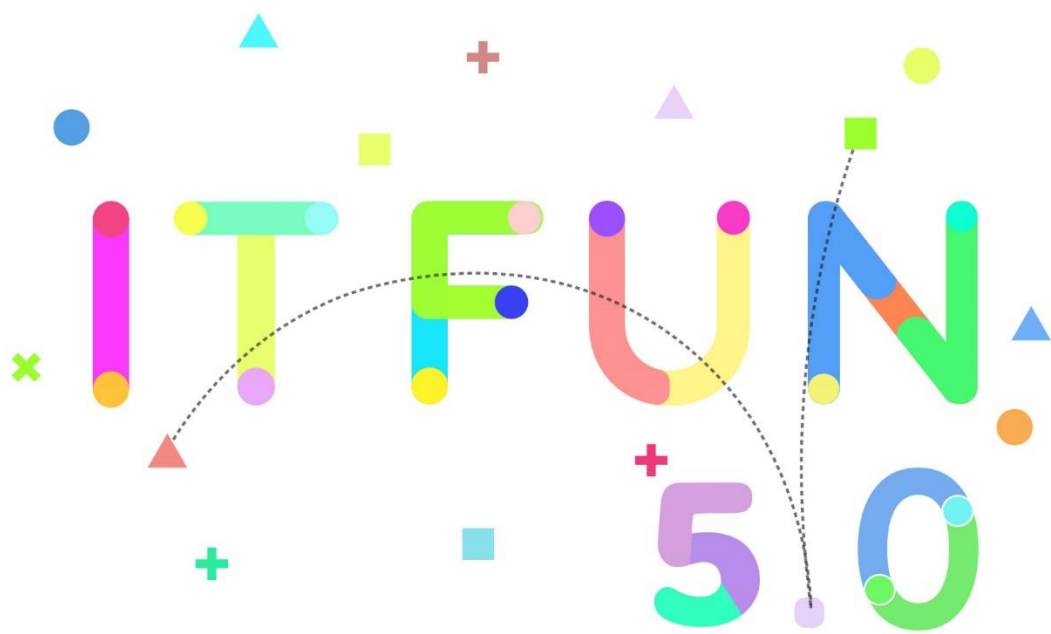




BUKU PANDUAN LOMBA



EVERYTHING ABOUT TECHNOLOGY



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	1
LATAR BELAKANG	3
A. Deskripsi Umum	3
B. Cabang-Cabang Lomba.....	3
I. Web Design.....	4
1.1. Deskripsi Lomba	4
1.2. Tema Lomba	4
1.3. Timeline Lomba.....	4
1.4. Ketentuan Lomba.....	4
1.5. Tahap Presentasi dan Kriteria Penilaian	6
II. UI UX Mobile Application	8
1.1. Deskripsi Lomba	8
1.2. Tema Lomba	8
1.3. Timeline Lomba.....	8
1.4. Ketentuan Lomba.....	8
1.5. Tahap Presentasi dan Kriteria Penilaian	10
III. Code Challenge	12
1.1. Deskripsi Lomba	12
1.2. Timeline Lomba.....	12
1.3. Ketentuan Lomba.....	12
1.4. Kriteria Penilaian	13
IV. Valorant.....	15
1.1. Deskripsi Lomba	15
1.2. Timeline Lomba.....	15

1.3. Ketentuan Lomba.....	15
V. Narahubung dan Media.....	18

LATAR BELAKANG

A. Deskripsi Umum

Kegiatan IT FUN 5.0 ini akan mengangkat tema “Everything About Technology”. Tema tersebut sangat relevan jika melihat situasi saat ini, dimana saat ini manusia dan teknologi saling terkait dan tidak bisa dipisahkan pada era modern ini. Semua yang dilakukan oleh manusia pasti berhubungan dengan teknologi. Berdasarkan kenyataan yang ada saat ini, penyebaran teknologi di berbagai bidang sudah berkembang dengan cepat dapat kita manfaatkan untuk menumbuhkan kesadaran dalam penguasaan teknologi informasi dengan diselenggarakannya rangkaian IT FUN dimana Mahasiswa ataupun siswa bisa secara langsung melihat dan belajar bagaimana memahami IT dengan cara yang menyenangkan.

Adapun beberapa acara yang tergabung dalam serangkaian acara IT FUN 5.0, salah satunya adalah Lomba. Lomba merupakan serangkaian acara IT FUN 5.0 yang memuat kompetisi seputar teknologi, tujuan kegiatan ini selain menerapkan teknologi, juga berusaha memanfaatkan teknologi agar lebih produktif. Dengan harapan mengembangkan teknologi tersebut menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat untuk seluruh makhluk hidup. Adapun lomba yang akan diadakan secara online yang terdiri dari 4 Lomba yaitu 1 lomba bertemakan *game* (non akademik) dan 2 lomba bertemakan akademik.

B. Cabang-Cabang Lomba

1. Lomba Web Design
2. Lomba UI UX Mobile Application
3. Lomba Code Challenge
4. Lomba Valorant

I. Web Design

1.1. Deskripsi Lomba

Lomba *Web Design* adalah sebuah kegiatan yang digagas dan diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Informatika (HIMTI) Universitas Nasional. Lomba *Web Design* merupakan salah satu kegiatan dari serangkaian kegiatan IT FUN 5.0 Universitas Nasional. Lomba ini merupakan kegiatan untuk memperlombakan hasil karya peserta mengenai “*Technology Follows Your Lifestyle*” yang memiliki tujuan untuk meningkatkan ide, kreativitas dan solusi dalam membangun *website*. Lomba ini berfokus dalam kreativitas dalam pembuatan desain *website* statis atau biasa disebut dengan *front-end* dari sebuah *website*. Dalam perlombaan ini para peserta diharuskan untuk membuat tampilan *website* statis sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

1.2. Tema Lomba

Technology Follows Your Lifestyle

1.3. Timeline Lomba

- Pendaftaran dan Pengumpulan Karya : 18 Oktober 2021-19 November 2021
- Presentasi Karya : 29 November 2021
- Pengumuman Pemenang : 10 Desember 2021

1.4. Ketentuan Lomba

1) Ketentuan Peserta

- a. Peserta merupakan siswa/I SMA/SMK/Mahasiswa Sederajat.
- b. Peserta terdiri dari individu (satu orang) atau satu tim (tiga orang).
- c. Setiap peserta merupakan Mahasiswa atau Pelajar Aktif
- d. Peserta atau ketua tim wajib mendaftarkan diri terlebih dahulu melalui *google form*.
- e. Peserta yang telah mendaftar tetapi tidak mengumpulkan hasil karya desain situs *web* setelah batas waktu yang ditentukan dianggap mengundurkan diri dari perlombaan.
- f. Seluruh peserta pendaftar yang mengirimkan hasil karya akan mendapatkan *e-sertifikat*.

- g. Peserta wajib menyetujui seluruh ketentuan lomba yang berlaku dan mematuhi panitia.

2) Ketentuan Karya Web Design

- a. Tiap peserta hanya boleh mengambil satu *platform* yang akan dijadikan sebagai studi kasus.
- b. *Browser* yang digunakan untuk penjurian menggunakan Google Chrome.
- c. Karya yang dikirimkan, merupakan karya yang belum pernah dipublikasi atau diikutkan pada lomba-lomba sejenis.
- d. Karya merupakan hasil orisinal (hasil karya sendiri bukan hasil karya orang lain).
- e. Diperbolehkan menggunakan *framework* dan *css*.
- f. Dilarang menggunakan *template*.
- g. Isi desain tidak boleh mengandung atau menggunakan elemen atau materi yang dilindungi oleh hak cipta termasuk logo, karya foto, karya grafis, merek dagang, dll.
- h. Karya tidak mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan), kekerasan dan hasutan negatif.
- i. Karya harus sesuai dengan persyaratan yang ditentukan
- j. Keputusan juri dan panitia tidak dapat diganggu gugat.
- k. Keikutsertaan peserta dalam lomba, berarti:
 - Peserta dianggap telah menerima dan menyetujui seluruh persyaratan lomba
 - Peserta setuju karya yang dikirim menjadi milik Himpunan Mahasiswa Informatika Universitas Nasional.

3) Ketentuan Pendaftaran dan Pengumpulan Karya

- a. Peserta atau ketua tim diwajibkan melakukan pendaftaran dengan mengisi data diri atau kelompok dan mengunggah berkas persyaratan dengan lengkap melalui form:
- b. Karya dikirim saat pendaftaran lomba dengan format penamaan “LombaWebDesign_Nama_Instance_Nomor Telp. (Whatsapp)” contoh: LombaWebDesign_Fikri Fajar_Universitas Nasional_0896xxxxxxx.

- c. Setiap peserta hanya dapat mengirimkan satu buah hasil karya *Web Design* orisinal.
- d. *File* yang dikirimkan berupa hasil desain dan *file* mentahannya.
- e. Karya yang dikumpulkan berupa semua *assets* proyek yang dikerjakan
- f. Pengumpulan karya dijadikan satu dalam bentuk *folder* dan dijadikan *.zip* yang didalam berisi *file html, css* (semua yang terdapat dalam *assets*) dan deskripsi *software* yang digunakan.

4) Diskualifikasi

- a. Panitia berhak merubah teknis dan ketentuan sesuai dengan kondisi.
- b. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang terbukti melanggar hak cipta dan kekayaan intelektual.
- c. Panitia berhak mendiskualifikasi hasil karya peserta yang terbukti pernah dipublikasi dan dilombakan.
- d. Panitia berhak mendiskualifikasi jika data peserta tidak sesuai dengan persyaratan yang telah ditentukan.
- e. Panitia berhak mendiskualifikasi jika terdapat kecurangan atau pelanggaran terhadap aturan Lomba *Web Design*.

1.5. Tahap Presentasi dan Kriteria Penilaian

- a. Peserta mempresentasikan karya yang mereka buat di depan dewan juri, panitia, dan penonton.
- b. Tahap presentasi diadakan secara daring melalui *Zoom Meeting*.
- c. Peserta mempresentasikan hasil desain *web* yang telah dibuat seperti fitur yang dimiliki, serta keunggulan dari desain tersebut, dan lain-lain yang perlu dipresentasikan kepada juri.
- d. Cakupan presentasi adalah penjelasan mengenai karya dan simulasi karya di depan dewan juri, durasi presentasi terdiri dari 10-15 menit untuk presentasi dan 5 menit untuk sesi Tanya jawab.
- e. Pada saat presentasi daring, peserta berpakaian rapi dan sopan didepan kamera.
- f. Peserta yang tidak hadir pada saat presentasi daring dianggap gugur.
- g. Penilaian dilakukan oleh tim juri yang telah ditetapkan oleh panitia.

- h. Penentuan suara 1, 2, 3 ditentukan berdasarkan penilaian dengan nilai tertinggi.
- i. Indikator penilaiin karya sebagai berikut:

No	Deskripsi	Kriteria	Bobot
1	Originalitas	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak pernah diikuti dalam lomba manapun - Tidak pernah dipublikasi pada media apapun - Tidak ada unsur plagiarisme 	15%
2	Kesesuaian Tema	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian topik yang dipilih dengan tema - Ruang lingkup eksplorasi topik - Aktual dan faktual 	30%
3	Keunikan	<ul style="list-style-type: none"> - Desain <i>interface web, layout, navigasi</i> 	30%
4	Manfaat	<ul style="list-style-type: none"> - Kejelasan dan cara penyampaian informasi dan menjawab pertanyaan juri - edukatif 	25%

II. UI UX Mobile Application

1.1. Deskripsi Lomba

UI UX *Mobile Application* merupakan cabang kompetisi dalam rangkaian IT FUN 5.0. kompetisi *User Interface* dan *User Experience* (UI & UX) adalah kompetisi desain produk yang berorientasi kepada tampilan, kenyamanan dan kemudahan *user* ketika menggunakannya. Tujuan dari lomba ini adalah membuat interaksi pengguna sederhana mungkin dan se-efisien mungkin. Para peserta dituntut agar dapat merancang antarmuka yang baik, sehingga didapatkan hasil desain *mobile* aplikasi dengan UI UX yang berkualitas

1.2. Tema Lomba

Re-design Website

1.3. Timeline Lomba

- Pendaftaran dan Pengumpulan Karya : 18 Oktober 2021-19 November 2021
- Presentasi Karya : 30 November 2021
- Pengumuman Pemenang : 10 Desember 2021

1.4. Ketentuan Lomba

1) Ketentuan Peserta

- a. Peserta merupakan siswa/I SMA/SMK/Mahasiswa Sederajat
- b. Peserta terdiri dari individu (satu orang) atau satu tim (tiga orang)
- c. Setiap peserta merupakan mahasiswa atau pelajar yang aktif
- d. Peserta atau ketua tim wajib mendaftarkan diri terlebih dahulu melalui *google form*
- e. Peserta yang telah mendaftar tetapi tidak mengumpulkan hasil karya UI UX *mobile application* dianggap mengundurkan diri dari perlombaan.
- f. Seluruh peserta yang mengirimkan hasil karya akan mendapatkan *e-sertifikat*.
- g. Peserta wajib menyetujui seluruh ketentuan lomba yang berlaku dan mematuhi panitia

2) Ketentuan Karya UI UX *Mobile Application*

- a. Tiap peserta hanya boleh memakai platform *mobile*

- b. Karya yang dikirimkan, merupakan karya yang belum pernah dipublikasi atau diikutsertakan pada lomba-lomba sejenis
- c. Karya merupakan hasil orisinal (hasil karya sendiri bukan hasil karya orang lain)
- d. Isi hasil karya tidak boleh mengandung atau menggunakan elemen atau materi yang dilindungi oleh hak cipta termasuk logo, karya foto, karya grafis, merek dagang, dll)
- e. Isi hasil karya tidak boleh mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras dan Antargolongan), kekerasan dan hasutan negatif
- f. Karya harus sesuai dengan persyaratan yang ditentukan
- g. Keputusan juri dan panitia tidak dapat diganggu gugat
- h. Keikutsertaan peserta dalam lomba, berarti:
 - Peserta dianggap telah menerima dan menyetujui seluruh persyaratan lomba
 - Peserta setuju karya yang dikirim menjadi milik Himpunan Mahasiswa Informatika Universitas Nasional.

3) Ketentuan Pendaftaran dan Pengumpulan Karya

- a. Peserta atau ketua tim diwajibkan melakukan pendaftaran dengan mengisi data diri atau kelompok dan mengunggah berkas persyaratan dengan lengkap melalui form:
- b. Setiap peserta hanya dapat mengirimkan satu buah hasil karya UI UX *mobile application* orisinal dengan minimal tiga buah tampilan yaitu: **Landing Page, Login, Pendaftaran.**
- c. *File* yang dikirimkan berupa hasil desain dan *file* mentahannya
- d. Setiap peserta wajib memberikan assets hasil karya (PNG/JPEG/PDF, GIF, PSD/AI/sketch) kepada penyelenggara
- e. setiap peserta wajib memberikan hasil desain *high fidelity mockup* yang ditampilkan dalam bentuk *clickable prototype* (menggunakan Marvel, Adobe XD, InVision, Principle, Framer X, Flinto, Figma, dsb) yang dilampirkan dalam bentuk tautan (URL).
- f. Karya dikirim dalam bentuk zip yang didalamnya berisi *file* dan deskripsi *software* yang digunakan.

- g. Karya dikirim saat pendaftaran lomba dengan format penamaan “LombaUIUXMobileApp_Nama_Instansi_Nomor Telp. (Whatsapp)”.zip.
contoh LombaUIUXMobileApp_Fikri Fajar_Universitas Nasional_0896xxxxxx.

4) Diskualifikasi

- Panitia berhak merubah teknis dan ketentuan sesuai dengan kondisi
- Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang terbukti melanggar hak cipta dan kekayaan intelektual
- Panitia berhak mendiskualifikasi jika data peserta tidak sesuai dengan persyaratan yang telah ditentukan
- Panitia berhak mendiskulifikasi jika terdapat kecurangan atau pelanggaran terhadap aturan lomba UI UX *mobile application*

1.5. Tahap Presentasi dan Kriteria Penilaian

- Peserta mempresentasikan karya yang mereka buat di depan dewan juri, panitia, dan penonton.
- Tahap presentasi diadakan secara daring melalui *Zoom Meeting*
- Peserta mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat seperti fitur yang dimiliki, serta keunggulan dari karya tersebut, dan lain-lain yang perlu dipresentasikan kepada juri
- Cakupan presentasi adalah penjelasan mengenai karya dan simulasi karya di depan dewan juri, durasi presentasi terdiri dari 10-15 menit untuk presentasi dan 5 menit untuk tanya jawab
- Pada saat presentasi daring, peserta berpakaian rapi dan sopan didepan kamera
- Peserta yang tidak hadir pada saat presentasi daring dianggap gugur
- Penilaian dilakukan oleh tim juri yang telah ditetapkan oleh panitia
- Penentuan juara 1, 2, 3 ditentukan berdasarkan penilaian dengan nilai tertinggi
- Indikator penilaian karya sebagai berikut:

No	Deskripsi	Kriteria	Bobot
1	Originalitas	- Tidak pernah diikuti dalam lomba manapun	25%

		<ul style="list-style-type: none"> - Tidak pernah dipublikasi pada media apapun - Tidak ada unsur plagiarisme 	
2	Kesesuaian dengan Antarmuka yang sudah ditentukan dan kemudahan pengguna	<ul style="list-style-type: none"> - Desain mudah dimengeti, dipelajari dan digunakan oleh pengguna Android maupun iOS - Terdapat <i>Landing Page</i>, Pendaftaran, dan <i>Login</i> 	30%
3	Estetika Komponen Karya	<ul style="list-style-type: none"> - Keindahan aplikasi, tanpa sedikit pun mengurangi fungsi strukturalnya - Daya tarik aplikasi yang menjadi ciri tersendiri dari aplikasi tersebut 	20%
4	Manfaat	<ul style="list-style-type: none"> - Kejelasan dan cara penyampaian informasi dan menjawab pertanyaan juri - edukatif 	25%

III. Code Challenge

1.1. Deskripsi Lomba

Lomba *Code Challenge* ini merupakan salah satu kategori lomba tingkat umum pada acara tahunan IT FUN 5.0 yang diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Informatika (HIMTI) Universitas Nasional. Lomba ini merupakan *challenge* dimana para peserta memecahkan algoritma dari sebuah kasus. Dengan konsep algoritma ini, maka permasalahan harus diselesaikan secara sistematis, logis, dan bisa diuji benar atau salahnya.

1.2. Timeline Lomba

- Pendaftaran dan Pengumpulan Karya : 18 Oktober 2021-19 November 2021
- *Technical Meeting* Peserta Lomba : 01 Desember 2021
- Pengerjaan Soal : 02 Desember 2021
- Pengumuman Pemenang : 10 Desember 2021

1.3. Ketentuan Lomba

1) Ketentuan Peserta

- a. Peserta merupakan siswa/I SMA/SMK/Mahasiswa Sederajat
- b. Setiap peserta merupakan mahasiswa atau pelajar yang aktif
- c. Peserta wajib mendaftarkan diri terlebih dahulu melalui google *form*
- d. Peserta wajib menyetujui seluruh ketentuan lomba yang berlaku dan mematuhi panitia
- e. Peserta yang mengikuti pengerjaan soal *code challenge* tetapi tidak mengumpulkan hasil pengerjaan dianggap mengundurkan diri dari perlombaan

2) Ketentuan Lomba *Code Challenge*

- a. Bahasa yang digunakan untuk menjawab kasus adalah Bahasa Indonesia
- b. Bahasa program yang digunakan dalam soal dapat berupa Java, PHP, C++
- c. Jawaban kasus yang dikirimkan harus orisinal dan tidak boleh plagiarism
- d. Jawaban serta interaksi antar peserta tidak boleh mengandung unsur SARA maupun pelecehan
- e. Peserta wajib menyalakan kamera dan mematikan *mic* saat pengerjaan soal

3) Ketentuan Pendaftaran dan Teknis Pengerjaan

- a. Peserta diwajibkan melakukan pendaftaran dengan mengisi data diri dan mengunggah berkas persyaratan dengan lengkap melalui form:
- b. Peserta mengerjakan soal dan masuk ke *Zoom Meeting* dengan menyalakan kamera saat mengerjakannya
- c. Peserta harus menyelesaikan soal dalam batas waktu yang sudah ditentukan.

4) Ketentuan Pengumpulan Hasil

- a. Pengumpulan hasil dapat dikirimkan ke google *form* yang akan diberikan saat pengerjaan soal berlangsung
- b. Pengumpulan hasil berupa *code* yang sudah dikerjakan dan *screen shoot output*.
- c. Pengumpulan hasil ke google *form* dengan format penamaan “LombaCC_Nama_Instance_Nomor Telp. (Whatsapp)”.zip. Contoh: LombaCC_Fikri Fajar_ Universitas Nasional_0896xxxxxxx

5) Diskualifikasi

- a. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang terbukti mencuri hasil jawaban peserta lain
- b. Panitia berhak mendiskualifikasi jika data peserta tidak sesuai dengan persyaratan yang telah ditentukan
- c. Panitia berhak mendiskualifikasi jika terdapat kecurangan atau pelanggaran terhadap aturan lomba *code challenge*.

1.4. Kriteria Penilaian

- a. Penilaian dilakukan oleh tim juri yang telah ditetapkan oleh panitia
- b. Penentuan juara 1, 2, 3 ditentukan berdasarkan penilaian dengan nilai tertinggi.
- c. Indikator penilaian sebagai berikut:

No	Deskripsi	Kriteria	Bobot
1	Solusi Coding	Total keberhasilan kode yang diuji pada 3 kasus yang berbeda	35%
2	Penjelasan Coding	Seberapa jelas logika dan struktur kode dalam bentuk kalimat atau paragraf	25%

3	Hasil	Kebenaran dari hasil yang diinginkan dari soal	25%
4	Waktu Pengerjaan	Kecepatan dan ketepatan waktu dalam pengerjaan soal	15%

IV. Valorant

1.1. Deskripsi Lomba

Kompetisi Valorant adalah lomba *e-sport* dimana setiap tim yang beranggotakan lima pemain untuk saling memperjuangkan misi mereka. Selama bertempur, setiap permainan akan berlangsung selama 24 ronde, dimana tim yang terlebih dahulu memenangkan 13 ronde akan keluar sebagai pemenang.

1.2. Timeline Lomba

- Pendaftaran dan Pengumpulan Karya : 18 Oktober 2021-19 November 2021
- *Technical Meeting* Peserta Lomba : 08 Desember 2021
- Waktu Bertanding : 09 Desember 2021
- Pengumuman Pemenang : 10 Desember 2021

1.3. Ketentuan Lomba

1) Ketentuan Pemain

- a. Pemain tidak diperbolehkan untuk berpartisipasi dengan lebih dari satu tim (tidak boleh *multi slot*)
- b. Pemain harus mengikuti jadwal yang sudah ditentukan
- c. Setiap ketua tim wajib masuk ke dalam grup yang sudah disediakan (WhatsApp)
- d. Tim dilarang untuk mengganti pemain yang sudah terdaftar termasuk pemain cadangan selama acara berlangsung
- e. Setiap pemain harus memastikan koneksi dalam keadaan baik
- f. Peserta wajib *standby* 20 menit sebelum acara dimulai, waktu menunggu maksimal 20 menit. Jika lebih, peserta akan otomatis didiskualifikasi dari pertandingan
- g. *Nickname* akun Valorant pemain tidak mengandung kata kasar maupun SARA
- h. Seluruh peserta harus menjaga perilaku dan menjunjung sopan santun terhadap lawan dan panitia selama pertandingan
- i. Seluruh pemain diwajibkan untuk memakai akun sesuai dengan yang diregistrasi ketika melakukan pendaftaran

2) Ketentuan Pendaftaran

- a. Pendaftar wajib mendaftarkan 5 pemain inti (wajib), 1 pemain cadangan (opsional) untuk bertanding dalam 1 tim
- b. Kapten tim melakukan pendaftaran dengan mengisi data tim dan mengunggah berkas persyaratan dengan lengkap melalui form:
- c. Kapten tim melakukan pembayaran biaya pendaftaran ke rekening yang tersedia dengan ketentuan **biaya pendaftaran Rp 25.000/tim**. Dan mengkonfirmasi bukti pembayaran kepada *Contact person* yang tersedia.
- d. Tindakan pendaftaran untuk turnamen ini berarti telah menyetujui semua persyaratan, aturan dan regulasi yang dinyatakan secara keseluruhan

3) Tata Tertib dan Peraturan Pertandingan

- a. Aplikasi yang digunakan adalah Valorant
- b. Panitia tidak menyediakan PC dan Internet
- c. Segala kesalahan yang disebabkan oleh gangguan PC dan koneksi internet bukan tanggung jawab panitia
- d. Pengumuman, pengingat jadwal dan bagan turnamen akan diinformasikan dan dibagikan kepada peserta oleh panitia melalui WhatsApp Grup
- e. Mode *game* yang digunakan adalah *Custome Game*
- f. Kedua tim memilih satu *map*, dan akan diacak oleh panitia
- g. Penentuan *side* (*attacker or defender*) akan menggunakan sistem lempar koin)
- h. Pertandingan awal menggunakan sistem gugur atau *single elimination*, sementara untuk empat besar akan menggunakan sistem BO3 sampai *grand final*.
- i. Jika peserta yang terputus dari permainan selama pertandingan berlangsung maka pemain yang terputus harus menyambung Kembali secepat mungkin
- j. Tidak diperbolehkan *mic all*, hanya diperbolehkan *chall all* dengan ketentuan tidak mengandung kata kasar, rasisme, dan SARA.

4) Kecurangan dan Denda

- a. Peserta yang tidak hadir saat pertandingan akan didiskualifikasi
- b. Tim akan dikenakan sanksi atau hukuman dalam urutan:
 - Peringatan Pertama: tim akan kehilangan prioritas ban map dan pemilihan *side* (*attacker or defender*) untuk seluruh pertandingan

- Peringatan Kedua: tim akan secara otomatis didiskualifikasi dari pertandingan
- c. Jika ditemukan anggota tim yang melakukan pelanggaran dari aturan yang tercantum, maka pihak panitia berhak memberikan penalti berupa teguran keras dan diskualifikasi
- d. Hukuman tergantung pada tingkat kesalahan para pemain, semua hukuman dapat berubah sesuai dengan hal tersebut

V. Narahubung dan Media

Fina : +62 838-6774-5755

Alvian : +62 878-8020-8378

Aini : +62 851-5891-5224

Instagram : @itfun5.0

Email : himtiunas@gmail.com / lombaitfun@gmail.com