



**HMJ TEKNIK INFORMATIKA**  
**INTEGER #2 2020**

-INFINITY-

# PROPOSAL PENGGALIAN DANA INFORMATION TECHNOLOGY GRAND CELEBRATION **INTEGER #2** **2020**

-GO TECHNOLOGY-

support our activity





**Lembar Pengesahan  
Kegiatan INTEGER #2 Tahun 2020**

- A. Judul Kegiatan : INTEGER #2 (Information Technology Grand Celebration)  
2020  
B. Ketua Panitia : I Gede Ryan Ardi Darmawan  
C. Fakultas/Jurusan : Teknik dan Kejuruan/Teknik Informatika  
D. Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha  
E. Alamat : Jalan Udayana No. 11, Singaraja-Bali  
F. Telepon/E-mail : (0362) 25570/www.undiksha.ac.id  
G. Jumlah Panitia : 167 orang  
H. Waktu Pelaksanaan : 11 s.d 17 Desember 2020  
I. Biaya yang Diajukan : Rp 55.298.000,00

Ketua HMJ Teknik Informatika,



NIM 1815091002

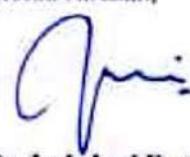
Ketua Panitia,



NIM 1815091037

Mengetahui

Ketua Jurusan,



Dr. Lub Joni Erawati Dewi, S.T., M.Pd

NIP 197606252001122001

Pembimbing Kemahasiswaan,



Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom

NIP 1989011920115041004

Wakil Dekan III,



Cokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd.,M.Pd

NIP 197103031997032001



## PROPOSAL KEGIATAN

### *Information Technology Grand Celebration (INTEGER) #2 TAHUN 2020*

#### **A. Tema Kegiatan**

Kegiatan *Information Technology Grand Celebration (INTEGER) #2* mengusung tema utama yaitu :

*“Enabling Technology to Light Up Your Normality in New Normal Era”*

Tema tersebut memiliki makna bahwa dengan diadakannya kegiatan *Information Technology Grand Celebration (INTEGER) #2* ini diharapkan seluruh mahasiswa khususnya mahasiswa Teknik Informatika dapat mengembangkan kreatifitas dan semangat dalam diri serta berinovasi khususnya dibidang teknologi. Dimana dengan adanya teknologi ini dapat menerangi kita semua di era *new normal* dimasa pandemi seperti saat ini.

#### **B. Latar Belakang**

Saat ini, teknologi informasi memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam membentuk wajah dunia TI, dengan berbagai kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya, telah menyentuh hampir semua aspek kehidupan. Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepatnya telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dari yang pernah dibayangkan sebelumnya.

Perkembangan teknologi ini membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Hal ini tidak terlepas dari peranan Teknik Informatika yang memiliki pengaruh sangat besar dalam kemajuan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Teknik Informatika adalah suatu ilmu yang sangat berhubungan erat dengan teknologi informasi, dimana penerapannya mengarah kepada kemajuan teknologi masa depan. Teknologi informasi saat ini sangat berperan penting dalam kehidupan masyarakat, baik di Negara maju maupun di Negara berkembang seperti Indonesia. Seluruh aspek kegiatan kehidupan



masyarakat tidak lepas dari dukungan teknologi informasi. Dengan menguasai teknologi dan informasi, kita memiliki modal yang cukup untuk menjadi pemenang dalam persaingan global.

Menyadari betapa pentingnya hal tersebut, timbul inisiatif dari beberapa kalangan khususnya pemerintah yaitu dengan memperkenalkan ilmu-ilmu informatika di berbagai jenjang pendidikan mulai SD hingga perguruan tinggi dalam setiap proses pembelajaran. Upaya ini ternyata mendapat respon yang positif dari kalangan masyarakat Indonesia yang mulai menyadari pentingnya kebutuhan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Melihat fakta yang demikian, perguruan tinggi saling berlomba-lomba untuk memfasilitasi masyarakat yang ingin mendalami informatika dengan cara membuka Jurusan Teknik Informatika. Hal senada juga dilakukan oleh Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang membuka Jurusan Teknik Informatika, dimana jurusan ini berorientasi untuk dapat menghasilkan tenaga pendidik yang menguasai ilmu-ilmu informatika. Oleh karena itu, Jurusan Teknik Informatika UNDIKSHA juga dituntut untuk turut serta berpatisipasi aktif dalam membangun manusia Indonesia seutuhnya melalui bidang pendidikan. Yang kemudian tuntutan tersebut direalisasikan oleh mahasiswa Teknik Informatika melalui suatu kegiatan tahunan yang diselenggarakan serangkaian dengan Hari Ulang Tahun Jurusan Teknik Informatika. Kegiatan ini diharapkan mampu menciptakan persaingan yang berkualitas, penuh dengan inovasi dalam menciptakan kreasi baru, dan menanamkan nilai-nilai seni yang tinggi melalui karya-karya seni yang dapat dihasilkan dari berbagai kegiatan yang diselenggarakan. Pelaksanaan kegiatan ini tentunya tidak hanya terbatas untuk kalangan mahasiswa Teknik Informatika saja, namun dapat juga dinikmati oleh berbagai kalangan, mulai dari kalangan SMA/sederajat, mahasiswa dan masyarakat lain secara umum. Kegiatan ini kemudian diberi nama *Information Technology Grand Celebration (INTEGER) #2*.

Rangkaian kegiatan INTEGER#2 hadir tidak hanya sebagai perayaan ulang tahun Jurusan Teknik Informatika tetapi juga sebagai ajang bagi generasi muda untuk berprestasi dan berkreasi, mengembangkan potensi akademis dan keterampilan di bidang TI tanpa melupakan unsur estetika dan keseimbangan unsur fisik serta psikologis. INTEGER#2 diwujudkan dalam berbagai kegiatan diantaranya Lomba Business IT Case tingkat Nasional, Lomba UI/UX Design tingkat Nasional, Lomba Essay Nasional, Lomba *Hacking The Game* tingkat Nasional,



Lomba LIDP (Lomba Inovasi Digital Pendidikan) tingkat Nasional, Lomba *Coding Competition* tingkat SMA/SMK/sederajat se-Bali, Lomba *Mobile Legend* tingkat Nasional, Lomba *Design Poster* tingkat Nasional , Lomba *Music Cover* tingkat umum se-Bali, Lomba Tiktok tingkat umum se-Bali dan *Integer Share Happiness* yang dijabarkan pada bahasan selanjutnya.

### **C. Landasan Kegiatan**

1. Tri Dharma Perguruan Tinggi.
2. Program Kerja Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha masa bakti 2020/2021.

### **D. Tujuan**

Sesuai dengan latar belakang dan tema yang diusung dalam kegiatan ini, maka INTEGER #2 ini bertujuan untuk :

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 pencinta 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. Bentuk, Waktu, dan Peserta Kegiatan**

INTEGER #2 Tahun 2020 terdiri atas beberapa kegiatan dengan ruang lingkup dan sasaran yang berbeda-beda, seperti yang diuraikan sebagai berikut:

1. **Lomba *Business IT Case***, lomba ini memiliki ruang lingkup tingkat Nasional yang diperuntukkan bagi kalangan mahasiswa di Perguruan Tinggi.
2. **Lomba *UI/UX Design***, lomba ini memiliki ruang lingkup tingkat Nasional yang diperuntukkan bagi kalangan mahasiswa di Perguruan Tinggi.
3. **Lomba *Essay Nasional***, lomba ini memiliki ruang lingkup tingkat Nasional yang diperuntukkan bagi kalangan mahasiswa di Perguruan Tinggi.
4. **Lomba *Hacking The Game***, lomba ini memiliki ruang lingkup tingkat Nasional yang diperuntukkan bagi kalangan siswa/i SMA/SMK/sederajat.
5. **LIDP ( Lomba Inovasi Digital Pendidikan )**, lomba ini memiliki ruang lingkup tingkat Nasional yang diperuntukkan bagi kalangan guru-guru SD/SMP/SMA/SMK/sederajat.
6. **Lomba *Coding Competition***, lomba ini memiliki ruang lingkup tingkat siswa/i SMA/SMK/sederajat se-Bali
7. **Lomba *Mobile Legend***, lomba ini memiliki ruang lingkup tingkat Nasional yang diperuntukkan bagi kalangan masyarakat umum.
8. **Lomba *Design Poster***, lomba ini memiliki ruang lingkup tingkat Nasional yang diperuntukkan bagi kalangan masyarakat umum.
9. **Lomba *Music Cover***, lomba ini diperuntukkan bagi masyarakat umum se-Bali.
10. **Lomba *TikTok***, lomba ini diperuntukkan bagi masyarakat umum se-Bali.
11. **Integer *Share Happiness***, yang sasarnya yaitu masyarakat umum dimana nantinya kami bekerjasama untuk melakukan kegiatan – kegiatan sosial.

Rangkaian kegiatan di atas dilaksanakan mulai tanggal 11 sampai dengan 17 Desember 2020.



#### **F. Pendanaan**

Pendanaan kegiatan INTEGER #2 Tahun 2020 bersumber dari dana yang dianggarkan untuk INTEGER#2 dari kas HMJ Teknik Informatika, pihak Fakultas Teknik dan Kejuruan serta sumbangan dari sponsor. (*rincian pendanaan terlampir*)

#### **G. Panitia**

Kepanitiaan kegiatan INTEGER #2 Tahun 2020 berasal dari Jurusan Teknik Informatika yang terdiri dari dosen sebagai dosen pembimbing lomba, pengurus dan anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika serta berasal dari *open recruitment (susunan panitia terlampir)*.

#### **H. Penutup**

Demikian proposal ini dibuat, hal-hal yang belum diatur dalam proposal ini akan diatur kemudian berdasarkan situasi dan kondisi di lapangan.



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
**PANITIA PELAKSANA INTEGER #2 TAHUN 2020**  
Sekretariat : Kampus Tengah Undiksha, Jalan Udayana-Singaraja-Bali 81112  
Email : [hmjtiundiksha@gmail.com](mailto:hmjtiundiksha@gmail.com) web: <http://if.undiksha.ac.id>

---



## LAMPIRAN - LAMPIRAN



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
**PANITIA PELAKSANA INTEGER #2 TAHUN 2020**  
Sekretariat : Kampus Tengah Undiksha, Jalan Udayana-Singaraja-Bali 81112  
Email : [hmjtiundiksha@gmail.com](mailto:hmjtiundiksha@gmail.com) web: <http://if.undiksha.ac.id>

---



## **PROPOSAL KEGIATAN**

***INFORMATION TECHNOLOGY GRAND CELEBRATION (INTEGER) #2***

**TAHUN 2020**



# INTEGER#2

## BAB I. PENDAHULUAN

### A. TEMA KEGIATAN INTEGER #2

Kegiatan *Information Technology Grand Celebration* (INTEGER) #2 pada tahun ini mengusung tema

*“Enabling Technology to Light Up Your Normality in New Normal Era”*

Tema tersebut memiliki makna bahwa dengan diadakannya kegiatan *Information Technology Grand Celebration* (INTEGER#2 #2) diharapkan seluruh mahasiswa, pelajar, dan tenaga kependidikan di Indonesia khususnya dapat mengembangkan kreatifitas dan semangat dalam diri serta berinovasi khususnya dibidang teknologi. Dimana dengan adanya teknologi ini dapat menerangi kita semua di era new normal dimasa pandemi seperti saat ini.

### B. LATAR BELAKANG

Saat ini, teknologi informasi memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam membentuk wajah dunia TI, dengan berbagai kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya, telah menyentuh hampir semua aspek kehidupan. Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepatnya telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dari yang pernah dibayangkan sebelumnya.

Perkembangan teknologi ini membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Hal ini tidak terlepas dari peranan Teknik Informatika yang memiliki pengaruh sangat besar dalam kemajuan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Teknik Informatika adalah suatu ilmu yang sangat berhubungan erat dengan teknologi informasi, dimana penerapannya mengarah kepada kemajuan teknologi masa depan. Teknologi informasi saat ini sangat berperan penting dalam kehidupan masyarakat, baik di Negara maju maupun di Negara berkembang seperti Indonesia. Seluruh aspek kegiatan kehidupan masyarakat tidak lepas dari dukungan teknologi informasi. Dengan menguasai teknologi dan informasi, kita memiliki modal yang cukup untuk menjadi pemenang dalam persaingan global.



Menyadari betapa pentingnya hal tersebut, timbul inisiatif dari beberapa kalangan khususnya pemerintah yaitu dengan memperkenalkan ilmu-ilmu informatika di berbagai jenjang pendidikan mulai SD hingga perguruan tinggi dalam setiap proses pembelajaran. Upaya ini ternyata mendapat respon yang positif dari kalangan masyarakat Indonesia yang mulai menyadari pentingnya kebutuhan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Melihat fakta yang demikian, perguruan tinggi saling berlomba-lomba untuk memfasilitasi masyarakat yang ingin mendalami informatika dengan cara membuka Jurusan Teknik Informatika. Hal senada juga dilakukan oleh Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang membuka Jurusan Teknik Informatika, dimana jurusan ini berorientasi untuk dapat menghasilkan tenaga pendidik yang menguasai ilmu-ilmu informatika. Oleh karena itu, Jurusan Teknik Informatika UNDIKSHA juga dituntut untuk turut serta berpatisipasi aktif dalam membangun manusia Indonesia seutuhnya melalui bidang pendidikan. Yang kemudian tuntutan tersebut direalisasikan oleh mahasiswa Teknik Informatika melalui suatu kegiatan tahunan yang diselenggarakan serangkaian dengan Hari Ulang Tahun Jurusan Teknik Informatika. Kegiatan ini diharapkan mampu menciptakan persaingan yang berkualitas, penuh dengan inovasi dalam menciptakan kreasi baru, dan menanamkan nilai-nilai seni yang tinggi melalui karya-karya seni yang dapat dihasilkan dari berbagai kegiatan yang diselenggarakan. Pelaksanaan kegiatan ini tentunya tidak hanya terbatas untuk kalangan mahasiswa Teknik Informatika saja, namun dapat juga dinikmati oleh berbagai kalangan, mulai dari kalangan SMA/sederajat, mahasiswa dan masyarakat lain secara umum. Kegiatan ini kemudian diberi nama *Information Technology Grand Celebration (INTEGER) #2*.

## C. LANDASAN KEGIATAN

1. Tri Dharma Perguruan Tinggi.
2. Program Kerja Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha masa bakti 2020/2021.

## D. TUJUAN KEGIATAN

Tujuan dari INTEGER#2 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 pencinta TI untuk mengembangkan kemampuan dalam rangka membentuk kader-kader yang berkompетensi 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 HMJ TI Undiksha 2020
5. Wakil Ketua HMJ TI Undiksha 2020
6. Ketua Panitia Kegiatan INTEGER #2 2020
7. Wakil Ketua Kegiatan INTEGER #2 2020
8. Dosen Pembimbing masing-masing lomba
9. Koordinator dan anggota sie masing-masing lomba



## BAB II. PENJELASAN UMUM

### A. CABANG-CABANG LOMBA

Kegiatan perlombaan serangkaian INTEGER #2 terbagi dalam dua kategori umum lomba, yakni kategori Lomba Berbasis Karya dan Lomba Berbasis Pertandingan. Secara keseluruhan, pada kegiatan INTEGER #2 menggelar 10 cabang lomba baik dengan format pertandingan maupun kompetisi karya yang diikuti oleh mahasiswa, pelajar, ataupun umum ditingkat regional Bali dan Nasional. Berikut ini adalah 10 cabang perlombaan yang dilaksanakan pada kegiatan INTEGER#2 #2:

1. Kategori Lomba Berbasis Karya
  - a. Lomba Business IT Case
  - b. Lomba UI/UX Design
  - c. Lomba Essay Nasional
  - d. Lomba Inovasi Digital Pendidikan
  - e. Lomba Tiktok
  - f. Lomba Desain Poster
  - g. Lomba Music Cover
2. Kategori Lomba Berbasis Pertandingan
  - a. Lomba Mobile Legends
  - b. Lomba Hacking The Game
  - c. Lomba Coding Competition

### B. PERSYARATAN UMUM

1. Untuk lomba yang melibatkan mahasiswa, Perguruan Tinggi peserta adalah perguruan tinggi yang terdaftar pada laman PDDIKTI (<https://pddikti.kemdikbud.go.id> ).
2. Untuk lomba yang melibatkan mahasiswa, Peserta adalah mahasiswa aktif yang terdaftar pada perguruan tinggi dan terdaftar pada laman PD-DIKTI (<https://pddikti.kemdikbud.go.id> ) pada saat dilakukan pendaftaran tim peserta hingga pelaksanaan Babak Final.



3. Untuk lomba yang melibatkan siswa SMA/SMK, Sekolah peserta adalah sekolah yang terdaftar pada laman SEKOLAH KITA (<http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/>)
4. Penulisan nama peserta wajib menggunakan nama lengkap tanpa disingkat.
5. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesuai Buku Panduan edisi mutakhir pada setiap kompetisi tahunan.
6. Untuk lomba berbasis karya, karya yang diikusertakan merupakan karya orisinal milik peserta, tidak melanggar HAKI, dan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku – agama – ras – antar golongan), radikalisme, asusila dan plagiarisme, serta belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi lain
7. Presentasi karya untuk lomba LIDP, UI/UX Design, Essay Nasional, dan Business IT Case pada babak final dilaksanakan secara daring dan dimungkinkan tertutup (tanpa dihadiri oleh peserta lain). Keluar-masuk penonton hanya diizinkan pada saat pergantian tim presentasi

## C. PENDAFTARAN

1. Pendaftaran Tim Peserta dilaksanakan secara daring melalui aplikasi pendaftaran sesuai dengan cabang lomba yang diminati pada laman <http://if.undiksha.ac.id/INTEGER#2> dan dilakukan oleh perwakilan/ketua tim dari masing-masing Tim Peserta.
2. Pendaftaran Tim Peserta diwajibkan untuk setiap tim peserta diseluruh cabang lomba
3. Bagi Tim Peserta yang mengikuti lomba berbayar, bukti pembayaran lomba yang diikuti diwajibkan disertakan pada proses pendaftaran. Tidak diperkenankan untuk melakukan modifikasi/melakukan penipuan terhadap bukti pembayaran yang dikumpulkan. Bagi Tim Peserta yang terindikasi melakukan modifikasi/melakukan penipuan terhadap bukti pembayaran, maka Tim Peserta tersebut akan langsung didiskualifikasi.
4. Bagi lomba yang melibatkan Mahasiswa, Peserta wajib mengupload KTM (Kartu Tanda Mahasiswa) pada saat pendaftaran.
5. Bagi lomba yang melibatkan siswa SMA/SMK, Peserta wajib mengupload Kartu Pelajar pada saat pendaftaran.



6. Pendaftar Tim Peserta diwajibkan untuk mengunggah Twibbon sebagai peserta ke media sosialnya masing-masing, *screenshot* bukti penguploadan Twibbon Peserta kemudian disertakan pada proses pendaftaran.
7. Bagi Tim Peserta yang mengikuti lomba berbasis karya (**kecuali lomba tiktok dan music cover**), peserta diwajibkan untuk melampirkan pernyataan bahwa karya yang diikutsertakan pada kegiatan INTEGER#2 belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan karya asli dari Tim Peserta (bukan jiplakan/melanggar HAKI).
8. Beberapa persyaratan lainnya yang harus dikumpul pada saat pendaftaran telah diatur pada masing-masing cabang lomba.
9. Twibbon Peserta, Buku Panduan, dan Surat Keterangan Orisinalitas Karya dapat diunduh pada laman [http://if.undiksha.ac.id/INTEGER/lomba\\_INTEGER](http://if.undiksha.ac.id/INTEGER/lomba_INTEGER)
10. Bagi Tim Peserta yang telah selesai melakukan pendaftaran akan menerima konfirmasi verifikasi peserta berupa Email yang dikirimkan melalui Email Pendaftar yang dikumpulkan pada saat pendaftaran paling lambat 2 x 24 Jam.

## D.JADWAL KEGIATAN

Pendaftaran lomba melalui Website Resmi INTEGER #2 dengan alamat surel <http://if.undiksha.ac.id/INTEGER#2>

- Tahap 1, pendaftaran untuk tim lomba berbasis karya dimulai pada tanggal 5 November – 3 Desember 2020
- Tahap 2, pendaftaran untuk tim lomba berbasis pertandingan dimulai pada tanggal 5 November – 3 Desember 2020

### Technical Meeting Fase Penyisihan

Lomba Mobile Legends	: 4 Desember 2020
Lomba Hack The Game	: 4 Desember 2020
Lomba Coding Competition	: 5 Desember 2020

### Pelaksanaan Lomba Fase Penyisihan

Lomba Mobile Legends	: 6 – 9 Desember 2020
Lomba Hack The Game	: 8 Desember 2020 (Penyisihan – Final)
Lomba Coding Competition	: 9 Desember 2020



### Pengumpulan Karya

Lomba Essay Nasional	: 5 November – 3 Desember 2020
Lomba UI/UX Design	: 5 November – 3 Desember 2020
Lomba Business IT Case	: 5 November – 3 Desember 2020
Lomba Inovasi Digital Pendidikan	: 5 November – 3 Desember 2020
Lomba Desain Poster	: 5 November – 3 Desember 2020
Lomba Music Cover	: 5 November – 3 Desember 2020
Lomba Tiktok	: 5 November – 3 Desember 2020

### Masa Penjurian Karya

Lomba Essay Nasional	: 4 – 9 Desember 2020
Lomba UI/UX Design	: 4 – 9 Desember 2020
Lomba Business IT Case	: 4 – 9 Desember 2020
Lomba Inovasi Digital Pendidikan	: 4 – 9 Desember 2020
Lomba Desain Poster	: 4 – 9 Desember 2020
Lomba Music Cover	: 4 – 9 Desember 2020
Lomba Tiktok	: 4 – 9 Desember 2020

### Pengumuman Lolos Fase Final

Lomba Essay Nasional	: 10 Desember 2020
Lomba UI/UX Design	: 10 Desember 2020
Lomba Business IT Case	: 10 Desember 2020
Lomba Inovasi Digital Pendidikan	: 10 Desember 2020

### Technical Meeting Fase Final

Lomba Essay Nasional	: 12 Desember 2020
Lomba UI/UX Design	: 12 Desember 2020
Lomba Business IT Case	: 12 Desember 2020
Lomba Inovasi Digital Pendidikan	: 12 Desember 2020
Lomba Coding Competition	: 12 Desember 2020

### Pelaksanaan Fase Final

Lomba Coding Competition	: 14 Desember 2020
Lomba Mobile Legend	: 14 Desember 2020



Lomba UI/UX Design	: 15 Desember 2020
Lomba Business IT Case	: 15 Desember 2020
Lomba Inovasi Digital Pendidikan	: 16 Desember 2020
Lomba Essay Nasional	: 16 Desember 2020

**Pengumuman Juara**

Untuk seluruh lomba : 17 Desember 2020





UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
**PANITIA PELAKSANA INTEGER #2 TAHUN 2020**  
Sekretariat : Kampus Tengah Undiksha, Jalan Udayana-Singaraja-Bali 81112  
Email : [hmjtiundiksha@gmail.com](mailto:hmjtiundiksha@gmail.com) web: <http://if.undiksha.ac.id>

---



## **SUSUNAN PANITIA**

***INFORMATION TECHNOLOGY GRAND CELEBRATION (INTEGER) #2***

**TAHUN 2020**



## SUSUNAN PANITIA INTEGER#2

<b>Pengarah</b>	: Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.	(Dekan FTK)
<b>Penanggung Jawab</b>	: Cokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd., M.Pd.	(Wakil Dekan III FTK)
	: Dr. Luh Joni Erawati Dewi, S.T., M.Pd.	(Ketua Jurusan TI)
	: Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom.	(Pemb.Kemahasiswaan)

<b>Penanggung</b>	:	Irfan Walhidayah	(1815091002)	(Ketua HMJ TI)
<b>Jawab</b>	:	Putu Zasya Eka Satya	(1915051024)	(Wakil Ketua HMJ)
<b>Operasional</b>	:	Nugraha		TI)
<b>Ketua Panitia</b>	:	I Gede Riyandri Darmawan	(1815091037)	
<b>Wakil Ketua</b>	:	I Made Dius Wahyu Aditya	(1915051030)	
<b>Panitia</b>				
<b>Sekretaris</b>	:	Komang Dian Ary Kristiadi	(1815051040)	
		Ni Putu Anisa Marta	(1915091024)	
		Widyasari		
<b>Bendahara</b>	:	Gusti Aditya Trisna Murti	(1815051092)	
		Dwi Prima Handayani Putri	(1915101012)	

## A. SIE UMUM

## Sie Acara

Koordinator	:	Ni Made Ayu Mita Kusumadewi	(1815091040)
Sekretaris	:	Regina Tatang	(1915091023)
Anggota	:	1. Gusti Ayu Putu Setiari	(1815091007)
		2. Putu Dena Kristy Andiani	(1815091021)
		3. Ni Putu Yura Regita Cahyani	(1915091019)



4.	I Gede Agus Sukariana Yasa	(1815091054)
5.	Komang Ari Kusuma	(1815051096)
6.	Komang Yudi Utama	(1915091006)
7.	Daniel Sihite	(1915091016)
8.	I Putu Bagus Surya Wijaya	(2015051099)

#### **Sie Kesekretariatan**

Koordinator	:	Ni Kadek Dwita Sri Wahyuni	(1915091012)
Sekretaris	:	Desak Komang Mila Arsini	(1915091028)
Anggota	:	1. Ratih Magfirah	(1805021018)
		2. Ni Wayan Sri Indah Yani	(1815051094)
		3. Nengah Ayu Vinka Anggareni	(1815051073)
		4. Yehuda Bezaleel Widiapratama	(1915091055)
		5. I Made Dwi Ananta Yoga	(1915091040)
		6. Putu Angga Permana Putra	(1915051011)
		7. Ni Putu Eka Fridayanti	(1915091003)
		8. Ni Ketut Tirana Yulia Pratiwi	(2015091013)

#### **Sie Humas**

Koordinator	:	Kadek Utari Darma Putri	(1915101033)
Sekretaris	:	Putu Khrisna Neitya Adhe Putra	(1815091014)
Anggota	:	1. I Gusti A.A Made Asri Darma Yanti	(1815091065)
		2. Kadek Yogie Susila Putra	(1815091038)
		3. Nyoman Arya Wilaputra	(1815051035)
		4. Ni Kadek Diah Purwaningrum	(1915051081)
		5. Ni Made Pyari Shinta Puspa Dewi	(1915051043)
		6. I Made Deva Kerti Wijaya	(2015051012)
		7. Ni Luh Widhia Hasrini	(2015051013)
		8. I Km Wahyu Yuda Arimika	(2015091059)

**Sie Pubdok**

Koordinator	:	Ketut Nova Wirya Dinata	(1915051073)
Sekretaris	:	Ni Made Mirah Pradnya Pramesti	(1915091031)
Anggota	:	1. Ngakan Putu Amerta Dana	(1815091050)
		2. Muhammad Ridwan	(1815091009)
		3. Kadek Wawan Cahyadi	(1815091062)
		4. I Made Dwiki Pasek Anggara	(1815051078)
		5. I Gede Hary Sadhujana	(1815051104)
		6. Made Medhi Premana Kertiyasa	(1915091047)
		7. I Komang Bayu Krisnayana	(1915051045)
		8. I Ketut Yudi Premana Giri	(1915051052)
		9. Kartika Nikova	(2015091007)
		10. I Made Wira Fajar Prayoga	(2015091001)
		11. Putri Eodytha Aisyah Purnomo	(2015051046)



### **Sie Pendaftaran**

Koordinator	:	Ni Luh Putu Tesdyana Kelin	(1915051022)
Sekreatris	:	Ni Putu Gita Oktayani	(1915051057)
Anggota	:	1. Daniar Istianatul Wafiah	(1915051054)
		2. Putu Indah Permata Aji	(1915051021)
		3. Laela Maulida Fitrianisa	(1915051074)
		4. Luh Putu Ari Regita Sari	(2015091026)
		5. Komang Dewi Sitha Noviyanti	(2015091042)

### **Sie Sosial Event**

Koordinator	:	Vina Velina	(1915051080)
Sekretaris	:	Ni Luh Puja Sasmita	(1915051037)
Anggota	:	1. Willy Yogantara Sidhi	(1815091063)
		2. Ni Kadek Mas Mayoni Pradika	(1805021027)
		3. Ni Putu Serly Widyaningsih	(1815051053)
		4. Putu Rosdyana Junia Devanty	(1815091060)
		5. Gede Wahyu Wastuguna	(1915091042)
		6. Made Dwi Arthajaya	(1915091036)
		7. I Nyoman Aditya Triguna	(1915091035)
		8. Ni Luh Linda Werdiantini	(2005021010)

### **Sie MGS**

Koordinator	:	Ketut Gede Subiksa	(1915101007)
Sekretaris	:	Gusti Ayu Gita Mulya Sari	(1915101011)
Anggota	:	1. Putu Erik Hendrawan	(1815051052)
		2. I Komang Adi pranata	(1815101008)
		3. Ni Luh Putu Merta Ayuning Sari	(1915091053)
		4. Gede Beny Indrawan	(1915101002)



5. Sang Putu Yoga Pramana (1915091020)

#### **Sie Expo**

Koordinator	:	Komang Pramayasa	(1915091014)
Sekretaris	:	Kadek Dwi Utama	(1915091050)
Anggota	:	1. Made Diah Arista Devi	(1815091026)
		2. I made mahayogi harta sentosa	(1815101009)
		3. Gusti agung tri widiastuti	(1815091034)
		4. Made Indra Putera Aryana	(1815091055)
		5. Nurqomariah Azzahra	(1915101010)
		6. Komang Wiweka Premana	(1915091026)

#### **Sie Penggalian Dana**

Koordinator	:	Gede Budi Setiawan	(1815051083)
Sekretaris	:	Putu Risma Widharini	(1815091017)
Anggota	:	1. Ni Putu Megarini	(1815051015)
		2. Ni Kadek Sri Nadi	(1815091041)
		3. Ni Komang Miantari Dewik	(1815051016)
		4. I Gede Pande Wahyu Semara Yoga	(1915091057)
		5. Ergy Kusmawardana Dzakwan Roihan	(2015051001)
		6. Ida Bagus Ketut Sandhisutra	(2015091017)

#### **Sie Teknologi dan Informasi**

Koordinator	:	I Nyoman Triarta	(1915091045)
Sekretaris	:	Dewa Ayu Putu Ika Kasturi Dewi	(1815051055)
Anggota	:	1. Wayan Agus Wisnawa	(1805021005)
		2. Ni Komang Anggri Anggreni	(1915091002)



- |    |                           |              |
|----|---------------------------|--------------|
| 3. | Christopher Fernando Cias | (1915091018) |
| 4. | Ni Made Ayu Purnami       | (2015051018) |
| 5. | Ketut Kerta Hendrawan     | (2015051031) |
| 6. | I Gede Ditatara Krisna    | (2015051058) |

## B. SIE LOMBA

### Sie Lomba Business IT Case

Dosen Pembimbing	:	I Gusti Lanang Agung Raditya Putra, S.Pd., M.T.	(198908272019031008)
Koordinator	:	Ni Komang Sri Widayastuti	(1915051033)
Sekretaris	:	Rochman Rizal Lukal Fauza	(1815101001)
Anggota	:	1. Rifki Nur fauzi 2. I Kade Kurnia Meiarta 3. Nyoman Adi Sucipta 4. Rizki Asiddiky 5. Ni Made Pradnyaswari Wijaya	(1815091048) (2015051033) (2015051064) (2015051082) (2015051100)

### Sie Lomba UI/UX

Dosen Pembimbing	:	I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.	(198611182015041001)
Koordinator	:	I Gede Anggie Suardika Arpin	(1915091008)
Sekretaris	:	I Gusti Nyoman Anton Surya Diputra	(1915051027)
Anggota	:	1. Kadek Wawan Yudayana 2. Putu Dhanu Driya 3. Kadek Dwi Stiawan 4. Junita Angelia 5. Made Niken Novianti	(1815091061) (1815091035) (1815091069) (2015091011) (2015091064)



### **Sie Lomba Essay Nasional**

Dosen Pembimbing	:	Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd	(1986031320130502135)
Koordinator	:	Putu Wisnu Ardia Chandra	(1915051017)
Sekretaris	:	I Komang Yuda Muliawan	(1815051098)
Anggota	:	1. I Gede Kembar Artha Yasa	(1815051091)
		2. Ilyas Hidayat Rusdy	(1915101021)
		3. Siska Febrianti	(2005021004)
		4. A. A. Cintha Manni Daanam	(2015051005)
		5. I Komang Cita Astika	(2005021008)

### **Sie Lomba Hacking The Game**

Dosen Pembimbing	:	I Made Edy Listartha, S.Kom., M.Kom.	(198608122019031005)
Koordinator	:	I Made Bagus Alviantara	(1915091037)
Sekretaris	:	Rizky Indrawan Purwanto	(1905021006)
Anggota	:	1. Kadek Agus Berlian Pangestu	(1815091004)
		2. Made Angga Wahyu Darsana	(1905021005)
		3. Putu Gede Wisma Yoga	(1915101014)
		4. Abu Rizal Ghodavi Asror	(1915091005)
		5. Yonanda Putra Pamungkas	(2015091032)

### **Sie Lomba LIDP**

Dosen Pembimbing	:	1. I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.	(198501042010121004)
		2. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.	(198502152008122007)
Koordinator	:	I Made Krisna Darmawan	(1815051059)
Sekretaris	:	Putu Swastini	(1805021021)
Anggota	:	1. Ida Ayu Windy Prabawanti	(1815051081)



- |    |   |              |
|----|---|--------------|
| 2. | I Putu Ega Suwidi Darma                   | (1805021012) |
| 3. | Ni Putu Regita Pringgandani Prakasa Putri | (1915091029) |
| 4. | Komang Hokky Aryasta                      | (2015091028) |
| 5. | Ni Nyoman Sindi Libriani                  | (2015051059) |

#### **Sie Lomba Coding Competition**

Dosen Pembimbing	:	Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.	(198211112008121001)
Koordinator	:	Komang Jepri Kusuma Jaya	(1915051025)
Sekretaris	:	Ida Bagus Made Yudha Wirawan	(1815051012)
Anggota	:	1. Hanosi Wazri	(1915051104)
		2. Ida Bagus Indra Dewangkara	(2015091039)
		3. Putu Tiara Widiastini	(2015101036)

#### **Sie Lomba Mobile Legend**

Dosen Pembimbing	:	Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.	(198907132019031017)
Koordinator	:	Kadek Rama Wasudewa	(1815091046)
Sekretaris	:	Putu Annanda Diva Sanjaya	(1815091064)
Anggota	:	1. I Putu Bastian Adi Putra	(1915051103)
		2. Kadek Adiaksa Widya Putra	(2015051032)
		3. Ngurah Gede Prema Satya Ananda	(2015091047)



### **Sie Lomba Desain Poster**

Dosen Pembimbing	:	I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.	(199503022019031006)
Koordinator	:	I Gede Handy Tresna Wirawan	(1815051085)
Sekretaris	:	Made Widi Aryani	(2015091040)
Anggota	:	1. I Wayan Darmika	(1815051002)
		2. I Gede Made Yadi Subawa	(2015051004)
		3. Ida Wayan Reddy Baswara	(2015091029)

### **Sie Lomba Musik Cover**

Koordinator	:	Komang Deva Bayudi Brilsana	(1815051018)
Sekretaris	:	Laurensia Anjelina Tutosili Arakian	(1815091024)
Anggota	:	1. Ni Putu Bimantari Dewi	(1815091030)
		2. I Putu Tresna Windhu	(1815051013)
		3. Komang Agustine Chintya Dewi	(2015091009)
		4. Putu Dian Arlina	(2005021015)

### **Sie Lomba Tiktok**

Koordinator	:	Anggi Puspita Lestari	1815051047
Sekretaris	:	I Putu Pratama Putra Jiwatmika	2015051016
Anggota	:	1. Sayu Putu Gita Arini	1815051001
		2. Agung Ukki Galih Cahyaningsih	1815091056
		3. Kadek Widi Mardiantara	2005021011



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
**PANITIA PELAKSANA INTEGER #2 TAHUN 2020**  
Sekretariat : Kampus Tengah Undiksha, Jalan Udayana-Singaraja-Bali 81112  
Email : [hmjtiundiksha@gmail.com](mailto:hmjtiundiksha@gmail.com) web: <http://if.undiksha.ac.id>

---



## **RANCANGAN ANGGARAN BIAYA**

***INFORMATION TECHNOLOGY GRAND CELEBRATION (INTEGER) #2***

**TAHUN 2020**



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
**PANITIA PELAKSANA INTEGER #2 TAHUN 2020**

Sekretariat : Kampus Tengah Undiksha, Jalan Udayana-Singaraja-Bali 81112  
Email : [hmitiundiksha@gmail.com](mailto:hmitiundiksha@gmail.com) web: <http://if.undiksha.ac.id>



**RANCANGAN ANGGARAN BIAYA**  
**INFORMATION TECHNOLOGY GRAND CELEBRATION (INTEGER) #2**  
**TAHUN 2020**

NO	NAMA SIE	PERIHAL	BANYAK	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH
1.	KESEKRETARIATAN	Membuat Cap INTEGER#2	2	Buah	Rp 90.000,00	Rp 180.000,00
		Mencetak Piagam	300	Lembar	Rp 1.500,00	Rp 450.000,00
		Kertas HVS F4	2	Rim	Rp 45.000,00	Rp 90.000,00
		Bingkai Piagam	25	Buah	Rp 40.000,00	Rp 1.000.000,00
		Amplop	1	Kotak	Rp 25.000,00	Rp 25.000,00
		Tinta Printer	1	Paket	Rp 190.000,00	Rp 190.000,00
<b>TOTAL PENGELUARAN SIE KESEKRETARIATAN</b>						<b>Rp 1.935.000,00</b>
NO	NAMA SIE	PERIHAL	BANYAK	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH
2.	ESSAY NASIONAL	Pulsa Paketan	2	Buah	Rp 25.000,00	Rp 50.000,00
		Honor Juri	2	Orang	Rp 450.000,00	Rp 900.000,00
		Uang Pembinaan Juara I	1	Buah	Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00
		Uang Pembinaan Juara II	1	Buah	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
		Uang Pembinaan Juara III	1	Buah	Rp 500.000,00	Rp 500.000,00
<b>TOTAL PENGELUARAN SIE ESSAY NASIONAL</b>						<b>Rp 3.950.000,00</b>



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
PANITIA PELAKSANA INTEGER #2 TAHUN 2020**

Sekretariat : Kampus Tengah Undiksha, Jalan Udayana-Singaraja-Bali 81112  
Email : [hmitiundiksha@gmail.com](mailto:hmitiundiksha@gmail.com) web: <http://if.undiksha.ac.id>



NO	NAMA SIE	PERIHAL	BANYAK	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH
3.	MLBB	Uang Pembinaan Juara I	1	Tim	Rp 2.200.000,00	Rp 2.200.000,00
		Uang Pembinaan Juara II	1	Tim	Rp 1.200.000,00	Rp 1.200.000,00
		Uang Pembinaan Juara III	1	Tim	Rp 600.000,00	Rp 600.000,00
		Kuota Internet	10	Orang	Rp 25.000,00	Rp 250.000,00
		Air Mineral	1	Dus	Rp 50.000,00	Rp 50.000,00
<b>TOTAL PENGELUARAN SIE MLBB</b>						<b>Rp 4.300.000,00</b>
NO	NAMA SIE	PERIHAL	BANYAK	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH
4.	UI/UX DESIGN	Honor Juri Estern Undiksha	2	Orang	Rp 500.000,00	Rp 1.000.000,00
		Uang Pembinaan Juara I	1	Tim	Rp 2.500.000,00	Rp 2.500.000,00
		Uang Pembinaan Juara II	1	Tim	Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00
		Uang Pembinaan Juara III	1	Tim	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
<b>TOTAL PENGELUARAN SIE UI/UX DESIGN</b>						<b>Rp 6.000.000,00</b>
NO	NAMA SIE	PERIHAL	BANYAK	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH
	SIE HACKING GAME COMPETITION	Honor Juri	3	Orang	Rp 500.000,00	Rp 1.500.000,00
		Kouta Internet	2	Orang	Rp 25.000,00	Rp 50.000,00
		Uang Pembinaan Juara I	1	Orang	Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00
		Uang Pembinaan Juara II	1	Orang	Rp 1.250.000,00	Rp 1.250.000,00
		Uang Pembinaan Juara III	1	Orang	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**  
**HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**PANITIA PELAKSANA INTEGER #2 TAHUN 2020**

Sekretariat : Kampus Tengah Undiksha, Jalan Udayana-Singaraja-Bali 81112  
Email : [hmitiundiksha@gmail.com](mailto:hmitiundiksha@gmail.com) web: <http://if.undiksha.ac.id>



<b>TOTAL PENGELUARAN SIE HACKING THE GAME</b>						<b>Rp</b>	<b>5.300.000,00</b>
<b>NO</b>	<b>NAMA SIE</b>	<b>PERIHAL</b>	<b>BANYAK</b>	<b>SATUAN</b>	<b>HARGA SATUAN</b>	<b>JUMLAH</b>	
	SIE MGS	Perlengkapan Keperluan Tari	7	Set	Rp 145.000,00	Rp 1.015.000,00	
<b>TOTAL PENGELUARAN SIE MGS</b>						<b>Rp</b>	<b>1.015.000,00</b>
<b>NO</b>	<b>NAMA SIE</b>	<b>PERIHAL</b>	<b>BANYAK</b>	<b>SATUAN</b>	<b>HARGA SATUAN</b>	<b>JUMLAH</b>	
7.	SOCIAL EVENT	Beras 25 Kg	8	Sak	Rp 270.000	Rp 2.160.000,00	
		Mie Instan	10	Dus/Karton	Rp 85.000	Rp 850.000,00	
		Telur	12	Krt	Rp 40.000	Rp 480.000,00	
		Minyak Goreng 500 ml	4	Dus/Karton	Rp 160.000	Rp 640.000,00	
		Minyak Goreng 500 ml	4	Botol	Rp 7.000	Rp 28.000,00	
		Kresek Besar	10	Bungkus	Rp 20.000	Rp 200.000,00	
		Masker Kain	100	Buah	Rp 10.000	Rp 1.000.000,00	
		Spanduk	1	Lembar	Rp 40.000	Rp 40.000,00	
		Konsumsi Panitia	15	Bungkus	Rp 15.000	Rp 225.000,00	
		Sewa Mobil	1	Buah	Rp 200.000	Rp 200.000,00	
<b>TOTAL PENGELUARAN SOCIAL EVENT</b>						<b>Rp</b>	<b>5.823.000,00</b>
<b>NO</b>	<b>NAMA SIE</b>	<b>PERIHAL</b>	<b>BANYAK</b>	<b>SATUAN</b>	<b>HARGA SATUAN</b>	<b>JUMLAH</b>	
8.	LIDP	Uang Pembinaan Juara I	1	Orang	Rp 2.500.000,00	Rp 2.500.000,00	
		Uang Pembinaan Juara II	1	Orang	Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00	
		Uang Pembinaan Juara III	1	Orang	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00	
		Kuota Internet	2	Kali	Rp 25.000,00	Rp 50.000,00	



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**  
**HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**PANITIA PELAKSANA INTEGER #2 TAHUN 2020**



Sekretariat : Kampus Tengah Undiksha, Jalan Udayana-Singaraja-Bali 81112  
Email : [hmitiundiksha@gmail.com](mailto:hmitiundiksha@gmail.com) web: <http://if.undiksha.ac.id>

		Honor Juri	2	Orang	Rp 400.000,00	Rp 800.000,00		
		<b>TOTAL PENGELUARAN SIE LIDP</b>						<b>Rp 5.850.000,00</b>
NO	NAMA SIE	PERIHAL	BANYAK	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH		
9.	TIKTOK	Uang Pembinaan Juara I	1	Tim	Rp 200.000,00	Rp 200.000,00		
		Uang Pembinaan Juara II	1	Tim	Rp 100.000,00	Rp 100.000,00		
		Uang Pembinaan Juara III	1	Tim	Rp 75.000,00	Rp 75.000,00		
		Kuota Internet	2	Orang	Rp 25.000,00	Rp 50.000,00		
		<b>TOTAL PENGELUARAN SIE TIKTOK</b>						<b>Rp 425.000,00</b>
NO	NAMA SIE	PERIHAL	BANYAK	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH		
10.	PENGDA	Tinta Printer	1	Paket	Rp 190.000,00	Rp 190.000,00		
		Kertas HVS F4	1	Rim	Rp 45.000,00	Rp 45.000,00		
		Jilid Proposal	40	Buah	Rp 5.000,00	Rp 200.000,00		
		<b>TOTAL PENGELUARAN SIE PENGDA</b>						<b>Rp 435.000,00</b>
NO	NAMA SIE	PERIHAL	BANYAK	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH		
11.	IT CASE	Uang Pembinaan Juara I	1	Tim	Rp 2.500.000,00	Rp 2.500.000,00		
		Uang Pembinaan Juara II	1	Tim	Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00		
		Uang Pembinaan Juara III	1	Tim	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00		
		Honor juri	2	Orang	Rp 500.000,00	Rp 1.000.000,00		
		<b>TOTAL PENGELUARAN SIE IT CASE</b>						<b>Rp 6.000.000,00</b>
NO	NAMA SIE	PERIHAL	BANYAK	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH		
12.	MUSIC COVER	Kuota Internet	2	Orang	Rp 25.000,00	Rp 50.000,00		



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**  
**HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**PANITIA PELAKSANA INTEGER #2 TAHUN 2020**

Sekretariat : Kampus Tengah Undiksha, Jalan Udayana-Singaraja-Bali 81112

Email : [hmitiundiksha@gmail.com](mailto:hmitiundiksha@gmail.com) web: <http://if.undiksha.ac.id>



		Sewa Juri	2	Orang	Rp 300.000,00	Rp 600.000,00
		Uang Pembinaan Juara I	1	Orang/Tim	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
		Uang Pembinaan Juara II	1	Orang/Tim	Rp 750.000,00	Rp 750.000,00
		Uang Pembinaan Juara III	1	Orang/Tim	Rp 500.000,00	Rp 500.000,00
<b>TOTAL PENGELUARAN SIE MUSIC COVER</b>						<b>Rp 2.900.000,00</b>
NO	NAMA SIE	PERIHAL	BANYAK	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH
13.	TEKNOLOGI DAN INFORMASI	Kuota Internet	1	Kali	Rp 25.000,00	Rp 25.000,00
<b>TOTAL PENGELUARAN SIE TEKNOLOGI INFORMASI</b>						<b>Rp 25.000,00</b>
NO	NAMA SIE	PERIHAL	BANYAK	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH
14.	HUMAS	Kuota Internet	1	Kali	Rp 25.000,00	Rp 25.000,00
<b>TOTAL PENGELUARAN SIE HUMAS</b>						<b>Rp 25.000,00</b>
NO	NAMA SIE	PERIHAL	BANYAK	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH
15	PENDAFTARAN	Kuota Internet Telkomsel	1	Kali	Rp 25.000,00	Rp 25.000,00
		Kuota Internet XL	1	Kali	Rp 25.000,00	Rp 25.000,00
		Kuota Internet AXIS	1	Kali	Rp 25.000,00	Rp 25.000,00
<b>TOTAL PENGELUARAN SIE PENDAFTARAN</b>						<b>Rp 75.000,00</b>
NO	NAMA SIE	PERIHAL	BANYAK	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH
16.	LOMBA DESAIN POSTER	Sewa Juri	3	Orang	Rp 500.000,00	Rp 1.500.000,00
		Uang Pembinaan Juara I	1	Orang	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
		Uang Pembinaan Juara II	1	Orang	Rp 750.000,00	Rp 750.000,00



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**  
**HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**PANITIA PELAKSANA INTEGER #2 TAHUN 2020**

Sekretariat : Kampus Tengah Undiksha, Jalan Udayana-Singaraja-Bali 81112  
Email : [hmitiundiksha@gmail.com](mailto:hmitiundiksha@gmail.com) web: <http://if.undiksha.ac.id>



		Uang Pembinaan Juara III	1	Orang	Rp 500.000,00	Rp 500.000,00
<b>TOTAL PENGELUARAN SIE DESAIN POSTER</b>						<b>Rp 3.750.000,00</b>
NO	NAMA SIE	PERIHAL	BANYAK	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH
17.	ACARA	Kuota Internet	1	Kali	Rp 25.000,00	Rp 25.000,00
		Zoom Pro Meeting 100 Peserta 1 bulan	1	Akun	Rp 140.000,00	Rp 140.000,00
		Zoom Meeting Webinar 500 Peserta 1 bulan	1	Akun	Rp 2.300.000,00	Rp 2.300.000,00
<b>TOTAL PENGELUARAN SIE ACARA</b>						<b>Rp 2.465.000,00</b>
NO	NAMA SIE	PERIHAL	BANYAK	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH
18.	PUBDOK	Voucher Kuota Telkomsel	4	Kali	Rp 25.000,00	Rp 100.000,00
		Voucher Kuota XL	1	Kali	Rp 25.000,00	Rp 25.000,00
<b>TOTAL PENGELUARAN SIE PUBDOK</b>						<b>Rp 125.000,00</b>
NO	NAMA SIE	PERIHAL	BANYAK	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH
19.	CODING COMPETITION	Kuota Internet	2	Orang	Rp 25.000,00	Rp 50.000,00
		Uang Pembinaan Juara I	1	Orang	Rp 1.300.000,00	Rp 1.300.000,00
		Uang Pembinaan Juara II	1	Orang	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
		Uang Pembinaan Juara III	1	Orang	Rp 700.000,00	Rp 700.000,00
<b>TOTAL PENGELUARAN SIE CODING PANDEMIC</b>						<b>Rp 3.050.000,00</b>
NO	NAMA SIE	PERIHAL	BANYAK	SATUAN	HARGA SATUAN	JUMLAH
20.	EXPO	Honor Pemateri Prof Onno W Purbo	1	Orang	Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
**PANITIA PELAKSANA INTEGER #2 TAHUN 2020**

Sekretariat : Kampus Tengah Undiksha, Jalan Udayana-Singaraja-Bali 81112  
Email : [hmitiundiksha@gmail.com](mailto:hmitiundiksha@gmail.com) web: <http://if.undiksha.ac.id>



Honor Pemateri Duwi Arsana	1	Orang	Rp 300.000,00	Rp 300.000,00
Kuota Internet	2	Orang	Rp 25.000,00	Rp 50.000,00
<b>TOTAL PENGELUARAN SIE EXPO</b>				<b>Rp 1.850.000,00</b>
<b>TOTAL KESELURUHAN PENGELUARAN SIE</b>				<b>Rp 55.298.000,00</b>



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
**PANITIA PELAKSANA INTEGER #2 TAHUN 2020**

Sekretariat : Kampus Tengah Undiksha, Jalan Udayana-Singaraja-Bali 81112  
Email : [hmitiundiksha@gmail.com](mailto:hmitiundiksha@gmail.com) web: <http://if.undiksha.ac.id>





## SPONSORSHIP

### **1. Sponsor**

#### **1.1. Sponsor Tunggal**

##### **a. Ketentuan**

- Membayai seluruh biaya yang diperlukan (100%).

##### **b. Kompensasi**

- Penempatan nama dan logo perusahaan pada semua media publikasi yang telah ditentukan sebelumnya oleh panitia seperti poster/pamphlet yang di upload di media social
- Diberi waktu pada pelaksanaan kegiatan untuk mempublikasikan produk kepada audience.
- Mendapat bantuan dari panitia dalam penyebaran brosur produk dari perusahaan yang bersangkutan.
- Pencantuman logo dalam sarana promosi.

##### **c. Keterangan**

- Hanya ada 1 sponsor

#### **1.2. Sponsor Utama**

##### **a. Ketentuan**

- Membayai minimal 50% biaya yang diperlukan.

##### **b. Kompensasi**

- Penempatan nama dan logo perusahaan pada semua media publikasi yang telah ditentukan sebelumnya oleh panitia seperti poster/pamphlet yang di upload di media social
- Mendapat bantuan dari panitia dalam penyebaran brosur produk dari perusahaan yang bersangkutan.
- Pencantuman logo dalam sarana promosi.

##### **c. Keterangan**

- Hanya ada 2 sponsor



### **1.3. Sponsor Pendukung**

#### **a. Ketentuan**

- Membayai minimal 25% biaya yang diperlukan.

#### **b. Kompensasi**

- Penempatan nama dan logo perusahaan pada semua media publikasi yang telah ditentukan sebelumnya oleh panitia seperti poster/pamphlet yang di upload di media social
- Pencantuman logo dalam sarana promosi.

#### **c. Keterangan**

- Hanya ada 4 sponsor pendukung.

### **1.4. Sponsor Biasa**

#### **a. Ketentuan**

- Memberikan bantuan dalam bentuk yang disepakati bersama.

#### **b. Kompensasi**

- Pencantuman logo dalam media kegiatan yang di upload di media sosial.

#### **c. Keterangan**

- Jumlah sponsor biasa tidak dibatasi.

### **1.5. Ketentuan Lain**

#### **1.5.1. Pembayaran**

Setiap pembayaran dari pihak sponsorship harus disertai dengan uang muka sekurangkurangnya 50% dari nilai kontrak yang dibayar pada saat penandatanganan surat perjanjian sedang sisanya dapat dibayarkan sesuai dengan kesepakatan kedua belah pihak yang sudah ditetapkan.

#### **1.5.2. Pembatalan**

##### **a. Pembatalan dari pihak panitia**

Segala yang berkenaan dengan pembatalan kontrak rekanan kerjasama yang dilakukan oleh pihak panitia, maka panitia berkewajiban mengembalikan seluruh anggaran dana yang telah dibayarkan oleh pihak sponsor.

##### **b. Pembatalan dari pihak sponsorship**



Segala yang berkenaan dengan pembatalan dengan kontrak rekanan kerjasama yang dilakukan oleh pihak sponsor, akan dikenakan aturan sebagai berikut:

- ✓ Bagi pihak sponsor yang baru membayar 50% – 70% (lima puluh persen sampai tujuh puluh persen) dari total kesepakatan harga kontrak, maka pihak panitia hanya akan mengembalikan 20% (dua puluh persen) dari bukti pembayaran pihak sponsor tersebut.
- ✓ Sedangkan bagi pihak sponsor yang sudah membayar lunas, pihak panitia hanya akan mengembalikan 70% (tujuh puluh persen) kepada pihak sponsor tersebut.

#### **1.5.3. Pelunasan**

- ✓ Pada saat pengisian formulir kerjasama, pihak sponsor diwajibkan membayar sebesar dari perjanjian yang telah disepakati dan sisanya dapat dilunasi sewaktu kontrak presentasi mulai dilaksanakan oleh kedua belah pihak.
- ✓ Perjanjian kontrak dilakukan oleh pihak panitia dengan pihak sponsor yang bersangkutan

Pada lembar selanjutnya panitia berkenan menawarkan berbagai alternatif rekan kerjasama (sponsorship) yang tentu saja bisa diubah sesuai dengan selera pihak sponsor, dengan tanpa mengabaikan persetujuan dan hasil negosiasi yang telah disepakati dengan pihak panitia. Disamping itu pihak panitia dapat menerima berbagai model rekanan kerjasama publikasi yang lain selama tidak menyimpang dari grand tema kegiatan yang telah diajukan.

#### **2. Donatur**

Donatur adalah Perseorangan atau Instansi yang memberikan dana, barang atau bantuan apapun secara cuma-cuma dengan tidak mengikat.

#### **3. Media Massa dan Elektronik**

Dalam kegiatan ini, panitia akan bekerjasama dengan beberapa media massa dan media elektronik di Bali (Web-site/Instagram). Seluruh pendukung kegiatan akan ikut diberitakan dalam media tersebut.



**Catatan:**

- a)** Apabila dalam pelaksanaanya terjadi over match (terpaksa) sehingga tertunda ataupun kegiatan batalnya, semua pihak tidak dapat melakukan tuntutan ganti rugi, dalam hal ini segala bentuk partisipasi dan kerjasama akan dikembalikan utuh setelah dikurangi materi yang telah digunakan. Hal- hal yang belum diatur akan diatur kemudian.
- b)** Segala sesuatu berhubungan dengan kerjasama/ketentuan-ketentuan diatas, dapat bernegosiasi dengan panitia. Tidak menutup kemungkinan terdapat kerjasamakerjasama yang lain diluar kerjasama yang telah tercantum.



**Persetujuan Kontrak Kerjasama**

Persetujuan Kontrak Kerjasama ini kami buat sesungguhnya untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan INTEGER#2 Tahun 2020 diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika

**Pihak Pertama (Perusahaan/Instansi)**

Nama : .....  
.....

Jabatan : .....  
.....

Nama Instansi : .....  
.....

Tlp : .....  
.....

**Melakukan Kotrak Kerjasama dengan**  
**Panitia pelaksana INTEGER #2 Tahun 2020, yang diselenggarakan oleh Himpunan**  
**Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika yang diwakili oleh**

**Pihak Kedua ( Panitia Penyelenggaraan)**

Nama : .....  
.....

Jabatan : .....  
.....

Tlp : .....  
.....

Dimana pihak pertama menyetujui kontrak kerjasama dalam bentuk :



.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Dengan kompensasi yang telah tercantum dalam penawaran sponsor. Persetujuan kontrak kerjasama ini kami buat rangkap 2 (dua) dimana pihak pertama (perusahaan/instansi) dan pihak kedua (panitia penyelenggara) menerima masing masing (1) satu buah persetujuan kontrak kerjasama.

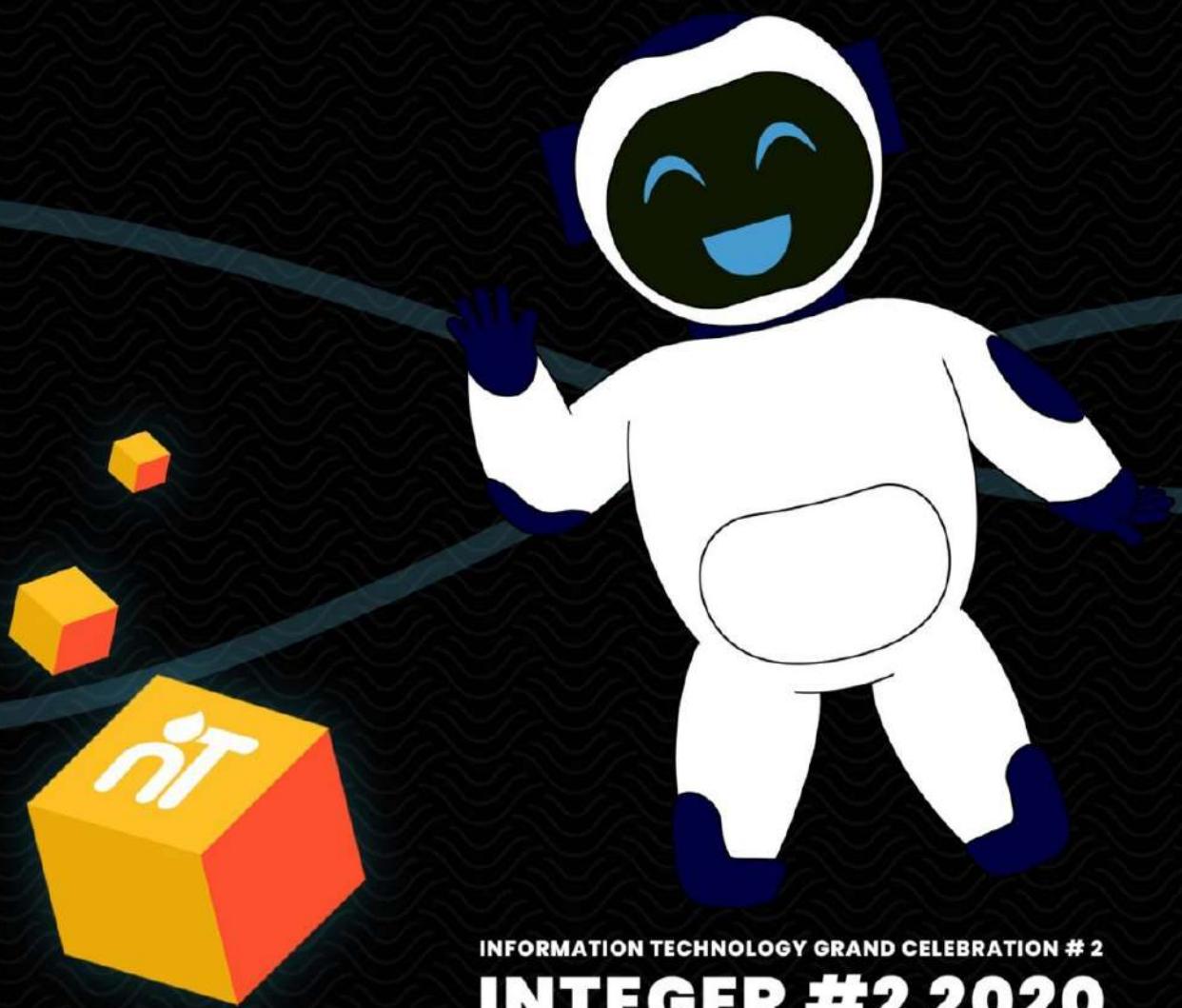
Demikian persetujuan kontrak kerjasama ini kami buat dengan sesungguhnya demi kelancaran pelaksana kegiatan INTEGER #2 Tahun 2020

Disetujui di ; ..... , ..... 2020

Pihak Kedua

Pihak Pertama

.....  
.....



INFORMATION TECHNOLOGY GRAND CELEBRATION # 2

# INTEGER #2 2020

<http://if.undiksha.ac.id/integer>

integer.hmjiundihsa

INTEGER #2 2020

hmjiundihsa@gmail.com