

**USULAN KEGIATAN**

**PROGRAM HIMPUNAN MAHASISWA TEKNOLOGI INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**TAHUN 2021**

**Judul Kegiatan :**

**PENINGKATAN MINAT DAN BAKAT MAHASISWA TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER AGAR MEMILIKI DAYA SAING DAN KOMPETENSI YANG MUMPUNI MELALUI RANGKAIAN PROGRAM KERJA HIMPUNAN MAHASISWA TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS JEMBER PERIODE 2021**

**HIMPUNAN MAHASISWA TEKNOLOGI INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERISTAS JEMBER**

**JANUARI 2021**

**HALAMAN PENGESAHAN**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Judul Kegiatan : | Peningkatan Minat Dan Bakat Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Agar Memiliki Daya Saing dan Kompetensi yang mumpuni Melalui Rangkaian Program Kerja Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember Periode 2021 |

1. Ketua HIMATIF
2. Nama Lengkap : Aditya Ari Fikri
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. NIM : 182410102002
5. Fakultas/Jurusan : Fakultas Ilmu Komputer / Teknologi Informasi
6. Alamat : Jl. Kalimantan No.37 Kampus Tegal Boto
7. Telpon/Faks : 0331-326911

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Alamat Rumah : | Perumahan Griya Prambon Asri Blok D-12, RT.07 RW.02, Wonoplintahan-Prambon, Sidoarjo, Jawa Timur. |

1. Telpon/Faks : 031-99882526, 0331-411130, 085855899015
2. E-mail : adityaaf472@gmail.com
3. Durasi Waktu Kegiatan : Februari - November 2021
4. Pembiayaan
   1. Jumlah biaya yang diajukan ke UNEJ : **Rp. 1.451.000**
   2. Jumlah biaya dari sumber pembiayaan lain : -

Total : Rp. 141.5000

Jember. 25 Januari 2020

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pembina HIMATIF  Fakultas Ilmu Komputer,  Diksy Media Firmansyah,S.Kom,M.Kom  NRP 760016853 |  | Ketua HIMATIF  Fakultas Ilmu Komputer,  Aditya Ari Fikri  NIM 182410102002 |
|  | Mengetahui, |  |
| Wakil Dekan I  Fakultas Ilmu Komputer,  Drs. Antonius Cahya P. M. App., Sc., Ph.D  NIP 1969092819930201001 | | |

1. **Judul Kegiatan**

Peningkatan Minat Dan Bakat Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Agar Memiliki Daya Saing dan Kompetensi yang mumpuni Melalui Rangkaian Program Kerja Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember Periode 2021.

1. **Latar Belakang**

Universitas merupakan suatu institut pendidikan yang memberikan gelar akademik dalam berbagai bidang. Tak juga gelar akademik, berbagai hal pun juga didapatkan mahasiswa seperti softskill dan hardskill yang menjadikan kuliatas setiap mahasiswa berbeda-beda. Kualitas Mahasiswa Universitas ditentukan oleh kualitas mahasiswa di setiap program studi masing-masing termasuk didalamnya Mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi yang merupakan bagian dari Universitas Jember. Kualitas Mahasiswa bisa dilihat melalui dari hasil kegiatan perkuliahan dan juga dukungan dari kegiatan di luar kampus yang dapat meningkatkan nilai dari suatu Universitas seperti keikutsertaan dan prestasi mahasiswa di dalam lomba. Namun dalam keikutsertaan dan prestasi mahasiswa di dalam lomba juga harua diimbang dengan persiapan yang matang dalam mencapai keberhasilan.

Mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer masih belum maksimal mendapatkan kemenangan dalam lomba-lomba diluar kampus dikarenakan persiapan dan pemberian wadah untuk menyaring ide-ide yang dimiliki masih kurang memadai yang mengakibatkan banyak aspirasi ide yang ada masih belum tersampaikan secara maksimal. Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi memberikan wadah agar mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi mendapatkan pembinaan lomba secara intensif dan teratur.

Program kerja HIMATIF Fakultas Ilmu Komputer dimandatkan dan dieksekusi oleh masing-masing divisi sehingga program kerja HIMATIF Fakultas Ilmu Komputer terbagi menjadi program kerja divisi sesuai dengan ruang lingkup masing masing. HIMATIF memiliki sebelas program kerja dan empat divisi yang dirancang dan dibentuk untuk menunjang fungsi HIMATIF dimana kesebelas program kinerja di rancang sesuai dengan tujuan pokok HIMATIF dan kondisi kebutuhan mahasiswa yang terjadi di Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer.

1. **Rasional**

Dalam menjalankan fungsi HIMATIF Fakultas Ilmu Komputer mengajukan sebelas program kerja yang telah di rancang dan disusun dengan melihat kebutuhan mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer sebelas program kerja Himatif ini dalam pelaksanaannya memerlukan biaya dan non biaya sehingga dapat terlaksana kedepannya.

1. **Tujuan**

Tujuan dari program ini adalah untuk mengoptimalkan kinerja HIMATIF dalam melaksanakan tugas sesuai dengan tugas pokok yang diatur dalam SK Rektor yang akan tercapai keberhasilannya melalui rangkaian program kerja yang telah disusun. Terdapat 4 Program kerja *Ber-budget* dengan jumlah 9 kegiatan dan 4 program kerja *non budget* dengan jumlah 4 kegiatan yang akan dilaksanakan oleh Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi (HIMATIF) yaitu :

**Program Kerja *Ber-Budget* :**

* + - 1. **Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa serta Pengembangan Jiwa Kompetensi untuk Mengembangkan minat dan bakat Mahasiswa**

**Kegiatan :**

* + - * 1. **Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Teknologi Informasi dalam bidang Algoritma dan Pemrograman Berbasis Objek melalui *IT Development Training***

Kegiatan “Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Teknologi Informasi dalam bidang Algoritma dan Pemrograman Berbasis Objek melalui *IT Development Training*” penting dilaksanakan untuk memberikan pengembangan kemampuan mahasiswa sehingga mahasiswa dapat memiliki sikap aktif dan kritis akan pengetahuan yang diterima di perkuliahan. Serta membantu mahasiswa untuk lebih memahami algoritma, dan pemrograman berbasis objek.

**Tujuan :**

# Mengembangkan kemampuan hardskill mahasiswa Teknologi Informasi Universitas Jember dalam bidang algoritma pemrograman dan pemrograman berbasis objek.

# Mengembangkan sikap aktif dan kritis akan pengetahuan yang diterima di perkuliahan

* 1. **Pengembangan Jiwa Kompentesi, Meningkatkat Kreatifitas Serta Mengembangkat Minat Dan Bakat Mahasiswa Teknologi Informasi Melalui *Information Technology Competition (ITEC)***

Kegiatan “Pengembangan Jiwa Kompetensi, Meningkatkan Kreatifitas serta Mengembangkan Minat dan Bakat Mahasiswa Teknologi Informasi Melalui *Information Technology Competition (ITEC)”* penting dilaksanakan untuk memberikan pengembangan minat dan bakat mahasiswa sehingga mahasiswa dapat meningkatkan kemampuannya dan memiliki sikap aktif dan kritis akan pengetahuan yang diterima di perkuliahan. Serta memberikan pengalaman bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer akan sebuah kompetisi pengembangan minat dan bakat.

**Tujuan :**

1. Mengembangkan minat dan bakat mahasiswa dalam bidang *Internet Of Things* (IoT) dan desain UI/UX
2. Sebagai ajang kompetensi kemampuan mahasiswa dalam bidang *Internet Of Things* (IoT) dan desain UI/UX
3. Meningkatkan kualitas sumber daya mahasiswa yang potensial
4. Memberi sarana kompetisi untuk menggali sifat mahasiswa yang kompetitif dan juga model penjaringan mahasiswa siap lomba untuk dijadikan perwakilan lomba GEMASTIK 2021 dan lomba lainnya yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.
5. Membantu segala persiapan mahasiwa Program Studi Teknologi Informasi dalam menghadapi event Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang TIK (GEMASTIK).
   1. **Peningkatan Peran Mahasiswa Dalam Meningkatkan Kualitas Generasi Muda Dalam Kompetisi Cipta Ide Teknologi Melalui Acara *Leader Inovation Technology Era (LITE) Competition***

Himpunan Mahasiswa Teknologi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember khususnya Divisi luar dalam, berupaya untuk membantu menggali, dan mengembangkan potensi generasi muda, serta membentuk generasi muda yang berkualitas dan berkompetitif, melalui suatu bentuk kegiatan yaitu *“Leader Inovation Technology Era (LITE) Competition”*

**Tujuan :**

- Bagi Mahasiswa Teknologi Informasi

* + - 1. Meningkatkan kemampuan mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember dalam mengelola suatu kompetisi tingkat Nasional.

- Bagi Fakultas

* + 1. Memperkenalkan Program Studi Teknologi Universitas Jember pada masyarakat khususnya Mahasiswa seluruh Indonesia

- Bagi Peserta

1. Meningkatkan kualitas Pelajar di Indonesia dalam merancang ide mengembangan teknologi IoT.
2. Mengembangkan sikap kompetitif dalam diri mahasiswa di Indonesia yang berwawasan global.
3. Menemukan teknologi yang tepat sasaran untuk menuju era baru dalam dunia digital di Indonesia dalam bidang: *home, manufacturing, agriculture, transportation, health,* dan *disaster management.*
   1. **Pengembangan Inovasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Di Bidang Teknologi Dalam Menunjang Sdm Unggul Indonesia Maju Melalui *Technology Innovative Challenge (TIC)***

Kegiatan *Technology Innovative Challenge (TIC)* penting dilaksanakan untuk membimbing mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember supaya dapat menulis dengan baik dan benar. Menulis bukan hanya untuk PKM saja, namun juga dapat bermanfaat ketika mahasiswa akan menyusun skripsi, proposal, jurnal, dll. Sehingga kegiatan ini dapat memudahkan mahasiswa dalam menulis**.**

**Tujuan :**

1. Membekali mahasiswa baru dengan pengetahuan yang dimiliki oleh sesorang yang sudah berpengalaman (*been there done that*) dalam kompetesi PKM.
2. Meningkatkan kompetensi mahasiswa baru terkait menulis Karya Tulis Ilmiah.
3. Membekali mahasiswa baru tentang cara memperoleh sebuah ide kreatif dan inovatif.

# Pengenalan Kehidupan Kampus Serta Pengenalan antar Mahasiswa Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Rasa Solidaritas dan Kekeluargaan

**Kegiatan :**

* 1. **Pengenalan Kehidupan Kampus Program Studi Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Solidaritas Melalui Kegiatan Orientasi Mahasiswa Teknologi Informasi (KOTLIN) 2020**

Kegiatan Ospek Jurusan penting dilaksanakan guna penanaman watak pada diri mahasiswa baru khususnya mahasiswa Teknologi Informasi. Selain itu kegiatan ospek jurusan menjadi sarana pengenalan mahasiswa baru terhadap focus pembelajaran pada Program Studi Teknologi Informasi. Kegiatan ini dapat mempermudah mahasiswa baru untuk beradaptasi dengan teman teman satu jurusan agar memudahkan mereka memasuki atmosfer atau suasana mahasiswa Teknologi Informasi selama dalam perkuliahan. Selain itu kegiatan ospek jurusan juga berfungsi sebagai sarana pembiasaan dan pembelajaran sebagaimana cerminan kegiatan perkuliahan di Program Studi Teknologi Informasi.

**Tujuan :**

1. Memberi pengenalan terhadap mahasiswa baru Teknologi Informasi terhadap focus pembelajaran pada Program Studi Teknologi Informasi
2. Meningkatkan rasa kepemilikan terhadap program studi
3. Membangun solidaritas Mahasiswa Baru
4. Meningkatkan nalar kritis Mahasiswa terhadap permasalahan dalam lingkungan
   1. **Pengenalan Kehidupan Kampus Program Studi Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Solidaritas Melalui Kegiatan Orientasi Mahasiswa Teknologi Informasi (KOTLIN) 2021**

Kegiatan Ospek Jurusan penting dilaksanakan guna penanaman watak pada diri mahasiswa baru khususnya mahasiswa Teknologi Informasi. Selain itu kegiatan ospek jurusan juga menjadi sarana pengenalan mahasiswa baru terhadap focus pembelajaran pada Program Studi Teknologi Informasi. Kegiatan ini dapat mempermudah mahasiswa baru untuk beradaptasi dengan teman teman satu jurusan agar memudahkan mereka memasuki atmosfer atau suasana mahasiswa Teknologi Informasi selama dalam perkuliahan. Selain itu kegiatan ospek jurusan juga berfungsi sebagai sarana pembiasaan dan pembelajaran sebagaimana cerminan kegiatan perkuliahan di Program Studi Teknologi Informasi.

**Tujuan :**

1. Memberi pengenalan terhadap mahasiswa baru Teknologi Informasi terhadap focus pembelajaran pada Program Studi Teknologi Informasi
2. Meningkatkan rasa kepemilikan terhadap program studi
3. Membangun solidaritas Mahasiswa Baru
4. Meningkatkan nalar kritis Mahasiswa terhadap permasalahan dalam lingkungan

# Pemilihan Ketua Umum Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi

**Kegiatan :**

* 1. **Pemilihan umum ketua Himpunan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember**

Kegiatan “Pemilihan umum ketua Himpunan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember” penting dilaksanakan untuk melahirkan atau dipilihnya pemimpin/ ketua Himatif yang bertanggung jawab mampu memimpin, mengayomi dan menerima seluruh aspirasi Mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember.

**Tujuan :**

1. Untuk membentuk dan mengatur proses pemilihan Ketua Himpunan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember periode 2021/2022 yang demokratis.

# Meningkatkan kualitas mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember dalam melakukan proses pembelajaran di kampus dan melakukan pengkaderan.

1. **Peningkatan Kreatifitas dan Pengetahuan Mahasiswa dalam Bidang IT**

**Kegiatan :**

* + - * 1. **Peningkatan Wawasan dan Pengetahuan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer dalam Bidang IoT melalui Seminar Prospek Kerja Teknologi Informasi**

Kegiatan Peningkatan Wawasan dan Pengetahuan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer dalam Bidang IoT melalui Seminar Prospek Kerja Teknologi Informasi penting dilaksanakan dalam membantu mahasiswa Prodi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember dalam peningkatan ilmu pengetahuan tentang IOT dikarena dunia yang teus berubah-ubah. Apalagi dimasa seperti sekarang dimana semua hal perlu adanya teknologi yang bisa mempermudah manusia dalam melakukan pekerjaan dengan kontrol jarak jauh melaui internet.

**Tujuan :**

1. Membantu mahasiswa Prodi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember dalam peningkatan ilmu pengetahuan tentang IOT *Internet Of Things* dan pentingnya ilmu IOT untuk masa depan.
2. Membantu mahasiswa Program Studi Teknologi Informai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember dalam Menambah pengetahuan mahasiswa mengenai prospek kerja Teknologi Informasi.

**Peningkatan Pengetahuan dan Kreativitas Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer dalam Bidang Teknologi melalui *Festival Technology***

Kegiatan “Meningkatan Pengetahuan dan Kreativitas Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer dalam Bidang Teknologi melalui *Festival Technology*” penting dilaksanakan untuk memberikan pengembangan kemampuan dan kekreativitasan mahasiswa, sehingga mahasiswa mampu menghadapi perkembangan teknologi yang begitu pesat dan cepat, serta mahasiswa mampu membuat inovasi-inovasi baru di bidang teknologi.

**Tujuan :**

1. Mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam membuat inovasi baru di bidang teknologi
2. Mengembangkan minat dan bakat mahasiswa dalam bidang teknologi terutama dalam bidang IOT *(Internet of Things)*
3. Meningkatkan kualitas sumber daya mahasiswa yang lebih kompeten dan memiliki daya saing tinggi
4. Menunjukkan hasil karya mahasiswa di bidang teknologi

**Program Kerja *Non-Budget***

1. **Peningkatan *Hardskill* dan *Softskill* untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia pengurus Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi (HIMATIF)**

**Kegiatan :**

* 1. **Perencanaan Dan Pengelolaan Kegiatan Mahasiswa Yang Berorientasi Pada Peningkatan *Hard Skills Dan Soft Skills Melalui Character Organization Development* Fakultas Ilmu Komputer *(Non Budget)***

Kegiatan ini merupakan kegiatan non budet dengan sumber dana dari kas Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi. Kegiatan ini penting dilaksanakan untuk mengembangkan skills mahasiswa yang tergabung dalam Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember, sehingga dapat membangun karakter mahasiswa yang lebih baik untuk hal bijak dalam berbicara, baik dalam mengambil keputusan dan dapat menerima berbagai macam masukan dari orang lain.

**Tujuan :**

* + 1. Memperkenalkan mahasiswa baru jurusan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember Angkatan 2020 kepada keluarga besar Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember.
    2. Menumbuhkan rasa kekeluargaan dilingkungan keluarga Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember.
    3. Menumbuhkan motivasi dan minat mahasiswa untuk ikut berperan aktif dalam kegiatan kemahasiswaan.
    4. Meningkatkan kualitas dan kuantitas produktivitas serta menciptakan sikap loyalitas dan kerja sama yang tinggi.

1. **Peningkatan Rasa Keperdulian Serta Kegiatan Mengajar anak-anak usia dini Oleh Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi (HMATIF)**

**Kegiatan :**

* + - * 1. **Kegiatan Mengajar Anak-Anak Usia Dini Tentang Teknologi Melalui "Himatif Peduli" *(Non budget)***

Kegiatan ini merupakan kegiatan non budet dengan sumber dana dari kas Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi. Kegiatan ini penting dilaksanakan untuk membantu serta membagi ilmu yang kita miliki kepada anak-anak. Membantu dalam hal mengembangkan dan memotivasi anak-anak sehingga memiliki kepercayaan pada diri sendiri.

**Tujuan :**

* + 1. Meningkatkan motivasi belajar bagi anak-anak.
    2. Memberikan pengetahuan kepada anak-anak.
    3. Menilai kepedualian antar sesama.
    4. Meningkatkan rasa percaya diri pada anak-anak.

# Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Teknologi Informasi dalam Bidang IOT

**Kegiatan :**

* 1. **Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Teknologi Informasi Dalam Bidang *Internet Of Things (IOT)* Melalui Komunitas IOT *(Non Budget)***

Kegiatan ini merupakan kegiatan non budet dengan sumber dana dari kas Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi. Kegiatan ini penting dilaksanakan untuk memberikan pengembangan kemampuan mahasiswa sehingga mahasiswa dapat memiliki sikap aktif dan kritis akan pengetahuan yang diterima di perkuliahan. Serta mampu mengimplementasikannya kedalam bentuk produk IOT yang bisa dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

**Tujuan :**

1. Mengembangkan kemampuan hardskill mahasiswa Teknologi Informasi Universitas Jember dalam bidang IOT
2. Mengembangkan sikap aktif dan kritis akan pengetahuan yang diterima di perkuliahan
3. **Pengenalan antar Mahasiswa Teknologi Informasi untuk Menciptakan Rasa Kekeluargaan dan Kekompakan**

**Kegiatan :**

* + - * 1. **Membangun Solidaritas Mahasiswa Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Rasa Kekelurgaan Dalam Lingkup Keluarga Besar Teknologi Informasi Melalui *Meet And Greet* 2021 *(Non Budget)***

Kegiatan ini merupakan kegiatan non budet dengan sumber dana dari kas Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi. Kegiatan ini penting dilaksanakan dalam membantu mahasiswa baru Prodi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember dalam menumbuhkan kesadaran bahwa seberapa penting sikap kekeluargaan terhadap seluruh mahasiswa Prodi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember untuk meningkatkan jiwa sosial dalam menunjang dunia perkuliahan.

**Tujuan :**

1. Membantu mahasiswa baru Prodi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember dalam menumbuhkan kesadaran akan pentingnya sikap kekeluargaan terhadap seluruh mahasiswa Prodi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember untuk meningkatkan jiwa sosial dalam menunjang dunia perkuliahan.
2. Membantu mahasiswa Program Studi Teknologi Informai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember untuk meningkatkan pengetahuan pentingnya peranan moral, sosial, dan intelektual pada mahasiswa terhadap lingkungan masyarakat.
3. **Mekanisme dan Desain**

Untuk mencapai tujuan tersebut di atas maka dirancang mekanisme kegiatan dan komponen input yang dibagi kedalam 4 Program kerja *Ber-budget* dengan jumlah 9 kegiatan dan 4 program kerja *non budget* dengan jumlah 4 kegiatan sebagai berikut :

**Program Kerja Ber-*Budget* :**

* + - 1. **Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa serta Pengembangan Jiwa Kompetensi untuk Mengembangkan minat dan bakat Mahasiswa**

**Kegiatan :**

* + - * 1. **Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Teknolog Informasi dalam bidang Algoritma dan Pemrograman Berbasis Objek melalui *IT Development Training***

Tahap petama yang dilakukan dalam acara ITDEV ini adalah adalah Pemenuhan materi yang akan disampaikan sesuai dengan konsep serta pemateri yang akan mengisi acara tersebut. Konsep yang diangkat pada kegiatan kali ini ialah *Forum Group Discussion* (FGD) yang mana nantinya akan dibuat semacam grup-grup belajar Adapun pemateri yang terpilih untuk kegiatan ini yaitu Rahmad Firmansyah yang berprofesi sebagai asisten laboratorium pemrograman dan Muhammad Asif yang juga berprofesi sebagai asisten laboratorium dan asisten dosen mata kuliah pemrograman berbasis objek.

Tahap kedua adalah pelaksanaan kegiatan yaitu pada hari Sabtu, 21 Maret 2021 di Ruang Aula Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember dengan materi algoritma dasar. Pada hari Sabtu, 28 Maret 2021 di Ruang Aula Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember dengan materi algoritma lanjutan. Pada hari Sabtu, 4 April 2021 di Ruang Aula Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember dengan materi pemrograman berbasis objek. Dan pada hari Sabtu, 11 April 2021 di Ruang Aula Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember dengan materi pemrograman berbasis objek lanjutan.

Tujuan acara ITDEV ini sendiri adalah sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan hardskill mahasiswa Teknologi Informasi Universitas Jember dalam bidang algoritma pemrograman serta pemrograman berbasis objek, selain itu acara ini diadakan sebagai bentuk cara mengembangkan sikap aktifdan kritis akan pengetahuan yang diterima di perkuliahan.

* 1. **Pengembangan Jiwa Kompentesi, Meningkatkat Kreatifitas Serta Mengembangkat Minat Dan Bakat Mahasiswa Teknologi Informasi Melalui *Information Technology Competition* (ITEC)**

Tahap pertama yang dilakukan adalah pemenuhan penjurian yaitu dengan menyesuaikan tema dan penjurian yang akan mengisi acara. Pada tahap ini kita mendatangankan Sofyan Sugianto sebagai pemateri bidang pemrograman dan Adi Nugroho sebagai pemateri bidang jaringan.

Tahap kedua adalah pembukaan acara pada hari Jumat, 10 April 2021 di Ruang Aula Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember. Pada hari Sabtu, 23 Juni 2021 di Ruang Aula Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember dengan agenda final acara.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan pelatihan finalis pada bulan Agustus 2021 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember. Tahap ini melibatkan seluruh peserta, panitia untuk Persiapan Mengikuti Pelatihan guna menghadapi Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang TIK (GEMASTIK) 13 Kategori *Internet Of Things* dan UI/UX.

Adapun pemateri dalam pelatihan ini adalah Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang terbagi menjadi 2 bidang, yaitu bidang UI/IX 1) Januar Adi Putra, S.Kom., M.Kom. 2) Tio Darmawan S.Kom., M.Kom., dan Bidang Internet Of Things 1) Priza Pandunata, S.Kom., M.Sc 2) Diksy Media Firmansyah, S.Kom., M.Kom.

Tahap keempat adalah pembinaan serta pembahasan terkait materi yang akan dilombakan dalam event GEMASTIK, hal ini diharapkan dapat dilaksanakan selama 2 minggu sebelum lomba diadakan dan dalam durasi waktu 2,5 jam dalam setiap pertemuan dua kali dalam seminggu.

* 1. **Peningkatan Peran Mahasiswa Dalam Meningkatkan Kualitas Generasi Muda Dalam Kompetisi Cipta Ide Teknologi Melalui Acara *Leader Inovation Technology Era (LITE) Competition***

Tahap pertama dalam kegiatan ini adalah tahap penyisihan 1 yang mana nantinya setiap tim diwajibkan untuk mengumpulkan karya tulis berupa proposal sesuai dengan tema yang diangkat. Untuk tahap ini karya tulis diselesaikan sesuai dengan template yang sudah disiapkan oleh panitia.

Tahap kedua adalah tahap penyisihan 2 yang mana nantinya setiap tim yang sudah lolos ditahap pertama diwajibkan untuk mengirimkan video serta deskripsi terkait karya yang sudah dibuat, adapun ketentuanya akan dijelaskan secara detail melalui rolebook yang sudah disiapkan oleh panitia.

Tahap ketiga adalah seluruh peserta yang sudah lolos pada babak penyisihan I dan II selanjutnya peserta akan mengikuti babak terakhir, yaitu babak final. Pada babak ini peserta diharuskan mempresentasikan karya yang telah dibuat.

Adapun kriteria peniliaan yang diberikan adalah bobot proposal yang dipresentasikan, hal ini mencakup originalitas karya kreativitas, kualitas, kejelasan fungsionalitas. Selain iru hal terpenting yang harus dipresentasikan pada tahap final adalah kesiapan karya yang sudah dapat difungsikan dalam kehidupan sehari-hari

* 1. **Pengembangan Inovasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Di Bidang Teknologi Dalam Menunjang Sdm Unggul Indonesia Maju Melalui *Technology Innovative Challenge (TIC)***

Kegiatan awal yang dilakukan pada acara ini adalah dilaksanakannya sebuah kegiatan workshop pada pertengahan bulan September 2021 di Gedung Aula Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember, tujuan workshop ini adalah sebagai pembekalan awal bagi seluruh peserta terkait perangcangan ide serta mekanisme penyusunan karya tulis ilmiah.

Kegiatan kedua adalah penyusunan karya tulis ilmiah melalui hasil perumusan ide dan keselerasannya terhadap tema yang diangkat, dalam kurun waktu satu minggu diharapkan seluruh peserta sudah mampu menyelesaikan tugas yang diberikan serta peserta dapat memiliki kesiapan untuk masuk ke tahap berikutnya.

Kegiatan selanjutnya adalah tahap final atau tahapan presentasi proposal pada juri yang sudah ditentukan, acara presenstasi ini akan diselenggarakan pada awal bulan Oktober 2021 di Gedung Aula Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember. Tahap ini akan melibatkan peserta yang sudah lolos ditahap sebelumnya.

Adapun tujuan diadakannya acara TIC ini adalah sebagai bentuk persiapan bagi mahasiswa baru Teknologi informasi dalam mengikuti kegiatan karya tulis ilmiah semisal PKM dll. Serta melatih para mahasiswa baru teknologi informasi dalam menciptakan pola pikir yang kreatif serta inovatif.

# Pengenalan Kehidupan Kampus Serta Pengenalan antar Mahasiswa Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Rasa Solidaritas dan Kekeluargaan

**Kegiatan :**

* 1. **Pengenalan Kehidupan Kampus Program Studi Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Solidaritas Melalui Kegiatan Orientasi Mahasiswa Teknologi Informasi (KOTLIN) 2020**

Kegiatan dilakukan sebanyak lima kali pertemuan dengan pertemuan pertama yaitu pra Ospek Jurusan, dan empat pertemuan inti. Kegiatan dilaksanakan secara online melalui zoom meeting, serta pelaksanaan ditiap hari sabtu.

Pertemuan pertama yaitu pra ospek jurusan diisi dengan serangkaian acara yang meliputi sambutan, perkenalan seluruh panitia, pembagian kelompok peserta Ospek Jurusan, pembacaan tata tertib, penjelasan peralatan apa saja yang perlu disiapkan, pembagian background zoom untuk tiap kelompok, serta pemberian tugas yel-yel bagi setiap kelompok tersebut.

Pertemuan kedua sampai kelima diisi dengan serangkaian acara yang pertama yaitu pengecekan kelengkapan peralatan peserta. Selanjutnya pemberian beberapa materi seperti pengenalan prodi, pengenalan serta penjelasan fungsi dari HIMATIF, beserta serangkaian materi lainnya. Pada pertemuan ini juga terdapat pembagian tugas serta pendisiplinan bagi para peserta yang terbukti telah melanggar tata tertib ataupun tidak mengikuti serangkaian acara dengan tertib. Nantinya para peserta yang terbukti melanggar tersebut akan mendapatkan nilai minus dari sie komdis. Kemudian acara akan ditutup dengan pemberian motivasi dalam menjalankan Ospek Jurusan ini dengan harapan para peserta tidak lagi melakukan pelanggaran dan menjadi disiplin.

* 1. **Pengenalan Kehidupan Kampus Program Studi Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Solidaritas Melalui Kegiatan Orientasi Mahasiswa Teknologi Informasi (KOTLIN) 2021**

Kegiatan dilakukan sebanyak lima kali pertemuan dengan pertemuan pertama yaitu pra Ospek Jurusan, dan empat pertemuan inti. Kegiatan dilaksanakan secara offline bertempat di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember, serta pelaksanaan ditiap hari sabtu.

Pertemuan pertama yaitu pra ospek jurusan diisi dengan serangkaian acara yang meliputi sambutan, perkenalan seluruh panitia, pembagian kelompok peserta Ospek Jurusan, pembacaan tata tertib, penjelasan peralatan apa saja yang perlu disiapkan , serta pemberian tugas yel-yel bagi setiap kelompok tersebut.

Pertemuan kedua sampai kelima diisi dengan serangkaian acara yang pertama yaitu pengecekan kelengkapan peralatan peserta. Selanjutnya pemberian beberapa materi seperti pengenalan prodi, pengenalan serta penjelasan fungsi dari HIMATIF, beserta serangkaian materi lainnya. Pada pertemuan ini juga terdapat pembagian tugas serta pendisiplinan bagi para peserta yang terbukti telah melanggar tata tertib ataupun tidak mengikuti serangkaian acara dengan tertib. Nantinya para peserta yang terbukti melanggar tersebut akan mendapatkan nilai minus dari sie komdis. Kemudian acara akan ditutup dengan pemberian motivasi dalam menjalankan Ospek Jurusan ini dengan harapan para peserta tidak lagi melakukan pelanggaran dan menjadi disiplin**.**

# Pemilihan Ketua Umum Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi

**Kegiatan :**

# Pemilihan umum ketua Himpunan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember

Kegiatan awal yang dilakukan pada acara ini adalah penentuan bakal calon Ketua Umum HIMATIF periode 2021/2022. Bakal calon yang telah terdaftar nantinya diharuskan untuk melengkapi berkas serta beberapa persyaratan yang telah diatur oleh panitia pemilu HIMATIF.

Kegiatan kedua yaitu sosialisasi Pemilu Himatif serta pengundian nomor urut kandidat calon ketua umum. Kegiatan dilaksanakan secara offline bertempat di ruang 5 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember.

Kegiatan ketiga yaitu Masa Kampanye Calon Ketua Umum HIMATIF yang dapat dilaksanakan selama satu kinggu oleh tiap-tiap calon. Dalam kegiatan ini kampanye harus mematuhi beberapa syarat serta aturan yang telah diberikan oleh panitia pemilu. Masa kampanye akan ditutup dengan hari tenang.

Kegiatan keempat yaitu debat Kandidat Calon Ketua Umum HIMATIF yang diselenggarakan secara offline bertempat di ruang aula 1A dan 1B Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember. Para kandidat calon akan diadu dalam debat tersebut serta diberikan beberapa pertanyaan untuk menguji kelayakan mereka sebagai calon ketua umum.

Kegiatan kelima yaitu pemungutan suara yang dilaksanakan secara offline bertempat di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember. Panitia akan menyediakan bilik untuk pemungutan suara melalui web yang telah dirancang oleh panitia pemilu. Kegiatan berlangsung dengan durasi waktu pukul 08.00 - 15.00. Kegiatan akan ditutup dengan pembacaan hasil pemilu pada pukul 16.00, yang dihadiri oleh kandidat calon serta perwakilan tim sukses.

1. **Peningkatan Kreatifitas dan Pengetahuan Mahasiswa dalam Bidang IT**

**Kegiatan :**

* 1. **Peningkatan Wawasan dan Pengetahuan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer dalam Bidang IoT melalui Seminar Prospek Kerja Teknologi Informasi**

Acara seminar ini dilakukan secara online melalui via zoom dengan target peserta sebanyak 250 peserta. Seminar dapat diikuti terutama oleh mahasiswa Teknologi Informasi dan para mahasiswa dari luar jurusan ini. Tujuan diadakan seminar ini dapat membantu para mahasiswa/i Teknologi Informasi lebih mengenal tentang IoT dan mengenai kebijakan peserta dari luar tersebut dapat mengikuti acara ini agar dapat lebih memperkenalkan jurusan kami ke ranah luar universitas. Cara yang dapat dilakukan agar mendapat banyak peserta yaitu kami akan bekerjasama dengan berbagai media partner yang dapat membantu publish melalui social media sehingga acara ini lebih meluas dapat diketahui oleh ranah luar. Tema yang diambil mengenai IoT, karena pada jurusan Teknologi Informasi berfokus pada bidang IoT sehingga memiliki banyak manfaat terutama pada mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember.

Seminar ini akan terbagi menjadi 2 series yang berbeda setiap minggunya. Untuk pelaksanaan series pertama pada tanggal 28 Maret 2021 dan pelaksanaan series kedua pada tanggal 4 April 2021. Untuk masing-masing seriesnya akan terdapat pemateri yang berbeda. Pemateri akan diambil dari luar yang memiliki ranah ilmu ke bidang IoT dan memiliki portofolio yang menarik mengenai bidang ini. Pelaksanaan setiap seriesnya terdapat pemateri yang berbeda dengan tujuan agar para peserta seminar lebih tertarik dan tidak bosan untuk mengikutinya. Pada acara ini juga akan terdapat moderator untuk membantu jalannya acara dan host sebagai pembukaan acara.

Seminar ini setiap minggunya memiliki alur yang sama, perbedaanya disini terdapat pada pemateri yang berbeda. Setiap series hanya mengambil satu pemateri. Untuk acara seminar terdiri dari pembukaan yang akan bertugas host, untuk mengatur jalannya acara ini dari awal hingga akhir yang akan bertugas yaitu moderator selaku dosen dari Fakultas Ilmu Komputer Univeritas Jember, Selanjutnya penjelasan mengenai seminar ini yang akan dijelaskan langsung oleh pemateri.

Rangkaian acara setiap pertemuan terdiri dari pembukaan dengan video pengenalan seminar, pembukaan oleh host lalu moderator, penyampaian pemateri mengenai tema bidang IoT, game yang sudah disediakan oleh panitia yaitu game yang berkaitan dengan topic yang dibahas pada pertemuan tersebut, dan penutup. Tujuan diadakannya game tersebut dapat menarik para peserta mengikutinya karena dari pihak panitia akan memberikan sebuah hadiah bagi pemenang utama.

* 1. **Meningkatan Pengetahuan Dan Kreativitas Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Dalam Bidang Teknologi Melalui *Festival Technology***

Acara ini merupakan kegiatan *Festival Technology* yang mana untuk pelaksanaan kegiatan ini bertujuan untuk membuat pameran mengenai hasil karya produk IoT yang dihasilkan dari komunitas IoT. Selain membuat pameran mengenai produk IoT acara ini juga membuat pameran mengenai hasi karya mahasiswa Teknologi Informasi dari hasil project mata kuliah sebelumnya baik berbasis web ataupun android.

Untuk mekanisme kegiatan ini yaitu pihak panitia mempersiapkan produk atau karya yang akan dipamerkan, lalu membuka sebuah stand per produk atau karya dengan mendatangkan para developmentnya agar dapat memberikan informasi lebih detail mengenai suatu produk atau karya yang dipamerkan. Selain mengadakan pameran, pihak pantia juga membuka acara ini untuk seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember sehingga para peserta yang ingin mengunjungi acara ini sangat diperbolehkan sebagai sarana menambah informasi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer.

**Program Kerja *Non-Budget* :**

1. **Peningkatan *Hardskill* dan *Softskill* untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia pengurus Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi (HIMATIF)**

**Kegiatan :**

1. **Perencanaan Dan Pengelolaan Kegiatan Mahasiswa Yang Berorientasi Pada Peningkatan *Hard Skills Dan Soft Skills Melalui Character Organization Development* Fakultas Ilmu Komputer *(Non Budget)***

Kegiatan awal yang dilakukan pada acara ini adalah dilaksanakannya diklat ruang pada tanggal 11 Februari 2021 secara online melalui via google meet. Rangkaian acara meliputi sambutan, pengenalan HIMATIF, pemberian materi tentang kedivisian, dan pembekalan tugas untuk pengurus baru dalam mengikuti kegiatan ini. Dengan diadakannya diklat ruang tersebut memiliki manfaat bagi pengurus baru dapat mengetahui dasar dan sejarah HIMATIF, memiliki rasa kepemilikan dan tanggung jawab mengenai keorganisasian dan dapat mengetahui tugas yang diberikan untuk menjalankan proker kedepannya.

Kegiatan kedua yang dilakukan pada acara ini adalah melakukan LDK secara offline yang beranggotakan 20 orang. Untuk pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan di Agrowisata PPG cluster durian dan Wisata Pinus Sidomulyo tepatnya Jalan Raya Jember Banyuwangi Km 75 Desa Sidomulyo Kec. Silo Kab.Jember. Pada tempat yang kami pilih ini sudah menerapkan protocol kesehatan serta mendapat perlindungan dari satgas Covid-19 daerah setempat. Jadi, untuk penerapan kegiatan secara offline kami tidak khawatir karena sudah mendapat perlindungan dari satgas covid-19 serta anggota dari kegiatan kami hanya 20 orang yang masing-masing peserta berasal dari daerah wilayah Jember, Lumajang, dan Situbondo.

Tujuan diadakannya LDK dapat melatih pengurus baru Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Universitas Jember dapat terbentuk rasa kepemilikan, mampu aktif dan berpikir kritis, sikap yang disiplin dan loyal, serta dapat menumbuhkan rasa kekeluargaan dalam berorganisasi. Untuk jenis kegiatan lainnya masih banyak lagi yang dapat membantu pengurus baru memiliki bekal untuk kehidupan lingkup organisasi yang baik untuk kedepannya.

1. **Peningkatan Rasa Keperdulian Serta Kegiatan Mengajar anak-anak usia dini Oleh Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi (HMATIF)**

**Kegiatan :**

* + - * 1. **Kegiatan Mengajar Anak-Anak Usia Dini Tentang Teknologi Melalui "Himatif Peduli" *(Non budget)***

Kegiatan ini dilakukan oleh Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi (HIMATIF) dengan terjun langsung ke masyarakat untuk memberikan bantuan atau donasi.

Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu panitia melakukan survey tempat atau yayasan yang membutuhkan donasi. selanjutnya pantia membuka open donasi untuk umum untuk disalurkan ke tempat atau yayasan yang telah dipilih. Selain itu menghubungi atau mengkonfirmasi pihak yayasan untuk rencana mensalurkan donasi tersebut.

Kegiatan kedua para panitia kegiatan Himatif Peduli ini berkunjung ke yayasan yang sudah di tentukan dan memberikan donasi yang telah di kumpulkan. Selain memberikan bantuan atau donasi kegiatan ini juga di konsep untuk mengadakan kegiatan mengajar anak-anak usia dini tentang Teknologi Informasi

Kegiatan ketiga para panita kegiatan Himatif Peduli menyiapkan materi yang diperlukan untuk diajarkan ke anak-anak usia dini di yayasan yang telah ditentukan. Setelah itu kegiatan mengajar ini dilaksanakan di awal-awal acara setelah melakukan pembukaan, dan setelah kegiatan mengajar selesai dilanjutkan dengan acara games untuk para anak-anak usia dini di yayasan, dilanjut dengan pemberian donasi dan acara penutup.

# Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Teknologi Informasi dalam Bidang IOT

**Kegiatan :**

* 1. **Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Teknologi Informasi Dalam Bidang *Internet Of Things (IOT)* Melalui Komunitas IOT *(Non Budget)***

Tahap pertama adalah Pemenuhan materi yang akan disampaikan yaitu dengan menyesuaikan konsep serta pemateri yang akan mengisi acara. Acara ini nantinya akan dilaksanakan setiap hari Minggu setiap awal bulan.

Tahap kedua adalah pelatihan dalam merancang sebuah produk IoT, harapannya ketika komunitas ini terbentuk, mahasiswa teknologi informasi fakultas ilmu komputer universtitas jember dapat melakukan sebuah diskusi intensif dalam menyusun suatu produk IoT yang diharapkan. Selain itu kita juga berharap bahwa melalui komunitas ini mahasiswa teknologi informasi dapat meningkatkan rasa kompetitif dalam bidang IoT di kemudian hari.

# Pengenalan antar Mahasiswa Teknologi Informasi untuk Menciptakan Rasa Kekeluargaan dan Kekompakan

**Kegiatan :**

* + - * 1. **Membangun Solidaritas Mahasiswa Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Rasa Kekelurgaan Dalam Lingkup Keluarga Besar Teknologi Informasi Melalui *Meet And Greet* 2021 *(Non Budget)***

Kegiatan ini dilakukan untuk menyambut para Mahasiswa baru Teknologi Informasi. Untuk kegiatan ini dihadiri dari seluruh Mahasiswa Teknologi Informasi dari berbagai angkatan. Untuk acara ini di konsep semi formal dengan menampilkan hiburan dan perform dari mahasiswa Teknologi Informasi.

Kegiatan Pertama para panitia melakukan survey untuk memilih tempat untuk pelaksanaan kegiatan Meet anda Greet. Selanjutnya para panitia melakukan publikasi kegiatan ini kepada seluruh Mahasiswa Teknologi Informasi sekaligus membuka pembelian tiket untuk menghadiri kegiaran ini.

Kegiatan ini dilaksanakan dengan konsep acara yaitu pertama perkenalan para Mahasiswa Teknologi Informasi, selanjutnya di lanjut dengan acara perform hiburan dari tiap angkatan seperti live music, dll.

Kegiatan selanjutnya yaitu diadakan games untuk para kelompok sesuai tempat duduk yang ditempati yang bertujuan untuk lebih saling mengenal sesama mahasiswa Teknologi Informasi dari berbagai angkatan, dan acara terakhir ditutup dengan makan malam berserta foto bersama tiap angkatan**.**

1. **Jadwal Kegiatan**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Jenis Kegiatan** | **Bulan** | | | | | | | | | | | | |
| **Feb** | **Mar** | **Apr** | **Mei** | | **Jun** | **Jul** | **Ags** | **Sep** | **Okt** | **Nov** | **Des** | **Jan** |
| 1. | Perencanaan dan Pengelolaan Kegiatan Mahasiswa yang Berorientasi pada Peningkatan *Hard Skills* dan *Soft Skills* Melalui *Character Organization Development* Fakultas Ilmu Komputer |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. | Pengenalan Kehidupan Kampus Program Studi Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Solidaritas Melalui Kegiatan Orientasi Mahasiswa Teknologi Informasi (KOTLIN) 2020 |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. | Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Teknologi Informasi Dalam Bidang Algoritma Dan Pemrograman Berbasis Objek Melalui “*IT Development Training*” |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. | Peningkatan Wawasan dan Pengetahuan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer dalam Bidang IoT melalui Seminar Prospek Kerja Teknologi Informasi |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. | Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Teknologi Informasi dalam bidang *Internet of Things* (IoT) Melalui Komunitas IoT |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6. | Pengembangan Jiwa Kompetesi, Meningkatka Kreatifitas Serta Mengembangkat Minat Dan Bakat Mahasiswa Teknologi Informasi Melalui *Information Technology Competition* (ITeC) |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7. | Meningkatan Pengetahuan Dan Kreativitas Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Dalam Bidang Teknologi Melalui *Festival Technology* |  |  |  | |  |  | **`** |  |  |  |  |  |  |
| 8. | Peningkatan Peran Mahasiswa Dalam Meningkatkan Kualitas Generasi Muda Dalam Kompetisi Cipta Ide Teknologi Melalui Acara *Leader Inovation Technology Era (LITE) Competition* |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9. | Kegiatan Mengajar Anak Anak Usia Dini Tentang Teknologi Melalui Himatif Peduli |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10. | Membangun Solidaritas Mahasiswa Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Rasa Kekelurgaan dalam Lingkup Keluarga Besar Teknologi Informasi Melalui *Meet And Greet* 2021 |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11. | Pengembangan Inovasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Di Bidang Teknologi Dalam Menunjang Sdm Unggul Indonesia Maju Melalui *Technology Innovative Challenge (TIC)* |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12. | Pemilihan umum ketua Himpunan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13. | Pengenalan Kehidupan Kampus Program Studi Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Solidaritas Melalui Kegiatan Orientasi Mahasiswa Teknologi Informasi (KOTLIN) 2021 |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. **Rincian Anggaran Biaya**

**Program Kerja Ber-*Budget* :**

**Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa serta Pengembangan Jiwa Kompetensi untuk Mengembangkan minat dan bakat Mahasiswa**

**Kegiatan :**

* + - * 1. **Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Teknolog Informasi dalam bidang Algoritma dan Pemrograman Berbasis Objek melalui *IT Development Training***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sub Kegiatan** | **Biaya Kegiatan** | | | | | |
| **A** | **B** | **C** | **D** | **Total** | **Sumber dana** |
|
| Pelaksanaan Kegiatan Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Teknologi Informasi dalam bidang Algoritma dan Pemrograman Berbasis Objek melalui *IT Development Training* melalui *IT Development Training* | - | Rp364.000 | Rp1.300.000 | - | Rp1.664.000 | Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember |
|

* + - * 1. **Pengembangan Jiwa Kompentesi, Meningkatkat Kreatifitas Serta Mengembangkat Minat Dan Bakat Mahasiswa Teknologi Informasi Melalui *Information Technology Competition (ITEC)***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sub Kegiatan** | **Biaya Kegiatan** | | | | | |
| **A** | **B** | **C** | **D** | **Total** | **Sumber Dana** |
| Pelaksanaan kegiatan Pengembangan Jiwa Kompetensi, Meningkatkan Kreatifitas serta Mengembangkan Minat dan Bakat Mahasiswa Teknologi Informasi Melalui *Information Technology Competition (ITEC)* | Rp3.100.000 | Rp1.256.000 | Rp2.295.000 | -- | Rp6.651.000 | Fakultas Ilmu Komputer Universitas jember |

* + - * 1. **Peningkatan Peran Mahasiswa Dalam Meningkatkan Kualitas Generasi Muda Dalam Kompetisi Cipta Ide Teknologi Melalui Acara *Leader Inovation Technology Era (LITE) Competition***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sub Kegiatan** | **Biaya Kegiatan** | | | | | |
| **A** | **B** | **C** | **D** | **Total** | **Sumber Dana** |
| Pelaksanaan Kegiatan Peningkatan Peran Mahasiswa Dalam Meningkatkan Kualitas Generasi Muda Dalam Kompetisi Cipta Ide Teknologi Melalui Acara *Leader Inovation Technology Era (LITE) Competition* | Rp6.250.000 | Rp3.658.000 | Rp2.272.500 | Rp1.050.000 | Rp13.230.500 | Fakultas Ilmu Komputer Universitas jember |

* + - * 1. **Pengembangan Inovasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Di Bidang Teknologi Dalam Menunjang Sdm Unggul Indonesia Maju Melalui *Technology Innovative Challenge (TIC)***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sub Kegiatan** | **Biaya Kegiatan** | | | | | |
| **A** | **B** | **C** | **D** | **Total** | **Sumber Dana** |
| Pelaksanaan Pengembangan Inovasi Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer di bidang Teknologi dalam menunjang SDM unggul Indonesia maju melalui  *Technology Innovative Challenge (TIC).* | Rp1.200.000 | Rp1.206.200 | Rp980.000 | - | Rp3.386.200 | Fakultas Ilmu Komputer Universitas jember |

# Pengenalan Kehidupan Kampus Serta Pengenalan antar Mahasiswa Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Rasa Solidaritas dan Kekeluargaan

**Kegiatan :**

* + - * 1. **Pengenalan Kehidupan Kampus Program Studi Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Solidaritas Melalui Kegiatan Orientasi Mahasiswa Teknologi Informasi (KOTLIN) 2020**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sub Kegiatan** | **Biaya Kegiatan** | | | | | |
| **A** | **B** | **C** | **D** | **Total** | **Sumber dana** |
|
| Pelaksanaan Pengenalan Kehidupan Kampus Program Studi Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Solidaritas Melalui Kegiatan Orientasi Mahasiswa Teknologi Informasi (Kotlin) | - | Rp1.166.000 | Rp7.750.000 | - | Rp8.916.000 | Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember |
|

* + - * 1. **Pengenalan Kehidupan Kampus Program Studi Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Solidaritas Melalui Kegiatan Orientasi Mahasiswa Teknologi Informasi (KOTLIN) 2021**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sub Kegiatan** | **Biaya Kegiatan** | | | | | |
| **A** | **B** | **C** | **D** | **Total** | **Sumber dana** |
|
| Pelaksanaan Pengenalan Kehidupan Kampus Program Studi Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Solidaritas Melalui Kegiatan Orientasi Mahasiswa Teknologi Informasi (KOTLIN) | - | Rp1.166.000 | Rp7.750.000 | - | Rp8.916.000 | Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember |
|

# Pemilihan Ketua Umum Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi

**Kegiatan :**

* 1. **Pemilihan umum ketua Himpunan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sub Kegiatan** | **Biaya Kegiatan** | | | | | |
| **A** | **B** | **C** | **D** | **Total** | **Sumber dana** |
|
| Pelaksanaan Pemilihan Umum Ketua Himpunan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember | - | Rp242.000 | Rp655.000 | - | Rp897.000 | Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember |
|

1. **Peningkatan Kreatifitas dan Pengetahuan Mahasiswa dalam Bidang IT**

**Kegiatan :**

* + - * 1. **Peningkatan Wawasan dan Pengetahuan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer dalam Bidang IoT melalui Seminar Prospek Kerja Teknologi Informasi**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sub Kegiatan** | **Biaya Kegiatan** | | | | | |
| **A** | **B** | **C** | **D** | **Total** | **Sumber Dana** |
| Peningkatan Wawasan dan Pengetahuan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer dalam Bidang IoT melalui Seminar Prospek Kerja Teknologi Informasi | Rp1.000.000 | Rp1.836.000 | Rp6.255.000 | - | Rp8.191.000 | Fakultas Ilmu Komputer |

* 1. **Peningkatan Pengetahuan dan Kreativitas Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer dalam Bidang Teknologi melalui Festival Technology**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sub Kegiatan** | **Biaya Kegiatan** | | | | | |
| **A** | **B** | **C** | **D** | **Total** | **Sumber Dana** |
| Pelaksanaan kegiatan Meningkatan Pengetahuan dan Kreativitas Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer dalam Bidang Teknologi melalui *Festival Technology* | Rp1.000.000 | Rp730.000 | Rp725.000 | Rp700.000 | Rp3.655.000 | Fakultas Ilmu Komputer Universitas jember |

**Program Kerja *Non-budget* :**

1. **Peningkatan *Hardskill* dan *Softskill* untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia pengurus Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi (HIMATIF)**

**Kegiatan :**

1. **Perencanaan Dan Pengelolaan Kegiatan Mahasiswa Yang Berorientasi Pada Peningkatan *Hard Skills Dan Soft Skills Melalui Character Organization Development* Fakultas Ilmu Komputer *(Non Budget)***
2. **Peningkatan Rasa Keperdulian Serta Kegiatan Mengajar anak-anak usia dini Oleh Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi (HMATIF)**

**Kegiatan :**

* + - * 1. **Kegiatan Mengajar Anak-Anak Usia Dini Tentang Teknologi Melalui "Himatif Peduli" *(Non budget)***

# Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Teknologi Informasi dalam Bidang IOT

**Kegiatan :**

* 1. **Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Teknologi Informasi Dalam Bidang *Internet Of Things (IOT)* Melalui Komunitas IOT *(Non Budget)***

# Pengenalan antar Mahasiswa Teknologi Informasi untuk Menciptakan Rasa Kekeluargaan dan Kekompakan

**Kegiatan :**

* + - * 1. **Membangun Solidaritas Mahasiswa Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Rasa Kekelurgaan Dalam Lingkup Keluarga Besar Teknologi Informasi Melalui *Meet And Greet* 2021 *(Non Budget)***

1. **Keberlanjutan Program**

Rangkaian Program Kerja Kegiatan ini merupakan kegiatan yang baik untuk mahasiswa Teknologi Informasi, karena dengan adanya kegiatan ini dapat memberikan pandangan dan semangat baru bagi para mahasiswa serta memiliki daya saing dan kompetensi yang mumpuni.

1. ***Person In Change***

Ketua Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember :

Nama : Aditya Ari Fikri

NIM : 182410102002

Fakultas/Jurusan   : Fakultas Ilmu Komputer / Teknologi Informasi