

# TERM OF REFERENCE

## **LATIHAN KEPEMIMPINAN MANAJEMEN MAHASISWA TINGKAT HIMPUNAN (LKMM-TH) 2026**

### **JURUSAN KOMPUTER DAN INFORMATIKA**

#### **A. Nama Kegiatan**

LKMM-TH (Latihan Kepemimpinan Manajemen Mahasiswa Tingkat Himpunan)

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

Latihan Kepemimpinan Manajemen Mahasiswa Tingkat Himpunan (LKMM-TH) merupakan agenda wajib bagi mahasiswa angkatan 2026 Jurusan Komputer dan Informatika guna menanamkan nilai-nilai kepemimpinan, integritas, dan manajerial dasar. Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan tahun sebelumnya, format kegiatan yang menggunakan jeda waktu dua minggu untuk pengerjaan program kerja dinilai tidak efektif. Metode tersebut mengakibatkan loss of momentum, minimnya pendampingan (mentoring), serta membebani mahasiswa dengan tugas tambahan di luar beban akademik yang sudah padat.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi konsep LKMM-TH yang lebih efisien dan aplikatif. Kegiatan tahun ini dirancang menggunakan pendekatan Agile dengan format Half-Day Sprint. Peserta akan dihadapkan pada studi kasus manajerial yang harus diselesaikan pada hari itu juga menggunakan sistem peran modular dan Project Canvas, didampingi secara intensif oleh mentor. Pendekatan Zero-Homework Policy ini diharapkan mampu mengoptimalkan partisipasi peserta tanpa mengganggu fokus akademik mereka.

#### **C. Tujuan Kegiatan**

1. Membekali mahasiswa angkatan 2026 dengan kemampuan manajerial dasar secara praktikal dan cepat tanggap.
2. Meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi fungsional melalui pembagian peran modular yang jelas.
3. Melatih integritas dan pengambilan keputusan (decision making) dalam situasi krisis melalui penyusunan Project Canvas yang terarah.

## D. Konsep dan Mekanisme Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan dalam waktu setengah hari (4 jam efektif) secara luring dengan mekanisme berikut:

1. Zero-Homework Policy: Tidak ada tugas pra-kegiatan maupun pasca-kegiatan. Seluruh luaran (rancangan proker) diselesaikan dan dipresentasikan di lokasi.
2. Sistem Peran Modular: Untuk mengefektifkan diskusi, setiap kelompok (4-5 orang) langsung dibagi perannya: Konseptor Acara, Perencana Keuangan, Manajemen Risiko (Bug Tracker), dan Presenter.
3. Penggunaan Kanvas Proker: Peserta tidak menyusun proposal panjang, melainkan mengisi Project Canvas (lembar kerja A0) yang berisi elemen krusial dari sebuah program kerja.
4. Active Mentoring (Scrum Master): Pengurus himpunan/demisioner bertindak sebagai mentor yang secara aktif memantau progress setiap kelompok per 15 menit agar tidak terjadi deadlock saat diskusi.

## E. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Hari, Tanggal : Sabtu, 8, November 2026

Waktu : 08.00 - 12.00 WIB

Tempat : Gedung D

Waktu	Durasi	Agenda	Keterangan
08.00 - 08.30	30	<i>Briefing dan case reveal</i>	Penjelasan aturan main, pembagian peran modular, dan pembacaan studi kasus krisis himpunan
08.30 - 10.30	120	<i>The Leadership Sprint</i>	Sesi inti, kelompok berdiskusi menyusun project canvas. Mentor wajib melakukan intervensi jika kelompok <i>stuck</i> .
10.30 - 11.45	75	<i>Rapid Pitching Session</i>	Prersentasi ide menyelesaikan masalah (maksimal 5 menit per kelompok) dilanjutkan sesi

			tanya jawab ( <i>stress test</i> ) dari juri.
11.45 - 12.00	15	<i>Awarding and Closing</i>	Pengumuman solusi terbaik, pembagian sertifikat, dan penutupan acara.

## G. Rancangan Anggaran Biaya (RAB)

Asumsi: Total massa yang terlibat (Peserta + Panitia/Mentor) adalah sekitar 50-60 orang. Batas maksimal anggaran: Rp800.000.

### 1. Kesekretariatan & Perlengkapan (Rp 135.000)

- Kertas Plano / Karton Besar (10 lbr @ Rp 3.000) : Rp 30.000
- Spidol Boardmarker (5 buah @ Rp 8.000) : Rp 40.000
- Kertas HVS & Print Dokumen/Studi Kasus : Rp 30.000
- Lakban/Selotip Kertas (2 buah @ Rp 17.500) : Rp 35.000

### 2. Publikasi, Dekorasi, dan Dokumentasi (Rp 115.000)

- Cetak Banner Acara (Ukuran 3x1 meter) : Rp 75.000
- Print Sertifikat (Khusus Pemenang/Terbaik) : Rp 40.000 (Sertifikat peserta umum dikirim dalam bentuk e-Certificate untuk menghemat biaya).

### 3. Konsumsi (Rp 450.000)

- Snack Box Pagi (60 pax @ Rp 6.000) : Rp 360.000 (Isi: Roti/Lemper + Air Mineral Gelas)
- Air Galon Isi Ulang (4 Galon @ Rp 6.000) : Rp 24.000
- Kopi/Teh + Gelas Plastik (Untuk Mentor/Juri) : Rp 66.000
- (Catatan: Peserta dihibau membawa botol minum pribadi (Tumbler) untuk isi ulang guna menekan budget)
- Snack Box Pagi (60 pax @ Rp 6.000) : Rp 360.000 (Isi: Roti/Lemper + Air Mineral Gelas)
- Air Galon Isi Ulang (4 Galon @ Rp 6.000) : Rp 24.000
- Kopi/Teh + Gelas Plastik (Untuk Mentor/Juri) : Rp 66.000
- (Catatan: Peserta dihibau membawa botol minum pribadi (Tumbler) untuk isi ulang guna menekan budget)

#### **4. Dana Darurat / Tak Terduga (Rp 100.000)**

- Dana Darurat: Rp 100.000

***TOTAL ANGGARAN KESELURUHAN : Rp 800.000***

**Disusun oleh :**

Arya Nata Adidjaya (251524039)  
1B D4 Teknik Informatika