

**PROPOSAL KEGIATAN**

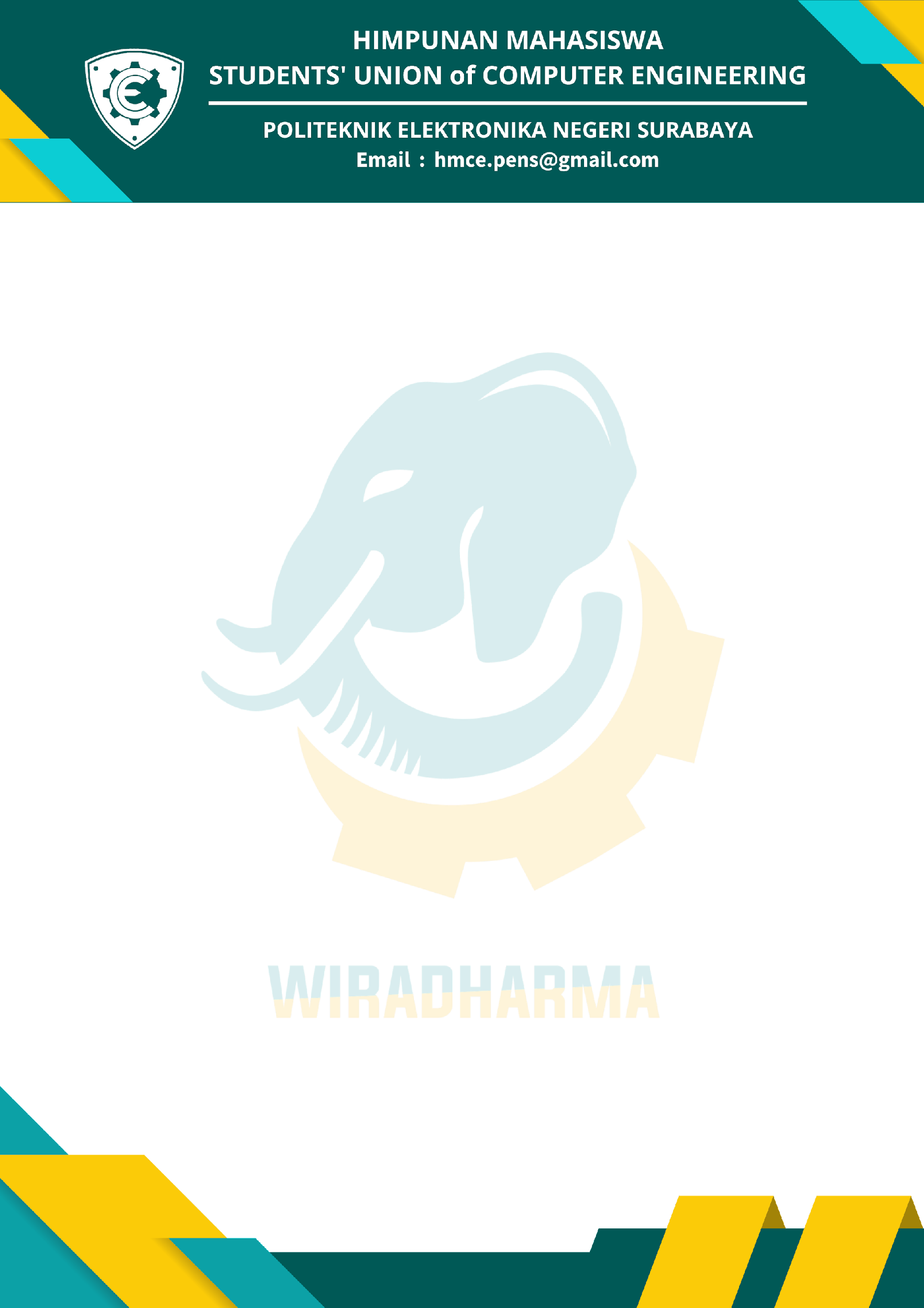
**PERLOMBAAN CATUR ANTAR**

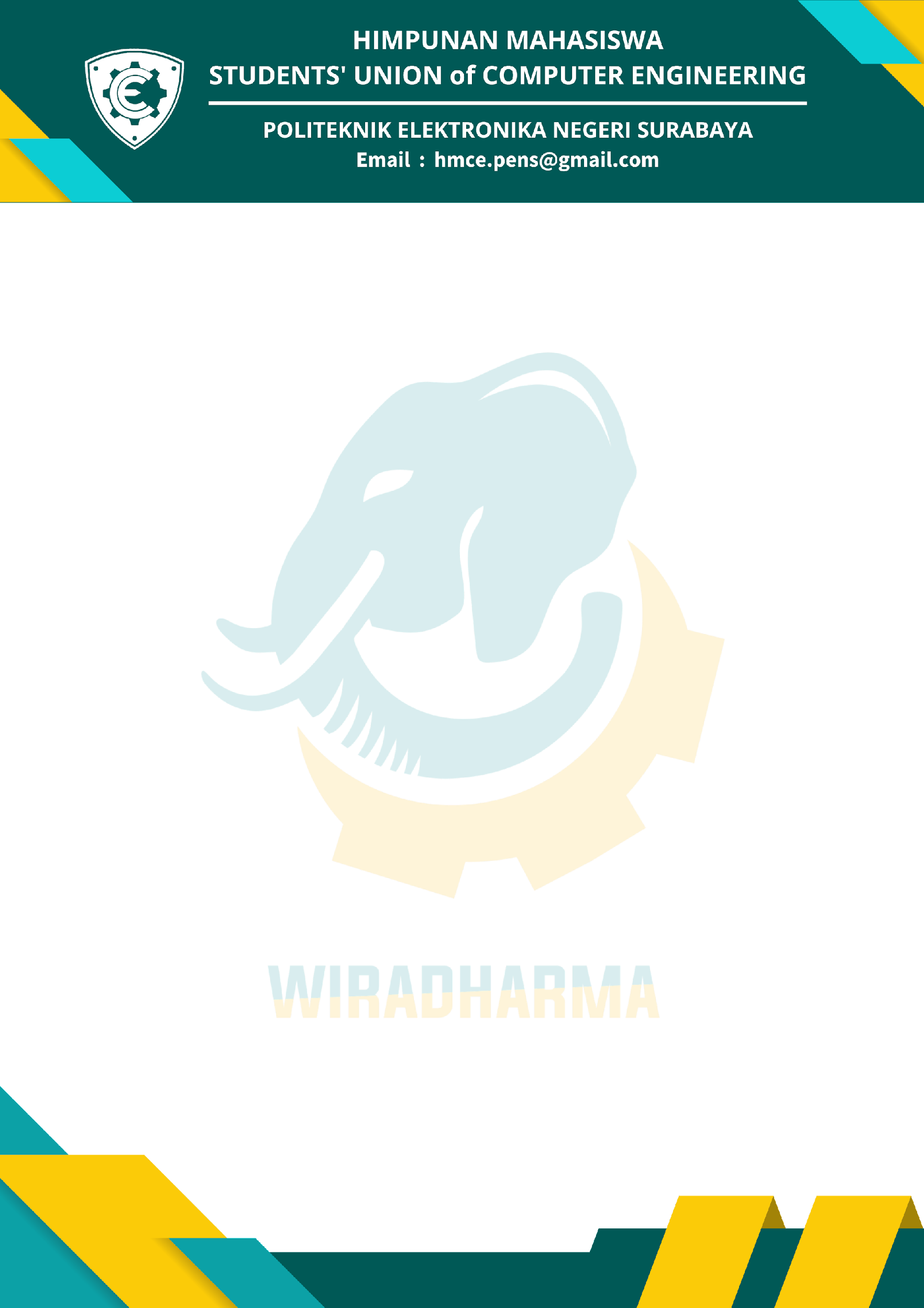
**MAHASISWA TEKNIK KOMPUTER**



**HIMPUNAN MAHASISWA**

**STUDENTS’ UNION OF COMPUTER ENGINEERING**

**POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA**

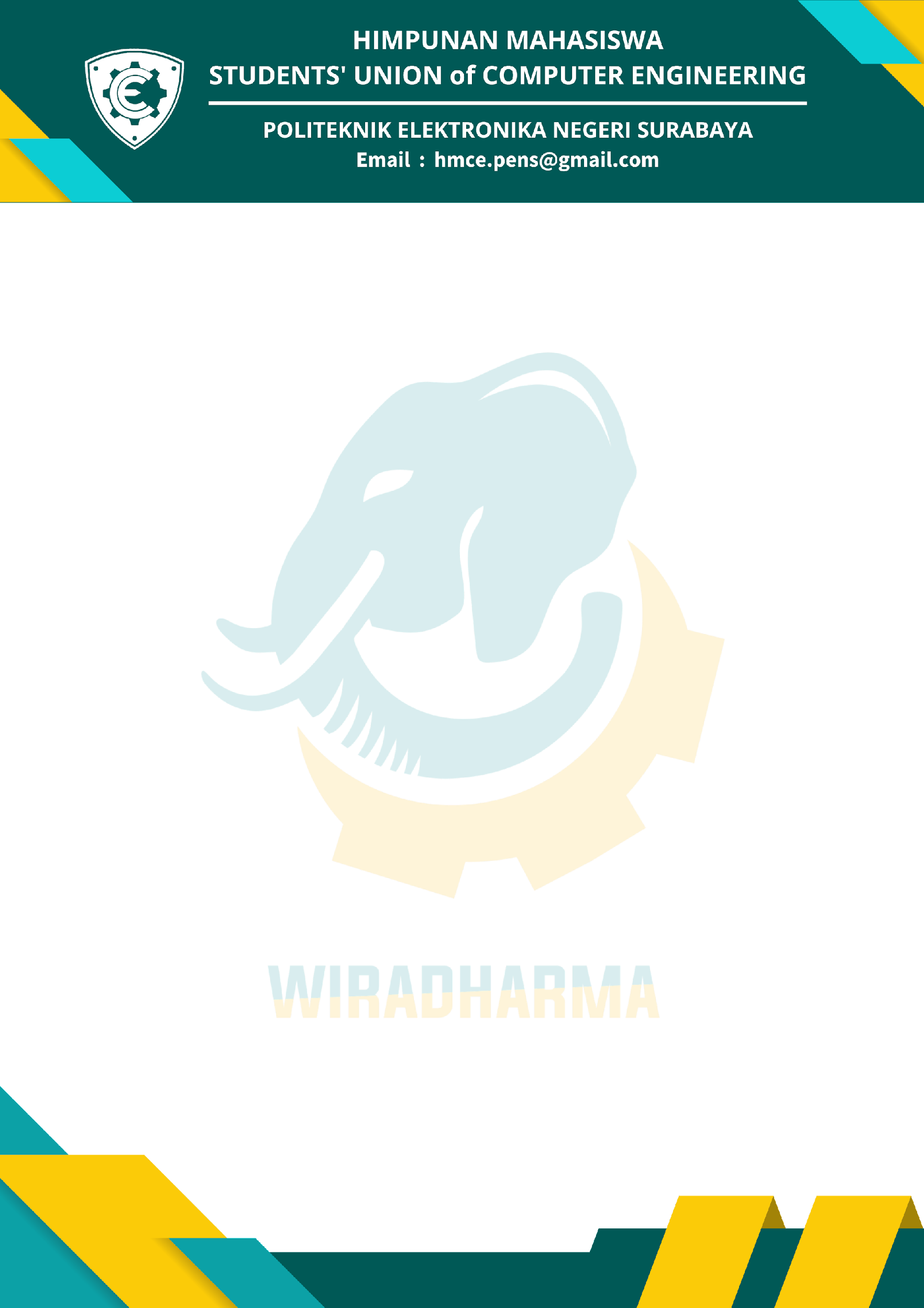


1. **Latar belakang:**

Melihat banyaknya mahasiswa Teknik Komputer yang memiliki minat di bidang olahraga catur, serta belum adanya perlombaan catur yang diadakan di lingkungan Teknik Komputer, kami berinisiatif untuk menyelenggarakan kegiatan "Computer Engineering Chess Tournament". Kegiatan ini bertujuan untuk mewadahi minat dan bakat mahasiswa dalam bermain catur, serta menciptakan ajang kompetisi yang sehat dan konstruktif di antara mereka. Banyak mahasiswa Teknik Komputer yang menunjukkan minat dan keterampilan dalam bermain catur. Permainan ini sering dimainkan baik sebagai hobi maupun sebagai cara untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan strategis. Mengingat besarnya minat ini, sebuah turnamen catur akan menjadi ajang yang menarik dan bermanfaat bagi mereka.

Hingga saat ini, belum pernah diadakan perlombaan catur resmi di lingkungan Teknik Komputer. Padahal, adanya kompetisi seperti ini dapat memberikan banyak manfaat, baik dari segi pengembangan keterampilan pribadi maupun peningkatan interaksi sosial antar mahasiswa. Inisiatif untuk mengadakan turnamen catur ini berangkat dari keinginan untuk mengisi kekosongan tersebut dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengasah bakat mereka dalam suasana yang kompetitif namun tetap bersahabat. Catur adalah permainan yang sangat baik untuk mengembangkan kemampuan analitis, pemecahan masalah, dan strategi, yang semuanya merupakan keterampilan penting dalam bidang teknik komputer. Melalui permainan catur, mahasiswa dapat belajar merencanakan langkah ke depan, berpikir logis, dan mengambil keputusan yang cepat namun tepat. Kompetisi ini tidak hanya akan menyenangkan, tetapi juga mendidik dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan studi mereka.

Turnamen catur antar mahasiswa Teknik Komputer ini juga bertujuan untuk mempererat hubungan antar mahasiswa. Kompetisi yang sehat dapat menjadi sarana untuk membangun kebersamaan, mengajarkan sportivitas, dan memperkuat jaringan sosial di dalam lingkungan akademik. Selain itu, melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat saling mengenal lebih dekat dan bekerja sama dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif.



1. **Tujuan kegiatan:**
2. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan strategis.
3. Menemukan dan mengembangkan bakat baru dalam bidang catur di lingkup mahasiswa Teknik computer.

1. **Dasar kegiatan:**

Melihat banyaknya Mahasiswa Teknik Komputer yang memiliki minat di olahraga catur dan perlombaan catur juga belum pernah diadakan di lingkungan Teknik Komputer, sehingga kami memiliki inisiatif untuk mengadakan kegiatan berupa perlombaan catur antar Mahasiswa Teknik Komputer.

1. **Nama Kegiatan:**

Perlombaan Catur antar Mahasiswa Teknik Komputer.

1. **Bentuk Kegiatan:**

Bentuk kegiatan dari “Perlombaan catur antar mahasiswa Teknik komputer” ini berlangsung secara online dan offline yang dilaksanakan di kelas D4 A-302 dan A-303. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari.

1. **Sasaran Kegiatan:**

Seluruh Mahasiswa aktif Teknik Komputer.

1. **Peserta:**

Peserta acara perlombaan ini diperuntukan bagi seluruh mahasiswa aktif Teknik Komputer tahun 2021 – 2024.

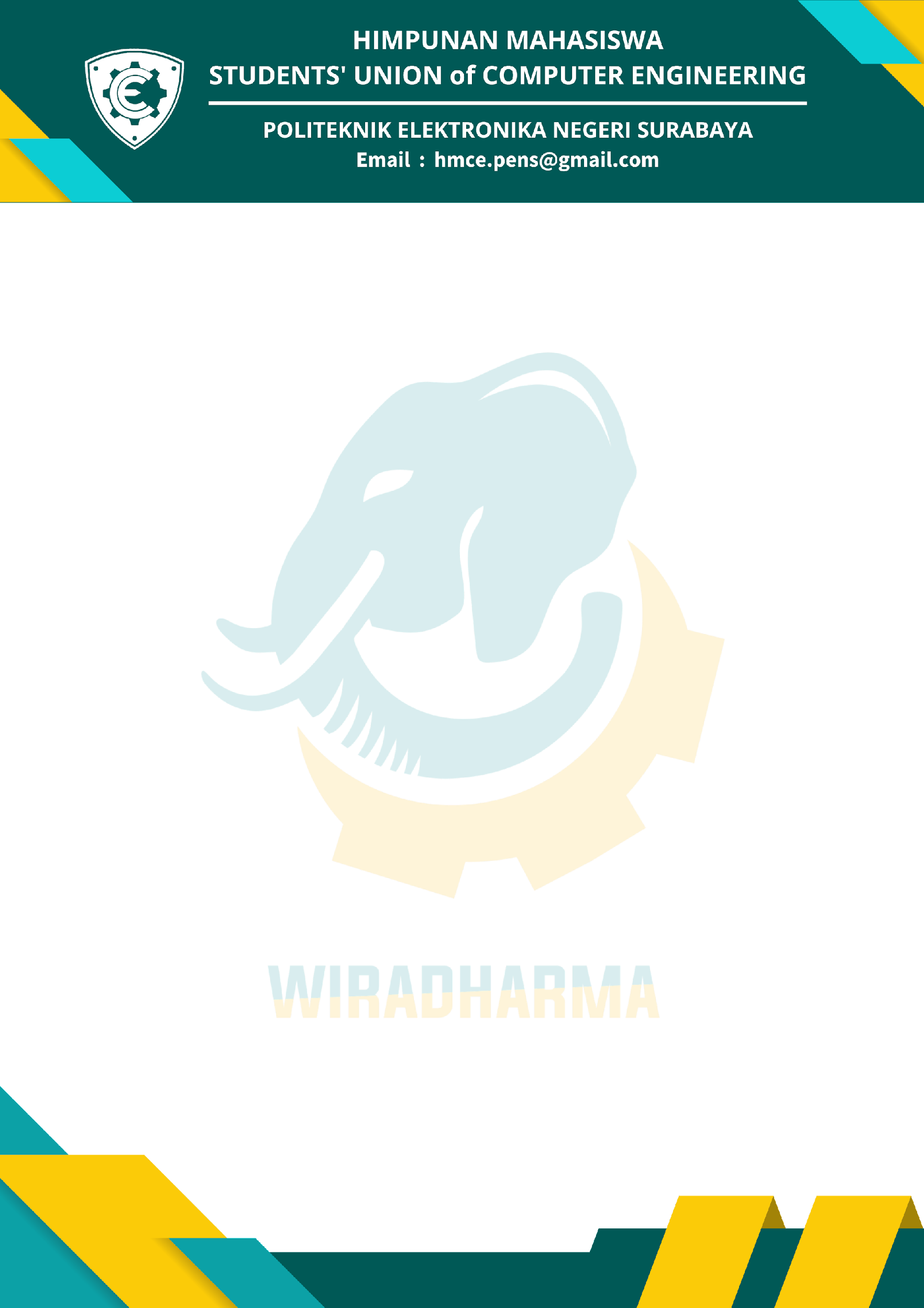
1. **Waktu Pelaksanaan:**

Kegiatan ini akan dilaksanakan pada :

Hari, tanggal : Jumat, 19 Juli – Sabtu, 20 Juli.

Pukul : Jumat, (13.30 WIB – 17.30); Sabtu (09.00 – 14.00)

Tempat : Online, melalui aplikasi discord; Hybrid di kelas D4 A- -302 dan A-303 pada platform chess.com.



1. Susunan Acara

**Hari Pertama (Jumat, 19 Juli)**

**13:30 - 13:40 WIB: Registrasi dan Kedatangan**

* Peserta bergabung di platform online (Discord)
* Panitia mencatat kehadiran

**13.40 – 14.00 WIB: Pembukaan Acara**

* Pembukaan oleh Panitia Acara
* Sambutan dari Ketua Pelaksana dan Penanggung Jawab
* Penjelasan singkat tentang jadwal dan aturan pertandingan oleh Panitia Acara

**14:00 - 14:10 WIB: Persiapan dan Pembagian Pasangan Lawan**

* Pengumuman pasangan pemain untuk babak pertama
* Peserta diarahkan link tournament di chess.com

**14:10 - 15:10 WIB: Babak Penyisihan 1**

* Pertandingan babak pertama dimulai
* Panitia mencatat hasil pertandingan

**15:10 - 15:20 WIB: Ishoma**

* Peserta dan panitia istirahat sejenak

**15:20 - 16:20 WIB: Babak Penyisihan 2**

* Pertandingan babak kedua dimulai
* Panitia mencatat hasil pertandingan

**16:20 - 17:20 WIB: Babak Penyisihan 3**

* Pertandingan babak ketiga dimulai
* Panitia mencatat hasil pertandingan

**17:20 – 17.30 WIB: Penutupan Hari Pertama**

* Penutupan sementara oleh MC
* Pengumuman jadwal dan lawan selanjutnya untuk hari kedua
* Peserta diperbolehkan pulang atau keluar dari platform online

**Hari Kedua (Sabtu, 20 Juli)**

**09:00 - 09:30 WIB: Kedatangan dan Persiapan**

* Peserta datang ke lokasi kelas D4 A-302 dan A-303
* Panitia mencatat kehadiran

**09.30 – 09.40 WIB: Pembukaan Acara**

• Pembukaan oleh Panitia Acara

**09:40 - 10:40 WIB: Babak Penyisihan 4**

* Pertandingan babak keempat dimulai
* Panitia mencatat hasil pertandingan

**10:40 - 10:40 WIB: Babak Semifinal**

* Pertandingan semifinal dimulai
* Panitia mencatat hasil pertandingan

**10:40 - 11:40 WIB: Babak Final**

* Pertandingan final dimulai
* Panitia mencatat hasil pertandingan dan menentukan pemenang

**11:30 - 13:00 WIB: Ishoma dan Rekapitulasi Hasil**

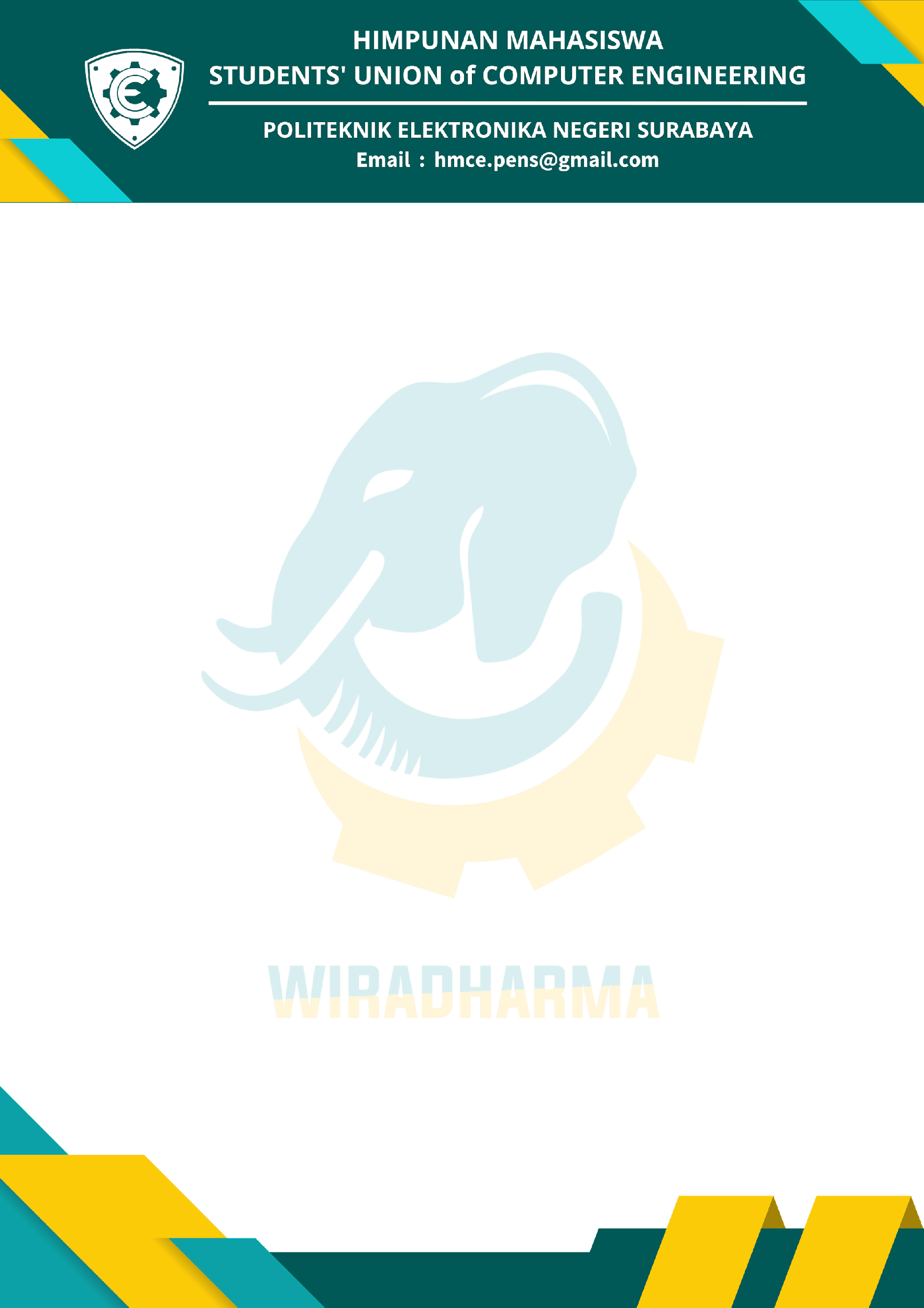
* Peserta dan panitia istirahat
* Panitia melakukan rekapitulasi hasil pertandingan

**13:00 - 13:30 WIB: Pengumuman Pemenang dan Penutupan**

* Pengumuman pemenang oleh MC
* Pemberian hadiah kepada pemenang
* Sambutan penutupan dari Ketua Panitia dan dosen
* Penutupan acara oleh MC

**13:30 - 14:00 WIB: Foto Bersama dan Pembubaran**

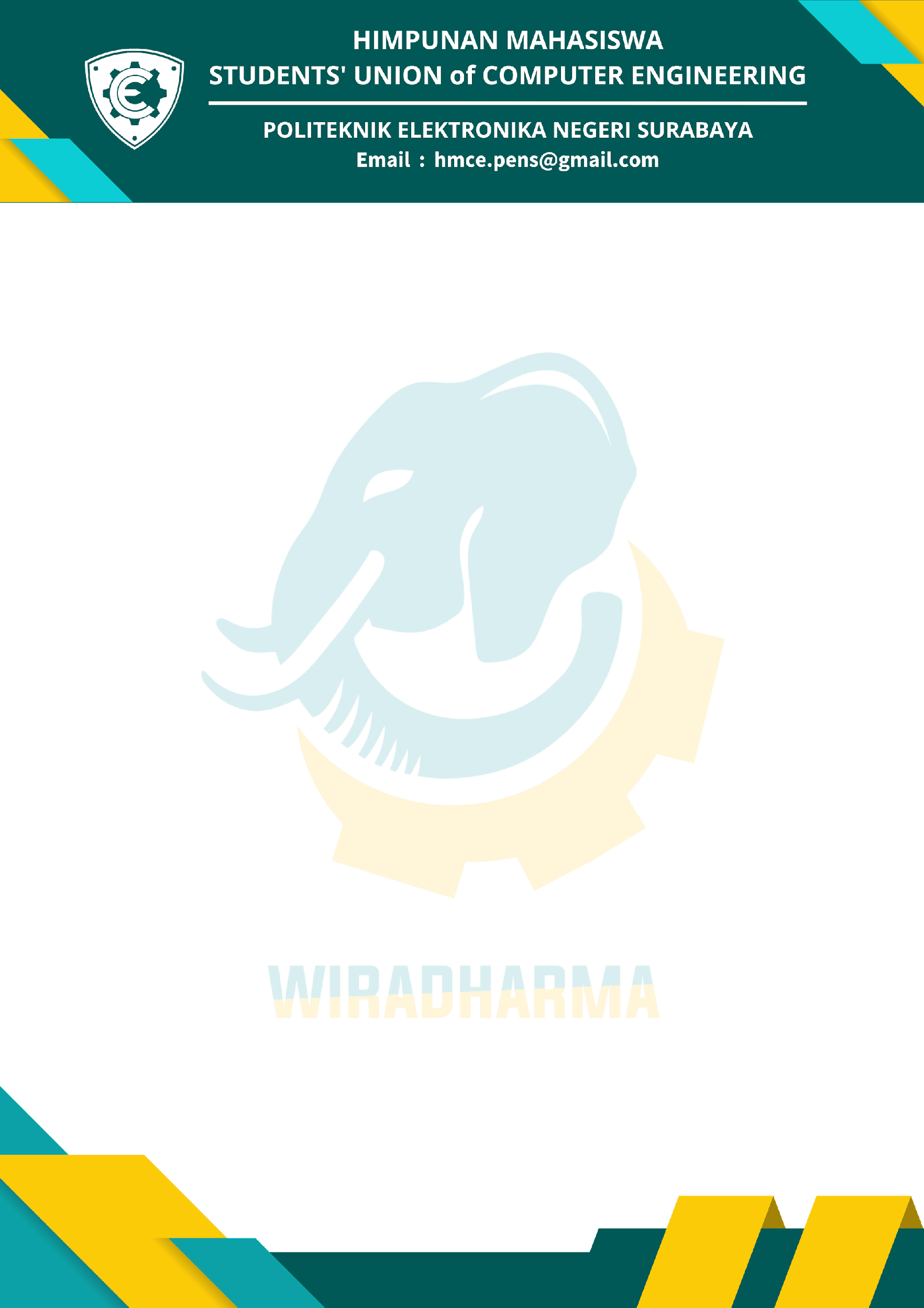
* Foto bersama seluruh peserta dan panitia
* Peserta diperbolehkan pulang atau keluar dari lokasi

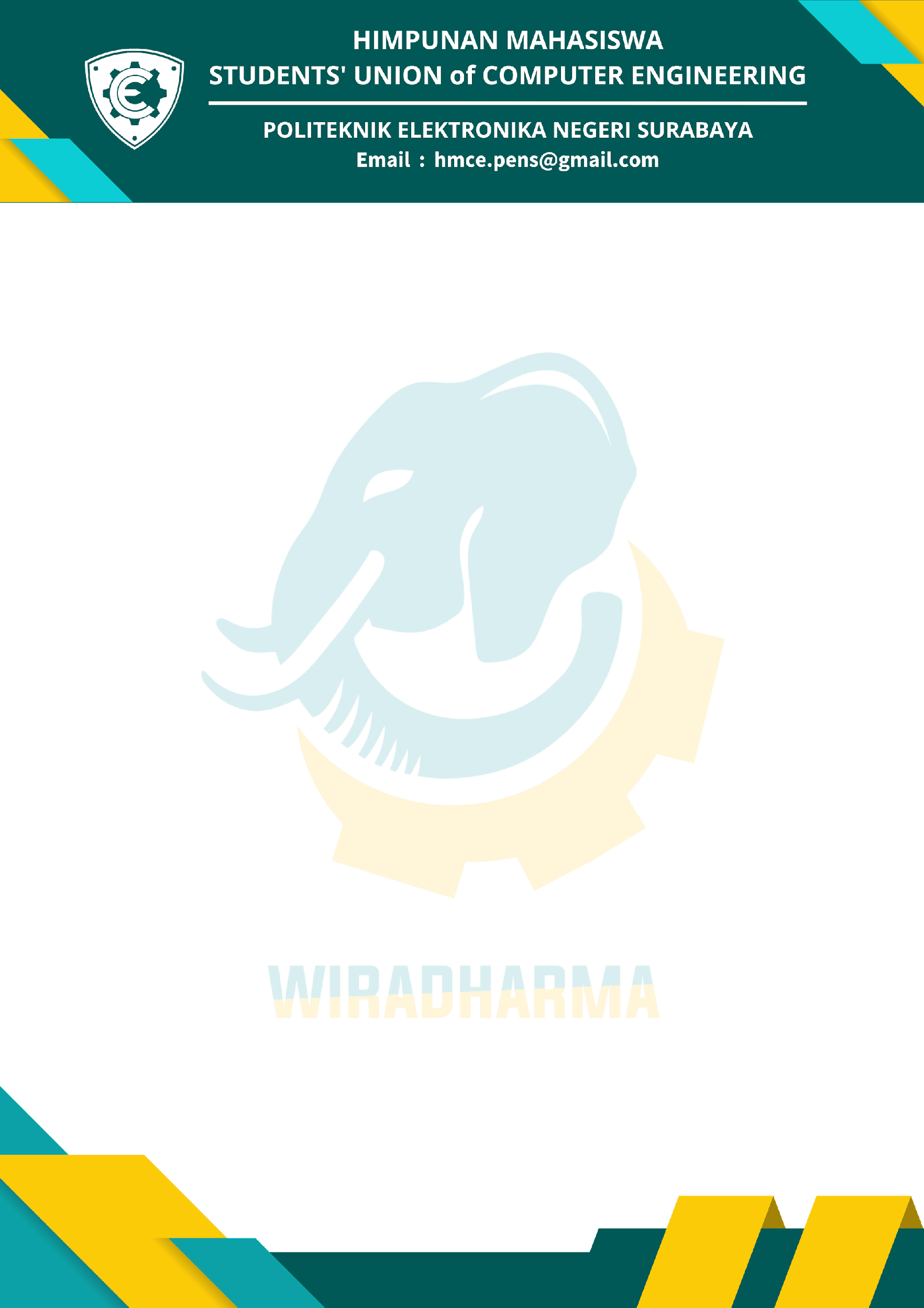


1. Susunan Kepanitiaaan:

“COMPUTER ENGINEERING CHESS”

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Penanggung Jawab | 1. Putri Cahyani Alfaiqoh | 3223600007 |
| Ketua Pelaksana | 1. Rifqi Raehan Hermawan | 3223600004 |
| Sie Acara | 1. Rahmatulloh Syaifuddin Fahmi (Koordinator)  2. Aria Alvanza Angzola Adi  3. Labib Al-Afaf  4. Ghori Ghuraishi Mulyadi  5. Bimo Fachrizky | 3223600040  3223600013  3223600050  3223600006  3223600015 |
| Sie Publikasi dan  Dokumentasi | 1. Zulkipli Siregar (Koordinator)  2. Muhammad Beril Fikri W.  3. Gusti Hawa Sa’bania B.  4. Nabiilah Diar Shakila S.  5. Ihsanta Zaki | 3223600021  3223600013  3223600024  3223600005  3223600058 |
| Sie Perkap | 1. Moch. Faris Afif (Koordinator)  2. M. Najib Thariq  3. Julfan Bagas Setiatama  4. Kenzie Nararya  5. Muhammad Irsyad Virgianto | 3223600048  3223600057  3223600056  3223600031  3223600026 |





1. Anggaran Dana:

PEMASUKAN

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Pemasukan** | **Jumlah** | **Satuan** | **Harga** |
| Panitia | 1 | Rupiah | Rp 500.000 |
| **Total** | | | **Rp 500.000** |

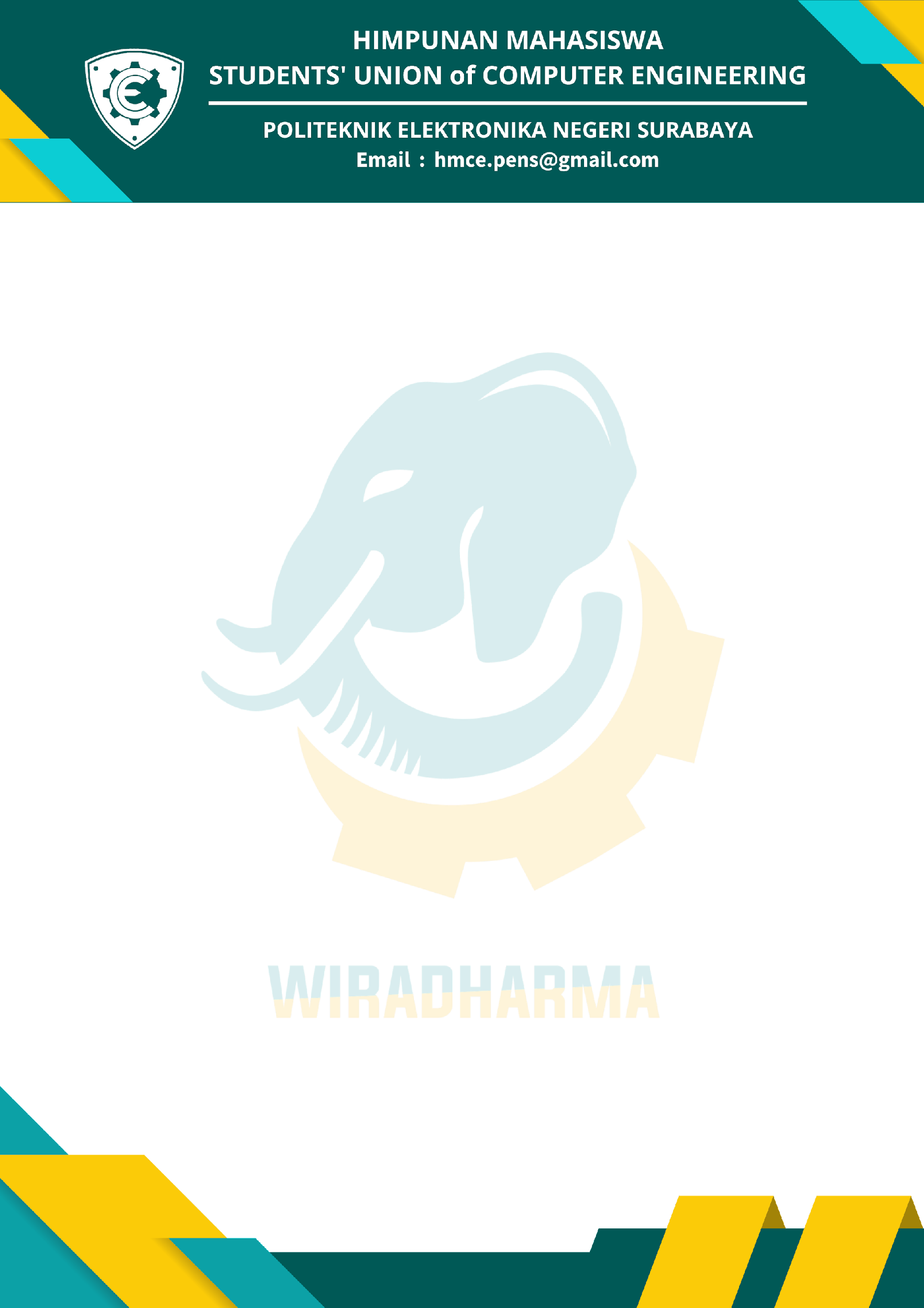
PENGELUARAN

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nama** | **Jumlah** | **Satuan** | **Harga** | **Total** |
| 1 Set Papan Catur Lipat Standar (Hadiah Juara 1) | 1 | Rupiah | Rp 200.000 | Rp 200.000 |
| In-ear Monitor QKZxHBB (Hadiah Juara 2) | 1 | Rupiah | Rp 150.000 | Rp 150.000 |
| Powerbank Robot (Hadiah Juara 3) | 1 | Rupiah | Rp 50.000 | Rp 50.000 |
| Air Mineral (600ml) | 2 dus | Rupiah | Rp 40.000 | Rp 80.000 |
| Permen | 2 bungkus | Rupiah | Rp 10.000 | Rp 20.000 |
| **Total** | | | | **Rp 500.000** |

1. **Penutupan:**

Demikian proposal ini kami buat sebagai kerangka acuan dari pelaksanaan kegiatan. Usaha kami buat ini tidak akan berarti apa apa tanpa adanya dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak. Semoga kegiatan yang kami laksanakan dapat

berjalan lancar serta bermanfaat bagi kita semua.



**LEMBAR**

**PENGESAHAN**

Hormat

Kami,

Ketua Himpunan

Mahasiswa

(

Students’

Union)

of

Computer

Engineering

Ketua Pelaksana

Computer Engineering Chess 2024

**Aulia**

**Ahda**

**Ihsana**

**NRP. 3221600033**

Kepala

Program

Studi

D4 Teknik Komputer

PENS

**Bayu Sandi Ma**

**rt**

**a,**

**S.ST. MT**

**NIP. 19**

**890326**

**201504**

**1**

**001**

Mengetahui,

**Rifqi Raehan Hermawan**

**NRP. 3223600004**

Kepala Departemen

Teknik

Informatika

dan

Komputer

PENS

**M.**

**Udin**

**Harun**

**Al**

**Rasyid,**

**S.Kom,**

**Ph.**

**D**

**NIP. 19810808**

**200501**

**1**

**001**

Menyetujui,

Wakil

Direktur

III

Bidang

Kemahasiswaan

dan

Sumber

Daya

Manusia

**Dr.**

**Tri**

**Budi**

**Santoso,**

**ST.,**

**MT.**

**NIP. 19700105**

**199502**

**1**

**001**