



GUIDEBOOK

DESAIN UI/UX

LUMINUX 2.0



GUIDEBOOK LOMBA DESAIN UI/UX

DESKRIPSI DESAIN UI/UX

Kompetisi UI/UX adalah ajang bagi peserta untuk merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) terbaik dari suatu produk atau aplikasi digital. Fokus utamanya bukan sekadar tampilan visual, melainkan bagaimana pengguna merasakan kemudahan, kenyamanan, dan efektivitas saat berinteraksi dengan produk tersebut secara menyeluruh. Peserta dihadapkan pada suatu permasalahan nyata yang harus dipecahkan melalui pendekatan design thinking, mulai dari memahami kebutuhan pengguna (user research), merancang alur interaksi (user flow), hingga menghasilkan prototype yang fungsional, intuitif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna (user-centered).

LUMINUX 2.0 merupakan sebuah kompetisi tingkat nasional yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMP) D4 Manajemen Informatika Universitas Negeri Surabaya. Mengangkat tema “*Digital and AI-Driven Innovation: Building Future-Ready Business and User-Centered Applications*”, kegiatan ini dirancang sebagai wadah bagi mahasiswa aktif se-Indonesia untuk mengasah kemampuan mereka dalam merancang dan mendesain aplikasi digital yang tidak hanya menarik secara visual (UI), tetapi juga user friendly, mudah dipahami, fungsional, inklusif, dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal (UX).

Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan secara online pada tahap seleksi dan offline pada tahap final. Kegiatan dimulai dari pendaftaran hingga pengumpulan karya berupa prototype desain antarmuka berbasis AI. Selanjutnya, dewan juri menyeleksi karya terbaik berdasarkan aspek Orisinalitas & Inovasi, Relevansi Tema & Dampak Solusi, Metode Desain, serta Struktur & Kualitas Proposal. Peserta yang lolos akan mengikuti technical meeting sebelum melangkah ke tahap presentasi final. Pada tahap final, finalis mempresentasikan dan mendemokan prototype secara luring di Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab bersama dewan juri. Rangkaian kompetisi diakhiri dengan pengumuman pemenang pada sesi awarding.

TEMA

“*Digital and AI-Driven Innovation: Building Future-Ready Business and User-Centered Applications*” (Inovasi Berbasis Digital dan AI: Membangun Bisnis dan Aplikasi Berorientasi Pengguna yang Siap Menghadapi Masa Depan)

SUBTEMA

Adapun subtema yang dapat dijadikan acuan dalam pembuatan karya desain aplikasi adalah sebagai berikut:

A. AI-Enhanced Sustainable User Experience : Desain UI/UX Berbasis AI untuk Mendukung Keberlanjutan Lingkungan

Peserta merancang desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) berbasis Artificial Intelligence (AI) dengan mengangkat isu keberlanjutan lingkungan sebagai konteks permasalahan. Peserta diharapkan menghasilkan solusi digital yang tidak hanya memberikan pengalaman pengguna yang efektif, inovatif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna (user-centered), tetapi juga mampu mendorong perilaku yang lebih ramah lingkungan melalui pengalaman pengguna

B. AI-Enhanced Inclusive & Accessible User Experience : Desain UI/UX Berbasis AI untuk Semua Kalangan Pengguna

Peserta merancang desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk menghasilkan prototype UI/UX aplikasi digital berbasis Artificial Intelligence (AI) yang mengutamakan prinsip inklusivitas dan aksesibilitas. Peserta diharapkan menghasilkan prototype UI/UX yang efektif, intuitif, berorientasi pada kebutuhan pengguna (user-centered), serta dapat digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk penyandang disabilitas, lanjut usia (lansia), pengguna dengan tingkat literasi digital yang rendah, dan masyarakat di wilayah dengan keterbatasan akses internet. Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas, kemudahan penggunaan, dan kualitas pengalaman pengguna.

C. AI Powered Personalized Health Experience : Desain UI/UX Berbasis AI untuk Pengalaman Kesehatan yang Personal

Peserta merancang prototype UI/UX aplikasi digital di bidang kesehatan yang mampu menghadirkan pengalaman pengguna secara personal melalui pemanfaatan Artificial Intelligence (AI). Subtema ini menekankan bagaimana Artificial Intelligence (AI) dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang personal dan adaptif, bukan sekadar bidang aplikasinya. Peserta didorong untuk merancang antarmuka dan pengalaman pengguna yang mampu beradaptasi dengan kondisi, preferensi, kebutuhan, maupun tujuan kesehatan setiap individu, sehingga solusi yang dihasilkan tidak bersifat umum, tetapi memberikan pengalaman yang lebih relevan bagi masing-masing pengguna. Melalui pendekatan user-centered design, peserta diharapkan mampu menciptakan pengalaman kesehatan digital yang lebih proaktif, preventif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi di masa depan.

TIMELINE KOMPETISI

Open Registration Batch 1 = 6 - 25 Agustus 2026

Open Registration Batch 2 = 30 Agustus - 15 September 2026

Pengumpulan Proposal Karya = 6 Agustus - 20 September 2026

Pengumuman Finalis = 3 Oktober 2026

Technical Meeting Finalis = 11 Oktober 2026

Tahap Final Presentasi Finalis = 31 Oktober 2026

BIAYA PENDAFTARAN

1. **Batch 1** : Rp50.000/Tim
2. **Batch 2** : Rp60.000/Tim

SYARAT DAN KETENTUAN PENDAFTARAN PESERTA

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif program D3, D4, S1, atau sederajat dari perguruan tinggi di seluruh Indonesia yang dibuktikan dengan KTM, KTMS, atau Surat Keterangan Aktif Mahasiswa (SKA).
2. Peserta wajib melakukan pendaftaran melalui formulir pendaftaran yang dapat diakses melalui website resmi **LUMINUX 2.0** (<https://luminux2026.vercel.app/>) serta melengkapi seluruh persyaratan administrasi berikut:
 - a. Scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM/KTMS) seluruh anggota tim. Apabila tidak memiliki KTM/KTMS, peserta dapat melampirkan Surat Keterangan Aktif Mahasiswa (SKA).

- b. Peserta wajib mengikuti akun Instagram @himafortic_unesa dan @luminux_2.0 serta mengunggah bukti mengikuti akun tersebut pada formulir pendaftaran.
- c. Peserta wajib mengunggah twibbon resmi yang telah disediakan oleh panitia dan mengunggah bukti unggahan twibbon pada formulir pendaftaran dengan ketentuan sebagai berikut:
 - 1) Menggunakan twibbon resmi dan *caption* yang dapat diakses melalui tautan: <https://unesa.me/KebutuhanLombaDesainUIUX>
 - 2) Mengunggah twibbon dan *caption* pada akun Instagram pribadi.
 - 3) Menandai (mention) akun Instagram @luminux_2.0 dan lima (5) akun Instagram teman.
 - 4) Akun Instagram yang digunakan tidak dalam kondisi privat (*private*).
 - 5) Unggahan harus menggunakan akun Instagram utama, bukan akun kedua (second account) atau akun sejenis.
3. Kompetisi Luminux bersifat tim dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Struktur tim terdiri atas 1 (satu) ketua dan 1–2 (satu sampai dua) anggota, dengan jumlah total peserta maksimal 3 (tiga) orang dalam satu tim.
 - b. Setiap peserta hanya boleh tergabung dalam satu tim.
 - c. Anggota dalam satu tim dapat berasal dari berbagai program studi maupun angkatan yang berbeda di lingkungan universitas atau perguruan tinggi yang sama.
 - d. Setiap tim wajib menentukan nama tim yang sopan, tidak mengandung kata-kata kasar, serta bebas dari unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan).
4. Susunan anggota tim yang telah didaftarkan bersifat tetap dan tidak dapat diubah dengan alasan apa pun.
5. Peserta yang telah mendaftar dianggap menyetujui seluruh persyaratan kompetisi.
6. Setiap tim wajib melakukan pembayaran biaya pendaftaran sesuai dengan nominal yang berlaku pada masing-masing gelombang dengan metode pembayaran yang tersedia pada website resmi LUMINUX 2.0.
7. Setelah menyelesaikan proses pendaftaran, peserta dapat melakukan konfirmasi pendaftaran kepada narahubung a.n. Berliana Nidia (<https://wa.me/62085784149198>) dengan format pesan sebagai berikut:
 KonfirmasiPendaftaran_NamaTim_NamaInstansi_DesainUIUX
 Contoh:
 KonfirmasiPendaftaran_LogicLabs_UniversitasNegeriSurabaya_DesainUIUX.
8. Uang pendaftaran tidak dapat dikembalikan apabila peserta menyatakan pengunduran diri.
9. Peserta bersedia dan wajib mengikuti seluruh rangkaian acara, prosedur, dan ketentuan perlombaan.

SYARAT DAN KETENTUAN LOMBA

1. Rangkaian kompetisi dilaksanakan melalui dua tahapan, yaitu tahap seleksi secara daring dan tahap final secara luring.
2. Karya yang dilombakan berupa karya yang belum pernah dilombakan sebelumnya.
3. Karya yang akan dilombakan tidak boleh dipublikasikan melalui media online atau offline hingga kompetisi yang diselenggarakan berakhir.
4. Karya yang diikutsertakan harus sesuai dengan tema dan salah satu subtema yang telah ditentukan serta memenuhi kriteria penilaian yang berlaku.
5. Proposal karya kompetisi dikumpulkan melalui formulir pengumpulan karya yang telah disediakan panitia.

6. Peserta yang menjadi ketua tim wajib mengumpulkan proposal karya dengan format (.pdf) serta mencantumkan link figma di dalam proposal karya.
7. Setiap tim hanya diperkenankan mengumpulkan proposal karya sebanyak satu kali.
8. Empat tim dengan nilai terbaik pada tahap seleksi akan ditetapkan sebagai finalis dan berhak mengikuti babak final dengan mempresentasikan hasil karyanya secara luring sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh panitia.
9. Seluruh finalis wajib mengikuti sesi presentasi final secara luring di Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya (UNESA) pada waktu dan tempat yang telah ditentukan oleh panitia. Finalis yang tidak memenuhi ketentuan tersebut akan didiskualifikasi dari proses penilaian akhir, dinyatakan gugur dari kompetisi, dan tidak berhak ditetapkan sebagai pemenang.
10. Biaya akomodasi dan transportasi peserta yang lolos ke babak final sepenuhnya menjadi tanggung jawab masing-masing tim.
11. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang terbukti melanggar ketentuan lomba. Keputusan panitia dan dewan juri bersifat final serta tidak dapat diganggu gugat.
12. Panitia berhak mencabut gelar juara dari pemenang apabila ditemukan pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan ataupun saat proses pelaksanaan perlombaan.
13. Bagi tim yang mengalami kendala pada proses pendaftaran dimohon untuk segera menghubungi narahubung perlombaan yang tertera di akhir Guidebook ini.

KETENTUAN KARYA UI/UX

1. Karya yang dilombakan harus bersifat orisinal dan belum pernah dipublikasikan maupun diikutsertakan dalam kompetisi lain, dengan melampirkan pernyataan orisinalitas karya yang ditandatangani oleh ketua tim.
2. Surat keterangan orisinal karya dapat diakses dan diunduh pada link berikut: <https://unesa.me/KebutuhanLombaDesainUIUX>
3. Panitia LUMINUX 2.0 berhak mempublikasikan karya peserta melalui media sosial dan media publikasi resmi LUMINUX 2.0 dengan tetap mencantumkan identitas peserta serta tidak digunakan untuk kepentingan komersial.
4. Pembuatan desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma.
5. Karya yang dihasilkan berupa desain antarmuka aplikasi berbasis mobile dengan menggunakan frame perangkat iPhone 17 atau di atasnya.
6. Karya yang diikutsertakan tidak boleh mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan), pornografi, maupun kekerasan.

TEMPLATE PROPOSAL KARYA

Peserta membuat proposal wajib dengan ketentuan struktur sesuai dengan template proposal yang sudah diberikan oleh Panitia. Template proposal dapat diakses dan diunduh melalui link berikut: <https://unesa.me/KebutuhanLombaDesainUIUX>

MEKANISME KOMPETISI

1. Tahap Seleksi Proposal

- a. Peserta wajib menggunakan template proposal yang telah disediakan oleh panitia.
- b. Pengumpulan karya atau proposal dimulai dari tanggal 6 Agustus hingga 20 September 2026.
- c. Proposal dikumpulkan dalam bentuk (.pdf) oleh ketua tim.
- d. Berkas proposal Desain UI/UX wajib menggunakan format nama file sebagai berikut:
"LuminuxUIUX_NamaTim_NamaKetuaKelompok_NamaInstansi"

Contoh: "LuminuxUIUX_LogicLabs_Dicky_UniversitasNegeriSurabaya"

- e. Pengumpulan proposal Desain UI/UX dikumpulkan link berikut: <https://unesa.me/PengumpulanKaryaDesainUIUXLuminux>
- f. Batas pengumpulan proposal adalah tanggal 20 September 2026 pukul 23.59 WIB.
- g. Pengumuman finalis akan disampaikan pada tanggal 3 Oktober 2026 melalui Instagram resmi @luminux_2.0 dan grup WhatsApp peserta.

2. Tahap Final Presentasi

- a. Empat tim dengan akumulasi poin penilaian kriteria proposal tertinggi akan ditetapkan sebagai finalis dan berhak mengikuti babak final.
- b. Empat tim yang terpilih menjadi Finalis akan mempresentasikan dan mendemokan hasil karyanya secara offline di Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya (UNESA).
- c. Empat tim Finalis mempresentasikan power point yang sudah dibuat.
- d. Empat tim Finalis juga mendemokan prototype aplikasinya pada saat sesi presentasi.
- e. Pada tahap presentasi, peserta diberikan waktu 10 menit untuk pemaparan serta demonstrasi prototype dan 5 menit untuk tanya jawab.
- f. Peserta yang telah menyelesaikan presentasi menunggu sampai seluruh peserta telah menyelesaikan presentasi.
- g. Pemenang juara 1, 2, 3, dan harapan 1 ditentukan berdasarkan penilaian juri dengan akumulasi antara poin proposal dan poin presentasi
- h. Karya para juara akan dipublikasi di media sosial Luminux dengan masih mencantumkan nama tim dan anggota kelompok
- i. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

ASPEK PENILAIAN PROPOSAL

No	Aspek Penilaian	Detail Penilaian	Bobot (%)
1	Orisinalitas & Inovasi	Keunikan ide, tingkat kebaruan inovasi, kreativitas dalam merancang solusi digital, serta pemanfaatan teknologi digital dan Artificial Intelligence (AI) untuk menghasilkan pengalaman pengguna (UI/UX) yang inovatif dan bernilai tambah sesuai subtema yang dipilih.	30%
2	Relevansi Tema & Dampak Solusi	Kesesuaian ide dengan tema “Digital and AI-Driven Innovation: Building Future-Ready Business and User-Centered Applications” serta subtema yang dipilih, kemampuan solusi dalam menjawab permasalahan nyata, berorientasi pada kebutuhan pengguna (user-centered), dan memberikan manfaat yang relevan bagi pengguna maupun masyarakat.	20%
3	Metode Desain	Ketepatan proses perancangan UI/UX yang meliputi identifikasi permasalahan, pelaksanaan user research, analisis kebutuhan pengguna, penyusunan konsep User Experience (UX) dan User Interface (UI), serta relevansi penerapan Artificial Intelligence (AI) dalam mendukung pengalaman pengguna.	30%

4	Struktur & Kualitas Proposal	Kelengkapan, kerapian, sistematika, kejelasan isi proposal, kualitas penyajian, penggunaan bahasa yang baik, serta kemampuan proposal dalam menjelaskan konsep desain dan prototype yang akan dikembangkan.	20%
Total			100%

ASPEK PENILAIAN PRESENTASI & PROTOTYPE

No	Aspek Penilaian	Detail Penilaian	Bobot (%)
1	Kualitas Penyampaian Presentasi	Kemampuan peserta dalam memaparkan latar belakang permasalahan, hasil user research, konsep User Experience (UX), User Interface (UI), serta pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) secara runtut, jelas, komunikatif, dan meyakinkan.	40%
2	Sesi Tanya Jawab	Kemampuan peserta menjawab pertanyaan dewan juri secara tepat, logis, argumentatif, serta menunjukkan pemahaman terhadap proses perancangan UI/UX, kebutuhan pengguna, dan solusi yang dikembangkan.	15%
3	Demo Prototype	Kualitas prototype UI/UX yang ditampilkan meliputi kemudahan penggunaan (usability), alur interaksi (user flow), konsistensi desain, kualitas visual antarmuka, penerapan prinsip user-centered design, serta relevansi pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sesuai subtema yang dipilih.	35%
4	Ketepatan Waktu Presentasi	Kedisiplinan peserta dalam mengatur waktu presentasi, demonstrasi prototype, dan sesi tanya jawab sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan.	10%
Total			100%

PENGHARGAAN

- Juara 1: Uang pembinaan + Sertifikat Penghargaan
- Juara 2: Uang pembinaan + Sertifikat Penghargaan
- Juara 3: Uang pembinaan + Sertifikat Penghargaan
- Juara Harapan 1: Uang pembinaan + Sertifikat Penghargaan

INFORMASI LEBIH LANJUT

Panitia LUMINUX 2.0 berhak melakukan perubahan terhadap ketentuan yang tercantum dalam guidebook apabila diperlukan. Setiap perubahan akan diinformasikan melalui media sosial dan kanal informasi resmi LUMINUX 2.0.

Apabila terdapat informasi yang kurang jelas atau pertanyaan terkait pelaksanaan kompetisi, peserta dapat menghubungi narahubung berikut:

WhatsApp :

- <https://wa.me/+6285730779326> a.n Celyesta Bilqiis Putri Agata
- <https://wa.me/+620895613455746> a.n Fransisca Claudyna

Media Sosial :

Instagram : @himafortic_unesa dan @luminux_2.0

Website : <https://luminux2026.vercel.app/>

