



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI

BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA

Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta 10270

Telepon (021) 5731177

Laman www.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id

KEPUTUSAN

KEPALA BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA

PUSAT PRESTASI NASIONAL

SEKRETARIAT JENDERAL

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

NOMOR 1927/J7.1/PN.00/2023

TENTANG

PENETAPAN PEMENANG

PAGELARAN MAHASISWA NASIONAL BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI DAN

KOMUNIKASI (GEMASTIK) TINGKAT NASIONAL

TAHUN 2023

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

KEPALA BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA,

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka meningkatkan prestasi, mendukung, mengembangkan kreativitas, inovasi, kemampuan akademik dan non akademik mahasiswa di bidang teknologi informasi dan komunikasi dan meningkatkan mutu pendidikan tinggi, diselenggarakan Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (Gemastik) Tahun 2023;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a perlu ditetapkan Keputusan Kepala Balai Pengembangan Talenta Indonesia tentang Penetapan Pemenang Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (Gemastik) Tahun 2023.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 336);

2. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
3. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024; dan
5. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 27 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pengembangan Talenta Indonesia (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 962).

Memperhatikan : Berita Acara Hasil Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (Gemastik) Tahun 2023.

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan : KEPUTUSAN KEPALA BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA TENTANG PENETAPAN PEMENANG LOMBA PAGELARAN MAHASISWA NASIONAL BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (GEMASTIK) TAHUN 2023.
- Kesatu : Menentukan hasil penilaian dengan urutan pemenang seperti yang tersebut dalam lampiran keputusan ini.
- Kedua : Kepada pemenang sebagaimana dimaksud pada diktum Kesatu diberi penghargaan dalam bentuk sertifikat dan penghargaan dalam bentuk lainnya.
- Ketiga : Keputusan ini berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta

pada tanggal 15 September 2023

KEPALA BALAI PENGEMBANGAN
TALENTA INDONESIA,



ASEP SUKMAYADI

NIP 197206062006041001

LAMPIRAN
 KEPUTUSAN
 KEPALA BALAI PENGEMBANGAN
 TALENTA INDONESIA
 PUSAT PRESTASI NASIONAL
 SEKRETARIAT JENDERAL
 KEMENTERIAN PENDIDIKAN,
 KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
 NOMOR 1927 /J7.1/PN.00/2023
 TANGGAL 15 September 2023
 PENETAPAN PEMENANG
 GEMASTIK NASIONAL TAHUN 2023 2023

DAFTAR PEMENANG
 PAGELARAN MAHASISWA NASIONAL BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI DAN
 KOMUNIKASI (GEMASTIK) TAHUN 2023

Juara	Divisi Kompetisi	Nama Tim	Perguruan Tinggi
Juara 1	Pemrograman (Programming)	KONferensi PEmrograman KOMpetitif	Universitas Bina Nusantara
Juara 2	Pemrograman (Programming)	Steven x Steven	Universitas Indonesia
Juara 3	Pemrograman (Programming)	sqrt(9)GAG	Universitas Indonesia
Juara Harapan	Pemrograman (Programming)	Mixue Mango	Universitas Bina Nusantara
Terbaik Regional 2	Pemrograman (Programming)	LitterAlly	Universitas Tanjungpura
Terbaik Regional 3	Pemrograman (Programming)	WADUHH	Universitas Hasanuddin
Juara 1	Keamanan Siber (Cyber Security)	apanii	Universitas Gadjah Mada
Juara 2	Keamanan Siber (Cyber Security)	Moai	Universitas Bina Nusantara
Juara 3	Keamanan Siber (Cyber Security)	Calon Mantune Bapakmu	Universitas Muhammadiyah Surakarta
Juara Harapan	Keamanan Siber (Cyber Security)	Peserta	Universitas Telkom
The Best Attacker	Keamanan Siber (Cyber Security)	Apa Adanya	Institut Teknologi Nasional Malang
The Best Defender	Keamanan Siber (Cyber Security)	Jejaring Jagat Gembar	Institut Teknologi Bandung
Juara 1	Penambangan Data (Data Mining)	Magnus	Institut Teknologi Bandung

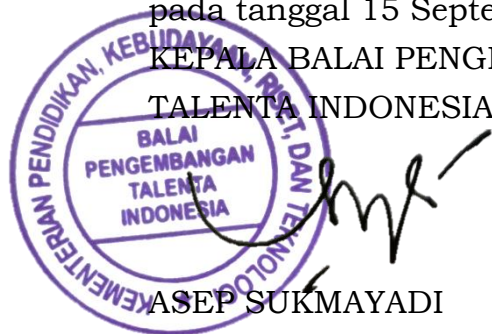
Juara	Divisi Kompetisi	Nama Tim	Perguruan Tinggi
Juara 2	Penambangan Data (Data Mining)	Three Neurons	Universitas Indonesia
Juara 3	Penambangan Data (Data Mining)	Three Wise Monke	Institut Teknologi Bandung
Juara Harapan	Penambangan Data (Data Mining)	Rouch	Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
Juara 1	Desain Pengalaman Pengguna (UX Design)	BCC Eras Tour	Universitas Brawijaya
Juara 2	Desain Pengalaman Pengguna (UX Design)	Ravens	Universitas Pelita Harapan
Juara 3	Desain Pengalaman Pengguna (UX Design)	Semesta	Universitas Brawijaya
Juara Harapan	Desain Pengalaman Pengguna (UX Design)	Lembaga Eksekutif Gemastik	Universitas Islam Indonesia
Juara 1	Pengembangan Perangkat Lunak (Software Development)	Hawk Team	Universitas Pendidikan Ganesha
Juara 2	Pengembangan Perangkat Lunak (Software Development)	fafife	Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Juara 3	Pengembangan Perangkat Lunak (Software Development)	DEVIN	Politeknik Harapan Bersama
Juara Harapan	Pengembangan Perangkat Lunak (Software Development)	NextGen	Universitas Indonesia
Juara 1	Animasi (Animation)	Satu Persen	Politeknik Negeri Batam
Juara 2	Animasi (Animation)	CTRL+S	Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Juara 3	Animasi (Animation)	VCD	Universitas Telkom
Juara Harapan	Animasi (Animation)	Ardiona	Institut Seni Indonesia Surakarta
Juara 1	Kota Cerdas (Smart City)	PowerBuffGirl!	Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Juara 2	Kota Cerdas (Smart City)	Oriental Don	Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Juara 3	Kota Cerdas (Smart City)	GAS	Institut Teknologi Bandung
Juara Harapan	Kota Cerdas (Smart City)	Parahyangan	Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Juara 1	Karya Tulis Ilmiah	The Icarus Team	Universitas Sebelas

Juara	Divisi Kompetisi	Nama Tim	Perguruan Tinggi
	TIK (ICT Scientific Paper)		Maret
Juara 2	Karya Tulis Ilmiah TIK (ICT Scientific Paper)	Hoax Hunter	Universitas Indonesia
Juara 3	Karya Tulis Ilmiah TIK (ICT Scientific Paper)	Hayago	Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
Juara Harapan	Karya Tulis Ilmiah TIK (ICT Scientific Paper)	Okesip	Universitas Gadjah Mada
Juara 1	Piranti Cerdas, Sistem Benam & IoT (Smart Device, Embedded System & IoT)	RealSense	Universitas Pertamina
Juara 2	Piranti Cerdas, Sistem Benam & IoT (Smart Device, Embedded System & IoT)	Slumber Squad	Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Juara 3	Piranti Cerdas, Sistem Benam & IoT (Smart Device, Embedded System & IoT)	BLUE SCREENS	Universitas Islam Indonesia
Juara Harapan	Piranti Cerdas, Sistem Benam & IoT (Smart Device, Embedded System & IoT)	INNOVATECH	Universitas Negeri Yogyakarta
Juara 1	Pengembangan Aplikasi Permainan (Game Development)	Hapi Hapi Hapi	Universitas Amikom Yogyakarta
Juara 2	Pengembangan Aplikasi Permainan (Game Development)	MichiZ	Universitas Bina Nusantara
Juara 3	Pengembangan Aplikasi Permainan (Game Development)	Sumber Jaya Abadi 333	Universitas Telkom
Juara Harapan	Pengembangan Aplikasi Permainan (Game Development)	Bismillah_menang_game	Politeknik Negeri Malang
Juara 1	Pengembangan Bisnis TIK (ICT Business Development)	Inpo Loker	Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
Juara 2	Pengembangan Bisnis TIK (ICT Business Development)	QualT	Universitas Islam Indonesia

Juara	Divisi Kompetisi	Nama Tim	Perguruan Tinggi
Juara 3	Pengembangan Bisnis TIK (ICT Business Development)	Combrot 4-UNCEN	Universitas Cenderawasih
Juara Harapan	Pengembangan Bisnis TIK (ICT Business Development)	Kawancara	Universitas Negeri Yogyakarta
The Most Inspiring Team	Kota Cerdas (Smart City)	Sentisa Ternate	Universitas Khairun

JUARA UMUM
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 15 September 2023
KEPALA BALAI PENGEMBANGAN
TALENTA INDONESIA,



ASEP SUKMAYADI

NIP 197206062006041001