

**KEPUTUSAN
REKTOR UNIVERSITAS INFORMATIKA DAN BISNIS INDONESIA
NOMOR: 009/REKTOR/KPT/KM/I/2023**

**TENTANG
PEMBENTUKAN UNIT KEGIATAN MAHASISWA E-SPORT
UNIVERSITAS INFORMATIKA DAN BISNIS INDONESIA**

REKTOR UNIVERSITAS INFORMATIKA DAN BISNIS INDONESIA,

- Menimbang : a. bahwa demi menyediakan wadah bagi bakat, minat, dan keahlian mahasiswa dalam bidang olahraga modern dengan media elektronik (*game online*) dipandang perlu membentuk Unit Kegiatan Mahasiswa E-Sport UNIBI;
- b. bahwa berdasarkan huruf (a) dan (b), perlu ditetapkan Keputusan Rektor.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 14 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Statuta Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia.

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan : KEPUTUSAN REKTOR TENTANG PEMBENTUKAN UNIT KEGIATAN MAHASISWA E-SPORT UNIVERSITAS INFORMATIKA DAN BISNIS INDONESIA.
- Pertama : Membentuk Unit Kegiatan Mahasiswa E-Sport UNIBI sebagai wadah untuk mengasah minat dan bakat mahasiswa dalam bidang olahraga modern dengan media elektronik (*game online*).

- Kedua : Menetapkan Struktur Organisasi yang tercantum pada lampiran Keputusan ini sebagai Struktur Organisasi UKM *E-Sport* UNIBI.
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila terdapat kekeliruan akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bandung
Pada tanggal : 25 Januari 2023



Prof. Dr. Ir. Bob Foster, M.M
NIK. 01.2007.05.001



Tembusan :

1. Ketua Yayasan Ganesha Nusantara; (sebagai Laporan)
2. Para Wakil Rektor;
3. Para Dekan;
4. Kepala Bagian Kemahasiswaan.

Lampiran

Keputusan Rektor Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia

Nomor : 009/REKTOR/KPT/KM/I/2023

Perihal : Pembentukan Unit Kegiatan Mahasiswa *E-Sport* Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia.

I. Latar Belakang

Pada era modern saat ini yang sangat berkembang pesat, aktivitas masyarakat mulai beralih menggunakan internet. Salah satunya *game online* saat ini sangat banyak sekali diminati oleh masyarakat. *Electronic Sport* atau yang akrab dengan sebutan *E-Sport* saat ini sudah masuk dalam kategori Olahraga yang mementingkan strategi permainan yang dipertandingkan secara *online* melalui komputer atau *handphone* dan telah diakui oleh Pemerintah dibuktikan dengan diadakannya pertandingan *E-Sport* pada Piala Presiden, Piala Gubernur, Pekan Olahraga, dan *Sea Games*.

Oleh karena itu perlu adanya Unit Kegiatan Mahasiswa di bidang *E-Sport* di Universitas saat ini sebagai wadah untuk mengembangkan bakat serta prestasi setiap mahasiswa dalam bidang *E-Sport*. Beberapa mahasiswa yang sudah tergabung dalam UNIBI *E-SPORT* saat ini telah menjuarai beberapa pertandingan, yaitu antara lain:

1. Juara 5 *PUBG Mobile* – Maranatha Cup oleh Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia;
2. Juara 1 *Mobile Legends* – ESPACO CUP 2022 oleh Universitas Brawijaya;
3. Juara 2 *Mobile Legends* – IPS CUP oleh Universitas Negeri Jakarta;
4. Juara 1 *Mobile Legends* – FIKES UNSOED oleh Universitas Jendral Sudirman.

II. Visi dan Misi

1) Visi

Mewujudkan unit kegiatan mahasiswa di bidang *E-Sport* yang mampu menjadi wadah untuk menggali potensi dan prestasi mahasiswa Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia

2) Misi

- Menjadikan UKM UNIBI *E-Sport* sebagai wadah untuk mahasiswanya dalam menyalurkan minat dan bakatnya di bidang *E-Sport*;
- Mendorong mahasiswa untuk meraih prestasi dengan mengikuti berbagai turnamen di tingkat Universitas.



III. Program Kerja

No	Kegiatan	Tujuan Kegiatan	Waktu	Tempat
1.	NGA-TOUR (Mengikuti berbagai Turnamen dari berbagai Tingkatan)	Memperoleh banyak prestasi di non akademik, dan bisa mengharumkan nama UNIBI <i>E- Sport</i> di tarap regional maupun nasional	Ketika ada turnamen (Online maupun Offline)	-
2.	LA BARU nih? (Latihan Bareng Unibi nih)	Melatihkan para player <i>E- Sport</i> di UNIBI	-	Kampus UNIBI
3.	UNIBI Cup Season 1	Menjadi wadah untuk mengembangkan minat dan bakat pada bidang olahraga modern dengan media elektronik	-	Kampus UNIBI

IV. Bagan Struktur Organisasi *E-Sport* UNIBI

