MAHASISWA BERPRESTASI

Kick Off Mawapres bersama Alex!

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya

Get to know more..
ABOUT ME

Alexander Imanuel Widjanarko, FILKOM'23

@alexander_iw123





Experience:

- Peserta Clash of Champions Season 3
- Owner of 20+ publications (papers, books, IPR)
- Winner of 40+ Nasional & International Business Competitions
- Recepient of Brawijaya Startup Action by DIKST UB
- Recipient of funding PMW 2025
- Founder & Co-founder of KiosAI

Perjalanan Mengikuti Mawapres

Proses menuju juara adalah proses berulang: coba, evaluasi, perbaiki, coba lagi.



2025

Mawapres FILKOM

Juara 3

Percobaan pertama



2026

Mawapres FILKOM

Juara 1

Coba lagi, berhasil



2026

Mawapres UB

Juara 1

Mewakili FILKOM



2026

Mawapres Jawa Timur

Terbaik 4

Mewakili UB

Tiga Pilar Penilaian Mawapres

Ketiganya dinilai secara utuh, tidak ada yang boleh diabaikan.

GK

Gagasan Kreatif

Ide dan inovasi yang diajukan peserta untuk menjawab masalah nyata.

BI

Bahasa Inggris

Kemampuan komunikasi aktif dalam bahasa Inggris, terutama saat wawancara.

CU

Capaian Unggulan

Rekam jejak prestasi dan kontribusi peserta selama masa kuliah.

Gagasan Kreatif

Bicara sistem, bukan sekadar alat

Gagasan Kreatif yang baik bukan tentang alat, platform, atau aplikasi. Ia berbicara tentang sistem program secara utuh. Aplikasi atau platform hanyalah bagian kecil dari sistem tersebut.

Sebelum memikirkan aplikasinya, pikirkan dulu:

1. Masalah sistemik apa yang ingin diselesaikan?
2. Siapa saja pemangku kepentingan yang terlibat?
3. Bagaimana alur program bekerja dari hulu ke hilir?
4. Di mana posisi teknologi dalam mendukung sistem itu?

Gagasan Kreatif

EKOSISTEM SINERGI PEMBELAJARAN MENDALAM BERBASIS *SOCRATIC* AI *SCAFFOLDING* GUNA MITIGASI BUDAYA JAWABAN INSTAN PADA RUMPUN MATA PELAJARAN HAFALAN

GAGASAN KREATIF YANG DIAJUKAN UNTUK MENGIKUTI PEMILIHAN MAHASISWA BERPRESTASI 2026

OLEH
ALEXANDER IMANUEL WIDJANARKO
NIM 235150607111007

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

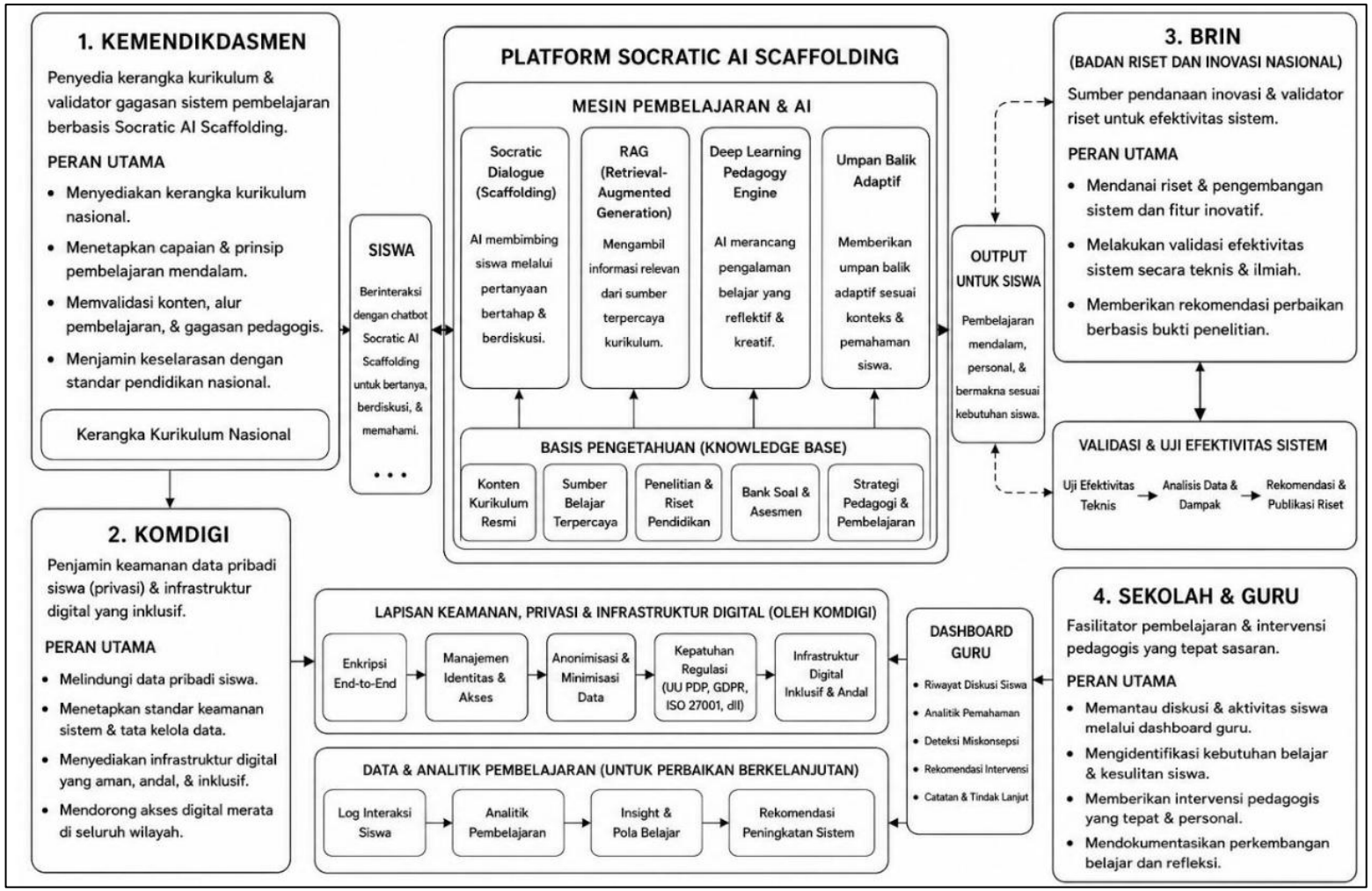
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG, 2026

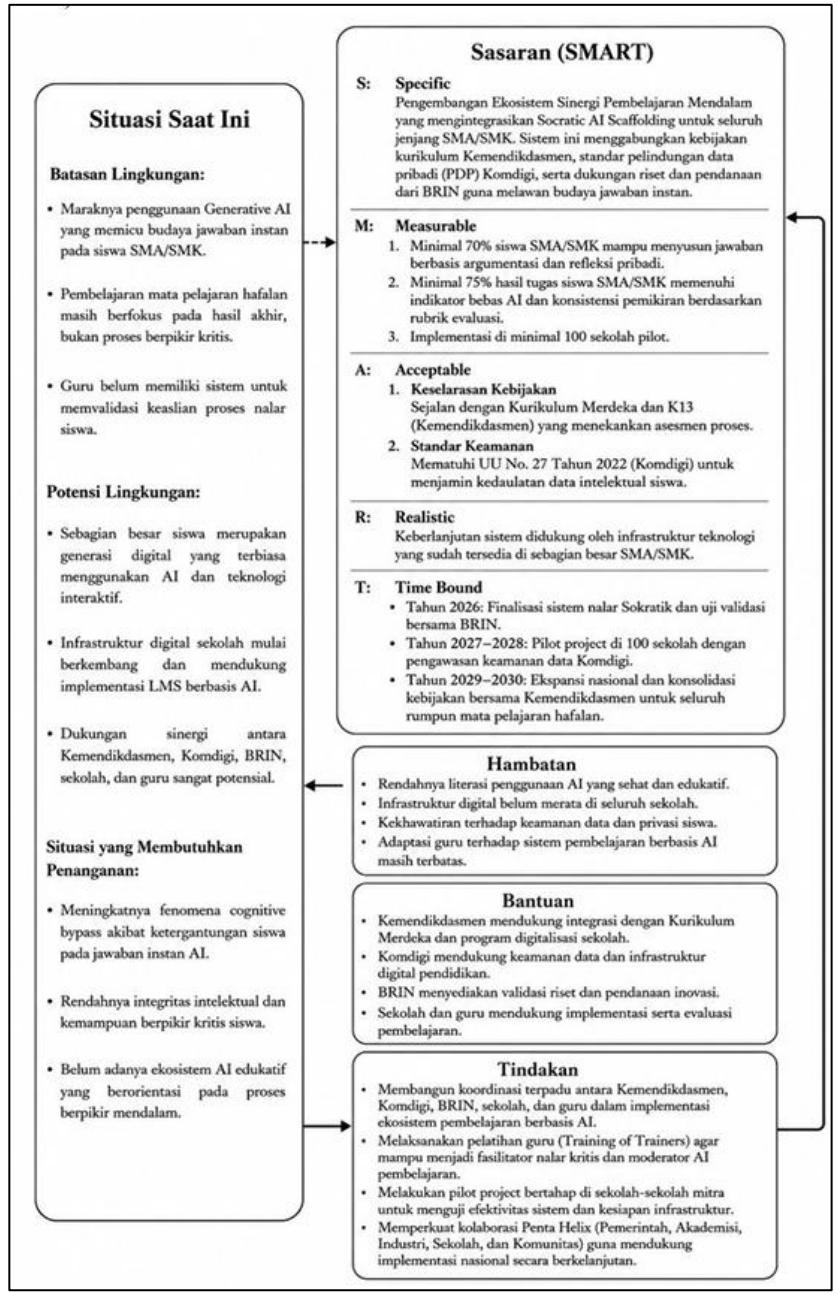
DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
ABSTRAK iv
DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR LAMPIRAN ix
A. LINGKUP PEMBAHASAN 1
1.1. Lingkungan Penerima Manfaat 1
1.1.1. Batasan Lingkungan 1
1.1.2. Tantangan Lingkungan 2
1.2. Landasan Teori Utama 2
1.2.1 Pembelajaran Mendalam sebagai Tujuan Sistemik 2
1.2.2 *Socratic* AI *Scaffolding* dan Mitigasi Ketergantungan AI 2
1.2.3 Sinergi Stakeholder dalam Ekosistem Pendidikan Digital 3
1.2.4 Pembelajaran Multimodal dan *Embodied Cognition* 3
1.3 Rumusan Masalah dan Tujuan 3
1.3.1 Rumusan Masalah 3
1.3.2 Tujuan 3
B. IDENTIFIKASI POTENSI DAN KEBUTUHAN LINGKUNGAN 4
2.1 Identifikasi Potensi Lingkungan 4
2.1.1 Potensi Siswa SMA dan SMK sebagai Generasi Digital 4
2.1.2 Potensi Kesiapan Infrastruktur di Sekolah 4
2.2 Identifikasi Kebutuhan Lingkungan 5
2.2.1 Kebutuhan Proteksi Integritas Kognitif dari Jawaban Instan 5
2.2.2 Kebutuhan Penilaian Berbasis Proses (Standar Kemendikdasmen) 6
2.2.3 Kebutuhan Pelindungan Data Intelektual Siswa (Standar Komdigi) 6
2.2.4 Kebutuhan Validasi Inovasi dan Dukungan Pendanaan (Dukungan BRIN) 6
2.2.5 Kebutuhan Pembelajaran yang Inklusif dan Terdiferensiasi 7
2.3 Uraian Akibat Pembiaran 7
2.4 Sintesis Identifikasi Masalah 7
C. RUMUSAN TARGET PEMBANGUNAN 8
3.1 Tabel SMART 8
3.2 Rincian Target dengan Proyeksi Timeline 9
3.3 Keterkaitan Target dengan Isu Nasional 9
3.4 Dampak Lanjutan (Efek Bola Salju) dari Pencapaian Solusi 10

D. ANALISIS METODE PENCAPAIAN TARGET 10
4.1 Analisis Strategis Mitigasi Budaya Jawaban Instan 10
4.2 Deskripsi Ekosistem Sinergi Sistemik 11
4.2.1 Arsitektur Sinergi Pemangku Kepentingan 11
4.2.2 Model Pembelajaran Berbasis *Socratic* AI *Scaffolding* 12
4.3 Alur Pengguna (*User Flow*) dalam Ekosistem 13
4.4 Metode *Succesive Approximation Model* dan *Design Thinking* 14
E. PENJABARAN RENCANA KERJA 14
5.1 Tahap-Tahap Utama Usaha Pencapaian Target 14
5.2 Rincian Langkah Kerja per Tahap 15
5.3 Analisis & Mitigasi Resiko 16
F. PENJABARAN INFORMASI TAMBAHAN 16
6.1 Struktur Organisasi Pelaksana Gagasan 16
6.1.1 Peran dan Sumbangsih Penulis (Inisiator Utama) 17
6.2 Perkiraan Dana, Sumber, dan Cara Pengumpulan 17
6.2.1 Cara Pengumpulan dan Pengelolaan Dana 18
6.3 Pemangku Kepentingan (*Stakeholders*) 18
G. VISUALISASI GAGASAN 18
DAFTAR PUSTAKA 20

Gagasan Kreatif





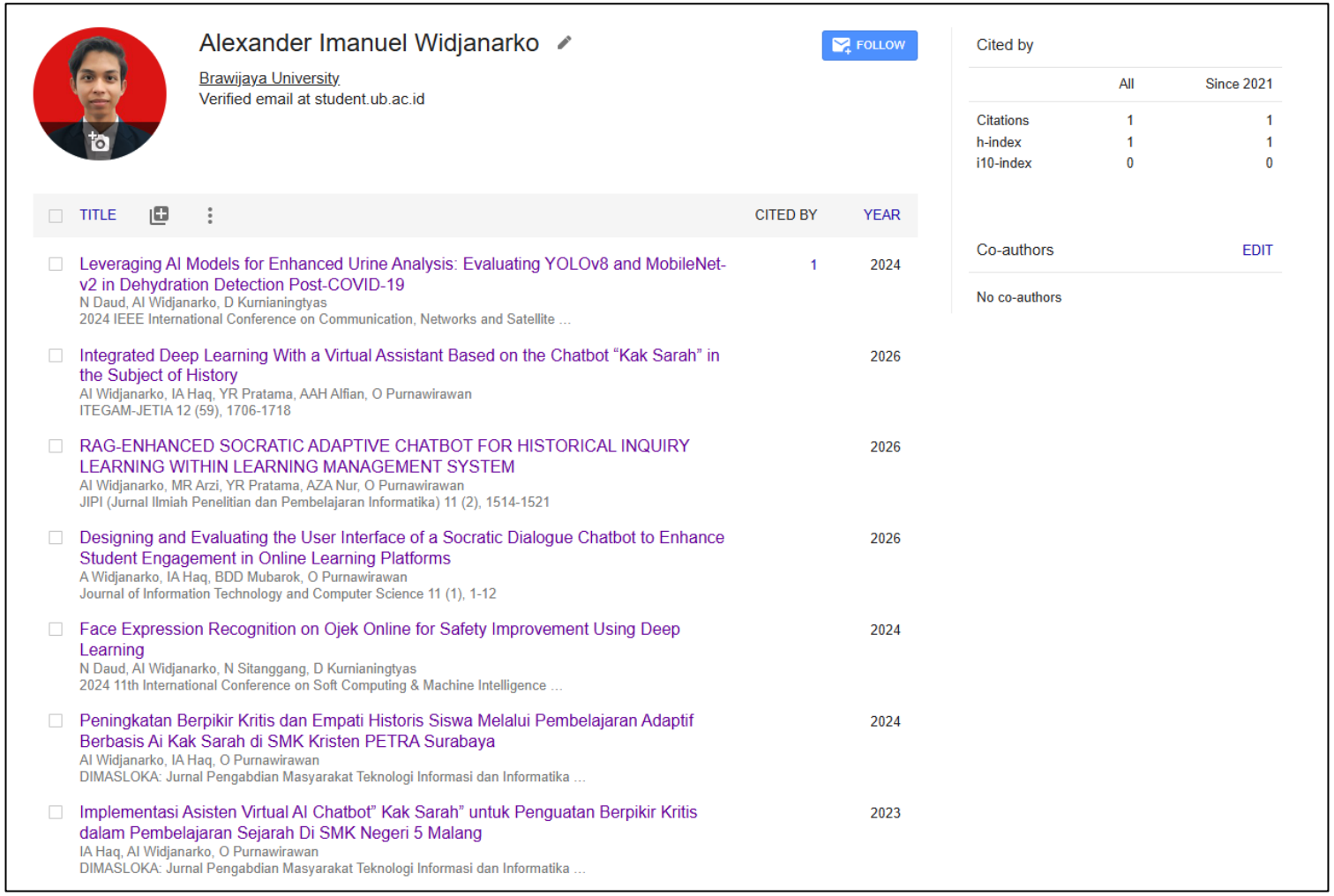
Capaian Unggulan

No	Wujud Capaian	Nama Capaian	Tahun	Lembaga Pemberi / Nama Event	Kategori	File	Kode CU	Potensi Skor
1	Kewirausahaan	Founder PT Firostack Technology Group	2025	Direktorat Jenderal Administrasi Hukum Umum (Ditjen AHU), Kementerian Hukum Republik Indonesia	Kategori C / Nasional		7C1	30
2	Juara-1 Beregu	Juara 1 Business Plan Competition Vivace Innovazione	2024	UKM PP FIM ULM	Kategori C / Nasional		1C5	20
3	Juara-1 Beregu	Juara 1 Competition of Economics (COMICS) bidang Business Plan 2024	2024	BEM FEB UPN VETERAN JAKARTA	Kategori C / Nasional		1C5	20
4	Juara-1 Beregu	Juara 1 Business Plan dalam acara ADVANCE 2024	2024	Ikatan Akuntan Indonesia WIlayah Jawa Timur	Kategori C / Nasional		1C5	20
5	Koordinator Relawan	Koordinator Program Pengabdian Masyarakat UB 2025 (Penguatan Literasi Digital Kesehatan Pada Anak dan Remaja Melalui Media Video dan E-Book Edukasi)	2025	Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Brawijaya	Kategori E / Kab/Kota/ PT		6E2	5

Capaian Unggulan

6	Penulis Utama/korespondensi karya ilmiah di journal yg bereputasi dan diakui	Penulis pertama paper jurnal sinta 2	2026	JITeCS (Journal of Information Technology and Computer Science)	Kategori C / Nasional		5C6	30
7	Juara-1 Beregu	Juara 1 Itenas Digital Transformation Competition (IDTC) 2025 bidang Business Plan	2025	Program Studi Informatika Itenas	Kategori C / Nasional		1C5	20
8	Penulis Utama/korespondensi karya ilmiah di journal yg bereputasi dan diakui	Penulis pertama paper jurnal sinta 3	2026	JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)	Kategori C / Nasional		5C6	30
9	Penerima Hibah kompetisi	Lolos Pendanaan PKM KC 2024 (IoT Deteksi Kanker Payudara)	2024	Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, khususnya Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Ditjen Belmawa)	Kategori C / Nasional		3C6	20
10	Buku ber-ISBN penulis utama	Penulis Pertama Buku Ber-ISBN (Literasi Digital untuk Lulusan SMA/SMK di Era Teknologi dan AI)	2026	Yayasan Ibu Kartini Semarang	Kategori C / Nasional		5C4	30

Capaian Unggulan



Alexander Imanuel Widjanarko

FOLLOW

Brawijaya University
Verified email at student.ub.ac.id

TITLE	CITED BY	YEAR
Leveraging AI Models for Enhanced Urine Analysis: Evaluating YOLOv8 and MobileNet-v2 in Dehydration Detection Post-COVID-19 N Daud, AI Widjanarko, D Kurnianingtyas 2024 IEEE International Conference on Communication, Networks and Satellite ...	1	2024
Integrated Deep Learning With a Virtual Assistant Based on the Chatbot "Kak Sarah" in the Subject of History AI Widjanarko, IA Haq, YR Pratama, AAH Alfian, O Purnawirawan ITEGAM-JETIA 12 (59), 1706-1718		2026
RAG-ENHANCED SOCRATIC ADAPTIVE CHATBOT FOR HISTORICAL INQUIRY LEARNING WITHIN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM AI Widjanarko, MR Arzi, YR Pratama, AZA Nur, O Purnawirawan JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika) 11 (2), 1514-1521		2026
Designing and Evaluating the User Interface of a Socratic Dialogue Chatbot to Enhance Student Engagement in Online Learning Platforms A Widjanarko, IA Haq, BDD Mubarok, O Purnawirawan Journal of Information Technology and Computer Science 11 (1), 1-12		2026
Face Expression Recognition on Ojek Online for Safety Improvement Using Deep Learning N Daud, AI Widjanarko, N Sitanggang, D Kurnianingtyas 2024 11th International Conference on Soft Computing & Machine Intelligence ...		2024
Peningkatan Berpikir Kritis dan Empati Historis Siswa Melalui Pembelajaran Adaptif Berbasis Ai Kak Sarah di SMK Kristen PETRA Surabaya AI Widjanarko, IA Haq, O Purnawirawan DIMASLOKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Informasi dan Informatika ...		2024
Implementasi Asisten Virtual AI Chatbot" Kak Sarah" untuk Penguatan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Sejarah Di SMK Negeri 5 Malang IA Haq, AI Widjanarko, O Purnawirawan DIMASLOKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Informasi dan Informatika ...		2023

Cited by

	All	Since 2021
Citations	1	1
h-index	1	1
i10-index	0	0

Co-authors EDIT

No co-authors

Bahasa Inggris



bit.ly/videoBahasaInggris

Tips Praktis: Capaian Unggulan

Tiga hal yang paling sering menjatuhkan poin CU peserta

a

Utamakan Sebaran, Bukan Jumlah

Juri lebih menghargai sebaran, variasi bidang, jenis kegiatan, dan level kompetisi, dibanding sekadar banyaknya prestasi yang ditumpuk di satu jenis kegiatan.

b

Tekankan Kebermanfaatan

Setiap karya sebaiknya menunjukkan dampak yang masif bagi orang lain, bukan sekadar pencapaian untuk diri sendiri. Tanyakan: siapa yang terbantu, dan seberapa luas dampaknya?

c

Lampirkan Dokumen Selengkapnya

Banyak peserta gugur di poin CU karena dokumen pendukung tidak cukup kuat. Lengkapi setiap capaian dengan bukti yang jelas: sertifikat, surat keterangan, dan dokumentasi.

Tips Praktis Lainnya

Detail administratif dan sikap yang tidak boleh diabaikan

d

Standar Tanda Tangan Sertifikat CU

Pastikan tanda tangan pada sertifikat CU berasal dari pejabat minimal setingkat Dekan. Tanda tangan Ketua HIMA atau Kaprodi tidak diterima sebagai penanda tangan utama.

e

Konsisten Berbahasa Inggris

Tidak perlu menunggu fasih untuk mulai berlatih. Biasakan diri berbicara dalam bahasa Inggris sesering mungkin agar terbiasa saat sesi wawancara berlangsung.

f

Pastikan Gagasan Kreatif Original

Gagasan yang diajukan harus benar benar ide sendiri, bukan hasil menjiplak atau memodifikasi ide orang lain tanpa kontribusi nyata.

g

Jaga Attitude Selama Proses

Mawapres bukan sekadar ajang adu prestasi, tapi juga ajang menilai karakter. Sikap rendah hati dan sportif sama pentingnya dengan pencapaian.

Ringkasan Kunci

1. Perjalanan menuju Mawapres adalah proses bertahap. Jangan patah semangat jika belum berhasil di percobaan pertama.
2. Siapkan tiga pilar (GK, BI, CU) secara seimbang, jangan hanya menonjol di satu sisi.
3. Gagasan Kreatif harus berbicara soal sistem, bukan sekadar alat atau aplikasi.
4. Capaian Unggulan dinilai dari sebaran dan dampak, dengan dokumen pendukung yang kuat dan sah.
5. Bahasa Inggris dan attitude yang konsisten sama pentingnya dengan prestasi itu sendiri.

Semangat mempersiapkan langkahmu menuju Mawapres.