba ini terbuka untuk pelajar aktif (SMA/SMK/Sederajat) dan mahasiswa aktif di seluruh Indonesia.
- Apakah lomba ini bersifat tim? Ya. Setiap tim wajib terdiri dari minimal 2(orang) dan maksimal 3(tiga) orang.
- Apakah boleh satu tim berasal dari universitas yang berbeda? Boleh. Tim yang beranggotakan dari institusi berbeda tetap diperbolehkan mendaftar.
- Software apa yang wajib digunakan? Peserta wajib menggunakan FIGMA untuk pembuatan desain UI/UX hingga tahap mockup/prototype.
- Apakah ada biaya pendaftaran? Pendaftaran gratis. Namun, peserta yang lolos tahap abstrak akan dikenakan HTM untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.



- Di mana Grand Final dilaksanakan? Grand Final dilaksanakan secara online melalui Zoom pada 4 Juli 2026 (Mahasiswa) dan 5 Juli 2026 (Siswa).

## 18. CONTACT PERSON

Informasi Contact Person akan ditampilkan di pamflet dan guidebook final. Untuk pertanyaan dan informasi lebih lanjut, peserta dapat menghubungi CP yang tertera atau mengikuti media sosial resmi TECHNOTAINMENT 2026:

- Raihan : +62-823-3277-3347 (By WhatsApp)
- Zain: +62 877-7719-6282 (By WhatsApp)
- Instagram: @technotainment.itc
- Website:

