

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
I. Pendahuluan.....	1
II. Nama dan Tema Kegiatan	3
III. Tujuan Kegiatan.....	4
IV. Sasaran Peserta	4
V. Parameter Kesuksesan.....	4
VI. Waktu dan Tempat Kegiatan	4
VII. Agenda Kegiatan	5
VIII. Anggaran Biaya	12
IX. Susunan Kepanitiaan.....	24
X. Penutup.....	25
XI. Lembar Pengesahan	26



I. PENDAHULUAN

“Pengembangan Teknologi Data Sebagai Mahakarya Teknologi Bangsa Untuk Pendidikan Indonesia”

Perkembangan teknologi yang begitu cepat, telah membawa teknologi ke era baru, era teknologi yang memanfaatkan data, untuk di olah kembali yang didapatkan dengan cara menyimpan histori penggunaan atau yang sering kita sebut dengan teknologi data. Teknologi data ini lah yang menjadi peluang dalam lahirnya mahakarya teknologi bangsa dikemudian hari, mahakarya yang lebih beragam, dan belum pernah terbayangkan di jaman sekarang.

“Selamat tinggal teknologi informasi, selamat datang teknologi data” begitulah ungkapan jack ma ceo alibaba.com. Teknologi data lahir ketika teknologi informasi telah membuat manusia lupa akan tugasnya sebagai manusia dan terlena akan dunia, sehingga manusia terlihat seperti robot yang menjalankan kehidupannya tanpa tau lingkungan sosialnya. padahal sebaiknya teknologi harus bisa melayani manusia dengan sewajarnya, sehingga robot tetaplah robot, dan manusia tetaplah manusia yang dapat mengerjakan pekerjaan lainnya dengan interaksi wajar yang dibantu oleh teknologi.

Teknologi informasi adalah mesin yang menjalankan otomatisasi untuk melayani manusia. Sedangkan teknologi data merupakan mesin yang dibuat untuk memahami manusia. Dari kesimpulan diatas jelas bahwa teknologi data membuat kita mengerti akan lingkungan sosial. dan membuat kita bisa lebih berinteraksi dengan sosial sekitarnya.

Dari kesimpulan diatas, teknologi era baru hadir dengan memperhatikan data untuk menjawab solusi dalam melayani dan memahami kebutuhan manusia lewat analisisnya. Sehingga manusia tetap bisa melakukan interaksi sosial dengan bantuan mesin, bukan lagi melakukan interaksi dengan mesin.

Sudah banyak penggunaan teknologi data sebagai mahakarya bangsa yang dibangun di jaman sekarang. contohnya ; Smart city, merupakan contoh penggunaan teknologi data pada pelayanan masyarakat dengan memperhatikan apa yang masyarakat butuhkan lewat data data yang terkumpul dan terolah, mesin agregator pada rumah sakit merupakan contoh dari penggunaan pengolahan data pada rumah sakit untuk menganalisis pasiennya lewat historinya. Belum lagi nearby search pada e-commerce, hingga teknologi yang diterapkan google map dan waze untuk mencari jalan mana yang tercepat untuk menuju suatu tempat.



Lalu kemanakah teknologi data pada pendidikan Indonesia? Padahal sejatinya pendidikan lah yang paling membutuhkan data untuk perkembangan pendidikan agar pendidikan Indonesia dapat mengarahkan siswanya ke arah yang lebih pasti, dan ketika teknologi data tersebut telah datang pada pendidikan Indonesia, sudah seharusnya kita memanfaatkan dengan sebaik baiknya. sehingga teknologi data ini, tidak sama seperti teknologi informasi, yang membuat manusia menjadi robot dan terlupa hingga lupa akan diri kita sendiri, bahkan yang lebih parah, gadget kita adalah sesuatu hal yang lebih mengetahui diri kita dari pada kita sendiri.

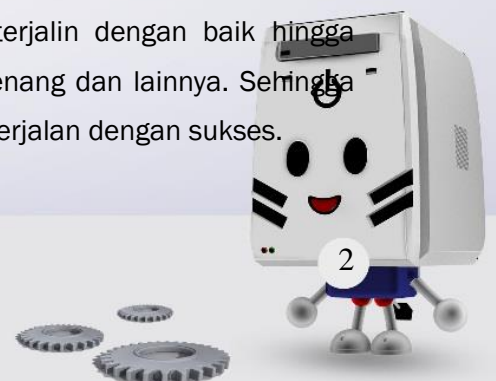
Untuk itu, dalam rangka mendukung terciptanya mahakarya teknologi bangsa dengan mengembangkan teknologi data pada pendidikan Indonesia untuk kemajuan generasi bangsa. maka kami mengkolaborasikannya dengan berbagai lomba dalam acara “Dies Natalis Mahasiswa Ilmu Komputer” dengan tema dan tagline “Mahakarya Teknologi Bangsa Untuk Pendidikan Indonesia”

“Dies Natalis Mahasiswa Ilmu Komputer (DINAMIK)” ini, merupakan kegiatan tahunan Mahasiswa Ilmu Komputer yang bertajuk teknologi dan telah dilakukan sejak 2005 atau telah bergulir selama 11 tahun. DINAMIK ini adalah salah satu ajang yang bergengsi di Universitas Pendidikan Indonesia, dan telah menjadi ajang yang diistimewakan juga bergengsi oleh pelajar pecinta teknologi se Jawa Barat.

Pada pelaksanaan DINAMIK sebelumnya, selama 11 tahun ini DINAMIK berhasil menyedot ribuan peserta dan memperoleh antusias yang positif dari seluruh pesertanya, sehingga besarnya antusiasme masyarakat terhadap acara ini, mendorong mahasiswa Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia ini untuk tetap melanjutkan kegiatan ini, dengan diadakan beberapa lomba untuk masyarakat dan tentunya mahasiswa Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia sendiri.

Kesuksesan dari “Dies Natalis Mahasiswa Ilmu Komputer ” sebelumnya dapat dilihat dari jumlah peserta yang cukup banyak, yaitu sebanyak 850 peserta dari kalangan siswa/i SD, SMP, SMA atau sederajat se-Jawa Barat dan mahasiswa. Acara yang diadakan dalam DINAMIK tahun lalu yaitu diantaranya Seminar Nasional. Bedah Buku dan Talkshow, Lomba Cipta Web, Lomba Desain Grafis, CSPP, PC Assembling, Pameran Karya dan Donor Darah.

Selain itu, kegiatan sebelumnya berhasil mempererat jalinan tali silaturahmi sesama mahasiswa Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia melalui acara Open House dan Private Party untuk mahasiswa Ilmu Komputer UPI. Selain jalinan silaturahmi lingkup internal, jalinan silaturahmi dalam lingkup eksternal pun terjalin dengan baik hingga sekarang. diantaranya dengan pihak HP. Baidu, Anyaman Benang dan lainnya. Sehingga kegiatan “Dies Natalis Mahasiswa Ilmu Komputer” ini selalu berjalan dengan sukses.



Oleh karena itu, mahasiswa Ilmu Komputer dengan bangga dan optimis akan mengadakan kembali “Dies Natalis Mahasiswa Ilmu Komputer ke -12 (DINAMIK12) dengan tema “Mahakarya Teknologi Bangsa Untuk Pendidikan Indonesia”, sebagai salah satu solusi untuk mengembangkan teknologi data pada pendidikan Indonesia agar bisa menciptakan sebuah era generasi pendidikan cerdas dan mengerti dalam memahami hadirnya teknologi data sehingga dapat mencetak generasi yang penuh inovasi dan produktivitas. Adapun spesifikasi acara dalam DINAMIK 12 yaitu Syukuran Dinamik, *Main Event*, *Talkshow* Inspiratif, *Workshop* Digitalisasi Guru, Seminar Nasional, Donor Darah dan berbagai lomba seperti Lomba Desain Grafis (LDG), Lomba Cipta Web (LCW), Olimpiade TIK, *Personal Computer Assembling* (PCA), *Computer Science Programming Competition* (CSPC), Lomba Cipta Animasi (LCA), *Line Follower*, DINAMIK Star dan Kompetisi Jaringan dalam tingkat Nasional.

Semoga dengan adanya acara ini, masyarakat yang mengikuti kegiatan akan mendapatkan manfaat positif dan juga teknologi pada pendidikan Indonesia bukan saja menjadi suatu hal yang digunakan tapi menjadi suatu hal yang dipelajari kembali sehingga generasi bangsa selanjutnya dapat menggunakan teknologi data dengan bijak.

II. NAMA DAN TEMA KEGIATAN

Nama Kegiatan : Dies Natalis Mahasiswa Ilmu Komputer 12 (DINAMIK 12)

Tema Kegiatan : Mahakarya Teknologi Bangsa Untuk Pendidikan Indonesia

III. TUJUAN KEGIATAN

Kegiatan “Dies Natalis Mahasiswa Ilmu Komputer ke-12 (DINAMIK12)” ini bertujuan untuk:

1. Membantu menciptakan mahakarya teknologi dalam kegiatan lomba untuk pendidikan Indonesia
2. Mengenalkan teknologi data pada pendidikan Indonesia
3. Meningkatkan nama baik ilmu komputer
4. Mempererat silaturahmi antara warga ilmu komputer
5. Menumbuhkan jiwa kompetitif pada generasi muda
6. Menjalin kerja sama antar dosen serta alumni
7. Meningkatkan animo masyarakat terhadap DINAMIK
8. Membangun hubungan kemitraan dengan pihak luar



III. SASARAN PESERTA

Pada kegiatan tahun ini, yang menjadi sasaran peserta adalah siswa-siswi sekolah menengah kejuruan (SMK)/sekolah menengah akhir (SMA) dan sederajatnya setingkat Nasional, mahasiswa/i setingkat Nasional, Guru setingkat Nasional serta masyarakat umum.

IV. PARAMETER KESUKSESAN

Parameter kesuksesan dari kegiatan ini antara lain agar dapat mengulang atau bahkan melebihi prestasi pencapaian dari DINAMIK11 dari segi internal dan eksternal, yaitu sebagai berikut.

1. Peserta mengerti Tema kegiatan, dilihat dari hasil perlombaan dan kegiatan DINAMIK 12, 70% kesesuaian hasil karya dengan tema.
2. 50% warga KEMAKOM hadir pada acara DINAMIK12.
3. Peserta yang mengikuti berbagai lomba di DINAMIK12 mencapai 1000 peserta.
4. Peserta Talkshow Inspiratif, Seminar Nasional serta Workshop Digitalisasi Guru memberikan tanggapan yang baik pada acara DINAMIK12.
5. Mitra dan Sponsor memberikan tanggapan yang baik pada acara DINAMIK12.
6. 60% peserta memberikan tanggapan yang baik pada acara DINAMIK12.
7. Kegiatan DINAMIK12 berjalan dengan aman dan tertib serta tidak menimbulkan kesan negatif terhadap masyarakat.

V. WAKTU DAN TEMPAT KEGIATAN

Waktu : 28 Januari 2017, 01 - 02 April 2017 dan 07 - 09 April 2017

Tempat : Universitas Pendidikan Indonesia

VI. AGENDA KEGIATAN

1. SYUKURAN DINAMIK

Hari/Tanggal : Sabtu, 28 Januari 2017

Tempat : Auditorium FPMIPA A, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi : Acara perhelatan Dinamik ini akan dimulai dari syukuran dinamik yang akan dilakukan pada tanggal 28 Januari 2017. Kegiatan ini dilakukan untuk mengeratkan seluruh warga, alumni juga dosen keluarga besar ilmu komputer Universitas



Pendidikan Indonesia. Konten acara dalam syukuran dinamik ini adalah malam anugrah kepada warga, alumni, maupun dosen, yang sebelumnya telah dibocorkan nominasinya. Serta hiburan yang akan ditampilkan oleh setiap angkatan di Departemen Pendidikan Ilmu Komputer.

2. LOMBA DESAIN GRAFIS (LDG)

Penyisihan

Hari/Tanggal : Selasa – Sabtu, 14 - 18 Maret 2017

Tempat : Online

Final

Hari/Tanggal : Sabtu, 08 April 2017

Tempat : Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi

: Lomba Desain Grafis merupakan salah satu ajang kompetisi dalam rangkaian acara DINAMIK12 di bidang desain grafis. Lomba Desain Grafis adalah lomba perorangan yang mengasah kreativitas peserta dalam mendesain sebuah ilustrasi yang sesuai dengan tema, yaitu “Teknologi data dalam pendidikan Indonesia”. Ilustrasi yang dibuat tidak hanya bagus tetapi juga memiliki makna. Peserta lomba diharuskan membuat desain grafis berupa ilustrasi sesuai dengan tema LDG DINAMIK12 dengan menggunakan software seperti Inkscape, GIMP, Adobe Photoshop, atau CorelDRAW. Sasaran peserta dalam lomba ini yaitu siswa/i SMA/SMK/ sederajat setingkat Nasional.

3. LOMBA CIPTA WEB (LCW)

Penyisihan

Hari/Tanggal : Rabu – Sabtu, 01 - 04 Maret 2017

Semi Final

Hari/Tanggal : Jum'at, 07 April 2017

Final

Hari/Tanggal : Sabtu, 08 April 2017

Tempat : Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia



Deskripsi

: Lomba Cipta Website merupakan kompetisi yang diselenggarakan oleh Mahasiswa Ilmu Komputer dan Pendidikan Ilmu Komputer pada Dies Natalis Mahasiswa Komputer yang ke-12 (Dinamik 12) untuk menuangkan ide dan kreativitas ke dalam sebuah website, bertujuan untuk memberikan motivasi dan sebagai sarana belajar untuk membangun dan mengembangkan website. Pada tahun ini, LCW mengusung tema “*Technology Innovation for Smarter Indonesian Education*” untuk ketentuan website peserta. Sasaran peserta lomba ini yaitu siswa/i SMA/SMK/ sederajat setingkat Nasional.

4. OLIMPIADE TIK

Penyisihan Semi Final dan Final

Hari/Tanggal

: Jum’at, 07 April 2017

Tempat

: FPMIPA C, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi

: Olimpiade TIK merupakan salah satu cabang lomba dalam rangkaian acara DINAMIK 12. Pada perlombaan ini para peserta akan diuji dengan soal-soal logika matematika dan TIK dan harus diselesaikan dengan tepat dan cepat selama waktu yang ditentukan. Lomba ini bertemakan “Mahakarya Teknologi Bangsa Untuk Pendidikan Indonesia”. Sasaran peserta untuk lomba ini yaitu siswa/i SMA/SMK/ sederajat setingkat Nasional.

5. PERSONAL COMPUTER ASSEMBLING (PCA)

Penyisihan

Hari/Tanggal

: Sabtu, 08 April 2017

Tempat

: Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia

Final

Hari/Tanggal

: Sabtu, 09 April 2017

Tempat

: Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia



Deskripsi

: Personal Computer Assembling (PCA) merupakan lomba yang menjadi daya tarik dalam DINAMIK. Dari tahun ke tahun PCA selalu menjadi lomba favorit yang diikuti dengan ditandainya jumlah peserta yang dapat mencapai 200 peserta. Lomba ini menekankan ketelitian, kerapian dan kecepatan dalam perakitan komponen - komponen PC. Sasaran peserta untuk lomba ini yaitu siswa/i SMA/ sederajat setingkat Nasional.

6. COMPUTER SCIENCE PROGRAMMING COMPETITION (CSPC)

Penyisihan

Hari/Tanggal

: Selasa, 21 Maret 2017

Tempat

: Online

Semi Final

Hari/Tanggal

: Selasa, 28 Maret 2017

Tempat

: Online

Final

Hari/Tanggal

: Minggu, 09 April 2017

Tempat

: FPMIPA C, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi

: Computer Science Programming Contest (CSPC) adalah lomba pemrograman yang diselenggarakan di DINAMIK. Lomba ini menekankan kemampuan analisis berpikir dalam pemecahan masalah yang diberikan dalam bentuk soal yang kemudian diinterpretasikan dalam bentuk kode program sehingga menjadi program yang efektif. Lomba ini bertemakan "Mahakarya Teknologi Bangsa Untuk Pendidikan Indonesia". Sasaran peserta untuk lomba ini yaitu siswa - siswi SMA/SMK sederajat setingkat Nasional.

7. LOMBA CIPTA ANIMASI (LCA)

Penyisihan

Hari/Tanggal

: Selasa-Sabtu, 14-18 Maret 2017

Tempat

: Online

Final

Hari/Tanggal

: Sabtu, 08 April 2017

Tempat

: Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia



Deskripsi

: Lomba Cipta Animasi (LCA) adalah salah satu cabang lomba di DINAMIK yang kembali muncul setelah absen selama 2 tahun di perhelatan DINAMIK. Lomba ini mengkompetisikan kemampuan peserta di bidang multimedia dalam pembuatan film pendek animasi 2D bertemakan “Mahakarya Teknologi Bangsa Untuk Pendidikan Indonesia”. Peserta dibebaskan menggunakan perangkat lunak apapun dalam proses pembuatannya. Lomba ini ditujukan untuk siswa-siswi SMA/SMK sederajat setingkat Nasional.

8. DINAMIK STAR

Penyisihan

Hari/Tanggal

: Sabtu – Minggu, 01 - 02 April 2017

Tempat

: FPMIPA C, Universitas Pendidikan Indonesia

Final

Hari/Tanggal

: Minggu, 09 April 2017

Tempat

: Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi

: DINAMIK Star adalah suatu acara pencarian bakat yang diadakan dalam perayaan DINAMIK (Dies Natalis Mahasiswa Ilmu Komputer) Universitas Pendidikan Indonesia. Pada tahun ini DINAMIK Star mengusung tema “Mahakarya Talenta dalam Balutan Teknologi”. Acara ini diadakan untuk semua kalangan dari TK, SD, SMP, SMA atau sederajatnya maupun kalangan mahasiswa setingkat Nasional. Acara ini pun tidak membatasi semua bakat yang dimiliki oleh peserta. Dinamik Star ini ditujukan untuk masyarakat umum khususnya mahasiswa/i UPI.

9. LINE FOLLOWER

Penyisihan

Hari/Tanggal

: Jumat – Sabtu, 07 - 08 April 2017

Tempat

: Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia

Final

Hari/Tanggal

: Minggu, 09 April 2017

Tempat

: Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia



Deskripsi

: Robot Line Follower merupakan sebuah ajang kompetisi balapan robot dimana robot tersebut bergerak mengikuti garis secara otomatis, dengan track yang ditentukan. Dengan ketentuan robot dibuat oleh masing-masing peserta. Tema yang diusungkan adalah “Mahakarya Teknologi Bangsa Untuk Pendidikan Indonesia”. Sasaran kompetisi line follower ini adalah seluruh siswa-siswi tingkat SMA/SMK/MA/Sederajat setingkat Nasional.

10. KOMPETISI JARINGAN

Penyisihan

Hari/Tanggal

: Jum'at, 07 April 2017

Tempat

: Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia

Waktu

: 08.00 – 15.00 WIB

Semi Final dan Final

Hari/Tanggal

: Sabtu, 08 April 2017

Tempat

: Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia

Waktu

: 08.00 – 15.00 WIB

Deskripsi

: Kompetisi Jaringan merupakan kompetisi untuk menguji kemampuan peserta dalam menghadapi kasus keamanan sistem komputer dan jaringan yang telah disiapkan. Sistem dirancang untuk mempunyai celah atau informasi tertentu yang berakibat terhadap dimungkinkannya peretasan pada sistem tersebut. Terdapat dua bidang yang di kompetisikan dalam acara ini yaitu bidang keamanan jaringan dan desain jaringan. Kompetisi Jaringan mengusung tema “Sub Teknologi Data”. Sasaran peserta lomba ini yaitu siswa/i SMK setingkat Nasional.



11. TALKSHOW INSPIRATIF

Hari/Tanggal : Minggu, 02 April 2017

Tempat : Auditorium FPMIPA A, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi : Talkshow Inspiratif merupakan salah satu dari rangkaian acara DINAMIK 12. Acara ini tentunya menyuguhkan ilmu yang bermanfaat, dengan bertemakan “Menyelaraskan Teknologi dan Pendidikan yang Sesuai dengan Syariat Islam”, pemateri akan memandu peserta untuk mengupas tuntas tema tersebut. Selanjutnya, peserta akan berdiskusi dalam sebuah talkshow inspiratif bersama beberapa orang pemateri. Sasaran dari kegiatan ini adalah masyarakat umum.

12. SEMINAR NASIONAL

Hari/Tanggal : Sabtu, 01 April 2017

Waktu : 08.00 – 15.00 WIB

Tempat : Auditorium FPMIPA A, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi : Seminar Nasional (Semnas) merupakan suatu kegiatan pertemuan skala nasional untuk membahas, menyikapi suatu topik bahasan dan menampilkan satu atau beberapa pembicara. Seminar nasional ini memiliki tema “Penerapan teknologi Big data Dalam Transformasi Pendidikan dan Pembelajaran”. Peserta seminar yang hadir harus berpartisipasi secara aktif dan diharapkan terjadi interaksi dua arah antara pembicara dan peserta seminar.

13. FESTIVAL TEKNOLOGI DAN SENI (FELOSE)

Hari/Tanggal : Jum'at – Minggu, 07 - 09 April 2017

Tempat : Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi : Festival Teknologi dan Seni atau disebut juga FELOSE merupakan salah satu dari rangkaian acara di DINAMIK 12 yang bertajuk unjuk karya mahasiswa/i ilmu komputer dan pendidikan ilmu computer, mahasiswa/i setingkat Nasional dan kerjasama IT dengan berbagai komunitas di Bandung. FELOSE ini juga merupakan bentuk perkembangan dari pameran karya pada dinamik 11 maupun dinamik 10 yang



didalamnya dibagi menjadi 2 kategori yaitu Seni murni seperti *digital art*, kriya, komik, ilustrasi dan sebagainya, serta teknologi seperti robot, aplikasi, *game*, dan sebagainya. Tema yang diusungkan adalah “Mahakarya Teknologi dan Seni Indonesia”. Sasaran dari kegiatan ini adalah mahasiswa/i setingkat Nasional.

14. DONOR DARAH

Hari/Tanggal : Sabtu, 08 April 2017
 Waktu : 08.00 – 12.00 WIB
 Tempat : Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia
 Deskripsi : Donor Darah DINAMIK merupakan kegiatan sosial tahunan yang dilaksanakan bertepatan dengan DINAMIK. Pada tahun ini Donor Darah DINAMIK mengusung tema “*Blood is a gift of life*”. Donor Darah memiliki banyak manfaat antara lain dapat mengetahui golongan darah, mengurangi zat besi yang berlebih dalam tubuh, membakar kalori dalam tubuh, dapat menurunkan resiko penyakit serangan jantung bagi pendonor rutin, mencegah penuaan dini karena sel-sel darah merah diperbaharui secara berkala dan mencegah resiko kanker. Sasaran dari acara ini yaitu mahasiswa dan masyarakat umum di wilayah Universitas Pendidikan Indonesia dan sekitarnya.

15. WORKSHOP DIGITALISASI GURU

Hari/Tanggal : Jum’at – Sabtu, 07 - 09 April 2017
 Waktu : 08.00 - 15.00 WIB
 Tempat : Isola Resort, Universitas Pendidikan Indonesia
 Deskripsi : Workshop Digitalisasi Guru merupakan suatu acara dimana beberapa guru berkumpul untuk memecahkan masalah dan mencari solusinya. Acara ini bertujuan untuk mengajarkan guru dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajarannya. Acara ini mengusung tema “Digitalisasi Pembelajaran”. Sasaran Workshop Digitalisasi Guru adalah seluruh guru dalam skala Nasional.



VII. ANGGARAN BIAYA

a. Pengeluaran

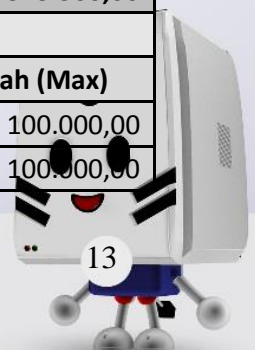
NON ACARA				
KONSUMSI				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Konsumsi Panitia	550	Rp 8.000,00	Rp 4.400.000,00
2	Konsumsi Juri	150	Rp 10.000,00	Rp 1.500.000,00
3	Konsumsi Peserta Lomba & Pembimbing Cadangan	100	Rp 5.000,00	Rp 500.000,00
4	Konsumsi Peserta Semnas	300	Rp 15.000,00	Rp 4.500.000,00
5	Konsumsi Pengisi Acara Semnas	6	Rp 20.000,00	Rp 120.000,00
6	snack pengisi hiburan Semnas	15	Rp 5.000,00	Rp 75.000,00
7	snack pengisi acara bbt	10	Rp 5.000,00	Rp 50.000,00
8	Konsumsi Peserta BBT	150	Rp 15.000,00	Rp 2.250.000,00
9	Konsumsi Pengisi Acara BBT	7	Rp 20.000,00	Rp 140.000,00
10	Konsumsi Peserta Donor Darah	100	Rp 3.000,00	Rp 300.000,00
11	Konsumsi PMI Donor Darah	10	Rp 10.000,00	Rp 100.000,00
12	konsumsi peserta PCA	300	Rp 5.000,00	Rp 1.500.000,00
13	Konsumsi Operator	60	Rp 5.000,00	Rp 300.000,00
14	Konsumsi Operator Kabel	6	Rp 40.000,00	Rp 240.000,00
15	Konsumsi Penjaga Stand	60	Rp 10.000,00	Rp 600.000,00
16	Isi Ulang Galon	12	Rp 4.500,00	Rp 54.000,00
17	konsumsi LCA saat penyisihan (peserta, pembimbing, juri)	83	Rp 5.000,00	Rp 415.000,00
18	konsumsi LCA saat final (peserta, pembimbing, juri)	23	Rp 5.000,00	Rp 115.000,00
19	Konsumsi peserta LCW yang lolos penyisihan tingkat SMA	30	Rp 5.000,00	Rp 150.000,00
20	Konsumsi juri LCW saat babak semi final dan final	6	Rp 5.000,00	Rp 30.000,00
21	Konsumsi pembimbing LCW SMA	10	Rp 5.000,00	Rp 50.000,00
22	Konsumsi peserta LDG yang lolos seleksi administrasi & penyisihan	10	Rp 5.000,00	Rp 50.000,00
23	Konsumsi pembimbing LDG yang lolos seleksi administrasi & penyisihan	10	Rp 5.000,00	Rp 50.000,00
24	Konsumsi juri LDG saat penjurian tertutup & final	6	Rp 5.000,00	Rp 30.000,00



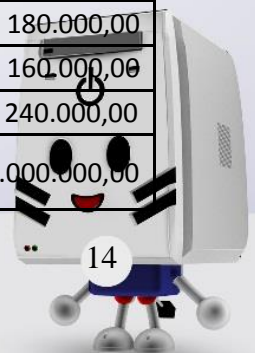
25	Konsumsi peserta CSPC yang lolos penyisihan tingkat SMA	10	Rp 5.000,00	Rp 50.000,00
26	Konsumsi juri CSPC saat babak final	5	Rp 5.000,00	Rp 25.000,00
27	Konsumsi pembimbing peserta CSPC tingkat SMA	10	Rp 5.000,00	Rp 50.000,00
28	konsumsi OPK	80	Rp 5.000,00	Rp 400.000,00
29	konsumsi Line Follower	128	Rp 5.000,00	Rp 640.000,00
30	konsumsi FELOSE 2 juri/hari	3	Rp 20.000,00	Rp 60.000,00
31	snack FELOSE 2 teknisi/hari	3	Rp 20.000,00	Rp 60.000,00
32	konsumsi keamanan	18	Rp 7.000,00	Rp 126.000,00
33	Konsumsi Dinamik Star	100	Rp 8.000,00	Rp 800.000,00
34	Konsumsi Artis Festival	30	Rp 20.000,00	Rp 600.000,00
35	Tamu (Diskominfo Bandung, Disdik Jabar, Gubernur/perwakilannya)	3	Rp 20.000,00	Rp 60.000,00
36	Konsumsi Pelatih (Kreatif)	10	Rp 15.000,00	Rp 150.000,00
37	Pelatihan MC dan Ilkom Voice	10	Rp 40.000,00	Rp 400.000,00
TOTAL				Rp 20.940.000,00

LOGISTIK				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Sewa Tempat (Gymnasium)	3	Rp 7.500.000,00	Rp 22.500.000,00
	Kelas MIPA C	5	Rp 50.000,00	Rp 250.000,00
	Auditorium	2	Rp 1.250.000,00	Rp 2.500.000,00
2	Sewa Sofa	1	Rp 200.000,00	Rp 200.000,00
4	Peminjaman Meja	1	Rp 200.000,00	Rp 200.000,00
5	sound system	2	Rp 3.000.000,00	Rp 6.000.000,00
6	Alat band	2	Rp 5.200.000,00	Rp 10.400.000,00
7	solt kunci gembok	1	Rp 4.000,00	Rp 4.000,00
8	Gembok	1	Rp 19.500,00	Rp 19.500,00
9	Plakat (bingkai)	70	Rp 35.000,00	Rp 2.450.000,00
10	Syal	12	Rp 5.000,00	Rp 60.000,00
12	Plastik 100 m dan lakban	1	Rp 500.000,00	Rp 500.000,00
13	Trashbag	4	Rp 20.000,00	Rp 80.000,00
14	Penjaga Tempat	1	Rp 100.000,00	Rp 100.000,00
16	Piala lomba	27	Rp 150.000,00	Rp 4.050.000,00
18	Track Lomba	2	Rp 1.000.000,00	Rp 2.000.000,00
TOTAL				Rp 51.313.500,00

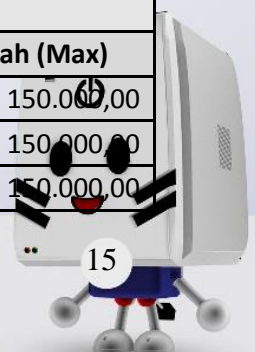
DOKUMENTASI				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Lensa Tele	2	Rp 50.000,00	Rp 100.000,00
2	Flash	2	Rp 50.000,00	Rp 100.000,00



3	Name tag panitia	150	Rp	10.000,00	Rp	1.500.000,00
TOTAL					Rp	1.700.000,00
PUBLIKASI						
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan		Jumlah (Max)	
1	Poster Daftar Perlombaan (A4)	500	Rp	1.200,00	Rp	600.000,00
2	Poster Acara Utama (A3)	500	Rp	1.400,00	Rp	700.000,00
3	Poster Seminar Nasional dan BBT (A3)	500	Rp	1.400,00	Rp	700.000,00
4	Baliho Acara 4x5	5	Rp	400.000,00	Rp	2.000.000,00
5	Bambu (Pasang Sponsor)	20	Rp	3.000,00	Rp	60.000,00
6	Amplop	1000	Rp	2.000,00	Rp	2.000.000,00
7	Publikasi Ads (Online)	3	Rp	300.000,00	Rp	900.000,00
8	Surat Permohonan Mengikuti Acara	1500	Rp	500,00	Rp	750.000,00
9	Informasi Penting	2000	Rp	100,00	Rp	200.000,00
10	Ketentuan Lomba	22000	Rp	100,00	Rp	2.200.000,00
11	Pengiriman Via Pos	100	Rp	10.000,00	Rp	1.000.000,00
12	Doubeltip	10	Rp	3.500,00	Rp	35.000,00
13	Solatip	5	Rp	3.500,00	Rp	17.500,00
14	Balpoint	2	Rp	3.000,00	Rp	6.000,00
15	Label	20	Rp	3.500,00	Rp	70.000,00
16	Tali Rafia	5	Rp	3.000,00	Rp	15.000,00
17	Poster Felose	50	Rp	5.000,00	Rp	250.000,00
19	Flayers	5000	Rp	500,00	Rp	2.500.000,00
20	Spanduk	1	Rp	250.000,00	Rp	250.000,00
21	Lem	1	Rp	20.000,00	Rp	20.000,00
22	ATK	1	Rp	35.000,00	Rp	35.000,00
23	Poster Coming Soon (A3)	20	Rp	1.400,00	Rp	28.000,00
24	Backdrop 2 panjang	2	Rp	30.000,00	Rp	60.000,00
25	X - Banner	3	Rp	80.000,00	Rp	240.000,00
26	Baliho di Sekolah	5	Rp	250.000,00	Rp	1.250.000,00
27	Akomodasi (bolak balik)	10	Rp	150.000,00	Rp	1.500.000,00
29	Poster Dondar A3	10	Rp	5.000,00	Rp	50.000,00
30	Famplet Dondar	100	Rp	100,00	Rp	10.000,00
TOTAL					Rp	17.446.500,00
KESTARI						
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan		Jumlah (Max)	
1	Proposal Sponsor & Bazaar	50	Rp	40.000,00	Rp	2.000.000,00
2	Kertas HVS A4 70 gr	6	Rp	30.000,00	Rp	180.000,00
3	Stempel / Cap DINAMIK	2	Rp	80.000,00	Rp	160.000,00
4	Tinta Printer	8	Rp	30.000,00	Rp	240.000,00
5	Cetak Sertifikat	2000	Rp 2.000,00		Rp	4.000.000,00



6	Buku Tamu	2	Rp 15.000,00	Rp 30.000,00
7	Pulpen	24	Rp 1.000,00	Rp 24.000,00
8	Map	2	Rp 65.000,00	Rp 130.000,00
9	Amplop	1	Rp 6.000,00	Rp 6.000,00
10	Nametag Peserta dan Pembina	1500	Rp 2.000,00	Rp 3.000.000,00
11	Service Printer	2	Rp 500.000,00	Rp 1.000.000,00
12	Jilid Proposal Umum	10	Rp 2.000,00	Rp 20.000,00
13	Seminar Kit BBT & SEMNAS	500	Rp 20.000,00	Rp 10.000.000,00
14	Kertas Plakat	30	Rp 600,00	Rp 18.000,00
15	PIN	3000	Rp 3.500,00	Rp 10.500.000,00
16	Kertas Jasmine	1	Rp 50.000,00	Rp 50.000,00
17	Materai	5	Rp 6.000,00	Rp 30.000,00
18	Proposal Internal	1	Rp 100.000,00	Rp 100.000,00
19	Cetak Nametage Peserta dan Pembina	1500	Rp 3.000,00	Rp 4.500.000,00
TOTAL				Rp 35.988.000,00
KEAMANAN				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Keamanan dari Kepolisian / Pihak terkait		Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
TOTAL				Rp 1.000.000,00
SPONSORSHIP				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Pulsa	5(bulan)	Rp 50.000,00	Rp 250.000,00
2	Bensin	5(bulan)	Rp 100.000,00	Rp 500.000,00
3	Media Partner	1	Rp 5.000.000,00	Rp 5.000.000,00
TOTAL				Rp 5.750.000,00
DANUS & BAZAR				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Modal Awal Danus	1	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
2	MOU dan Peraturan Bazar	10	Rp 4.000,00	Rp 40.000,00
3	Biaya partisi stand bazar di dalam	3	Rp 5.000.000,00	Rp 15.000.000,00
4	Biaya tenda bazar makanan di luar 3x3m	3	Rp 960.000,00	Rp 2.880.000,00
5	Baju Panitia	150	Rp 85.000,00	Rp 12.750.000,00
TOTAL				Rp 31.670.000,00
DEKORASI				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Kertas Warna	5	Rp 30.000,00	Rp 150.000,00
2	Kertas Kerp	5	Rp 30.000,00	Rp 150.000,00
3	Kertas Minyak A4	5	Rp 30.000,00	Rp 150.000,00



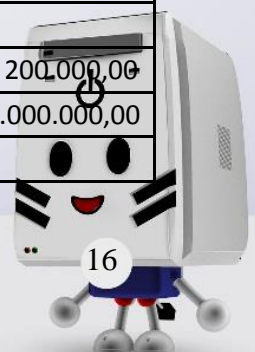
4	Benang Kasur	10	Rp 6.000,00	Rp 60.000,00
5	Kardus 1 Paket	1	Rp 100.000,00	Rp 100.000,00
6	Kertas Duplex	10	Rp 15.000,00	Rp 150.000,00
7	Double Tape	5	Rp 10.000,00	Rp 50.000,00
8	Styrofoam	15	Rp 5.000,00	Rp 75.000,00
9	Banner	1	Rp 150.000,00	Rp 150.000,00
10	Spanduk	1	Rp 150.000,00	Rp 150.000,00
11	Photobooth	1	Rp 150.000,00	Rp 150.000,00
12	Tinta	1	Rp 60.000,00	Rp 60.000,00
13	Triplex	3	Rp 50.000,00	Rp 150.000,00
14	Alat-alat	1	Rp 50.000,00	Rp 50.000,00
15	Cat	2	Rp 90.000,00	Rp 180.000,00
16	Acrylic	3	Rp 245.000,00	Rp 735.000,00
17	Penunjuk Arah & Backdrop	1	Rp 250.000,00	Rp 250.000,00
18	Dana Cadangan	1	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
19	Dekorasi Felose	1	Rp 500.000,00	Rp 500.000,00
TOTAL				Rp 4.260.000,00

TRANSPORTASI

No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Bensin	3	Rp 300.000,00	Rp 900.000,00
2	Tol	4	Rp 200.000,00	Rp 800.000,00
3	Parkir	3	Rp 50.000,00	Rp 150.000,00
4	Dana cadangan	1	Rp 300.000,00	Rp 300.000,00
TOTAL				Rp 2.150.000,00

KREATIF

No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
Soft Launching				
1	Sound System	1	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
2	Layar	1	Rp 150.000,00	Rp 150.000,00
3	Proyektor	1	Rp 100.000,00	Rp 100.000,00
4	Kabaret	1	Rp 500.000,00	Rp 500.000,00
Properti				
5	Kostum	2	Rp 100.000,00	Rp 200.000,00
6	Hiasan	25	Rp 40.000,00	Rp 1.000.000,00
7	Perbaikan Moni,Piyu,Hepi	3	Rp 50.000,00	Rp 150.000,00
8	Panggung Kabaret	1	Rp 750.000,00	Rp 750.000,00
Lainnya				
9	Pelatih MC	2	Rp 100.000,00	Rp 200.000,00
10	Roadshow(Merchandise)	200	Rp 10.000,00	Rp 2.000.000,00
Mural				



11	Kuas	5	Rp 25.000,00	Rp 125.000,00
12	Roll Kuas	1	Rp 75.000,00	Rp 75.000,00
13	Cat	6	Rp 50.000,00	Rp 300.000,00
14	Kebutuhan Festival(Mega Sound, Lampu Sorot, Panggung)	1	Rp 25.000.000,00	Rp 25.000.000,00
TOTAL				Rp 31.550.000,00

HUMAS				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Transport	15	Rp 20.000,00	Rp 300.000,00
2	Pulsa	7	Rp 30.000,00	Rp 210.000,00
TOTAL				Rp 510.000,00

ACARA				
LCW				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Hadiah tingkat SMA (Juara 1 2.000.000, Juara 2 1.500.000, Juara 3 1.000.000)	1		Rp 4.500.000,00
TOTAL				Rp 4.500.000,00

CSPC				
NO	NAMA KEBUTUHAN	BANYAK	HARGA SATUAN	Jumlah (Max)
1	Hadiah tingkat SMA (Juara 1 2.000.000, Juara 2 1.500.000, Juara 3 1.000.000)	1		Rp 4.500.000,00
TOTAL				Rp 4.500.000,00

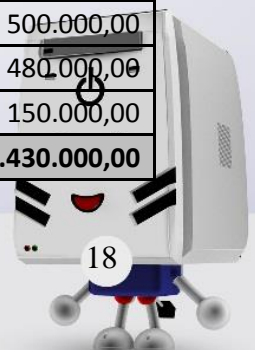
Olimpiade TIK				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Hadiah			
	Juara I SMA	1	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
	Juara II SMA	1	Rp 750.000,00	Rp 750.000,00
	Juara III SMA	1	Rp 500.000,00	Rp 500.000,00
2	Lain-lain			Rp 100.000,00
TOTAL				Rp 2.350.000,00

LCA				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Bayaran untuk juri	3	Rp 200.000,00	Rp 600.000,00
2	Juara Pertama	1	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
3	Juara Kedua	1	Rp 700.000,00	Rp 700.000,00
4	Juara Ketiga	1	Rp 400.000,00	Rp 400.000,00
5	Juara Favorit	1	Rp 200.000,00	Rp 200.000,00
7	Cendera Mata Juri	3	Rp 50.000,00	Rp 150.000,00
TOTAL				Rp 3.050.000,00

DINAMIK STAR				
--------------	--	--	--	--



No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Hadiah			
	Juara I	1	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
	Juara II	1	Rp 750.000,00	Rp 750.000,00
	Juara III	1	Rp 500.000,00	Rp 500.000,00
2	Print			
	Nomor Peserta	50	Rp 1.500,00	Rp 75.000,00
	Bg buat audisi	1	Rp 150.000,00	Rp 150.000,00
3	Juri			
	Honor	3	Rp 450.000,00	Rp 1.350.000,00
4	Peserta			
	Sticker	100	Rp 1.000,00	Rp 100.000,00
	T-shirt	100	Rp 20.000,00	Rp 2.000.000,00
TOTAL				Rp 5.925.000,00
SEMINAR NASIONAL				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Fee Pemateri	2	Rp 3.500.000,00	Rp 7.000.000,00
2	Fee Moderator	2	Rp 100.000,00	Rp 200.000,00
3	Fee MC	2	Rp 100.000,00	Rp 200.000,00
4	Fee Hiburan	2	Rp 250.000,00	Rp 500.000,00
5	Hadiah	4	Rp 50.000,00	Rp 200.000,00
6	Penginapan Pemateri	2	Rp 200.000,00	Rp 400.000,00
7	Cutting Sticker dan Gantungan	300	Rp 7.000,00	Rp 2.100.000,00
TOTAL				Rp 10.600.000,00
LDG				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
8	Printing karya peserta	85	Rp 10.000,00	Rp 850.000,00
9	Hadiah Pemenang	4	Rp 500.000,00	Rp 2.000.000,00
11	Dekorasi penempelan karya LDG			Rp 200.000,00
TOTAL				Rp 3.050.000,00
FELOSE				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Juri	2	Rp 200.000,00	Rp 400.000,00
2	Fee Teknisi	2	Rp 100.000,00	Rp 200.000,00
3	Juara 1	2	Rp 500.000,00	Rp 1.000.000,00
4	Juara 2	2	Rp 350.000,00	Rp 700.000,00
5	Favorit	2	Rp 250.000,00	Rp 500.000,00
6	Gallery book	60	Rp 8.000,00	Rp 480.000,00
7	stiker	300	Rp 500,00	Rp 150.000,00
TOTAL				Rp 3.430.000,00



TALKSHOW INSPIRATIF				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Akomodasi dan Penginapan untuk pemateri	3	Rp 500.000,00	Rp 1.500.000,00
2	Pemateri 1	1	Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00
3	Pemateri Talkshow 1	1	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
4	Pemateri Talkshow 2	1	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
5	Fee Moderator	2	Rp 100.000,00	Rp 200.000,00
6	Hiburan 1	1	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
7	Hiburan 2	1	Rp 300.000,00	Rp 300.000,00
8	Hadiah	3	Rp 50.000,00	Rp 150.000,00
TOTAL				Rp 6.650.000,00
PCA				
NO	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Pemeliharaan PC			
	Baud	0.25 Kg	Rp 20.000,00	Rp 20.000,00
	Sewa PC	30	Rp 300.000,00	Rp 9.000.000,00
2	Hadiah			
	Hadiah Juara 1		Rp 2.000.000,00	Rp 2.000.000,00
	Hadiah Juara 2		Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00
	Hadiah Juara 3		Rp 1.200.000,00	Rp 1.200.000,00
TOTAL				Rp 13.720.000,00
DONOR DARAH				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Sendok plastic	9	Rp 3.000,00	Rp 27.000,00
2	Sedotan	1	Rp 2.000,00	Rp 2.000,00
3	Gelas Plastik	3	Rp 15.000,00	Rp 45.000,00
4	Teh celup	1	Rp 5.000,00	Rp 5.000,00
5	Tissue	1	Rp 15.000,00	Rp 15.000,00
6	Gula pasir	1	Rp 20.000,00	Rp 20.000,00
TOTAL				Rp 114.000,00
LINE FOLLOWER				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Hadiah tingkat SMA	1	Rp 2.250.000,00	Rp 2.250.000,00
TOTAL				Rp 2.250.000,00
KOMPETISI KEAMANAN				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Hadiah tingkat SMA	2	Rp 2.250.000,00	Rp 4.500.000,00
TOTAL				Rp 4.500.000,00
WORKSHOP GURU				



No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Narasumber Workshop	2	Rp 1.000.000,00	Rp 2.000.000,00
				Rp 2.000.000,00
ACARA PUNCAK				
No	Nama Kebutuhan	Banyak	Harga Satuan	Jumlah (Max)
1	Bintang tamu	2	Rp 20.000.000,00	Rp 40.000.000,00
TOTAL				Rp 40.000.000,00
GRAND TOTAL				Rp 310.917.000,00

b. Pemasukan

NO	NAMA PEMASUKAN	BANYAK	HARGA SATUAN	JUMLAH
1	Peserta PCA	150	Rp 95.000,00	Rp 14.250.000,00
2	Peserta Seminar Nasional	300	Rp 50.000,00	Rp 15.000.000,00
3	Peserta OCS	40	Rp 60.000,00	Rp 2.400.000,00
4	Peserta LDG	85	Rp 50.000,00	Rp 4.250.000,00
5	Peserta BBT	150	Rp 50.000,00	Rp 7.500.000,00
6	Peserta Felose	50	Rp 40.000,00	Rp 2.000.000,00
7	Peserta Line Follower	32	Rp 110.000,00	Rp 3.520.000,00
8	Peserta LCW	50	Rp 100.000,00	Rp 5.000.000,00
9	Peserta LCA	20	Rp 100.000,00	Rp 2.000.000,00
10	Peserta CSPC	100	Rp 50.000,00	Rp 5.000.000,00
11	Peserta Dinamik Star	100	Rp 50.000,00	Rp 5.000.000,00
12	Peserta Workshop	50	Rp 100.000,00	Rp 5.000.000,00
13	Peserta Keamanan Jaringan	30	Rp 50.000,00	Rp 1.500.000,00
14	Departemen Pendidikan Ilmu Komputer UPI	1	Rp 10.000.000,00	Rp 10.000.000,00
15	BEM Keluarga Mahasiswa Komputer	1	Rp 5.000.000,00	Rp 5.000.000,00
16	Direktorat Kemahasiswaan	1	Rp 3.000.000,00	Rp 3.000.000,00
17	Sponsor Giga Byte	1	Rp 80.000.000,00	Rp 80.000.000,00
18	Sponsor Kilo Byte	1	Rp 25.000.000,00	Rp 25.000.000,00
19	Sponsor Byte	10	Rp 10.000.000,00	Rp 100.000.000,00
20	Dana Usaha	1	Rp 15.000.000,00	Rp 15.000.000,00
21	Tenda Bazar	10 (3 Hari)	Rp 800.000,00	Rp 8.000.000,00
22	Food Truck	5	Rp 300.000,00	Rp 1.500.000,00
TOTAL PEMASUKAN				Rp 319.920.000,00



c. Dana kekurangan

Grand Total	Rp	310.917.000,00
Dana Pemasukan	Rp	319.920.000,00
Dana Kekurangan	Rp	9.003.000,00

VIII. SUSUNAN KEPANITIAAN

Pelindung	:	Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Prof. Furqon, M.A. Ph.D.
Pembina	:	Dekan FPMIPA UPI Siti Fatimah, M.Si.. Ph.D.
Pembimbing	:	Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer Prof. Dr. Munir, M.IT. Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer Jajang Kusnendar, MT. Ketua Program Studi Ilmu Komputer Eddy Prasetyo, MT. Pembimbing Kemahasiswaan Herbert Siregar, M.T. Pembimbing Kegiatan DINAMIK Harsa Wara Prabawa, S.Si.,M.Pd
Penanggung Jawab	:	Presiden BEM KEMAKOM FPMIPA UPI Arif Rahman Sidik
Ketua Pelaksana	:	Rijaalul Ummam H.
Bendahara	:	Karin Permata Karel
Kesekretariatan	:	Syifa Solihat
Acara	:	Rima Yuliana
▪ Talkshow Inspiratif	:	Irnanda Maulidya
▪ Dinamik Star	:	Farah Shahnaz Imami
▪ Donor Darah	:	Wina Yulinar
▪ Kompetisi Jaringan	:	Fauzi Nur F
▪ Lomba Desain Grafis	:	Komaria
▪ Lomba Cipta Web	:	Fikry Al Farisi Muslim



▪ Lomba PC Assembling	:	Ranggi Rahman
▪ Lomba CSPC	:	Faisal Syaiful Anwar
▪ Lomba Cipta Animasi	:	Fidela Zhafirah
▪ Olimpiade CS	:	Risna Desmayanti
▪ FELOSE	:	Febyana Ramadhanti
▪ Line Follower	:	Fakhri Abdullah
▪ Seminar Nasional	:	Nida Hamidah
▪ Syukuran Dinamik	:	Ahmad Zainal A.
Dana Usaha dan Bazar	:	Toto Septiyana
Dekorasi	:	Dheya Anggita
Dokumentasi	:	M. Naufal Fazanadi
Humas	:	Anita Dyah Pertiwi
Keamanan	:	Jordhi Pranata Harsono
Konsumsi	:	Irma Ayu Aryani
Koordinator Lapangan	:	Nafiril Haq
Kreatif	:	Warzuqni Olyan
Logistik	:	Andrian Anugrah Putra
Publikasi	:	Farhan Dhiyaa
Transportasi	:	Acep Aris Mubarak
Desain	:	bekerjasama dengan Club-Ink
ICT(Web)	:	bekerjasama dengan Ostric

IX. PENUTUP

Demikian proposal ini kami susun dengan sebaik-baiknya. Besar harapan kami kegiatan ini dapat terselenggara dengan baik sebagaimana telah direncanakan. Kami menyadari bahwa kegiatan ini tidak akan terselenggara tanpa kontribusi dan dukungan dari pihak terkait dan berkat Tuhan Yang Maha Esa. Atas partisipasi, dukungan dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.



X. LEMBAR PENGESAHAN

Ketua Pelaksana

Rijaalul Ummam H
NIM 1405139

Pembimbing Kemahasiswaan
Departemen Pend. Ilmu Komputer

Herbert Siregar, MT
NIP 197005022008121001

Dekan FPMIPA UPI

Siti Fatimah, S.Pd., M.Si., Ph.D.
NIP 196808231994032002

Direktur Direktorat Kemahasiswaan
Universitas Pendidikan Indonesia

Dr. H. Mupid Hidayat, M.A
NIP 19590512198503100

Mengesahkan,
Wakil Rektor
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

Prof. Dr. H. R. Asep Kadarohman, M.Si
NIP 196305091987031002

Bandung, Desember 2016

Sekretaris

Syifa Solihat
NIM 1406232

Mengetahui

Presiden BEM KEMAKOM FPMIPA UPI

Arif Rahman Sidik
NIM 1400100

Pembimbing Kegiatan
DINAMIK12

Harsa Wara Prabawa, S.Si., M.Pd
NIP 198008102009121003

Menyetujui,

Ketua Departemen
Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, M.IT.
NIP 196603252001121001

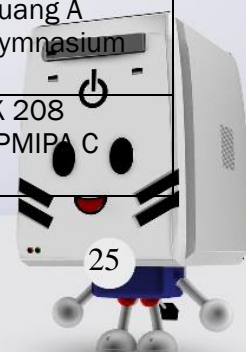


LAMPIRAN

RUNDOWN GENERAL DINAMIK 12					
Hari / Tanggal	Waktu	Durasi	Lokasi	Uraian Kegiatan	Keterangan
Sabtu, 01 April 2017	08.00 - 15.00 WIB	390 menit	Auditorium FPMIPA A	Seminar Nasional	
Minggu, 02 April 2017	08.00 - 15.00 WIB	390 menit	Auditorium FPMIPA A	Talkshow Inspiratif	
Jumat., 07 April 2017	07.30 - 08.00 WIB	30 menit	Gymnasium	Registrasi Ulang Peserta	Front Desk
	08.00 - 10.00 WIB	60 menit	Gymnasium	Opening Ceremony DINAMIK 11	
	10.00 - 11.00 WIB	60 menit	Gymnasium	Persiapan penyisihan Line follower	Ruang utama Gymnasium
	08.00 - 15.00 WIB	390 menit	Gymnasium	Penyisihan Keamanan Jaringan	Ruang A Gymnasium
	08.00 - 16.00 WIB	450 menit	Gymnasium	Festival Teknologi dan Seni	Lantai Bawah Gymnasium
	08.00 - 15.00 WIB	390 menit	Isola Resort	Workshop Digitalisasi Guru	Isola Resort
	10.00 - 15.20 WIB	320 menit	Gymnasium	Semifinal LCW	
	10.00 - 15.00 WIB	300 menit	FPMIPA C	Penyisihan Olimpiade Computer Science	IK 201
	12.00 - 13.00 WIB	60 menit	Menyesuaikan	ISOMA	
	13.00 - 13.20 WIB	20 menit	Gymnasium	*Hiburan	Ruang Utama Gymnasium
	13.20 - 15.20 WIB	120 menit		Penyisihan Line Follower	Ruang Utama Gymnasium
	15.20 - 16.00 WIB	40 menit	Menyesuaikan	Break Shalat Ashar	
	16.00 - 16.20 WIB	20 menit	Gymnasium	*Hiburan	Ruang Utama Gymnasium
	16.20 - 16.40 WIB	20 menit		Pengumuman dan Closing DINAMIK Hari ke-1	



Sabtu, 08 April 2017	07.30 - 08.00 WIB	30 menit	Gymnasium	Registrasi Ulang Peserta	Front Desk
	08.00 - 16.00 WIB			Festival Teknologi dan Seni	Lantai Bawah Gymnasium
	08.00 - 15.00 WIB		Isola Resort	Workshop Digitalisasi Guru	Isola Resort
	08.00 - 15.00 WIB		Gymnasium	Penyisihan dan Semi Final Keamanan Jaringan	Ruang A Gymnasium
	08.00 - 12.00 WIB	240 menit		Penyisihan. Semi Final Robot Line Follower	Ruang utama Gymnasium
	08.00 - 12.00 WIB	240 menit		Donor Darah DINAMIK 12	Halaman depan Gymnasium
	08.00 - 10.00 WIB	120 menit		Final LCW	Ruang utama Gymnasium
	10.00 - 12.00 WIB	120 menit		Final LDG	Ruang utama Gymnasium
	12.00 - 13.00 WIB	60 menit	Menyesuaikan	ISOMA	
	13.20 - 15.20 WIB	120 menit	Gymnasium	Final LCA	Ruang utama Gymnasium
	15.20 - 15.50 WIB	30 menit	Menyesuaikan	Break Solat Ashar	
	15.50 - 16.10 WIB	20 menit	Gymnasium	*Hiburan	Ruang utama Gymnasium
	16.10 - 16.30 WIB	20 menit		Closing Dinamik 12 hari ke 2 dan pengumuman	
Minggu, 09 April 2017	07.30 - 08.00 WIB	30 menit	Gymnasium	Registrasi Ulang Peserta	Front Desk
	08.00 - 08.30 WIB	30 menit		Final Ceremony DINAMIK 12	
	08.30 - 11.30 WIB	90 menit		Final PCA dan Final Robot Line Follower	Ruang utama Gymnasium
	08.00 - 16.00 WIB			Festival Teknologi dan Seni	Lantai Bawah Gymnasium
	08.00 - 15.00 WIB		Isola Resort	Workshop Digitalisasi Guru	Isola Resort
	08.00 - 15.00 WIB		Gymnasium	Penyisihan dan Semi Final Keamanan Jaringan	Ruang A Gymnasium
	08.30 - 12.00 WIB	180 menit	FPMIPA C	Final CSPC Tingkat SMA / sederajat	IK 208 FPMIPA C



09.30 - 12.00 WIB	150 menit	Gymnasium	Final Dinamik Star	Ruang utama Gymnasium
12.00 - 13.00 WIB	60 menit	Menyesuaikan	ISOMA	
13.00 - 13.30 WIB	30 menit	Gymnasium	*Hiburan (Internal)	
13.30 - 14.30 WIB	60 menit	Gymnasium	Pengumuman Pemenang dan Pembagian Hadiah	Ruang utama Gymnasium
14.30 - 15.30 WIB	60 menit		*Hiburan (Penampilan Guest Star)	Stage di Ruang Utama Gymnasium
15.30 - 16.00 WIB	30 menit		Closing Dinamik 12 hari ke 3 dan Penutupan semua rangkaian DINAMIK 12	
16.00 - 16.30 WIB	30 Menit	Menyesuaikan	Break Sholat Ashar	
16.30 - 18.00 WIB	90 Menit	Gymnasium	Hiburan (Internal)	Stage di Ruang Utama Gymnasium
18.00 - 18.30 WIB	30 menit	Gymnasium	Break Sholat Magrib	
18.30 - 19.00 WIB	30 Menit	Gymnasium	Hiburan (Juara Dinamik Star)	Stage di Ruang Utama Gymnasium
19.00 - 20.00 WIB	60 Menit	Gymnasium	Hiburan (Guest Star 1)	Stage di Ruang Utama Gymnasium
20.00-21.00 WIB	60 menit	Gymnasium	Hiburan (Guest Star 2)	Stage di Ruang Utama Gymnasium
21.00 - 21.15 WIB	15 Menit	Gymnasium	Penutupan DINAMIK 12	Stage di Ruang Utama Gymnasium