

# **FESTIVAL KELUARGA BESAR MAHASISWA ILMU KOMPUTER 2024**

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”

**Building Innovation Through Culture and Technology**

## DAFTAR ISI

A. Tema.....	3
B. Latar Belakang.....	3
C. Deskripsi Kegiatan.....	4
D. Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	4
E. Rundown Kegiatan.....	5
F. Kelompok Forum Formal.....	8
G. Perlengkapan.....	10
H. Frequently Asked Question (FAQ).....	10
I. Narahubung.....	12

## **A. Tema**

### **“Building Innovation Through Culture and Technology”**

FKBM-IK 2024 mengusung tema tersebut, yang berarti bahwa kolaborasi antara budaya dan teknologi dapat berjalan seiring dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang berdampak besar bagi masyarakat. Tema ini menekankan pentingnya menciptakan solusi kreatif dan relevan untuk berbagai tantangan di era teknologi yang terus berkembang, serta memperluas pengetahuan dalam bidang ilmu komputer atau teknologi. Selain itu, tema ini juga bertujuan untuk membuka wawasan baru dan meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya dalam konteks modern.

## **B. Latar Belakang**

Festival Keluarga Besar Mahasiswa Ilmu Komputer (FKBM-IK) UPN “Veteran” se-Indonesia terbentuk sebagai implementasi program kerja yang bertujuan menjalankan tugas pokok dan fungsinya. Kegiatan ini senantiasa memperhatikan dan berpedoman pada nilai-nilai, prinsip-prinsip, visi, misi, dan tujuan yang telah disusun dengan kesadaran untuk menjalin kerja sama antar Mahasiswa Ilmu Komputer UPN “Veteran” se-Indonesia dalam mencapai tujuan FKBM-IK.

FKBM-IK UPN “Veteran” se-Indonesia diselenggarakan berdasarkan Tri Dharma Perguruan Tinggi dan berdasarkan Pedoman Dasar FKBM-IK UPN “Veteran” se-Indonesia. Pada tahun 2024 ini, UPN “Veteran” Jakarta kembali berkesempatan menjadi tuan rumah dalam acara FKBM-IK. Setelah sebelumnya diadakan di UPN “Veteran” Yogyakarta, tahun ini adalah tahun kedua pelaksanaan FKBM-IK secara offline setelah pandemi COVID-19, yang tentunya masih memberikan semangat dan antusiasme baru bagi seluruh peserta.

Festival Keluarga Besar Mahasiswa Ilmu Komputer (FKBM-IK) adalah ajang yang tidak hanya merayakan pencapaian akademis dan profesional mahasiswa Ilmu Komputer UPN “Veteran”, tetapi juga menjadi kesempatan untuk mempromosikan nilai-nilai kolaborasi, inovasi, dan keberagaman dalam pendidikan tinggi.

### C. Deskripsi Kegiatan

Festival Keluarga Besar Mahasiswa Ilmu Komputer (FKBM-IK) 2024 merupakan kegiatan kolaborasi yang diselenggarakan oleh 3 organisasi mahasiswa UPN “Veteran” Se-Indonesia (Jakarta, Yogyakarta, dan Jawa Timur). Kegiatan ini merupakan kegiatan tahunan yang diselenggarakan secara rutin yang memiliki tuan rumah berganti secara bergiliran serta memperkenalkan Ilmu Komputer UPN “Veteran” Indonesia kepada masyarakat umum.

### D. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

- **Day 1**

Hari, tanggal : Selasa, 27 Agustus 2024  
Tempat : UPN “Veteran” Jakarta, Kampus Pondok Labu  
Waktu : 07.30 - 21.00 WIB

- **Day 2**

Hari, tanggal : Rabu, 28 Agustus 2024  
Tempat :  
1. Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan  
2. Panti Asuhan Mizan Amanah  
3. UPN “Veteran” Jakarta, Kampus Pondok Labu  
Waktu : 07.30 - 21.00 WIB

- **Day 3**

Hari, tanggal : Kamis, 29 Agustus 2024  
Tempat :  
1. UPN “Veteran” Jakarta, Kampus Pondok Labu  
2. Kota Tua dan sekitarnya  
Waktu : 07.30 - 21.00 WIB

## E. Rundown Kegiatan

Day 1 : Selasa, 27 Agustus 2024

Waktu	Kegiatan	Tempat	Dresscode
07.30 - 08.00	Registrasi Peserta	Auditorium BTI	Kemeja Hitam, bawahan hitam dan Almamater
08.00 - 08.15	Pembukaan dan Doa	Auditorium BTI	
08.15 - 08.25	Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Mars Bela Negara	Auditorium BTI	
08.25 - 08.30	Sambutan Ketua Pelaksana	Auditorium BTI	
08.30 - 08.35	Sambutan Ketua BEMF-IK	Auditorium BTI	
08.35 - 08.40	Sambutan Dekan	Auditorium BTI	
08.40 - 08.50	Pembukaan Simbolik	Auditorium BTI	
08.50 - 08.55	Penampilan STVJ	Auditorium BTI	
08.55 - 09.00	Pembacaan CV Narasumber 1	Auditorium BTI	
09.00 - 09.35	Materi 1: teknologi	Auditorium BTI	
09.35 - 09.40	Pembacaan CV Narasumber 2	Auditorium BTI	
09.40 - 11.20	Materi 1: budaya	Auditorium BTI	
11.20 - 11.40	Sesi Tanya Jawab	Auditorium BTI	
11.40 - 11.50	Pengumuman Pemenang	Auditorium BTI	
11.50 - 11.55	Penutup	Auditorium BTI	
BREAK			
13.00 - 13.10	Pembukaan	Auditorium BTI	Korsa BEM/Jurusan masing-masing
13.10 - 13.15	Diskusi kerjasama lomba internasional 3 UPN	Auditorium BTI	
13.15 - 13.50	Diskusi	Auditorium BTI	
13.50 - 14.15	Pemaparan	Auditorium BTI	
BREAK			
14.30 - 15.40	Watching movie	Auditorium BTI	Korsa BEM/Jurusan masing-masing
15.40 - 16.00	Quiz	Auditorium BTI	
16.00 - 16.05	penutupan	Auditorium BTI	
BREAK			
18.30 - 19.00	Registrasi Peserta	FIKLAB 201-203	Kemeja Bebas Sopan
19.00 - 19.10	Pembukaan dan Perkenalan Alumni	FIKLAB 201-203	
19.10 - 20.40	Sharing dengan Alumni 1, 2 dan 3	FIKLAB 201-203	
20.40 - 21.00	Sesi Tanya Jawab dan Penutupan	FIKLAB 201-203	

## Day 2 : Rabu, 28 Agustus 2024

Waktu	Kegiatan	Tempat	Dresscode
07.00 - 08.00	Kumpul	UPNVJ	Batik & Almamater
08.00 - 09.00	Perjalanan		
09.00 - 10.00	Eksplorasi Museum Betawi	Setu Babakan	
10.00 - 11.00	Workshop	Setu Babakan	
11.00 - 11.30	Waktu bebas eksplorasi	Setu Babakan	
BREAK			
13.00 - 13.30	Keberangkatan	Setu Babakan	Batik & Almamater
13.30 - 14.00	persiapan	Panti Asuhan	
14.00 - 14.10	pembukaan dan doa	Panti Asuhan	
14.10 - 14.15	sambutan	Panti Asuhan	
14.15 - 14.20	sambutan	Panti Asuhan	
14.20 - 14.25	sambutan	Panti Asuhan	
14.25 - 15.00	materi	Panti Asuhan	
15.00 - 15.10	quiz	Panti Asuhan	
15.10 - 15.30	fun games	Panti Asuhan	
15.30 - 15.40	donasi	Panti Asuhan	
15.40 - 15.50	penutupan	Panti Asuhan	
BREAK			
18.30 - 19.00	Persiapan	GOR	Baju Olahraga, Sepatu Olahraga (Futsal/Badminton)
19.00 - 21.00	Funmatch	GOR	

### Day 3 : Kamis, 29 Agustus 2024

Waktu	Kegiatan	Tempat	Dresscode
08.30 - 08.45	Pembukaan	Lapangan UPNVJ	Baju Training Outdoor Celana Training Panjang Warna Bebas Sepatu Training
08.45 - 10.00	Bounding	Lapangan UPNVJ	
BREAK			
12.30 - 13.00	Registrasi Peserta	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	Yogyakarta : pakaian bernuansa Biru Jawa Timur : pakaian bernuansa Earth Tone Jakarta : pakaian bernuansa Putih
13.00 - 13.15	Pembukaan dan Doa	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	
13.15 - 13.25	Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Mars Bela Negara	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	
13.25 - 13.30	Sambutan Ketua Pelaksana	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	
13.30 - 13.35	Sambutan Ketua BEMF-IK	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	
13.35 - 13.40	Sambutan Dekan	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	
13.40 - 14.00	Pemaparan Grand Design FKBM-IK 2025	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	
14.00 - 14.05	Sesi Tanya Jawab	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	
14.05 - 14.20	Games	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	
14.20 - 14.45	Penampilan UPN Jakarta	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	
	Penampilan UPN Yogyakarta	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	
	Penampilan UPN Jawa Timur	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	
14.45 - 15.00	Kesan Pesan	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	
15.00 - 15.05	Sambutan Penutup	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	
15.05 - 15.10	Penyerahan Plakat dan Penutupan	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	
15.10 - 15.20	Penampilan UBV	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	
15.20 - 15.25	Closing MC	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	

15.25 - 15.30	Tukar Kado	Auditorium Dr. Wahidin Sudirohusodo	
<b>BREAK</b>			
16.30 - 18.00	Persiapan dan Perjalanan	UPNVJ	Yogyakarta : pakaian bernuansa Biru Jawa Timur : pakaian bernuansa Earth Tone Jakarta : pakaian bernuansa Putih
18.00 - 19.00	Eksplorasi Kota Tua	Kota Tua	
19.00 - 20.00	Waktu Bebas	Kota Tua	
20.00 - 21.00	Perjalanan pulang		

## F. Kelompok Forum Formal

Kelompok	Nama Kelompok	Topik Pembahasan
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ranadea Muhamad Gunawan</li> <li>2. Destrie Rossalina Putri</li> <li>3. Ainun Fashia Aksan</li> <li>4. Isabel Rose</li> <li>5. Rahma Allysa Abelya</li> <li>6. Deva Helal Eka Variski</li> <li>7. Ahmad Zakaria</li> <li>8. Salsabilla Rizky Setyabudi</li> </ol>	<p><b>Integrasi Teknologi dalam Digitalisasi dan Pelestarian Budaya</b></p> <p>Menggunakan teknologi digital untuk mendokumentasikan, mengarsipkan, menyimpan, dan mengakses warisan budaya lokal yang tak ternilai, sehingga budaya tersebut dapat dilestarikan dan diakses oleh generasi mendatang.</p>
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rico Apriyan Chaniago</li> <li>2. Berdian Okto Raphael</li> <li>3. Rofief Amanulloh</li> <li>4. Muhammad Zhafran Nabil</li> <li>5. Devina Putri Yuliani</li> <li>6. Muhammad Nabil Putra Arfiansyah</li> <li>7. Al Ikhsan Akbar Fatahillah</li> </ol>	<p><b>Penggunaan AI dalam Menginterpretasi Seni dan Budaya</b></p> <p>Pemanfaatan kecerdasan buatan untuk menganalisis dan memberikan interpretasi baru terhadap karya seni dan budaya tradisional.</p>
3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mohamad Thoriq Abdurachman</li> <li>2. Agmisyaniah</li> </ol>	<p><b>Pengaruh Media Sosial terhadap Penyebaran Budaya</b></p>



	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Salman Rafi</li> <li>4. Rafa Thahira Santoso</li> <li>5. Dwi Apriliani Putri</li> <li>6. Reyner Archi Sanchia</li> <li>7. Muhammad Iqbal Khozy</li> </ol>	<p>Analisis bagaimana media sosial dapat digunakan untuk mempromosikan dan menyebarkan budaya lokal dan global.</p>
4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muhammad Fadawkas</li> <li>2. Ridhan Fadhil Wafi</li> <li>3. Annisa Revy Alifiah</li> <li>4. Giann Nagara Sinaga</li> <li>5. Claudio Tanadi</li> <li>6. M. Aghis Sufiantoro S</li> <li>7. Seftian Alung Qiu Prakoso</li> </ol>	<p><b>Edukasi Budaya melalui Game dan Aplikasi Interaktif</b></p> <p>Pengembangan game edukatif dan aplikasi interaktif yang mengajarkan sejarah dan budaya dengan cara yang menyenangkan dan menarik.</p>
5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nasya Putri Salsabila</li> <li>2. Laura Laurenza</li> <li>3. Lissen Ratna Kinasih</li> <li>4. Najla Syifa Fakhriya</li> <li>5. Naufal Rahadi</li> <li>6. Rengga Yogie</li> <li>7. Yosua Bangun</li> <li>8. Sabrina Nurul Aulya</li> </ol>	<p><b>Ekonomi Kreatif dan Teknologi</b></p> <p>Menggali potensi ekonomi kreatif dengan mengintegrasikan teknologi untuk memasarkan produk budaya secara global.</p>
6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rayhan Rangga Yudha</li> <li>2. Alferli Sepriandi</li> <li>3. Nazwatuzzahro</li> <li>4. Ardra Aulia Lukmanulfikri</li> <li>5. Natasya Hayudyo Murthingtyas</li> <li>6. Muhammad Ikhlasul Amal Akbar</li> <li>7. Dewi Maharani Br. Simanjuntak</li> <li>8. Made Delsa Anggara</li> </ol>	<p><b>Keamanan Siber dalam Pelestarian Budaya Digital</b></p> <p>Melindungi data budaya digital dari ancaman siber dan memastikan keberlanjutannya untuk generasi mendatang.</p>

### G. Perlengkapan

- Dokumen penting (KTP, SIM, KTM atau kartu identitas lainnya, Tiket perjalanan)
- Uang Saku
- Pakaian (dresscode, pakaian ganti secukupnya, pakaian tidur)
- Tumblr
- Kado (maks 20rb & dibungkus kertas coklat)
- Alat Tulis
- Obat-obatan Pribadi
- Perlengkapan ibadah
- Perlengkapan mandi
- Perlengkapan pribadi lainnya.

### H. Frequently Asked Question (FAQ)

1. Kapan dan di mana acara FKBM dilaksanakan?

**Jawaban:** Acara FKBM akan dilaksanakan pada tanggal 27-29 Agustus 2024 di Kampus UPN "Veteran" Jakarta.

2. Apa saja dresscode untuk setiap kegiatannya?

**Jawaban:**

Nama Kegiatan	Dresscode
Opening Ceremony	Kemeja hitam, bawahan hitam dan Almamater
Seminar	Kemeja hitam, bawahan hitam dan Almamater
Forum Formal	Korsa BEM/Jurusan masing-masing
Bounding (Indoor)	Korsa BEM/Jurusan masing-masing
Alumni Talk	Pakaian bebas sopan
Sentuhan Budaya	Batik dan Almamater
Veteran Peduli	Batik dan Almamater
Funmatch Futsal dan Badminton	- Jersey Futsal Bebas

3. Apakah ada transportasi yang disediakan untuk peserta?

**Jawaban:** Panitia menyediakan layanan bis dari titik kumpul penginapan ke lokasi acara. Rute dan jadwal keberangkatan akan diinformasikan lebih lanjut.

4. Apakah peserta harus mengikuti semua rangkaian acara?

**Jawaban:** Para peserta delegasi diwajibkan untuk mengikuti semua rangkaian acara untuk mendapatkan manfaat maksimal dari kegiatan ini.

5. Apakah ada makanan yang disediakan selama acara?

Jawaban: Ya, panitia menyediakan konsumsi berupa sarapan dan makan siang setiap harinya (27-29 Agustus 2024).

6. Apa yang harus dibawa oleh peserta?

**Jawaban:** Peserta diharapkan membawa alat ibadah, botol minum, obat-obatan pribadi (jika diperlukan), makanan ringan, dan identitas diri.

7. Apakah diperbolehkan membawa makanan atau minuman sendiri?

**Jawaban:** Ya, peserta diperbolehkan membawa makanan atau minuman sendiri, namun harap menjaga kebersihan dan tidak meninggalkan sampah di lokasi acara.

8. Bagaimana jika peserta membutuhkan bantuan medis?

**Jawaban:** Segera melapor pada panitia jika membutuhkan pertolongan medis selama acara berlangsung.

9. Apa Ketentuan Kado yang harus dibawa?

**Jawaban:** Kado memiliki budget maksimal Rp20.000 dan dibungkus menggunakan kertas coklat

## **I. Narahubung**

Hal-hal lain yang belum jelas dapat ditanyakan melalui :

- Tiara  
Wa : 085773420730  
Line : felita\_tiara
  
- Alya Nurmala Dewi  
Wa : 085795008486  
Line : librayya