

SPONSORSHIP BOOKLET



Interconnecting Business IT Through Technology

POWERED BY



BINUS
UNIVERSITY

ORGANIZED BY



Himpunan Mahasiswa
HIMSISFO
BINUS
UNIVERSITY



Himpunan Mahasiswa
HIMTI (Teknik Informatika)
BINUS
UNIVERSITY



INTRODUCTION

COMPUTERUN

COMPUTERUN adalah sebuah acara yang meliputi seminar bersama tokoh yang berperan penting dalam bidang teknologi dan ajang perlombaan tingkat nasional yang diselenggarakan untuk semua mahasiswa/i. Lomba yang diadakan antara lain *Business-IT Case Competition*, *Mobile Application Development Competition*, dan *E-Sport Competition*. Pada tahun ini, COMPUTERUN mengangkat tema “INSIGHT” yang merupakan singkatan dari ***Interconnecting Business IT Through Technology*** yang ingin kami jadikan sebagai sarana bagi para peserta dalam mengembangkan wawasan *Business IT* dan juga kemampuan yang mumpuni seiring dengan perkembangan jaman yang semakin canggih dan modern.





PENDAHULUAN

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat mempengaruhi kegiatan pada semua bidang. Teknologi membuat segala sesuatu pekerjaan yang biasanya memakan waktu yang lama serta biaya yang besar menjadi lebih efektif dan efisien. Kelebihan ini menjadikan pengaplikasian teknologi informasi merupakan sebuah kebutuhan bagi perusahaan-perusahaan untuk mencapai tujuannya dengan lebih mudah. Dikalangan mahasiswa sendiri khususnya mahasiswa BINUS University, kebutuhan akan kemampuan menggunakan komputer sangat terasa, terutama dalam penyelesaian pekerjaan rumah dan karya ilmiah. Selain perangkat komputer, dibutuhkan pula kemampuan untuk menjalankan hingga membuat program-program perhitungan. Salah satu contoh perkembangan teknologi saat ini ialah adanya *Mobile Application*. *Mobile application* adalah proses dimana pengembangan aplikasi untuk perangkat genggam seperti PDA, asisten digital perusahaan atau telepon genggam. Manfaat terpenting dalam penggunaan aplikasi *mobile* adalah penyebaran bermacam-macam informasi secara umum seperti harga, *news feed*, akun pengguna, bentuk pemesanan, *messenger*, dan lainnya bisa dengan mudah diterima oleh para pelanggan (pengguna).

Untuk mengembangkan minat mahasiswa dalam bidang teknologi, Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi (HIMSISFO) dan Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika (HIMTI) melakukan kolaborasi dengan mengadakan sebuah acara yang bernama COMPUTERUN. COMPUTERUN adalah sebuah acara yang meliputi ajang perlombaan tingkat nasional yang diselenggarakan untuk semua mahasiswa/i khususnya dalam bidang *Business-IT Case* dan *Mobile Application Development*, yang kemudian ditutup dengan *webinar* bersama tokoh yang berperan penting dalam bidang teknologi dan akan dilanjutkan dengan pengumuman pemenang dari masing-masing kompetisi yang telah diadakan sebelumnya. Pada tahun ini, COMPUTERUN mengangkat tema “INSIGHT” yang merupakan singkatan dari *Interconnecting Business IT Through Technology* yang ingin kami jadikan sebagai sarana bagi para peserta dalam mengembangkan wawasan *Business IT* dan juga kemampuan yang mumpuni seiring dengan perkembangan jaman yang semakin canggih dan modern.



TUJUAN & MANFAAT

TUJUAN

1. Memperkenalkan BINUS University serta organisasi HIMSISFO maupun HIMTI kepada masyarakat.
2. Meningkatkan pengembangan kemampuan guna mempersiapkan diri dalam dunia pekerjaan.
3. Menyediakan wadah untuk mereka yang berprestasi dalam menuangkan ide-ide yang dimilikinya.
4. Mendukung perkembangan minat generasi milenial dalam dunia bisnis IT.

MANFAAT

1. Meningkatkan eksistensi HIMSISFO dan HIMTI dalam bidang sistem informasi dan teknologi.
2. Memberikan ilmu dan pengalaman kepada semua peserta lomba.
3. Mengembangkan kreativitas para peserta yang diharapkan dapat diterapkan dalam sebuah acara atau kegiatan.
4. Mendorong berkembangnya ide bisnis berbasis teknologi di lingkungan mahasiswa.





BENTUK KEGIATAN

BENTUK KEGIATAN

a. MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT COMPETITION

Kegiatan lomba yang berfokus dalam membangun sebuah *prototype* aplikasi yang didasarkan pada permasalahan yang dialami oleh masyarakat saat ini.

b. BUSINESS-IT CASE COMPETITION

Kegiatan lomba yang berfokus dalam sebuah ide bisnis baru yang didasarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh masyarakat saat ini.

c. E-SPORT COMPETITION

Kegiatan lomba yang difokuskan dalam dunia digital terutama *game mobile* yang saat ini sedang berkembang dengan sangat cepat pada kehidupan masyarakat.

d. WEBINAR

Webinar oleh perusahaan speakers dengan tema utama ‘*Blockchain: The Next Digital Revolution in Every Industry*’.





TARGET PESERTA

TARGET PESERTA

**MOBILE APPLICATION
DEVELOPMENT
COMPETITION**

**20 tim (Nasional)
4 orang / tim**

**BUSINESS-IT
CASE COMPETITION**

**20 tim (Nasional)
3 orang / tim**

**E-SPORT
COMPETITION**

**32 tim (Nasional)
6 orang / tim**

WEBINAR

300 orang (Nasional)





DAFTAR TARGET PESERTA

No	Nama Sekolah/ Lembaga/Universitas	Kota
1.	Universitas Indonesia	Depok
2.	Universitas Negeri Jakarta	Jakarta
3.	Universitas Tarumanegara	Jakarta
4.	Universitas Trisakti	Jakarta
5.	Universitas Pelita Harapan	Tangerang
6.	Universitas Multimedia Nusantara	Tangerang
7.	Universitas Esa Unggul	Jakarta
8.	Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya	Jakarta
9.	Universitas Bunda Mulia	Jakarta
10.	Institut Teknologi Bandung	Bandung
11.	Universitas Padjajaran	Bandung
12.	Universitas Komputer Indonesia	Bandung
13.	Universitas Parahyangan	Bandung

14.	Universitas Gunadarma	Depok
15.	Universitas Presiden	Bekasi
16.	Universitas BSI	Jakarta
17.	Universitas Mercu Buana	Jakarta
18.	Universitas Pancasila	Jakarta
19.	Universitas Pertamina	Jakarta
20.	Universitas Diponegoro	Semarang
21.	Institute Pertanian Bogor	Bogor
22.	Universitas Hasanuddin	Makassar
23.	Institute Teknologi Sumatera	Lampung
24.	Universitas Brawijaya	Malang
25.	Institute Teknologi Sepuluh Novermber	Surabaya
26.	Universitas Pembangunan Nasional "Veteran"	Jakarta

27.	Universitas Yarsi	Jakarta
28.	Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah	Jakarta
29.	Universitas Sebelas Maret	Surakarta
30.	Universitas Gadjah Mada	Yogyakarta
31.	Universitas Islam Indonesia	Yogyakarta
32.	Universitas Surabaya	Surabaya
33.	Universitas Telkom	Bandung
34.	Universitas Negeri Semarang	Semarang
35.	Universitas Negeri Padang	Padang
36.	Universitas Udayana	Bali
37.	Universitas Airlangga	Surabaya
38.	Universitas Sriwijaya	Palembang
39.	Universitas Bina Darma	Palembang
40.	Universitas Kristen Petra	Surabaya



PELAKSANAAN

1

Mobile Application Development Competition

Pendaftaran

1 – 31 Oktober 2020

Biaya Pendaftaran

Rp 350.000,-

Technical Meeting

7 November 2020

Waktu : 08.00 – 10.35 WIB

Tempat

Online (ZOOM Meeting)

Pembagian Soal Mobile Application

8 November 2020

Waktu : 08.00 – 15.30 WIB

Level Kejuaraan

Nasional

Pengumpulan Produk Mobile Application

8 Desember 2020

Presentasi Produk Mobile Application

15 Desember 2020

2

Business-IT Case Competition

Pendaftaran

1 – 31 Oktober 2020

Biaya Pendaftaran

Rp 300.000,-

Technical Meeting

10 November 2020

Waktu : 08.00 – 10.35 WIB

Tempat

Online (ZOOM Meeting)

Pemberian Case Study

11 November 2020

Level Kejuaraan

Nasional

Submit Proposal dan Seleksi 5 Besar

7 Desember 2020

Presentasi Proposal kepada Juri

14 Desember 2020

Waktu : 08.00 - 12.00 WIB

3

E-Sport Competition

Pendaftaran

1 – 31 Oktober 2020

Biaya Pendaftaran

Rp 150.000,-

Perlombaan

5 – 6 Desember 2020

Tempat

Online

Day 1 : 08.00 – 17.30 WIB

Day 2 : 09.00 – 20.00 WIB

Level Kejuaraan

Nasional

4

Webinar

Pendaftaran

1 – 31 Oktober 2020

Pelaksanaan

16 Desember 2020

Tempat

Online (ZOOM Meeting)

Waktu

15.00 – 17.00 WIB



SPONSORSHIP & KERJA SAMA

PAKET CHAIRMAN

Rp 7.500.000,-

- Terdapat logo produk atau logo perusahaan pihak sponsor dengan ukuran XL pada *virtual background* pembicara dan pembawa acara saat acara COMPUTERUN berlangsung.
- *Adlibs* nama produk atau nama perusahaan akan disebutkan oleh pembawa acara sepanjang acara berlangsung.
- Logo produk atau logo perusahaan akan tercantum pada semua *social media* COMPUTERUN (*Instagram, Youtube, Twitter, Website*)
- Pihak sponsor dapat mengiklankan perusahaan atau produknya pada *social media* COMPUTERUN (*Instagram, Website, Twitter, Youtube*) dalam bentuk video berdurasi 1 menit.
- Pihak sponsor dapat menayangkan iklan saat jeda acara (Max. 1 menit) sebanyak 2 kali saat acara berlangsung.
- Logo atau nama perusahaan akan ditampilkan dalam *trailer* sebelum acara dimulai.
- Pihak sponsor akan dibuatkan 1 video iklan (durasi 1 menit) dari pihak panitia COMPUTERUN dan akan di-post di seluruh *social media*.

PAKET CEO

Rp 5.000.000,-

- Terdapat logo produk atau logo perusahaan pihak sponsor dengan ukuran L pada *virtual background* pembicara dan pembawa acara saat acara COMPUTERUN berlangsung.
- Adlibs nama produk atau nama perusahaan akan disebutkan oleh pembawa acara sepanjang acara berlangsung.
- Logo produk atau logo perusahaan akan tercantum pada semua *social media* COMPUTERUN (*Instagram, Youtube, Twitter, Website*)
- Pihak sponsor dapat mengiklankan perusahaan atau produknya pada *social media* COMPUTERUN (*Website, Twitter, Youtube*) dalam bentuk video berdurasi 1 menit.
- Pihak sponsor dapat menayangkan iklan saat jeda acara (Max. 1 menit) sebanyak 2 kali saat acara berlangsung.
- Logo atau nama perusahaan akan ditampilkan pada *trailer* sebelum acara dimulai.

PAKET GM

Rp 3.000.000,-

- Terdapat logo produk atau logo perusahaan pihak sponsor dengan ukuran M pada *virtual background* pembicara dan pembawa acara saat acara COMPUTERUN berlangsung.
- *Adlibs* nama produk atau nama perusahaan akan disebutkan oleh pembawa acara sepanjang acara berlangsung.
- Logo produk atau logo perusahaan akan tercantum pada semua *social media* COMPUTERUN (*Instagram, Youtube, Twitter, Website*)
- Pihak sponsor dapat mengiklankan perusahan atau produknya pada *website* COMPUTERUN dalam bentuk video berdurasi 1 menit.
- Logo atau nama perusahaan akan di tampilkan pada *trailer* sebelum acara dimulai.

PAKET STAFF

Rp 1.000.000,-

- Terdapat logo produk atau logo perusahaan pihak sponsor dengan ukuran S pada *virtual background* pembicara dan pembawa acara saat acara COMPUTERUN berlangsung.
- Adlibs nama produk atau nama perusahaan akan disebutkan oleh pembawa acara sepanjang acara berlangsung.
- Logo produk atau logo perusahaan akan tercantum pada semua *social media* COMPUTERUN (*Instagram, Youtube, Twitter, Website*)
- Logo atau nama perusahaan akan ditampilkan pada *trailer* sebelum acara dimulai.

KONTRAPRESTASI

Perbandingan Paket Sponsor

Kontraprestasi	Chairman Rp 7.500.000,-	CEO Rp 5.000.000,-	GM Rp 3.000.000,-	Staff Rp 1.000.000,-
<i>Virtual Background Logo</i>	XL	L	M	S
<i>Video Teaser Iklan</i>	✓	-	-	-
<i>Ad-lips</i>	✓	✓	✓	✓
<i>Social Media</i>	✓	✓	✓	✓
<i>Konten Iklan</i>	<i>Web, Instagram, Twitter, Youtube</i>	<i>Web, Twitter, Youtube</i>	<i>Web</i>	-
<i>Iklan Jeda</i>	✓	✓	-	-
<i>Trailer Acara</i>	XL	L	M	S

*Nb : Paket yang tertera di atas masih bisa untuk dnegosiasi kembali.



BENTUK KERJA SAMA LAIN

Jenis Kerja Sama	Ketentuan
Kerjasama dalam bidang publikasi	<ul style="list-style-type: none">- Perusahaan terkait memberikan bantuan mempublikasikan serta mempromosikan kegiatan dalam <i>event "COMPUTERUN 2020"</i>- Nama dan logo sponsor tercantum pada media yang ditentukan panitia, antara lain: <i>Instagram, Website, Twitter, Youtube.</i>
Kerjasama dalam bidang lain- lain	<ul style="list-style-type: none">- Bentuk kerjasama lainnya dapat ditentukan sesuai dengan kesepakatan bersama dari perwakilan panitia dengan pihak sponsor.

SPONSOR LEPAS

Sponsor Lepas adalah pihak sponsor yang melakukan perjanjian kerjasama dengan panitia tanpa mengambil bentuk-bentuk yang telah ditentukan oleh pihak panitia sama seperti paket-paket promosi yang tertera dengan ketentuan hanya mengubah sedikit paket yang sudah tersedia berdasarkan keputusan bersama antara pihak sponsor dan pihak panitia.

SPONSOR PEMBICARA

Sponsor pembicara merupakan bentuk kerjasama antara pihak sponsor dan panitia dalam bentuk pembicara (*speaker*) dari pihak sponsor untuk mengisi sesi *webinar*.

KETENTUAN KERJA SAMA

1. Setiap sponsor yang ingin berpartisipasi harus menyatakan kesediaannya dengan menandatangani Surat Perjanjian Kerjasama (SPK) yang disediakan.
2. Setiap sponsor membayar 50% dana sponsorship yang dilakukan paling lambat 2 hari setelah Surat Perjanjian Kerjasama (SPK) sama ditangani.
3. Pelunasan dana sponsor selambat-lambatnya dilakukan hari acara Webinar yaitu pada Rabu, 16 Desember 2020.
4. Materi publikasi serta media yang akan disampaikan oleh pihak sponsor berupa logo sponsor, iklan, dan lainnya selambat-lambatnya telah kami terima 1 (Satu) bulan sebelum acara berlangsung.
5. **Pembatalan**

a. PIHAK 1 (SPONSOR)

Apabila karena satu dan lain hal pihak sponsor melakukan pembatalan kerjasama yang telah ditandatangani, baik dalam pembayaran uang muka / barang ataupun pelunasan yang telah dilakukan, maka panitia tidak berkewajiban mengembalikan dana sponsor yang telah diterimanya.

Apabila pembayaran tidak dapat dilunasi oleh pihak sponsor maka panitia berhak untuk melaksanakan pembuatan dan pemasangan media promosi dengan ukuran, jumlah, dan jenis yang sesuai dengan pembayaran yang telah diterima oleh pihak panitia.

b. PIHAK 2 (PANITIA)

Apabila karena satu dan lain hal seperti bencana alam (banjir, pandemik, dsb), kerusuhan, ataupun peraturan pemerintah sehingga acara tidak dapat dilaksanakan, maka pihak panitia dan pihak sponsor menanggung kerugiannya masing-masing secara ekslusif.

CONTACT PERSON

Sponsorship

David Setyawan

Email : Davidyohaness14@gmail.com

Whatsapp : 081286249820

LINE : Davidsetyawann

Visit Us on

Instagram

@computerun

Twitter

Computerun2020

Youtube

Computerun

