

# Proposal Sponsorship



**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PROPOSAL PERMOHONAN BANTUAN PENYELENGGARAAN**  
**KEGIATAN**  
**IT TODAY 2022**  
**14 AGUSTUS S.D. 18 SEPTEMBER 2022**  
**Bogor, 25 Februari 2022**

Menyetujui,  
Ketua Himalkom



Nabil Raihan Alfarizi  
NIM. G64190034

Hormat Kami,  
Ketua Pelaksana



Azka Lazuardi Farghani  
NIM. G6401201098

Menyetujui,  
Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan



Dr. Akhmad Faqih, S.Si  
NIP. 19800823 200701 1 001

Menyetujui,  
Komisi Kemahasiswaan  
Departemen Ilmu Komputer  
FMIPA IPB



Endang Purnama Giri, S.Komp,M.Kom  
NIP. 19821010 200604 1 027

Mengetahui,  
Direktur Kemahasiswaan dan Pengembangan Karir  
Institut Pertanian Bogor



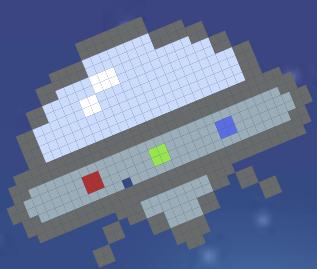
Dr. Alim Setiawan Slamet, S.TP., M.Si.  
NIP. 19820227 200912 1 001

# What Is IT Today?

IT Today merupakan salah satu megaproker yang diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Ilmu Komputer (Himalkom) IPB dan Departemen Ilmu Komputer IPB. Diselenggarakan pertama kali pada tahun 2003, IT Today menjadi acara tahunan yang sudah berlangsung sebanyak 19 kali. IT Today memiliki rangkaian acara berupa seminar komunitas, workshop, kompetisi, dan seminar nasional yang dikemas secara menarik.

IT Today 2022 mengusung tema  
**“Develop IT skills  
to face post-pandemic era  
by being aware of today’s issues”**





# TUJUAN UTAMA



Memberikan wawasan baru terkait teknologi informasi dan potensinya kepada generasi muda, khususnya mahasiswa, dalam bentuk seminar tingkat nasional.



Mengasah kemampuan serta kreativitas generasi muda dalam bidang IT



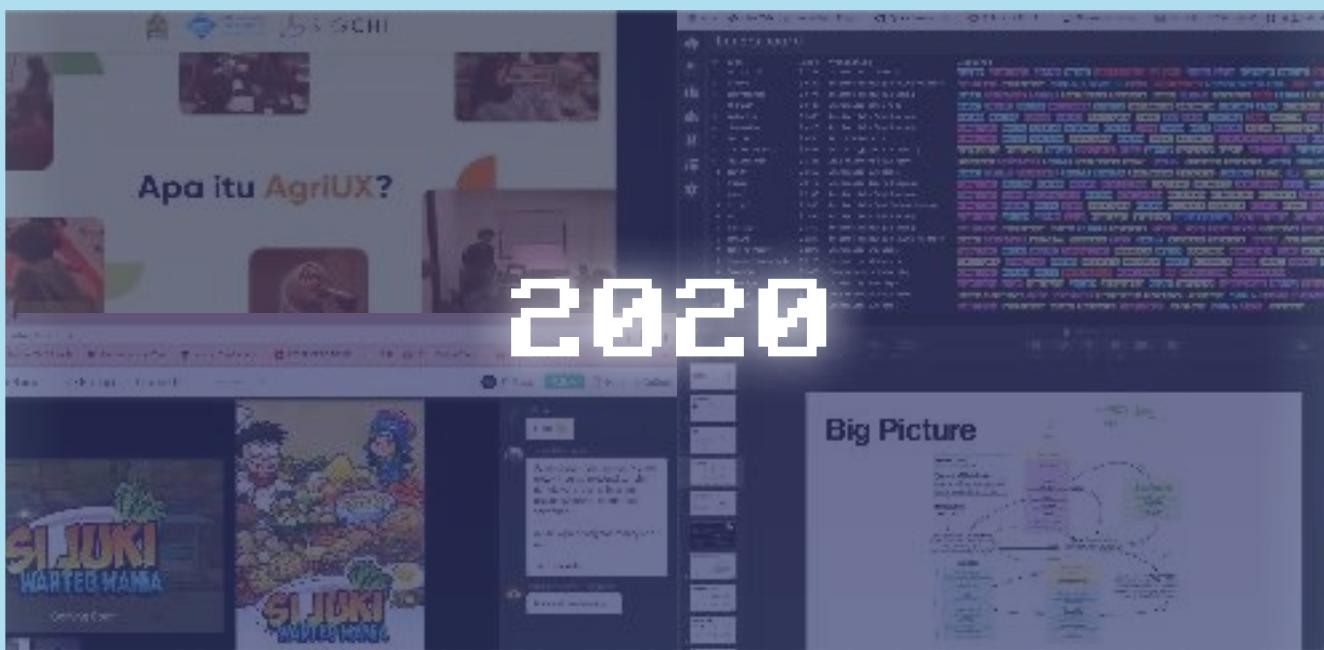
Mengintegrasikan pengetahuan serta kemampuan tersebut dalam wadah kompetisi bertaraf nasional.



# JOURNEY OF IT TODAY



2019



2020



2021



# SASARAN KEGIATAN

Mahasiswa perguruan Tinggi se-Indonesia, civitas Ilmu Komputer serta akademika IPB, dan masyarakat umum

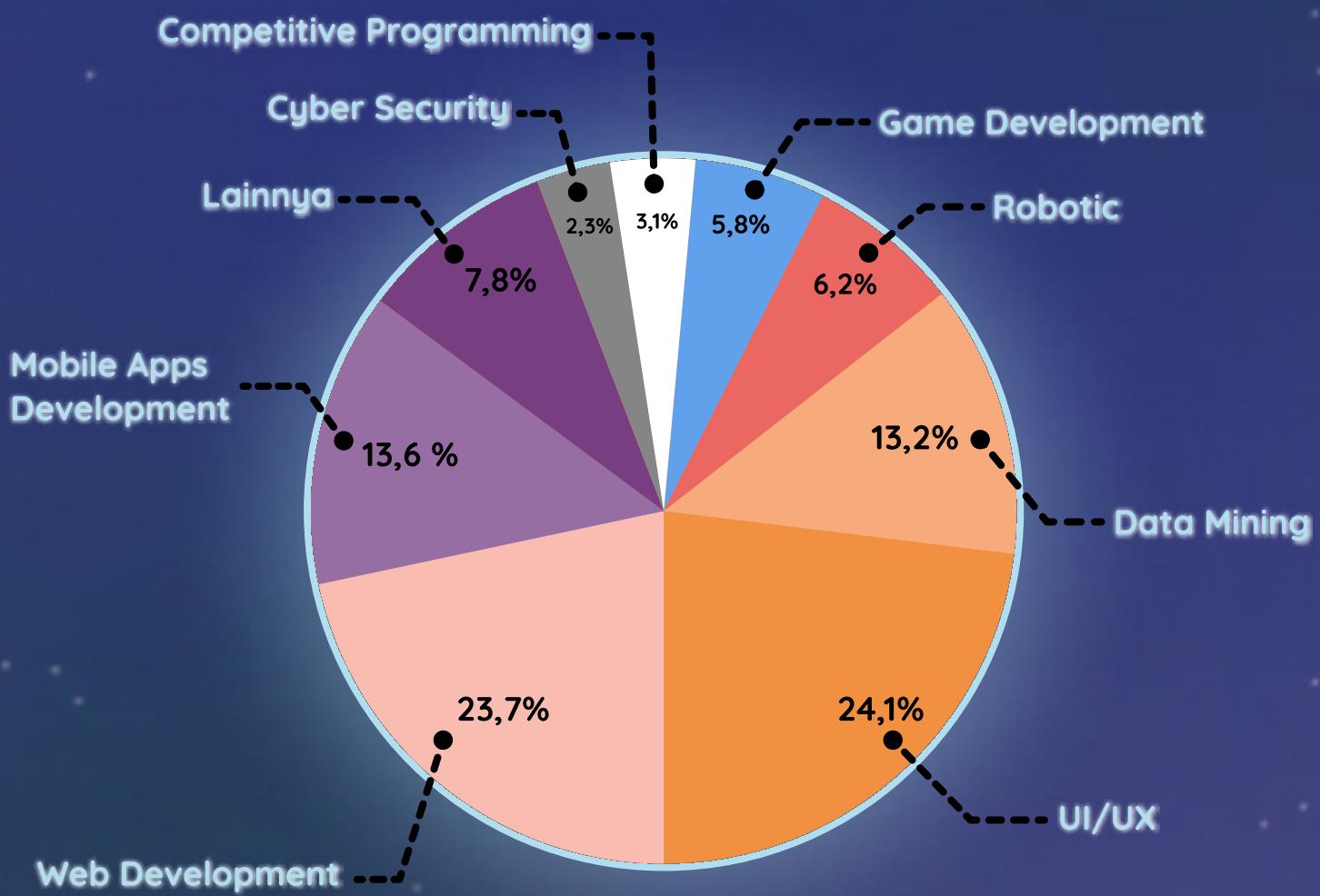
## TEMA KEGIATAN

Develop IT skills to face post-pandemic era by being aware of today's issues.

## TARGET PESERTA



# MINAT DAN BAKAT MAHASISWA ILMU KOMPUTER IPB



Data berdasarkan riset yang dilakukan oleh HIMALKOM Kabinet Notion pada November 2021

# RANGKAIAN ACARA IT TODAY 2022

## Pre-Event

- 1. Seminar/Webinar Komunitas
- 2. Workshop
- 3. Tahap Penyisihan Kompetisi

## Main Event

- 1. Seminar Nasional
- 2. Babak Final Kompetisi
- 3. Awarding

# Pre-Event



Merupakan rangkaian seminar bertaraf nasional yang akan diisi oleh komunitas-komunitas dari Departemen Ilmu Komputer dengan mengundang pembicara yang ahli di bidangnya. Seminar ini memungkinkan peserta melakukan interaksi aktif bersama bicara terkait topik-topik menarik mengenai IT.



Merupakan Workshop sebagai sarana pelatihan dalam bidang IT. Memungkinkan peserta berinteraksi kepada pemateri terkait topik Workshop selama kegiatan berlangsung. Kegiatan ini memberikan pelatihan singkat dengan estimasi 50 peserta.

## Tahap Penyisihan Kompetisi



### HackToday

Merupakan kompetisi bertaraf nasional dalam bidang keamanan sistem informasi yang menguji kemahiran dan pengetahuan dalam security assessment dan vulnerability exploitation terhadap berbagai kategori permasalahan. Kompetisi terbuka untuk siswa SMA/SMK dan mahasiswa program Sarjana dan Diploma seluruh Indonesia.



### UXToday

Merupakan kompetisi pembuatan desain pengalaman pengguna baik dalam bentuk produk web, aplikasi, progressive web app, dan lainnya yang mengutamakan pengalaman pengguna, kenyamanan, kepuasan, dan efisiensi saat pengguna menggunakan produk tersebut. Kompetisi ini diperuntukkan bagi mahasiswa program Sarjana dan Diploma dalam lingkup internasional, khususnya Indonesia.



### Poster

Salah satu cabang kompetisi nasional dari rangkaian event IT Today 2022 yang mewadahi siswa SMA/sederajat, mahasiswa, dan masyarakat umum di seluruh Indonesia untuk menuangkan ide dan kreativitasnya dalam bentuk desain poster.

# Main Event

## Seminar Nasional



Acara ini adalah seminar bertaraf nasional yang terdiri dari tiga sesi dengan tiga pembicara yang ahli dalam bidangnya. Dalam rangkaian ini, berbagai topik menarik terkait pentingnya meningkatkan kemampuan terkait IT akan dibahas untuk menghadapi era post-pandemic. Dalam rangkaian acara ini, interaksi antara pembicara dengan peserta seminar yang diestimasi sebanyak 400 peserta dari penjuru Indonesia dimungkinkan.

Merupakan rangkaian acara final dari kompetisi yang diadakan oleh IT Today untuk menemukan juara dari tiap-tiap kompetisi yang diadakan.

## Final Kompetisi



Kegiatan ini merupakan Awarding IT Today 2022 yang berisi pengumuman pemenang kompetisi, hiburan, dan penutupan acara IT Today 2022.

# TIMELINE KEGIATAN —Pre-Event

Poster (Penyisihan)

1 Juli - 4 September 2022

UX Today (Penyisihan)

14 Agustus - 4 September 2022

Seminar/Webinar Komunitas

20 Agustus - 11 September 2022

Hack Today (Penyisihan)

27 Agustus - 4 September 2022

Workshop

3 & 4 September 2022

Seminar Nasional

18 September 2022

Babak Final Kompetisi

11 September 2022

# TIMELINE KEGIATAN —Main Event

Awarding

18 September 2022

# RENCANA ANGGARAN BELANJA

Poster  
Rp 2.025.000,00

UX Today  
Rp 13.235.000,00

Hack Today  
Rp 12.260.000,00

Rp  
58.831.500,00

Panitia  
Rp 10.923.000,00

Awarding  
Rp 520.000,00

Seminar & Workshop  
Rp 19.868.500,00



# KEUNTUNGAN BAGI PERUSAHAAN

- Membangun popularitas dan citra atas suatu merek yang dapat meningkatkan angka penjualan.
- Meningkatkan brand awareness atau kesadaran akan produk dari perusahaan tersebut dan memperkuat keakraban produk di masyarakat.
- Menjadi salah satu wadah untuk membentuk kemitraan yang solid dan saling berdampak.
- Pihak sponsor disaat menjadi sponsor suatu acara dapat mengiklankan suatu produk yang tidak bisa mereka iklankan di media tertentu atau untuk menambah saluran iklan dan tambahan pasar yang mereka bidik. Misal dengan menampilkan iklan dari perusahaan itu saat waktu istirahat atau transisi di acara.
- Mendapatkan exposure atau sorotan dari beberapa media yang bekerjasama dengan event.
- Menambah pengalaman pemasaran produk dan penggalian orientasi target audience .
- Memiliki kesempatan untuk mengenalkan produk mereka kepada khalayak ramai dengan lebih detail dan spesifik. Misal, dengan menjadi perusahaan sponsor maka suatu acara dapat mengundang pihak dari perusahaan tersebut sebagai pembicara di acara.
- Meningkatkan engagement dan interaksi pengunjung dengan brand produk.
- Membangun hubungan secara langsung kepada konsumen yang akan menambah nilai kepercayaan dan loyalitas konsumen. Misal, dengan mengadakan sedikit kegiatan aktivasi ataupun memasang sebuah booth pada sebuah acara, maka produk akan dengan mudah berinteraksi dengan para pengunjung dan bisa mendapatkan feedback secara langsung dari pengunjung acara.
- IT Today merupakan event terbesar di departemen Ilmu Komputer IPB. Hal ini tentunya akan meningkatkan kepercayaan masyarakat kepada institusi yang mensponsori kegiatan ini.
- Mewujudkan tanggung jawab sosial perusahaan.

# PAKET PENAWARAN

Setiap penawaran sesuai dengan perlombaan maupun acara yang akan dilaksanakan.



# PAKET SPONSORSHIP



Program Promosi	Platinum	Gold	Silver	Bronze
Penyandingan nama sponsor dengan kegiatan (IT TODAY X SPONSOR)	✓			
*Boleh mengisi rangkaian acara (memberikan soal, menjadi pembicara, menjadi juri, atau lainnya)	✓			
*Memberikan syarat/ketentuan pendaftaran seminar nasional	✓			
Memberikan hadiah	✓			
Tampil 10-15 menit dalam Awarding	✓	✓		
Mendapatkan link zoom dan streaming semua acara	✓	✓	✓	✓
Pemutaran video produk/company profile	Setiap kegiatan	Setiap seminar dan Awarding	Seminar nasional dan Awarding	Awarding
Ad-lips pembawa acara	Setiap acara, sampai kepada technical meeting	Setiap kompetisi, seminar, dan Awarding (8 kali)	Setiap seminar dan Awarding (6 kali)	Seminar Nasional dan Awarding (2 kali)
Branding pada material promosi : PPT, poster, baju panitia, dan lainnya	Extra Large	Large	Medium	Standard
Review produk di medsos panitia (lebih dari 40 ribu pengikut)	Instagram Post (Keep 14 hari)	Instagram Post (Keep 10 Hari)	Instagram Post (Keep 7 Hari)	Instagram Story
Mendapat file dokumentasi	✓	✓	✓	✓
Jumlah kerjasama terhadap anggaran	Rp35.000.000	Rp20.000.000	Rp15.000.000	Rp10.000.000

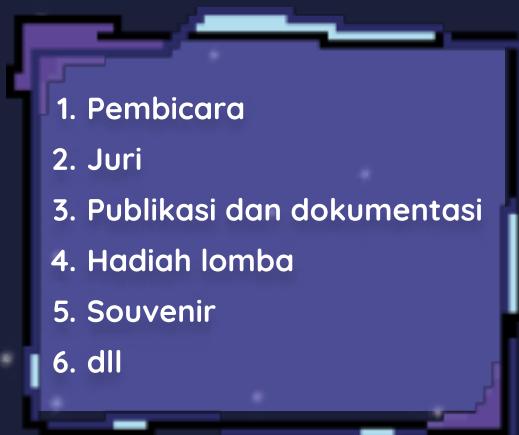
\*Sesuai kesepakatan antara pihak sponsor dan pihak IT Today 2022

# RETAIL SPONSORSHIP LEPAS

Program Promosi	Dukungan Sponsorship
Branding pada material promosi ukuran Standard (PPT, poster, baju panitia, dan lainnya)	Rp3.000.000,-
*Tampil 10-15 menit dalam Awarding	Rp5.000.000,-
*Review produk (Instagram post panitia, lebih dari 40 ribu pengikut, keep 7 hari)	Rp5.000.000,-
*Ad-lips pembawa acara (Seminar nasional dan Awarding)	Rp4.000.000,-
*Pemutaran video produk/company profile di Awarding	Rp3.000.000,-
*Review produk (Instagram story panitia, lebih dari 40 ribu pengikut)	Rp3.000.000,-
*Mendapat file dokumentasi	Rp1.000.000,-

\*Wajib mengambil “branding pada material promosi” terlebih dahulu

## PENYEDIA FASILITAS



Akan mendapat program promosi sesuai kesepakatan.

## DONATUR

Sukarela, akan mendapat ad-lips pembawa acara dalam acara Awarding.

# UKURAN LOGO PADA MATERIAL PROMOSI

Instagram Post

XL L M S

Website  
Backdrop  
Sertifikat

XL L M S

ID Card

XL L M S

Baju Panitia

XL L M S

XL = Extra Large, L = Large, M = Medium, S = Small



# KETENTUAN SPONSORSHIP

## 1. Waktu dan Materi Sponsor

- Pihak sponsor yang berminat menjadi sponsor dalam kegiatan ini wajib mengisi dan menandatangani surat perjanjian kerja sama.
- Pihak sponsor memilih salah satu kriteria sponsorship yang telah dicantumkan.
- Kesediaan untuk menjadi sponsor selambat-lambatnya diterima panitia 2 bulan sebelum pelaksanaan kegiatan.
- Materi sponsor dapat disediakan oleh panitia atau dari pihak sponsor. Apabila dari pihak sponsor, materi publikasi harus diserahkan kepada panitia selambat-lambatnya pada tanggal yang telah ditentukan.

## 2. Cara Pembayaran

- Pada saat penandatanganan kontrak, dilakukan pembayaran minimal 50% dari biaya total sesuai dengan kriteria pilihan sponsor.
- Pembayaran yang dilakukan oleh pihak sponsor kepada pihak panitia harus diserahkan langsung kepada pihak panitia melalui perwakilan dari pihak panitia.
- Apabila dirasa perlu, maka perjanjian kerjasama antara panitia dengan pihak sponsor dapat dituangkan dalam naskah perjanjian kerjasama diatas kertas bersegel.
- Pelunasan sisa pembayaran sponsorship dilakukan selambat-lambatnya 10 hari sebelum pelaksanaan kegiatan atau pada tanggal 31 Juli 2022.

### **3. Pembatalan Sponsorship**

- Pembatalan kontrak oleh pihak sponsor dan pihak panitia hanya dapat dilakukan dengan penandatanganan kontrak dari kedua belah pihak atau oleh wakil yang telah diberi wewenang dengan surat kuasa.
- Pembatalan dapat dilakukan oleh pihak sponsor selambat-lambatnya 30 hari sebelum pelaksanaan kegiatan.
- Pengunduran diri setelah tanggal yang ditentukan akan dikenakan sanksi pembayaran.
- Pembatalan kontrak oleh pihak sponsor, maka dana yang telah diberikan akan dikembalikan 50% dari jumlah dana yang dibayarkan.
- Pembatalan kontrak oleh pihak panitia, maka dana yang telah diterima akan dikembalikan 100%.

### **4. Ketentuan-Ketentuan Lain**

- Panitia tidak bertanggung jawab atas kesalahan pada materi publikasi yang diperoleh dari pihak sponsor dalam bentuk jadi.
- Ketentuan-ketentuan yang menyangkut hal teknis yang belum tercantum dalam naskah sponsorship ini dapat diatur kemudian berdasarkan kesepakatan bersama.
- Apabila terjadi pelanggaran pada kontrak perjanjian sponsorship, hendaknya diselesaikan secara kekeluargaan.
- Hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini dapat dinegosiasikan langsung dengan pihak panitia. Apabila pihak sponsor menghendaki adanya kerjasama dalam bentuk lain yang tidak terdapat dalam paket sponsorship, maka dapat diadakan negosiasi lebih lanjut untuk menghasilkan kesepakatan kedua belah pihak serta bertanggung jawab atas pemasangan materi promosi yang tidak sesuai dengan perjanjian.



# LET'S TALK!

**Christy Octaviani Hutapea**

Ketua Divisi Sponsorship  
IT Today 2022

 Email : [sponsorship@ittoday.id](mailto:sponsorship@ittoday.id)  
[christyoctavianiedu@gmail.com](mailto:christyoctavianiedu@gmail.com)

 Telp/WA : [+62895365437712](tel:+62895365437712)