



Lampiran 1 Undangan Menghadiri Final GEMASTIK



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI

BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA

Jalan Gardu, Srengseng Sawah, Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan 12640

Laman www.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id

Nomor : 1698/J7.1/PN.00/2023 25 Agustus 2023
Lampiran : satu berkas
Hal : Undangan Peserta finalis Gemastik Tahun 2023

Yth. 1. Rektor/Ketua/Direktur Perguruan Tinggi Negeri/Swasta
2. Kepala Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah I s.d. XVI
3. Mahasiswa Finalis Gemastik tingkat Nasional tahun 2023

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI), Sekretariat Jenderal Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi akan menyelenggarakan Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (Gemastik) tingkat Nasional tahun 2023. Rangkaian tahapan Gemastik tahun 2023 berupa pelaksanaan sosialisasi, pendaftaran, penyampaian karya sampai dengan tahapan babak penyisihan telah dilaksanakan. Tahapan selanjutnya yaitu pelaksanaan kegiatan Gemastik tingkat Nasional.

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengundang peserta finalis dalam kegiatan Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (Gemastik) Tingkat Nasional tahun 2023 yang akan dilaksanakan pada:

hari, tanggal : Selasa s.d. Sabtu, 12 s.d 16 September 2023
Pembukaan : Rabu, 13 September 2023 pukul 09.30 WIB – Selesai
Penutupan : Jumat, 15 Agustus 2023 pukul 14.00-16.30 WIB
tempat : Universitas Brawijaya
Jl. Veteran, Ketawanggede, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur
65145
acara : Lomba Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (Gemastik) Tingkat Nasional tahun 2023.

Biaya selama pelaksanaan berupa akomodasi, transportasi dan konsumsi ditanggung oleh masing-masing perguruan tinggi.

Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Kepala,



Asep Sukmayadi
NIP.197206062006041001

Tembusan
Kepala Subbagian Umum BPTI



Catatan :

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah."
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSrE

Lampiran 1. Jadwal Kegiatan

Tanggal	Pukul (WIB)	Kegiatan
Selasa, 12 September 2023	08.00-15.00	Kedatangan dan Registrasi Peserta
	10.00-17.30	Set Up Work Station Divisi III Penambangan Data
	10.00-17.30	Pemanasan/Set-Up Sistem Divisi II Keamanan Siber
	15.30-17.30	Rapat Koordinasi Tim Juri, Panitia Inti dan Panitia Tuan Rumah
Rabu, 13 September 2023	07.30-09.30	Technical Meeting Peserta I s. d. XI
	09.30-11.30	Pembukaan Gemastik XVI 2023
	11.30-13.00	Ishoma
	13.00-15.00	Presentasi untuk 4 tim (30 menit / tim) Divisi IV s. d. XI
	15.00-15.30	Break
	15.30-17.30	Presentasi untuk 4 tim (30 menit / tim) Divisi IV s. d. XI
	13.00-16.00	Pemanasan Divisi I Pemrograman
	13.00-18.00	Lomba Divisi II Keamanan Siber
	19.00-04.00	Penyusunan Write Up Divisi II Keamanan Siber
	13.00-18.00	Penyelesaian Kasus Divisi III Penambangan Data
Kamis, 14 September 2023	08.30-11.30	Presentasi untuk 6 tim (30 menit / tim) Divisi IV s. d. XI
	11.30-13.00	Ishoma
	13.00-15.00	Presentasi untuk 4 tim (30 menit / tim) Divisi IV s. d. XI
	15.00-15.30	Break
	15.30-16.30	Presentasi untuk 2 tim (30 menit / tim) Divisi IV s. d. XI
	08.00-13.00	Lomba Divisi I Pemrograman
	13.00-14.00	Sharing Session Divisi I Pemrograman
	08.30-16.30	Presentasi Divisi II Keamanan Siber
	08.00-12.00	Presentasi Divisi III Penambangan Data
	12.00-13.00	Ishoma
13.00-16.00	Presentasi Divisi III Penambangan Data	
16.30-17.30	Rapat Tim Juri Masing-masing Divisi	
Jumat, 15 September 2023	08.00-10.00	Rapat Pleno tim Juri dan BPTI
	10.00-11.30	Persiapan Penetapan dan Pengumuman Juara
	11.30-13.00	Sholat Jumat dan Makan Siang
	13.00-14.00	Persiapan Penetapan dan Pengumuman Juara
	14.00-16.30	Penutupan dan Pengumuman Juara Gemastik XVI 2023
Sabtu, 16 September 2023	08.00-12.00	Cek Out dan Kepulangan

Catatan:

Panitia akan mengeluarkan buku saku final Gemastik, sehingga jadwal detail dapat dicek pada buku saku yang akan dikeluarkan panitia.

Lampiran 2. Dokumentasi Testing Drone



Lampiran 3. Dokumentasi Penerimaan Penghargaan Juara I GEMASTIK XVI



Lampiran 4. Piagam Juara


KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
SEKRETARIAT JENDERAL
PUSAT PRESTASI NASIONAL
BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA

Sertifikat

Nomor: 25852/PPN/DIKTI/2023

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Sekretariat Jenderal, Pusat Prestasi Nasional,
Balai Pengembangan Talenta Indonesia menyampaikan penghargaan kepada:

Ni Wayan Anik Puspita Sari
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 atas prestasinya sebagai

Juara 1 Divisi Pengembangan Perangkat Lunak (Software Development)

pada **Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (Gemastik) Tahun 2023 Tingkat Nasional**
yang dilaksanakan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia sebagai unit pelaksana teknis Pusat Prestasi Nasional,
Sekretariat Jenderal, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi bekerja sama dengan
Universitas Brawijaya secara luring pada tanggal 12 s.d. 16 September 2023 di Malang, Jawa Timur.

Jakarta, 16 September 2023

Kepala Balai Pengembangan Talenta Indonesia,


 P. Hendarman, M.Sc., Ph.D.
 NIP 196106301986031002


 623459513538



Lampiran 5. Power Point

Link Powerpoint:

https://docs.google.com/presentation/d/1cFdk6wIYQv4zB9IIhhL8hk27PG3WF_Gh/edit?usp=drive_link&oid=104259191154936825998&rtpof=true&sd=true

OUR TEAM

YUDA ADITYA
Developer

ANIK PUSPITA
System Analyst

ADI KRISNA
Designer

DREAM APP

SOFTWARE PENDETEKSI LUMBA-LUMBA DENGAN SEGMENTASI ARSITEKTUR U-NET DAN QUADCOPTER DRONE (UAV) MELALUI METODE PENGEMBANGAN SCRUM

QUADCOPTER DRONE

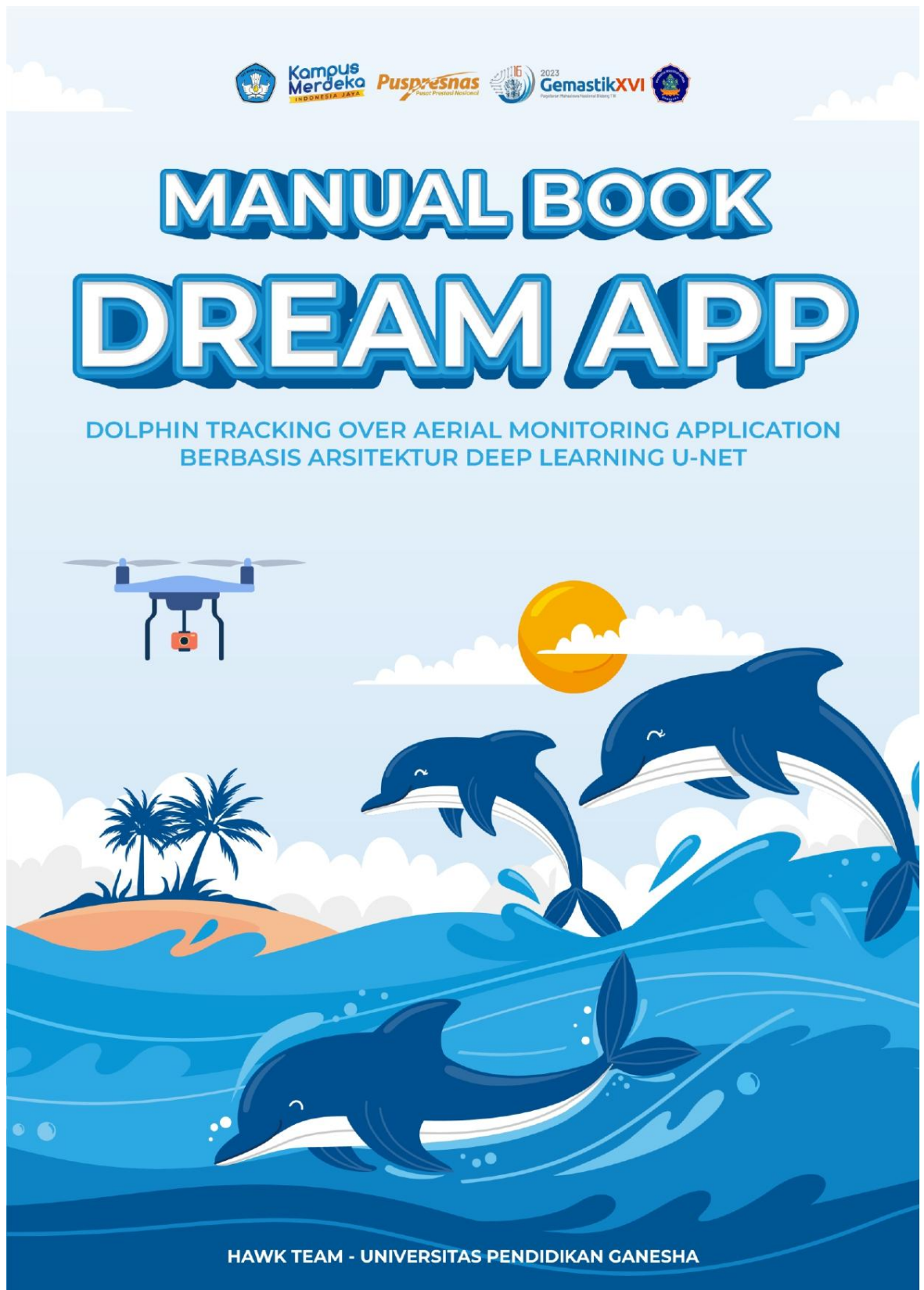
SEGMENTASI U-NET

Lampiran 6. Presentasi Youtube


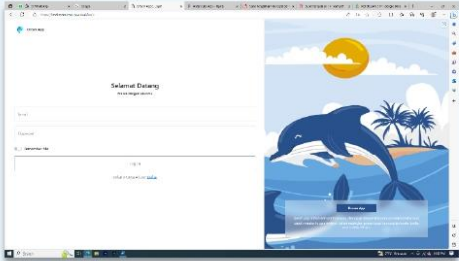
Link youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=In9B59Md8DA&t=16643s>

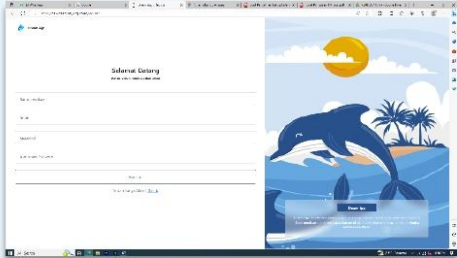
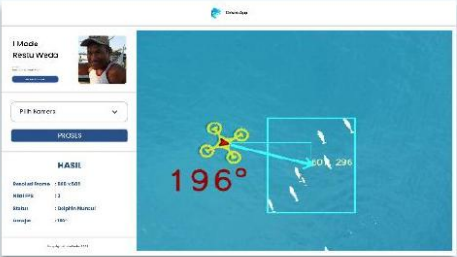


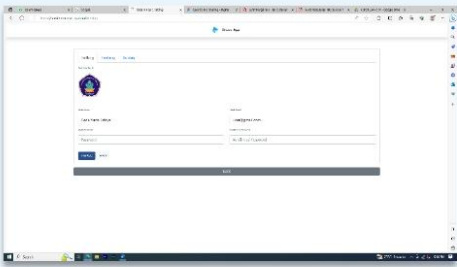
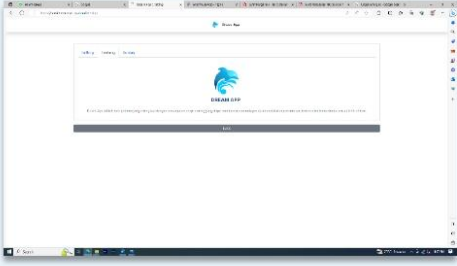
Lampiran 7. Manual Book



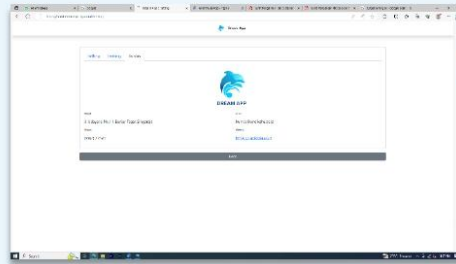
MANUAL BOOK “TAMPILAN ANTAR MUKA”

No	Desain Model	Deskripsi
1.	Splash Screen 	Splash screen adalah halaman awal yang muncul saat membuka website dream app, berperan sebagai jeda visual.
2.	Login Screen 	Login screen yang disediakan pada dream app menampilkan dua kolom input, yaitu untuk memasukkan username dan password. Selain itu, pengguna juga memiliki opsi untuk mendaftar akun baru melalui fitur daftar yang tersedia dibawah tombol login

3.	<p>Register Screen</p> 	<p>Tampilan register screen mencakup kolom-kolom penting seperti nama lengkap, email, serta password beserta konfirmasinya, memastikan pengguna dapat dengan mudah mengisi dan memverifikasi informasi pribadi mereka.</p>
4.	<p>Main Screen</p> 	<p>Main screen menampilkan fitur pendeteksian lomba-lomba berbasis AI, dengan tampilan visualisasi dari berbagai kamera yang dapat dipilih oleh pengguna. Selain itu, terdapat kolom hasil yang memberikan informasi detail hasil pendektasian lomba-lomba</p>

5.	Setting Screen 	Register screen ini berguna untuk membantu pengguna untuk mengubah informasi akun pribadi seperti nama, alamat email, dan kata sandi dengan cepat dan aman sesuai dengan panduan yang diberikan.
6.	About Screen 	About screen adalah halaman yang menampilkan informasi singkat tentang apa itu Dream App

7. Contact Screen



Contact Screen adalah halaman yang menampilkan kontak dari pengelola Dream App yang dapat dihubungi saat ada kendala