



JUDUL KARYA

(*Menjabarkan permasalahan secara ringkas dan padat yang akan diteliti.)

(*mencakup: nama produk-fungsi/deskripsi singkat-target pengguna)

Nama Tim

(*Bebas tidak mengandung unsur SARA atau melecehkan)

NAMA ANGGOTA :

1. Ketua (202410101xxx)
2. Anggota 1 (202410101xxx)
3. Anggota 2 (202410101xxx)

Nama Institusi

Kota

2026

I. Judul Karya

Bagian ini menguraikan pengertian dan **deskripsi singkat judul atau UX Design** yang dikembangkan.

II. Latar Belakang Masalah

Bagian ini menguraikan **ide/tema/pokok permasalahan, alasan permasalahan tersebut diangkat, relasi pokok permasalahan dengan solusi yang ditawarkan, serta kajian solusi terhadap permasalahan** yang diangkat dari salah satu sub-tema kompetisi ini yaitu *AI in Education, AI for Society and Culture, AI in Industry and Smart Economy, AI in Financial Technology (FinTech), AI in Health and Well-being, AI for Smart Environment and Sustainability* yang ada didukung dengan paparan teoritis maupun praktis (tidak bersifat subjektif) yang diperkuat dengan data dan fakta.

III. Tujuan dan Manfaat Produk

Bagian ini menguraikan mengenai **tujuan dikembangkannya produk** serta **manfaat** yang diberikan oleh produk kepada masyarakat.

IV. Metode Pengembangan UX Design

Bagian ini berisi **metode yang digunakan** untuk mengembangkan ide produk yang dibuat beserta alasannya, serta menguraikan **tahapan-tahapan** yang digunakan untuk merealisasikan produk yang dikembangkan tersebut.

V. Analisis Desain Karya

Pada bagian ini berisi penjelasan mengenai desain karya yang dibuat serta menjelaskan keunggulan di setiap aspek pada pengalaman pengguna.

a. Target Pengguna

Pada bagian ini menguraikan siapa **sasaran dari desain produk** yang dikembangkan serta memvalidasi apakah desain produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan bagi sasaran/target pengguna.

b. Batasan Produk

Pada bagian ini mendeskripsikan **batasan karya/produk yang telah dibuat** seperti *tools* yang digunakan serta kecepatan produk.

c. Platform yang Digunakan

Menguraikan mengenai **platform apa saja yang dapat digunakan** untuk mengakses produk yang dibuat, termasuk *platform hardware, OS*, dan komponen lain yang harus ada untuk menjalankan produk yang dibuat.

d. Skenario

Deskripsi atau gambaran pengguna untuk menggunakan produk aplikasi yang telah dibuat baik secara umum maupun pada konteks tertentu.

VI. Kesimpulan

Menguraikan mengenai **kesimpulan dari proposal** terhadap produk *UX Design* yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi **sumber atau rujukan** yang digunakan dalam penulisan proposal

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Berisi **dokumen tambahan** yang perlu ditambahkan, dapat berupa tampilan mockup, foto, gambar, dan lain sebagainya

Keterangan :

1. Template yang terdapat pada proposal dapat digunakan sebagai acuan pada penulisan proposal *UX Design* dan merupakan struktur minimal proposal yang harus dipenuhi pada babak penyisihan IT Convert 2026.
2. Peserta dapat memiliki kebebasan untuk menambah struktur yang ada pada proposal sesuai dengan kreativitas, namun tidak diperkenankan untuk mengurangi struktur minimal proposal yang ada.
3. Peserta dapat menghias proposal *UX Design* sesuai dengan kreativitas masing-masing.