**COVER DINAMIK 12**

## 1. Pendahuluan

**DINAMIK (Dies Natalies Mahasiswa Komputer)** merupakan acara tahunan yang diselenggarakan oleh KEMAKOM (Keluarga Mahasiswa Komputer) sebagai bentuk program kerja Departemen Komunikasi dan Informasi **BEM KEMAKOM FPMIPA UPI** peroide 2015-2016. DINAMIK telah memasuki usia yang ke-12, hingga saat ini DINAMIK akan tetap memberikan yang terbaik dalam seluruh rangkaian acaranya.

Untuk tahun 2017, terdapat banyak perubahan dalam rangkaian kegiatan acara, hal ini dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari acara DINAMIK yang diikuti dari berbagai sekolah **tingkat SMA/Sederajat se-Jawa Barat dan Banten.**

DINAMIK 12 ini, diharapkan akan meningkatkan daya saing dan pengetahuan ilmu Komputer pada siswa/siswi tingkat SD, SMP, dan SMA/Sederajat. Melalui perlombaan khususnya PCA (Personal Computer Assembly) siswa/siswi diberikan peluang dalam menunjukkan terampilannya untuk merakit sebuah *personal computer* dengan waktu yang diberikan.

Lomba PCA ini merupakan kompetisi yang beradu ketepatan, kerapihan, dan kecepatan ketika merakit komponen – komponen kebutuhan minimum PC, hingga dapat beroperasi dengan sistem operasi yang disediakan. Mengaasah kemampuan untuk teliti dan megetahui perakitan komponen PC dengan meminimalisir penggunaan waktu..

## 2. Nama Kegiatan

“*Personal Computer Assembly* DINAMIK 12”

## 3. Tema Kegiatan

“Kebangkitan Generasi Muda untuk Membangun Bangsa dengan Teknologi dan Kebudayaan Nusantara”

## 4. Bentuk Kegiatan

Acara PCA akan diperlombakan untuk SMA/SMK sederajat. Dari sistem yang sudah dirapatkan dengan anggota yang lain maka lomba akan diadakan ketika Dinamik 12 berlangsung seperti biasa akan dilakukan lomba merakit PC tercepat dan terapih. Dibagi menjadi beberapa termin dan akan diambil yang terbaik dari tiap termin sesuai penilaian dewan juri yang akan menlajutkan ke babak final.

## 5. Peserta Acara

Siswa/i individu tingkat MA/SMA/SMK/sederajat se-Jawa Barat dan Banten.

## 6. Rangkaian Kegiatan

* Pendaftaran

Hari/Tanggal : Selasa, 9 Januari 2017 – Senin, 9 Februari 2017

Tempat : Gedung FPMIPA C UPI Bandung/ *Online* (dinamik.cs.upi.edu)

* Penyisihan SMA

Hari/Tanggal : Sabtu, 8 April 2017.

Tempat : Gymnasium UPI.

* Final SMA

Hari/Tanggal : Minggu, 9 April 2016.

Tempat : Gymnasium UPI.

## 7. Biaya Pendaftaran

Sejumlah : Rp 95.000 / individu.

## 8. Hadiah

Tingkat SMA

1. Juara I : Rp 2.000.000,00 + Piala + Piagam
2. Juara II : Rp 1.500.000,00 + Piala + Piagam
3. Juara III : Rp 1.200.000,00 + Piala + Piagam

## 9. Ketentuan Pendaftaran Peserta

1. Pendaftaran dimulai tanggal 9 Januari 2017 – 9 Februari 2017.
2. Peserta lomba adalah siswa/i tingkat MA/SMA/SMK/sederajat se-Jawa Barat dan Banten.
3. Lomba Bersifat Perorangan (individu).
4. Sekolah dapat mengirimkan lebih dari satu peserta.
5. Satu orang pembimbing dapat menjadi pembimbing untuk beberapa peserta dalam satu sekolah yang sama.
6. Pembimbing adalah guru/staf pengajar yang ditugaskan dari sekolah yang bersangkutan
7. Peserta wajib mendaftarkan diri secara *online*melalui situs resmi DINAMIK 12 yaitu dinamik.cs.upi.edu atau melakukan pendaftaran secara *offline*dengan mengunjungi *stand*pendaftaran DINAMIK 12 yang bertempat di Gedung FPMIPA C Universitas Pendidikan Indonesia.
8. Melakukan pembayaran biaya perlombaan sebesar **Rp 95.000,-** untuk peserta SMA melalui **rekening BNI 0301027759 a.n Adelia Suhada Lubis atau mendatangi *stand*pendaftaran DINAMIK 12** yang bertempat di Gedung FPMIPA C Universitas Pendidikan Indonesia.
9. Lampirkan data scan kartu pelajar + bukti pembayaran ke **dinamik@cs.upi.edu** dengan subyek **PCA\_bukti\_NamaSekolah**
10. Bila peserta telah memenuhi semua pesyaratan diatas maka peserta akan mendapatkan ID peserta yang akan diberikan oleh panitia.

## 10. Ketentuan Teknis Perlombaan

1. Ketentuan Babak Semi Final

* Babak Semi Final dilaksanakan pada tanggal 9 April untuk tingkat SMA di Gymnasium UPI.
* Peserta melakukan perakitan PC dengan cara perorangan dengan waktu 10 menit, lebih dari itu diberhentikkan.
* Peserta yang maju ke arena adalah peserta yang namanya disebutkan oleh panitia.
* Peserta berada di posisi sesuai nomor termin dan nomor meja PC yang telah ditentukan panitia.
* **Peserta yang dipanggil dan tidak ada**, maka peserta tersebut akan melaksanakan tesnya setelah selesai dilaksanakannya termin terakhir.
* Apabila selama 3 sesi, peserta itu dipanggil tidak ada juga. Maka peserta itu akan **didiskualifikasi**.
* Lomba di mulai saat diberi aba-aba dan timer mulai berjalan.
* Sebelum diberi aba-aba, peserta tidak boleh menyentuh barang-barang untuk perlombaan.
* Peserta merakit PC dengan tenang dan hati-hati.
* Peserta dibolehkan merakit di atas meja atau di atas lantai.
* Apabila peserta melakukan perakitan di atas lantai, pemindahan PC dibantu oleh panitia.
* Setelah Peserta selesai merakit, langsung bilang **“Selesai”** kepada operator, dan operator akan menekan tombol pada “**device”** yang dihubungkan langusung ke timer.
* Setelah bilang **“selesai”** maka peserta tidak boleh lagi menyentuh barang-barang perlombaan.
* Panitia langsung mencatat waktu yang telah ditempuh ketika ada peserta yang sudah selesai.
* Untuk penyisihan tidak perlu menutup casing sehingga juri dapat menilai langsung.
* Pengumuman pemenang hasil dari babak semi final langsung diumumkan pada saat semua termin babak penyisihan selesai.
* Peserta yang telah selesai dapat menunggu sampai peserta lainnya selesai merakit, dan tidak boleh lagi memegang hasil rakitannya.
* Peserta yang lolos ke babak final adalah 10 orang diambil dari akumulasi seluruh peserta yang dilihat dari nilai terbesar **ketepatan** dan **kerapihan** perakitan, dan bila peserta mendapat nilai yang sama, maka waktu tercepat yang ditempuh menentukan nilai tambah bagi peserta ketika merakit PC tersebut.

1. Ketentuan Babak Final

* Peserta pada babak final adalah 10 peserta yang lolos dari seleksi penyisihan merakit pertama.
* Peserta melakukan perakitan PC dengan cara perorangan dengan waktu 20 menit, lebih dari itu diberhentikkan.
* Peserta yang maju ke arena adalah peserta yang namanya disebutkan oleh panitia.
* **Peserta yang dipanggil dan tidak ada**, maka peserta tersebut akan melaksanakan tesnya setelah selesai dilaksanakannya termin terakhir.
* Apabila selama 3 sesi, peserta itu dipanggil tidak ada juga. Maka peserta itu akan **didiskualifikasi.**
* Lomba di mulai saat diberi aba-aba dan timer mulai berjalan.
* Sebelum diberi aba-aba, peserta tidak boleh menyentuh barang-barang untuk perlombaan.
* Peserta merakit PC dengan tenang dan hati-hati.
* Peserta dibolehkan merakit di atas meja atau di atas lantai.
* Apabila peserta melakukan perakitan di atas lantai, pemindahan PC dibantu oleh panitia.
* Setelah Peserta selesai merakit dan masuk ke **BIOS**, langsung bilang **“Selesai”** kepada operator, dan operator akan menekan tombol pada **“device”** yang dihubungkan langusung ke timer.
* Setelah bilang **“selesai”** maka peserta **tidak boleh lagi menyentuh barang-barang perlombaan**.
* Panitia langsung mencatat waktu yang telah ditempuh ketika ada peserta yang sudah selesai.
* Pengumuman pemenang hasil dari penyisihan langsung diumumkan pada saat semua termin babak penyisihan selesai.
* Peserta yang telah selesai dapat menunggu sampai peserta lainnya selesai merakit, dan tidak boleh lagi memegang hasil rakitannya.
* Peserta dengan 3 nilai terbaik akan menjadi juara.
* Peserta yang menjadi juara adalah 3 orang yang diambil dari akumulasi seluruh peserta yang dilihat dari nilai terbesar dalam ketepatan perakitan, dan waktu tercepat yang ditempuh untuk merakit PC tersebut.
* Untuk juara umum ketentuannya adalah :
  + Misal juara 1 dan 3 peserta dari satu sekolah maka sekolah tersebut berhak mendapatkan piala bergilir untuk juara umum.
  + Bila juara 1, 2, 3 berbeda sekolah maka otomatis peserta yang juara 1 berhak mendapatkan piala bergilir untuk juara umum sekolah.
* Kondisi PC yang digunakan saat lomba adalah masih menyala dan tidak ada yg rusak. Apabila ada kerusakan, pihak panitia akan mendata peserta yang mengunakan PC tersebut, bila kerusakan yang ditimbulkan berupa kerusakan ringan, maka hukumannya adalah pengurangan 5 poin. Bila kerusakan yang ditimbulkan berupa kerusakan parah maka peserta wajib menganti komponen tersebut dengan yang baru.

***\*proses perlombaan sewaktu-waktu dapat berubah dan segera di informasikan, dan dapat dirundingkan kembali melalui persetujuan ketika technical meeting.***.

## 11. Aturan Peserta

* Peserta merupakan peserta yang mendaftar secara *online* maupun *offline* dan telah memenuhi syarat pendaftaran, dibuktikan dengan diberikan ID peserta oleh panitia.
* Peserta harus menggunakan nama lengkap sesuai saat pendaftaran pada saat melakukan lomba.
* Peserta tidak bisa diwakilkan, jika peserta tidak bisa mengikuti jalannya lomba maka peserta tersebut dinyatakan gugur.
* Dalam berdiskusi maupun bertanya kepada panitia peserta wajib menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar. Tidak boleh menghina peserta lain ataupun panitia.
* Tidak mengganti identitas yang telah diberikan oleh panitia pada ID peserta.
* Peserta yang melanggar aturan maka akan didiskualifikasi oleh panitia.

## 12. Proses Penjurian

* Penilaian dilakukan ketika peserta mulai merakit PC.
* Waktu maksimal untuk setiap peserta 10 menit untuk penyisihan dan 20 menit untuk final.
* Penilaian diberikan berdasarkan hasil yang dicapai dan terbukti saat perlombaan.
* Penilaian berdasarkan aspek kerapihan dan ketepatan.
* Kecepatan menjadi nilai tambah pada setiap terminnya.
* Waktu tercepat diperhitungkan apabila ada 2 orang peserta atau lebih dengan jumlah nilai kerapihan dan ketepatan yang sama.
* Sisa waktu menjadi nilai tambahan. Permenit dihitung 1 poin berlaku akumulatif.
* Pengurangan 5 poin bila salah memasang salah satu sekrup, berlaku akumulatif.
* Bila ada pin yang patah akan dikurangi 5 poin untuk pengurangan poin karena tiap selesai operator akan memeriksa kembali kondisi pc.

## 13. Spesifikasi Alat Perakitan

Dalam babak ini seluruh peserta lomba baik dari itu peserta tingkat SMP maupun tingkat SMA berlomba merakit sebuah PC dengan alat dan spesifikasi yang telah disediakan oleh panitia. Sepuluh Peserta dengan nilai terbaik dan waktu yang tercepat akan ditandingkan kembali pada babak final. Pada babak ini hanya merakit saja, tidak ditest PC tersebut untuk bisa menyala.

Komponen PC yang digunakan yaitu :

A. Motherboard\*

B. Harddisk, 1 buah (beserta kabelnya)

C. CD-ROM, 1 buah (beserta kabelnya)

D. Power Supply (beserta kabelnya)

E. RAM, 1 buah

F. Floopy Disk, 1 Buah (beserta kabelnya)

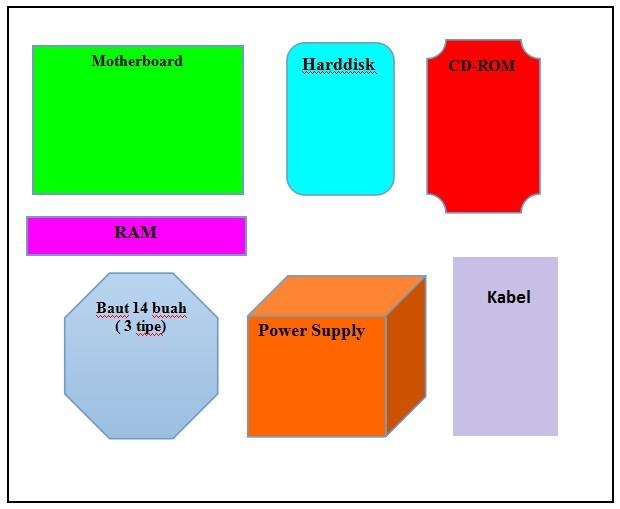
G. Baut 14 Buah dengan 3 tipe

***\* Prosesor sudah terpasang pada motherboard dan tidak boleh dicabut oleh pihak peserta.***

## 14. Hal-hal yang akan dinilai di Babak Semi Final

|  |  |
| --- | --- |
| No. | Kriteria |
| 1 | Motherboard terpasang dengan 4 skurp |
| 2 | Power Supply terpasang dengan 4 skrup |
| 3 | Heatsink terpasang pada motherboard (Processor sudah terpasang) |
| 4 | Kabel Power Terpasang ke Motherboard |
| 5 | RAM terpasang dan terkunci |
| 6 | HDD terpasang dengan 2 skrup |
| 7 | FDD terpasang dengan 2 skrup |
| 8 | CD-ROM terpasang dengan 2 skrup |
| 9 | Kabel data FDD terhubung dari FDD ke Motherboard |
| 10 | Kabel ATA terhubung dari HDD ke Motherboard |
| 11 | Kabel ATA terhubung dari CD-ROM ke Motherboard |
| 12 | Kabel Power FDD terhubung dari powersupply ke FDD |
| 13 | Kabel Power terhubung dari PSU ke HDD |
| 14 | Kabel Power terhubung dari PSU ke CD-ROM |

**Gambar tata letak**

**\*Heatsink telah terpasang pada motherboard**

**\*Spesifikasi final akan diumumkan pada technicalmeeting atau selambat-lambatnya hari H**

**\*Selamat Berpartisipasi\***