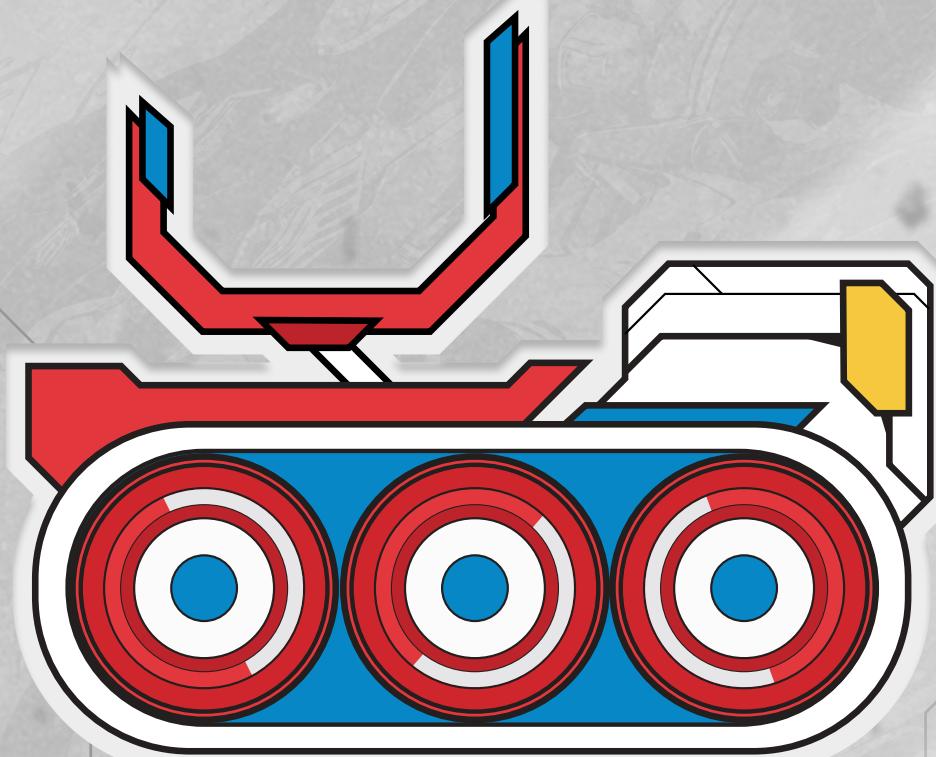


GUIDEBOOK TRANSPORTER



TECHNOCORNER 2025



I. PENDAHULUAN

Transporter Technocorner 2025 merupakan pertandingan robot yang dilakukan secara offline dengan memindahkan box ke zona yang telah ditentukan sesuai dengan peraturan pertandingan. Robot yang digunakan adalah robot yang dikendalikan menggunakan remote control.



ILATURAN PESERTA

Di bawah ini disampaikan tata tertib setiap peserta dan setiap tim yang wajib dipatuhi dan dilaksanakan secara bijak selama perlombaan Transporter Technocorner 2025 berlangsung:

1. Setiap individu **DIWAJIBKAN** untuk menaati dan melaksanakan setiap bentuk peraturan, ketentuan, kebijakan, serta setiap acara yang telah dibuat oleh panitia Technocorner 2025.
2. Setiap peserta/tim **DIWAJIBKAN** untuk melakukan pendaftaran dengan mengisi formulir pendaftaran dan membayar biaya administrasi pendaftaran sesuai ketentuan panitia Technocorner 2025. Setiap peserta/tim juga diwajibkan untuk melakukan daftar ulang pada saat sebelum pertandingan dimulai dengan menyiapkan kartu tanda identitas yang masih berlaku.
3. Setiap tim/peserta yang belum melakukan pendaftaran, melakukan pembayaran biaya administrasi pendaftaran, maupun pendaftaran ulang berhak untuk didiskualifikasi oleh panitia Technocorner 2025.
4. Setiap individu diwajibkan untuk menjaga integritas dengan berlaku jujur, tidak berbicara kotor, tidak memicu perkelahian & kegaduhan dan tidak melakukan segala bentuk tindak kecurangan baik sebelum, saat, maupun sesudah perlombaan. Setiap pelanggaran yang dilakukan akan dikenakan sanksi yang berlaku.
5. Setiap individu mengenakan pakaian dengan ketentuan bebas, rapi, dan sopan. Juga bagi setiap peserta mengenakan ID-Card yang diberikan panitia sebagai suatu identitas yang sah dalam Technocorner 2025.
6. Setiap individu **DIWAJIBKAN** untuk menaati dan melaksanakan segala protokol kesehatan yang berlaku dengan bijak.



III. PANDUAN UMUM

A. PERSYARATAN UMUM

1. Kategori lomba adalah umum.
2. Setiap tim diwajibkan untuk melakukan pembayaran administrasi pendaftaran sebesar Rp250.000,- /tim.
Bank Mandiri : 1370022384511 (AMIRA SYAFIKA POHAN)
Bank BRI : 0153 0107 5965 503 (SHOFURA ZAHRATUL AISYA)
3. Peserta yang mengundurkan diri pada saat pertandingan atau mendapat sanksi diskualifikasi tidak dapat mengajukan refund biaya pendaftaran.
4. Setiap individu dan robot hanya diperbolehkan terdaftar hanya pada satu tim.
5. Waktu pendaftaran dimulai pada tanggal 19 Maret 2025 hingga 25 Mei 2025. Dengan Technical Meeting online akan dilaksanakan pada Senin, 2 Juni 2025.
6. Perlombaan akan dilaksanakan pada Sabtu, 28 Juni 2025.
7. Setiap robot dan perlengkapan perlombaan menjadi tanggung jawab dan disiapkan oleh masing-masing tim/peserta.
8. Segala bentuk kerusakan baik pada robot atau perlengkapan lainnya bukan menjadi tanggung jawab panitia baik sebelum, saat, sesudah perlombaan.
9. Setiap individu diwajibkan untuk menaati protokol kesehatan yang berlaku dengan bijak.

B. KETENTUAN DAN PERSYARATAN PESERTA

1. Peserta bersifat umum. Dimana peserta yang berstatus pelajar/mahasiswa/umum diperbolehkan untuk mendaftar perlombaan.
2. Jumlah pendaftaran tim dari satu instansi tidak dibatasi.
3. Peserta lomba dalam 1 tim terdiri dari maksimal 3 anggota dan 1 pembimbing (opsional). Dimana dalam satu tim diperbolehkan untuk berbeda institusi pendidikan di seluruh Indonesia.
4. Setiap peserta dan robot hanya diperkenankan terdaftar pada satu tim saja.
5. Jika ada perubahan pada anggota tim, revisi nama anggota tim, dan tim maksimal dilakukan paling lambat saat Technical Meeting berlangsung dan segera untuk melakukan konfirmasi segala bentuk perubahan kepada panitia. Jika setelah Technical Meeting terdapat sebuah perubahan, maka perubahan tersebut tidak akan diakui dan di luar tanggung jawab dari panitia Technocorner 2025.
6. Nama tim ataupun nama robot tidak diperkenankan mengandung unsur SARA, penghinaan, pornografi, pelecehan, atau yang dapat menyinggung perasaan orang lain.
7. Jika terdapat nama tim ataupun nama robot dari peserta yang sama, maka lebih diutamakan kepada peserta yang telah menyelesaikan administrasinya terlebih dahulu.
8. Ketentuan dan persyaratan diatas berlaku dan wajib ditaati kepada seluruh peserta Technocorner 2025. Jika ada pelanggaran, maka sistem sanksi akan berlaku.



C. SPESIFIKASI ROBOT

1. Robot harus diberi **label** dengan nama masing-masing tim pada **bagian depan robot**. Jenis font dan ukurannya bebas tetapi harus terlihat jelas oleh wasit.
2. Dimensi robot **maksimum (sebelum ekstensi/perpanjangan)** :
 - a. Panjang : 20 cm
 - b. Lebar : 20 cm
 - c. Tinggi : tidak dibatasi
 - d. Berat : tidak dibatasi
3. Robot tidak boleh merusak lintasan.
4. Robot tidak diperkenankan menggunakan magnet (box yang digunakan dalam pertandingan merupakan benda nonmagnetis).
5. Robot dioperasikan menggunakan remote control (secara wireless).
6. Hanya boleh mempertandingkan 1 robot dalam perlombaan (tidak ada robot transporter cadangan).
7. Peserta diwajibkan menggunakan baterai sendiri.
8. Baterai yang digunakan maksimal 13 volt.
9. Robot bebas dari unsur yang dapat membahayakan keselamatan.
10. Robot harus buatan sendiri, tidak boleh menggunakan kit PABRIKAN.
11. Kit pabrikan yang dimaksud adalah robot yang seluruhnya buatan. - Contoh full pabrikan: Robot lego
12. Jenis dan jumlah aktuator atau motor DC yang digunakan oleh robot tidak dibatasi.
13. Apabila poin di atas dilanggar maka akan dikenakan sanksi.





D. PERATURAN DAN KETENTUAN PERLOMBAAN

1. Registrasi ulang, pengecekan robot, dan perlengkapan pertandingan

- a. Pada saat registrasi ulang, peserta DIWAJIBKAN untuk menyiapkan kartu identitas serta mengisi formulir registrasi ulang melalui e-form.
- b. Setelah peserta melakukan registrasi ulang, maka selanjutnya akan dilakukan pengecekan dan uji kelayakan, yaitu:
 - Pengecekan dimensi robot
 - Pengukuran voltase baterai robot
- c. Peserta dan robot yang tidak disetujui oleh panitia TIDAK DIPERBOLEHKAN untuk mengikuti perlombaan Technocorner 2025.

2. Sebelum pertandingan

- a. Setiap tim, peserta, dan robot WAJIB lulus administrasi serta uji kelayakan.
- b. Pemanggilan untuk uji kelayakan dan pengecekan robot dilakukan sekali sebelum race (akan dilakukan pemanggilan oleh LO tiap tim).
- c. Setiap tim dan peserta yang belum atau tidak bertanding, tidak diperkenankan untuk mengganggu tim, peserta, ataupun robot pihak lain.
- d. Alokasi waktu yang diberikan sebelum bertanding adalah 2 menit, dengan rincian bahwa 1 menit merupakan waktu pemanggilan dan 1 menit waktu persiapan.
- e. Pemanggilan akan dilakukan 1 kali pemanggilan untuk setiap tim.



3. Saat berlangsungnya pertandingan

- a. Setiap tim hanya diperbolehkan untuk diwakili 1 orang saja sebagai "operator" robot saat berlangsungnya pertandingan.
- b. Peserta lain yang ingin menyaksikan pertandingan wajib berada di luar arena pertandingan.
- c. Peserta diharapkan memahami urutan pemanggilan untuk pelaksanaan pertandingan berdasarkan rundown yang diberikan panitia.
- d. Robot memulai pertandingan dari area start dan setelah ada perintah dari wasit pertandingan.
- e. Pada saat melakukan START tidak diperkenankan untuk memberikan bantuan eksternal kepada robot baik bentuk dorongan maupun lainnya.
- f. Posisi robot harus tetap berada pada posisi pengecekan sebelum tanda mulai diberikan oleh panitia.
- g. Robot TIDAK DIPERKENANKAN melakukan shortcut atau mengambil jalan pintas pada lintasan arena pertandingan yang telah ditentukan.
- h. Setiap peserta dan tim DILARANG untuk mengganti catu daya dan komponen lainnya selama pertandingan berlangsung.
- i. Robot akan memperoleh poin apabila seluruh bagian box telah masuk ke zona yang telah ditentukan seperti yang dijelaskan pada bagian sistem perlombaan.
- j. Robot tidak boleh memecah diri menjadi beberapa robot selama perlombaan berlangsung.
- k. Robot dinyatakan FINISH apabila seluruh bagian dari robot telah memasuki garis FINISH.
- l. Segala bentuk kerusakan pada robot merupakan tanggung jawab peserta.
- m. Segala keputusan panitia, wasit, dan juri adalah hal yang mutlak serta tidak bisa diganggu gugat.



4. Sesudah Pertandingan

- a. Setiap peserta dan tim tetap harus menjaga semangat, kesehatan, dan sportifitas bertanding.
- b. Robot diperbolehkan diambil kembali apabila sudah diperbolehkan atau ada arahan dari panitia.
- c. Setiap bentuk keputusan panitia adalah hal yang mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

E. SPESIFIKASI DAN PETUNJUK ARENA PERTANDINGAN

Ukuran arena pertandingan transporter pada Technocorner 2025 adalah 3 meter x 3 meter, dengan bentuk sebagai berikut:

- Dimensi box yang digunakan adalah 10 cm X 10 cm X 10 cm.
- Dimensi drop zone box yang digunakan adalah 12 cm X 12 cm X 5 cm.



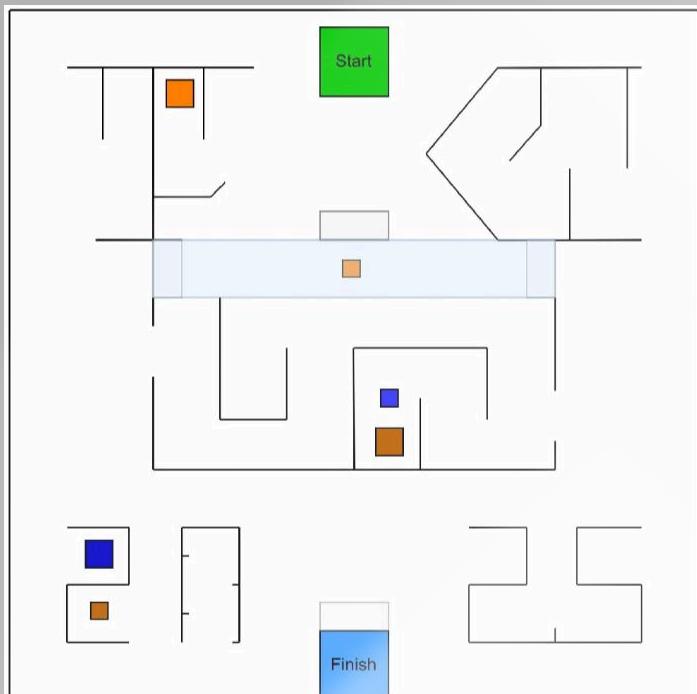
F. SISTEM PERLOMBAAN

1. Peraturan Umum

- a. Robot harus diposisikan pada area Start (area berwarna hijau) di atas arena.
- b. Robot wajib mengangkat saat membawa box, bukan didorong maupun digeser.
- c. Khusus untuk obstacle box, diperbolehkan untuk menggeser box tersebut.
- d. Robot harus memindahkan box berwarna ke dalam drop zone dengan warna yang sama.
- e. Jika box terlepas atau terjatuh saat dibawa oleh robot, diperbolehkan untuk mengambil kembali box tersebut sesuai dengan ketentuan membawa box.
- f. Robot wajib memasuki area Finish (area berwarna biru muda) sebelum waktu berakhir.
- g. Robot dianggap berhasil memasuki area Finish apabila seluruh bagian robot berada di dalam area berwarna dan seluruh roda menyentuh area tersebut, tidak ada toleransi.
- h. Apabila robot tergelincir di area finish dan mengakibatkan finish tidak sempurna, peserta diperkenankan untuk melakukan retry sesuai dengan mekanisme yang berlaku.
- i. Akan dilakukan pemeriksaan box pada akhir babak untuk menentukan apakah box masuk pada dropzone.
- j. Box dianggap berhasil masuk ke drop zone apabila seluruh bagian box masuk (tidak ada batas toleransi).
- k. Peserta akan diberikan jumlah poin berdasarkan jumlah box yang berhasil dimasukkan ke dalam drop zone yang benar.
- l. Segala bentuk usaha dari peserta yang bertujuan untuk mempengaruhi proses penentuan poin akan diberi sanksi diskualifikasi.
- m. Dilarang melakukan perusakan terhadap arena lomba dalam bentuk apapun, kerusakan akan dikenakan sanksi diskualifikasi.
- n. Posisi robot harus tetap berada pada posisi pengecekan sebelum start dengan arahan panitia
- o. Peserta diperbolehkan memindahkan robot kembali ke titik start (retry) sebanyak tiga kali dalam kondisi apapun dengan syarat peserta mengangkat tangan dan berseru "retry", kondisi box diletakkan di posisi terakhir saat dibawa.

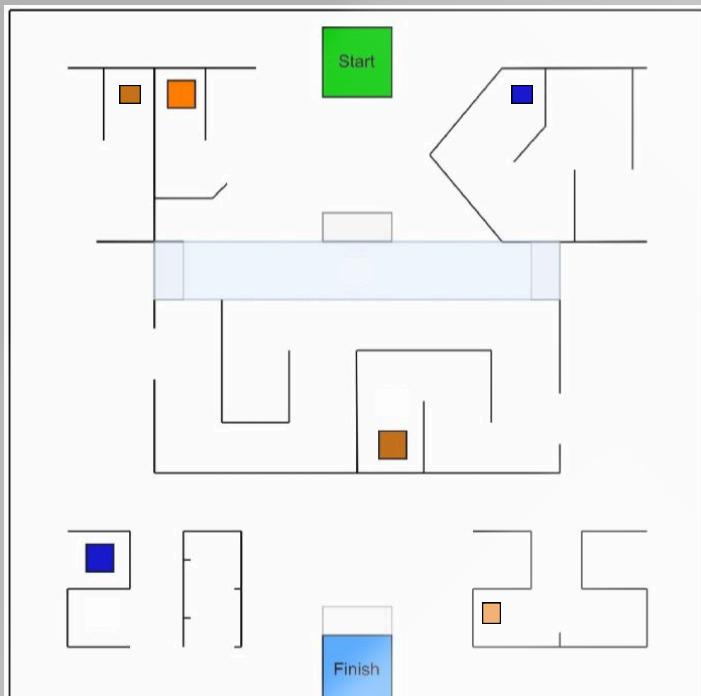
2. Babak Penyisihan

- a. Babak penyisihan dilaksanakan dengan sistem panggilan sebanyak satu kali dan kesempatan race sebanyak satu kali.
- b. Babak penyisihan dilakukan dengan sistem poin terbanyak dan waktu tercepat.
- c. Durasi pertandingan pada babak penyisihan adalah tiga menit.
- d. Jumlah box dan drop zone dalam babak penyisihan adalah sebanyak tiga pasang. Warna yang digunakan adalah warna jingga, cokelat, dan biru tua.
- e. Robot mengangkat dan meletakkan setiap box ke dalam drop zone masing-masing.
- f. Robot wajib berada di dalam area finish berwarna biru muda sebelum waktu berakhir untuk menghindari pengurangan poin.
- g. Akan dipilih sebanyak tiga puluh dua peserta dengan jumlah poin terbanyak untuk melanjutkan lomba ke tahap 32 besar.
- h. Apabila terdapat kesamaan jumlah poin antara dua peserta atau lebih, maka peserta yang mampu menyelesaikan babak dengan waktu yang lebih cepat akan lebih diprioritaskan dalam penentuan peserta yang akan melanjutkan lomba ke tahap 32 besar.



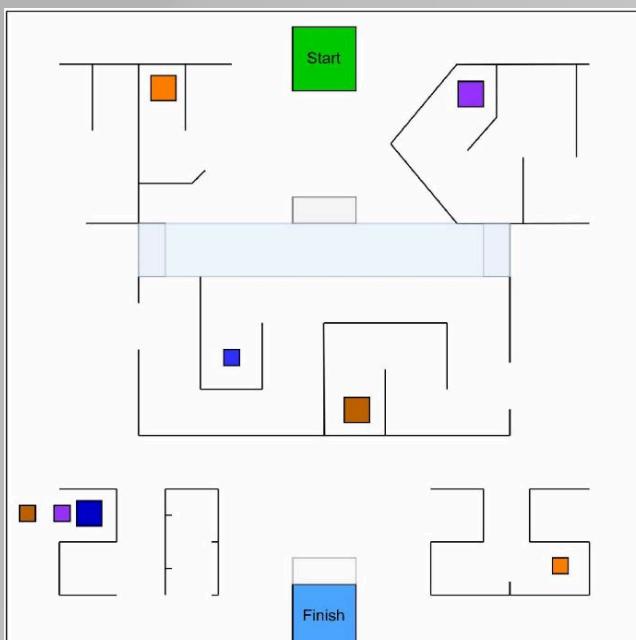
3. Babak 32 Besar

- a. Babak 32 besar dilaksanakan dengan sistem panggilan sebanyak satu kali dan kesempatan race sebanyak satu kali.
- b. Babak 32 besar dilakukan dengan sistem poin terbanyak dan waktu tercepat.
- c. Durasi pertandingan pada babak 32 besar adalah tiga menit.
- d. Jumlah box dan drop zone dalam babak 32 besar adalah sebanyak tiga pasang. Warna yang digunakan adalah warna jingga, cokelat, dan biru tua.
- e. Robot mengangkat dan meletakkan setiap box ke dalam drop zone masing-masing.
- f. Robot wajib berada di dalam area Finish berwarna biru muda sebelum waktu berakhir untuk menghindari pengurangan poin.
- g. Akan dipilih sebanyak enam belas peserta dengan jumlah poin terbanyak untuk melanjutkan lomba ke tahap 16 besar.
- h. Apabila terdapat kesamaan jumlah poin antara dua peserta atau lebih, maka peserta yang mampu menyelesaikan babak dengan waktu yang lebih cepat akan lebih diprioritaskan dalam penentuan peserta yang akan melanjutkan lomba ke tahap 16 besar.



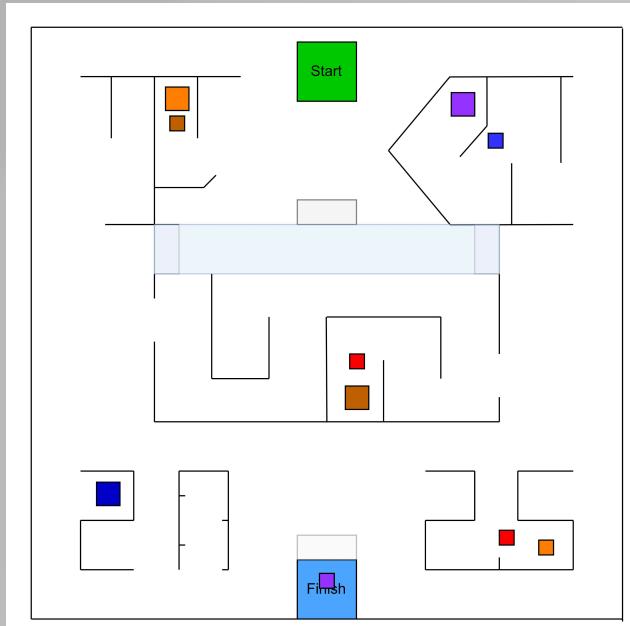
4. Babak 16 Besar

- a. Babak 16 besar dilaksanakan dengan sistem panggilan sebanyak satu kali dan kesempatan race sebanyak satu kali.
- b. Babak 16 besar dilakukan dengan sistem gugur dimana pemenang ditentukan berdasarkan poin terbanyak dan waktu tercepat.
- c. Peserta yang kalah tidak dapat melaju ke babak berikutnya.
- d. Penentuan bagan untuk setiap pertandingan duel pada babak 16 besar diundi secara langsung sebelum dimulainya pertandingan dan proses pengundian disaksikan oleh para peserta lomba.
- e. Durasi pertandingan pada babak 16 besar adalah tiga menit.
- f. Jumlah box dan drop zone dalam babak 16 besar adalah sebanyak empat pasang. Warna yang digunakan adalah warna jingga, cokelat, biru tua, dan ungu.
- g. Robot mengangkat dan meletakkan setiap box ke dalam drop zone masing-masing.
- h. Robot wajib berada di dalam area Finish berwarna biru muda sebelum waktu berakhir untuk menghindari pengurangan poin.
- i. Pemenang duel adalah peserta dengan jumlah poin terbanyak. Apabila terdapat kesamaan poin, maka peserta yang mampu menyelesaikan babak lebih cepat akan dianggap sebagai pemenang.
- j. Delapan peserta yang memenangkan duel akan melanjutkan lomba ke babak 8 besar.



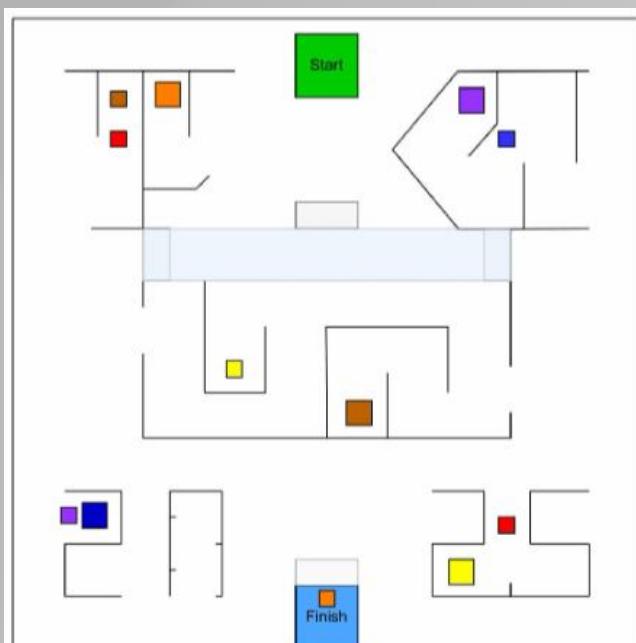
5. Babak 8 Besar

- a. Babak 8 besar dilaksanakan dengan sistem panggilan sebanyak satu kali dan kesempatan race sebanyak satu kali.
- b. Babak 8 besar dilakukan dengan sistem gugur dimana pemenang ditentukan berdasarkan poin terbanyak dan waktu tercepat.
- c. Peserta yang kalah tidak dapat melaju ke babak berikutnya.
- d. Durasi pertandingan pada babak 8 besar adalah dua menit.
- e. Jumlah box dan drop zone dalam babak 8 besar adalah sebanyak empat pasang. Warna yang digunakan adalah warna jingga, cokelat, biru tua, dan ungu.
- f. Robot mengangkat dan meletakkan setiap box ke dalam drop zone masing-masing.
- g. Terdapat sebanyak dua box merah sebagai obstacle box dalam babak ini. Khusus untuk obstacle box, diperbolehkan untuk menggeser box tersebut.
- h. Robot wajib berada di dalam area Finish berwarna biru muda sebelum waktu berakhir untuk menghindari pengurangan poin.
- i. Pemenang duel adalah peserta dengan jumlah poin terbanyak. Apabila terdapat kesamaan poin, maka peserta yang mampu menyelesaikan babak lebih cepat akan dianggap sebagai pemenang.
- j. Empat peserta yang memenangkan duel akan melanjutkan lomba ke babak Semifinal.



6. Babak Semifinal

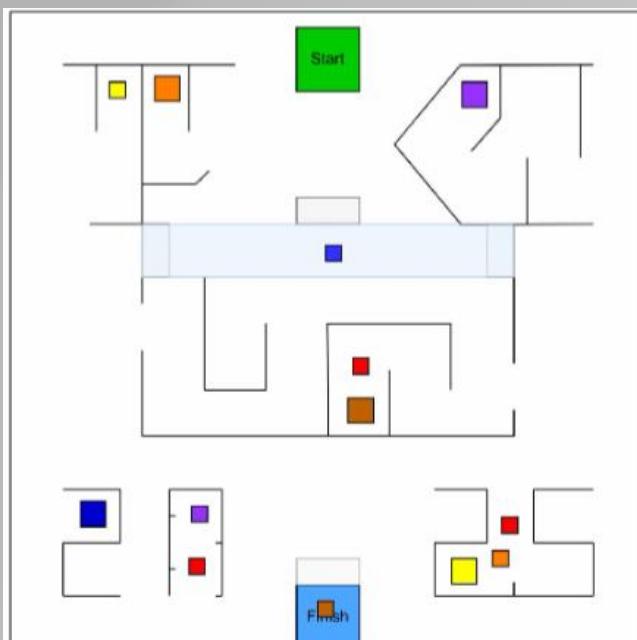
- a. Babak semifinal dilaksanakan dengan sistem panggilan sebanyak satu kali dan kesempatan race sebanyak satu kali.
- b. Babak semifinal dilakukan dengan sistem gugur dengan pemenang ditentukan berdasarkan poin terbanyak dan waktu tercepat.
- c. Peserta yang kalah tidak dapat melaju ke babak berikutnya.
- d. Durasi pertandingan pada babak Semifinal adalah dua menit.
- e. Jumlah box dan drop zone dalam babak semifinal adalah sebanyak lima pasang. Warna yang digunakan adalah warna jingga, cokelat, biru tua, ungu, dan kuning.
- f. Robot mengangkat dan meletakkan setiap box ke dalam drop zone masing-masing.
- g. Terdapat sebanyak dua box merah sebagai obstacle box dalam babak ini. Khusus untuk obstacle box, diperbolehkan untuk menggeser box tersebut.
- h. Pemenang duel adalah peserta dengan jumlah poin terbanyak. Apabila terdapat kesamaan poin, maka peserta yang mampu menyelesaikan babak lebih cepat akan dianggap sebagai pemenang.
- i. Dua peserta yang kalah akan bertanding pada Bronze Match untuk memperebutkan posisi juara tiga.
- j. Dua peserta yang memenangkan duel akan melanjutkan lomba ke babak Grand Final.





6. Babak Final

- a. Babak final terbagi menjadi dua pertandingan, yaitu Grand Final untuk mencari juara satu dan dua, serta Bronze Match untuk mencari juara tiga.
- b. Babak final dilaksanakan dengan sistem panggilan sebanyak satu kali dan kesempatan race sebanyak satu kali.
- c. Waktu yang diberikan kepada peserta untuk menyelesaikan misi pada babak final adalah dua menit.
- d. Jumlah box dan drop zone dalam babak final adalah sebanyak lima pasang. Warna yang digunakan adalah warna jingga, cokelat, biru tua, ungu, dan kuning.
- e. Robot mengangkat dan meletakkan setiap box ke dalam drop zone masing-masing.
- f. Terdapat sebanyak tiga box merah sebagai obstacle box dalam babak ini. Khusus untuk obstacle box, diperbolehkan untuk menggeser box tersebut.
- g. Pemenang duel adalah peserta dengan jumlah poin terbanyak. Apabila terdapat kesamaan poin, maka peserta yang mampu menyelesaikan babak lebih cepat akan dianggap sebagai pemenang.
- h. Perolehan JUARA 1, 2, dan 3 dalam lomba transporter Technocorner 2024 sebagai hasil dari pertandingan Grand Final maupun Bronze Match ditentukan berdasarkan poin terbanyak dan waktu tercepat.





G. POIN DAN PENILAIAN

Penjelasan poin dan penilaian pada lomba transporter Technocorner 2024 adalah sebagai berikut:

1. Babak Penyisihan

Poin masing-masing box saat peserta berhasil menempatkannya pada dropzone yang sesuai adalah sebagai berikut :

- a. Box jingga bernilai 1 poin.
- b. Box coklat bernilai 2 poin.
- c. Box biru tua bernilai 2 poin.

2. Babak 32 besar

Poin masing-masing box saat peserta berhasil menempatkannya pada dropzone yang sesuai adalah sebagai berikut :

- a. Box jingga bernilai 1 poin.
- b. Box coklat bernilai 2 poin.
- c. Box biru tua bernilai 2 poin.

3. Babak 16 besar

Poin masing-masing box saat peserta berhasil menempatkannya pada dropzone yang sesuai adalah sebagai berikut :

- a. Box jingga bernilai 1 poin.
- b. Box coklat bernilai 2 poin.
- c. Box biru tua bernilai 2 poin.
- d. Box ungu bernilai 3 poin.

4. Babak 8 besar

Poin masing-masing box saat peserta berhasil menempatkannya pada dropzone yang sesuai adalah sebagai berikut :

- a. Box jingga bernilai 1 poin.
- b. Box coklat bernilai 2 poin.
- c. Box biru tua bernilai 2 poin.
- d. Box ungu bernilai 3 poin.





5. Babak Semifinal

Poin masing-masing box saat peserta berhasil menempatkannya pada dropzone yang sesuai adalah sebagai berikut :

- a. Box jingga bernilai 1 poin.
- b. Box cokelat bernilai 2 poin.
- c. Box biru tua bernilai 2 point.
- d. Box ungu bernilai 3 poin
- e. Box kuning bernilai 3 poin.

6. Babak Final

Poin masing-masing box saat peserta berhasil menempatkannya pada dropzone yang sesuai adalah sebagai berikut :

- a. Box jingga bernilai 1 poin.
- b. Box cokelat bernilai 2 poin.
- c. Box biru tua bernilai 2 point.
- d. Box ungu bernilai 3 poin
- e. Box kuning bernilai 3 poin.

7. Penghitungan poin akan dihentikan apabila robot telah FINISH atau waktu pertandingan telah habis.

8. Segala keputusan panitia, wasit, dan juri adalah hal yang mutlak serta tidak bisa diganggu gugat.





H. PELANGGARAN DAN SANKSI

1. Peserta akan *DIDISKUALIFIKASI* apabila melanggar tata tertib yang telah ditentukan panitia.
2. Peserta akan *DIDISKUALIFIKASI* apabila membuat kegaduhan saat berlangsungnya perlombaan.
3. Peserta akan *DIDISKUALIFIKASI* apabila tidak memenuhi syarat perlombaan.
4. Peserta akan *DIDISKUALIFIKASI* apabila terlambat dari waktu pemanggilan dengan toleransi maksimal satu menit.
5. Peserta akan *DIDISKUALIFIKASI* apabila mengganti catu daya ataupun komponen lainnya saat pertandingan berlangsung.
6. Peserta akan *DIDISKUALIFIKASI* apabila memberikan bantuan eksternal tanpa seizin wasit, juri, ataupun panitia.
7. Peserta akan *DIDISKUALIFIKASI* apabila mencuri start tanpa arahan panitia.

I. KETENTUAN PEMENANG

Berdasarkan babak final akan diambil juara 1, 2, dan 3 dengan rincian hadiah sebagai berikut:

Juara 1 : Rp3.500.000,00

Juara 2 : Rp2.500.000,00

Juara 3 : Rp1.500.000,00





IV. PENUTUP

Demikian panduan mengenai petunjuk teknis perlombaan Transporter pada Technocorner 2025 ini dibuat. Diharapkan segala persyaratan dan ketentuan dapat ditaati dan dilaksanakan oleh setiap individu dan tim baik sebelum, saat, maupun sesudah perlombaan berlangsung. Tetap semangat para petarung untuk menjadi pemenang dalam Technocorner 2025 ini. Junjung segala kejujuran dan semangat sportivitas serta selamat bertanding!

V. NARAHUBUNG

Untuk informasi lebih lanjut, pertanyaan mengenai HAL PENDAFTARAAN, dan jika ada suatu pertanyaan yang hendak diberikan, sekiranya bisa untuk menghubungi panitia Transporter Technocorner 2025 dibawah ini:

- **Akio**
- **No. Telepon/Whatsapp : 082241876481**

Serta jangan lupa untuk terus ikuti perkembangan informasi terbaru melalui media sosial resmi Technocorner 2025 berikut:

- E-mail : technocorner@ugm.ac.id
- Line : [ugm.id/LineOfficial](https://line.me/R/ti/p/%40ugm.id/LineOfficial)
- Instagram : [@technocornerugm](https://www.instagram.com/@technocornerugm)
- Youtube : [Technocorner](https://www.youtube.com/Technocorner)
- Facebook : [Technocorner](https://www.facebook.com/Technocorner)
- Twitter : [@technocornerUGM](https://twitter.com/technocornerUGM)
- TikTok : [@technocornerugm](https://www.tiktok.com/@technocornerugm)

