

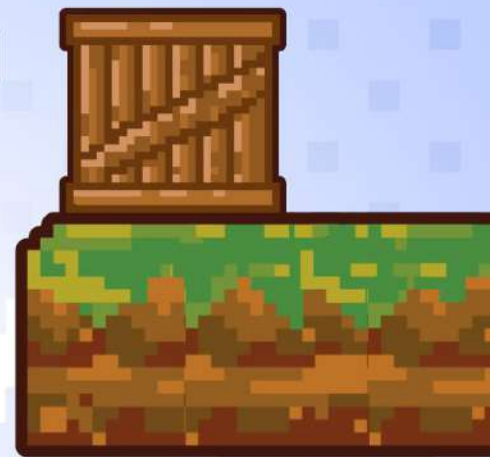


# BUKU PANDUAN LOHBA TKJ PACKET TRACER

CHARACTER SELECTED!



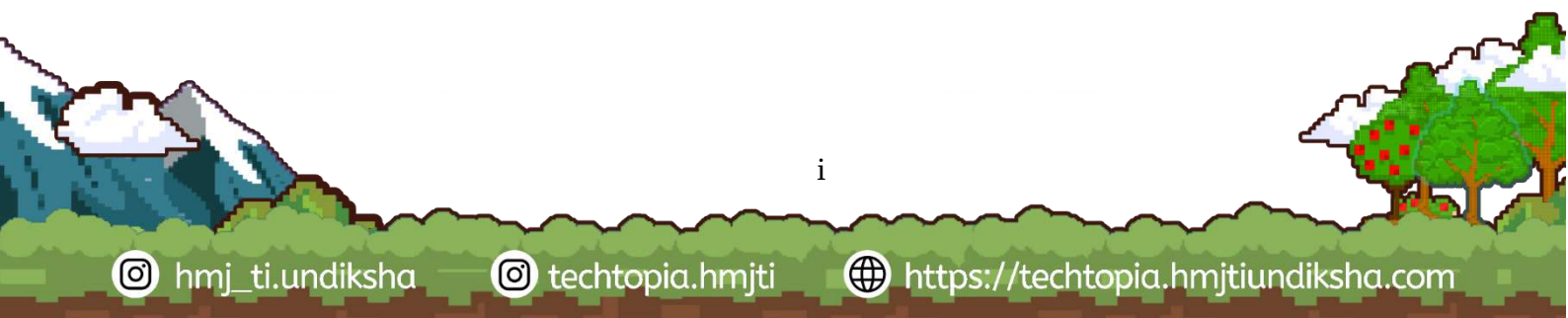
START





## DAFTAR ISI

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| DAFTAR ISI .....                  | i  |
| BAB I. PENDAHULUAN .....          | 1  |
| A. TEMA KEGIATAN TECHTOPIA.....   | 1  |
| B. LATAR BELAKANG.....            | 1  |
| C. LANDASAN KEGIATAN.....         | 2  |
| D. TUJUAN KEGIATAN.....           | 2  |
| E. PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN..... | 3  |
| BAB II. KETENTUAN LOMBA.....      | 4  |
| A. DESKRIPSI LOMBA .....          | 4  |
| B. KETENTUAN UMUM.....            | 4  |
| C. KETENTUAN PENDAFTARAN .....    | 5  |
| D. KETENTUAN TEKNIS.....          | 5  |
| E. TIMELINE KEGIATAN.....         | 7  |
| F. TECHNICAL MEETING.....         | 7  |
| G. TEKNIS PELAKSANAAN LOMBA.....  | 7  |
| H. KRITERIA PENILAIAN .....       | 10 |
| I. HADIAH PENGHARGAAN .....       | 11 |
| J. CONTACT PERSON.....            | 11 |
| LAMPIRAN .....                    | 12 |
| A. LINK TWIBBON & CAPTION .....   | 12 |
| B. SET-UP KAMERA PENGAWAS.....    | 13 |
| C. SET-UP OBS VIRTUAL CAMERA..... | 14 |





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. TEMA KEGIATAN TECHTOPIA

Kegiatan Techtopia Vol. 1 pada tahun ini mengusung tema yaitu “***START IT: Spark Talent and Rise Through Innovation & Technology***”.

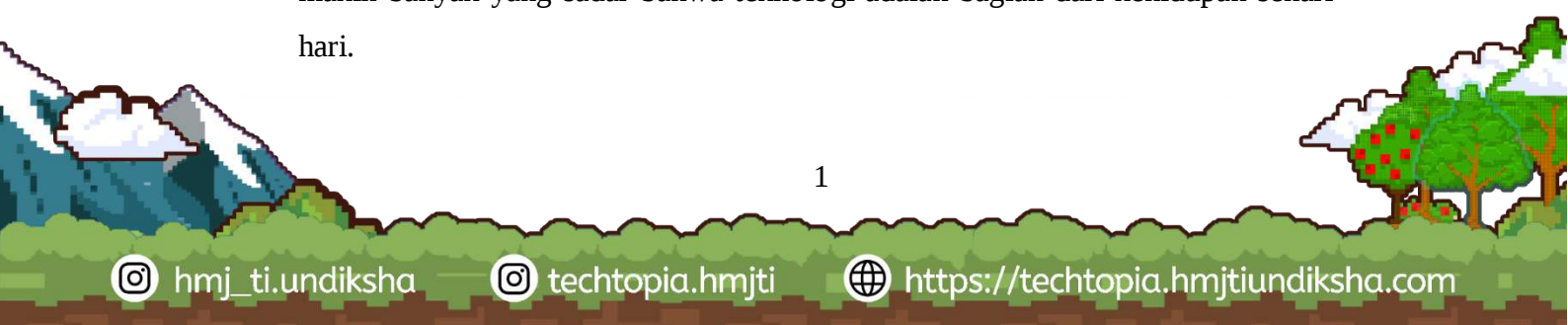
Techtopia Vol. 1 merupakan titik *start* Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dalam penyelenggaraan kegiatan kompetisi TIK berskala nasional. “IT” dalam “***START IT***” dapat diartikan sebagai “*Information Technology*” dimana fokus dari kegiatan Techtopia adalah pada kompetisi di bidang Teknologi Informasi. “***START IT***” pula tidak sebatas tentang HMJ TI, tetapi juga tentang generasi muda yang melalui kegiatan ini memulai dan melanjutkan langkah mereka untuk mengembangkan potensi mereka.

kegiatan Techtopia Vol. 1 melalui tema ***Spark Talent and Rise Through Innovation & Technology*** diharapkan mampu memantik semangat dan menggali potensi serta mengembangkan talenta generasi muda dalam dunia digital lewat inovasi dan teknologi. Pada akhirnya teknologi bukan hanya sebagai alat saja tetapi juga sebagai wadah untuk membentuk masa depan.

#### B. LATAR BELAKANG

Di era modern seperti sekarang, teknologi informasi memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Baik di negara maju maupun berkembang seperti Indonesia, hampir semua aspek kehidupan tidak bisa lepas dari teknologi. Menguasai teknologi informasi bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan agar kita mampu bersaing di tengah arus globalisasi yang kian cepat.

Melihat pentingnya peran tersebut, berbagai pihak termasuk pemerintah mulai mengambil langkah nyata dengan mengenalkan ilmu informatika sejak dini. Kini, mata pelajaran terkait teknologi sudah diperkenalkan sejak jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Respons masyarakat pun sangat positif, karena makin banyak yang sadar bahwa teknologi adalah bagian dari kehidupan sehari-hari.





Menjawab tantangan itu, banyak perguruan tinggi di Indonesia mulai membuka program studi di bidang informatika. Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) juga ikut berperan melalui Jurusan Teknik Informatika, yang berfokus pada mencetak lulusan yang tidak hanya menguasai teori, tetapi juga mampu menciptakan solusi teknologi yang relevan dan bermanfaat.

Sebagai wujud nyata dari semangat tersebut, mahasiswa Teknik Informatika Undiksha mengadakan sebuah event bertajuk Tectopia. Awalnya, acara ini merupakan bagian dari rangkaian kegiatan tahunan *INTEGER*. Namun kini, Tectopia berdiri sebagai sebuah kegiatan terpisah yang lebih fokus pada pengembangan kreativitas, inovasi, dan kompetensi di bidang teknologi informasi.

Tectopia hadir sebagai ruang yang mendorong persaingan sehat, menciptakan karya-karya baru yang inovatif, serta menumbuhkan semangat berkreasi bahkan dalam balutan seni melalui berbagai kegiatan yang diselenggarakan. Kegiatan ini tidak hanya diperuntukkan bagi mahasiswa Teknik Informatika, tetapi juga terbuka untuk kalangan yang lebih luas, terutama siswa SMA/SMK sederajat yang ingin mengembangkan potensi mereka di dunia TIK.

### C. LANDASAN KEGIATAN

1. Tri Dharma Perguruan Tinggi.
2. Program Kerja Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha Masa Bakti 2025/2026.

### D. TUJUAN KEGIATAN

Tujuan dari *START IT: Spark Talent and Rise Through Innovation & Technology* adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha ke masyarakat di seluruh Indonesia.
2. Turut serta berpartisipasi aktif dalam membangun generasi muda yang kreatif, inovatif, berjiwa seni, cerdas serta terampil di bidang TI dengan berlandaskan nilai-nilai budaya.

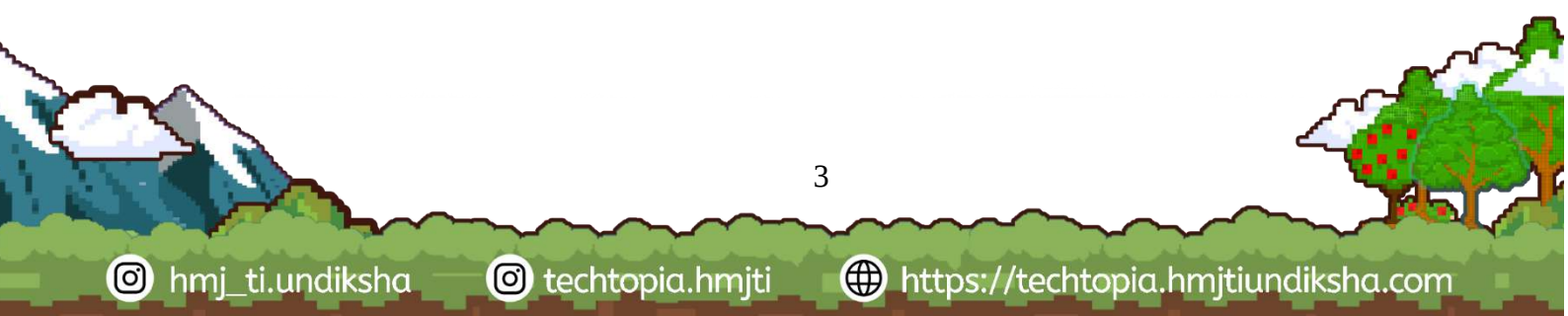




3. Memfasilitasi semua kalangan pecinta TI untuk mengembangkan kemampuan dalam rangka membentuk kader-kader yang berkompetensi di bidang TI.
4. Membangun kebersamaan dan kekeluargaan di kalangan mahasiswa Jurusan Teknik Informatika.
5. Bentuk peran aktif dalam rangka mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi baik dari segi pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat.

#### **E. PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN**

1. Wakil Dekan III Fakultas Teknik dan Kejuruan
2. Ketua Jurusan Teknik Informatika
3. Pembimbing Kemahasiswaan Jurusan Teknik Informatika
4. Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Undiksha Masa Bakti 2025/2026
5. Wakil Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Undiksha Masa Bakti 2025/2026
6. Ketua Panitia Kegiatan TECHTOPIA Vol.1 Tahun 2025
7. Wakil Ketua Panitia Kegiatan TECHTOPIA Vol.1 Tahun 2025
8. Koordinator sie serangkaian kegiatan TECHTOPIA Vol.1





## BAB II

### KETENTUAN LOMBA

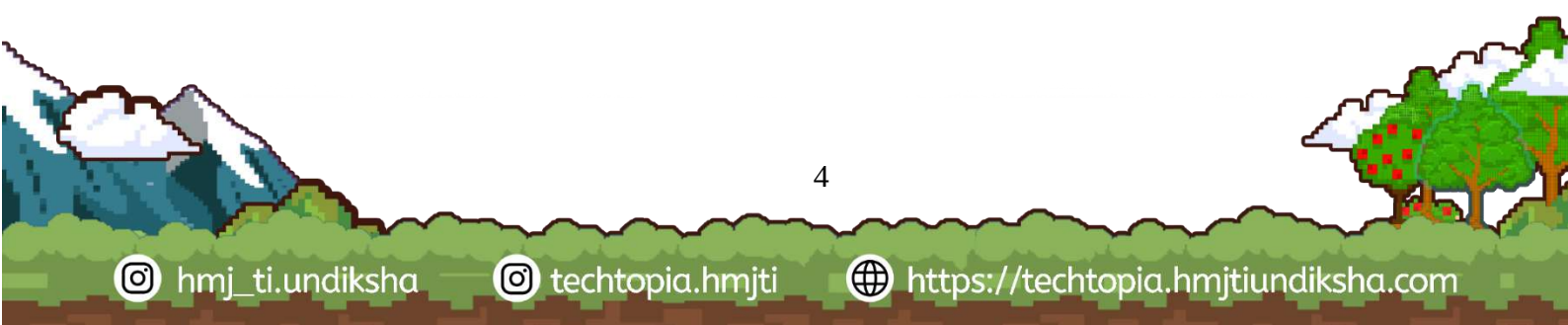
#### A. DESKRIPSI LOMBA

Lomba *Packet Tracer* merupakan salah satu ajang perlombaan pada kegiatan Techtopia Vol. 1 yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. Lomba ini dibuka untuk siswa SMA/SMK sederajat di seluruh Indonesia.

Lomba *Packet Tracer* merupakan kompetisi di bidang jaringan komputer yang diadakan untuk mengasah kemampuan dalam menganalisis, merancang dan mengkonfigurasi jaringan melalui aplikasi simulasi jaringan *Cisco Packet Tracer*. Kompetisi ini terbuka untuk siswa dari seluruh Indonesia dan mengajak para peserta lomba agar dapat menggunakan ilmu-ilmu jaringan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan hingga selesai.

#### B. KETENTUAN UMUM

1. Peserta adalah siswa SMK/SMA aktif sederajat yang ada di seluruh Indonesia dibuktikan dengan mengirimkan scan kartu pelajar atau surat keterangan aktif yang dikumpulkan pada saat proses pendaftaran.
2. Peserta Lomba *Packet Tracer* terdiri atas individu/perorangan.
3. Peserta yang tidak memenuhi ketentuan akan dianggap gugur.
4. Peserta **wajib** mempunyai akun *Cisco Networking Academy* agar bisa masuk ke halaman utama Platform *Cisco Packet Tracer*
5. Jika sebelumnya tidak memiliki, silakan **Sign-Up** pada laman berikut menggunakan akun *Google* masing-masing: [sign-up cisco](https://techtopia.hmjtundiksha.com/sign-up-cisco)
6. Selama mengikuti rangkaian acara Lomba *Packet Tracer*, seluruh peserta wajib mentaati segala peraturan yang telah ditetapkan oleh panitia.
7. Segala bentuk kecurangan pada perlombaan ini akan berakibat pada pengurangan nilai, diskualifikasi, maupun pembatalan juara setelah lomba ditetapkan.





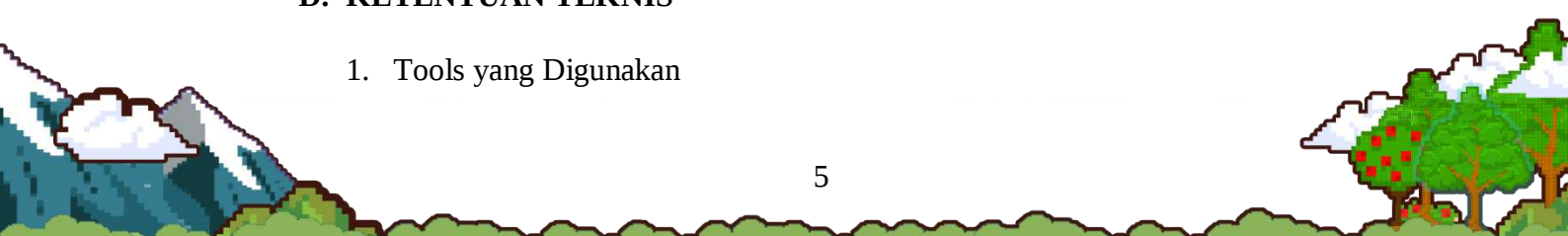
8. Peserta **diwajibkan** untuk mengupload twibbon pada media sosial Instagram pribadinya (akun tidak *private*) sebagai syarat untuk mendaftar lomba tersebut dengan mengakses pranala pada bagian **(LAMPIRAN)**

### C. KETENTUAN PENDAFTARAN

1. Pendaftaran dilaksanakan secara daring melalui pranala berikut: [techtopia.hmjiundiksha.com](https://techtopia.hmjiundiksha.com). Dan dengan nominal pendaftaran sebagai berikut:
  - i. Gelombang 1: Rp. 75,000
  - ii. Gelombang 2: Rp. 90,000
2. Setiap peserta wajib melampirkan scan kartu pelajar atau surat keterangan dari kepala sekolah dengan format .pdf
3. Mengikuti official account Instagram HMJ TI Undiksha @hmj\_ti.undiksha dan official account Instagram TECHTOPIA @techtopia.hmji, setiap peserta wajib melampirkan screenshot bukti follow Instagram dan dijadikan satu dengan format .pdf
4. Semua peserta wajib mengunggah foto di Instagram menggunakan twibbon Lomba *Packet Tracer* Techtopia tahun 2025 dengan caption yang telah disediakan oleh panitia dan dapat dilihat pada pranala bagian **(LAMPIRAN)**.
5. Setiap peserta wajib membayar biaya pendaftaran melalui:
  - i. ATM/M-Banking/Teller sebesar **Rp. 75.000** untuk Gelombang 1 dan **Rp. 90.000** untuk Gelombang 2
  - ii. Pembayaran melalui nomor rekening berikut: **(BRI)**  
**008801021115539** a.n **PUTU UTAMI PRAMESTI**  
**INDRASWARI**
6. Bukti tanda pembayaran pendaftaran di upload ke formulir pendaftaran yang telah disediakan oleh panitia.
7. Uang pembayaran pendaftaran tidak dapat dikembalikan apabila peserta mengundurkan diri.

### D. KETENTUAN TEKNIS

1. Tools yang Digunakan





Peserta akan menggunakan dua tools utama, yaitu:

- i. *Cisco Packet Tracer* versi 8.2.1, yang dapat diunduh gratis melalui link berikut:

🔗 <https://go.undiksha.ac.id/AplikasiCiscoPacketTracer>

- ii. OBS Studio (Open Broadcaster Software), yang digunakan untuk menampilkan layar peserta saat proses pengerjaan soal berlangsung secara online. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis melalui:

🔗 <https://obsproject.com/>

2. Ketentuan Teknis:

- i. Peserta wajib mengunduh dan menginstal *Cisco Packet Tracer* dari link yang telah disediakan.
- ii. Peserta **WAJIB** mempunyai akun *Cisco Networking Academy* agar bisa masuk ke halaman utama Platform *Cisco Packet Tracer*
- iii. Jika sebelumnya tidak memiliki, silakan **Sign-Up** pada laman berikut menggunakan akun *Google* masing-masing: [sign-up cisco](#)
- iv. Peserta diperbolehkan mempelajari penggunaan aplikasi *Cisco Packet Tracer* secara mandiri di rumah, dan contoh soal akan diberikan oleh panitia untuk latihan.
- v. Pada saat perlombaan, peserta akan diberikan soal yang memuat kriteria-kriteria tertentu, dan topologi dasar akan disediakan oleh panitia.
- vi. Karena lomba dilaksanakan secara online, peserta wajib menggunakan OBS Studio untuk menampilkan layar saat mengerjakan soal, sebagai bagian dari proses pengawasan daring oleh panitia. OBS tidak digunakan untuk merekam.
- vii. Panduan penggunaan OBS Studio dapat dilihat pada **LAMPIRAN** dalam dokumen ini.

3. Silakan menghubungi panitia apabila mengalami kesulitan dalam mengunduh atau menyiapkan tools yang dibutuhkan. Pastikan seluruh aplikasi telah siap sebelum perlombaan dimulai.





#### E. TIMELINE KEGIATAN

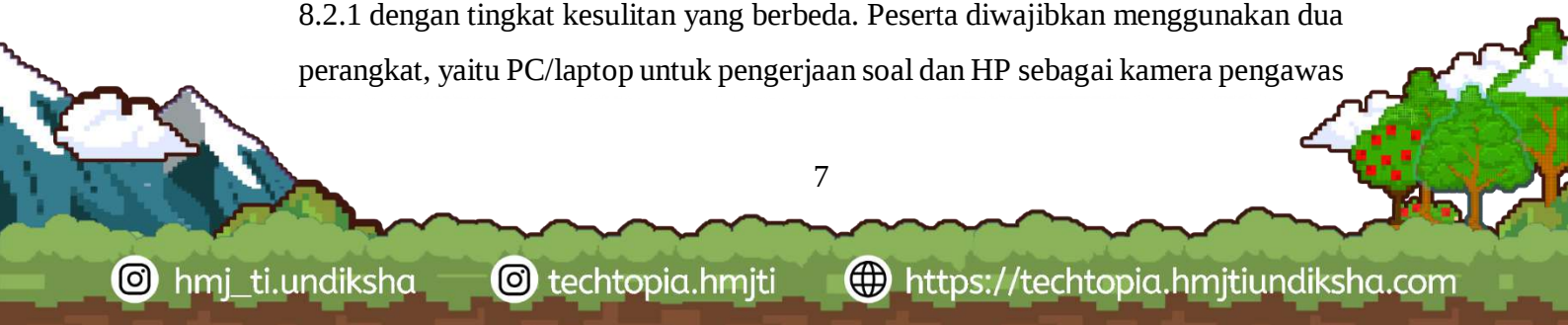
| No | Kegiatan                | Jadwal                       |
|----|-------------------------|------------------------------|
| 1  | Pendaftaran Gelombang 1 | 21 Juli – 8 Agustus 2025     |
| 2  | Pendaftaran Gelombang 2 | 11 Agustus – 30 Agustus 2025 |
| 3  | Technical Meeting       | 31 Agustus 2025              |
| 4  | Penyisihan Lomba        | 14 September 2025            |
| 5  | Pengumuman Finalis      | 1 Oktober 2025               |
| 5  | Final Lomba             | 4 Oktober 2025               |
| 6  | Pengumuman Juara        | 11 Oktober 2025              |

#### F. TECHNICAL MEETING

1. *Technical Meeting* bersifat wajib bagi seluruh peserta.
2. Setiap peserta Lomba *Packet Tracer* yang telah mengisi form pendaftaran akan diinformasikan dan diingatkan perihal *Technical Meeting* melalui Grup WhatsApp sehari sebelum dilaksanakannya *Technical Meeting*.
3. *Technical meeting* akan dilaksanakan pada:
  - i. Hari, tanggal : Minggu, 31 Agustus 2025
  - ii. Tempat : Zoom meeting (meeting ID dan password menyusul).
4. Peserta wajib menggunakan format penamaan “NomorPeserta\_NamaLengkap\_Asal Sekolah” di Zoom Meeting. No urut peserta akan diberikan sehari sebelum *Technical Meeting* dilaksanakan.
5. Peserta yang tidak mengikuti *Technical Meeting* dianggap menyetujui hasil dan kesepakatan dari *Technical Meeting*.

#### G. TEKNIS PELAKSANAAN LOMBA

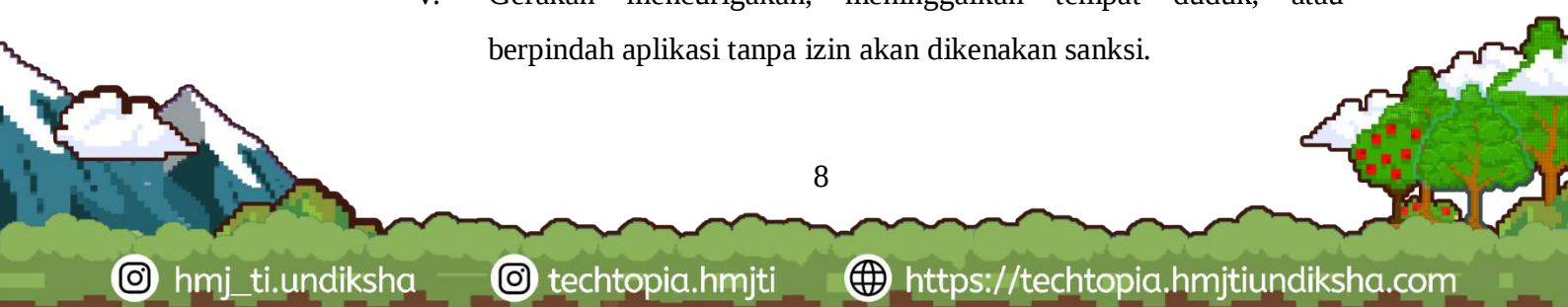
Lomba ini terdiri dari **dua babak**, yaitu Babak Penyisihan dan Babak Final, yang dilaksanakan secara daring. Pada masing-masing babak, peserta akan mengerjakan soal konfigurasi jaringan menggunakan *Cisco Packet Tracer* versi 8.2.1 dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Peserta diwajibkan menggunakan dua perangkat, yaitu PC/laptop untuk pengerjaan soal dan HP sebagai kamera pengawas





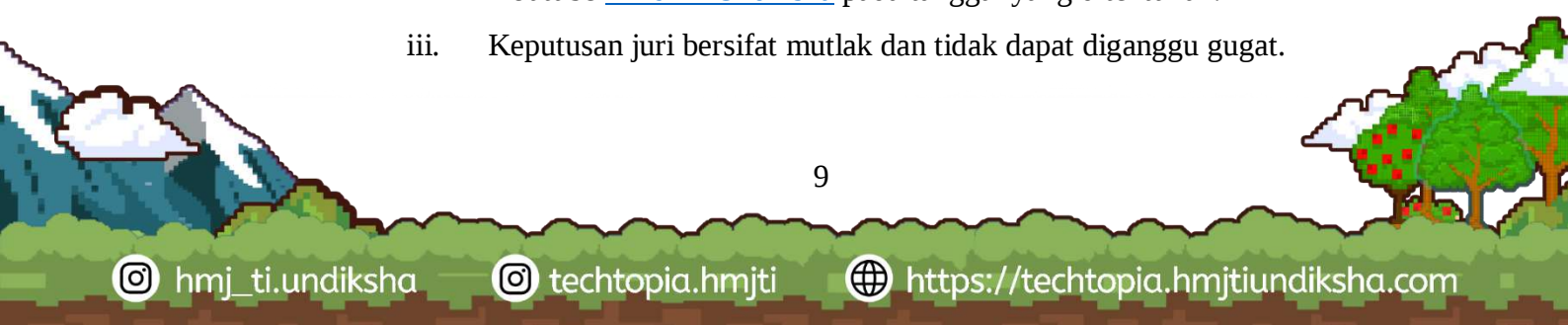
melalui Zoom, serta menampilkan layar kerja menggunakan OBS Studio. Setelah menyelesaikan soal, peserta harus mengumpulkan file konfigurasi beserta screenshot nilai *completion* sebagai bukti hasil pengerjaan. Seluruh proses diawasi secara *real-time* dan peserta wajib mematuhi ketentuan teknis yang telah ditetapkan panitia. Adapun teknis pelaksanaan lomba pada masing-masing babak adalah sebagai berikut:

1. *Zoom Meeting*, wajib menggunakan dua perangkat:
  - i. PC/Laptop: digunakan untuk mengerjakan soal dan menampilkan layar menggunakan OBS.
  - ii. HP/Smartphone: digunakan sebagai kamera eksternal untuk memantau suasana sekitar peserta.
2. Persiapan Sebelum Lomba:
  - i. Peserta harus berada di ruangan tertutup dengan pencahayaan yang cukup.
  - ii. Peserta wajib hadir di room Zoom paling lambat 20 menit sebelum lomba dimulai.
3. Format penamaan saat masuk Zoom:
  - i. HP (kamera pengawas): **CAM1\_NomorPeserta\_Nama**
  - ii. PC/Laptop (layar pengerjaan): **CAM2\_NomorPeserta\_Nama**
4. Selama Lomba Berlangsung:
  - i. Layar kerja di PC/Laptop harus ditampilkan menggunakan OBS Studio, dan terlihat jelas di Zoom.
  - ii. Kamera HP harus dinyalakan sepanjang lomba dan memantau aktivitas peserta dari sudut yang disarankan panitia (lihat Lampiran A).
  - iii. Mikrofon dan kamera di HP wajib dalam keadaan aktif (On) selama perlombaan.
  - iv. Peserta tidak diperkenankan meninggalkan Zoom room tanpa izin
  - v. Gerakan mencurigakan, meninggalkan tempat duduk, atau berpindah aplikasi tanpa izin akan dikenakan sanksi.





- vi. Jika terjadi kendala jaringan, peserta wajib melapor ke panitia via WhatsApp dengan bukti tangkapan layar. Batas toleransi reconnect adalah **5 menit**, setelah itu peserta dianggap gugur bila tidak terhubung kembali.
5. Durasi Pengerjaan:
  - i. Babak Penyisihan: **60 Menit**
  - ii. Babak Final: **90 Menit**
6. Soal dan Pengumpulan Jawaban:
  - i. Soal akan diposting melalui platform *Google Drive* dan dapat diunduh langsung oleh peserta saat lomba dimulai pada breakout room masing-masing pada *Zoom Meeting*.
  - ii. Peserta diwajibkan untuk mengerjakan topologi sesuai instruksi soal, lalu melakukan pengecekan hasil (*completion percentage*) melalui fitur *Activity* di *Cisco Packet Tracer*.
  - iii. Setelah selesai, peserta wajib mengumpulkan dua berkas, yaitu file (.pkt) dan Screenshot hasil pengerjaan ke dalam bentuk *ZIP* dengan format nama:
    - **NoPeserta\_Babak\_Nama\_Completion.zip**
    - Contoh: **01\_Penyisihan\_Dira\_Completion.zip**
  - iv. *Screenshot* harus diambil sebelum file disimpan, sebagai bukti nilai akhir yang diperoleh dari hasil konfigurasi.
  - v. Kedua berkas (file .pkt dan *screenshot*) harus diunggah sebelum waktu yang diberikan habis ke link pengumpulan yang disediakan panitia.
  - vi. Peserta yang terlambat mengumpulkan salah satu berkas tersebut akan didiskualifikasi dari babak penyisihan.
7. Pengumuman dan Keputusan Juri:
  - i. Pengumuman peserta yang lolos ke babak selanjutnya akan diinformasikan melalui grup WhatsApp
  - ii. Pengumuman Juara akan disiarkan langsung melalui platform Youtube [HMJ TI Undiksha](https://www.youtube.com/channel/UCv33333333333333333333) pada tanggal yang ditentukan.
  - iii. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.





- iv. Ketentuan tambahan yang belum tercantum akan ditetapkan kemudian bila dibutuhkan oleh panitia.

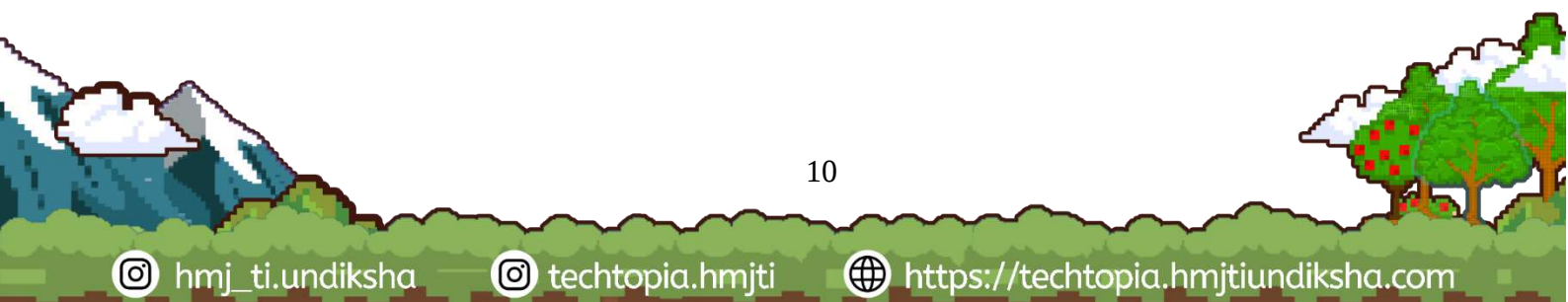
## H. KRITERIA PENILAIAN

### 1. Ketepatan (Skor Maksimal: 100 - Jumlah Peserta)

- Ketepatan dihitung berdasarkan jumlah konfigurasi atau langkah yang benar dan sesuai dengan instruksi yang diberikan dalam soal pada aplikasi Cisco Packet Tracer.
- Poin ketepatan diberikan kepada peserta berdasarkan validitas konfigurasi jaringan yang dibuat, seperti ketersambungan antar perangkat, penggunaan IP address yang tepat, dan keberhasilan pengujian koneksi.
- Nilai maksimal untuk ketepatan adalah sebesar **100 dikurangi jumlah total peserta**. Ini untuk menjaga keseimbangan kontribusi antara ketepatan dan kecepatan.

### 2. Kecepatan (Skor Maksimal: Jumlah Peserta)

- Kecepatan dihitung berdasarkan urutan peserta dalam menyelesaikan soal dengan benar.
- Peserta yang pertama kali menyelesaikan konfigurasi dengan benar akan mendapatkan skor maksimal sebesar jumlah peserta.
- Peserta berikutnya akan mendapatkan nilai satu poin lebih rendah dari peserta sebelumnya. Misalnya, jika ada 50 peserta:
  - Peserta tercepat akan mendapatkan **50 poin**
  - Peserta kedua tercepat mendapatkan **49 poin**
  - Dan seterusnya hingga peserta terakhir



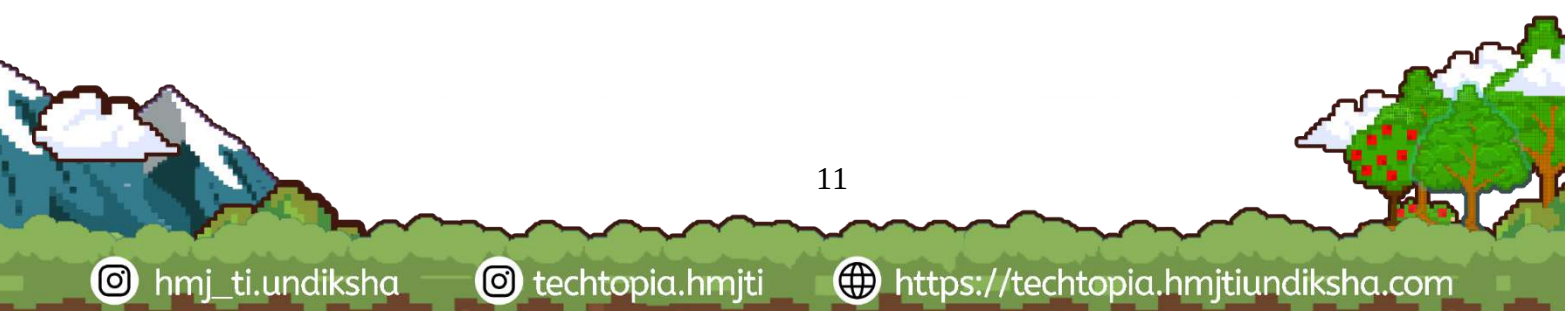


## **I. HADIAH PENGHARGAAN**

1. Keputusan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
2. Hadiah pemenang:
  - i. Juara I: E-Sertifikat + Uang Pembinaan + Medali
  - ii. Juara II: E-Sertifikat + Uang Pembinaan + Medali
  - iii. Juara III: E-Sertifikat + Uang Pembinaan + Medali
3. Seluruh peserta dan finalis mendapatkan E-Sertifikat

## **J. CONTACT PERSON**

1. Narahubung:
  - i. +62 857-3963-5061 (Agastya)
  - ii. +62 857-9727-9169 (Syaeful)
2. Instagram: [@techtopia.hmjti](https://www.instagram.com/techtopia.hmjti)
3. Website: [techtopia.hmjtiundiksha.com](https://techtopia.hmjtiundiksha.com)
4. E-Mail: [hmj.ti@undiksha.ac.id](mailto:hmj.ti@undiksha.ac.id)





## LAMPIRAN

### A. LINK TWIBBON & CAPTION

1. Link Twibbon: <https://go.undiksha.ac.id/TwibbonPesertaTechtopiaVol1>
2. Caption:

I'm ready for TECHTOPIA Vol.1! ✨

Hai! Aku (nama kamu), dari (asal sekolah kamu).

Siap menunjukkan kreativitas dan inovasi terbaikku dalam Techtopia Vol.1, lewat cabang lomba (jenis lomba yang diikuti).

Yuk ikut ramaikan dan jadilah The Next Tech Talent!

Karena setiap langkah kecilmu, bisa jadi awal dari perjalanan besar di dunia teknologi dan karya digital!

"Let's start it, let's make it!" 🚀💡

Temukan akun resmi kami di media sosial & website berikut:

📱 Instagram Techtopia: @techtopia.hmjtj

📱 Instagram HMJTI: @hmj\_ti.undiksha

📺 TikTok: @hmj\_ti.undiksha

📺 YouTube: @hmjtiundiksha

🌐 Website: [techtopia.hmjtiundiksha.com](https://techtopia.hmjtiundiksha.com)

---

#Techtopia

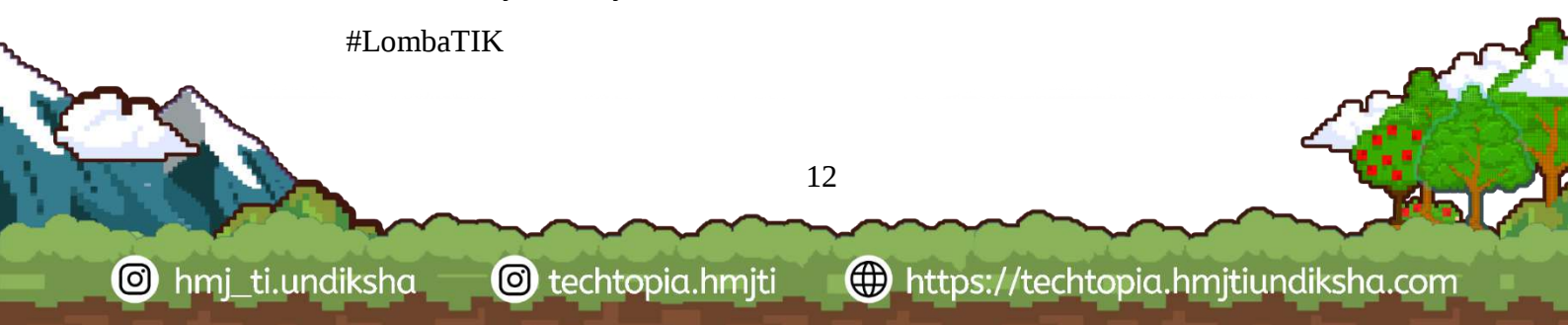
#TechtopiaVol1

#StartIT

#HMJTIUndiksha

#KabinetSatyaPramayudha

#LombaTIK





#LombaPoster

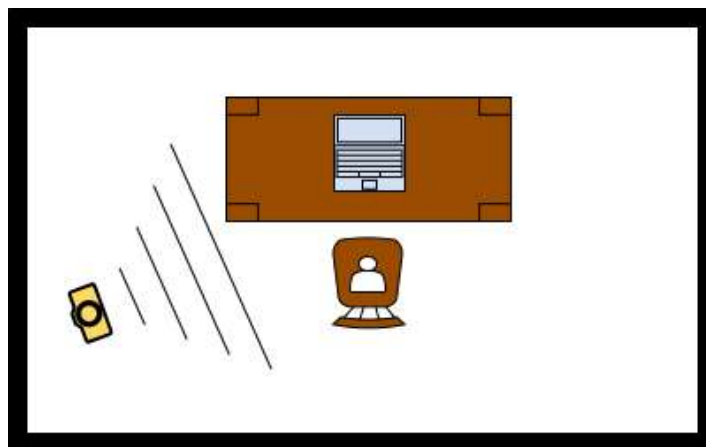
#LombaVideoKreat

#LombaWebDesign

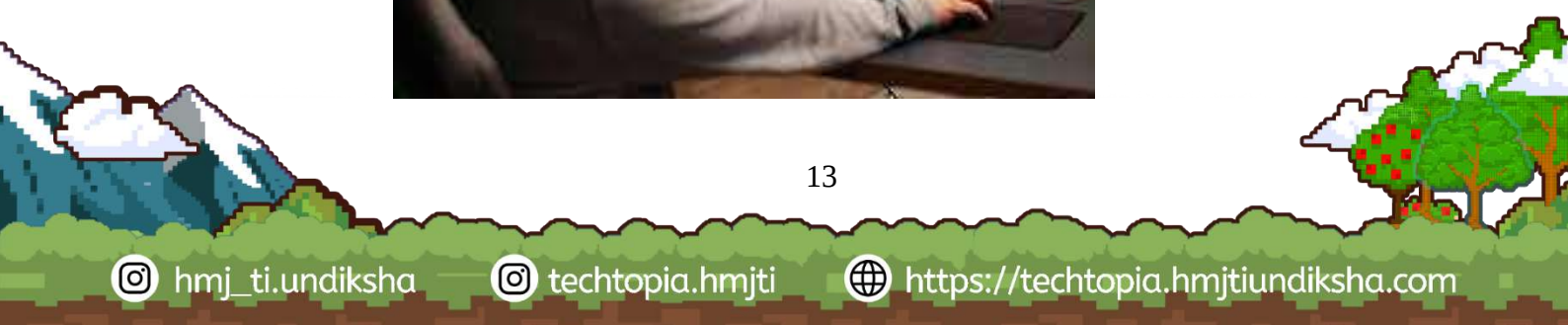
#LombaTKJPacketTracer

## B. SET-UP KAMERA PENGAWAS

1. Kamera menggunakan handphone peserta.
2. Kamera harus menunjukan tangan dan layar peserta dari belakang samping tempat duduk.
3. Posisi kamera berjarak 1 Meter dari peserta dengan tinggi kamera 1,5 Meter dari permukaan lantai.
4. Posisi kaera tampak seperti ilustrasi berikut:

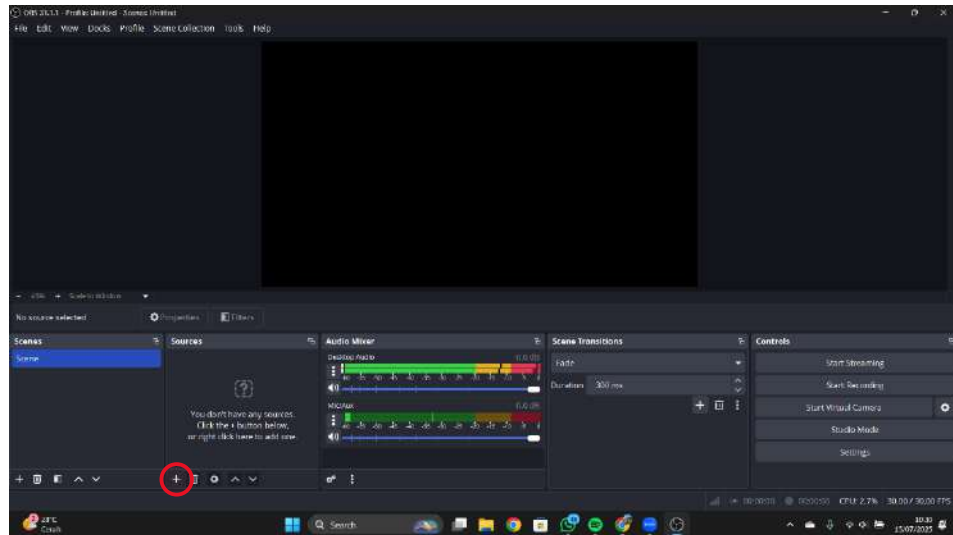


5. Dan untuk POV(Point of View) nya kurang lebih seperti ilustrasi berikut:

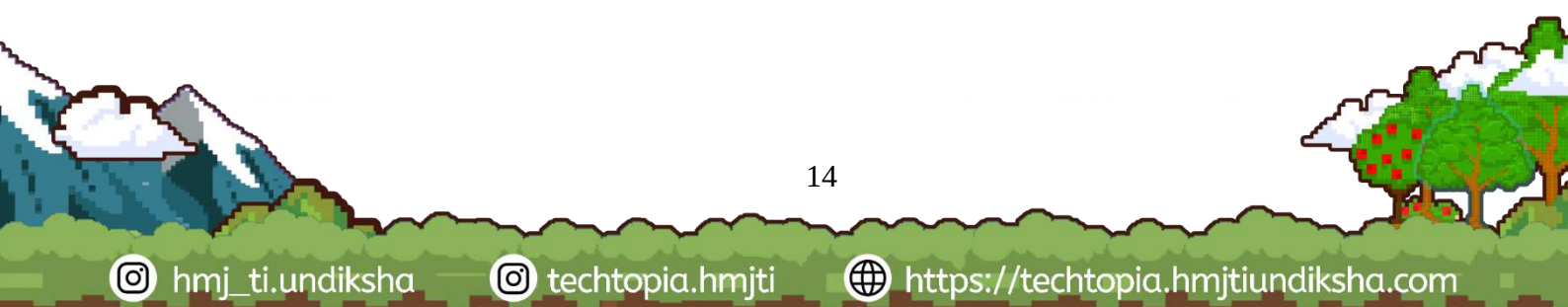
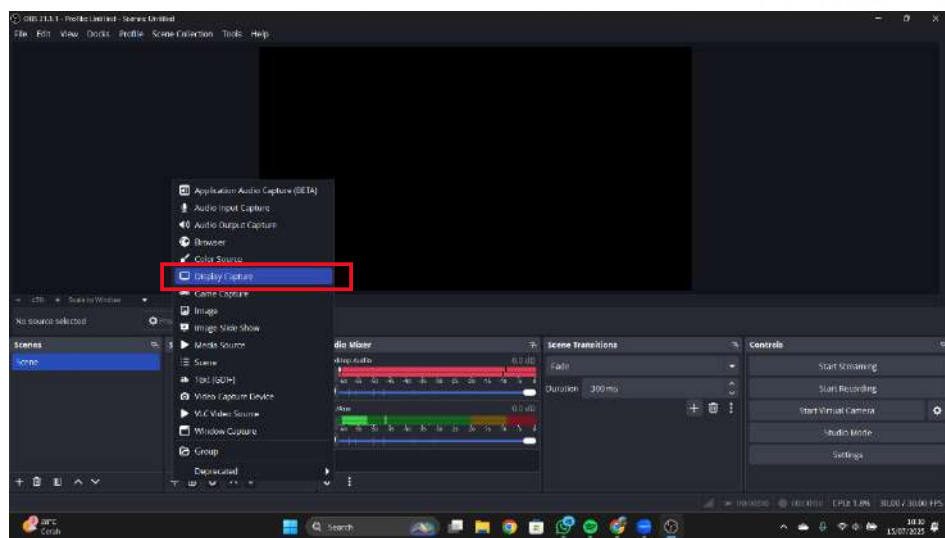




### C. SET-UP OBS VIRTUAL CAMERA

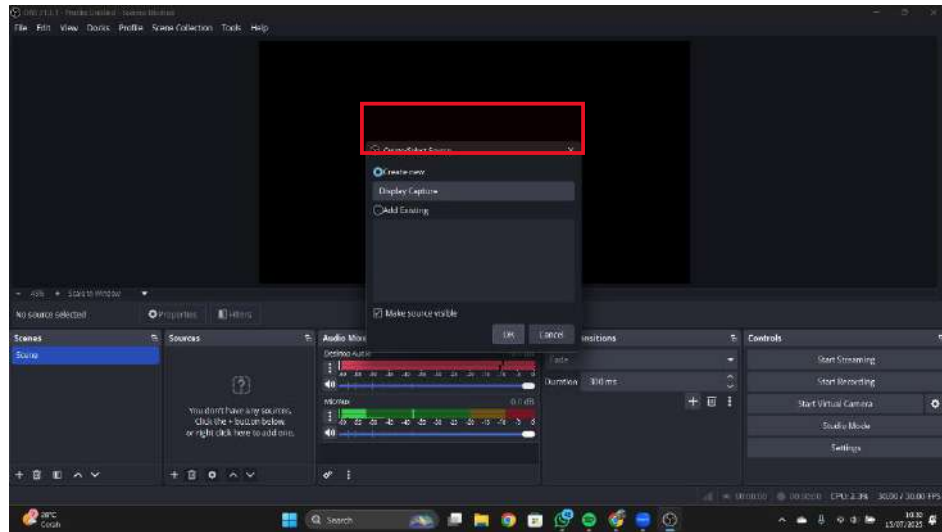


1. Masuk ke Software OBS Hingga muncul halaman utaman seperti pada gambar diatas.
2. Pada tabel *Sources* tekan “+” icon yang ada pada lingkaran merah di gambar dan akan banyak muncul pilihan Sources nantinya.

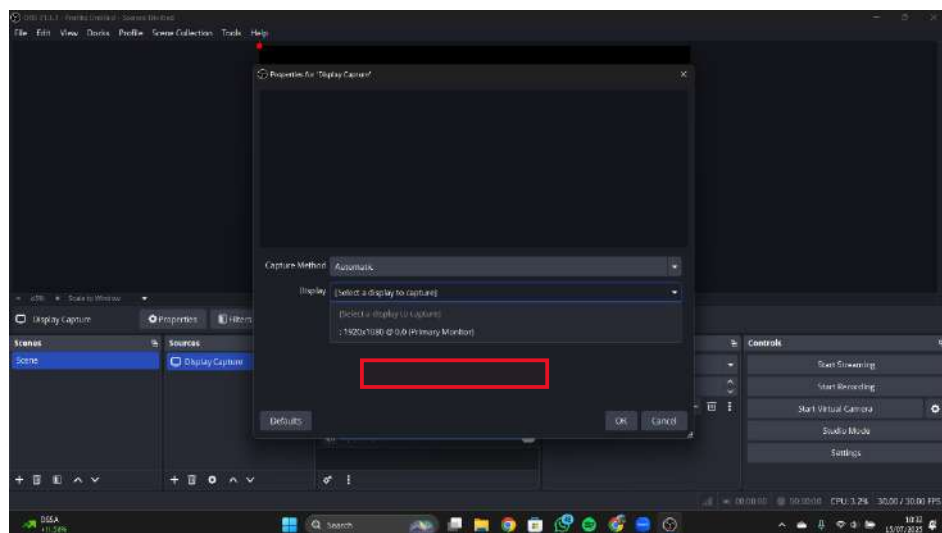




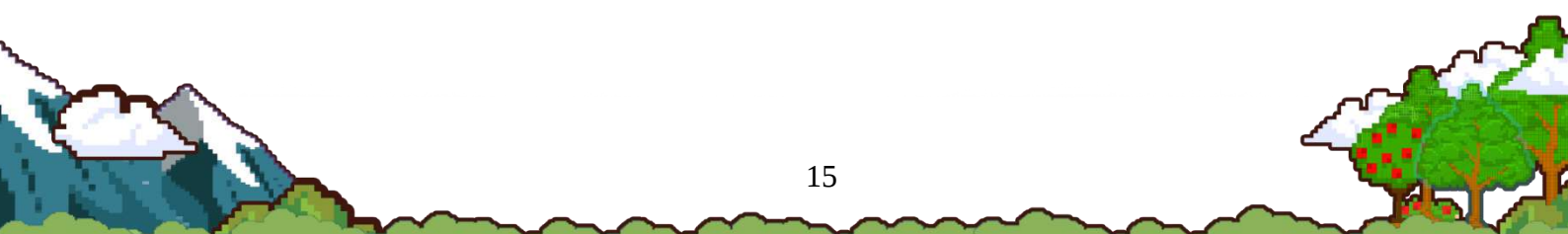
3. Dari semua Sources yang ada, pilih **“Display Capture”**



4. Pada bagian ini (Select/Create Source), pastikan anda sudah memilih **“Create New”** lalu tekan OK.

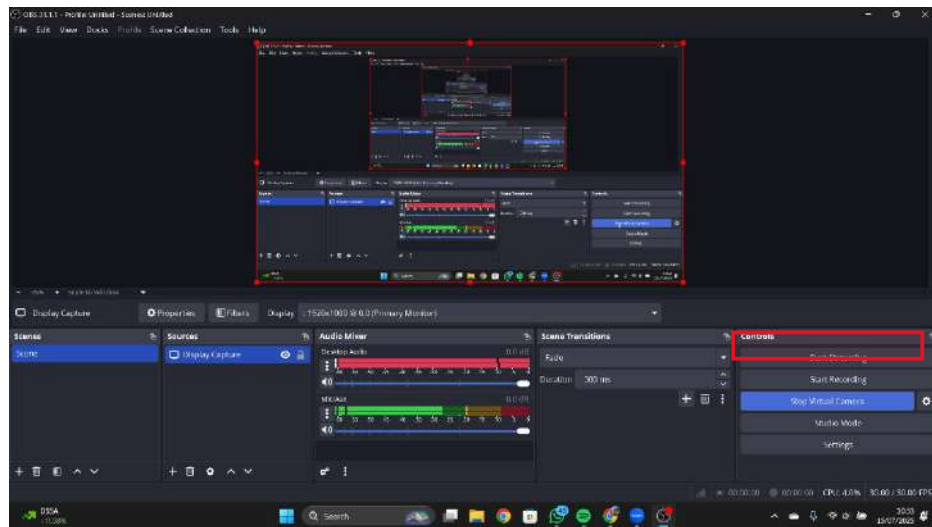


5. Disini anda wajib untuk memilih display yang ingin kita capture nantinya. Untuk itu anda pilih opsi **“Primary Monitor”** seperti yang sudah ditandai

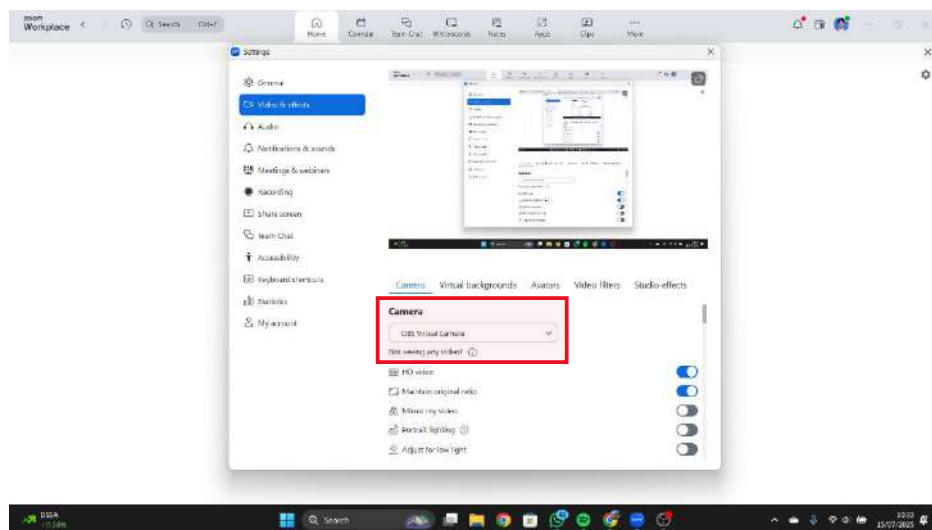




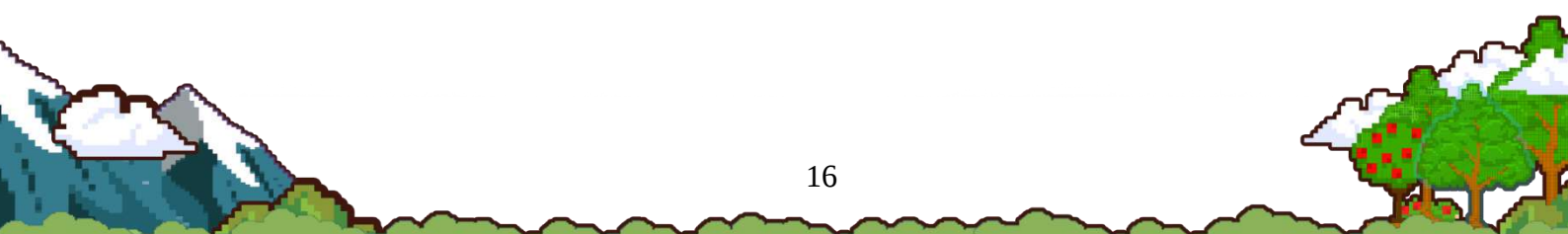
pada gambar lalu tekan OK.



6. Jika display sudah berhasil tercapture seperti di gambar, selanjutnya tekan **“Start Virtual Camera”** sampai statusnya berubah mejadi Stop Virtual Camera.



7. Terakhir pada plaform Zoom, anda tinggal mengubah interface kamera anda menjadi **“OBS Virtual Kamera”** dan Virtual Kamera sudah siap dipakai





# TECHTOPIA

## VOL. 1

CLOSE