



# DESKRIPSI TEKNIS

## LOMBA KOMPETENSI SISWA SMK TINGKAT NASIONAL TAHUN 2023



### BIDANG LOMBA

**Teknik Perancangan Pemesinan CAD**  
*(Mechanical Engineering CAD)*

**DESKRIPSI TEKNIS**

**TEKNIK PERANCANGAN  
PERMESINAN CAD**

*(Mechanical Engineering CAD)*

**KELOMPOK TEKNOLOGI**



**LOMBA KOMPETENSI SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
TINGKAT NASIONAL XXXI  
TAHUN 2023**

## KATA PENGANTAR

Dalam kebijakan dan program Manajemen Talenta Nasional (MTN), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) menjadi bagian dari melaksanakan tugas pengembangan talenta dalam rangka menyiapkan bibit-bibit talenta yang bersumber dari peserta didik yang memiliki minat dan bakat di bidang keterampilan vokasi.

Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) kemudian bertugas melakukan identifikasi, pengembangan, dan aktualisasi untuk menghasilkan peserta didik berprestasi, dimana salah satunya adalah memprogramkan kegiatan Lomba Ketrampilan Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (LKS-SMK).

Menandai semangat Merdeka Belajar, Merdeka Berprestasi, untuk pulih sepenuhnya dari keterpurukan karena pandemi, setelah adaptasi terobosan pelaksanaan LKS di masa pandemi, pada tahun ini BPTI kembali akan melaksanakan ajang talenta LKS-SMK dalam berbagai cabang, untuk siswa SMK, secara luring bertahap dan secara hibrid. Pelaksanaan melalui mekanisme luring secara bertahap diharapkan dapat menjadi berita baik untuk anak-anak Indonesia yang sudah merindukan untuk dapat berinteraksi dan berekspresi, sekaligus menjalin persahabatan antar talenta emas bangsa.

Penyelenggaraan LKS-SMK mencakup 37 cabang lomba, dengan 6 area kategori di antaranya Kelompok Konstruksi, Teknologi Bangunan dan Agribisnis, Kelompok Seni Kreatif & Fashion, Kelompok Teknologi Informasi & Komunikasi, Kelompok Teknologi Manufaktur dan Rekayasa, Kelompok Pariwisata, Layanan Sosial dan Individual dan Kelompok Transportasi yang melibatkan peserta didik terbaik di bidangnya pada tiap provinsi. Kegiatan didukung kalangan dunia usaha dan industri (DU/DI), Perguruan Tinggi, Balai Latihan Kerja (BLK), sebagai narasumber, pelatih, juri dan teknisi. Selain lomba, terdapat kegiatan pendukung, antara lain pameran produk hasil karya lomba, Webinar, Job Matching, Pameran WSC dan proses sertifikasi.

Pedoman ini disusun untuk memberikan gambaran kepada para peserta, pendamping, pembina, juri, dan panitia dalam melaksanakan tugas dan koordinasi serta pengambilan kebijakan lebih lanjut, baik yang bersifat teknis maupun administratif. Dengan demikian, diharapkan semua pihak yang terkait dalam penyelenggaraan LKS-SMK dapat memahaminya sehingga ajang ini dapat terselenggara dengan lancar dan baik.

Kepada semua pihak yang berpartisipasi dan berperan aktif dalam penyelenggaraan kegiatan ini, kami mengucapkan terima kasih.

Jakarta Juli 2023  
KEPALA BPTI  
  
Asep Sukmayadi  
NIP 197206062006041001



**DAFTAR ISI**

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>1. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>2. STANDAR KOMPETENSI BIDANG LOMBA</b> .....	<b>3</b>
<b>3. SISTEM PENILAIAN</b> .....	<b>4</b>
<b>4. FORMAT/STRUKTUR PROYEK UJI / <i>TEST PROJECT</i></b> .....	<b>10</b>
<b>5. ALAT</b> .....	<b>12</b>
<b>6. BAHAN</b> .....	<b>13</b>
<b>7. BAHAN PENUNJANG</b> .....	<b>13</b>
<b>8. LAYOUT DAN KEBUTUHAN LAYOUT</b> .....	<b>14</b>
<b>9. JADWAL BIDANG LOMBA</b> .....	<b>15</b>
<b>10. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA</b> .....	<b>16</b>
<b>11. REKOMENDASI JURI</b> .....	<b>17</b>
<b>12. KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA (K3)</b> .....	<b>17</b>

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Nama Bidang Lomba

*Mechanical Engineering CAD*

### 1.2 Deskripsi Bidang Lomba

*Computer Aided Design (CAD)* adalah penggunaan sistem komputer untuk membantu dalam pembuatan, modifikasi, analisis, atau optimasi desain teknik. Perangkat lunak CAD digunakan untuk meningkatkan produktivitas perancang, meningkatkan kualitas desain, memperbaiki komunikasi melalui dokumentasi, dan membuat *database* untuk manufaktur. Keluaran dari perangkat lunak CAD sering dalam bentuk data elektronik untuk proses pembuatan gambar kerja dan proses manufaktur lainnya.

Gambar teknik yang dihasilkan harus menyampaikan informasi seperti bahan, proses, dimensi dan toleransi sesuai dengan standar. CAD dapat digunakan untuk merancang dalam dua dimensi (2D), *surfaces* atau pejal (*solid*), dan dalam tiga dimensi (3D). CAD juga digunakan untuk menghasilkan animasi komputer yang digunakan untuk presentasi ataupun proses perakitan/manual teknis.

CAD banyak digunakan dalam industri otomotif, perkapalan, industri kedirgantaraan, dan lain-lain. Proses dan keluaran CAD sangat penting dan menjadi kunci sukses untuk rekayasa teknik dan manufaktur.

Perangkat lunak CAD membantu kita mengeksplorasi gagasan, memvisualisasikan konsep melalui pembuatan model 3D, mempermudah pembuatan gambar kerja 2D dan mensimulasikan bagaimana proyek perancangan akan tampil di dunia nyata.

### 1.3 Isi Deskripsi Teknis

#### a. Modul yang Dilombakan

- **Modul 1** : Rakitan Mekanik dan Gambar Kerja untuk Manufaktur (*Mechanical Assemblies and Detail Drawing for Manufacture*) – 5 Jam
- **Modul 2** : Fabrikasi Mekanikal (*Mechanical Fabrication*) – 4 jam

- **Modul 3** : Rekayasa Terbalik dari Gambar Kerja Ortogonal (*Reverse Engineering from Orthogonal Drawing*) – 4 jam

b. Faktor Resiko dan Keselamatan Kerja

Mengacu kepada keselamatan dan kesehatan kerja serta tetap mematuhi protokol pencegahan COVID-19.

c. Karakter Kerja Bidang Lomba

*Mechanical Engineering CAD* merupakan bidang lomba yang setiap pesertanya diharuskan mengerjakan *test project* dalam waktu terbatas. Lomba ini tergolong dalam bidang lomba “*problem solving*” (penyelesaian masalah) pada setiap hari lomba, karena itu tidak ada komunikasi yang diperbolehkan antara guru pendamping dan peserta selama waktu perlombaan.

d. Prosedur Asesmen Keterampilan

Penilaian dilakukan oleh Tim Juri berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan sebelumnya.

#### 1.4 Dokumen Terkait

Dokumen ini hanya berisi informasi tentang aspek teknis keterampilan. Dokumen lain yang juga harus dipelajari yaitu :

- Pedoman lomba,
- Informasi di website panitia :
  - a. Kisi-kisi soal LKS
  - b. Rencana kerja
  - c. Form kebutuhan bahan
  - d. Lembar ceklis kebutuhan bahan

Diskusi terkait pelaksanaan lomba dilaksanakan melalui kegiatan :

Koordinasi kepala dinas pendidikan, *technical meeting*, pembimbing dan peserta sebelum pelaksanaan lomba.

## 2. STANDAR KOMPETENSI BIDANG LOMBA

### 2.1 Ketentuan Umum

Standar kompetensi bidang lomba ini berisi tentang pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan khusus yang berkaitan dengan bidang *Mechanical Engineering CAD*. Standar kompetensi bidang lomba ini dapat digunakan dalam proses penyiapan peserta LKS Nasional.

Standar kompetensi yang ada dibagi dalam beberapa bagian. Setiap bagiannya terdapat bobot/persentase tertentu dan jumlah dari semua persentase adalah 100. Pembobotan ini akan dijadikan standar dalam pembuatan soal ataupun proses penilaian.

### 2.2 Spesifikasi Kompetensi LKS-SMK

Spesifikasi Kompetensi adalah rumusan target kompetensi yang akan dilombakan. Target kompetensi dirumuskan berdasarkan situasi dunia kerja atau industri dengan tetap memperhatikan kurikulum SMK. Berikut spesifikasi kompetensi LKS-SMK :

Bagian		Luring		Daring		Luring
		WSC 2019	LKS 2019	LKS 2021	LKS 2022	LKS 2023
1	Organisasi Kerja dan Manajemen	10	10	10	10	10
2	Material, perangkat lunak dan perangkat keras	5	5	5	5	5
3	Pemodelan 3D	30	20	18	18	20
4	Membuat gambar <i>render</i> realistik dan animasi	10	10	10	10	10
5	<i>Reverse engineering</i> dari model benda kerja	15	8	5	5	5
6	Gambar Teknik dan Pengukuran	30	20	12	17	20
Jumlah		100%	73%	60%	65%	70%

### 3. SISTEM PENILAIAN

#### 3.1 Petunjuk Umum

Bagian ini menjelaskan skema penilaian, bagaimana tim juri akan menilai hasil kerja para peserta.

Skema penilaian merupakan instrumen yang sangat penting dalam Lomba Kompetensi Siswa, yang mana mengikat antara penilaian dengan standar yang merepresentasikan keterampilan tersebut. Skema penilaian dirancang untuk mengalokasikan nilai untuk setiap aspek performa sesuai dengan pembobotan pada standar kompetensi bidang lomba.

Dengan berdasar pada pembobotan standar kompetensi bidang lomba, skema penilaian menyajikan batasan-batasan untuk rancangan soal. Soal dibuat menyesuaikan keterampilan dan kebutuhan penilaiannya, maka dimungkinkan untuk penyesuaian pengembangan rancangan skema penilaian dalam bentuk yang lebih detail untuk arahan rancangan soal. Alternatifnya, rancangan awal soal dapat dibuat berdasarkan garis besar skema penilaian.

Penjelasan di atas mengindikasikan bahwa skema penilaian dan soal dimungkinkan berbeda dari pembobotan yang diberikan di standar kompetensi bidang lomba, apabila tidak ada alternatif lain yang memungkinkan.

Skema penilaian dan soal dimungkinkan untuk dikembangkan oleh satu orang, beberapa atau semua juri. Skema penilaian dan soal yang lebih detail dan terakhir harus disetujui tim juri.

#### 3.2 Kriteria Toleransi Pengukuran

Ketentuan terkait toleransi pengukuran dijabarkan pada *marking scheme* dan atau dalam setiap lembar soal/ *test project*.

#### 3.3 Kriteria Penilaian

Pada sebagian kompetensi, kriteria penilaian dapat dibuat sama persis dengan bagian isi dari standar kompetensi bidang lomba, di lain hal mungkin sama sekali

berbeda. Normalnya akan terdapat empat kriteria penilaian. Baik sesuai atau tidaknya isi, skema penilaian harus mencerminkan pembobotan dari standar kompetensi bidang lomba.

Kriteria penilaian dibuat oleh orang/sekumpulan orang yang mengembangkan skema penilaian, yang mana secara bebas dapat mendefinisikan kriteria yang mereka anggap paling sesuai dengan penakaran dan penilaian soal.

### **3.3.1 Penilaian *Judgement* / Pertimbangan**

Penilaian *judgement* menggunakan skala 0 s.d. 3 dengan mengacu pada standar yang telah ditentukan. Tolak ukur untuk panduan secara detail setiap aspek diberikan dalam bentuk kata-kata, gambar atau catatan panduan dengan skala 0 s.d. 3 yang mengindikasikan:

- 0: kinerja/ hasil dibawah standar industri
- 1: kinerja/ hasil sesuai standar industri
- 2: kinerja/ hasil sesuai standar industri, dalam hal-hal tertentu melebihi standar industri
- 3: kinerja/ hasil sepenuhnya melebihi standar industri, dan dinilai sangat baik

Tim Juri akan menilai setiap aspek yang ada.

### **3.3.2 Penilaian *Measurement* / Pengukuran**

Tim Juri akan menilai setiap aspek. Kecuali disebutkan lain, hanya nilai maksimum atau nilai nol akan diberikan. Apabila dipergunakan, tolak ukur dalam memberikan nilai parsial akan dijelaskan di dalam aspek penilaian.

### **3.3.3 Komposisi Penilaian *Judgement* dan *Measurement***

Tim Juri akan menilai setiap Aspek sesuai dengan ketentuan yang dijelaskan dan memberikan penilaian sesuai dengan nilai yang tertera. Bobot untuk penilaian *measurement* 95 % dan *judgement* 5 % dengan total pembobotan yaitu 100 %.

### 3.4 Sub Kriteria

Masing-masing kriteria penilaian dibagi menjadi satu atau lebih sub kriteria. Setiap sub kriteria akan menjadi judul untuk format penilaian Lomba Kompetensi Siswa.

Setiap format penilaian (sub kriteria) memiliki hari yang ditentukan dimana kapanakan dilakukan penilaian.

Setiap format penilaian (sub kriteria) mengandung aspek-aspek yang akan ditakar dan dinilai dengan menggunakan pengukuran atau pendapat. Beberapa Sub Kriteria memiliki aspek-aspek yang dinilai dengan menggunakan keduanya (*measurement* dan *judgement*), sebagian lainnya dinilai tersendiri.

### 3.5 Aspek

Masing-masing aspek menjelaskan secara detail, sebuah pokok yang akan ditakar dan dinilai bersama dengan jumlah nilainya, atau instruksi untuk bagaimana nilai akan diberikan. Aspek-aspek dinilai baik menggunakan penilaian *measurement* ataupun *judgement*, dan muncul pada *marking scheme*.

Daftar *marking scheme*, secara detail menyajikan setiap aspek untuk dinilai bersama dengan jumlah nilainya dan referensi kepada bagian kompetensi yang ditentukan di standar kompetensi bidang lomba.

Akumulasi nilai yang dialokasikan kepada masing-masing aspek harus berada di dalam batas nilai yang ditentukan pada bagian yang terdapat di standar kompetensi bidang lomba.

Mechanical Assembly and Detail Drawing for Manufacture	
Sub Kriteria	Deskripsi
A1	Part Modelling
A2	Assembly Modelling
A3	Dimensioning including GDT
A4	Drawing Views and Presentation
Mechanical Fabrication	
Sub Kriteria	Deskripsi
B1	Sheet Metal Parts and Assemblies
B2	Frame Parts and Assemblies
B3	Fabrication Detail Drawings
B4	Drawing Views and Presentation
Reverse Engineering from Orthogonal Drawing	
Sub Kriteria	Deskripsi
C1	Presence of part features
C2	Accuracy of dimensions
C3	Surface Texture
C4	Presentation

### 3.6 Keseluruhan Assesmen

Sub Criteria ID	Sub Criteria Name or Description	Aspect Type M = Meas J = Judg	Aspect - Description	Judg Score	Extra Aspect Description (Meas or Judg) OR Judgement Score Description (Judg only)	Requirement or Nominal Size (Measurement Only)	WSSS Section	Max Mark
A1	PART MODELING	M	Komponen LKSN2019-2		Volume komponen, toleransi -0.5% +0.5%	6410 - 7084 mm3		1.80
		M	Komponen LKSN2019-3		Volume komponen, toleransi -0.5% +0.5%	18533 - 20483 mm3		1.00
		M	Komponen LKSN2019-5.1		Volume komponen, toleransi -0.5%	6829 - 7560 mm3		0.80
		M	Komponen LKSN2019-9		Volume komponen, toleransi -0.5% +0.5%	1604 - 1950 mm3		0.60
		M	Komponen LKSN2019-10		Volume komponen, toleransi -0.5% +0.5%	2231 - 2465 mm3		0.60
		M	Komponen LKSN2019-15		Volume komponen, toleransi -0.5%	727 - 803 mm3		0.60
		M	Komponen LKSN2019-20		Volume komponen, toleransi -0.5%	6.65 - 7.35 mm3		0.60
A2	ASSEMBLY MODELING (Gambar)	M	Tiga dimensi utama		Kurangi 0.3 untuk setiap dimensi yang hilang			0.40
		M	Perakitan bagian gulungan		Kurangi 0.2 setiap komponen yang hilang/ salah merakit, maks 0.8			1.40
		M	Perakitan bagian tengah		Kurangi 0.2 setiap komponen yang hilang/ salah merakit			1.60
		M	Perakitan bagian utama		Kurangi 0.2 setiap komponen yang hilang/ salah merakit			1.80
		M	Jumlah pandangan		Minimal 3 views + section (kurangi 0.1/ view jika kurang)			0.40
		M	Section view dan detail view		Membuat/menunjukkan detail dengan baik			0.40
		M	Pandangan isometrik		Isometrik			0.40
		M	Part List dan balloons		No. dan Nama Komponen, Bahan & Volume, kurangi 0.1 jika ada kolom atau balloons yg krg			0.40
		M	Kertas dan skala		Perangko untuk setiap salah (kertas dan atau skala)			0.40
A3	DRAWINGS, DIMENSIONING	M	Exploded drawing		Kurangi 0.2 setiap komponen yang hilang/ salah membongkar, maksimum pengurangan 1.0			1.70
		M	Exploded drawing		Urutan perakitan benar			1.20
		M	Exploded drawing		Semua komponen diberikan balloons, kurangi 0.2 jika ada yg kurang			0.40
		M	Exploded drawing		Etiket: Skala, ukuran kertas, proyeksi, nama gambar, no peserta. Kurangi 0.1 jika ada yg krg			0.40
		M	Gambar kerja LKSN2019-11		Minimal 3 views + section (kurangi 0.1/ view jika kurang)			0.40
		M	Gambar kerja LKSN2019-11		Minimal 2 isometric shaded views			0.40
		M	Gambar kerja LKSN2019-11		Sheet size A3			0.40
		M	Gambar kerja LKSN2019-11		Title block terisi lengkap Judul, tanggal, skala, nomor gambar, dan nomor sheet. Pengurangan 0.05 jika tidak			0.40
		M	Gambar kerja LKSN2019-11		Zatatan Umum (General Notes)			0.40
		M	Gambar kerja LKSN2019-38		Minimal 3 views + bukaan (kurangi 0.1/ view jika kurang)			0.50
		M	D1 - Gambar kerja LKSN2019-38			R3.1		0.50
		M	D2 - Gambar kerja LKSN2019-38			16.4		0.50
		M	D3 - Gambar kerja LKSN2019-38			Dia. 4.7 (2x)		0.50
		M	D4 - Gambar kerja LKSN2019-38			2.85		0.50
		M	D5 - Gambar kerja LKSN2019-38			Dia. 3.6 & 0.2		0.50
		M	D6 - Gambar kerja LKSN2019-38			2.4		0.50
		M	D7 - Gambar kerja LKSN2019-38			1		0.50
		M	D8 - Gambar kerja LKSN2019-38		Flat pattern is present	R0.5		0.50
		M	D9 - Gambar kerja LKSN2019-38			Dia. 6.2		0.50
		M	D10 - Gambar kerja LKSN2019-38			Down 90° R0.5		0.50
		M	D11 - Gambar kerja LKSN2019-38			23.85°		0.50
		M	D12 - Gambar kerja LKSN2019-38			Up 90° R0.5		0.50
		M	D13 - Gambar kerja LKSN2019-38			Up 90° R0.5		0.50
A5	ANIMATIONS	M	Pandangan Bentangan - LKSN2019-38		Kurangi 0.2 jika garis tekukan tidak ada			0.50
		M	Video Animasi Perakitan Fishing Reels		Proses perakitan	Maksimal 120 detik		0.80
		M	Video Animasi Perakitan Fishing Reels		Resolution of the animation	1024x768		0.40
		M	Video Animasi Perakitan Fishing Reels		File format	.WMV		0.40
		J	Video Animasi Perakitan Fishing Reels					2.00
				0	Kamera tetap atau kamera tidak menampilkan sebagian kompo			
				1	Kamera bergerak namun masih ada komponen yang tidak terlihat			
				2	Gerakan kamera tidak baik, tidak sesuai dengan gerakan kompo			
				3	Gerakan kamera mengikuti halus mengikuti komponen yang dirac			

Sheet: Contoh CIS Marking Scheme

Version:

### 3.7 Prosedur Assesmen

Tim juri akan melakukan proses penilaian berdasarkan *marking scheme* yang sudah disetujui. Proses assesmen akan dimulai dengan penilaian *judgement* kemudian dilanjutkan dengan penilaian *measurement*. Hal ini bertujuan untuk menghindari subyektifitas dalam penilaian. Berikut merupakan urutan dari proses penilaian untuk masing-masing modul yang akan dilombakan.

No.	Modul	Kriteria/Sub-Kriteria	Hari
1	M1 ( <i>Project 1</i> )	<i>Mechanical Assembly and Detail Drawing for Manufacture</i>	2
2	M1 ( <i>Project 2</i> )		
3	M2	<i>Mechanical Fabrication</i>	3
4	M3	<i>Reverse Engineering from Orthogonal Drawing</i>	3

**3.8 Skema Penilaian**

<b>No.</b>	<b>Modul</b>	<b>Kriteria/Sub-Kriteria</b>	<b>Total</b>
1	M1 ( <i>Project 1</i> )	<i>Mechanical Assembly and Detail Drawing for Manufacture</i>	40
2	M1 ( <i>Project 2</i> )		
3	M2	<i>Mechanical Fabrication</i>	32
4	M3	<i>Reverse Engineering from Orthogonal Drawing</i>	28
<b>Total</b>			<b>100</b>

## 4. FORMAT/STRUKTUR PROYEK UJI / *TEST PROJECT*

### 4.1 Petunjuk Umum

Proyek uji (soal) diupayakan seimbang untuk penakaran dan penilaian terhadap standar kompetensi bidang lomba dalam hubungannya dengan skema penilaian. Keterkaitan antara soal, skema penilaian dan standar kompetensi bidang lomba akan menjadi indikator kunci kualitas.

Tidak ada soal teori pengetahuan dan pemahaman, soal hanya menguji aplikasinya dalam praktik kerja.

### 4.2 Persyaratan Proyek Uji

Bidang lomba *Mechanical Engineering CAD* akan mengujikan 3 modul selama 3 hari perlombaan. Berikut ini merupakan modul (*test project*) yang dilombakan pada LKS Tingkat Nasional Tahun 2023 :

1. Modul Satu – Rakitan Mekanik dan Gambar Kerja untuk Manufaktur (*Mechanical Assemblies and Detail Drawing for Manufacture*)
  - Membuat model komponen;
  - Membuat model rakitan;
  - Memberikan ukuran termasuk toleransi dan ukuran geometris;
  - Membuat gambar tampak dan presentasi;
  - Menggunakan komponen standar dari Autodesk Inventor *Content Center*.
2. Modul Dua – Fabrikasi Mekanikal (*Mechanical Fabrication*)
  - Membuat model komponen dan rakitan sheet metal;
  - Membuat model komponen dan rakitan struktur rangka;
  - Gambar detail / kerja fabrikasi;
  - Membuat gambar ortogonal dan presentasi;
  - Memenuhi permintaan *design brief*;
  - Membuat video animasi fungsi kerja.

3. Modul Tiga – Rekayasa Terbalik dari Gambar Ortogonal (*Reverse Engineering from Orthogonal Drawing*)
  - Pembuatan fitur-fitur komponen;
  - Akurasi ukuran;
  - Toleransi;
  - Tanda pengerjaan permukaan;
  - Presentasi gambar yang dirender (*rendered image*).

#### **4.3 Sirkulasi Proyek Uji**

Bidang lomba *Mechanical Engineering CAD* termasuk bidang lomba “*problem solving*” (penyelesaian masalah) maka soal (*test project*) tidak disirkulasikan (**bersifat rahasia**).

#### **4.4 Perubahan Proyek Uji**

Perubahan *test project* tidak diperlukan karena tidak disirkulasikan sebelum lomba.

## 5. ALAT

### 5.1 Ketentuan Umum

Alat disediakan (dibawa) oleh masing-masing peserta. Tim juri akan melakukan konfirmasi alat pada saat pelaksanaan *technical meeting*. Peserta diberikan waktu familiarisasi fasilitas lomba 1 hari sebelum pelaksanaan lomba (maksimal 2 jam).

### 5.2 Daftar Alat Para Peserta

Alat yang dipersiapkan oleh peserta meliputi:

No	Nama Alat	Spesifikasi	Jumlah	Satuan
1	PC atau Laptop	Processor Intel Core i7 - 8th Gen RAM 16 GB Graphics Card Minimum 1 GB Storage Minimum SSD 256 GB OS Windows 11 Keyboard & Mouse Keterangan : Spesifikasi sama atau diatasnya	1	set

Daftar *software* yang harus ada pada komputer yaitu:

- Microsoft Office
- Autodesk Inventor Professional 2023 (*Students Version*)

Catatan: alat lain selain pada daftar ini akan diperiksa dan tidak boleh dipergunakan sebelum disetujui oleh tim juri.

## 6. BAHAN

Bahan yang dipersiapkan dan dibawa oleh peserta meliputi:

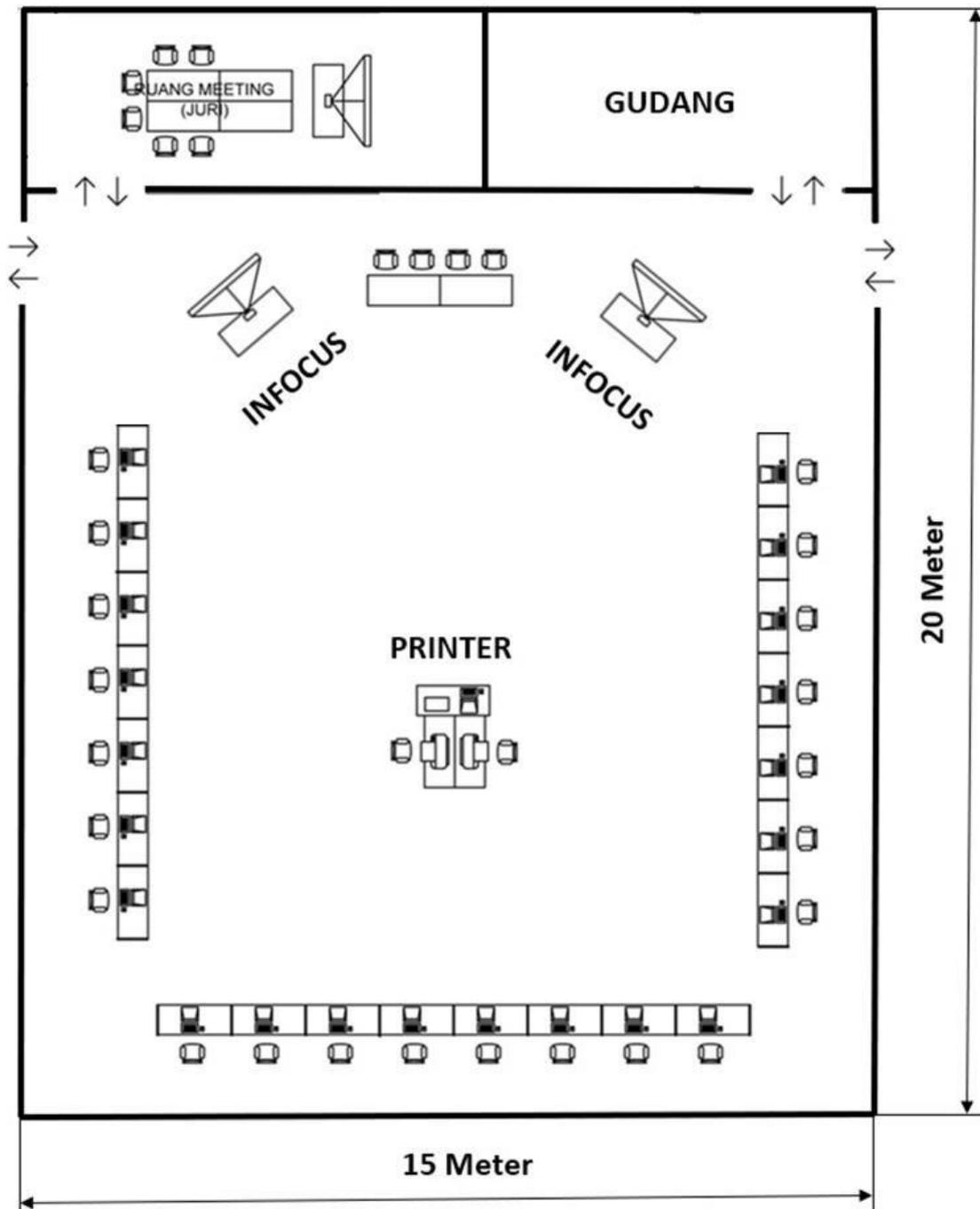
No	Nama Bahan	Spesifikasi	Jumlah	Satuan
1	Pensil Mekanik	Pensil Mekanik 0,5 mm	1	buah
2	Block Notes	Paperline Ukuran A5	1	buah
3	Penghapus Pensil	Steadler B-40	1	buah
4	Penggaris Plastik	Penggaris Plastik 30 cm	1	buah
5	Busur Derajat	Busur Derajat	1	buah
6	Ball Point	Faster C6	1	buah

## 7. BAHAN PENUNJANG

Tidak ada.

## 8. LAYOUT DAN KEBUTUHAN LAYOUT

### 8.1 Denah Layout



**Ruangan indoor ber-AC dengan jaringan LAN**

**8.2 Kebutuhan Layout****9. JADWAL BIDANG LOMBA**

Waktu		Kegiatan	Keterangan
<b>H-1</b>			
08.00 - 12.00	4h	Technical Meeting & Familiarisasi	
<b>H1</b>			
08.00 - 11.00	3h	Modul 1 - <i>Project 1</i>	Mechanical Assembly and Detail Drawing for Manufacture
11.00 - 13.00	2h	Ishoma	
13.00 - 15.00	2h	Modul 1 - <i>Project 2</i>	
<b>H2</b>			
08.00 - 12.00	4h	Modul 2	Mechanical Fabrication
<b>H3</b>			
08.00 - 12.00	4h	Modul 3	Reverse Engineering from Orthogonal Drawing
12.00 - 13.00	1h	Ishoma	
13.00 - 16.00	3h	<i>Penilaian</i>	

## 10.KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA

### 10.1 Kebutuhan Alat dan Bahan Juri

No.	Nama Alat	Spesifikasi	Jumlah	Satuan
1	Printer A4	HP Laserjet A4	1	Unit
No	Nama Bahan	Spesifikasi	Jumlah	Satuan
1	USB Flashdisk	Sandisk 64 GB	3	buah
2	Orbit Pro Modem	Speed: Up to 21.6 Mbps, 64 user, paket data 50 GB	1	Unit
4	Kertas HVS	A4 berat 80 gram	2	rim
5	Kertas HVS	A3 berat 80 gram	2	rim
6	Staples	MAX Stapler HD-10	2	buah
7	Isi staples	No. 10 dus kecil Max	1	dus
8	Gunting kertas	Kenko Gunting SC-848N	1	buah
9	Cutter	L-500	1	buah
10	Stabilo	4 warna @2	8	buah
11	Lakban	Hitam, lebar 5 cm	1	rol
12	Lakban anti selip	Belang hitam-kuning	1	rol

### 10.2 Kebutuhan Penjurian

### 10.3 Kebutuhan Listrik

No	Nama Alat	Jumlah	Satuan	Daya (Watt)	Total Daya (Watt)
1	PC	23	set	200	4,600
2	Laptop	5	buah	50	250
3	Printer	3	buah	30	90
4	Proyektor	3	buah	250	750
6	Lain Lain	1	set	100	100
<b>Total</b>					<b>5,690</b>

## **11.REKOMENDASI JURI**

Tim juri merupakan ahli di industrinya dan atau pengajar/ akademisi (*file* terpisah dari dokumen).

## **12.KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA (K3)**

Agar lomba dapat berlangsung dengan baik, lancar, dan aman maka semua pihak harus memahami, menaati, melaksanakan, dan peduli terhadap beberapa hal berikut:

- Tidak ada sambungan/ instalasi kabel listrik (power) yang membahayakan
- Semua orang memahami jalur evakuasi dan Titik kumpul (*Assembly Point*)
- Jalur evakuasi steril dari penghalang/ benda yang menghalangi
- Tidak ada benda/alat yang tidak stabil
- Gunakan alat sesuai peruntukannya
- Kotak PPPK tersedia dan mudah dijangkau