***TERM OF REFERENCE* (TOR)**

**HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN**

**TEKNOLOGI INFORMASI**

**KELUARGA MAHASISWA**

**POLITEKNIK NEGERI JEMBER**

**TAHUN 2023**

**[DEPARTEMEN KEILMUAN / PENGEMBANGAN NON AKADEMIK]**

**Nama : Afkarina Dewi Khariroh**

**Jurusan / Prodi : Teknologi Informasi/Manajemen Informatika**

**NIM : E31210970**

| **No.** | **PROGRAM KERJA (GRADUAL)** | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **1.** | **Nama Kegiatan** | Information Technology Competition (ITC) | |
| **Penanggung Jawab** | Daffa Fauzi Rahman | |
| **Pengarah** | Afkarina Dewi Khariroh | |
| **Pelaksana** | Latansa Bima Amanta | |
| **Latar Belakang** | Program kerja *Information Technology Competition* merupakan acara yang diadakan sebagai wadah para Mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember untuk menyalurkan minat dan bakat di bidang IT mapun non IT. *Information Technology Competition* ini memiliki 2 kegiatan lomba yaitu E-Sport dan Futsal. Kegiatan pertama adalah E-Sport merupakan salah satu rangkaian acara ITC 2023 yang diselenggarakan secara offline oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi. Acara meliputi pendaftaran, technical meeting, pertandingan, pengumuman juara dan pembagian hadiah, serta kuesioner. Tujuan dari lomba ini adalah memberi wadah minat bakat mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember dan Menggali potensi mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi dibidang E-sport. Kegiatan kedua adalah Futsal merupakan salah satu rangkaian acara ITC 2023 yang diselenggarakan secara offline oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi. Acara meliputi pendaftaran, technical meeting, pertandingan, pengumuman juara dan pembagian hadiah, serta kuesioner. Tujuan dari lomba ini adalah memberi wadah minat bakat mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember dan Menggali potensi mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi dibidang Futsal. | |
| **Landasan Kegiatan** | 1. Tri Dharma Perguruan Tinggi 2. Konstitusi KM - Polije 3. GBHPKO KM - Polije 4. AD/ART BEM KM - Polije 5. AD/ART HMJTI 6. GBHK HMJTI 2023 | |
| **Deskripsi Kegiatan** | ITC ini diadakan sebagai wadah para mahasiswa jurusan teknologi informasi Politeknik Negeri Jember untuk menyalurkan minat dan bakatnya di bidang IT maupun non IT serta saling bersaing secara kompetitif dan menunjukkan skill yang dimiliki untuk meraih prestasi.  Bidang lomba yang diadakan di ITC ini adalah E-Sport dan Futsal. | |
| **Tujuan** | 1. Untuk memberi wadah minat bakat mahasiswa jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember. 2. Meningkatkan semangat berkompetisi mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember  akan lomba E-Sport dan Futsal. 3. Mempererat hubungan mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember  dengan pengurus HMJTI. 4. Meningkatkan kreatifitas mahasiswa Jurusan teknologi Informasi untuk berinovasi dari segi kualitas dan kuantitas. 5. Menggali potensi mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi dibidang E-sport dan Futsal. | |
| ***Output(s)*** | 1. Pendaftar yang memenangkan kompetisi ini mendapatkan juara dibidang nya. 2. Mengembangkan potensi Mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember dalam bidang E-sport dan Futsal. 3. Mahasiswa mendapat relasi baru dari lomba E-sport dan Futsal. | |
| ***Outcome(s)*** | 1. Menambah pengalaman HMJTI dalam mengadakan lomba E-Sport dan Futsal. 2. Dapat meningkatkan rasa kebersamaan antar anggota pengurus HMJTI dengan mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi. 3. Hubungan antar masyarakat JTI lebih bersinergi, menciptakan lingkungan HMJTI yang mengayomi antar sesama. 4. Meningkatkan kinerja dan potensi HMJTI menjadi lebih baik. 5. Mendapatkan data mahasiswa yang memiliki potensi dibidang E-Sport dan Futsal. | |
| **Obyek / Segmentasi** | Mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi | |
| **Tempat** | E-Sport : Zoom Meeting dan Gedung JTI  Futsal : Politeknik Negeri Jember |
| **Waktu** | Mei Minggu Kedua |
| **Analisis SWOT** | *Strengths*   1. Memberikan wadah untuk mahasiswa JTI kampus pusat dan PSDKU dalam bidang non akademik 2. Meningkatkan kekompakan antar pengurus HMJTI 3. Bertambahnya pengalaman serta relasi bagi setiap partisipan.   *Weaknesses*   1. Acara berjalan secara hybird dikarenakan jarak mahasiswa yang harus datang ke Kampus Pusat 2. Membutuhkan anggaran lebih jika menyewa tempat. 3. Device peserta kurang mendukung.   *Opportunities*   1. Banyaknya bakat dan minat Mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi di bidang E-sport dan Futsal 2. Membangun kekompakan antar Mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi terutama dalam berkomunikasi serta berkoordinasi secara tim.   *Threats*   1. Kondisi Lapangan Olahraga Politeknik Negeri Jember yang terbuka sehingga rawan untuk digunakan dalam cuaca hujan serta kondisi alas lapangan yang kurang memadai sehingga rawan mencederai pemain. 2. Maraknya cheater di game E-sport yang dilombakan 3. Kurangnya minat mahasiswa untuk datang dan mendukung secara langsung. | |
| **Sumber Dana** | Lembaga | |
| **Rencana Anggaran** | Terlampir | |
| **Mitra Strategis** | 1. HINAMIKA 2. KEMATIF 3. HIMATEK | |
| **Parameter Keberhasilan** | **Landasan Parameter**   1. Adanya minat dan bakat yang tinggi dari para pendaftar untuk mengikuti kompetisi dan menggali potensi mahasiswa dalam bidang E-Sport dan Futsal 2. Dengan diadakannya lomba ITC dapat menumbuhkan rasa kompetitif bagi peserta dalam bidang non akademik. 3. Dengan diadakannya lomba ITC dapat menambah pemahaman, wawasan dan keterampilan bagi peserta dalam bidang non akademik | |
| **Indikator / Parameter Keberhasilan**   1. Jumlah pendaftar  yang mengikuti ITC pada kategori :  * E-Sport : 16 tim pendaftar * Futsal : 7 tim pendaftar  1. Mendapatkan masing-masing 3 pemenang dibidang E-sport dan Futsal dan Pemain Terbaik (MVP) tiap lomba. 2. Tingkat kepuasan pendaftar terhadap pelaksanaan kompetisi ITC minimal mencapai 75% dilihat melalui kuesioner. | |
| **Instrumen / Media Pengukur**   1. Data Pendaftaran setiap sub lomba 2. Data pemenang beserta dokumentasi kegiatan 3. Kuisioner | |

| *Lampiran* |
| --- |

**RENCANA ANGGARAN BIAYA**

**[Information Teknologi Competition - ITC]**

| **URAIAN PENGELUARAN** | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ADMINISTRASI** | | | | | |
| **No.** | **Uraian** | **Jumlah** | **Satuan** | **Harga Satuan** | **Jumlah Harga** |
| 1 | Print Warna Proposal | **25** | Lembar | Rp850 | Rp21.250 |
| 2 | Print Warna LPJ | **50** | Lembar | Rp850 | Rp42.500 |
| 3 | Jilid Proposal dan LPJ | **5x2** | Bendel | Rp3.000 | Rp30.000 |
| 4 | Fotokopi Proposal | **4x25** | Lembar | Rp200 | Rp20.000 |
| 5 | Fotokopi LPJ | **4x50** | Lembar | Rp200 | Rp40.000 |
| **TOTAL** | | | | **Rp153.750** | |
| **HUMAS** | | | | | |
| **No.** | **Uraian** | **Jumlah** | **Satuan** | **Harga Satuan** | **Jumlah Harga** |
| 1 | Juara 1 Futsal | **1** | Rupiah | Rp400.000 | Rp400.000 |
| 2 | Juara 2 Futsal | **1** | Rupiah | Rp350.000 | Rp350.000 |
| 3 | Juara 3 Futsal | **1** | Rupiah | Rp250.000 | Rp250.000 |
| 4 | MVP Futsal | **1** | Rupiah | Rp150.000 | Rp150.000 |
| 5 | Juara 1 E-Sport | **1** | Rupiah | Rp400.000 | Rp400.000 |
| 6 | Juara 2 E-Sport | **1** | Rupiah | Rp350.000 | Rp350.000 |
| 7 | Juara 3 E-Sport | **1** | Rupiah | Rp250.000 | Rp250.000 |
| 8 | MVP E-Sport | **1** | Rupiah | Rp150.000 | Rp150.000 |
| 9 | Piala Juara Futsal | **1** | Set (3 buah) | Rp250.000 | Rp250.000 |
| 10 | Papan Juara Futsal | **4** | Buah | Rp15.000 | Rp60.000 |
| 11 | Wasit Futsal | **3** | Orang | Rp100.000 | Rp300.000 |
| **TOTAL** | | | | **Rp 2.910.000** | |
| **ACARA** | | | | | |
| **No.** | **Uraian** | **Jumlah** | **Satuan** | **Harga Satuan** | **Jumlah Harga** |
| 1 | Sertifikat | **8** | Buah | Rp5.000 | Rp40.000 |
| 2 | Amplop | **8** | Buah | Rp1.500 | Rp12.000 |
| **TOTAL** | | | | **Rp52.000** | |
| **PERLENGKAPAN** | | | | | |
| **No.** | **Uraian** | **Jumlah** | **Satuan** | **Harga Satuan** | **Jumlah Harga** |
| 2 | Sound System | **1** | Buah | Rp500.000 | Rp500.000 |
| 3 | Kabel Roll | **4** | Paket | Rp60.000 | Rp240.000 |
| 4 | Banner ITC Futsal  3x1 meter | **1** | Buah | Rp25.000 | Rp75.000 |
| 4 | Banner ITC E-Sport  3x1 meter | **1** | Buah | Rp25.000 | Rp75.000 |
| 5 | Rompi | **2** | Paket | Rp20.000 | Rp40.000 |
| 6 | Sewa Lapangan | **10** | Jam | Rp100.000 | Rp1.000.000 |
| 7 | Sewa Zoom | **1** | Akun | Rp150.000 | Rp150.000 |
| **TOTAL** | | | | **Rp 2.080.000** | |
| **KONSUMSI** | | | | | |
| **No.** | **Uraian** | **Jumlah** | **Satuan** | **Harga Satuan** | **Jumlah Harga** |
| 1 | Makanan Panitia (45x2hari) | **90** | Kotak | Rp15.000 | Rp1.350.000 |
| 2 | Air Mineral Panitia | **5** | Kardus | Rp15.000 | Rp75.000 |
| **TOTAL** | | | | **Rp 1.425.000** | |
| **TOTAL KESELURUHAN** | | | | **Rp6.620.750** | |