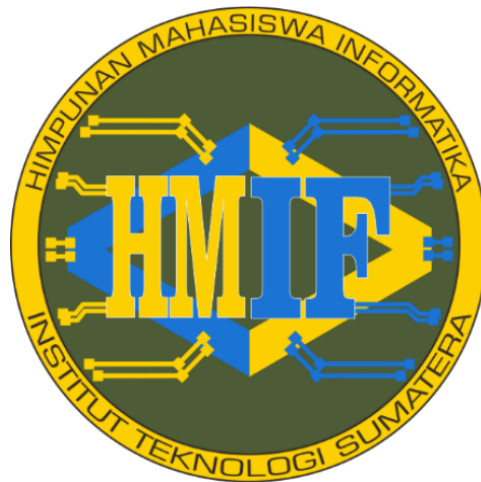


# **PROPOSAL KEGIATAN**

**<POINT PROJECT 1.0>**



**HIMPUNAN MAHASISWA INFORMATIKA**

**INSTITUT TEKNOLOGI SUMATERA**

**2023**

# **BAB I**

## **Pendahuluan**

### **A. Latar Belakang**

Selama bertahun-tahun, Institut Teknologi Sumatera (ITERA) telah menjadi lembaga pendidikan yang berkualitas tinggi di Sumatera dan Indonesia. ITERA telah berkomitmen untuk terus memajukan bidang teknologi informasi dan desain, yang merupakan salah satu elemen kunci dalam transformasi digital yang tengah berlangsung di seluruh dunia. Dalam upaya untuk mendorong minat dan kemampuan mahasiswa dalam desain UI/UX, Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Institut Teknologi Sumatera dengan bangga mempersembahkan acara kompetisi bergengsi yang diberi nama POINT PROJECT 1.0.

Kompetisi POINT PROJECT 1.0 ini diadakan dengan tujuan utama untuk menginspirasi, mendukung, dan memberdayakan mahasiswa ITERA, khususnya mereka yang memiliki minat dan bakat dalam desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Dengan semangat kompetisi ini, kami berharap dapat memotivasi mahasiswa untuk terlibat aktif dalam penelitian dan pengembangan di bidang desain UI/UX, serta merangsang ide-ide kreatif yang dapat memberikan solusi inovatif dalam dunia teknologi. POINT PROJECT 1.0 juga merupakan bagian dari visi ITERA untuk menjadi pusat pendidikan teknologi yang unggul di tingkat nasional dan internasional. Kompetisi ini diharapkan akan membuka peluang kolaborasi antara mahasiswa, akademisi, dan praktisi desain UI/UX untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman.

Selain itu, POINT PROJECT 1.0 juga merupakan wadah untuk menciptakan solusi dan inovasi yang dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat luas. Para peserta diharapkan dapat mengembangkan proyek-proyek desain yang relevan dengan kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh masyarakat Sumatera dan Indonesia pada umumnya.

Dalam keseluruhan, POINT PROJECT 1.0 adalah acara kompetisi yang akan memberikan peluang berharga bagi mahasiswa ITERA untuk mengembangkan keterampilan desain UI/UX mereka, menjalani pengalaman kompetitif yang mendalam, dan berkontribusi pada kemajuan teknologi informasi dan desain di Indonesia. Kompetisi ini akan menjadi langkah awal yang penting dalam perjalanan panjang menuju inovasi dan keunggulan di bidang desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna.

## B. Tujuan Kegiatan

Tujuan Kegiatan Point Project 1.0 adalah :

1. Mengembangkan kemampuan perumusan ide proyek
2. Mengasah kemampuan desain visual (UI/UX)
3. Menggalakkan kemampuan bekerjasama dalam tim
4. Membangun kecakapan proyek

## C. Sasaran

Kegiatan ini ditujukan untuk seluruh mahasiswa ITERA.

## D. Manfaat

Manfaat Kegiatan Point Project 1.0 adalah :

1. Mendapatkan pengalaman praktis, nyata dalam merumuskan, merancang dan mengimplementasikan proyek.
2. Pengembangan keterampilan yang sangat dicari di dunia kerja.
3. Kemampuan dalam kolaborasi tim.
4. Jaringan dan hubungan, baik antar sesama peserta maupun seluruh pihak yang terkait dalam pelaksanaan program kerja.

## **BAB II**

### **Deskripsi**

**A. Nama Kegiatan**

Point Project 1.0

**B. Tema Kegiatan**

Innovating Technology in Sustainable Development Goals (SDGs) : The Gate of a Sustainable Future

**C. Bentuk Kegiatan**

Penyelenggaraan Informatics Thesis Expo dilakukan secara offline. Berikut adalah bentuk kegiatan:

1. Tahap pendaftaran dan pengumpulan dokumen: 10 - 21 Oktober 2023
2. Pengerjaan desain dan pengumpulan desain : 22 Oktober - 6 November 2023
3. Presentasi : 11 November 2023

**D. Peralatan yang dibutuhkan**

1. HT
2. Sound System
3. Proyektor
4. Karpet merah
5. Meja

**E. Waktu dan Tempat Kegiatan**

Waktu : 11 November 2023

Tempat : Aula GKU 1

#### F. Susunan Acara

No	Waktu	Kegiatan
1.	10 - 21 Oktober 2023	Pendaftaran & Pengumpulan Desain
2.	22 Oktober - 6 November 2023	Pengerjaan Desain & Pengumpulan Desain
3.	11 November 2023	Presentasi

#### G. Susunan Kepanitiaan

Ketua Pelaksana

Muhammad Ibnu Prayogi

Sekretaris

Fujita Rahmah

Bendahara

Marshall Ramdhani

Kepala Divisi Acara

Raden Ayu Luna

Penanggung Jawab Divisi Acara

Anisa Prasetya

Staff Divisi Acara

1. Dila Ayu Prastita
2. Shakira Putri Abrar
3. Rivaldi Yonathan Nainggolan
4. Annisa Athaya Nahar
5. Muhammad Fabil
6. M. Faisal Safira
7. Ferli Andriansyah
8. Apridian Saputra
9. Cornelius Linux

Kepala Divisi Humas

Radot Yohanes Nababan

Penanggung Jawab Divisi Humas

Bayu Nindioko

Staff Divisi Humas

1. Leonardo Alfontus Mende Sirait
2. Rio Aditya
3. Yondika Vio Landa
4. Farhan Apri Kesuma
5. Putri Naftali Manurung
6. Kevin Naufal Dany

Kepala Divisi Promotion and Design

Vania Angelica Kusuma

Penanggung Jawab Divisi Promotion and Design

Rahman Pajri

Staff Divisi Promotion and Design

1. Aisa Setia Primastuti
2. Ahmad Fathur Rohman
3. Farhan Rizky Gunawan
4. Rafif Aditya
5. Alvin Yoga Kesuma
6. Kayla Chika Lathisia
7. Nasrullah

H. Rundown Acara

No	Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab
1	08.00 - 08.05	Pembukaan	MC
2	08.05 - 08.20	Menyanyikan Lagu Indonesia Raya dan Mars Itera	Dirigen & MC
3	08.20 - 08.40	Sambutan - Sambutan	MC
4	08.40 - 10.20	Presentasi Desain	Divisi Acara
5	10.21 - 11.00	Hiburan / Games	Divisi Acara
6	11.00 - 12.40	Presentasi Desain	Divisi Acara
7	12.40 - 14.20	Ishoma	-
8	14.20 - 15.00	Pengumuman Pemenang	MC
9	15.00 - 15.05	Penutupan dan doa	MC

# I. Rencana Anggaran Biaya

No	Uraian	Jumlah	Harga Satuan	Total
1	Banner 6 * 3 m	1	15000/m	270.000
2	Konsumsi (Snack)	40	5000/pack	200.000
	Konsumsi (Makan siang)	3	20.000	60.000
3	Sertifikat	9	10.000	90.000
5	Air Minum	3 dus	20.000	60.000
6	Air Minum	10 Botol	5.000	50.000
7	Hadiah Tunai	3 Juara		1.500.000
8	Hadiah Piala	3	25.000	75.000
9	Insentif Juri	3	200.000	600.000
	<b>Total</b>			2.905.000



## **BAB III**

### **PENUTUP**

Kami berharap "Point Project 1.0" dapat menjadi wadah yang bermanfaat bagi para anggota HMIF untuk mengembangkan kemampuan, berbagi ide, dan memperluas jaringan mereka dengan para profesional dan praktisi di dunia teknologi informasi. Semoga kegiatan ini menjadi langkah awal yang sukses dalam mempersiapkan anggota HMIF untuk menghadapi tantangan di dunia kerja yang kompetitif dalam industri teknologi informasi.

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam keberhasilan program "Point Project 1.0". Dengan semangat ini, kami berharap agar program ini dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan, membantu membentuk para anggota HMIF menjadi individu yang lebih kompeten, kreatif, dan siap menghadapi masa depan yang penuh peluang dalam dunia teknologi informasi.

Semoga program ini dapat menjadi salah satu tonggak berharga dalam perjalanan perkembangan ilmu informatika di lingkungan HMIF dan institusi kami. Terima kasih atas dedikasi dan kerja keras semua pihak yang telah membuat program ini menjadi kenyataan.

# LEMBAR PENGESAHAN

<POINT PROJECT 1.0>

Lampung Selatan, 14 Oktober 2023

Ketua Pelaksana

Ketua Himpunan

**Muhammad Ibnu Prayogi**

NIM. 120140152

**Fitra Ilyasa**

NIM. 120140048

Mengetahui,

Pembina Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika

**Ir. Mugi Praseptiawan S.T., M.Kom**

NIP.198509212019031012

Menyetujui,

Koordinator Program Studi Teknik Informatika

**Andika Setiawan, S.Kom., M.Cs.**

19911127 2022 03 1 007