



# USER EXPERIENCE ACADEMY

GUIDELINE



## 1. Foreword

---

“People ignore design that ignores people.”

– Frank Chimero, Designer

“Rule of thumb for UX: more options, more problems.” – Scott Belsky, Chief Product Officer of Adobe and Founder of Behance, Inc.

“UI is the saddle, the stirrups, and the reins. UX is the feeling you get being able to ride the horse.” – Dain Miller, Web Developer

## 2. Tentang User Experience Academy

---

User Experience Academy (UXA) COMPFEST 12 adalah salah satu rangkaian acara COMPFEST Academy yang bertujuan mengedukasi peserta mengenai tahap *research* saat melakukan desain produk. User Experience Academy berfokus kepada metode *design thinking*. Metode *design thinking* adalah proses untuk memecahkan masalah dengan berfokus kepada manusia dan interaksi dengan produknya. Peserta akan mengikuti pembahasan beberapa tahap dari proses *design thinking* dan dibimbing dari awal mengumpulkan *insight* dari *user* hingga membuat *persona* untuk produk mereka.

Peserta mendaftarkan dirinya dan melalui proses seleksi dengan menunjukkan kemampuannya dalam UX Research melalui *design evaluation* dengan *case* yang akan diberikan. Dua puluh orang yang lolos seleksi akan menjadi peserta *bootcamp* UXA selama empat hari dalam dua minggu. Peserta akan mendapat materi yang relevan mengenai User Experience Research, mendapat *feedback* dari mentor dan sesama peserta. Selama academy peserta akan mengerjakan *case study* yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan.

Peserta diharapkan sudah mengetahui secara *general* tahap *design thinking*. Setelah mengikuti rangkaian acara UXA, peserta diharapkan bisa mengimplementasikan ilmu UX yang sudah diajarkan pada proyek berikutnya dan membantu memajukan teknologi informasi di Indonesia.

### 3. Rangkaian Acara

---

#### a. Teknis Camp

*User Experience Academy* tahun ini akan dilaksanakan secara *online* menggunakan Zoom untuk ruang pertemuan selama *bootcamp*. Peserta diwajibkan menghadiri seluruh rangkaian acara *online* *User Experience Academy*. Untuk pemberian materi, akan diorganisasi menggunakan Google Drive. Peserta akan membutuhkan laptop dengan koneksi internet yang baik dan stabil. Peserta membutuhkan alat tulis selama *camp*. Peserta perlu menyediakan nomor telepon dan e-mail untuk grup *User Experience Academy with Participants* dan keperluan materi *camp*. *Tools* masih berkemungkinan untuk berubah di kemudian hari. Jika ada *tools* yang berubah atau bertambah, akan diumumkan kepada peserta terpilih di kemudian hari. Peserta diwajibkan untuk bergabung dengan grup *User Experience Academy with Participants* dua minggu sebelum *camp* berlangsung. Setelah 20 peserta terpilih bergabung dengan grup, panitia akan membagi 20 peserta tersebut menjadi lima kelompok secara acak untuk pengerjaan *study case* selama *camp*. Pembagian ini diharapkan agar peserta bisa mendapat *networking* yang luas.

#### b. Kurikulum dan Linimasa Camp

Penyampaian materi akan dilakukan tiap hari dalam tiap *camp* berbentuk *workshop*, *hands-on session* bersama mentor, dan presentasi kelompok. Selain itu, pada hari pertama dan hari ketiga, akan ada *talkshow* tentang topik tertentu. Kemudian, pada hari keempat dan terakhir akan ada *networking session* bersama.

#### 1. Camp 1 | 22 - 23 Agustus 2020

##### a. *UX Interview and Usability* (Day 1: 22 Agustus 2020)

Pada hari pertama, peserta akan mempelajari prosedur melakukan *UX Interview* dan *Usability Testing*. Peserta akan mempelajari cara mengetahui jenis-jenis pertanyaan yang baik dalam melakukan *user interview* dan *usability testing*. Kemudian peserta akan menjalankan *UX Interview* dan *Usability Testing* dalam sesi *hands-on* dengan menggunakan *study case* berupa sebuah prototipe yang akan di-*interview* dan *usability test*, dimana sesi *hands-on* dibimbing oleh satu mentor. Pada akhir *Camp 1* di Day 1, akan ada sesi presentasi kelompok, dimana setiap kelompok akan mempresentasikan hasil pengerjaannya dan akan ada sesi tanggapan dari kelompok lain.

b. *Talkshow #1: Talks with UX Researcher* (Day 1: 22 Agustus 2020)

Sebelum sesi presentasi kelompok, peserta akan mengikuti talkshow. Talkshow #1 akan mengundang seorang UX Researcher yang akan membicarakan proses perjalanan menjadi UX Researcher dan wawasan tentang apa yang dilakukan oleh UX Researcher. Peserta akan dapat menanyakan pertanyaan kepada pembicara selama sesi berlangsung.

c. *Pengelolaan Data* (Day 2: 23 Agustus 2020)

Pada hari kedua, peserta akan mempelajari dasar-dasar pengelolaan data, khususnya pada data kualitatif serta memahami alur pengelolaan data dari proses awal hingga proses akhir. Peserta akan mendapat penjelasan tentang data kualitatif dan kuantitatif dalam lingkup UX Research. Kemudian, peserta akan mempelajari metode-metode dalam pengelolaan. Kemudian peserta akan menjalankan langkah-langkah proses pengelolaan data dalam sesi *hands-on* dengan menggunakan *study case* berupa sebuah prototipe yang akan diolah datanya, dimana sesi *hands-on* dibimbing oleh satu mentor. Pada akhir Camp 1 di Day 2, akan ada sesi presentasi kelompok, dimana setiap kelompok akan mempresentasikan hasil pengerjaannya dan akan ada sesi tanggapan dari kelompok lain.

## 2. *Camp 2 | 29 – 30 Agustus 2020*

a. *User Journey* (Day 1: 29 Agustus 2020)

Pada hari pertama, peserta akan mempelajari rangkaian peristiwa atau skenario dan juga langkah-langkah yang mungkin dialami atau akan ditemui oleh user saat menggunakan produk atau layanan dan melakukan pemetaan user journey. Kemudian peserta akan menjalankan langkah-langkah proses pengelolaan data dalam sesi *hands on* dengan menggunakan *study case* berupa sebuah prototipe yang akan dibuat user journey, dimana sesi *hands-on* dibimbing oleh satu mentor. Pada akhir camp 2 day 1, akan ada sesi presentasi kelompok, dimana setiap kelompok akan mempresentasikan hasil pengerjaannya dan akan ada sesi tanggapan dari kelompok lain.

b. *Talkshow #2: Copywriting* (Day 1: 29 Agustus 2020)

Sebelum sesi presentasi kelompok, peserta akan mengikuti talkshow #2. Talkshow #2 akan mengundang seorang

Copywriter yang akan membicarakan copywriting dan hal-hal yang berhubungan dengan copywriting dalam Product UX. Peserta akan dapat menanyakan pertanyaan kepada pembicara selama sesi berlangsung.

- c. Persona Vs Proto-Persona (Day 2: 30 Agustus 2020)  
 Pada hari kedua, peserta akan mempelajari bagaimana cara mengolah informasi dan data serta dikelompokkan menjadi persona yang baik. Kemudian peserta akan menjalankan langkah-langkah proses pembuatan persona dan proto-persona dalam sesi hands-on dengan menggunakan study case berupa sebuah prototipe yang akan dibuat user journey, dimana sesi hands-on dibimbing oleh satu mentor. Di akhir *hands-on session* terakhir ini, kelompok akan diberikan *overall feedback* dari proyek yang telah dikerjakan selama camp oleh mentor tersebut. Pada akhir camp 2 day 1, akan ada sesi presentasi kelompok, dimana setiap kelompok akan mempresentasikan hasil pengerjaannya dan akan ada sesi tanggapan dari kelompok lain.
- d. Networking Session (Day 2: 30 Agustus 2020)  
 Sebelum sesi presentasi kelompok, peserta, panitia dan pembicara akan bergabung dalam satu room untuk mengadakan networking session. Session bertujuan untuk meningkatkan *network* dari semua pihak yang terlibat. Session ini akan dibimbing dalam *main session* dan kemungkinan akan dibagi menjadi *breakout room* untuk *mingle* selama beberapa menit. Penjelasan lebih lanjut tentang sesi ini akan diberikan kepada peserta terpilih.

#### 4. Ketentuan Umum

---

- a. Pendaftar wajib memenuhi peraturan yang tertera pada *guideline*.
- b. Peserta adalah pihak yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada website resmi COMPFEST (<https://www.compfest.id/>).
- c. Masa pendaftaran User Experience Academy adalah 29 Juni - 16 Juli 2020.
- d. User Experience Academy dibuka untuk mahasiswa aktif program S1/D4/D3, yang dibuktikan dengan menyertakan KTM (Kartu Tanda Mahasiswa) dan Surat Keterangan Mahasiswa Aktif dari kampus masing-masing. Jika ada kesulitan menyertakan dokumen diatas, maka WAJIB mencantumkan dokumen lain yang dapat dipertanggungjawabkan.

- e. Peserta adalah Warga Negara Indonesia dan wajib menyertakan kartu identitas, yaitu KTP (Kartu Tanda Penduduk).
- f. Para pendaftar WAJIB mengisi seluruh formulir pendaftaran dengan informasi yang lengkap, benar, serta dapat dipertanggungjawabkan.
- g. Diharapkan individu yang mendaftar masih dikategorikan sebagai pemula.
- h. Segala bentuk plagiarisme diatas 20% untuk berkas seleksi terkait akan menyebabkan peserta didiskualifikasi.
- i. Setelah selesai melakukan proses pendaftaran, peserta diharapkan untuk menyelesaikan prosedur tahapan seleksi.
- j. Pendaftar yang tidak melengkapi *form* data diri dan berkas dokumen setelah batas waktu *deadline* pendaftaran, secara otomatis dinyatakan gugur dari pendaftaran.
- k. Berkas pendaftaran akan diseleksi oleh juri yang sudah disiapkan oleh panitia. Hasil seleksi akan diumumkan pada tanggal 30 Juli 2020 di website COMPFEST, *Official Account* COMPFEST, dan Email. Dua puluh individu dengan penilaian terbaik akan mengikuti rangkaian acara User Experience Academy tahun ini.
- l. Hasil akhir keputusan seleksi bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
- m. Segala hak cipta karya yang dibuat selama acara berlangsung tetap menjadi milik peserta. Namun, COMPFEST dapat mengakses semua berkas yang dimiliki peserta.
- n. Peserta yang dapat mengikuti Academy adalah peserta yang sudah terdaftar dan tidak boleh digantikan atau diwakilkan oleh orang lain selama Academy berlangsung.
- o. Peserta menyetujui apabila sewaktu-waktu dihubungi oleh panitia COMPFEST maupun *partner* dari COMPFEST.

## 5. Kelengkapan Dokumen

---

### 1) *Curriculum Vitae*

- a) Setiap peserta WAJIB menyerahkan satu buah *file* dalam bentuk .pdf berupa *curriculum vitae* diunggah pada *slot "Curriculum Vitae"* yang ada di *dashboard*.
- b) *Curriculum Vitae* peserta harus mengandung setidaknya:
  - i) Nama
  - ii) Umur
  - iii) Ringkasan atau Deskripsi Diri
  - iv) Kontak yang bisa dihubungi, berupa email
  - v) Pengalaman dan Portofolio, seperti *Behance*, *Drabble* (opsional)

- vi) Keahlian dan Keterampilan
- vii) Pendidikan
- viii) Penghargaan atau prestasi

## **2) Berkas Identitas untuk keperluan verifikasi**

- a) Setiap peserta WAJIB menyerahkan satu buah *file* dalam bentuk .png, .jpg, .jpeg, atau .pdf yang berisi berkas identitas pada slot “Kartu Identitas” yang tertera di *dashboard*. Berkas identitas terdiri dari:
  - b) Hasil *scan* Kartu Tanda Penduduk (KTP) atau dokumen lainnya yang menunjukkan identitas
  - c) Hasil *scan* Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau dokumen lainnya yang membuktikan status aktif kemahasiswaan

## **3) Pas Foto untuk Keperluan Verifikasi**

- a) Setiap calon peserta WAJIB menyerahkan satu buah file dalam bentuk .png, .jpg, .jpeg, atau .pdf yang berisi pas foto terbaru pada slot “Pas Foto Terbaru” yang tertera di *dashboard*. Syarat foto adalah muka terlihat jelas, setengah badan, dan diambil dalam kurun waktu 6 bulan terakhir.

## **4) Esai soal umum dan design evaluation**

- a) Setiap calon peserta WAJIB melampirkan hasil penjabaran soal umum dan hasil *design evaluation* dari *website* yang sudah disediakan pada keterangan soal dalam bentuk pdf. Segala bentuk plagiarisme diatas 20% akan menyebabkan peserta didiskualifikasi. Untuk penjelasan lebih lanjut akan terdapat pada lembar soal.

## **6. Tahapan Seleksi**

---

Periode Seleksi : **29 Juni 2020 – 19 Juli 2020**

Tahap 1:

Calon peserta yang telah mendaftar akan diminta melengkapi berkas-berkas sebagai syarat pendaftaran dan akan diminta mengerjakan tugas yang tersedia pada *website*. Tugas terdiri dari beberapa soal pengetahuan umum seputar UX dan soal analisis yang mengevaluasi *design* yang sudah ada. Tugas dikumpulkan ke website COMPFEST paling lambat tanggal 19 Juli 2020.

Tahap 2:

Peserta melakukan interview dengan panitia selama kisaran 30–45 menit dengan menggunakan Google Meets untuk melihat jika peserta memenuhi persyaratan teknis.

## 7. Kriteria Seleksi

---

1) Tahap 1:

- Pendaftar memenuhi syarat pendaftaran dan mengumpulkan berkas-berkas yang diminta.
- Pendaftar mengerjakan tugas yang diberikan berupa essay yang dikumpulkan dalam bentuk PDF.
- Pendaftar sudah memiliki pemahaman umum mengenai UX dan *design thinking*.
- Pendaftar mengerjakan *design evaluation* dengan melampirkan *screenshot* serta penjelasan evaluasi yang diberikan.

2) Tahap 2:

- Melakukan *interview* dengan panitia selama kisaran 30–45 menit.
- *Interview* dengan *google meets* dengan kamera menyala.
- Pendaftar memiliki komputer/laptop, *webcam*, internet, serta headset dengan mic yang bekerja.

## 8. Prosedur Pendaftaran

---

- 1) Periode Registrasi : 29 Juni 2020 – 16 Juli 2020.
- 2) Setiap calon peserta membuat akun pada situs COMPFEST (<https://compfest.id>) dan mengisi data diri dengan lengkap.
- 3) Lengkapi data yang dibutuhkan pada *dashboard* sebelum masa pendaftaran berakhir dengan mengisi data peserta dan mengunggah berkas-berkas pendaftaran berikut:
  - i) Kartu Tanda Penduduk (KTP) atau Kartu Pelajar Bagi yang belum memiliki KTP ataupun berkas lain yang dapat memverifikasi identitas sebagai warga negara yang sah.
  - ii) Pas foto terbaru
  - iii) Curriculum Vitae (CV)
  - iv) Berkas Analisis Design Critic sesuai soal yang telah diberikan
- 4) Calon peserta yang telah melengkapi berkas pendaftaran akan memiliki status “Pending” dan akan diverifikasi oleh panitia dalam rentang waktu 24 jam. Apabila calon peserta belum diverifikasi dalam rentang waktu



tersebut, calon peserta dapat menghubungi panitia melalui narahubung yang tertera di akhir *guideline*.

- 5) Pendaftar yang telah diverifikasi akan secara resmi terdaftar menjadi calon peserta UXA COMPFEST. Konfirmasi verifikasi akan dikirimkan kepada peserta melalui alamat e-mail yang digunakan saat pendaftaran dan status peserta akan berubah menjadi "Verified". Setelah diverifikasi, peserta tidak diperbolehkan mengubah data yang tertera.

## 9. Administrasi

---

- a. Setiap peserta yang lolos seleksi diwajibkan membayar uang komitmen sejumlah **Rp100.000,00** (seratus ribu rupiah)
- b. Uang komitmen ditransfer setelah adanya pengumuman peserta yang lolos seleksi. Rekening transfer akan diberitahukan kemudian. Bukti pembayaran dikirimkan ke *contact person* yang berhubungan.
- c. Apabila peserta yang lolos seleksi tidak membayar uang komitmen hingga H+3 pengumuman, peserta tersebut akan didiskualifikasi dan akan digantikan oleh peserta lain.
- d. Setiap peserta yang lolos seleksi diwajibkan mengikuti seluruh rangkaian acara.
- e. Uang komitmen akan dikembalikan paling lambat satu minggu setelah rangkaian acara terakhir dari User Experience Academy selesai.
- f. Uang komitmen akan hangus ketika peserta berhalangan hadir secara berturut-turut atau tidak mengerjakan tugas yang diberikan.
- g. Uang komitmen yang hangus tidak akan dikembalikan dengan alasan apapun.

## 10. Frequently Asked Questions

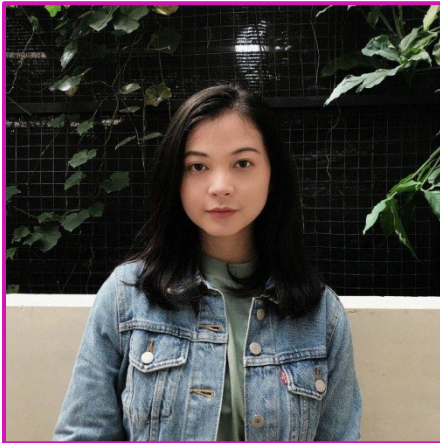
---

1. Apakah UXA membuka pendaftaran dalam tim?  
→ Tidak.
2. Apa syarat untuk mendaftar UXA?  
→ Individu merupakan mahasiswa aktif program S1/D4/D3.
3. Apakah acara ini berbayar?  
→ Tidak
4. Apakah uang komitmen akan dikembalikan?  
→ Uang komitmen akan dikembalikan jika peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan camp dan menyelesaikan proyek yang diberikan oleh panitia UXA COMPFEST.

5. Jika saya tiba-tiba berhalangan hadir, apakah commitment fee akan hangus?
  - Ya. Jika peserta mengetahui bahwa ia berhalangan hadir sejak sebelum 7 Agustus 2020, peserta terpilih diharapkan untuk mengabarkan panitia COMPFEST agar bisa digantikan peserta lain. Dikarenakan setelah tanggal tersebut commitment fee akan hangus dan posisi peserta tidak dapat digantikan.
6. Apakah pendaftaran secara individu atau berkelompok?
  - Pendaftaran UXA dilakukan secara Individu.
7. Apa yang bisa saya dapatkan dari mengikuti UXA?
  - Peserta akan mendapatkan materi dalam bentuk presentasi, *hands-on session*, dan melatih kemampuan presentasi melalui presentasi kelompok. Selain itu, peserta akan dapat kesempatan *networking* dengan *UX Professionals*. Peserta akan diberikan sertifikat partisipasi jika mengikuti semua rangkaian acara. Terdapat penghargaan *best participant* dan *best team* untuk peserta dan tim dengan kinerja terbaik selama *camp*.
8. Apakah ada *minimum requirement* untuk menggunakan laptop?
  - Tidak. Asalkan laptop mendukung zoom dan browser yang mendukung *figma.com* atau *mural.co*.
9. Apakah selain mahasiswa diperbolehkan mengikuti?
  - Tidak.
10. Bagaimana jika saya tidak memiliki keahlian sama sekali pada bidang UX?
  - Selama pengerjaan tugas peserta dapat meng-*explore* mengenai UX dan bagaimana tahapan mengembangkan produk sesuai metodologi *design thinking*. Akan lebih baik jika peserta sudah memiliki pengalaman di bidang UX.
11. Apakah UXA juga mempelajari membuat desain?
  - UXA akan lebih fokus pada *UX Research*, dimana kita lebih mendalami sisi UX dibanding UI. UXA tidak belajar bagaimana membuat *prototype* atau *wireframe* namun lebih ke arah bagaimana melakukan tahapan-tahapan yang baik untuk membuat produk yang menghasilkan pengalaman yang menyenangkan bagi *user*.
12. Apa yang perlu disiapkan untuk mengikuti rangkaian UXA?
  - Peserta memiliki komputer/laptop yang mendukung zoom, browser yang mendukung aplikasi seperti Figma atau *mural.co*, webcam, internet, serta headset dengan mic yang bekerja.

## 11. Testimoni

---



### Patricia Christiana (Juara 1 Desain Pengalaman Pengguna Gemastik 12)

Keuntungan punya pengetahuan tentang UX yang aku rasain sih adalah bisa lebih *relate* dengan user. Tidak hanya *relate*, tetapi juga ada ilmunya. Hal ini menurutku penting banget. Contohnya adalah untuk aku yang sekarang bekerja pada field Project Management. Dengan pengalamanku pernah terjun di dunia UX, aku menjadi lebih mudah untuk memahami masalah

dan apa yang *user* inginkan, terutama untuk produk-produk yang langsung bersinggungan dengan *user*, seperti *e-commerce B2C (Business to Consumer)*. Sebagai seorang PM, aku rasa sangat penting untuk mengerti bagaimana proses dan tahapan yang dilalui untuk menghasilkan suatu desain produk yang apik dan sesuai kebutuhan *user*. Lebih jauhnya lagi, kita jadi lebih teliti dengan *case-case* yang mungkin dihadapi sama *user* ketika menggunakan produk IT apapun itu.

Kenapa kalian harus coba terjun ke dunia UX, karena itu fun banget! Memahami bagaimana *needs* dan *pain points*-nya *user*. Menurutku, UX itu seperti bermain puzzle, bagaimana caranya kita menyatukan pikiran dan keinginan orang-orang yang berbeda ke dalam sebuah produk yang akan kita buat dan bangun.

## 12. Narahubung

---

Segala pertanyaan dapat dikirimkan ke e-mail panitia UX Academy COMPFEST 12.  
Email : [uxacademycompfest@gmail.com](mailto:uxacademycompfest@gmail.com).

## 13. Further Info

---

Facebook : COMPFEST  
Line : @COMPFEST  
Twitter : @COMPFEST  
Instagram : @COMPFEST  
LinkedIn : COMPFEST  
Youtube : COMPFEST  
Website : compfest.id



**#EMPOWERBREAKTHROUGH**

## WEBSITE

COMPFEST.ID



## SOCIAL MEDIA



@COMPFEST



COMPFEST



COMPFEST



@COMPFEST



@COMPFEST



COMPFEST