**BAB I PENDAHULUAN**

**I.1 Latar Belakang**

Dewasa ini teknologi informasi telah menjadi peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Kemudahan pengaksesan informasi dan komunikasi merupakan salah satu keuntungan yang ditawarkan oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini. Kecepatan perkembangan teknologi tersebut menuntut manusia untuk mengembangkan kemampuan dirinya agar dapat mengimbangi perkembangan yang akan terus meningkat dari waktu ke waktu.

Dalam perkembangan teknologi juga tercipta inovasi-inovasi teknologi yang tepat guna untuk membantu ataupun memenuhi kebutuhan manusia dalam kehidupannya. Dalam hal tersebut diperlukan sumber daya manusia yang inovatif dan memiliki kemampuan *problem solving* yang baik. Sebagai generasi milenial sudah seharusnya kita memberikan sumbangsih pemikiran terkait inovasi-inovasi di bidang teknologi yang memberikan solusi serta dapat diaplikakasikan di berbagai bidang kehidupan sesuai bidang teknologi yang dikembangkan agar Indonesia bukan lagi menjadi negara yang konsumtif terkait hal teknologi melainkan menjadi negara yang turut aktif dalam menciptakan inovasi terkait teknologi baru. Selain inovasi, diperlukan juga kemampuan *problem solving* untuk untuk merealisasikan ide-ide terkait teknologi menjadi sebuah inovasi-inovasi yang dapat diterapkan di kehidupan nyata.

Oleh karena itu, kami selaku Himpunan Mahasiswa Informatika Universitas Hasanuddin menyelenggarakan kegiatan ANALOGIC *(Annual Challenging Collegiate Informatics Competition)* yang mengusung tema *“The Spirit of Innovation to Change The World”*. Melalui kegiatan ini diharapkan mampu mendukung terciptanya inovasi-inovasi dalam teknologi, dan juga menjadi ajang promosi dan publikasi tentang eksistensi Departemen Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin.

**BAB II KONSEP DASAR**

**II.1 Landasan Kegiatan**

**II.1.1 Landasan Filosofi**

Kemajuan Teknologi masa kini terus berkembang pesat, dibuktikan dengan banyaknya inovasi yang telah dibuat. Berbagai teknologi terus dikembangkan seiring dengan tuntutan kehidupan. Tidak dapat dipungkiri, perkembangan teknologi telah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Teknologi terbukti mampu mendukung berbagai kebutuhan dan kegiatan manusia menjadi lebih efektif dan efisien.

Berbagai prediksi banyak disampaikan oleh para pakar dengan datangnya era digital yaitu akan banyak pekerjaan yang diambil alih oleh tehnologi sehingga akan mendorong persoalan ketenagakerjaan di Indonesia. Selain itu semua transaksi akan menggunakan basis teknologi dan kemudahan-kemudahan lain yang muncul di era ekonomi digital. Kecerdasan buatan (artificial intelligence) akan mengintegrasikan semua system yang ada dalam layanan bisnis di masa yang akan datang. Perkembangan lain adalah semakin banyaknya variasi model bisnis ekonomi digital yang berkembang untuk mendorong terciptanya pembagian ekonomi diantara pelaku bisnis. Semua akan mengarah pada digitelisasi untuk semua aspek kehidupan termasuk dalam bisnis.

Indonesia sebagai salah satu negara maritim yang sedang gencar mencanangkan pembangunan yang berkelanjutan serta ramah lingkungan sudah sepatutnya mengharapkan sumbangsi dan kontribusi putra-putri terbaiknya dalam rancangan jangka panjang ini, terutama dalam bidang ketersediaan teknologi dan informasi yang terus terbarui. Sehingga kami dari Himpunan Mahasiswa Informatia fakultas Teknik Universitas Hasanuddin mengadakan kegiatan ANALOGIC yang berkonsep kegiatan keinformatikaan pada umumnya dan mengutamakan pada penyiapan sumber daya programmer serta technopreneur inovatif.

**II.1.2 Landasan Yuridis**

1. Surat Ketetapan DMMIF FT-UH Nomor : 004/TAP/DMMIF FT-UH/II/2020 tentang Program Kerja Himpunan Mahasiswa Informatika Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin Periode 2019/2020.
2. UU 11 Tahun 2019 Tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

**II.1.3 Landasan Oprasional**

Surat Keputusan HMIF FT-UH Nomor: 001/SK/K2/HMIF FT-UH/II/2020 tentang Susunan Panitia Kegiatan Skala Nasional Himpunan Mahasiswa Informatika Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin Periode 2019/2020.

**II.2 Nama Kegiatan**

Nama kegiatan yang akan dilaksanakan adalah **“ANALOGIC *(Annual Challenging Informatics Competition)*”**.

**II.3 Tujuan Kegiatan**

**II.3.1 Tujuan Umum**

ANALOGIC bertujuan untuk memberikan wadah kepada para pelaku pengembang teknologi masa depan untuk menyalurkan minat dan bakatnya serta, menjadi ajang kompetisi bagi para pelaku tersebut.

**II.3.2 Tujuan Khusus**

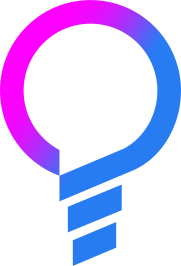
Adapun tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan ini adalah :

1. Sebagai wadah pengembangan mutu pelaku *technopreneur*.
2. Sebagai sarana pengembangan *softskill* khususnya *problem solving*.
3. Menumbuhkan kesadaran sosial terkait perkembangan teknologi nasional.
4. Meningkatkan jiwa kompetitif, inovatif, dan kreatif guna terciptanya ekosistem ekonomi digital Indonesia.
5. Sebagai wadah implementasi peningkatan *Human Development Index* sebagaimana yang tertuang dalam SDGs 2030.

**II.4 Tema Kegiatan**

Kegiatan ANALOGIC *(Annual Challenging Collegiate Informatics Competition*) ini mengangkat tema yaitu ***“The Spirit of Innovation to Change The World”.***

**II.5 Logo Kegiatan**

****

Makna Logo :

1. ANALOGIC ……..
2. Asal usul dari gambar bohlam/lampu pijar digunakan sebagai symbol sebuah ide/gagasan karakter kartun dalam sebuah film berawal dari lahirnya penemuan bola lampu pijar pada tahun 1879 yang ditemukan oleh Thomas alfa edison, ia adalah seorang jenius kreatif dalam hal ide dengan jumlah temuan sekitar 1.093 paten atas namanya. Bohlam/lampu pijar merupakan visualisasi dari lahirnya ide dari suatu proses kreatif.
3. 3 garis yang menopang pada bagian bawah menandakan tridharma perguruan tinggi yang menjadi landasan diadakannya ANALOGIC.
4. Warna magenta yang menyusun logo menandakan adanya keseimbangan fisik, mental, spiritual dan emosional dari seluruh komponen pendukung ANALOGIC.
5. Warna cyan yang menjadi warna dasar menandakan adanya kestabilan, kecerdasan, pasa percaya diri dari seluruh komponen pendukung ANALOGIC.

**II.6 Maskot Kegiatan**



1. LOGOS, kata logos berasal dari bahasa [Yunani](https://id.wikipedia.org/wiki/Yunani) yang berarti [sabda](https://id.wikipedia.org/wiki/Sabda" \o "Sabda) atau buah pikiran yang diungkapkan dalam perkataan, pertimbangan [nalar](https://id.wikipedia.org/wiki/Nalar" \o "Nalar) atau arti. LOGOS juga di ambil dari kalimat
2. Maskot astronout digunakan sebagai visualisasi semangat peserta dan panitia, dimana sebelum menjadi seorang astronout dan dikirim ke luar angkasa dia harus ditempa dari sisi mental, intelektual dan fisik

**BAB III METODOLOGI DAN SISTEMATIKA**

**III.1 Metodologi Pelaksanaan**

ANALOGIC (Annual Challenging Informatics Competition) merupakan kegiatan seminar dan kompetisi yang berskala nasional yang bertemakan **“The Spirit of Innovation to Change The World”.** Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kesan yang baik bagi Universitas Hasanuddin khususnya Departemen Teknik Informatika. Dan diharapkan pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan ini dapat mengembangkan wawasan mengenai dunia teknologi dan mengembangkan kreativitas berinofasi..

Adapun beberapa metode yang digunakan dalam pelaksanaan ANALOGIC antara lain :

* Ceramah dan Diskusi

Metode ceramah yaitu bersifat interaksi satu arah dari pembicara kepada peserta dilengkapi. Bentuk interaksi bersifat edukatif melalui penerangan dan penuturan secara lisan maupun tulisan yang ditampilkan penceramah melalui layar. Setelah itu dilanjutkan tanya jawab antara pembicara dan peserta hal ini agar nantinya seminar terasa lebih hidup dengan adanya interaksi antara pembicara dan peserta. Peserta dirangsang lebih aktif berpikir memberikan pertanyaan dan mengolah informasi yang didapatkan dari pembicara.

* Kompetisi

Kompetisi bertujuan mencari pemenang dari peserta lomba. Terdapat tiga kompetisi yaitu : *Bussiness Plan, Competitive Programming,* dan fotografi.

**III.2 Sistematika Pelaksanaan**

1. Seminar
2. Deskripsi Nasional

Seminar Nasional merupakan salah satu rangkaian kegiatan ANALOGIC *(Annual Challenging Collegiate Informatics Competition)* yang mengangkat tema “*Will Artificial Intelligence Reigns Upon Human*?”. Inovasi-inovasi terhadap teknologi kian pesat menciptakan sebuah ketakutan tersendiri mengenai AI yang akan menguasai manusia atau AI yang akan menghancurkan sistem tata kehidupan manusia di bumi. Seminar Nasional ini diharapkan dapat membuka wawasan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan masyarakat terkait AI serta memberikan edukasi terkait bagaimana seharusnya teknologi AI ini dikembangkan dan dimanfaatkan.

1. Waktu dan Tempat

Hari/Tanggal : Senin, 15 Juni 2020

Tempat : *Lecture Theater* Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin

1. Kompetisi

Kompetisi merupakan rangkaian acara utama dalam kegiatan ANALOGIC.

* 1. Competitive Programming

1. Deskripsi

*Competitive Programming* merupakan sebuah kompetisi pemrograman. Kompetisi ini menguji kemampuan analisis pemecahan masalah dan berpikir komputasional dengan menyelesaikan persoalan yang diberikan dengan bahasa pemrograman tertentu dalam batasan waktu dan memori yang telah ditentukan. Kompetisi *Competitive Programming* ini diperuntukkan untuk mahasiswa se-Indonesia. Pelaksanaan CP menggunakan situs lomba *competitive programming* dengan satu tim terdiri dari 2-3 kemudian mengerjakan soal yang ada dengan parameter penilaian yaitu kecepatan koding, *time complexity,* dan *analysis complexity.* Penilaian berdasarkan hasil analisis web. Tahap awal dari Competitive Programming Competition ini yaitu seleksi online. 10 tim yang lolos tahap awal akan masuk ke babak final.

1. Waktu dan Tempat

Hari/Tanggal : Selasa, 16 Juni 2020

Tempat : Gedung Departemen Elektro Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin

* 1. Bussiness Plan

1. Deskripsi

*Business Plan* yang bertemakan “*Technopreneur Build The Nation”* merupakan sebuah kompetisi yang mempunyai tujuan menjadi wadah bagi para peserta dalam mengembangkan ide atau rancangan bisnis kreatif dan inovatif. Bussiness Plan Competition diperuntukkan untuk mahasiswa se-Indonesia yang terdiri dari 3 orang per tim. Setiap tim akan mengirimkan BMC (Bussiness Model Canvas) dan proposal Bussiness Plan kepada panitia untuk melalui proses seleksi. 5 tim yang lolos tahap seleksi akan masuk ke babak final dan mempresentasikan ide bisnis yang telah diajukan.

2 kali seleksi, seleksi pertama bmc dan seleksi kedua proposal.

1. Waktu dan Tempat

Hari/Tanggal : Selasa, 16 Juni 2020

Tempat : Lecture Theater Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin

* 1. Fotografi

1. Deskripsi

Fotografi Competition mengangkat tema “Indonesian Technology In Frame”, menggambarkan bagaimana wajah teknologi Indonesia saat ini. Sub tema “infrastruktur” & “dampak teknologi terhadap sosial” Lomba ini diperuntukkan untuk umum, dimana setiap peserta akan mengirimkan foto yang sesuai dengan tema yang telah dilakukan. Pemenang dari lomba fotografi ada 2 kategori, yaitu berdasarkan penilaian juri dan berdasarkan like terbanyak di official akun instagram ANALOGIC.

1. Waktu dan Tempat

Hari/Tanggal : Rabu, 17 Juni 2020

Tempat : Four Point By Sheraton Hotel

1. Malam Puncak
2. Deskripsi

Malam puncak merupakan kegiatan penutup dari rangkaian acara *ANALOGIC* yang dimana akan dilaksanakan pengumuman pemenang peserta lomba *ANALOGIC* dan dirangkaikan dengan pengumuman Informatics Medal Of Honour.

1. Waktu dan Tempat

Hari/Tanggal : Rabu, 17 Juni 2020

Tempat : Four Point By Sheraton Hotel, Makassar – Sulawesi Selatan

**BAB IV PENUTUP**

Dengan dilaksanakannya kegiatan ANALOGIC (*Annual Challenging Collegiate Informatics Competition*) diharapkan dapat menjadi wadah bagi pelaku teknologi dalam mengembangkan kreativitas berinovasi dan kemampuan *problem solving.* ……………………………… Kami berharap agar kedepannya program kerja ini dapat terlaksana sesuai harapan dan memberikan manfaat bagi kita semua. Namun kami menyadari bahwa dalam konsep ANALOGIC yang kami ajukan masih terdapat kesalahan. Oleh karena itu, kami menerima segala bentuk masukan dan kritikan yang bersifat membangun demi kesuksesan kegiatan ini.

Hidup Teknik!

Hidup Teknik!

Hidup Teknik!

Jayalah Informatika!

**LAMPIRAN**