



PROPOSAL

Kegiatan No. 2/8

Sparkling Hustle

Jenis Kegiatan

Peminatan

Tidak didanai dari DIPA Politeknik Negeri Bandung

Tahun Anggaran 2023

Diajukan oleh:

Nama	: Daniar Miftah Ramdhani	NIM	: 221511047
Ketua	: Muchamad Diaz Adhari	NIM	: 211511044

HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN
TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BANDUNG
2023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan nikmat serta karunia-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan proposal mengenai kegiatan bernama “*Sparkling Hustle*” yang akan diselenggarakan secara *online* (daring). Adapun tujuan penyusunan proposal ini sebagai dasar pelaksanaan kegiatan dan gambaran yang mendetail mengenai kebutuhan dalam kegiatan tersebut. Proposal ini juga disusun sebagai bahan kajian untuk mempertimbangkan pelaksanaan program kerja ini bagi pihak pengambil keputusan. Kami berharap rencana yang kami susun sebagaimana yang ada pada proposal ini dapat terealisasi sebagaimana mestinya.

Kami sepenuhnya menyadari bahwa dalam penyusunan proposal ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan sebagai bahan masukan bagi kami agar kedepannya dapat menyusun proposal dengan lebih baik. Kami memohon maaf atas segala kekurangan dan keterbatasan yang terdapat pada proposal ini.










Kami juga mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah turut berpartisipasi hingga nanti kegiatan ini terlaksana. Semoga kegiatan “*Sparkling Hustle*” yang akan dilaksanakan ini dapat berjalan dengan lancar dan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat. Aamiin.

Bandung, 2 Juli 2023

Hormat kami,

Penyusun

DAFTAR PERIKSA

No	Uraian	Pembina	Kajur	BEM
1	Latar Belakang Akar permasalahan nyata pada mahasiswa dan adanya peluang untuk menyelesaikannya			
2	Rasionalisasi Mengapa kegiatan ini penting untuk diadakan dan efeknya untuk mencapai tujuan dan fungsi organisasi kemahasiswaan, khususnya manfaat untuk anggotanya			
3	Tujuan Uraikan tujuan yang ingin dicapai dan dapat diukur			
4	Mekanisme dan Rancangan Uraikan mekanisme dan rancangan setiap kegiatan dan sub-kegiatan dengan jelas dan lengkap sesuai dengan jenis kegiatannya			
5	Sumber Daya yang Diperlukan Merupakan Rancangan Anggaran Biaya (RAB) detil. Jelaskan sumberdaya beserta sumber pendanaan yang dibutuhkan			
6	Tempat dan Jadwal Pelaksanaan Rincian jadwal yang realistis dan logis			
7	Indikator Kinerja Aktivitas Indikator kinerja adalah ukuran yang digunakan untuk menentukan apakah sebuah kegiatan berhasil atau tidak.			
8	Kesesuaian Kegiatan dengan Bidang Ormawa Kegiatan kemahasiswaan yang meliputi: <ul style="list-style-type: none"> • Organisasi, karakter, dan kebangsaan • Penalaran dan keilmuan sesuai dengan disiplin ilmu dalam 1 atau lebih jurusan • Pengabdian kepada masyarakat • Wirausaha/kesejahteraan mahasiswa, minat, bakat, potensi, dan kegemaran (khusus BEM dan UKM) 			
9	Kesesuaian Ormawa dengan Jurusan Ormawa pengusul sesuai dengan yang tercantum dalam SK Direktur			
10	Format Sesuai dengan panduan. Daftar periksa telah diparaf oleh Pembina dan Kajur.			8
11	Rencana Anggaran Biaya Sesuai dengan panduan dan kesepakatan			8
12	Kelengkapan Persyaratan Surat Peminjaman sarana dan prasarana, Surat Pernyataan berkegiatan, Surat Pernyataan Kesediaan Pendampingan oleh Pembina, Surat Izin lokasi (SarPras Polban, pihak luar, dll), Brosur, surat undangan atau Surat Tanda Diterima dari Penyelenggara (untuk lomba/kompetisi), Daftar Peserta, Surat izin orangtua, Surat izin/rekomendasi dispensasi Ketua Jurusan (jika meninggalkan kuliah), CV pematani (jika ada pematani)			8
13	Tempat Pelaksanaan Sesuai kebutuhan dan tidak menimbulkan gesekan dengan kegiatan ormawa lain			8
14	Kemiripan jenis kegiatan dengan Ormawa lain Hindari kemiripan kegiatan antar Ormawa, bila perlu digabung			8

Catatan:

1. Proposal akan diproses bila KAK (yang dibuat oleh Ka Ormawa) sudah disetujui.
2. Proposal ditolak apabila belum menyerahkan SPJ/LPJ kegiatan yang sudah terlaksana sebelumnya.
3. Ketuplak membuat proposal dan disetujui Pembina dan Kajur serta BEM sesuai daftar periksa.
4. Ormawa pengusul mengajukan proposal ke Wadir-3.
5. WD3 akan mengeluarkan disposisi dokumen.

LEMBAR PERSETUJUAN PROPOSAL KEGIATAN

No.Urut Kegiatan	: 2/8
Nama Ormawa	: Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika
Nama Program Kerja	: <i>Sparkling Hustle</i>
Sasaran Peserta	: Mahasiswa aktif Jurusan Teknik Komputer dan Informatika
Pemateri	: 1. Aditia Mahdar 2. Engkus Kusnadi
Keluaran (<i>Output</i>)	: 1. Anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika yang hadir di acara <i>Sparkling Hustle</i> mendapatkan kesadaran dan pemahaman untuk menjadi seorang <i>freelancer</i> . 2. Anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika yang hadir di acara <i>Sparkling Hustle</i> terlatih dalam mempersiapkan diri menjadi seorang <i>freelancer</i> .
Hasil (<i>Outcome</i>)	: 1. Anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika dapat terfasilitasi dalam menyalurkan minat dan bakat agar dimanfaatkan sebagai sarana memperoleh pengalaman dan finansial. 2. Anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika mendapatkan ilmu tambahan di luar pembelajaran dari kampus.
Capaian Program Kerja	: 1. Jumlah peserta yang hadir minimal 50 orang dibuktikan dengan jumlah form presensi. 2. Persentase jumlah peserta yang mengumpulkan tugas sebesar 50% dari total peserta yang hadir. 3. Persentase jumlah peserta yang melakukan <i>bid</i> atau memasang penawarannya di situs <i>freelancer</i> sebesar 30% dari total peserta yang hadir. 4. Keaktifan peserta yang dibuktikan dengan jumlah pertanyaan dan/atau tanggapan oleh peserta sebanyak 3 orang, serta jumlah peserta yang menyalakan kamera saat acara berlangsung sebanyak 10% dari total peserta yang hadir.

5. Tingkat pemahaman peserta yang menunjukkan angka 4 dari skala 5 berdasarkan kuesioner akhir.

Nama Ketua Ormawa : Muchamad Diaz Adhari
Jurusan/Prodi/NIM : Jurusan Teknik Komputer dan Informatika/D3 Teknik Informatika/211511044
No. HP/Email : 081381942785/muchamad.diaz.tif21@polban.ac.id
Nama Ketua Pelaksana : Daniar Miftah Ramdhani
Jurusan/Prodi/NIM : Jurusan Teknik Komputer dan Informatika/D3 Teknik Informatika/221511047
No. HP/Email : 087831156508/daniar.miftah.tif22@polban.ac.id
Tanggal Pelaksanaan : 8 s.d. 9 Juli 2023
Tempat : Zoom Meeting
Jenis Kegiatan : Peminatan
Biaya yang diajukan : 0

Menyetujui,
Pembina HMJ Teknik Komputer dan Informatika



Wendi Wirasta, S.T., M.T.
NIP 198706302019031011

Ketua HMJ Teknik Komputer dan Informatika



Muchamad Diaz Adhari
NIM 211511044

Bandung, 2 Juli 2023
Ketua Pelaksana



Daniar Miftah Ramdhani
NIM 221511047

Mengetahui,
Wakil Direktur Bid. Kemahasiswaan



Dr. Tomy Andrianto, S.S.T., MM
NIP 198103282008121002

Menyetujui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer dan Informatika



Yadhi Adhita Permana, S.T., M.Kom.
NIP 197912242008121001

Memeriksa,
Ketua BEM Polban



Akbar Armanda
NIM 211344002

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR PERIKSA	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PROPOSAL KEGIATAN	iv
DAFTAR ISI.....	vi
1. Latar Belakang	1
2. Rasionalisasi	1
3. Tujuan	2
4. Mekanisme dan Rancangan	2
5. Penerima Manfaat	7
6. Sumber Daya yang Diperlukan	7
7. Tempat dan Jadwal Pelaksanaan.....	7
8. Indikator Kinerja Kegiatan	7
9. Penanggung Jawab Kegiatan	8
10. Kepanitiaan.....	8
11. Penutup.....	10
LAMPIRAN	

1. Latar Belakang

Pada era digital yang semakin berkembang ini, *freelancer* menjadi salah satu pekerjaan yang populer dan banyak diminati oleh generasi milenial. Karena sistem kerja dari *freelancer* ini adalah bekerja secara independen dan tidak terikat oleh suatu organisasi maupun perusahaan tertentu. Bekerja secara *freelance* dapat menghindari suatu pekerjaan menjadi terasa membosankan, karena bekerja secara *freelance* membebaskan pekerjaanya untuk menentukan tempat bekerja dan waktu kerja sendiri. Dilengkapi dengan penguasaan terhadap bidang teknologi khususnya dalam rumpun komunikasi, generasi milenial dapat dengan mudah menjalankan pekerjaan secara *freelance*.

Penguasaan terhadap bidang teknologi komunikasi juga mempermudah generasi milenial untuk mendapatkan informasi tentang lowongan pekerjaan. Dengan kesempatan yang sudah terbuka lebar, diperlukan kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan dan menumbuhkan minat generasi milenial, terutama mahasiswa tentang *freelancer* ini. Maka dari itu, kami akan menjalankan program kerja *Sparkling Hustle* sebagai wadah bagi Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung untuk memperdalam pengetahuan tentang bekerja secara *freelance* sehingga pengetahuan ini dapat dimanfaatkan untuk memperoleh pengalaman dan finansial.

2. Rasionalisasi

Program kerja *Sparkling Hustle* ini berperan penting dalam melatih, membangun, dan meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa dalam membuat suatu karya yang nantinya dapat diperjualbelikan dalam situs *freelance*. Kegiatan ini juga dapat memotivasi mahasiswa untuk menghilangkan rasa takut dan ragu untuk membuat sebuah karya dan juga memotivasi mahasiswa untuk dapat dengan percaya diri menawarkan karya yang telah mereka buat ke khalayak umum. Maka dari itu, Departemen Riset Dikti Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung akan mengadakan kegiatan yang bernama *Sparkling Hustle* sebagai wadah bagi mahasiswa untuk menumbuhkan minat serta meningkatkan pemahaman mereka dalam meniti karir mereka untuk masa depan dengan dimulai menjadi seorang *freelancer*.

3. Tujuan

Tujuan dari kegiatan *Sparkling Hustle* ini, antara lain sebagai berikut:

- Menumbuhkan minat dan kesadaran anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung untuk menjadi seorang *freelancer* sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan individu.
- Meningkatkan pemahaman anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung terkait persiapan untuk menjadi seorang *freelancer*.
- Menyalurkan minat dan bakat anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung untuk dapat dimanfaatkan sebagai sarana memperoleh pengalaman dan finansial.

4. Mekanisme dan Rancangan

Rancangan Kegiatan

Sub Aktivitas	Nama Kegiatan	Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4
Perencanaan	<i>Open Recruitment</i> Panitia								
	Penyusunan Panitia								
	<i>Recruitment</i> Pemateri								
	Persiapan								
	Penyusunan Proposal								
	Pengajuan Proposal								
Pelaksanaan	Pelaksanaan hari ke-1								
	Pelaksanaan hari ke-2								
Evaluasi	Penyusunan LPJ dan SPJ								
	Pengajuan LPJ dan SPJ								

4.1 Tahap Perencanaan

Dalam menjalankan program kerja *Sparkling Hustle* ini diperlukan tim perumusan agar pelaksanaan kegiatan dapat berjalan sesuai dengan semestinya. Berikut adalah tugas pokok dan fungsi setiap divisi pada kepanitiaan kegiatan *Sparkling Hustle* ini:

1. Ketua Pelaksana

Bertugas untuk memimpin dan melakukan koordinasi dengan setiap panitia agar acara dapat berjalan dengan baik.

2. Wakil Ketua Pelaksana

Bertugas untuk membantu dan dapat menggantikan tugas ketua pelaksana dalam kepengurusan acara apabila ketua pelaksana sedang berhalangan.

3. Sekretaris

- a. Membuat proposal pengajuan.
- b. Mengurus keperluan administratif (persuratan) terkait perizinan dan undangan baik untuk pihak internal maupun eksternal.
- c. Membuat rancangan Laporan Pertanggungjawaban (LPJ).

4. Bendahara

- a. Membuat rancangan Surat Pertanggungjawaban (SPJ).

5. Divisi Acara

- a. Membuat dan menjadi penanggung jawab rangkaian acara mulai dari tahap perencanaan sampai pelaksanaan.
- b. Membuat konsep kegiatan *Sparkling Hustle*.
- c. Menyusun aturan pelaksanaan acara.

6. Divisi Humas

- a. Mengurus perhubungan atau komunikasi terkait *Sparkling Hustle* baik dengan pihak internal maupun eksternal.
- b. Menyebarkan redaksi terkait kegiatan *Sparkling Hustle*.

7. Divisi Publikasi dan Dokumentasi

- a. Mengurus pendokumentasian acara dalam bentuk berita, video, maupun foto dalam pelaksanaan acara.
- b. Mendesain dan mengedit konten untuk kebutuhan publikasi kegiatan *Sparkling Hustle*.

8. MC

Bertugas untuk memandu acara dari awal sampai akhir.

9. Operator

- a. Mengurus kebutuhan teknis selama acara berlangsung (*share screen*), pengaturan audio, mem-filter peserta Zoom Meeting, dll).
- b. Menjaga dan memastikan keamanan acara dapat terlaksana.

10. *Timekeeper*

Bertugas untuk mengingatkan waktu kepada MC agar tidak melebihi waktu yang telah ditentukan.

4.2 Tahap Persiapan

Terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan sebelum pelaksanaan kegiatan *Sparkling Hustle* ini, di antaranya:

1. Pembentukan panitia

Panitia dibentuk dengan pengadaan *open recruitment* bagi seluruh Anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika.

2. Penyusunan dan pengajuan proposal

Penyusunan proposal *Sparkling Hustle* dilakukan oleh sekretaris acara dengan dibantu oleh ketua pelaksana serta wakil ketua pelaksana dalam pengisiannya. Kemudian akan diajukan oleh ketua pelaksana kepada Wakil Direktur bidang Kemahasiswaan.

3. Penyusunan *rundown*

Penyusunan *rundown*/rangkaian acara dilakukan oleh divisi acara dengan melibatkan ketua pelaksana dan wakil ketua pelaksana.

4. Publikasi acara

Publikasi acara akan dilaksanakan setidaknya 3 hari sebelum acara dimulai.

4.3 Tahap Pelaksanaan

Sparkling Hustle akan dilaksanakan pada Sabtu, 8 Juli 2023 s.d. Minggu, 9 Juli 2023 dengan melibatkan 2 pemateri, diantaranya:

1. Aditia Mahdar

2. Engkus Kusnadi

Materi yang akan dipaparkan merupakan pengalaman dari para pemateri mengenai cara membangun motivasi (*Building Motivation*) dan bagaimana menjadi

seorang *freelancer* (*Become a Freelancer*) yang ditujukan kepada seluruh anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer.

Susunan Acara

Sabtu, 8 Juli 2023

Waktu	Item Acara	Pelaksana	Tempat	Penanggung Jawab
08.30 - 08.45 WIB	Persiapan Acara	-	Zoom Meeting	Muhammad Syaifullah NIM - 221511060
08.45 - 09.00 WIB	Mengumpulkan Audiens	-	Zoom Meeting	Reza Maulana Aziz NIM - 221524057
09.00 - 09.05 WIB	Pembukaan	Muhammad Difa Alghifary NIM – 221511020 Muhammad Jalaludin Qurthubi NIM – 221511021	Zoom Meeting	Naila Saniyyah Nur'Aini NIM - 221524024
09.05 – 09.10 WIB	Sambutan Ketua Jurusan Teknik Komputer dan Informatika	Yadhi Adhitia Permana, S.T., M.Kom. NIP - 197912242008121001	Zoom Meeting	Reza Maulana Aziz NIM - 221524057
09.10 - 09.15 WIB	Sambutan Pembina Himpunan	Wendi Wirasta, S.T., M.T. NIP - 198706302019031011	Zoom Meeting	Reza Maulana Aziz NIM - 221524057
09.15 - 09.20 WIB	Sambutan Ketua Himpunan	Muchamad Diaz Adhari NIM - 211511044	Zoom Meeting	Reza Maulana Aziz NIM - 221524057
09.20 - 10.05 WIB	Penyampaian Materi “Peluang <i>Freelance</i> Untuk Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer”	Pemateri 1: Aditia Mahdar	Zoom Meeting	Naila Saniyyah Nur'Aini NIM - 221524024
10.05 - 10.35 WIB	Sesi Tanya Jawab	Peserta	Zoom Meeting	Naila Saniyyah Nur'Aini NIM - 221524024
10.35 - 11.00 WIB	Penutupan	Muhammad Difa Alghifary NIM – 221511020 Muhammad Jalaludin Qurthubi NIM – 221511021	Zoom Meeting	Naila Saniyyah Nur'Aini NIM - 221524024

Minggu, 9 Juli 2023

Waktu	Item Acara	Pelaksana	Tempat	Penanggung Jawab
08.30 - 08.45 WIB	Persiapan Acara	-	Zoom Meeting	Muhammad Syaifullah NIM - 221511060
08.45 - 09.00 WIB	Mengumpulkan Audiens	-	Zoom Meeting	Reza Maulana Aziz NIM - 221524057
9.00 - 9.10 WIB	Pembukaan	Muhammad Difa Alghifary NIM – 221511020 Muhammad Jalaludin Qurthubi NIM – 221511021	Zoom Meeting	Naila Saniyyah Nur'Aini NIM - 221524024
09.10 - 09.55 WIB	Penyampaian Materi “Bagaimana Cara Memulai Karir <i>Freelance</i> ”	Pemateri 2: Engkus Kusnadi	Zoom Meeting	Naila Saniyyah Nur'Aini NIM - 221524024
09.55 - 10.25 WIB	Sesi Tanya Jawab	Peserta	Zoom Meeting	Naila Saniyyah Nur'Aini NIM - 221524024
10.25 - 11.00 WIB	Penutupan	Muhammad Difa Alghifary NIM – 221511020 Muhammad Jalaludin Qurthubi NIM – 221511021	Zoom Meeting	Naila Saniyyah Nur'Aini NIM - 221524024

4.4 Hasil

Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta diharapkan akan dapat:

1. Anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika dapat terfasilitasi dalam menyalurkan minat dan bakat agar dimanfaatkan sebagai sarana memperoleh pengalaman dan finansial.
2. Anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika mendapatkan ilmu tambahan di luar pembelajaran dari kampus.

4.5 Keluaran

1. Anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika yang hadir di acara *Sparkling Hustle* mendapatkan kesadaran dan pemahaman untuk menjadi seorang *freelancer*.

2. Anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika yang hadir di acara *Sparkling Hustle* terlatih dalam mempersiapkan diri menjadi seorang *freelancer*.

4.6 Tahap Evaluasi dan Laporan

Penyelenggaraan evaluasi dan penyusunan Laporan Pertanggungjawaban (LPJ) akan dilakukan setelah pelaksanaan acara.

5. Penerima Manfaat

Penerima manfaat dari *Sparkling Hustle* adalah mahasiswa angkatan 2020, 2021, dan 2022 dari program studi D3 dan D4 Teknik Informatika, Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung.

6. Sumber Daya yang Diperlukan

Biaya yang dibutuhkan : 0
Sumber biaya : Mandiri

7. Tempat dan Jadwal Pelaksanaan

Kegiatan *Sparkling Hustle* ini akan dilaksanakan pada:

hari, tanggal : Sabtu, 8 Juli 2023 s.d. Minggu, 9 Juli 2023
waktu : 08.30 - 11.00 WIB
tempat : Zoom Meeting

8. Indikator Kinerja Kegiatan

Indikator Kinerja	Acuan	Target
Jumlah keikutsertaan anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung	N/A	50 orang anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung
Kesesuaian susunan acara dengan pelaksanaan	N/A	Kegiatan dapat berjalan dengan tepat waktu
Jumlah pemateri yang mengisi acara <i>Sparkling Hustle</i>	N/A	Terdapat 2 pemateri yang mengisi penyampaian materi

Jumlah keaktifan peserta yang mengikuti acara <i>Sparkling Hustle</i>	N/A	Terdapat 3 orang yang mengajukan pertanyaan dan/atau tanggapan kepada pemateri.
---	-----	---

9. Penanggung Jawab Kegiatan

Penanggung jawab dari kegiatan ini adalah ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung periode 2023, Muchamad Diaz Adhari (NIM 211511044) (HP 081381942785).

10. Kepanitiaan

Penasehat	: Direktur Politeknik Negeri Bandung Marwansyah, S.E., M.Si., Ph.D. NIP 196405041990031002
Pengarah	: Wakil Direktur Bidang Kemahasiswaan Dr. Tomy Andrianto, S.S.T., MM.Par. NIP 198103282008121002
Pembimbing	: Ketua Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Yadhi Adhitia Permana, S.T., M.Kom. NIP 197912242008121001 : Pembina Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Wendi Wirasta, S.T., M.T. NIP 198706302019031011
Penanggung Jawab	: Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Muchamad Diaz Adhari NIM 211511044

Panitia Pelaksana

Ketua Pelaksana	: Daniar Miftah Ramdhani	NIM 221511047
Wakil Ketua Pelaksana	: Muhamad Fahri Yuwan Dwi Putra	NIM 221524047
Sekretaris	: Fauza Naylassana	NIM 221511010
Bendahara	: Muhamad Fatah Rozaq	NIM 221511018
Divisi Acara	: Alfien Sukma Prawira	NIM 221511041
	Athalie Aurora Puspanegara	NIM 221511003
	Mahardika Pratama	NIM 221524044
	Mahira Nurhaliza	NIM 221511055
	Naila Saniyyah Nur'Aini	NIM 221524024
	Rizki Gunawan	NIM 221511063
	Taufik Muhamad Ramadhan	NIM 221511065
	Tendy Wijaya	NIM 221511066
Divisi Hubungan	: Muhammad Adi Saputera	NIM 221511056
Masyarakat	Muhammad Alvin Abdul Rozak	NIM 221524016
	Muhammad Rama Nurimani	NIM 221524021
	Reza Maulana Aziiz	NIM 221524057
	Septyana Agustina	NIM 221524060
	Stefanus Rico Pandapotan Situngkir	NIM 221511030
	Vico Triansyah Nasril	NIM 221511031
Divisi Publikasi dan	: Ferdi Ahmad Ariesta	NIM 221524041
Dokumentasi	Fikri Hairul Fahri	NIM 221511051
	Keanu Rayhan Harits	NIM 221524043
MC	: Muhammad Difa Alghifary	NIM 221511020
	Muhammad Jalaludin Qurthubi	NIM 221511021
Operator	: Aryagara Kristandy Rukmana Putra	NIM 221511002
	Muhammad Syaifullah	NIM 221511060
<i>Timekeeper</i>	: Niqa Nabila Nur Ihsani	NIM 221524054

11. Penutup

Demikian proposal ini disusun. Semoga proposal ini dapat diterima dan dapat bermanfaat bagi seluruh pihak, baik yang terlibat langsung maupun tidak langsung. Terima kasih atas perhatiannya. Besar harapan agar kegiatan ini dapat disetujui dan berlangsung dengan lancar.

SURAT PERNYATAAN BERKEGIATAN

Nomor: 024/PN/DIKTI/HIMAKOM/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daniar Miftah Ramdhani
NIM : 221511047
Nomor Hp : 087831156508
Email : daniar.miftah.tif22@polban.ac.id
Jabatan : Ketua Pelaksana
Ormawa : Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika

akan mengadakan kegiatan yang akan dilaksanakan pada:

hari, tanggal : Sabtu, 8 Juli 2023 dan Minggu, 9 Juli 2023
tempat : Zoom Meeting
bentuk kegiatan : Peminatan

dengan ini menyatakan bahwa kegiatan hanya dilaksanakan di tempat tersebut dengan ketentuan berjalan sesuai peraturan yang ada serta tidak ada unsur perpeloncoan dan kekerasan.

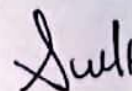
Apabila terbukti melanggar hal tersebut diatas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku. Bahwa saya bersedia mendampingi para panitia dan seluruh peserta, serta bertanggung jawab atas segala sesuatu yang terjadi selama kegiatan diatas berlangsung.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Bandung, 26 Juni 2023
Ketua Pelaksana

Ketua Jurusan Teknik Komputer dan Informatika

Ketua HMJ Teknik Komputer dan Informatika



Daniar Miftah Ramdhani
NIM 221511047

Nadhij Adhita Permana, S.T., M.Kom.
NIM 197912242008121001

Muchammad Diaz Adhari
NIM 211511044

SURAT PERNYATAAN

Nomor: 025/PN/DIKTI/HIMAKOM/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muchamad Diaz Adhari
NIM : 211511044
Jabatan : Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika
Nomor telepon : 081381942785

menyatakan bahwa Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan Informatika akan menyelenggarakan kegiatan *Sparkling Hustle* yang akan dilaksanakan pada:

hari, tanggal : Sabtu, 8 Juli 2023 dan Minggu, 9 Juli 2023
tempat : Zoom Meeting
bentuk kegiatan : Peminatan

dengan ini menyatakan bahwa bersedia hadir dan mendampingi kegiatan ini serta bertanggung jawab atas keberlangsungan kegiatan ini.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 26 Juni 2023
Ketua Ormawa



Muchamad Diaz Adhari
NIM 211511044

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN PENDAMPINGAN PEMBINA

Nomor: 026/PN/DIKTI/HIMAKOM/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

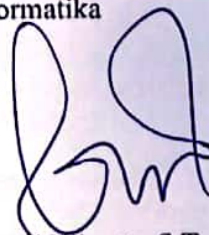
Nama : Wendi Wirasta, S.T., M.T.
NIP : 198706302019031011
Jabatan : Pembina Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer
dan Informatika
Nomor Telepon/HP : 085624052778
Email : wendi.wirasta@jtk.polban.ac.id
Kegiatan : *Sparkling Hustle*
Ormawa : Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dan
Informatika

dengan ini menyatakan bahwa saya bersedia membimbing dan mendampingi para panitia dan seluruh peserta, serta bertanggung jawab atas segala sesuatu yang terjadi selama kegiatan di atas berlangsung pada:

hari, tanggal : Sabtu, 8 Juli 2023 dan Minggu, 9 Juli 2023
waktu : 08.30 s.d. 11.00 WIB
tempat : Zoom Meeting

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan bersedia menerima sanksi.

Bandung, 26 Juni 2023
Pembina HMJ Teknik Komputer dan
Informatika



Wendi Wirasta, S.T., M.T.
NIP 198706302019031011



ADITIA MAHDAR

IT CONSULTANT

SUMMARY

- Experienced with Ruby on Rails and PHP Laravel
- 10+ years of professional web development experience
- Worked on projects in various industries (e-commerce, marketplace, IoT, social media, booking app, travel, etc.)
- Expert knowledge in full-stack web development
- Strong experience in web design architecture, performance improvement & SEO optimization
- Management of a small team of engineers and client relation
- Have experience as Scrum Master (non-certified)

EDUCATION

Teknik Informatika (2013)
STMIK AMIKBANDUNG

Software Engineering (2008)
SMKN 1 CIMAHI

SKILLS

- Ruby on Rails
- PHP / Laravel
- REST API Development
- Design Sprint & Scrum
- CSS Framework
- Javascript
- Web Design
- Database Design
- SQL (MySQL, PostgreSQL, SQLite)
- No-SQL (MongoDB, Redis)
- CI/CD
- Server Infrastructure
- Automated Testing

LANGUAGES

- Bahasa Indonesia
- English

HOBBIES & INTERESTS

Outside of my work cycle, I usually do some hobbies such as workouts, social activities, attending a business forum, or just playing with the children.

EMPLOYMENT HISTORY

Chief Technology Officer / Sept 2021 - July 2022
PT. Digital Pangan Nusantara

Rails Developer / February 2020 - August 2022
Agile Lab Pte. Ltd.

Chief Executive Officer / October 2018 - Present
Viralab Digital Agency

Tech Lead / January 2018 - December 2018
PT. Ereto Digital Indonesia

Rails Developer / July 2017 - January 2018
Lifestak Pte. Ltd.

Chief Technology Officer / June 2015 - January 2021
CV. Vendorpedia Digital Niaga

Project Manager / April 2013 - July 2017
41studio

Web Developer / June 2011 - March 2013
Kabayan IT Consulting

PORTFOLIO

TzuChi / Social ERP System
ERP focused on Social Organization in Singapore
<https://www.tzuchi.org.sg/>

Boatflow / Marketplace
Marketplace for used boats in Japan
<https://boatflow.jp/>

Insan Charity / Social MLM System
NGO system to manage their worker and donation
<https://www.insancharity.id/>

Ereto / Restaurant ERP System
ERP focused on the Restaurant case
<https://ereto.co.id/>



Engkus Kusnadi, S.Tr.Kom
Islam : Islam

Jln. Rancabali RT/RW,
006/003 Kel Pasirkaliki,
Kecamatan Cimahi Utara,
Kota. Cimahi.

(081) 32441 5389

Gurututorku.com
Imteksolution.com
Engkuskusnadi.com

TENTANG SAYA

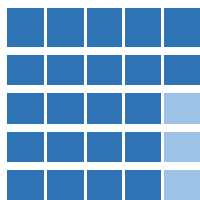
Saya Engkus Kusnadi, seorang yang senang belajar hal baru, memiliki motivasi yang tinggi dalam bekerja, serta berusaha optimis dalam kehidupan.

Saya sangat tertarik dengan hal yang berkaitan dengan dunia IT serta perkembangan Web Design dan Aplikasi.

KEAHLIAN

PEKERJAAN

DESIGN
PROGRAMMING
DATABASE
ANIMASI
ANALYSIS



Riwayat Hidup

Engkus Kusnadi

PENGALAMAN KERJA

(2015-Sekarang)

Teacher

SMK NEGERI 1 CIMAHI

Mengajar di Kompetensi keahlian rekayasa perangkat lunak.

(2019- Sekarang)

Konsultan IT

PT. Paninti Duta Internusa

Perusahaan kebutuhan ibu dan anak.

(2011 – 2020)

SENIOR PROGRAMMER

PT. GAGAS IMAJI

Kami melayani perusahaan & organisasi membangun situs web dan aplikasi yang memberikan pengalaman online yang mendorong hasil bisnis strategis.

(2010 – 2011)

WEB DEVELOPER

PT. EXCELLENCE KHARISMA SEMARANG

Perusahaan yang bergerak dibidang toko buku online edusarana.

(2009 – 2010)

IT SUPPORT (Praktek Kerja)

PT. INDOSHE

Perusahaan training keselamatan kerja K3.

PENDIDIKAN

(2012 – 2016)

S1/D4 Manajemen Informatika

PIKSI Ganesha Bandung

SERTIFIKAT

Juara ke-2 Lomba Kompetensi Guru (LKG) Tingkat Nasional tahun 2019

Sertifikasi LKG Kategori Rekayasa Perangkat Lunak

Instruktur Nasional Program Keahlian Ganda tahun 2017

Sertifikasi IN KG Guru SMK Kategori Rekayasa Perangkat Lunak

Junior Technical Support

Sertifikasi Profesi BNSP

Information Technology Network (ITN)

Sertifikasi Profesi LSP

Engineering Information System (EIS)

Sertifikasi Profesi LSP

Pelatihan Manajemen Kewirausahaan

IMBM Consulting and Training

Softskills dan Kemahasiswaan

PIKSI Ganesha Bandung

Workshop Komersialisasi Teknologi

KEMENRISTEK dan Bandung Techno Park

Pelatihan Oracle Developers

PT. INTI

**International Seminar (Education and Community
Empowerment for Strengthening Nation)**

Universitas Negeri Semarang

Juara 1 Multimedia On Challenge (Caution 2)

POLBAN

Juara 1 Cerdas Cermat ICT Se-Kota Bandung

Universitas Komputer Indonesia

Juara 3 Web Competition Pemilu 2009

Universitas Padjajaran

PERLOMBAAN DAN PRESTASI

2007 : Juara Harapan 1 Lomba Web POLBAN antar SMA/SMK se Jawa Barat

2008 : Juara 1 Multimedia On Chalenge 2 POLBAN Tingkat Nasional

2008 : Juara 1 LKS Animasi Tingkat Kota-Cimahi

2008 : Juara Harapan 3 LKS Animasi Tingkat Provinsi-Jawa Barat

2008 : Peserta Lomba PC Ansembling UPI 1

2008 : Peserta Lomba Design Logo PT POS Indonesia

2009 : Juara 1 Lomba Cerdas Cermat ICT Se-Kota Bandung dan Kota Cimahi di UNIKOM

2016 : Pembimbing Lomba LKS Web Design 2016-2019

2017 : IN KG terbaik tahun 2019

2018 : Narasumber dan Developer Aplikasi SIDAPEK Dinas Pendidikan Jawa Barat

2019 : Juara ke-2 Lomba Kompetensi Guru Tingkat Nasional – Rekayasa Perangkat Lunak

PELATIHAN, SEMINAR, EVENT

Pelatihan dan Seminar

2008 : Seminar Animasi CAMS Solutions bersama Wahyu Aditya.

2009 : Pelatihan Corel Draw bersama INSAN MEDIA.

2010 : Seminar Internasional Manajemen Ekonomi UNNES.

2010 : Trainer Pelatihan “Membuat Games menggunakan Macromedia Flash dan RPG Maker” STIMIK AMIK Bandung.

2011 : Pelatihan Oracle Developer PT INTI Bandung.

2012 : Trainer Seminar E-Commerce peluang bisnis yang menguntungkan di Indonesia.

2012 : Seminar Komersialisasi Teknologi Kemenristek dan Bandung Techno Park.

2012 : Seminar Telkom Cloud Computing and Startup Community PT INTI Bandung

Event

2008 : Pameran SMK Sekota Bandung dan Cimahi

2009 : Pameran Games di ITBDMF

2009 : Pameran Games di Cimahi Convention Hall

2011 : Pameran RICE EXPO 2011

2012 : Lomba Web Competition HUT Kota Cimahi ke 11

HASIL KARYA WAKTU SEKOLAH

Website

Tresunitamultiguna, Draftcadtraining, Thelolahouse, Edusarana, Bibitku, Indoshe, sylskitchen, Karyabundaku, Untungsumarsono-shoes, ptpma, abdisarana, Rekatama, Sistem Informasi Surveyor, Web PEMILU 2009, Sistem Media Pembelajaran, Frame-X Studio, Creative English, dsb

Animasi, Multimedia dan Games

Animasi LKS 2008, Animasi Global Warming, GamesFlash Millionare, Selamatkan Boneka, Game RPG Maker “Journey of Enfa for ITB DMF”. MULTIMEDIA ON CHALLENGE POLBAN 2.

Latar Belakang dan Portofolio

Saat ini saya bekerja di rumah dan sangat menyukai Informasi dan Teknologi di lapangan, khususnya pengembangan website dan e-commerce.

Saya melakukan banyak pekerjaan pada berbagai proyek seperti Convert PSD ke HTML, PSD ke CMS, (Prestashop, Wordpress, Drupal, dll) dan PSD ke Framework (Laravel, Code Igniter, dll) Dan saya juga memiliki keahlian dan tim di bidang desain, desain yang baik UI / UX menggunakan Photoshop, Illustrator, dll

Sampai saat ini, saya telah menyelesaikan berbagai proyek dari seluruh dunia seperti Perancis, Italia, Spanyol, Jerman, Swedia, Rusia, Amerika Serikat, Inggris, Kanada, Australia, Singapura, Thailand, Vietnam, Jepang, Cina, India, Pakistan, Indonesia negara saya dan negara-negara lain melalui situs **upwork.com**.

Jadi, untuk pekerjaan saya adalah bagian dari hobi.

Portofolio :

- www.imtechsolution.com
- www.tutorkomputer.com
- www.babici.cc
- www.webwise.com.au
- www.scrapbookandmore.com
- www.urban-tween.com
- www.intimedikastore.com
- www.nordichomes.com
- www.kokomel.info
- www.sylskitchen.com



Trainer Pelatihan “Membuat Games menggunakan Macromedia Flash dan RPG Maker” STIMIK AMIK Bandung.



Speaker Seminar E-Commerce peluang bisnis yang menguntungkan di Indonesia.



Juara Ke-2 Tingkat Nasional Lomba Kompetensi Guru Kategori Rekayasa Perangkat Lunak



Analisa Resiko

Apa yang Terjadi	Apa yang Harus Dilakukan
Risiko Status Sangat Tinggi	
Pemateri atau peserta kehilangan koneksi ketika kegiatan berlangsung	Pemateri atau peserta akan dihubungi oleh panitia untuk melakukan <i>reconnecting</i> selama 2 – 3 menit
Risiko Status Tinggi	
Peserta kurang fokus dalam menyimak materi yang disampaikan pemateri	Pemateri menyampaikan materi yang menarik dengan pembawaan yang santai (non-formal). Pemberitahuan mengenai adanya sesi berhadiah yang berkaitan dengan materi yang disampaikan pemateri kepada peserta pada awal kegiatan.
Peserta pasif pada saat kegiatan berlangsung	MC diharapkan dapat mengajak peserta untuk menjadi peserta yang aktif. Jika pada saat sesi tanya jawab peserta pasif, maka MC yang akan memberikan pertanyaan kepada pemateri.
Risiko Status Menengah	
Tidak ada peserta yang berpendapat pada sesi <i>giveaway time</i>	Diadakan sesi kuis setelah semua materi disampaikan oleh pemateri, pemenang kuis tersebut akan mendapatkan <i>reward</i>
Risiko Status Rendah	
Pemateri tidak dapat hadir pada jadwal yang ditentukan	Terdapat pemateri lain (cadangan) apabila ada pemateri yang tidak dapat hadir
Risiko Status Sangat Rendah	
Panitia yang bertugas sebagai <i>host</i> pada hari pelaksanaan mengalami gangguan atau tidak dapat hadir	Dipersiapkan beberapa orang sebagai <i>host</i> cadangan sehingga dapat menggantikan panitia tersebut