



**PROPOSAL KEGIATAN HIMPUNAN MAHASISWA
TEKNIK INFORMATIKA (HMTI)**

**IT CHAMPIONSHIP
(BUILD UP YOUR CODE ABILITIES IN THE MIDST
OF DISRUPTIVE ERA)
2022**

HIMPUNAN MAHASISWA TEKNIK INFORMATIKA DIVISI KTI
POLITEKNIK NEGERI BANYUWANGI
Jln. Raya Jember KM 13 Labanasem, Kabat, Banyuwangi
Telpon/Fax. (0333) 636780

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL

1. Judul Kegiatan : **IT CHAMPIONSHIP (BUILD UP YOUR CODE ABILITIES IN THE MIDST OF DISRUPTIVE ERA)**
2. Ketua Tim/Panitia
Nama : Muh. Ilham Syafa'at D. F
Jenis Kelamin : L (Laki- Laki)
Jabatan di organisasi : Staff Divisi Software Development
Fak/Jurusan/Prodi : D3 – Teknik Informatika
Perguruan Tinggi : Politeknik Negeri Banyuwangi
Alamat PT : Jl. Raya Jember Km. 13 Labanasem, Kabat, Banyuwangi, 68461
Telpon/E-mail : (0333) 636780, poliwangi@poliwangi.ac.id
3. Anggota tim/ panitia : 26 orang
4. Waktu Pelaksanaan : Rabu, 1 Juni 2022
5. Biaya Keseluruhan : Rp. 6.338.000 (Enam Juta Tiga Ratus Tiga Puluh Delapan Ribu Rupiah)

Hormat Kami,

Ketua BEM

Ketua UKM/HIMA

Ketua Panitia

Rovita Mei Andini
NIM. 361993301051

Nama Ketua UKM/HIMA
NIM. xxxxxxxxxxxxxxxx

Nama Ketua
NIM. xxxxxxxxxxxxxxxx

Mengetahui,

Wakil Direktur Bidang Kemahasiswaan
Politeknik Negeri Banyuwangi

Ketua Progran Studi / Ketua
Jurusan

Pembina

Kurniawan Muhammad Nur, S.ST., M.M.
NIP. 198804042018031001

Nama Kaprodi / Kajur
NIP/NIK

Nama Pembina
NIK./NIP. xxxxxxxxxxxxxxxx

RINGKASAN ISI PROPOSAL

Program kerja adalah suatu rencana kegiatan dari sekelompok orang/ organisasi yang memiliki tujuan dan waktu yang telah ditentukan, demi terwujudnya visi misi organisasi. Oleh karena itu, salah satu organisasi di Politeknik Negeri Banyuwangi yang bernama Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika (HMTI) mengadakan program kerja melalui kegiatan lomba. Nantinya, lomba ini diselenggarakan dalam rangka menghidupkan kembali semangat para pelajar dan juga sebagai wadah untuk sarana mengembangkan imajinasi di masa pandemi. Lomba ini akan diselenggarakan secara offline di Politeknik Negeri Banyuwangi dalam tingkat SMA/SMK/MA Se-Kabupaten Banyuwangi, untuk media promosi dilakukan melalui poster maupun undangan yang dikirimkan pada masing-masing sekolah, Selain itu, lomba ini mengusung tema “Build Up Your Code Abilities In The Midst Of Disruptive Era” dimana terdapat 3 kategori lomba diantaranya : Frontend Dev, Backend Dev, dan UI/UX dan pada masing-masing kategori para peserta wajib memilih salah satu per kelompok dengan max 2 orang. Diharapkan dengan adanya lomba ini dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi para peserta untuk memulai langkah kedepan terutama di era New Normal, Selain itu, juga dapat meningkatkan minat terhadap prodi Teknik Informatika khususnya Politeknik Negeri Banyuwangi.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kami sehingga kami dapat menyelesaikan proposal kegiatan IT Championship. Adapun tujuan penyusunan proposal ini sebagai dasar pelaksanaan kegiatan dan gambaran mendetail mengenai kebutuhan dalam kegiatan tersebut. Proposal ini juga disusun sebagai bahan kajian untuk dipertimbangkan bagi pihak pengambil keputusan. Kami berharap rencana yang kami susun sebagai mana yang ada pada proposal ini dapat terealisasi sebagai mana mestinya.

Kami menyadari bahwasannya dalam penyusunan proposal ini sangat jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saran dan kritik membangun sangat kami harapkan sebagai bahan masukan bagi kami agar kedepannya lebih baik. Kami mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang sudah turut berpartisipasi hingga terlaksananya kegiatan ini.

Kami juga memohon maaf atas segala kekurangan dan kekhilafan dalam menyusun proposal ini. Semoga proposal kegiatan IT Championship ini dapat terealisasi dan dapat bermanfaat bagi seluruh pengurus amin.

Hormat Kami,
Ketua Panitia

Muh. Ilham Syafa'at D. F

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL.....	
RINGKASAN ISI PROPOSAL	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
BAB I. PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang	
B. Tujuan	
C. Hasil yang diharapkan	
BAB II. DESKRIPSI KEGIATAN.....	
A. Uraian Kegiatan Kemahasiswaan.....	
B. Rencana Kegiatan.....	
C. Sasaran, Peserta Waktu dan Tempat.....	
BAB III. RENCANA ANGGARAN BIAYA.....	
PENUTUP.....	
LAMPIRAN	

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era new normal sekarang ini banyak sekali para siswa atau pelajar yang kurang mengembangkan ilmu teknologi yang sudah mereka gunakan Dimana pentingnya memperdalam teknologi dapat meningkatkan inovasi-inovasi baru dalam dunia digital. Padahal peluang ini sangat luas untuk mengembangkan minat dan bakat mereka, kebanyakan dari mereka sibuk dengan gadget tanpa melihat arah kedepan, pentingnya control orang tua dapat meminimalisir para siswa atau pelajar dalam kecanduan gadget, meskipun kebanyakan berdampak buruk, akan tetapi gadget memiliki dampak positif dimana Internet yang semakin lama semakin canggih, di dalam Internet terdapat program-program yang terbilang cukup banyak dalam terjadinya pembuatan pengembangan software (aplikasi) salah satunya tentang game development (frontend maupun backend). Hal ini, dapat menarik minat para pelajar untuk mengikuti ajang bergengsi ini, dengan menjunjung tinggi sikap supportif, tanpa adanya kecurangan.

Oleh karena itu kami sebagai perwakilan dari Himpunan Mahasiswa Ingin membuat acara kegiatan Lomba IT Championship untuk para pelajar di tingkat SMA/SMK/MA Se-Kabupaten Banyuwangi agar bisa menciptakan pelajar yang lebih kreatif/inovatif dan kesempatan mereka dalam mengasah skill-skill mereka.

B. Tujuan

Adapun tujuan dan manfaat dari kegiatan ini adalah :

1. Meningkatkan skill-skill para siswa/pelajar
2. Para pelajar mampu mengasah ide-ide kreatif
3. Memberikan peluang kepada siswa yang memiliki minat bakat dalam bidang Software
4. Mendapatkan pengalaman baru
5. Meningkatkan daya tarik terhadap Prodi TI dan khususnya Politeknik Negeri Banyuwangi

C. Hasil yang diharapkan

Harapan kami setelah suksesnya acara yang kami selenggarakan ini semoga kedepannya bisa memberi wadah mengembangkan minat dan bakat dibidang Software terutama untuk Pelajar SMA/SMK/MA Se-Kabupaten Banyuwangi di era New Normal.

BAB II. DESKRIPSI KEGIATAN

A. Uraian Kegiatan Kemahasiswaan

Kami dari Divisi Software Development HIMA Teknik Informatika Politeknik Negeri Banyuwangi bermaksud untuk membuat sebuah kegiatan IT Championship Bagi pelajar tingkat SMA/SMK Se-derajat yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mereka agar dapat mengembangkan minat dan bakat mereka dalam bidang Software. Kegiatan ini berlangsung selama 2 Minggu mulai tanggal 1 Juni 2022 sampai dengan 23 Juni 2022 dengan sistem penjurian dan terdapat 3 kategori lomba diantaranya : Frontend Dev, Backend Dev, dan UI/UX

B. Rencanan Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 1-23 Juni 2022, Program kegiatan perlombaan ini dilaksanakan secara offline bertempat di Gedung Lab TI. Adapun ketentuan-ketentuannya sebagai berikut :

1. Pendaftaran Peserta Lomba
2. Acara perlombaan
3. Penilaian hasil perlombaan
4. Penutup

Pembagian hadiah berupa: Trophy, Sertifikat dan Nominal Uang.

C. Sasaran, Peserta Waktu dan Tempat

- Sasaran ditujukan kepada siswa/pelajar tingkat SMA/SMk/MA Se-Kabupaten Banyuwangi.

Kegiatan ini akan dilaksanakan pada :

- Pendaftaran

Tanggal : 1-10 Juni 2022

Waktu : 07.00 s.d. 00.00 WIB

Tempat : Link Formulir Online

- Kegiatan Lomba

Tanggal : 20, 22, 23 Juni 2022

Waktu : 08.00 s.d. 16.00 WIB

➤ Tempat :

Perlombaan ini diadakan dilingkup kampus Politeknik Negeri Banyuwangi pada Gedung Lab TI, dimana kegiatan acara akan dilakukan selama selama 9 jam setiap 3 hari.

BAB III. RENCANA BIAYA

1. Pembelian bahan habis pakai					
Material	Justifikasi Pembelian	Qty	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Harga peralatan penunjang (Rp)
					Tahun ke-1
Amplop	Pengiriman surat menyurat	50	Buah	Rp.1000	Rp.50.000
Kertas	Pembuatan proposal dan surat menyurat	1	Rim	Rp.50.000	Rp.50.000
Tinta	Pembuatan Proposal, Surat Menyurat	4	Buah	Rp.80.000	Rp. 320.000
SUB TOTAL (Rp)					Rp.420.000
2. Perjalanan dan Akomodasi					
Material	Justifikasi Perjalanan	Qty		Harga Satuan, Rp	Jumlah, Rp
Juri	Honorium juri	3		Rp.750.000	Rp.2.250.000
Pemenang 1		1		Rp.750.000	Rp.750.000
Pemenang 2		1		Rp.500.000	Rp.500.000
Pemenang 3		1		Rp.350.000	Rp.350.000
SUB TOTAL (Rp)					Rp.3.850.000
3. Sewa					
Material	Justifikasi Sewa	Qty		Harga Satuan, Rp	Jumlah, Rp
Sound System	Untuk kegiatan pada saat pengumuman pemenang berlangsung	1	Set	Rp.900.000	Rp.900.000
SUB TOTAL (Rp)					Rp.900.000
4. lain-lain					
Material	Justifikasi	Qty		Harga Satuan, Rp	Jumlah, Rp
Banner	Dekorasi Acara	3x4		Rp.240.000	Rp.240.000

Sertifikat	Cinderamata dan penghargaan pemenang 1,2,3	3	Buah	Rp.5.000	Rp.15.000
Trophy	Cinderamata pemenang 1	1	Buah	Rp.500.000	Rp.500.000
Kuota	Kuota panitia	50	Gb	Rp.150.000	Rp.150.000
Konsumsi	Konsumsi Panitia	26	Buah	Rp.8.000	Rp.208.000
Konsumsi	Konsumsi Juri	3	Buah	Rp.25.000	Rp.75.000
SUB TOTAL(Rp)					Rp.905.000
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN (Rp)					Rp. 6.338.000

PENUTUP

Demikian proposal ini kami buat. Kami mengucapkan terima kasih pada pihak staff, panitia, dan para dewan juri yang sudah membantu proses penyusunan proposal kegiatan lomba IT Championship ini. Kami juga berterima kasih pada para pihak yang berkenan membaca proposal ini. Semoga proposal yang kami ajukan dapat dipertimbangkan, diterima serta segera dilaksanakannya kegiatan tersebut, dan bermanfaat bagi semua orang

Kami berharap jika proposal ini dapat diterima banyak pihak sebagai tahapan awal untuk terselenggaranya acara ini. Selain itu, kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan bantuan pendanaan agar kegiatan lomba IT Championship dapat berjalan dan bersaing dengan acara perlombaan lainnya.

Kami menyadari bahwa proposal kami masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat kami harapkan untuk realisasi program lomba IT Championship. Atas segala waktu dan perhatian Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Lampiran 1. SK Kepengurusan, AD/ART atau Struktur Organisasi Kemahasiswaan/
Susunan panitia

Susunan Kepanitiaan :

Ketua : Muh. Ilham Syafa'at D. F

Wakil : Erdi Vernanto

Sekretaris 1 : Jeni Novitasari

Sekretaris 2 : Virgianita R.S.P

Bendahara 1 : Aghisni Zuhrucci

Bendahara 2 : Hanum Faulinnur

Susunan Panitia :

- Panitia Acara : Achmad Bagus, Rully Wijayanto, Rena Amalia
- Panitia Humas : Mita Amelia, Aurel Fergie, Rio Adjie. Bintang Saftar
- Panitia Perlengkapan : Aditya Lukman, Luqman Hakim, Bagus, Andri,
- Panitia Dokumentasi : Diah Ritta, Jehan Khairun, Bunga Naila, Galuh Ayu
- Panitia konsumsi : Imam Wardana, Imam Syafi'i, Leoninda, Azril Praya, Alfaniatus.

Lampiran 2. Pernyataan dukungan kegiatan/dana dari institusi/sponsor

HIMPUNAN MAHASISWA TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK NEGERI BANYUWANGI

Jl. Raya Jember Km. 13 Labanasem, Kabat, Banyuwangi, 68461

(0333) 636780, poliwangi@poliwangi.ac.id

Banyuwangi, 8 April 2022

Nomor : 152/PL36/KM.HMTI/I/2022

Perihal : Permohonan Sponsor

Lampiran : 1 bundel proposal

Kepada Yth,

Pimpinan PT. Telkomsel

Jalan Dr. Sutomo No. 63, Banyuwangi

di Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan akan diadakannya acara perlombaan antar SMA/SMK Sederajat Se-Kabupaten Banyuwangi dalam rangka tema IT Championship di era new normal, yang akan dilaksanakan pada :

Tanggal : 11 Juni 2022

Waktu : 08.00 – selesai

Tempat : Gedung Lab TI Politeknik Negeri Banyuwangi

Maka, kami dari pihak Politeknik Negeri Banyuwangi bermaksud untuk meminta bantuan dari Bapak/Ibu agar bersedia menjadi salah satu sponsorship di kegiatan yang akan kami laksanakan tersebut. Untuk perincian dana yang kami butuhkan dan keuntungan yang bisa didapatkan oleh perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin dapat dilihat pada proposal yang kami lampirkan.

Kami juga melampirkan gambaran acara dan susunan perlombaan yang akan diadakan. Besar harapan kami agar PT. Telkomsel mau bekerjasama dan menerima tawaran sponsorship dari kami. Demikian surat permohonan sponsor ini kami sampaikan. Atas waktu dan perhatiannya, kami ucapkan banyak terimakasih.

Hormat Kami,

Ketua Panitia

Muh. Ilham Syafa'at D. F

Lampiran 3. Jadwal Kegiatan/Susunan acara

Sasaran, Peserta, Waktu dan Tempat

- Sasaran ditujukan kepada siswa/pelajar tingkat SMA/SMk/MA Se-Kabupaten Banyuwangi.

Kegiatan ini akan dilaksanakan pada :

- Pendaftaran

Tanggal : 1-10 Juni 2022
Waktu : 07.00 s.d. 00.00 WIB
Tempat : Link Formulir Online

- Kegiatan Lomba

Tanggal : 20, 22, 23 Juni 2022
Waktu : 08.00 s.d. 16.00 WIB

- Kegiatan Penilaian sekaligus penyerahaan penghargaan kepada peserta

Tanggal : 23 Juni 2022
Waktu : 16.00 s.d Selesai
Tempat : Gedung TI Politeknik Negeri Banyuwangi

Susunan Acara :

1. Penyebaran info lomba
2. Pendaftaran
3. TM (Meeting)
4. Seleksi/Penyaringan.
5. Pengumuman.
6. Penutup.

- Tempat :

Perlombaan ini diadakan dilingkup kampus Politeknik Negeri Banyuwangi pada Gedung Lab TI, dimana kegiatan acara akan dilakukan selama selama 9 jam setiap 3 hari.