



GRAND DESIGN HIMTIKA



**HIMPUNAN MAHASISWA INFORMATIKA
UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA
KARAWANG
PERIODE 2024-2025**



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
NAMA DAN LOGO KABINET	iii
FILOSOFI LOGO	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
VISI DAN MISI.....	1
SASARAN STRATEGIS	2
NILAI KABINET	3
LOGO HIMTIKA	5
FUNGSI PERSONALIA	7
STRUKTUR KEPENGURUSAN	13
DATA PENGURUS	14
PROGRAM KERJA.....	16
DAFTAR PROGRAM KERJA HIMTIKA.....	17
DIVISI INTERNAL.....	18
<i>DIES NATALIS HIMTIKA</i>	18
<i>IT BOOTCAMP: INDEPENDENT PROJECT</i>	20
LKMM PRA-DASAR.....	22
<i>MUSYAWRAH ANGGOTA</i>	24
HIMTIKA <i>ORGANIZING AGENDA</i>	26
DIVISI RELASI.....	29
<i>CORPORATION</i>	29
HIMTIKA <i>OUT STUDY</i>	31
HIMTIKA <i>GOES TO COMPANY</i>	33
KEMITRAAN.....	35
DIVISI EDUKASI	36
<i>COMPETITIVE INCUBATOR CENTER</i>	36
<i>OPEN PROJECT</i>	38
PEKAN IT.....	40
SEMANTIK <i>9.0</i>	42



<i>STUDY CLUB</i>	44
DIVISI RESEARCH AND DEVELOPMENT	46
<i>HIMATIKA SOFTWARE DEVELOPMENT</i>	46
<i>SOFTWARE HOUSE</i>	48
DIVISI INFORMASI DAN KOMUNIKASI	50
<i>ALWAYS ON</i>	50
<i>CONTENT WRITER</i>	52
<i>DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV)</i>	54
TIMELINE PROGRAM KERJA	56
DIVISI INTERNAL.....	57
DIVISI RELASI.....	58
DIVISI RESEARCH AND DEVELOPMENT	59
DIVISI EDUKASI	60
DIVISI INFORMASI DAN KOMUNIKASI	61
ESTIMASI ANGGARAN PROGRAM KERJA	62
TOTAL ANGGARAN PROGRAM KERJA HIMATIKA.....	83

NAMA DAN LOGO KABINET



SINERGIS

Sinergi Inovatif Eksploratif Responsif Generalis Sistematis

FILOSOFI LOGO



Angsa

Angsa melambangkan harmoni yang diharapkan dapat dirasakan dan dipelihara serta dijaga oleh segenap pengurus dan anggota himatika.



Bunga Teratai

8 kelopak bunga teratai melambangkan pertumbuhan Himatika yang mencapai generasi ke delapan dan tetap tumbuh berkembang menjadi organisasi yang bermanfaat.



Daun

6 daun merefleksikan 6 nilai utama yang akan dibangun dalam kepengurusan yaitu Sinergi, Inovatif, Eksplorasi, Responsif, Generalis, dan Sistematis.



Gear

Gear melambangkan teknologi dan keberlanjutan yang dinamis dan terus bergerak membangun sumber daya mahasiswa yang kreatif, kompetitif dan unggul



**LEMBAR PENGESAHAN
GRAND DESIGN
HIMPUNAN MAHASISWA INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG**

Karawang, 5 Februari 2025

Ketua BLM Fasilkom

Ketua Umum HIMTIKA

Isa Al Ghifary Ahmad
NPM: 2210631250056

Iqbal Umar Kadafi
NPM: 2310631170091

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Koord. Prodi Informatika

Dr. Oman Komarudin, S.Si., M.Kom.
NIP: 197704062021211004

E. Haodudin Nurkifli, S.T., M.Cs., P.hD.
NIDN: 0003048503

KATA PENGANTAR

Puji syukur marilah kita panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya kita masih diberi kesehatan lahir dan batin sehingga penyusunan *Grand Design* HIMATIKA (Himpunan Mahasiswa Informatika Unsika) Periode 2024 - 2025 dapat diselesaikan.

Sholawat serta salam, tak lupa kita curah limpahkan kepada Baginda Alam Nabiyan Wanabiyana Muhammad SAW, kepada keluarganya, kepada para sahabatnya dan mudah-mudahan kepada kita selaku umatnya. Aamiin.

Kerja keras dan kerja cerdas semua pihak yang diwakili oleh masing-masing divisi dengan tetap semangat untuk bekerja secara bertahap, akhirnya telah berhasil menyelesaikan *Grand Design* HIMATIKA 2024 - 2025 yang kedepannya akan menjadi acuan untuk melaksanakan Program Kerja selama satu tahun kedepan. Masukan dari seluruh pihak telah memberi kontribusi signifikan yang pada saatnya akan bermanfaat bagi pelaksanaan Program Kerja HIMATIKA sesuai dengan AD/ART. Terdapat beberapa aspek penting dalam Kabinet HIMATIKA 2024 - 2025, yaitu :

1. Sinergi

Sinergi adalah tindakan di mana berbagai elemen atau pihak bekerja sama dengan cara yang saling mendukung untuk mencapai hasil yang lebih baik. Hal ini menjadi fokus utama yang perlu diaktualisasikan agar HIMATIKA dapat menghimpun dan Mewadahi Mahasiswa Informatika untuk menjalin rasa kekeluargaan yang solid untuk saling mendukung guna mencapai peningkatan prestasi dan mewujudkan tujuan bersama.

2. Inovatif

Inovatif adalah sesuatu yang bersifat pengembangan dan pembaruan. Maksud dari inovatif HIMATIKA harus mampu menciptakan ruang yang mendukung Inovasi untuk memberikan kesempatan bagi Mahasiswa Informatika mengembangkan ide dan gagasannya.

3. Eksplorasi

Eksplorasi adalah upaya mencari dan mengembangkan ide-ide, pengetahuan, atau cara-cara baru yang dapat mendorong inovasi. Dalam hal



ini diharapkan HIMATIKA berkontribusi untuk mendukung Mahasiswa Informatika untuk mencari dan mendapatkan pengetahuan lebih luas dan lebih menyeluruh.

4. Responsif

Responsif adalah kemampuan untuk memberikan tanggapan atau reaksi yang cepat, tepat, dan sesuai terhadap suatu kondisi. Diharapkan HIMATIKA dapat merespon semua kebutuhan dan keinginan Mahasiswa Informatika dengan cepat dan tepat, khususnya yang berkaitan dengan bidang Keilmuan dan Akademik.

5. Generalis

Generalis diartikan sebagai Sesuatu hal yang mencakup banyak bidang. Berdasarkan hal ini HIMATIKA harus berhasil mewadahi setiap aspek potensial Mahasiswa dalam berbagai bidang, dan memahami atau menangani berbagai topik ataupun permasalahan yang relevan.

6. Sistematis

Sistematis merujuk pada cara berpikir atau cara bekerja yang mengikuti urutan yang logis, terencana, dan konsisten. HIMATIKA akan mengadaptasi struktural yang lebih terorganisir dan terencana untuk menjalankan sebuah Organisasi yang berjalan dengan cara yang efisien, terkoordinir, dan terarah pada tujuan yang jelas.

Dengan selesainya penyusunan Grand Design ini, Kami mengucapkan terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi secara aktif. Kritik dan saran konstruktif sangat diharapkan dalam rangka penyempurnaan Grand Design HIMATIKA. Semoga Grand Design ini bermanfaat dan menjadi acuan bagi Pengurus HIMATIKA selanjutnya.

Karawang, 5 Februari 2025

Penyusun



VISI

Mengembangkan HIMATIKA sebagai sebuah Organisasi aktif yang menaungi dan bersinergi dengan Mahasiswa Informatika UNSIKA untuk Merealisasikan Lingkungan Informatika yang Eksploratif, Kolaboratif, dan Prestatif yang berasaskan rasa kekeluargaan dan profesionalitas.

MISI

1. Menciptakan Sinergi yang berkelanjutan untuk membangun dan meningkatkan semangat berkarya dan berinovasi dalam ranah akademik dan non akademik maupun keorganisasian.
2. Mengaktualisasikan HIMATIKA sebagai sarana pengembangan akademik dan keilmuan Mahasiswa Informatika UNSIKA guna meningkatkan Eksplorasi, Inovasi, serta Kreatifitas untuk membentuk Mahasiswa yang Berprestasi di Tingkat Nasional maupun Internasional.
3. Memperkuat semangat kekeluargaan di lingkup internal maupun eksternal yang dijiwai rasa profesionalisme yang berimbang.
4. Memfasilitasi Mahasiswa Informatika untuk mengembangkan softskill dan hardskill yang diperlukan untuk menunjang kehidupan perkuliahan Mahasiswa Informatika UNSIKA.
5. Menjalankan Program Kerja yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan Mahasiswa Informatika UNSIKA dan nilai kebermanfaatan bagi kehidupan Mahasiswa Informatika di masa yang akan datang.
6. Menyelenggarakan dan Mengoptimalkan Kegiatan yang mendukung tercapainya Mahasiswa Informatika yang aktif, memiliki solidaritas yang tinggi, berintegritas serta wawasan dan keterampilan dalam bidang teknologi informasi yang berkompeten.

SASARAN STRATEGIS

1. 80% pendapat publik menilai HIMTIKA bermanfaat.
2. 70% pendapat internal menilai HIMTIKA memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi.
3. Mengantarkan mahasiswa Informatika Unsika berprestasi di tingkat nasional.



NILAI KABINET

1. Sinergi

Nilai Sinergi ini menjadi hal utama yang diaktualisasikan agar HIMATIKA dapat menghimpun dan Mewadahi Mahasiswa Informatika untuk menjalin rasa kekeluargaan yang solid yang saling mendukung untuk mencapai peningkatan prestasi dan mewujudkan tujuan bersama.

2. Inovatif

Inovatif adalah sesuatu yang bersifat pengembangan dan pembaruan. Maksud dari inovatif HIMATIKA harus mampu menciptakan ruang yang mendukung Inovasi untuk memberikan kesempatan bagi Mahasiswa Informatika mengembangkan ide dan gagasannya.

3. Eksplorasi

Eksplorasi adalah upaya mencari dan mengembangkan ide-ide, pengetahuan, atau cara-cara baru yang dapat mendorong inovasi. Dalam hal ini diharapkan HIMATIKA berkontribusi untuk mendukung Mahasiswa Informatika untuk mencari dan mendapatkan pengetahuan lebih luas dan lebih menyeluruh.

4. Responsif

Responsif adalah kemampuan untuk memberikan tanggapan atau reaksi yang cepat, tepat, dan sesuai terhadap suatu kondisi. Diharapkan HIMATIKA dapat merespon semua kebutuhan dan keinginan Mahasiswa Informatika dengan cepat dan tepat, khususnya yang berkaitan dengan bidang Keilmuan dan Akademik.

5. Generalis

Generalis diartikan sebagai Sesuatu hal yang mencakup banyak bidang. Berdasarkan hal ini HIMTIKA harus berhasil mewadahi setiap aspek potensial Mahasiswa dalam berbagai bidang, dan memahami atau menangani berbagai topik ataupun permasalahan yang relevan.

6. Sistematis

Sistematis merujuk pada cara berpikir atau cara bekerja yang mengikuti urutan yang logis, terencana, dan konsisten. HIMTIKA akan mengadaptasi struktural yang lebih terorganisir dan terencana untuk menjalankan sebuah Organisasi yang berjalan dengan cara yang efisien, terkoordinir, dan terarah pada tujuan yang jelas.



LOGO HIMATIKA



No.	Simbol	Makna
1.	Gear	Melambangkan suatu makna yaitu terus berputar dan berjalan tanpa lelah dengan memegang teguh pada komitmennya.
2.	Gear Berwarna Cyan	Merupakan warna yang menginspirasi kebijaksanaan, kesatuan, loyalitas dan membawa suasana harmonis.
3.	Mata gear berjumlah 9	Melambangkan berdirinya HIMATIKA di generasi ke-9.
4.	Parabola	Melambangkan di dalam HIMATIKA mampu memberikan wawasan yang luas dalam segi keilmuan dan relasi.
5.	Warna Abu-Abu	Merupakan warna ciri khas/identitas dari Fakultas Ilmu Komputer Universitas Singaperbangsa Karawang.
6.	Sinyal berwarna Merah Maroon	Melambangkan suatu semangat untuk tholabul ilmi dan suatu keberanian dalam bereksperiment dan merupakan warna ciri khas dan almamater Universitas Singaperbangsa Karawang.
7.	IF berwarna Kuning	Menunjukan bahwa HIMATIKA bisa menginspirasi dunia, optimis, ceria, menggerakkan dan membawa pada perubahan

		khususnya di dunia Informatika.
8.	Garis hitam di dalam gear	Melambangkan penegasan bahwa HIMATIKA itu ada dan berada.
9.	Warna Putih	Melambang kesucian terhadap keilmuan Informatika.
10.	Sinyal 3	Terbentuknya HIMATIKA di angkatan negeri yang ke-3.





**FUNGSI PERSONALIA PENGURUS
HIMPUNAN MAHASISWA INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG**

1. Ketua Himpunan

Merupakan pengambil kebijakan tertinggi dalam HIMTIKA yang menjalankan fungsi kepemimpinan umum dan penanggung jawab dalam kegiatan pelaksanaan tugas atau program HIMTIKA yang bersifat membangun ke dalam maupun keluar. Adapun peran Ketua Umum antara lain:

- Memegang pimpinan serta menetapkan kebijakan pengurus harian.
- Mengkoordinir pertanggungjawaban segala kebijakan pengurus harian di dalam menjalankan tugas sehari-hari.
- Memimpin persidangan di dalam rapat-rapat pengurus.
- Bersama-sama dengan Sekretaris menandatangani surat kerja, surat mandat, surat keluar lainnya.
- Bersama-sama Bendahara menandatangani penerimaan dan pengeluaran keuangan.
- Pemegang Kebijakan dan Keputusan tertinggi setelah mendapat masukan, saran dari Pengurus terhadap suatu permasalahan yang terjadi di lingkungan Program Studi.
- Memberi saran, arahan, menegur, memperingati, mengangkat dan memberhentikan pengurus jika melakukan tindakan yang bertentangan dengan prosedur kerja dan kebijakan yang lain.
- Mempertanggungjawabkan secara menyeluruh kerja dan kegiatan Himpunan Mahasiswa Informatika Unsika (HIMTIKA) pada sidang MUSYAWARAH ANGGOTA.

2. Wakil Ketua Himpunan

Merupakan penanggung jawab koordinator bidang. Bidang data dan pustaka, ketatausahaan dan penerangan serta hubungan organisasi dengan pihak eksternal organisasi. Adapun peran Wakil Ketua Umum antara lain:

- Menggantikan fungsi dan peran ketua umum jika berhalangan.
- Bersama ketua umum Himpunan merumuskan dan menetapkan kebijakan strategis Himpunan Mahasiswa Informatika Unsika (HIMTIKA).
- Bersama dengan BPH lain menyusun dan melaksanakan kebijakan proker sesuai dengan amanat AD/ART Himpunan Mahasiswa Informatika Unsika (HIMTIKA).

3. Sekretaris

Merupakan penanggung jawab dan koordinator di bidang administrasi HIMTIKA. Adapun peran Sekretaris antara lain:

- Mengkoordinir dalam Bidang Administrasi Kesekretariatan dan mengadakan kearsipan surat-surat.
- Mengawasi penggunaan alat-alat Kesekretariatan dan memelihara barang inventarisasi.
- Mengetik naskah surat dan lain-lainnya.
- Menyiapkan materi dan tempat rapat pengurus.
- Menyiapkan dan merawat dokumen-dokumen berupa daftar pengurus, notulen rapat, buku keputusan rapat, buku harian dan buku lainnya.
- Menjaga kerapian, kebersihan serta keindahan kesekretariatan.
- Mencatat daftar hadir pengurus dalam rapat.
- Mencatat surat masuk dan surat keluar.

4. Bendahara

Merupakan penanggung jawab dan koordinator di bidang keuangan dan perlengkapan organisasi HIMTIKA. Adapun peran Bendahara antara lain:

- Bertanggungjawab terhadap keuangan yang diterima dan dikeluarkan.
- Mencatat Dana Kemahasiswaan serta melaporkannya secara tertulis dan berkala kepada Ketua Umum.
- Menerima dan mengambil Dana Kemahasiswaan atas seizin Ketua Umum dan Merencanakan anggaran bersama Ketua Umum.
- Mempertanggungjawabkan pemasukan dan pengeluaran keuangan.
- Melakukan pengawasan bersama Ketua Umum terhadap dana kas.

- Mempunyai tugas khusus sebagai pengelola keuangan dengan segala jenis pembukuan dan pelaporannya.

5. Ketua Divisi

Ketua divisi sebagai Badan Pengurus Harian (BPH). Adapun peran Ketua Divisi antara lain:

- Mengawasi dan membimbing bidang yang dibawahinya dalam menjalankan proker.
- Mencari informasi dari eksternal Himpunan Mahasiswa Informatika Unsika (HIMATIKA) untuk menjadi masukan dalam bidang.
- Melaporkan kabar bidang terkini kepada ketua umum dan wakil ketua Himpunan Mahasiswa Informatika Unsika (HIMATIKA) sebagai jembatan informasi antar bidang yang lain.

6. *Departement Human Resource Development*

Adapun peran *Departement Human Resource Development* antara lain:

- Meningkatkan motivasi seluruh pengurus HIMATIKA 2024 - 2025.
- Meningkatkan potensi (*softskill* maupun *hardskill*) para pengurus HIMATIKA.
- Menciptakan suasana kerja yang harmonis dan kekeluargaan.
- Membentuk karakter fungsionaris HIMATIKA yang sesuai dengan nilai & budaya yang dimiliki.
- Melakukan pemantauan terhadap perkembangan kinerja anggota HIMATIKA.
- Menyediakan sarana untuk pemberdayaan potensi anggota sekaligus sebagai pembinaan dan pengembangan aktif.

7. *Departement HIMATIKA Care*

Adapun peran *Departement HIMATIKA Care* antara lain:

- Menjalankan proses pembinaan, penjagaan, dan pengembangan anggota.
- Mengevaluasi dan melakukan mekanisme kontrol organisasi.

- Memiliki rasa empati dan perhatian yang tinggi terhadap semua fungsionaris.

8. *Departement Public and Marketing*

Adapun peran *Departement Public and Marketing* antara lain:

- Membuat *tools-tools* marketing HIMATIKA (kaos, jaket, pin, kartu nama, dsb.) secara baik.
- Mencari sumber dana potensial melalui inisiatif dan kreativitas di bidang teknologi informasi untuk internal Fasilkom Unsika.

9. *Departement Public Relation*

Adapun peran *Departement Public Relation* antara lain:

- Memperluas relasi dan menjalin hubungan serta menjaga hubungan tetap baik dengan Himpunan/Instansi.
- Menyampaikan informasi yang berkaitan dengan agenda dan kegiatan HIMATIKA kepada Mahasiswa.

10. *Departement Product Development*

Adapun peran *Departement Product Development* antara lain:

- Bertugas menjadi *IT Support* HIMATIKA untuk mengoptimalkan kinerja HIMATIKA.
- Departement ini juga menjadi ujung tombak HIMATIKA dalam menerapkan Teknologi Informasi di lingkungan HIMATIKA maupun Informatika Unsika.
- Bertugas membuat dan mengembangkan produk-produk digital HIMATIKA.
- Bekerjasama dan berkoordinasi dengan *Software House*, *Open Project* dan *Marketing* untuk pembuatan sebuah produk digital berdasarkan riset yang dilakukan.
- Bertanggung jawab dalam pengorganisasian *website* HIMATIKA dan berkoordinasi dengan *Public Relation* dalam menginformasikan kegiatan HIMATIKA di website HIMATIKA dan Informatika Unsika.

11. *Departement Riset Development*

Adapun peran *Departement Riset Development* antara lain:

- Bertugas membuat/mengumpulkan riset tentang masalah-masalah yang ada salah satunya melalui *open project* dan bisa diselesaikan menggunakan teknologi di lingkungan Informatika Unsika.
- Bertugas mengumpulkan informasi dan saran mengenai kebutuhan mahasiswa Informatika Unsika yang bisa dipenuhi melalui aplikasi HIMTIKA.
- Bertanggung jawab untuk mengawal bersama-sama dengan HIMTIKA *Software Developer* dan *Marketing* dalam proses pembuatan suatu produk digital sampai tahap rilis produk dilakukan.

12. *Departement Skill Education*

Adapun peran *Departement Skill Education* antara lain:

- Sebagai penyalur informasi kesempatan-kesempatan untuk berprestasi bagi para mahasiswa Informatika Unsika.
- Berperan serta aktif dalam peningkatan prestasi-prestasi mahasiswa Informatika di tingkat Prodi, Fakultas, Universitas, maupun Nasional.
- Berusaha turut serta menciptakan suasana kampus yang penuh semangat untuk berdiskusi, mengkaji, meneliti dan menghasilkan berbagai hasil karya teknologi di bidang *IT* sebagai bentuk intelektualitas mahasiswa Informatika.
- Menyelenggarakan kegiatan yang dapat memfasilitasi minat dan bakat mahasiswa Informatika Unsika dalam bidang *IT*.

13. *Departement College Education*

Adapun peran *Departement College Education* antara lain:

- Membina para mahasiswa yang akan mengikuti perlombaan-perlombaan ilmu pengetahuan di bidang *IT* agar mereka memiliki kesiapan dalam mengikuti lomba tersebut.
- Berperan serta aktif dalam peningkatan prestasi-prestasi mahasiswa khususnya di bidang ilmu pengetahuan *IT*.

- Sebagai penyalur informasi kesempatan-kesempatan untuk mahasiswa yang ingin mengikuti lomba di bidang *IT* memberikan pengayaan lebih dalam mengenai materi.
- Perkuliahan berupa kelas belajar yang membantu para mahasiswa/i Informatika.

14. Departemen Media Creative

Adapun peran *Departement Media Creative* antara lain:

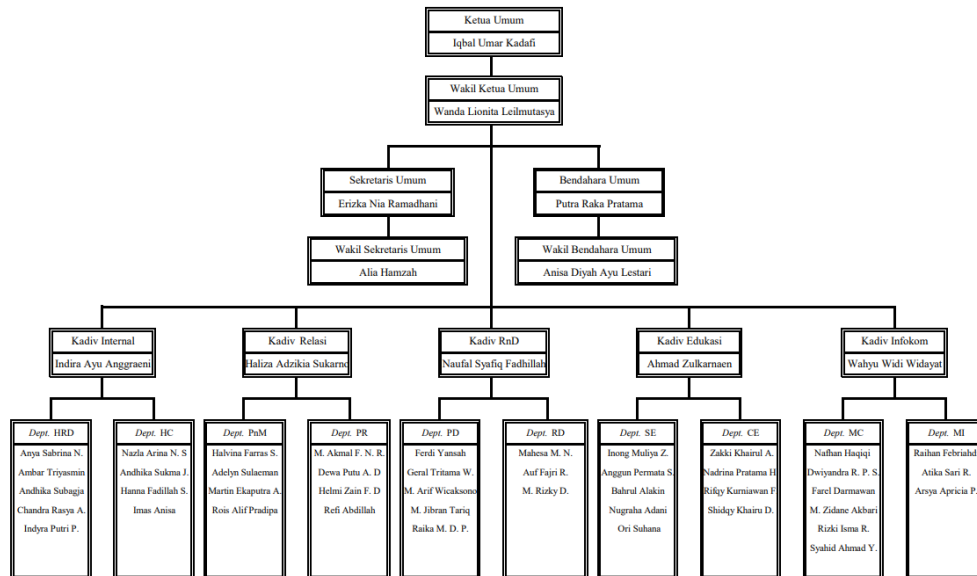
- Membuat desain untuk *company profile* dan desain informasi lainnya.
- Bertanggung jawab atas pembuatan konten video (*rewind/company profile*, dll).
- Bertanggung jawab terhadap pembuatan media informasi HIMTIKA.

15. Departement Media Information

Adapun peran *Departement Media Information* antara lain:

- Bertanggung jawab atas publikasi agenda HIMTIKA kedepan.
- Bertanggung jawab atas pengelolaan media sosial HIMTIKA.
- Bertanggung jawab atas branding digital HIMTIKA.
- Bertanggung jawab untuk merancang konten yang akan dipublikasikan.

STRUKTUR KEPENGURUSAN PENGURUS HIMTIKA 2025



Keterangan:

- a. Dept. HRD (Departement Human Resource Development)
- b. Dept. HC (Departement HIMTIKA Care)
- c. Dept. PnM (Departement Public and Marketing)
- d. Dept. PR (Departement Public Relation)
- e. Dept. PD (Departement Product Development)
- f. Dept. RD (Departement Riset Development)
- g. Dept. SE (Departement Skill Education)
- h. Dept. CE (Departement College Education)
- i. Dept. MC (Departement Media Creative)
- j. Dept. MI (Departement Media Information)



PENGURUS
HIMPUNAN MAHASISWA INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG
PERIODE 2024-2025

Ketua Umum	:	Iqbal Umar Kadafi	(2310631170091)
Wakil Ketua Umum	:	Wanda Lionita Leilmutasya	(2310631170155)
Sekretaris Umum	:	Erizka Nia Ramadhani	(2310631170014)
Wakil Sekretaris Umum	:	Alia Hamzah	(2410631170006)
Bendahara Umum	:	Putra Raka Pratama	(2310631170146)
Wakil Bendahara Umum	:	Anisa Diah Ayu Lestari	(2410631170131)

Divisi Internal			
Ketua Divisi	:	Indira Ayu Anggraeni	(2310631170021)
Dept. Human Resource Development			
Penanggung Jawab	:	Anyu Sabrina Narulita	(2310631170125)
Anggota	:	Ambar Triyasmin	(2410631170128)
	:	Andhika Subagja	(2410631170008)
	:	Chandra Rasya Amrullah	(2410631170014)
	:	Indyra Putri Pratama	(2410631170144)
Dept. HIMTIKA Care			
Penanggung Jawab	:	Nazla Arina Nurfia Sofa	(2410631170096)
Anggota	:	Andhika Sukma Jiwatama	(2410631170130)
	:	Hanna Fadillah Septiana	(2410631170072)
	:	Imas Anisa	(2410631170027)

Divisi Relation			
Ketua Divisi	:	Haliza Adzikia Sukarno	(2310631170087)
Dept. Public and Marketing			
Penanggung Jawab	:	Halvina Farras Savitri	(2410631170071)
Anggota	:	Adelyn Sulaeman	(2410631170001)
	:	Martin Ekaputra Agustiansyah	(2410631170148)
	:	Rois Alif Pradipa	(2410631170107)
Dept. Public Relation			
Penanggung Jawab	:	Muhammad Akmal Fauzan Nur R	(2410631170079)
Anggota	:	Dewa Putu Atma Dewantara	(2410631170134)
	:	Helmi Zain Fakhurriza Daulay	(2410631170123)
	:	Refi Abdillah	(2410631170045)



Divisi Research and Development		
Ketua Divisi	: Naufal Syafiq Fadhillah	(2310631170108)
Dept. Product Development		
Penanggung Jawab	: Ferdi Yansah	(2310631170084)
Anggota	: Geral Tritama Wahyuady	(2410631170070)
	: Muhammad Arif Wicaksono	(2410631170034)
	: Muhammad Jibran Tariq	(2310631170103)
	: Raika Maulana Dwi Putra	(2410631170100)
Dept. Riset Development		
Penanggung Jawab	: Mahesa Muhamad Nabil	(2310631170029)
Anggota	: Auf Fajri Ramadhani	(2410631170059)
	: Muhammad Rizky Dermawan	(2410631170038)
Divisi Education		
Ketua Divisi	: Ahmad Zulkarnaen	(2310631170064)
Dept. Skill Education		
Penanggung Jawab	: Inong Muliya Zahra	(2410631170145)
Anggota	: Anggun Permata Sari	(2410631170058)
	: Bahrul Alakin	(2410631170132)
	: Nugraha Adani	(2410631170098)
	: Ori Suhana	(2410631170162)
Dept. College Education		
Penanggung Jawab	: Zakki Khairul Abdulaziz	(2310631170122)
Anggota	: Nadrina Pratama Hilyawanti	(2410631170160)
	: Rifqy Kurniawan Fattahillah	(2410631170104)
	: Shidqy Khairu Dwijaya	(2410631170109)
Divisi Informasi dan Komunikasi		
Ketua Divisi	: Wahyu Widi Widayat	(2310631170120)
Dept. Media Creative		
Penanggung Jawab	: Nafhan Haqiqi	(2410631170095)
Anggota	: Dwiandra Raysha Putra Syawal	(2410631170069)
	: Farel Darmawan	(2410631170019)
	: Muhammad Zidane Akbari	(2410631170094)
	: Rizki Isma Ramadhani	(2410631170047)
	: Syahid Ahmad Yasin	(2410631170170)
Dept. Media Information		
Penanggung Jawab	: Raihan Febriahdi	(2410631170163)
Anggota	: Atika Sari Ramadhani	(2410631170013)
	: Arsya Apricia Purnomo	(2410631170012)



PROGRAM KERJA
HIMPUNAN MAHASISWA INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG
#KABINET SINERGIS

**DAFTAR PROGRAM KERJA
HIMPUNAN MAHASISWA INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG**

No	Divisi	Departement	Program Kerja
1.	Internal	Human Resource Development	Dies Natalis HIMTIKA
			IT Bootcamp: Proyek Independent
			LKMM Pra-Dasar
			Musyawarah Anggota
		HIMTIKA Care	HIMTIKA Organizing Agenda (HOA)
2.	Relation	Public and Marketing	Corporation
		Public Relation	HIMTIKA Out Study
			HIMTIKA Goes To Company
			Kemitraan
3.	Research and Development	Product Development	HIMTIKA Software Developer
		Riset Development	Software House
4.	Education	Skill Education	Competitive Incubator Center (CIC)
			Open Project
			Pekan IT
			SEMANTIK 9.0 (Seleksi Mahasiswa Ngetop Informatika)
		College Education	Study Club (SC)
5.	Informasi dan Komunikasi	Media Information	Always On
			Content Writer
		Media Creativ	Desain Komunikasi Visual (DKV)

Divisi Internal – Dept. Human Resources Development
Dies Natalis HIMTIKA

Penanggung Jawab

Andhika Subagja

Deskripsi Proker

Diesnatalis merupakan rangkaian acara dalam memperingati berdirinya organisasi HIMTIKA, dan bertujuan untuk mempererat hubungan tali silaturahmi antar Pengurus dan Anggota HIMTIKA.

Latar Belakang

Memperingati hari berdirinya organisasi atau perguruan tinggi, dianggap sebagai peristiwa penting yang menandai awal perjalanan berdirinya sebuah organisasi dari suatu institusi. Selain itu, diesnatalis juga memiliki tujuan untuk meningkatkan semangat seluruh anggota organisasi dalam berinovasi, memperkuat kerjasama dan semangat persaudaraan antara pengurus, anggota, alumni, mitra-mitra terkait, dan masyarakat sekitar kampus.

HIMTIKA berdiri dan lahir pada 16 Oktober 2017. Dengan itu, HIMTIKA mempunyai salah satu program kerja yang bernama *Diesnatalis*. Adapun hal yang melatarbelakangi pentingnya acara *Diesnatalis* ini untuk dapat dilaksanakan. Salah satunya ialah sebagai acara peringatan hari jadi HIMTIKA yang ke – 8 sekaligus acara kemeriahan untuk mempererat persatuan keluarga besar HIMTIKA, yang sudah terjalin sejak awal berdiri.

Pada peringatan hari jadi (*Diesnatalis*) HIMTIKA yang ke-8 ini, kami mengusung tema “*INFORMATICS to harmony, collaboration growth celebrate, and create a sollid future*”. Dengan tema yang diangkat tersebut, diharapkan dapat membangun mahasiswa Informatika yang memiliki rasa persatuan utuh secara menyeluruh, dan memberikan perasaan bela dan cinta terhadap organisasi dan Informatika UNSIKA

Tujuan

- Memperingati hari kelahiran HIMTIKA.
- Mempererat silaturahmi antar mahasiswa prodi Informatika.
- Menjaga solidaritas antar keluarga besar HIMTIKA.

- Menciptakan suasana harmonis yang menginspirasi.

Lingkup Kegiatan

Seluruh pengurus HIMTIKA 2024 – 2025.

Target Sasaran

Seluruh mahasiswa Program studi Informatika Universitas Singaperbangsa Karawang, mitra dan relasi HIMTIKA, dan alumni atau demisioner.

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan

- Dihadiri 90% pengurus HIMTIKA.
- 80% peserta yang hadir merasa puas dengan acara *Diesnatalis* HIMTIKA.



Divisi Internal – Dept. Human Resources Development
IT Bootcamp: Independent Project

Penanggung Jawab

Chandra Rasya Amrullah

Deskripsi Proker

Kegiatan *IT Bootcamp: Independent Project* ini diadakan untuk mengenalkan kehidupan kampus di ruang lingkup Prodi Informatika Universitas Singaperbangsa Karawang serta untuk meningkatkan *hardskill* dan *softskill* serta kemampuan mahasiswa guna menumbuhkan rasa kekeluargaan antar mahasiswan baru di ruang lingkup Prodi Informatika.

Latar Belakang

IT Bootcamp: Proyek Independent merupakan serangkaian kegiatan yang diadakan untuk mempersiapkan mahasiswa baru Informatika dalam mengembangkan kemampuan di bidang *IT* dan mempersiapkan diri menghadapi era digital. Kegiatan ini diadakan untuk mengenalkan kehidupan kampus, meningkatkan jiwa kepemimpinan, rasa kekeluargaan, dan memberikan wahana pengetahuan baru. Dengan diadakannya *IT Bootcamp* diharapkan para mahasiswa baru dapat saling bekerjasama untuk melaksanakan kegiatan yang telah dirancang sedemikian rupa.

Tujuan

- Menumbuhkan & mempererat hubungan kekeluargaan diantara mahasiswa Informatika.
- Meningkatkan kemampuan mahasiswa Informatika.
- Membentuk jiwa kepemimpinan dan toleransi mahasiswa Informatika.
- Mengenalkan kehidupan kampus dalam ruang lingkup Prodi Informatika.
- Mengasah *hardskill* dan *softskill* serta kemampuan mahasiswa baru.
- Meningkatkan pembelajaran keterampilan yang relevan dan berguna di dunia kerja.
- Menunjang proses pengayaan pengetahuan dan praktik dalam dunia IT.

- Sebagai sarana pengkaderan pengurus HIMATIKA.

Lingkup Kegiatan

Seluruh pengurus HIMATIKA 2024 – 2025.

Target Sasaran

Seluruh Mahasiswa baru Program studi Informatika.

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan

- Acara *IT Bootcamp: Independent Project* dihadiri oleh 90% pengurus HIMATIKA 2024-2025.
- Acara *IT Bootcamp: Independent Project* dihadiri oleh 85% mahasiswa baru Prodi Informatika Unsika angkatan 2025.
- 80% peserta merasa puas dengan acara IT Bootcamp HIMATIKA melalui survei angket.
- Peserta mampu menghasilkan suatu produk dari materi.

Divisi Internal – Dept. Human Resources Development
LKMM Pra-Dasar

Penanggung Jawab

Ambar Triyasmin

Deskripsi Proker

LKMM Pra-Dasar (Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa Pra-Dasar) adalah kegiatan mahasiswa baru Informatika yang bertujuan membekali mahasiswa baru dengan keterampilan dasar dalam berkomunikasi, mengenal potensi diri, mengembangkan sifat kritis dan memposisikan diri secara efektif dalam organisasi kemahasiswaan.

Latar Belakang

Pengenalan dan pengembangan kemahasiswaan serta keterampilan manajemen kegiatan merupakan hal penting untuk mahasiswa baru Informatika tahun 2025. Upaya ini dilakukan untuk mengembangkan sikap, kepribadian, pengetahuan, dan keterampilan mahasiswa dalam mendukung kegiatan kurikuler dan mencapai tujuan pendidikan nasional. Kegiatan Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa Pra- Dasar (LKMM Pra-Dasar) diadakan untuk membekali mahasiswa baru dengan keterampilan dasar dalam berkomunikasi, mengenal potensi diri, mengembangkan sifat kritis dan memposisikan diri secara efektif dalam organisasi kemahasiswaan.

LKMM Pra-Dasar sebagai awal pengukuhan Calon Mahasiswa Baru Program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Singaperbangsa Karawang menjadi Mahasiswa Baru Program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Singaperbangsa Karawang.

Tujuan

- Memberikan materi untuk LKMM selanjutnya.
- Mempererat hubungan diantara mahasiswa Informatika.
- Meningkatkan kemampuan dan pengetahuan mahasiswa Informatika.
- Mengukuhkan Calon Mahasiswa Baru Program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Singaperbangsa Karawang menjadi

Mahasiswa Baru Prodi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Singaperbangsa Karawang.

Lingkup Kegiatan

Seluruh pengurus HIMTIKA 2024 – 2025.

Target Sasaran

Seluruh Mahasiswa baru Program studi Informatika.

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan

- Acara LKMM Pra-Dasar dihadiri oleh 85% mahasiswa baru Program studi Informatika Unsika angkatan 2025.
- 80% peserta merasa puas dengan acara LKMM Pra-Dasar HIMTIKA melalui survei angket.

Divisi Internal – Dept. Human Resources Development**Musyawarah Anggota****Penanggung Jawab**

Indyra Putri Pratama

Deskripsi Proker

MUSANG merupakan sebuah musyawarah anggota yang diadakan pada akhir masa kepengurusan untuk mengkaji kinerja pengurus, mengamandemenkan AD/ART, GBHPK, MO, PO, mendemisionerkan pengurus lama serta untuk memilih Ketua Umum HIMATIKA.

Latar Belakang

Perlunya pengurus HIMATIKA mengadakan suatu forum yang diadakan di akhir masa kepengurusan untuk melakukan pertanggungjawaban atas kinerja yang dilakukan di satu kepengurusan serta untuk memilih Ketua Umum HIMATIKA.

Tujuan

- Untuk mengamandemenkan AD/ART, GBHPK, MO, dan PO HIMATIKA.
- Mengkaji laporan pertanggungjawaban pengurus HIMATIKA.
- Mendemisionerkan pengurus lama HIMATIKA.
- Memilih dan menetapkan Ketua Umum HIMATIKA.

Lingkup Kegiatan

Seluruh pengurus HIMATIKA 2024 – 2025.

Target Sasaran

Seluruh pengurus HIMATIKA dan perwakilan delegasi dari tiap kelas pada Program studi Informatika

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan

- Acara Musyawarah Anggota dihadiri oleh 90% pengurus HIMTIKA 2024-2025.
- Acara Musyawarah Anggota dihadiri oleh 65% Delegasi Kelas Mahasiswa Program Studi Informatika.



Divisi Internal – Dept. Himatika Care***Himatika Organizing Agenda*****Penanggung Jawab**

Hanna Fadillah Septiana

Deskripsi Proker

Pada program kerja ini memiliki lima agenda untuk keberlangsungan organisasi yaitu:

1. Rapat Kerja Pengurus, yang bermaksud untuk menyatukan visi, misi dan nilai-nilai kekeluargaan di awal masa kepengurusan.
2. HIMATIKA *Growth Up*, yang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan kemampuan pengurus HIMATIKA mengenai pengelolaan organisasi.
3. Evaluasi Triwulan, yang berfungsi untuk mengevaluasi kinerja setiap *department* HIMATIKA sesuai dengan Laporan Pertanggungjawaban yang dilaksanakan tiga bulan sekali
4. *Himtalks*, merupakan singkatan dari HIMATIKA *Talks* yang dimana menjadi koneksi dan tempat berkomunikasi antara pengurus HIMATIKA dengan anggota maupun mahasiswa lainnya.
5. HIMATIKA *Awards* yang bertujuan untuk memberikan apresiasi kepada pengurus dan anggota yang mempunyai dedikasi tinggi terhadap HIMATIKA.
6. *Terraform*, Teras Bicara Informatika yang merupakan sebuah wadah untuk berdiskusi dan juga berbincang terkait topik hangat yang relevan dan menarik seputar dunia *IT* dan perkuliahan.

Latar Belakang

Dibutuhkan sarana untuk mengenalkan visi, misi, tujuan serta nilai-nilai HIMATIKA diawal kepengurusan, dibutuhkan pula sarana untuk pengembangan terhadap SDM di HIMATIKA seputar pengetahuan organisasi serta dibutuhkan juga sarana untuk mengevaluasi hasil kinerja selama tiga bulan sekali di setiap *department* dan agar memastikan adanya peningkatan kualitas HIMATIKA yang lebih baik dan yang terakhir dibutuhkan sarana untuk apresiasi terhadap pengurus dan anggota HIMATIKA.

Tujuan

- Mengenalkan visi, misi dan nilai-nilai HIMATIKA kepada seluruh pengurus di awal kepengurusan.
- Mengenalkan seluruh program kerja HIMATIKA 2024-2025 serta meningkatkan rasa kekeluargaan.
- Mengembangkan kualitas kinerja SDM HIMATIKA 2024-2025.
- Melatih kemampuan *softskill* masing-masing individu.
- Menambah kembali nilai-nilai HIMATIKA 2024 - 2025.
- Mengevaluasi kekurangan dan permasalahan yang dihadapi setiap program kerja kemudian memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut.
- Memberikan penilaian secara objektif sebagai acuan evaluasi.
- Sebagai bentuk apresiasi dari HIMATIKA terhadap para mahasiswa Informatika yang sudah memberikan kerja kerasnya.
- Sebagai bentuk terimakasih dari HIMATIKA terhadap Lembaga Informatika.
- Memicu semangat bagi setiap mahasiswa agar lebih memberikan kontribusi ke HIMATIKA.

Lingkup Kegiatan

Seluruh pengurus HIMATIKA 2024 – 2025.

Target Sasaran

Seluruh pengurus HIMATIKA 2024 – 2025 dan seluruh mahasiswa aktif Informatika maupun diluar Informatika.

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan

- Kegiatan agenda yang pertama yaitu, Rapat Kerja dihadiri oleh 90% pengurus HIMATIKA 2024 – 2025.
- Semua pengurus mendapat pengetahuan dan keterampilan mengenai

materi yang disampaikan.

- Setiap pengurus dapat mengimplementasikan secara langsung terhadap materi yang disampaikan.
- Terlaksananya *Himtalks* berupa *upload* postingan sebanyak 1 kali dalam 1 periode kepengurusan.
- Terlaksananya *Terraform* selama 1 kali dalam 1 periode kepengurusan dan peserta dapat menerima manfaat dari kegiatan.



Divisi Relasi - *Dept Public and Marketing Corporation*

Penanggung Jawab

Rois Alif Pradipa

Deskripsi Proker

Program kerja ini dilakukan oleh tim *Public and Marketing* yang bertujuan untuk memperoleh pemasukan tambahan bagi HIMATIKA. Program kerja ini berfokus pada penggarapan ide dan melakukan produksi membuat produk-produk untuk diperjualbelikan, selain itu juga *Corporation* sendiri memberikan layanan seputar bidang teknologi informasi menggunakan layanan yang bernama *Studio IT*, penjualan PDH anggota dan juga melakukan pemasaran produk-produk digital atau pun non digital yang dibuat oleh *Research And Development* dan *Corporation*.

Latar Belakang

Public and Marketing memiliki produk-produk yang dikelola sendiri baik di bidang teknologi maupun non teknologi dan juga memasarkan, menjualkan produk-produk yang dikelola oleh *Public and Marketing*.

Tujuan

- *Branding* dan mempublikasikan serta memasarkan produk-produk yang dikeluarkan oleh HIMATIKA.
- Menambah pemasukan HIMATIKA 2024 – 2025.

Lingkup Kegiatan

Mengkonsepkan ide dan gagasan produk penjualan yang akan dipasarkan serta mencari konsumen dan pengguna produk yang dikeluarkan HIMATIKA.

Target Sasaran

Mahasiswa Informatika, pengurus HIMATIKA, Mahasiswa Universitas Singaperbangsa Karawang, dan Masyarakat luas.

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan

Triwulan 1

- Berhasil memulai penjualan PDH anggota.
- Berhasil merancang 1 ide bisnis/usaha.
- Berhasil membentuk konsep *digital branding* dan publikasi *marketing* seiring berjalannya proses *development* produk.

Triwulan 2

- Berhasil memulai 1 bisnis dan tidak bangkrut.
- Berhasil menjual jaket himpunan.
- Berhasil mendapatkan *client* serta *digital branding* yang dibangun sudah berjalan.

Triwulan 3

- Berhasil merancang 1 ide bisnis dan mendapatkan total keuntungan sebesar Rp.300.000.
- Meningkatkan kuantitas dan kualitas produk serta memaksimalkan jumlah *client*.
- Berhasil membuat dokumentasi yang rapi untuk masing-masing pemasaran yang dilakukan.



Divisi Relasi – Dept. Public Relation

Himtika Out Study

Penanggung Jawab

Dewa Putu Atma Dewantara

Deskripsi Proker

Studi banding antara HIMTIKA dan Himpunan lain dengan melibatkan divisi terkait, Ketua dan SCBPH HIMTIKA.

Latar Belakang

Perlunya HIMTIKA menjalin relasi dengan Universitas lain agar HIMTIKA dapat berkembang dan mampu memberikan wawasan yang luas kepada seluruh anggota HIMTIKA umumnya.

Tujuan

- Mengunjungi atau dikunjungi dalam lingkup studi banding antara ketua himpunan.
- Mendapatkan Ilmu yang di perlukan HIMTIKA dari himpunan yang di kunjungi
- Menjaln hubungan baik dengan Himpunan /Universitas lain.

Lingkup Kegiatan

- Pengurus HIMTIKA 2024 – 2025.
- Himpunan luar Universitas Singaperbangsa Karawang.

Target Sasaran

Himpunan Mahasiswa Universitas lain.

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan

- Mengunjungi 1 himpunan dari Universitas lain di luar Universitas Singaperbangsa Karawang
- 85% SCBPH himpunan hadir

- 85% *Staff Public Relation* HIMTIKA hadir.
- Berhasil ditetapkan pada program kerja HIMTIKA.



Divisi Relasi – Dept. Public Relation***HIMATIKA Goes to Company*****Penanggung Jawab**

Refi Abdillah

Deskripsi Proker

Company Visit merupakan kegiatan akademis yang diorganisir oleh HIMATIKA. Kegiatan ini melibatkan kunjungan mahasiswa ke perusahaan dengan tujuan meningkatkan pemahaman mendalam tentang dunia kerja. Dengan menghubungkan teori dan praktik dalam bidang Informatika, *company visit* menjadi sarana pembelajaran yang efektif, memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk terlibat langsung dalam pengalaman dunia nyata.

Latar Belakang

Inisiatif HIMATIKA "*HIMATIKA Goes To Company*" bertujuan untuk membantu mahasiswa Informatika mendapatkan pengalaman dan informasi langsung dengan dunia industri *IT* yang akan diberikan kepada mahasiswa serta perlunya pengetahuan tentang profesionalitas dalam dunia kerja, sehingga bisa mempersiapkan mahasiswa nantinya untuk ke dunia kerja.

Tujuan

- Mengenalinya kenyataan lingkungan kerja untuk mahasiswa informatika.
- Membuka peluang relasi atau jaringan dengan adanya interaksi bersama karyawan perusahaan.
- Meningkatkan wawasan mengenai konsep teori yang diperoleh ketika kelas dan pengaplikasiannya di dunia kerja.
- Menjadikan motivasi atau inspirasi bagi mahasiswa Informatika untuk membantu merumuskan tujuan karier mereka dengan lebih jelas.
- Menciptakan jaringan antar mahasiswa dan profesional industri untuk peluang kerja dan kolaborasi.
- Mendapatkan informasi dan ilmu penting dalam dunia kerja *IT* untuk di salurkan kepada anggota organisasi HIMATIKA dan seluruh mahasiswa Informatika.
- Mendukung integrasi yang lebih baik antara perusahaan dan mahasiswa.

Lingkup Kegiatan

- Pengurus HIMATIKA 2024 – 2025
- Mahasiswa Informatika aktif
- Perusahaan terpilih

Target Sasaran

Pengurus HIMATIKA 2024 – 2025 dan Mahasiswa Informatika aktif.

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan

- Berhasil mengunjungi 1 Perusahaan/*Start up*.
- Seluruh peserta atau 70% dari peserta yang terdaftar mengikuti kegiatan.
- 80% peserta merasa puas dengan adanya kegiatan ini melalui survei angket.
- Berhasil membuat dokumentasi yang rapi untuk masing-masing kegiatan yang dilaksanakan.

Divisi Relasi – Dept. Public Relation***Kemitraan*****Penanggung Jawab**

Helmi Zain Fakhurriza Daulay

Deskripsi Proker

Program Kerja ini bertujuan untuk mencari mitra kerja yang diharapkan dapat membantu mengurangi pengeluaran HIMATIKA.

Latar Belakang

Banyak perusahaan yang membutuhkan promosi lebih lanjut sehingga kesempatan ini dapat dimanfaatkan untuk membantu mereka sekaligus membantu HIMATIKA dalam hal pemasukan.

Tujuan

Membantu mengurangi pengeluaran HIMATIKA dengan menjalin kemitraan kerja dengan perusahaan.

Lingkup Kegiatan

Mencari mitra kerja dan bernegosiasi dengan mitra kerja.

Target Sasaran

Perusahaan atau badan usaha

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan**Triwulan 1**

- Terkumpulnya data- data target mitra untuk diajak kerjasama.
- Proposal penawaran kerja sama sudah siap cetak.

Triwulan 2

- Terjalannya kerjasama antara HIMATIKA 2024 - 2025 dengan 1 mitra.
- Kerjasama yang terjalin berjalan sesuai isi kontrak.

Triwulan 3

- Menjaga kerja sama antara mitra yang telah terjalin dengan HIMATIKA.

Divisi Edukasi – Dept. Skill Education
Competitive Incubator Center

Penanggung Jawab

Anggun Permata Sari

Deskripsi Proker

Competitive Incubator Center merupakan program kerja yang bertujuan untuk menginkubasi dan menyalurkan kemampuan, *skill* dan bakat para mahasiswa Informatika, yang nantinya dapat disalurkan ke perlombaan-perlombaan *IT* dan sertifikasi yang bersifat Nasional, guna meningkatkan jiwa kompetitif para mahasiswa dan menghasilkan prestasi yang baik.

Latar Belakang

Perlunya bentuk suatu wadah untuk kumpulan orang-orang dengan niat dan keinginan untuk berkompetisi sesuai dengan minat bakatnya dan juga menyalurkan untuk dilakukannya sertifikasi sehingga dapat menghasilkan prestasi yang baik serta membuktikan bahwa mahasiswa Informatika Universitas Singaperbangsa Karawang unggul dan berkualitas.

Tujuan

- Menumbuhkan jiwa kompetitif bagi mahasiswa.
- Menghasilkan prestasi-prestasi yang baik.
- Menyalurkan *skill* atau kemampuan para mahasiswa sesuai dengan bidangnya masing-masing.
- Memberikan pelatihan untuk peserta *Competitive Incubator Center*.

Lingkup Kegiatan

Divisi Edukasi, Divisi Infokom dan Divisi Relasi.

Target Sasaran

Seluruh Mahasiswa Informatika Universitas Singaperbangsa Karawang.

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan

Triwulan 1

- Berhasil mengenalkan dan melakukan sosialisasi program *Competitive Incubator Center* bersama Divisi Infokom.
- Berhasil melakukan sosialisasi secara langsung dan merangkul para mahasiswa yang mempunyai keahlian beserta tekad untuk ikut perlombaan bersama Departement *Public Relation*.

Triwulan 2

- Berhasil mengikuti perlombaan setidaknya satu tingkat Daerah atau satu tingkat Nasional.

Triwulan 3

- Berhasil mengikuti dua perlombaan tingkat Nasional.



Divisi Edukasi – Dept. Skill Education

Open Project

Penanggung Jawab

Nugraha Adani

Deskripsi Proker

Open Project merupakan pewadahan ide-ide *project* dari mahasiswa informatika Universitas Singaperbangsa Karawang, untuk selanjutnya nanti diwujudkan bersama dengan mahasiswa informatika dan pengurus HIMTIKA, dan bisa dipamerkan hasilnya ke proker-proker yang ada di HIMTIKA maupun dapat disalurkan ke dalam lomba-lomba yang ada.

Latar Belakang

Perlunya pewadahan dan dukungan terhadap inovasi-inovasi mahasiswa informatika untuk menghasilkan suatu *product* yang bermanfaat.

Tujuan

- Mewadahi inovasi mahasiswa informatika Universitas Singaperbangsa Karawang dan mewujudkannya.
- Meningkatkan minat mahasiswa untuk berprestasi dan berkarya.
- Mengembangkan kualitas SDM HIMTIKA 2024 - 2025.

Lingkup Kegiatan

Divisi *Research and Development*, Divisi Edukasi dan mahasiswa Informatika.

Target Sasaran

Mahasiswa Informatika Universitas Singaperbangsa Karawang.

Tempat

Kondisional.

Estimasi Anggaran

Terlampir.

Parameter Keberhasilan

- Berhasil mengumpulkan minimal 3 inovasi *project* dari mahasiswa Informatika
- Berhasil mewujudkan 1 inovasi *project* yang sudah terkumpul dengan

berkerja sama dengan Himtika *Software Development* dan divisi terkait yang ada di HIMTIKA.

- Dapat dipamerkan hasil *productnya* ke dalam proker-proker HIMTIKA.



Divisi Edukasi – *Dept. Skill Education**Pekan IT***Penanggung Jawab**

Ori Suhana

Deskripsi Proker

Pekan IT merupakan kegiatan edukasi dan kompetisi *IT* secara terbuka. Ada tiga jenis agenda pada Pekan IT yaitu keilmuan melalui seminar yang bernama “*TECH TALK*”, *workshop* dan kompetisi atau perlombaan bidang Informatika.

Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi tidak diimbangi dengan pencerdasan mahasiswa dan pengoptimalan teknologi itu sendiri. Kesadaran akan kebermanfaatan teknologi informasi yang seharusnya disadari karena berdampak besar terhadap pesatnya perkembangan bagi mahasiswa Indonesia.

Tujuan

- Menciptakan dan meningkatkan kesadaran mahasiswa/i akan manfaat positif teknologi.
- Memberikan wawasan dan edukasi dalam bentuk seminar dan *workshop* terkait bidang-bidang Informatika.
- Memperkuat peran Prodi Informatika Universitas Singaperbangsa Karawang dalam berkontribusi dan berkolaborasi untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa/i khususnya pada bidang *IT*.
- Mewadahi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuannya baik itu *softskill* maupun *hardskill*.
- Menumbuhkan dan meningkatkan jiwa kompetitif mahasiswa.
- Menjalani kolaborasi aktif antara mahasiswa dengan *startup*, komunitas, perusahaan teknologi, pemerintah, pengembang produk teknologi, dan mahasiswa untuk memberikan kebermanfaatan dalam bidang teknologi informasi kepada mahasiswa.

Lingkup Kegiatan

Dilaksanakan dalam lingkup mahasiswa/i Informatika Unsika dan mahasiswa/i Informatika se-Nasional.

Target Sasaran

Ditargetkan kepada pelajar, komunitas teknologi, *startup*, pengembang *software*, mahasiswa umum, dan utamanya kepada mahasiswa/i di bidang Teknologi.

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan

- Acara webinar, seminar dan workshop dihadiri oleh 75% peserta pendaftar.
- Perlombaan *Software Development* dan *UI/UX Design* minimal 5 team dan *Competitive Programming* diikuti minimal 5 orang.

Divisi Edukasi – Dept. Skill Education

SEMANTIK 9.0

Penanggung Jawab

Bahrul Alakin

Deskripsi Proker

SEMANTIK 9.0 adalah ruang untuk mahasiswa berkreasi melalui ajang kompetisi *hardskill* dalam bidang informatika yang dikhususkan untuk mahasiswa Informatika Universitas Singaperbangsa Karawang.

Latar Belakang

Dalam era perkembangan teknologi yang semakin pesat, pelajar sebagai generasi penerus bangsa memiliki tanggung jawab besar untuk berkontribusi dalam kemajuan masyarakat dan bangsa. Sebagai agen perubahan, mahasiswa diharapkan mampu menciptakan inovasi dan meningkatkan kemampuan, baik secara individu maupun kolektif.

SEMANTIK 9.0 hadir sebagai sebuah inisiatif yang bertujuan untuk memfasilitasi mahasiswa Informatika Unsika dalam mengasah *hardskill* dan bakat mereka melalui kompetisi yang sehat dan menantang. Dengan berbagai cabang perlombaan, kegiatan ini tidak hanya memberikan peluang bagi peserta untuk mengeksplorasi kemampuan mereka, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun hubungan, kolaborasi, dan semangat kompetitif yang positif di kalangan civitas akademika.

Tujuan

- Meningkatkan hubungan/interaksi civitas akademika di lingkungan Fasilkom Unsika.
- Menumbuhkan jiwa kompetitif antar mahasiswa Informatika Unsika.
- Menerapkan kreativitas dalam berkarya di bidang Informatika.
- Meningkatkan minat mahasiswa untuk turut berkontribusi terhadap kegiatan kemahasiswaan.
- Membentuk kolaborasi yang apik antar mahasiswa guna membangun Informatika yang lebih baik.

Lingkup Kegiatan

Dilaksanakan dalam lingkup Mahasiswa Informatika Universitas Singaperbangsa Karawang.

Target Sasaran

Mahasiswa aktif Informatika Universitas Singaperbangsa Karawang.

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan

- 100% kuota peserta terpenuhi (diikuti oleh minimal 5 tim dan 5 individu di setiap perlombaan).
- Acara perlombaan terlaksana dan menghasilkan juara yang dapat disalurkan ke perlombaan lain.
- 80% Mahasiswa Informatika Unsika merasa puas dengan *event* SEMANTIK 9.0

Divisi Edukasi – Dept. College Education***Study Club*****Penanggung Jawab**

Rifqy Kurniawan Fattahillah

Deskripsi Proker

Study Club adalah kegiatan belajar bersama mempelajari ilmu pengetahuan di bidang *IT*. Sehingga dapat dijadikan oleh mahasiswa sebagai wadah pengembangan diri dalam program yang diminati.

Latar Belakang

Program ini sebagai landasan fundamental, pengantar *IT* bagi Mahasiswa, yang dimana Mahasiswa akan belajar bertahap dari tahap paling mudah hingga tahap lanjut.

Tujuan

- Mengembangkan kualitas kompetensi mahasiswa Informatika.
- Memberikan pelatihan dan pembelajaran yang interaktif di bidang Informatika.
- Menampung aspirasi terkait akademik mahasiswa Informatika.
- Meningkatkan jiwa potensi serta semangat dari mahasiswa Informatika.
- Menciptakan kolaborasi dengan sesama mahasiswa Informatika yang mempunyai minat serupa.

Lingkup Kegiatan

Seluruh pengurus HIMTIKA 2024 – 2025 dan mahasiswa aktif Informatika.

Target Sasaran

Seluruh Mahasiswa aktif Informatika Universitas Singaperbangsa Karawang.

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan

- 70% peserta mengisi survei angket.
- 70% peserta kegiatan mendapatkan kesan kebermanfaatan dari *Study Club*

melalui survei angket.

- Berhasil menyalurkan sertifikasi berstandar nasional (minimal berjumlah 1) dan sertifikat keikutsertaan di *Study Club* kepada mahasiswa informatika yang aktif.



Divisi Research and Development – Dept. Product Development***HIMATIKA Software Development*****Penanggung Jawab**

Geral Tritama Wahyuady

Deskripsi Proker

HIMATIKA Software Development adalah salah satu program kerja yang bekerja pada pengembangan *Software* seperti website atau *Mobile Apps* di Himatika. Tim ini tidak hanya bertugas untuk melakukan pemeliharaan pada website Himatika dan *Mobile Apps* Himatika, melainkan juga berfokus pada pengembangan website dan pembuatan aplikasi baru yang berkaitan dengan Himatika untuk menunjang kebutuhan mahasiswa, khususnya mahasiswa prodi Informatika. Program ini berupaya memperbarui beberapa fitur dan tampilan pada *website* dan membuat *Mobile Apps* yang baru. Dalam pengembangan dan pembuatan produk digital ini tim ini bekerja sama dengan Departemen *Riset Development*.

Latar Belakang

Informasi merupakan sesuatu yang sangat penting untuk semua orang terutama bagi seorang mahasiswa. Program kerja HSD (*HIMATIKA Software Development*) timbul sebagai alat untuk mengembangkan produk digital Himatika yang kreatif dan inovatif. HSD berkomitmen untuk membuat produk digital yang informatif dan solutif khususnya bagi mahasiswa prodi Informatika.

Tujuan

- Menjadi sumber informasi bagi mahasiswa Informatika.
- Mengenalkan produk digital HIMATIKA 2024-2025.
- Meningkatkan SDM HIMATIKA 2024-2025.
- Pemeliharaan, pengembangan dan pembuatan produk digital HIMATIKA 2024-2025.
- Melakukan kolaborasi dengan Departemen *Riset Development* dan Departemen lainnya untuk menentukan pemanfaatan produk.
- Menerapkan ide dan inovasi dari mahasiswa Informatika Unsika.
- Mendokumentasikan setiap perkembangan dan pencapaian proker HSD untuk evaluasi dan perbaikan berkelanjutan.

Lingkup Kegiatan

Seluruh Divisi HIMTIKA yang terlibat.

Target Sasaran

Seluruh Mahasiswa Universitas Singaperbangsa Karawang khususnya mahasiswa Program Studi Informatika.

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan**Triwulan 1**

- Sukses melakukan inovasi secara bersama-sama dengan Departemen Riset.
- Berhasil merawat dan memperbarui layanan website dan aplikasi HIMTIKA.
- Setiap kali fitur tambahan ditambahkan pada website atau *mobile apps*, akan dibuatkan draf sebelum dan setelah perubahan.

Triwulan 2

- Berhasil mengembangkan inovasi yang telah direncanakan bersama.
- Sukses melakukan pemeliharaan dan pembaruan terhadap website dan *mobile apps* HIMTIKA.
- Mendeploy *mobile apps* HIMTIKA.

Triwulan 3

- Berhasil membuat layanan baru yang terdapat dalam website atau *mobile apps* HIMTIKA.
- Sukses melakukan pemeliharaan dan pengembangan terhadap semua produk digital HIMTIKA.
- Berhasil membuat dokumentasi yang terstruktur untuk setiap proses pengembangan yang dilakukan.

Divisi *Resources and Development* – Dept. Riset Development***Software House*****Penanggung Jawab**

Muhammad Rizky Dermawan

Deskripsi Proker

Software House adalah sebuah program kerja yang fokus pada penelitian dan pengembangan produk digital HIMATIKA yang berupa perangkat lunak (*web* dan *mobile apps*) yang bertujuan meningkatkan kualitas, fungsionalitas, dan nilai guna untuk memberikan kontribusi nyata melalui produk digital yang bermanfaat untuk HIMATIKA itu sendiri maupun mahasiswa/i Informatika. Program ini memberikan ruang bagi mahasiswa/i Unsika, khususnya dari jurusan Informatika, untuk menyampaikan ide atau kebutuhan mereka. Ide-ide tersebut akan dianalisis, dikaji, dan dikolaborasikan dengan program kerja HIMATIKA *Software Development* untuk diwujudkan bersama-sama.

Latar Belakang

Diperlukannya sebuah wadah bagi inovasi-inovasi digital kreatif sebagai sarana penyaluran aspirasi atau penyelesaian masalah yang harus direalisasikan ke dalam berbagai bentuk produk digital melalui kerjasama kepada program kerja terkait untuk kebermanfaatan bersama.

Tujuan

- Mengembangkan inovasi yang berupa produk digital.
- Menciptakan kebermanfaatan untuk media informasi HIMATIKA melalui produk digital HIMATIKA.
- Mengoptimalkan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) pada website dan aplikasi mobile.
- Meningkatkan kolaborasi lintas divisi untuk terwujudnya program kerja yang solid dan sesuai dengan tujuan inti dari masing-masing divisi dan departemen.

Lingkup Kegiatan

Semua Divisi HIMATIKA dan Mahasiswa/i Informatika.

Target Sasaran

Seluruh Mahasiswa Universitas Singaperbangsa Karawang khususnya mahasiswa/I Informatika.

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan**Triwulan 1**

- Berhasil merancang sebuah ide atau inovasi produk digital baru bersama HIMTIKA *Software Developer*.
- Berhasil mengumpulkan data berupa rekapan masalah dan aspirasi seputar lingkup riset yang dilakukan.
- Berhasil melakukan pemeliharaan dan *update* terhadap layanan web dan *Mobile App* HIMTIKA.

Triwulan 2

- Berhasil melakukan sinkronisasi semua dokumen hasil riset bersama dengan HIMTIKA *Software Developer*.
- Berhasil mengawali tahap *developing* aplikasi yang dikerjakan oleh HIMTIKA *Software Development* berdasarkan hasil riset yang dilakukan.
- Berhasil menambahkan *content-content* yang ada pada *Mobile App* HIMTIKA.

Triwulan 3

- Berhasil melakukan pemeliharaan dan *update* terhadap layanan web dan *Mobile App* HIMTIKA.
- Berhasil menambahkan *content-content* yang ada pada *Mobile App* HIMTIKA.
- Berhasil melakukan survei atau evaluasi reguler terhadap pengguna untuk mengukur tingkat kepuasan mereka terhadap produk-produk digital HIMTIKA.



Divisi Informasi dan Komunikasi – Dept. Media Infomation

Always On

Penanggung Jawab

Arsya Apricia Purnomo

Deskripsi Proker

Proker *Always On* merupakan proker yang bertugas untuk mengelola dan memberikan segala informasi melalui sosial media dari HIMTIKA seperti akun instagram, tiktok, email, dan youtube serta mengoptimalkan fungsi sosial media HIMTIKA sehingga menjadi sumber informasi seputar HIMTIKA dan juga lingkungan Informatika.

Latar Belakang

Latar belakang dari program kerja *Always On* ini adalah seiring dengan perkembangan pesat sistem informasi saat ini, menuntut agar setiap informasi yang ada harus selalu di *update* setiap saat, kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu, penggunaan sosial media saat ini menjadi suatu kebutuhan agar tetap terhubung dengan informasi terkini. Maka dari itu, perlu adanya penyebaran informasi ke arah eksternal dan internal, yaitu penyebaran informasi yang bisa diterima di dalam lingkup mahasiswa Informatika.

Tujuan

Menyebarkan informasi dari HIMTIKA dan kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan HIMTIKA khususnya ke semua warga Informatika.

Lingkup Kegiatan

HIMTIKA dan Program studi Informatika.

Target Sasaran

Internal dan eksternal HIMTIKA 2024 – 2025

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan

- Setiap kegiatan HIMATIKA berhasil diliput dan dibuat *live report*nya.
- Responsif melalui *Direct Message* ataupun komentar.
- Setiap informasi mengenai Prodi Informatika berhasil di-*post* maksimal H+7 kegiatan.
- Selalu update dengan tren atau peristiwa terkini yang relevan dengan HIMATIKA



Divisi Informasi dan Komunikasi – *Dept. Media Infomation**Content Writer***Penanggung Jawab**

Atika Sari Ramadhani

Deskripsi Proker

Content Writer merupakan sebuah program kerja yang berikatan erat dengan *Departemen Media Creative*, program kerja ini bertanggung jawab untuk merancang dan menyusun konten yang informatif dan interaktif kemudian akan dieksekusi oleh *Dept. Media Creative*. Tim ini juga menghasilkan kata-kata untuk dipaparkan pada *social media*, seperti *caption*, ataupun *headline* pada *story* Instagram ataupun *social media* lainnya seperti YouTube dan TikTok.

Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, kebutuhan akan konten berkualitas yang dapat diakses melalui media sosial menjadi salah satu prioritas utama. Konten yang baik tidak hanya mencerminkan identitas dan nilai organisasi, tetapi juga berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efektif. Dalam organisasi himpunan, seorang *content writer* berperan aktif dalam bekerja sama dengan tim, khususnya di departemen media kreatif, yang melibatkan desainer grafis, editor video, dan fotografer. Kolaborasi ini bertujuan untuk memastikan penyampaian informasi yang cepat, akurat, inovatif, dan kreatif.

Dengan demikian, peran *content writer* tidak hanya terbatas pada kemampuan menulis, tetapi juga mencakup menghasilkan ide-ide kreatif yang sesuai dengan *tren* terkini. Hal ini memungkinkan konten yang dibuat untuk memberikan dampak positif sekaligus membangun hubungan yang lebih erat dengan audiens. Kerja sama lintas fungsi dalam tim menjadi elemen penting untuk menciptakan konten yang menarik, memiliki daya tarik visual, dan mampu menyampaikan pesan secara signifikan, efektif serta efisien.

Tujuan

Memudahkan *Departement Media Creative* dalam mengeksekusi Desain Komunikasi Visual dan menciptakan setiap konten di *platform social media* HIMATIKA menjadi lebih edukatif, kreatif, informatif dan interaktif.

Lingkup Kegiatan

HIMATIKA dan Program studi Informatika.

Target Sasaran

Internal dan eksternal HIMATIKA 2024 – 2025

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan

- Informasi dan edukasi yang ada di *social media* HIMATIKA tersampaikan dengan baik dan jelas.
- Konten yang berada di *social media* HIMATIKA edukatif, kreatif, informatif dan interaktif.
- Membuat *desain brief* untuk konten yang akan dieksekusi oleh *Departement Media Creative*.

Divisi Informasi dan Komunikasi – Dept. Media Creative

*Desain Komunikasi Visual (DKV)***Penanggung Jawab**

Syahid Ahmad Yasin

Deskripsi Proker

Sebagai Executor dari segala desain yang menyangkut HIMATIKA yang telah disiapkan oleh *content writer* agar informasi yang sudah disiapkan dapat divisualisasikan agar mudah dimengerti oleh seluruh *audiens* yang akan menerima informasi tersebut.

Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah sebuah konsep yang mengutamakan penggunaan elemen visual untuk menyampaikan informasi agar mudah dipahami oleh audiens yang menjadi targetnya.

Tujuan

Membuat desain visual yang informatif untuk memudahkan penyampaian informasi kepada Mahasiswa Informatika Unsika.

Lingkup Kegiatan

HIMATIKA dan Program Studi Informatika.

Target Sasaran

Internal dan eksternal HIMATIKA 2024 – 2025

Tempat

Kondisional

Estimasi Anggaran

Terlampir

Parameter Keberhasilan

- Menerapkan prinsip desain grafis pada setiap desain yang dibuat.
- Tersampainya informasi dengan desain visual tersebut secara menyeluruh kepada seluruh mahasiswa informatika.
- Menyelesaikan seluruh tugas yang dibuat yaitu desain maupun video secara tepat waktu dengan jadwal yang sudah ditentukan.
- Membuat video dan desain mengenai *Company Profile* HIMATIKA.

- Membuat video HIMTIKA *Rewind* H+7 akhir kepengurusan.





TIMELINE
PROGRAM KERJA
HIMPUNAN MAHASISWA INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG
#KABINET SINERGIS



DIVISI INTERNAL

NO	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																																																
2																																																
3																																																
4																																																
5																																																
6																																																
7																																																
8																																																
9																																																
10																																																

Note :	
Penggarapan 50%	
Penggarapan 100%	
Persiapan Teknis 50%	
Persiapan Teknis 100%	
TEKNIS	

Keterangan	
1. Disinatalis HIMATIKA	6. Rapat Kerja Pengurus (HOA)
2. IT Bootcamp	7. HIMATIKA Awards (HOA)
3. LKKM Pra Dasar	8. Evaluasi Trwulan (HOA)
4. Musyawarah Anggota	9. Himatika (HOA)
5. HIMATIKA Growth Up (HOA)	10. Terraform (HOA)

DIVISI RELASI

NO	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember			
1																																																
2																																																
3																																																
4																																																

Note :
Penggarapan 50%
Penggarapan 100%
Persiapan Teknis 50%
Persiapan Teknis 100%
TEKNIS

Keterangan
1. HIMTIKA Out Study
2. Kemitraan
3. HIMTIKA Goes To Company
4. Corporation



DIVISI RESEARCH AND DEVELOPMENT

NO	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
1																																																
2																																																

Note :

Penggarapan 50%

Penggarapan 100%

Persiapan Teknis 50%

Persiapan Teknis 100%

TEKNIS

Keterangan

1. HIMATIKA Software Development

2. Software House

DIVISI EDUKASI

NO	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																																																
2																																																
3																																																
4																																																
5																																																

Note:
Penggarapan 50%
Penggarapan 100%
Persiapan Teknis 50%
Persiapan Teknis 100%
TEKNIS

Keterangan
1. Pekan IT
2. SEMANTIK
3. Competitive Incubator Center
4. Study Club
5. Open Project



DIVISI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

NO	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																																																
2																																																
3																																																

Note :	
Penggarapan 50%	
Penggarapan 100%	
Persiapan Teknis 50%	
Persiapan Teknis 100%	
TEKNIS	

Keterangan	
1. <i>Always On</i>	
2. <i>Content Writer</i>	
3. <i>Desain Komunikasi Visual (DKV)</i>	





ESTIMASI ANGGARAN
PROGRAM KERJA
HIMPUNAN MAHASISWA INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG
#KABINET SINERGIS



RANCANGAN ANGGARAN BIAYA
PROGRAM KERJA
HIMPUNAN MAHASISWA INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG
MASA BAKTI 2025

1. Dies Natalis HIMTIKA

A. Kesekretariatan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kertas A4	1 Rim	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
2.	Kertas F4	1 Rim	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
3.	Jilid Proposal	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
4.	Jilid LPJ	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
5.	Amplop	1 Box	Rp. 25.000,-	Rp. 25.000,-
Total				Rp. 175.000,-

B. Sie. Acara

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Santunan	100 Orang	Rp. 25.000,-	Rp. 2.500.000,-
2.	Santunan Sembako	2 Paket	Rp. 250.000,-	Rp. 500.000,-
3.	Undang Guest Star	1 Orang	Rp. 16.000.000,-	Rp. 16.000.000,-
Total				Rp. 19.000.000,-

C. Sie. Perlombaan

Futsal

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Hadiah Juara 1	1 Juara	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
2.	Hadiah Juara 2	1 Juara	Rp. 350.000,-	Rp. 350.000,-
3.	Hadiah Juara 3	1 Juara	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
Total				Rp. 1.000.000,-

Badminton

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Hadiah Juara 1	1 Juara	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
2.	Hadiah Juara 2	1 Juara	Rp. 350.000,-	Rp. 350.000,-
3.	Hadiah Juara 3	1 Juara	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
Total				Rp. 1.000.000,-

Mobile Legend

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Hadiah Juara 1	1 Juara	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
2.	Hadiah Juara 2	1 Juara	Rp. 350.000,-	Rp. 350.000,-
3.	Hadiah Juara 3	1 Juara	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
Total				Rp. 1.000.000,-

PES PS

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Hadiah Juara 1	1 Juara	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
2.	Hadiah Juara 2	1 Juara	Rp. 350.000,-	Rp. 350.000,-
3.	Hadiah Juara 3	1 Juara	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
Total				Rp. 1.000.000,-

Cover Musik

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Hadiah Juara 1	1 Juara	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
2.	Hadiah Juara 2	1 Juara	Rp. 350.000,-	Rp. 350.000,-
3.	Hadiah Juara 3	1 Juara	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
Total				Rp. 1.000.000,-

Best Costume

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Hadiah Juara 1	1 Juara	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
2.	Hadiah Juara 2	1 Juara	Rp. 350.000,-	Rp. 350.000,-
3.	Hadiah Juara 3	1 Juara	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
Total				Rp. 1.000.000,-

REKAPITULASI ANGGARAN BIAYA PERLOMBAAN

No	Keterangan	Jumlah
1.	Futsal	Rp. 1.000.000,-
2.	Badminton	Rp. 1.000.000,-
3.	Mobile Legend	Rp. 1.000.000,-
4.	PES PS	Rp. 1.000.000,-
5.	Cover Musik	Rp. 1.000.000,-
6.	Best Costume	Rp. 1.000.000,-
Total		Rp. 6.000.000,-

D. Sie. Pubdekdok

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Banner 4x3	1 Buah	Rp. 240.000,-	Rp. 240.000,-
2.	Banner 2x1	1 Buah	Rp. 40.000,-	Rp. 40.000,-
3.	Bingkai	1 Buah	Rp. 20.000,-	Rp. 20.000,-
4.	<i>Sticky Notes</i>	1 <i>Pack</i>	Rp. 25.000,-	Rp. 25.000,-
Total				Rp. 325.000,-

E. Sie. Peralatan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Lakban	1 <i>Pcs</i>	Rp. 18.000,-	Rp. 18.000,-
2.	Terminal	3 <i>Pcs</i>	Rp. 25.000,-	Rp. 75.000,-
3.	<i>Double Tip</i>	1 <i>Pcs</i>	Rp. 20.000,-	Rp. 20.000,-
4.	Batu Baterai <i>Mic</i>	2 <i>Pcs</i>	Rp. 15.000,-	Rp. 30.000,-
5.	Sewa <i>Pick Up</i>	1 Hari	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
6.	Sewa Kursi	1 Set	Rp. 300.000,-	Rp. 300.000,-
7.	Sewa <i>Sound System</i>	1 Set	Rp. 1.500.000,-	Rp. 1.500.000,-
8.	Kaos Panitia	30 <i>Pcs</i>	Rp. 80.000,-	Rp. 2.400.000,-
Total				Rp. 4.843.000,-

F. Sie. Konsumsi

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Nasi Bungkus 30 x 2	60 bungkus	Rp. 20.000,-	Rp. 1.200.000,-
2.	Nasi <i>Box</i>	10 <i>Box</i>	Rp. 25.000,-	Rp. 250.000,-
3.	<i>Snack Ball</i>	2 <i>Ball</i>	Rp. 46.500,-	Rp. 93.000,-
4.	<i>Snack Box</i>	10 <i>Box</i>	Rp. 5.000,-	Rp. 50.000,-
5.	Air Mineral Botol	1 Dus	Rp. 40.000,-	Rp. 40.000,-
6.	Air Mineral Gelas	2 Dus	Rp. 18.000,-	Rp. 36.000,-
7.	<i>Trashbag</i>	1 <i>Pack</i>	Rp. 20.000,-	Rp. 20.000,-
8.	Gelas Plastik	2 <i>Pack</i>	Rp. 8.000,-	Rp. 16.000,-
9.	Kopi	2 Renceng	Rp. 12.500,-	Rp. 25.000,-
10.	Piring <i>Styrofoam</i>	10 <i>Pcs</i>	Rp. 1.000,-	Rp. 10.000,-
11.	Buah-buahan	3 Jenis	Rp. 12.000,-	Rp. 36.000,-
12.	Nasi Tumpeng	1 Set	Rp. 300.000,-	Rp. 300.000,-
13.	Kue Bolu <i>Tart</i>	1 <i>Pcs</i>	Rp. 200.000,-	Rp. 200.000,-
Total				Rp. 2.276.000,-

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	Kesekretariatan	Rp. 175.000,-
2.	Sie. Acara	Rp. 19.000.000,-
3.	Sie. Perlombaan	Rp. 6.000.000,-
4.	Sie. Pubdekdok	Rp. 325.000,-
5.	Sie. Peralatan	Rp. 4.843.000,-
6.	Sie. Konsumsi	Rp. 2.276.000,-
Total		Rp. 32.619.000,-

2. IT Bootcamp: Proyek Independent

A. Kesekretariatan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kertas A4	1 Pack	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
2.	Kertas F4	1 Pack	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
3.	Jilid Proposal	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
4.	Jilid LPJ	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
Total				Rp. 150.000,-

B. Sie. Acara

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Pemateri Personal Branding	1 Orang	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
2.	Pemateri Prospek Kerja di bidang IT	1 Orang	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
3.	Pemateri Workshop	1 Orang	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
4.	Ganci dan Stiker	5 Pcs	Rp. 15.000,-	Rp. 75.000,-
5.	Balon Latex	2 Pcs	Rp. 17.000,-	Rp. 34.000,-
6.	Kertas Kado	3 Pcs	Rp. 2.000,-	Rp. 6.000,-
7.	Bola Plastik Kecil	2 Pack	Rp. 15.000,-	Rp. 30.000,-
8.	Jaring	5 Meter	Rp. 4.000,-	Rp. 20.000,-
Total				Rp. 615.000,-

C. Sie Peralatan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Trash Bag	4 Pack	Rp. 20.000,-	Rp. 80.000,-
2.	Lakban Hitam	2 Roll	Rp. 15.000,-	Rp. 30.000,-
3.	Double Tip	2 Roll	Rp. 18.000,-	Rp. 36.000,-
4.	Baterai ABC	4 Pcs	Rp. 4.000,-	Rp. 16.000,-
5.	Sewa Pick Up	1 Mobil	Rp. 650.000,-	Rp. 650.000,-
6.	Solatip	1 Pcs	Rp. 10.000,-	Rp. 10.000,-
7.	Sewa Sound System	1 Set	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
8.	Sewa Tempat	1 Lokasi	Rp. 7.000.000,-	Rp. 7.000.000,-
9.	Sewa Tenda	3 Set	Rp. 1.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
Total				Rp. 10.972.000,-

D. Sie. Konsumsi

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Nasi Bungkus	500 Bungkus	Rp. 15.000,-	Rp. 7.500.000,-
2.	Nasi Box	10 Box	Rp. 15.000,-	Rp. 150.000,-
3.	Snack Ball	5 Ball	Rp. 50.000,-	Rp. 250.000,-
4.	Snack Box	12 Box	Rp. 5.000,-	Rp. 60.000,-
5.	Gelas Plastik	2 Pack	Rp. 7.000,-	Rp. 14.000,-
6.	Buah-buahan	3 Pack	Rp. 10.000,-	Rp. 30.000,-
7.	Air Mineral Botol	1 Dus	Rp. 31.000,-	Rp. 31.000,-
8.	Air Mineral Gelas	3 Dus	Rp. 18.000,-	Rp. 54.000,-
9.	Kopi	6 Renceng	Rp. 13.000,-	Rp. 78.000,-
10.	Galon	10 Pcs	Rp. 6.000,-	Rp. 60.000,-
Total				Rp. 8.227.000,-

E. Sie. Pubdekdok

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Banner (3x2 m)	1 Pcs	Rp. 240.000,-	Rp. 240.000,-
2.	Gantungan Kunci dan Stiker	10 Pcs	Rp. 15.000,-	Rp. 150.000,-
3.	Kamera	2 Buah	Rp. 150.000,-	Rp. 300.000,-
4.	ID Card	40 Pcs	Rp. 10.000,-	Rp. 400.000,-
Total				Rp. 1.090.000,-

F. Sie. P3K

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Promag Tablet	2 Pack	Rp. 25.000,-	Rp. 50.000,-
2.	Minyak kayu putih	2 Pcs	Rp. 15.000,-	Rp. 30.000,-
3.	Koyo	3 Pack	Rp. 7.000,-	Rp. 21.000,-
4.	Tissue	3 Pcs	Rp. 10.000,-	Rp. 30.000,-
5.	Vitamin C	1 Pack	Rp. 25.000,-	Rp. 25.000,-
6.	Oxygen Portable	2 Pcs	Rp. 55.000,-	Rp. 110.000,-
7.	Freshcare	1 Pcs	Rp. 15.000,-	Rp. 15.000,-
8.	Betadine	1 Pcs	Rp. 15.000,-	Rp. 15.000,-
9.	Tolak Angin	5 Pack	Rp. 50.000,-	Rp. 250.000,-
10.	Bodrex	3 Lembar	Rp. 4.000,-	Rp. 12.000,-
11.	Handsaplas	2 Roll	Rp. 15.000,-	Rp. 30.000,-
12.	Paracetamol	3 Lembar	Rp. 7.500,-	Rp. 22.500,-
13.	Pita Biru	3 Roll	Rp. 5.000,-	Rp. 15.000,-
Total				Rp. 625.500,-

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	Kesekretariatan	Rp. 150.000,-
2.	Sie. Acara	Rp. 615.000,-
3.	Sie. Peralatan	Rp. 10.972.000,-
4.	Sie. Konsumsi	Rp. 8.227.000,-
5.	Sie. Pubdekdok	Rp. 1.090.000,-
6.	Sie. P3K	Rp. 625.500,-
Total		Rp. 21.679.500,-

3. LKMM Pra-Dasar

A. Kesekretariatan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kertas A4	1 Pack	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
2.	Kertas F4	1 Pack	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
3.	Jilid Proposal	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
4.	Jilid LPJ	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
Total				Rp. 150.000,-

B. Sie. Acara

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Bingkai Sertifikat	5 Pcs	Rp. 30.000,-	Rp. 150.000,-
2.	Reward Peserta Aktif	3 Orang	Rp. 100.000,-	Rp. 300.000,-
3.	Reward Resume Terbaik	3 Orang	Rp. 100.000,-	Rp. 300.000,-
4.	Map	1 Pack	Rp. 25.000,-	Rp. 25.000,-
Total				Rp. 775.000,-

C. Sie. Peralatan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Trash Bag	4 Pack	Rp. 20.000,-	Rp. 80.000,-
2.	Lakban Hitam	2 Roll	Rp. 15.000,-	Rp. 30.000,-
3.	Double Tip	2 Roll	Rp. 18.000,-	Rp. 36.000,-
4.	Baterai ABC	4 Pcs	Rp. 4.000,-	Rp. 16.000,-
5.	Terminal	3 Pcs	Rp. 20.000,-	Rp. 60.000,-
6.	Solatip	1 Pcs	Rp. 10.000,-	Rp. 10.000,-
7.	Sewa Sound System	1 Paket	Rp. 1.500.000,-	Rp. 1.500.000,-
8.	Sewa Tempat	1 Paket	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
Total				Rp. 2.232.000,-

D. Sie. Konsumsi

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Nasi Bungkus	30 Bungkus	Rp. 15.000,-	Rp. 450.000,-
2.	Nasi Box	10 Box	Rp. 15.000,-	Rp. 150.000,-
3.	Snack Ball	5 Ball	Rp. 50.000,-	Rp. 250.000,-
4.	Snack Box	12 Box	Rp. 5.000,-	Rp. 60.000,-
5.	Gelas Plastik	2 Pack	Rp. 7.000,-	Rp. 14.000,-
6.	Buah-buahan	3 Pack	Rp. 10.000,-	Rp. 30.000,-
7.	Air Mineral Botol	1 Dus	Rp. 31.000,-	Rp. 31.000,-
8.	Air Mineral Gelas	4 Dus	Rp. 18.000,-	Rp. 72.000,-
9.	Kopi	6 Renceng	Rp. 13.000,-	Rp. 78.000,-
10.	Gula	¼ Kg	Rp. 5.000,-	Rp. 5.000,-
11.	Teh Celup	1 Pcs	Rp. 10.000,-	Rp. 10.000,-
12.	Piring Styrofoam	20 Pcs	Rp. 1.000,-	Rp. 20.000,-
Total				Rp. 1.170.000,-

E. Sie. Pubdekdok

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Banner	5 x 3 m	Rp. 15.000,-	Rp. 225.000,-
2.	Sewa Kamera	3 Pcs	Rp. 150.000,-	Rp. 450.000,-
3.	Sewa Tripod	1 Pcs	Rp. 100.000,-	Rp. 100.000,-
4.	Tali Nametag	35 Pcs	Rp. 5.000,-	Rp. 175.000,-
5.	ID Card	35 Pcs	Rp. 4.000,-	Rp. 140.000,-
6.	Kertas Karton	17 Pcs	Rp. 5.000,-	Rp. 85.000,-
7.	Magic Tape	1 Pcs	Rp. 20.000,-	Rp. 20.000,-
8.	Double Tape	2 Pcs	Rp. 10.000,-	Rp. 20.000,-
Total				Rp. 1.215.000,-

F. Sie. P3K

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Promag	1 <i>Pack</i>	Rp. 7.500,-	Rp. 22.500,-
2.	Minyak Kayu Putih	1 <i>Pcs</i>	Rp. 15.000,-	Rp. 15.000,-
3.	Paracetamol	1 Strip	Rp. 7.500,-	Rp. 7.500,-
4.	Tolak Angin	2 <i>Pack</i>	Rp. 50.000,-	Rp. 100.000,-
5.	Oksigen <i>Portable</i>	1 <i>Pcs</i>	Rp. 55.000,-	Rp. 55.000,-
6.	Pita Kuning	2 <i>Roll</i>	Rp. 10.000,-	Rp. 20.000,-
Total				Rp. 220.000,-

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	Kesekretariatan	Rp. 150.000,-
2.	Sie. Acara	Rp. 775.000,-
3.	Sie. Peralatan	Rp. 2.232.000,-
4.	Sie. Konsumsi	Rp. 1.170.000,-
5.	Sie. Pubdekdok	Rp. 1.215.000,-
6.	Sie. P3K	Rp. 220.000,-
Total		Rp. 5.762.000,-

4. Musyawarah Anggota (MUSANG)

A. Kesekretariatan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kertas A4	2 <i>Pack</i>	Rp. 50.000,-	Rp. 100.000,-
2.	Kertas F4	1 <i>Pack</i>	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
3.	Jilid Proposal	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
4.	Jilid LPJ	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
Total				Rp. 200.000,-

B. Sie. Acara

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Fotocopy LPJ	10 Rangkap	Rp. 50.000,-	Rp. 500.000,-
2.	Jilid Buku LPJ	3 Rangkap	Rp. 50.000,-	Rp. 150.000,-
Total				Rp. 650.000,-

C. Sie. Peralatan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Trash Bag	3 Pack	Rp. 20.000,-	Rp. 60.000,-
2.	Lakban Hitam	1 Pack	Rp. 18.000,-	Rp. 18.000,-
3.	Baterai ABC	4 Pcs	Rp. 4.000,-	Rp. 16.000,-
4.	Sewa Sound System	1 Paket	Rp. 1.000.000,-	Rp. 1.000.000,-
5.	Sewa Tempat	1 Paket	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
Total				Rp. 1.594.000,-

D. Sie. Konsumsi

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Nasi Bungkus	50 Bungkus	Rp. 10.000,-	Rp. 500.000,-
2.	Snack Ball	5 Ball	Rp. 50.000,-	Rp. 250.000,-
3.	Snack Box	12 Box	Rp. 5.000,-	Rp. 60.000,-
4.	Gelas Plastik	2 Pack	Rp. 7.000,-	Rp. 14.000,-
5.	Air Mineral Botol	1 Dus	Rp. 31.000,-	Rp. 31.000,-
6.	Air Mineral Gelas	2 Dus	Rp. 18.000,-	Rp. 36.000,-
7.	Kopi	4 Renceng	Rp. 13.000,-	Rp. 52.000,-
8.	Gula	¼ Kg	Rp. 5.000,-	Rp. 5.000,-
19.	Teh Celup	1 Pcs	Rp. 10.000,-	Rp. 10.000,-
10.	Piring Styrofoam	10 Pcs	Rp. 1.000,-	Rp. 10.000,-
Total				Rp. 968.000,-

E. Sie. Pubdekdok

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Banner (1,5x3 m)	1 Pcs	Rp. 90.000,-	Rp. 90.000,-
2.	Kamera	2 Buah	Rp. 150.000,-	Rp. 300.000,-
3.	ID Card	23 Pcs	Rp. 10.000,-	Rp. 230.000,-
Total				Rp. 620.000,-

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	Kesekretariatan	Rp. 200.000,-
2.	Sie. Acara	Rp. 650.000,-
3.	Sie. Peralatan	Rp. 1.594.000,-
4.	Sie. Konsumsi	Rp. 968.000,-
5.	Sie. Pubdekdok	Rp. 620.000,-
Total		Rp. 4.032.000,-

5. HIMTIKA *Organizing Agenda* (HOA)

A. Kesekretariatan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kertas A4	1 <i>Pack</i>	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
2.	Kertas F4	1 <i>Pack</i>	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
3.	Jilid Proposal	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
4.	Jilid LPJ	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
Total				Rp. 150.000,-

B. Sie. Pubdekdok

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	<i>Banner (4x2)</i>	1 <i>Pcs</i>	Rp. 160.000,-	Rp. 160.000,-
2.	Kamera	2 <i>Pcs</i>	Rp. 150.000,-	Rp. 300.000,-
Total				Rp. 460.000,-

C. Sie. Peralatan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Pelakat Akrilik	24 <i>Pcs</i>	Rp. 150.000,-	Rp. 3.600.000,-
2.	Medali <i>Custom</i>	24 <i>Pcs</i>	Rp. 50.000,-	Rp. 1.200.000,-
Total				Rp. 4.800.000,-

D. Sie. Konsumsi

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Nasi <i>Box</i>	20 <i>Box</i>	Rp. 10.000,-	Rp. 200.000,-
2.	<i>Snack Ball</i>	5 <i>Ball</i>	Rp. 50.000,-	Rp. 250.000,-
3.	Galon	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
4.	Gelas Plastik	3 <i>Pack</i>	Rp. 7.000,-	Rp. 21.000,-
5.	Air Mineral Botol	1 Dus	Rp. 31.000,-	Rp. 31.000,-
6.	Air Mineral Gelas	2 Dus	Rp. 18.000,-	Rp. 36.000,-
7.	Piring <i>Styrofoam</i>	10 <i>Pcs</i>	Rp. 1.000,-	Rp. 10.000,-
Total				Rp. 573.000,-

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	Kesekretariatan	Rp. 150.000,-
2.	Sie. Pubdekdok	Rp. 460.000,-
3.	Sie. Peralatan	Rp. 4.800.000,-
4.	Sie. Konsumsi	Rp. 573.000,-
Total		Rp. 5.983.000,-

6. Corporation

A. Modal

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Akun Premium	100 Akun	Rp. 25.000,-	Rp. 2.500.000,-
2.	Pulsa	1 Kali Beli	Rp. 1.000.000,-	Rp. 1.000.000,-
3.	Kuota	1 Kali Beli	Rp. 1.000.000,-	Rp. 1.000.000,-
4.	Gantungan Kunci	200 Pcs	Rp. 5.000,-	Rp. 1.000.000,-
5.	Kaos	100 Pcs	Rp. 70.000,-	Rp. 7.000.000,-
6.	PDH Anggota	50 Pcs	Rp. 100.000,-	Rp. 5.000.000,-
7.	Totebag	100 Pcs	Rp. 25.000,-	Rp. 2.500.000,-
Total				Rp. 20.000.000,-

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	Modal	Rp. 20.000.000,-
Total		Rp. 20.000.000,-

7. HIMTIKA Out Study (HOS)

A. Akomodasi

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Transportasi	3 Kali	Rp. 1.000.000,-	Rp. 1.000.000,-
2.	Konsumsi	3 Kali	Rp. 1.000.000,-	Rp. 1.000.000,-
Total				Rp. 2.000.000,-

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	Akomodasi	Rp. 2.000.000,-
Total		Rp. 2.000.000,-

8. HIMTIKA Goes to Company (HGTC)

A. Akomodasi

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Transportasi	3 Kali	Rp. 1.000.000,-	Rp. 1.000.000,-
2.	Konsumsi	3 Kali	Rp. 1.000.000,-	Rp. 1.000.000,-
Total				Rp. 2.000.000,-

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	Akomodasi	Rp. 2.000.000,-
Total		Rp. 2.000.000,-

9. Kemitraan

A. Sponsorship

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kertas A4	1 <i>Pack</i>	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
2.	Amplop Coklat	1 <i>Pack</i>	Rp. 30.000,-	Rp. 30.000,-
3.	Tinta Printer	4 Pcs	Rp. 85.000,-	Rp. 340.000,-
Total				Rp. 420.000,-

B. Humas

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Bensin	5 Liter	Rp. 10.000,-	Rp. 50.000,-
Total				Rp. 50.000,-

C. Sie. Konsumsi

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Nasi Bungkus	10 Bungkus	Rp. 15.000,-	Rp. 150.000,-
2.	Air Mineral Botol	1 Dus	Rp. 40.000,-	Rp. 40.000,-
Total				Rp. 190.000,-

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	<i>Sponsorship</i>	Rp. 420.000,-
2.	Humas	Rp. 50.000,-
3.	Sie. Konsumsi	Rp. 190.000,-
Total		Rp. 660.000,-

10. HIMTIKA Software Developer (HSD)

A. Kebutuhan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	<i>Hosting Niagahoster</i>	5 Pcs	Rp. 1.000.000,-	Rp. 5.000.000,-
2.	<i>Server VPS</i>	5 Pcs	Rp. 1.000.000,-	Rp. 5.000.000,-
Total				Rp. 10.000.000,-

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	Kebutuhan	Rp. 10.000.000,-
Total		Rp. 10.000.000,-

11. Software House

(Tidak ada RAB)

12. Competitive Incubator Center (CIC)

A. Akomodasi

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Akomodasi Perlombaan	1 Lomba	Rp. 3.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
Total				Rp. 3.000.000,-

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	Akomodasi	Rp. 3.000.000,-
Total		Rp. 3.000.000,-

13. Open Project

A. Kesekretariatan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Jilid Proposal	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
2.	Jilid LPJ	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
3.	Kertas Sertifikat	7 Pcs	Rp. 25.000,-	Rp. 175.000,-
4.	Bingkai	7 Pcs	Rp. 25.000,-	Rp. 175.000,-
Total				Rp. 400.000,-

B. PJ. Project

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Air Mineral Gelas	3 Dus	Rp. 20.000,-	Rp. 60.000,-
2.	Air Mineral Botol	1 Dus	Rp. 35.000,-	Rp. 35.000,-
3.	Snack Ball	3 Ball	Rp. 50.000,-	Rp. 150.000,-
4.	Snack Box	10 Box	Rp. 5.000,-	Rp. 50.000,-
5.	Kuota Internet	10 Gb	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
6.	Zoom Premium	1 Akun	Rp. 120.000,-	Rp. 120.000,-
7.	Banner Stand	1 Pcs	Rp. 62.500,-	Rp. 62.500,-
8.	Merchandise	7 Pcs	Rp. 50.000,-	Rp. 350.000,-
Total				Rp. 877.500,-

C. Akomodasi

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Akomodasi Project	1 Project	Rp. 3.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
Total				Rp. 3.000.000,-

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	Kesekretariatan	Rp. 400.000,-
2.	PJ. <i>Project</i>	Rp. 877.500,-
3.	Akomodasi	Rp. 3.000.000
Total		Rp. 4.277.500,-

14. PEKAN IT

A. Kesekretariatan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kertas A4	1 <i>Pack</i>	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
2.	Kertas F4	1 <i>Pack</i>	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
3.	Jilid Proposal	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
4.	Jilid LPJ	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
5.	Tinta Printer	4 <i>Pes</i>	Rp. 85.000,-	Rp. 340.000,-
Total				Rp. 490.000,-

B. Webinar

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Pemateri	1 Orang	Rp. 1.500.000,-	Rp. 1.500.000,-
2.	<i>Zoom Premium</i>	3 Hari	Rp. 100.000,-	Rp. 300.000,-
3.	<i>Doorprize</i>	3 Orang	Rp. 50.000,-	Rp. 150.000,-
Total				Rp. 1.950.000,-

C. Workshop

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Pemateri	1 Orang	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
2.	<i>Doorprize</i>	3 Orang	Rp. 50.000,-	Rp. 150.000,-
Total				Rp. 300.000,-

D. Sie. Perlombaan

Software Development

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Juara 1 : Totebag + Keyboard	1 Team	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
2.	Juara 2 : Totebag + Webcam	1 Team	Rp. 350.000,-	Rp. 350.000,-
3.	Juara 3 : Totebag + Hardisk	1 Team	Rp. 300.000,-	Rp. 300.000,-
4.	<i>Souvenir Juri</i>	1 Orang	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
Total				Rp. 1.300.000,-

UI UX Design

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Juara 1 : Totebag + Keyboard	1 Team	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
2.	Juara 2 : Totebag + Webcam	1 Team	Rp. 350.000,-	Rp. 350.000,-
3.	Juara 3 : Totebag + Hardisk	1 Team	Rp. 300.000,-	Rp. 300.000,-
4.	Souvenir Juri	1 Orang	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
Total				Rp. 1.300.000,-

Competitive Programing

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Juara 1 : Totebag + Keyboard	1 Team	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
2.	Juara 2 : Totebag + Webcam	1 Team	Rp. 350.000,-	Rp. 350.000,-
3.	Juara 3 : Totebag + Hardisk	1 Team	Rp. 300.000,-	Rp. 300.000,-
4.	Souvenir Juri	1 Orang	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
Total				Rp. 1.300.000,-

REKAPITULASI ANGGARAN PERLOMBAAN

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	Software Development	Rp. 1.300.000,-
2.	UI UX Design	Rp. 1.300.000,-
3.	Competitive Programing	Rp. 1.300.000,-
Total		Rp. 3.900.000,-

E. Sie. Peralatan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Trash Bag	3 Pack	Rp. 20.000,-	Rp. 60.000,-
2.	Baterai mic	4 Buah	Rp. 4.000,-	Rp. 16.000,-
3.	Double tip	1 Pcs	Rp. 20.000,-	Rp. 20.000,-
4.	Lakban	1 Pcs	Rp. 20.000,-	Rp. 20.000,-
5.	Kabel USB Extension	5 Meter	Rp. 12.000,-	Rp. 60.000,-
6.	Bat GV Camellion	2 pcs	Rp. 16.000,-	Rp. 32.000,-
Total				Rp. 208.000,-

F. Sie. Konsumsi

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Nasi Bungkus	70 Bungkus	Rp. 15.000,-	Rp. 1.050.000,-
2.	Nasi Box	10 Box	Rp. 25.000,-	Rp. 250.000,-
3.	Snack Ball	5 Ball	Rp. 50.000,-	Rp. 250.000,-
4.	Snack Box	100 Box	Rp. 5.000,-	Rp. 500.000,-
5.	Gelas Plastik	2 Pack	Rp. 7.000,-	Rp. 14.000,-
6.	Buah-buahan	3 Jenis	Rp. 10.000,-	Rp. 30.000,-
7.	Air Mineral Botol	1 Dus	Rp. 31.000,-	Rp. 31.000,-
8.	Air Mineral Gelas	5 Dus	Rp. 18.000,-	Rp. 90.000,-
9.	Kopi	4 Renceng	Rp. 13.000,-	Rp. 52.000,-
10.	Gula	¼ Kg	Rp. 5.000,-	Rp. 5.000,-
11.	Teh Celup	1 Pcs	Rp. 10.000,-	Rp. 10.000,-
12.	Piring Styrofoam	20 Pcs	Rp. 1.000,-	Rp. 20.000,-
Total				Rp. 2.302.000,-

G. Sie. Pubdekdok

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Sewa Kamera	2 Pcs	Rp. 150.000,-	Rp. 300.000,-
2.	Sewa Tripod	1 Pcs	Rp. 50.000,-	50.000,-
3.	Banner	1 Buah	Rp. 250.000,-	Rp. 250.000,-
4.	Bingkai Sertifikat	4 Pcs	Rp. 25.000,-	Rp. 100.000,-
5.	Sertifikat Pemateri	4 Pcs	Rp. 5.000,-	Rp. 20.000,-
6.	ID Card	32 Pcs	Rp. 10.000,-	Rp. 320.000,-
Total				Rp. 1.040.000,-

H. Sie. Sponsorship

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Jilid Proposal	10 Rangkap	Rp. 5.000,-	Rp. 50.000,-
2.	Amplop Coklat	10 Rangkap	Rp. 3.000,-	30.000,-
Total				Rp. 80.000,-

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	Kesekretariatan	Rp. 490.000,-
2.	Seminar	Rp. 1.950.000,-
3.	<i>Workshop</i>	Rp. 300.000,-
4.	Sie. Perlombaan	Rp. 3.900.000,-
5.	Sie. <i>Pubdekdok</i>	Rp. 208.000,-
6.	Sie. Konsumsi	Rp. 2.302.000,-
7.	Sie. Peralatan	Rp. 1.040.000,-
8.	Sie. <i>Sponsorship</i>	Rp. 80.000,-
Total		Rp. 10.270.000,-

15. Seleksi Mahasiswa Ngetop Informatika (SEMANTIK 9.0)

A. Kesekretariatan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kertas A4	1 <i>Pack</i>	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
2.	Kertas F4	1 <i>Pack</i>	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
3.	Jilid Proposal	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
4.	Jilid LPJ	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
Total				Rp. 150.000,-

B. Sie. Perlombaan

UI UX Design

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Hadiah Juara 1	1 Juara	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
2.	Hadiah Juara 2	1 Juara	Rp. 350.000,-	Rp. 350.000,-
3.	Hadiah Juara 3	1 Juara	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
Total				Rp. 1.000.000,-

Video Content

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Hadiah Juara 1	1 Juara	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
2.	Hadiah Juara 2	1 Juara	Rp. 350.000,-	Rp. 350.000,-
3.	Hadiah Juara 3	1 Juara	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
Total				Rp. 1.000.000,-

Software Development

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Hadiah Juara 1	1 Juara	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
2.	Hadiah Juara 2	1 Juara	Rp. 350.000,-	Rp. 350.000,-
3.	Hadiah Juara 3	1 Juara	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
Total				Rp. 1.000.000,-

Competitive Programming

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Hadiah Juara 1	1 Juara	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
2.	Hadiah Juara 2	1 Juara	Rp. 350.000,-	Rp. 350.000,-
3.	Hadiah Juara 3	1 Juara	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
Total				Rp. 1.000.000,-

Digital Poster

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Hadiah Juara 1	1 Juara	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
2.	Hadiah Juara 2	1 Juara	Rp. 350.000,-	Rp. 350.000,-
3.	Hadiah Juara 3	1 Juara	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
Total				Rp. 1.000.000,-

REKAPITULASI ANGGARAN PERLOMBAAN

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	UI UX Design	Rp. 1.000.000,-
2.	Video Content	1.000.000,-
3.	Software Development	Rp. 1.000.000,-
4.	Competitive Programing	1.000.000,-
5.	Digital Poster	1.000.000,-
Total		Rp. 5.000.000,-

C. Sie. Pubdekdok

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Sewa Kamera	2 Pcs	Rp. 150.000,-	Rp. 300.000,-
2.	Banner 5x2 M	1 Buah	Rp. 250.000,-	Rp. 250.000,-
3.	Bingkai Sertifikat	12 Pcs	Rp. 25.000,-	Rp. 300.000,-
4.	Sertifikat Juri	12 Pcs	Rp. 5.000,-	Rp. 60.000,-
5.	Sertifikat Peserta	24 Pcs	Rp. 5.000,-	Rp. 120.000,-
6.	ID Card	22 Pcs	Rp. 10.000,-	Rp. 220.000,-
Total				Rp. 1.250.000,-

D. Sie. Konsumsi

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Nasi Bungkus	36 <i>Pcs</i>	Rp. 10.000,-	Rp. 360.000,-
2.	Nasi Box	5 Buah	Rp. 25.000,-	Rp. 125.000,-
3.	Air Mineral Gelas	3 Dus	Rp. 20.000,-	Rp. 60.000,-
4.	Air Mineral Botol	1 Dus	Rp. 35.000,-	Rp. 35.000,-
5.	<i>Snack Ball</i>	3 <i>Ball</i>	Rp. 50.000,-	Rp. 150.000,-
6.	<i>Snack Box</i>	10 <i>Box</i>	Rp. 5.000,-	Rp. 50.000,-
7.	Buah-buahan	3 Jenis	Rp. 10.000,-	Rp. 30.000,-
Total				Rp. 810.000,-

E. Sie. Peralatan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Lakban Hitam	2 Buah	Rp. 15.000,-	Rp. 30.000,-
2.	Double Tip	2 Buah	Rp. 10.000,-	Rp. 20.000,-
3.	Baterai Kecil	1 Pak	Rp. 15.000,-	Rp. 15.000,-
4.	<i>Trashbag</i>	1 Pak	Rp. 25.000,-	Rp. 25.000,-
5.	Plakat	5 Buah	Rp. 100.000,-	Rp. 500.000,-
6.	Buah Tangan	5 Buah	Rp. 35.000,-	Rp. 175.000,-
7.	Tali Rafia	1 Buah	Rp. 15.000,-	Rp. 15.000,-
8.	<i>Sound System</i>	1 Set	Rp. 300.000,-	Rp. 300.000,-
9.	Lakban Hitam	2 Buah	Rp. 15.000,-	Rp. 30.000,-
Total				Rp. 1.110.000,-

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	Kesekretariatan	Rp. 150.000,-
2.	Sie. Perlombaan	Rp. 5.000.000,-
3.	Sie. <i>Pubdekdok</i>	Rp. 1.250.000,-
4.	Sie. Konsumsi	Rp. 810.000,-
5.	Sie. Peralatan	Rp. 1.110.000,-
Total		Rp. 8.320.000,-

16. Study Club (SC)

A. Kesekretariatan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Jilid Proposal	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
2.	Jilid LPJ	5 Buah	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-
3.	Kertas Sertifikat	7 <i>Pcs</i>	Rp. 25.000,-	Rp. 175.000,-
4.	Bingkai	7 <i>Pcs</i>	Rp. 25.000,-	Rp. 175.000,-
Total				Rp. 400.000,-

B. PJ. Pembelajaran Umum

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Air Mineral Gelas	3 Dus	Rp. 20.000,-	Rp. 60.000,-
2.	Air Mineral Botol	1 Dus	Rp. 35.000,-	Rp. 35.000,-
3.	<i>Snack Ball</i>	3 <i>Ball</i>	Rp. 50.000,-	Rp. 150.000,-
4.	<i>Snack Box</i>	10 <i>Box</i>	Rp. 5.000,-	Rp. 50.000,-
5.	Kuota Internet	10 Gb	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
6.	<i>Zoom Premium</i>	1 Akun	Rp. 120.000,-	Rp. 120.000,-
7.	<i>Banner Stand</i>	1 <i>Pcs</i>	Rp. 62.500,-	Rp. 62.500,-
8.	<i>Merchandise</i>	7 <i>Pcs</i>	Rp. 50.000,-	Rp. 350.000,-
Total				Rp. 877.500,-

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	Kesekretariatan	Rp. 400.000,-
3.	PJ. Pembelajaran Umum	Rp. 877.500,-
Total		Rp. 1.277.500,-

17. Always On

A. Kebutuhan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kuota Internet	10 GB	Rp. 10.000,-	Rp. 100.000,-
Total				Rp. 100.000,-

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	Kebutuhan	Rp. 100.000,-
Total		Rp. 100.000,-

18. Content Writer

(Tidak ada Anggaran)

19. Desain Komunikasi Visual (DKV)

A. Kebutuhan

No.	Jenis	Banyak	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kuota Internet	20 GB	Rp. 10.000,-	Rp. 200.000,-
2.	Kamera	2 <i>Pcs</i>	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
3.	Tripod	2 <i>Pcs</i>	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
5.	Tempat	1 Lokasi	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
Total				Rp. 900.000,-

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	Kuota Kebutuhan	Rp. 900.000,-
Total		Rp. 900.000,-



**TOTAL ANGGARAN
PROGRAM KERJA
HIMPUNAN MAHASISWA INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG 2025**

No.	Keterangan	Total Pemasukan
1.	<i>Dies Natalis</i> HIMTIKA	Rp. 32.619.000,-
2.	<i>IT Bootcamp</i> : Proyek Independen	Rp. 21.679.500,-
3.	LKMM Pra-Dasar	Rp. 5.762.000,-
4.	Musyawarah Anggota	Rp. 4.032.000,-
5.	HIMTIKA <i>Organizing Agenda</i> (HOA)	Rp. 5.983.000,-
6.	<i>Corporation</i>	Rp. 20.000.000,-
7.	HIMTIKA <i>Out Study</i>	Rp. 2.000.000,-
8.	HIMTIKA <i>Goes To Company</i> (HGTC)	Rp. 2.000.000,-
9.	Kemitraan	Rp. 660.000,-
10.	HIMTIKA <i>Software Developer</i> (HSD)	Rp. 10.000.000,-
11.	<i>Software House</i> (SH)	Rp. 0,-
12.	<i>Competitive Incubator Center</i> (CIC)	Rp. 3.000.000,-
13.	<i>Open Project</i>	Rp. 4.277.500,-
14.	Pekan IT	Rp. 10.270.000,-
15.	Seleksi Mahasiswa Ngetop Informatika (SEMANTIK)	Rp. 8.320.000,-
16..	<i>Study Club</i> (SC)	Rp. 1.277.500,-
17.	<i>Always On</i>	Rp. 100.000,-
18.	<i>Content Creator</i>	Rp. 0,-
19.	Desain Komunikasi Visual (DKV)	Rp. 900.000,-
Total		Rp. 132.790.500,-