
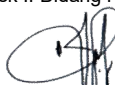




FORMULIR PERMOHONAN PENGAJUAN DANA UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

Diajukan oleh :		
Kampus : Univ. Nusa Mandiri Tower Jatiwaringin		Hari/Tgl. Pengajuan Jum'at, 22 Agustus 2025
Pemohon : Arif Hidayat, SS, M.Hum		
Unit Kerja : Warek 2 Bidang Non Akademik		Hari/Tgl. Diperlukan Rabu, 27 Agustus 2025
No. Rekening Bank : BCA 4121477810		
dan Nama : Arif Hidayat		
Keterangan Pengajuan Dana		Jumlah
Sehubungan dengan keikutsertaan mahasiswa Universitas Nusa Mandiri (UNMN) dalam Kompetisi APHACTON APTIKOM 2025 dan Lomba Pesta Data Nasional 2025, dengan ini kami ajukan pendakaaan pendaftaran tim mahasiswa dalam kegiatan tersebut dengan rincian sebagai berikut:		
1. Biaya Pendaftaran Tim dalam Lomba Pesta Data Nasional 2025 (2 tim @Rp175.000)		Rp350,000
2. Biaya Pendaftaran Tim dalam APHACTON 2025 (3 tim @Rp175.000)		Rp525,000
Total Dana Dibutuhkan		Rp875,000
Terbilang: Delapan Ratus Tujuh Puluh Lima Ribu Rupiah		
Menyetujui,		
Menyetujui, Rektor  UNIVERSITAS NUSA MANDIRI	Mengetahui Kepala BAKU Dwi Astuti Ratriningsih, M.Kom	Pemohon, Warek II Bidang Non Akademik  Arif Hidayat, SS, M.Hum
Prof. Dr. Ir. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom, IPU, ASEAN.Eng		

Data Mahasiswa

No	Kompetisi	Tim	NIM	Nama	Prodi	Semester
1	PEDAS	Tim UNM 1	15220013	Kanaya Salsabila Setiawan	Sains Data (S1)	
2			15220010	Dewi Rahmawati	Sains Data (S1)	
3	PEDAS	Tim UNM 2	15210014	Ihsan Aulia Rahman	Sains Data (S1)	
4			15210006	Kanita Salsabila Dwi Irmanti	Sains Data (S1)	
5			15230008	Siti Zainab Amri	Sains Data (S1)	
6	APHACTON	Tim UNM 3	12220094	Ridwan Saputra	Informatika (S1)	
7			12220107	Anjas Rani	Informatika (S1)	
8			15220006	William Hans Natanael	Sains Data (S1)	
9	APHACTON	Tim UNM 4	12220052	Ridho Ari Saputro	Informatika (S1)	
10			16240025	Taopik Hidayat	Informatika (S3)	
11			14240020	Muhammad Supriadi	Ilmu Komputer (S2)	
12	APHACTON	Tim UNM 5	15210007	Desi Masdin Dama	Sains Data (S1)	
13			15210018	Rianggi Silvi Anti Butar-Butar	Sains Data (S1)	



PETUNJUK TEKNIS

Lomba Pesta Data Nasional 2025

Prediksi Tren Otomotif Indonesia Melalui AI dan Modern Time Series Forecasting Models

LATAR BELAKANG

Era digital telah membawa kita ke dalam revolusi industri 4.0, di mana data menjadi aset paling berharga. Kemampuan untuk mengolah, menganalisis, dan mengekstrak wawasan dari data (ilmu data) menjadi kompetensi krusial di berbagai sektor, tidak terkecuali industri otomotif. Industri otomotif di Indonesia merupakan salah satu pilar ekonomi nasional yang sangat dinamis. Memahami dan memprediksi tren penjualan mobil menjadi kunci bagi para pemangku kepentingan untuk merumuskan strategi bisnis yang efektif.

Sejalan dengan visi Aptikom untuk memajukan kualitas pendidikan dan inovasi di bidang teknologi informasi dan komputer, kami dengan bangga mempersembahkan **Pesta Data Nasional (Pedas) 2025**. Kompetisi ini dirancang untuk menjadi wadah bagi para mahasiswa dari seluruh Indonesia untuk mengasah kemampuan mereka dalam bidang *time series forecasting*, sebuah cabang ilmu data yang fundamental untuk peramalan. Dengan menggunakan data penjualan mobil dari GAIKINDO, peserta ditantang untuk membangun model prediksi terbaik yang tidak hanya akurat, tetapi juga inovatif.

Tujuan LOMBA

1. Meningkatkan kompetensi dan literasi data mahasiswa Indonesia di bidang analisis *time series*.
2. Mendorong inovasi dalam penerapan model-model *machine learning* dan statistik untuk pemecahan masalah di dunia nyata.
3. Menjadi jembatan antara dunia akademik dengan kebutuhan industri, khususnya industri otomotif.
4. Menghasilkan talenta-talenta data unggul yang siap berkontribusi bagi kemajuan bangsa.
5. Mempererat hubungan antar perguruan tinggi anggota Aptikom melalui kompetisi yang sehat dan kolaboratif.

KETENTUAN PESERTA

Peserta adalah mahasiswa aktif (D3/D4/S1) dari seluruh perguruan tinggi di Indonesia, dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku.

1. Lomba bersifat tim, di mana setiap tim terdiri dari minimal 1 orang dan maksimal 3 orang mahasiswa.
2. Anggota tim boleh berasal dari program studi yang berbeda, namun harus dari perguruan tinggi yang sama.
3. Setiap mahasiswa hanya boleh terdaftar pada satu tim.

LINIMASA LOMBA

No.	Kegiatan	Tanggal
1.	Publikasi dan Pengumuman Lomba	01 - 22 Agustus 2025
2.	Pendaftaran Peserta	16 - 22 Agustus 2025
3.	Technical Meeting & Workshop Online	Senin, 25 Agustus 2025
4.	Pelaksanaan Workshop TimeSeries	Rabu-Jumat, 27-29 Agustus 2025 19.30 ~ 21.30 WIB Online
5.	Pemodelan & Presentasi Prediksi untuk Lomba	30 Agustus - 05 September 2025
6.	Batas Akhir Pengumpulan Hasil & Laporan	Jum'at, 05 September 2025, Pukul 23:59 WIB
7.	Proses Penjurian	11 September - 19 September 2025
8.	Final (Online)	Sabtu, 27 September 2025
9.	Pengumuman Pemenang	Sesi Khusus di Rakornas Aptikom 2025 (09-11 Oktober di Lampung Novotel, Bandar Lampung)

TAHAPAN LOMBA

Tahap 1: Pendaftaran dan Workshop

1. Tim melakukan pendaftaran melalui tautan yang akan disediakan di situs web resmi Aptikom.
2. Setelah pendaftaran dan pembayaran terverifikasi, tim akan diundang ke dalam grup komunikasi resmi *WhatsApp* dan mendapatkan akses untuk mengikuti **Workshop Online**.
3. Workshop Online (Wajib): Dilaksanakan selama 3 hari dengan materi:
 - Hari 1: Dasar-dasar *univariate time series forecasting*.
 - Hari 2: Pengenalan *multivariate time series forecasting*.
 - Hari 3: Konsep dan implementasi *multiple time series forecasting*.Materi akan disampaikan oleh pembicara dari kalangan akademisi dan praktisi industri.
4. Peserta akan mendapatkan dataset dasar dari panitia yang digunakan sebagai fondasi pemodelan. Peserta diperbolehkan memperbarui dataset tersebut dengan data terkini tahun 2025.

Tahap 2: Pelaksanaan Babak Penyisihan

1. **Studi Kasus:** Peserta ditantang untuk membuat model peramalan penjualan bulanan untuk 5 (lima) merek mobil terlaris di Indonesia (misal: Toyota, Daihatsu, Honda, Mitsubishi, Suzuki) untuk bulan **Agustus 2025**.
2. **Data:**
 - **Data Utama (Disediakan):** Panitia akan menyediakan data historis penjualan bulanan per merek mobil di Indonesia dari GAIKINDO (misalnya dari Januari 2018 - Agustus 2025). Data akan dirilis saat *kick-off* lomba.
 - **Data Eksternal (Sangat Dianjurkan):** Peserta **diperbolehkan dan sangat didorong** untuk menggunakan data eksternal apapun yang relevan untuk meningkatkan akurasi model. Contoh: data PDB, inflasi, suku bunga BI, harga bahan bakar, data Google Trends, sentimen media sosial, indeks keyakinan konsumen, dll. Sumber dan justifikasi penggunaan data eksternal harus dijelaskan dalam laporan.
3. **Metodologi:**
 - Peserta **bebas** menggunakan metode atau model *time series forecasting* apapun, baik *univariate*, *multivariate*, maupun *multiple time series*.
 - Contoh model yang dapat digunakan (tidak terbatas pada):
 - **Statistik:** ARIMA, SARIMA, Holt-Winters, VAR, VECM.
 - **Machine Learning:** Prophet, XGBoost, LightGBM.
 - **Deep Learning:** LSTM, GRU, N-BEATS, Transformer-based models.
 - Peserta dapat menggunakan *framework* atau bahasa pemrograman apapun Python.
4. **Keluaran (Output) yang Dikumpulkan:**
 - A. **File Prediksi (submission[Namakelompok].csv):** Sebuah file CSV dengan format sebagai berikut: | id | Prediksi_Penjualan | | :--- | :--- | | TOYOTA-2025-09 | 28500 | |

DAIHATSU-2025-09 | 17200 | | HONDA-2025-09 | 11350 | | MITSUBISHI-2025-09 | 8800 | | SUZUKI-2025-09 | 7500 |.

Dengan hasil prediksi merupakan **hasil dari model**, tidak diperbolehkan input angka manual.

- B. **Source Code:** Tautan (link) ke repositori publik *Google Colab* berisi seluruh kode program dan wajib bisa dijalankan dengan fitur **Run All** tanpa error(dengan file [NamaKelompok].ipynb).
- C. **Seleksi:** 15 tim dengan nilai akurasi model terbaik akan lolos ke babak final

Tahapan 3: Pelaksanaan Babak Final

- Presentasi Hasil: Masing-masing tim finalis mempresentasikan karya selama 10 menit.
- Sesi Tanya Jawab: Berdurasi 7 menit.
- Output hasil harus sama dengan output saat babak penyisihan dan yang tercantum di slide presentasi.

KRITERIA PENILAIAN

Penilaian akan dilakukan secara komprehensif berdasarkan komponen-komponen berikut:

- Akurasi Model 40%
- Kedalaman Analisis & Metodologi 30%
- Inovasi & Kreativitas 20%

KETENTUAN LAIN

1. Semua karya yang dikirimkan menjadi hak panitia untuk dipublikasikan dengan tetap mencantumkan nama pembuatnya.
2. Peserta yang terbukti melakukan plagiarisme, kecurangan, atau pelanggaran etika akademik akan **didiskualifikasi**.
3. Keputusan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
4. Panitia tidak menanggung biaya akomodasi peserta, kecuali yang dinyatakan lain secara resmi.

HADIAH DAN PENGHARGAAN

- **Juara 1:** Uang Tunai Rp 5.000.000,- + Trofi + Sertifikat.
- **Juara 2:** Uang Tunai Rp 3.000.000,- + Trofi + Sertifikat Juara.

- **Juara 3:** Uang Tunai Rp 2.000.000,- + Trofi + Sertifikat Juara.
- **Harapan 1 & 2:** Uang Tunai Apresiasi + Sertifikat Finalis.

BIAYA PENDAFTARAN

Biaya pendaftaran bersifat per tim dan sudah termasuk akses ke Workshop Online, sertifikat workshop, dan sertifikat partisipasi lomba.

Sebesar **Rp.175.000/tim**

Mekanisme pembayaran akan diinformasikan melalui situs web resmi Aptikom dan poster lomba.

KONTAK DAN INFORMASI

Informasi lebih lanjut mengenai Pesta Data Nasional (Pedas) 2025 akan tersedia di:

- **Website Resmi:** <https://pedas.uinjakarta.id/>
- **Email:** pedas.mathuinjkt@gmail.com
- **Instagram:** <https://www.instagram.com/pedas.uinjkt/> (Untuk pertanyaan lebih lanjut bisa DM melalui Instagram)



**"INOVASI DIGITAL DAN KECERDASAN BUATAN UNTUK
MASA DEPAN INDONESIA"**

PETUNJUK TEKNIS

LATAR BELAKANG

Asosiasi Perguruan Tinggi Komputer (APTIKOM) sebagai wadah institusi pendidikan tinggi di bidang informatika dan komputer berkomitmen untuk mendorong lahirnya talenta digital unggul yang mampu menjawab tantangan zaman. Di tengah pesatnya transformasi digital, inovasi menjadi kunci untuk mengakselerasi pembangunan yang berkelanjutan, merata, dan inklusif di seluruh Indonesia.

Kompetisi APHACTON APTIKOM 2025 diselenggarakan sebagai platform strategis bagi mahasiswa untuk menyalurkan kreativitas, kemampuan teknis, dan kepedulian sosial. Melalui kompetisi ini, diharapkan akan lahir solusi-solusi teknologi yang aplikatif dan berdampak positif bagi masyarakat, industri, dan pemerintahan.

TUJUAN LOMBA

Mendorong Inovasi: Menstimulasi lahirnya gagasan dan karya inovatif berbasis teknologi digital dari kalangan mahasiswa.

Mengembangkan Talenta: Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam analisis masalah, perancangan sistem, pengembangan produk, dan presentasi.

Memberikan Solusi: Menghasilkan prototipe solusi teknologi yang dapat diimplementasikan untuk kemajuan desa, kelestarian lingkungan, inklusivitas sosial, dan efisiensi layanan publik.

Membangun Jejaring: Menjadi ajang kolaborasi dan silaturahmi antar mahasiswa dan perguruan tinggi anggota APTIKOM.

KATEGORI LOMBA

Peserta dapat memilih salah satu dari empat kategori yang dilombakan:

1. Aplikasi Teknologi untuk Desa Cerdas (Smart Village Tech)
 - a. Fokus: Pengembangan solusi digital untuk meningkatkan kualitas hidup, pemberdayaan ekonomi, dan efisiensi layanan di kawasan perdesaan.
 - b. Contoh Ruang Lingkup:
 - i. Sistem Pertanian Presisi (Precision Agriculture) berbasis IoT.
 - ii. Platform Pemasaran Digital untuk produk UMKM Desa.
 - iii. Aplikasi Manajemen BUMDes (Badan Usaha Milik Desa).
 - iv. Sistem Informasi Desa untuk layanan administrasi kependudukan.
 - v. Platform Edukasi dan Literasi Digital bagi masyarakat desa.

2. Green Technology & Digital Sustainability
 - a. Fokus: Penciptaan inovasi teknologi yang mendukung kelestarian lingkungan, efisiensi sumber daya, dan keberlanjutan ekosistem.
 - b. Contoh Ruang Lingkup:
 - i. Aplikasi monitoring kualitas udara atau air berbasis sensor.
 - ii. Sistem manajemen sampah cerdas (Smart Waste Management).
 - iii. Platform untuk mempromosikan ekonomi sirkular (daur ulang, guna ulang).
 - iv. Solusi efisiensi energi untuk rumah tangga atau industri.
 - v. Game edukasi tentang pentingnya menjaga kelestarian lingkungan.

APHACTON COMPETITION

3. Socialpreneur dan Disabilitas

- a. Fokus: Menggabungkan kewirausahaan sosial dengan teknologi untuk menciptakan dampak positif, khususnya dalam memberdayakan dan memfasilitasi penyandang disabilitas.
- b. Contoh Ruang Lingkup:
 - i. Aplikasi assistive technology (teknologi bantu) untuk tunanetra, tunarungu, atau disabilitas lainnya.
 - ii. Platform marketplace yang menghubungkan penyedia kerja dengan tenaga kerja disabilitas.
 - iii. Sistem pembelajaran online yang aksesibel bagi semua.
 - iv. Aplikasi untuk navigasi di ruang publik yang ramah disabilitas.
 - v. Platform untuk mendukung kesehatan mental dan komunitas inklusif.

4. e-Government Solutions

- a. Fokus: Pengembangan solusi untuk meningkatkan transparansi, efektivitas, dan aksesibilitas layanan publik yang diselenggarakan oleh pemerintah.
- b. Contoh Ruang Lingkup:
 - i. Sistem antrean online terintegrasi untuk layanan publik (dinas, puskesmas, dll).
 - ii. Platform pengaduan masyarakat yang terstruktur dan transparan.
 - iii. Aplikasi untuk visualisasi data anggaran pemerintah (Open Data).
 - iv. Sistem untuk mempermudah proses perizinan usaha.
 - v. Platform partisipasi publik dalam perencanaan pembangunan (e-Musrenbang).

KETENTUAN PESERTA

1. Peserta adalah mahasiswa aktif dari perguruan tinggi di Indonesia, dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku.
2. Kompetisi bersifat tim, dengan anggota 2-3 mahasiswa per tim.
3. Anggota tim dapat berasal dari program studi yang berbeda, namun wajib dari perguruan tinggi yang sama.
4. Setiap mahasiswa hanya boleh terdaftar dalam satu tim.
5. Setiap tim hanya boleh mendaftar pada satu kategori lomba

LINIMASA LOMBA

- Pendaftaran dan Pengumpulan Proposal: 16 -31 Agustus 2025
- Seleksi Proposal (Tahap 1): 1 - 12 September 2025
- Pengumuman Finalis: 12 September 2025
- Pengembangan Produk & Video Demo: 19 September 2025
- Pengumpulan Berkas Final (Proposal/Video) Due: 20 September 2025
- Presentasi Final & Penjurian (Babak Final): 23-26 September 2026
- Pengumuman Pemenang: 9-10 Oktober 2025

MEKANISME LOMBA

Tahap 1: Pendaftaran dan Seleksi Proposal

- [1] Tim melakukan pendaftaran melalui formulir online yang disediakan di panitia.
- [2] Pada saat pendaftaran, tim wajib mengunggah proposal ide dalam format PDF (maks. 10 halaman, maks. 10 MB).
- [3] Proposal harus disusun dengan sistematika sebagai berikut:
 - a. Halaman Judul (Judul Karya, Kategori, Nama Tim, Asal Perguruan Tinggi)
 - b. Bab 1: Pendahuluan (Latar Belakang Masalah, Urgensi, Data Pendukung)
 - c. Bab 2: Solusi yang Ditawarkan (Deskripsi detail aplikasi/sistem, Fitur Utama)
 - d. Bab 3: Keunggulan dan Inovasi (Perbandingan dengan solusi yang sudah ada)
 - e. Bab 4: Metodologi Pengembangan (Teknologi yang digunakan, Arsitektur Sistem)
 - f. Bab 5: Rancangan (Mockup/Wireframe UI/UX, Desain Alur Kerja)
 - g. Lampiran: Profil Singkat Anggota Tim dan identitas berupa Kartu Tanda Mahasiswa.

Tahap 2: Babak Final (Bagi Tim yang Lolos)

- [1] Finalis mengembangkan proposalnya menjadi produk fungsional dalam bentuk prototipe/Minimum Viable Product (MVP).
- [2] Finalis wajib membuat video demo produk (durasi maks. 3 menit) yang menjelaskan cara kerja dan keunggulan aplikasi. Video diunggah ke YouTube dengan status unlisted.
- [3] Finalis menyiapkan materi presentasi dalam format PPT atau PDF untuk penjurian akhir.
- [4] Berkas yang dikumpulkan pada tahap final:
 - a. Link repositori kode (GitHub/GitLab, bersifat public). (opsional)
 - b. Link video demo di YouTube.
 - c. File presentasi akhir.

APHACTON COMPETITION

- d. Executable file atau link akses aplikasi yang fungsional.(opsional)

MEKANISME LOMBA

1. Seleksi Proposal (Bobot 40%)

- a. Orisinalitas dan Inovasi Ide: 30%
- b. Relevansi dan Dampak Solusi: 30%
- c. Kelayakan Teknis dan Metodologi: 25%
- d. Kualitas Penulisan dan Sistematika Proposal: 15%

2. Penilaian Final (Bobot 60%)

- a. Fungsionalitas dan Kematangan Produk: 40% (Sejauh mana prototipe bekerja sesuai fungsinya)
- b. Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna (UI/UX): 20%
- c. Kualitas Presentasi dan Penguasaan Materi: 25%
- d. Potensi Keberlanjutan dan Skalabilitas: 15% (Potensi pengembangan dan penerapan di dunia nyata)

HADIAH DAN PENGHARGAAN

Hadiah akan diberikan untuk setiap kategori lomba:

- [1] Juara 1: Uang Pembinaan + Trofi + Sertifikat Pemenang
- [2] Juara 2: Uang Pembinaan + Trofi + Sertifikat Pemenang
- [3] Juara 3: Uang Pembinaan + Trofi + Sertifikat Pemenang
- [4] Juara Favorit: Sertifikat + Merchandise Eksklusif (Berdasarkan voting atau pilihan khusus juri)

Seluruh finalis akan mendapatkan sertifikat finalis tingkat nasional.

KETENTUAN LAINNYA

1. Karya yang diikutsertakan adalah karya orisinal tim dan belum pernah memenangkan kompetisi sejenis tingkat nasional.
2. Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) atas karya tetap menjadi milik peserta. Panitia tidak akan menuntut kepemilikan.
3. APTIKOM berhak mempublikasikan informasi karya finalis (nama tim, judul, deskripsi) untuk keperluan dokumentasi dan promosi.
4. Segala bentuk plagiarisme dan kecurangan akan menyebabkan diskualifikasi secara otomatis.
5. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.