

IT - HOLIC

VR T O D A Y A N D F U T U R E

ERTIC FEST

M I N D O F I T

ORGANIZED
By



SUPPORTED BY :



ERTIC FEST

M I N D O F I T

PENUTUP

DAFTAR ISI	2
I. PENDAHULUAN	3-4
II. NAMA KEGIATAN	5
III. WAKTU DAN TEMPAT	5
IV. TUJUAN KEGIATAN	5
V. SASARAN PESERTA	6
VI. OUTPUT KEGIATAN	6
VII. PEMATERI SEMINAR	6
VIII. KONSEP DAN TEKNIS ACARA	7-8
IX. SUSUNAN KEPANITIAAN	9
X. RENCANA ANGGARAN	10
PENUTUP	11-12
RESUME PROPOSAL	13
LAMPIRAN	
I. RINCIAN ANGGARAN	14-17
II. LAMPIRAN SPONSORSIP	
A. KEUNTUNGAN SPONSOR	18
B. KETENTUAN SPONSOR	19
C. PAKET SPONSORSIP	20

Seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi pun berkembang dengan pesat, yang menjadikan peradaban manusia semakin maju dari masa kemasa. Bukan hanya disalah satu bidang, namun di berbagai bidang pun tak luput dari pengaruh teknologi, baik itu pendidikan, kesehatan, ekonomi, dan lain sebagainya.

Hal ini menjadikan teknologi sebagai salah satu peluang bisnis yang menjanjikan, sehingga menghasilkan developer yang saling berlomba-lomba untuk menciptakan teknologi yang lebih canggih. Hal yang dulunya mustahil pun perlahan menjadi mungkin, seperti mimpi manusia untuk terbang terjawab dengan ditemukannya pesawat, mimpi manusia untuk berkomunikasi tak terbatas jarak terjawab dengan adanya telepon, bahkan internet pun sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat, dan baru-baru ini mimpi manusia untuk bisa menjelajahi dunia maya secara nyata, atau merasakan sensasi masuk ke dalam dunia tersebut, kini telah terjawab dengan berkembangnya teknologi "VR (Virtual Reality)".

Sesuai dengan namanya, VR (Virtual Reality) merupakan sebuah teknologi yang mampu merubah dunia virtual menjadi seolah dunia nyata, dan kita bisa merasakan sensasi seolah kita bisa masuk kedalamnya. Bahkan di dalam dunia animasi yang selama ini hanya bisa kita tonton saja, sekarang bisa dapat kita rasakan seolah kita berperan di dalamnya. Sehingga sekarang sudah mulai banyak animasi-animasi yang diciptakan oleh animator yang berteknologikan VR.

Sebenarnya teknologi VR (Virtual Reality) ini sudah ada sejak tahun 1957 yang dikembangkan oleh Morton Heilig sebagai father of virtual, namun tentu saja teknologi yang dulu dengan yang sekarang sudah jauh berbeda, dan kabarnya teknologi VR (Virtual Reality) ini akan mulai berkembang secara pesat di awal tahun 2017 dan akhirnya di tahun 2020 mendarat. Meskipun saat ini teknologi VR (Virtual Reality) sedang berkembang dengan pesat, namun masih ada pertanyaan besar mengenai teknologi ini, pasalnya teknologi VR (Virtual Reality) ini masih belum begitu jelas mengenai proyeksi kedepannya akan dikembangkan ke arah mana.

Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik memiliki landasan hukum yang harus dipatuhi tercantum dalam UU Nomor 11 tahun 2008 yang telah mengalami perubahan dalam UU Nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, ini adalah hal yang harus dipatuhi oleh masyarakat Indonesia, tidak hanya pelaku usaha yang bertransaksi melalui media elektronik namun elemen lainnya pun harus memahaminya sebagai bentuk pemanfaatan Teknologi Informasi yang digunakan secara sehat dan memiliki landasan hukum yang kuat. Memperkuat kegiatan festival yang akan mengusung beberapa topik tentang IT yang salah satunya yaitu e-commerce, adapun topik lainnya seperti internet sehat dan sosial media application. Acara ini akan melibatkan akademisi, pelaku usaha (UMKM), Komunitas sekaligus penggiat IT. Harapannya output dari acara ini peserta yang terlibat dapat memahami dan mengedukasikan kepada pihak lain bahwa pentingnya IT dalam berbagai bidang, baik pendidikan, bisnis, komunitas, dan lain sebagainya.

Berdasarkan fakta diatas, kami selaku pengurus HIMATIF STT Bandung yang bekerjasama dengan RTIK Cimahi dan didukung oleh Diskominfo Cimahi serta Techno Park Cimahi akan mengadakan sebuah seminar tingkat nasional untuk membahas mengenai "Virtual Reality Today and Future", yang mana pada acara ini kami akan mendatangkan beberapa pembicara yang berkompeten di bidang Virtual Reality beserta animasi dari berbagai sudut pandang.

Selain seminar kami HIMATIF STT Bandung & RTIK Cimahi akan menyelenggarakan suatu festival yang mengangkat tema "Mind Of IT" yang memiliki makna pikiran seseorang terhadap teknologi informasi, yang didalamnya akan diadakan kegiatan yang akan membahas terkait E-Commerce, Internet Sehat, Sosial Media Optimization beserta Animasi.

II. NAMA KEGIATAN

IT - HOLIC
VR TODAY AND FUTURE

&

ERTIC FEST
MIND OF IT

VR TOPAY
AND
FUTURE

&

MIND
OF IT

III. TEMA KEGIATAN

IV. WAKTU DAN TEMPAT

SABTU 13 Mei 2017
08.00 WIB s/d 17.20 WIB
Techno Park Cimahi

Memberikan pemahaman terhadap masyarakat Indonesia dalam pemanfaatan teknologi VR di dalam kehidupan sehari-hari.

Menambah wawasan masyarakat Indonesia terkait perkembangan teknologi VR yang sedang berkembang di Indonesia dan Dunia.

V. TUJUAN KEGIATAN

Memberikan wawasan kepada masyarakat terhadap perkembangan di dunia animasi.

Memperkenalkan komunitas, UMKM, dan organisasi yang berada di daerah Bandung Raya agar dapat dikenali oleh masyarakat.

"VR TODAY AND FUTURE"

5

VI. SASARAN PESERTA

- Seluruh mahasiswa Indonesia.
- Seluruh pelajar Indonesia (SMA/MA/SMK/Sederajat).
- Seluruh elemen masyarakat di Kota Bandung.

- Peserta seminar dapat memahami penggunaan teknologi VR secara baik dan dapat memberikan informasi untuk masyarakat luas.
- Peserta dapat mengetahui perkembangan teknologi VR baik kini dan masa yang akan datang.
- Peserta seminar dapat turut serta berperan aktif dalam perkembangan di dunia animasi.
- Komunitas, UMKM, dan organisasi yang berpartisipasi dapat dikenal di masyarakat khususnya di Kota Bandung dan Kota Cimahi.

VI. OUTPUT KEGIATAN

VII. PEMATERI

- Rachman Imron, Founder Digital happiness, Bandung.
- Tubagus Rizki Sofi Rachman, General Secretary CCA, Cimahi.
- Andes Rizky, Co-Founder Shinta VR, Jakarta.

WAKTU	DURASI	NAMA ACARA	SDM
06.15-07.00	45 Menit	Persiapan acara	Seluruh panitia seminar
07.00-08.00	60 Menit	Check in dan Registrasi peserta.	Seksi Administrasi
08.00-08.05	5 Menit	Pembukaan oleh Mc dan Menjelaskan persyaratan lomba.	Deri Hermawan
08.05-08.10	5 Menit	Pembacaan ayat suci Al-Qur'an	R. Mufti
08.10-08.20	10 Menit	Menyanyikan lagu Indonesia Raya	Farah & Diringi Angklung
08.20-08.30	10 Menit	Sambutan dari ketua pelaksana	Farhan Hanif
08.30-08.40	10 Menit	Sambutan dari ketua umum Himatif	Novia Purnama D.
08.40-08.50	10 Menit	Sambutan dari ketua STTB/perwakilan dari kampus	Muchammad Naser S.Kom,MT.
08.50-09.00	10 Menit	Sambutan dari kepala Diskominfo	Kepala Diskominfo Cimahi*
09.00-09.10	10 Menit	Sambutan dari Walikota Cimahi	Perwakilan Walikota Cimahi*
09.10-09.20	10 Menit	Sambutan dari Kominfo Jabar	Kominfo Jabar
09.20-10.20	60 Menit	Pengukuhan RTIK Cimahi, Penandatanganan MOU dan Hiburan	
10.20-10.30	10 Menit	Pembukaan Acara atau Peresmian Acara	Deri Hermawan
10.30-11.30	60 Menit	Pemaparan materi 1 oleh pembicara seminar mengenai "Kolaborasi cantik Perangkat VR dan industri game di pasaran"	Rachman Imron (Founder Digital happiness) dan Anisa(Moderator)
11.30-11.40	10 Menit	Tanya jawab materi 1	
11.40-12.40	60 Menit	Pemaparan materi 2 oleh pembicara seminar mengenai "Perkembangan & Prospek Animasi di Indonesia "	Tubagus Rizki Soffi Rachman (General Secretary CCA) dan Pihak RTIK(Moderator)
12.40-12.50	10 Menit	Tanya jawab materi 2	
12.50-13.15	15 Menit	Company Presentation dan Quiz dari Sponsor	Perwakilan dari pihak Sponsor
13.15-14.15	60 Menit	ISOMA dan Hiburan	Andri S.
14.15-15.15	60 Menit	Pemaparan materi 3 oleh pembicara seminar mengenai "Pasar VR di Indonesia (prospek dan Tantangan)"	Andes Rizky (Co-Founder Shinta VR) dan Dicky R. (Moderator).
15.15-15.25	10 Menit	Tanya jawab materi 3	
15.25-15.40	10 Menit	Penutupan dan Doorprize	Deri Hermawan

WAKTU	DURASI	NAMA ACARA	SDM
07.00-09.00	120 Menit	Persiapan Pembukaan Stand	
09.00-10.00	60 Menit	Persiapan Acara	
10.00-10.30	30 Menit	Pembukaan Acara, dihadiri oleh Ketua STTB, Dis Kominfo, Walikota Cimahi dan Kominfo JABAR serta manjelaskan Persyaratan Lomba	MC
10.30-12.00	90 Menit	Gelar Stand	<ul style="list-style-type: none"> - Komunitas - Sekolah dan AMIF - UMKM - Dan dimulainya waktu lomba
12.00-13.00	60 Menit	ISOMA	
13.15-15.15	120 Menit	Penampilan kelompok untuk tampil di panggung, hiburan dan mulainya lomba	
15.15-16.15	60 Menit	ISOMA	
16.15-16.25	10 Menit	Pengumuman pemenang lomba foto	
16.25-16.35	10 Menit	Pengumuman pemenang lomba stand terunik	
16.35-16.45	10 Menit	Pengumuman pemenang lomba Vlog	
16.45-17.30	35 Menit	Penutupan dan hiburan	

PELINDUNG : MUCHAMMAD NASEER ,S.KOM, M.T.
PEMBINA : M. SABAR, S.T.
KETUA HIMATIF : NOVIA PURNAMA DEWI

KETUA PELAKSANA : FARHAN HANIF ALAUDIN
SEKRETARIS I : ANDRIAN CAHYANTO
SEKRETARIS II : SALIRA NAWANG WULAN NDARI
BENDAHARA : SINTIA DEWI
WAKIL BENDAHARA : DANIAH JUNI ASTUTI

ACARA : ANANDA WINDI NOVIA DYANA
ANGGOTA

MARKETING : DERI HERMAWAN

HUMAS : DICKY

AKOMODASI : IVAN RAMDAN HIMATUL FALAH
ANGGOTA

KONSUMSI
& KESEHATAN : SHIFA
ANGGOTA

KORLAP
& KEAMANAN : ANDRI SUPIANDI
ANGGOTA

KREATIF PUBDOK : M APRIZAL RINALDI
ANGGOTA

ADMINISTRASI : ENUNG
ANGGOTA

RENCANA ANGGARAN BIAYA

ANGGARAN	BIAYA
1. <u>Kesekretariatan</u>	Rp5,920,000
2. <u>Acara</u>	Rp17,800,000
3. <u>Publikasi & Dekorasi</u>	Rp21,810,000
4. <u>Humas</u>	Rp 1,000,000
5. <u>Akomodasi</u>	Rp7,350,000
6. <u>Transit Room</u>	Rp 300,000
7. <u>Konsumsi</u>	Rp21,170,000
8. <u>Kesehatan</u>	Rp 100,000
9. <u>Kebersihan</u>	Rp1,000,000
10. <u>Dokumentasi</u>	Rp5,000,000
11. <u>Biaya Tidak Terduga</u>	Rp8,115,000
Total Keseluruhan	Rp89,265,000

Demikian proposal kegiatan IT-HOLIC & ERTIC FEST ini kami susun sebagai dasar pelaksanaan kegiatan. Keberhasilan kegiatan ini sangat membutuhkan bantuan dan peran serta dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami mengharapkan kerjasama semua pihak untuk mendukung kelancaran kegiatan ini. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

IT - H O L I C

VR TODAY AND FUTURE

ERTIC FEST

M I N D O F I T

"VR TODAY AND FUTURE"

11

ERTIC FEST
M I N D O F I T

LEMBAR
PENGESAHAN

Bandung, 20 Februari 2017

Pemimpin BEM



Muharni, S.Pd, M.Pd, M.T
NIK. 1462023

Ketua HIMATIIF



Novia Purandana Dewi
NIM. 14111000

Ketua Pelaksana

Farhan Hanif Alaudin
NIM. 15111140

Sekretaris I

Andrian Cahyanto
NIM. 15111013

Mengetahui

Kementrian Dalam Negeri BEM



Ahmad
NIM. 14113004

Ketua STTBandung

Muchammad Naseer, S.Kom, M.T
NIDN. 0815098601

Menyetujui



Pembantu Ketua III

Indra Illias Pradana, S. Kom
TEKNOLOGI BANDUNG
PEMBANTU KETUA III
NIM. 1188010

"Mind of IT"

12

No	KEGIATAN	KETERANGAN
1	Nama Kegiatan	IT-HOLIC : VR TODAY AND FUTURE & ERTIC FEST : MIND OF IT
2	Waktu dan Tempat Pelaksanaan	Hari : Sabtu Tanggal : 13 Mei 2017 Jam : 08.00 - 17.00 WIB Tempat : Techno Park Cimahi
3	Pemateri	a. Andes Rizky, Co-Founder Shinta VR, Jakarta. b. Rachman Imron, Founder Digital happiness, Bandung. c. Tubagus Rizki Soffi Rachman, General Secretary CCA, Cimahi.
4	Tujuan Kegiatan	Untuk menambah wawasan terkait perkembangan dan pemanfaatan teknologi VR di Indonesia yang tak luput dari perkembangan animasi dan pemanfaatan teknologi informasi untuk Mahasiswa/Pelajar dan Masyarakat pada umumnya.
5	Anggaran yang dibutuhkan.	Rp 89,265,000
6	Contact Person	Deri Hermawan ; Hp/WA: 0858-7265-6685.

I. RINCIAN ANGGARAN DANA

NO	URAIAN	VOLUME	HARGA SATUAN	BIAYA	TOTAL
Kesekretariatan					
1	Proposal	50 Pcs	Rp50,000	Rp2,500,000	Rp5,920,000
2	Nametag Panitia	60 org	Rp7,000	Rp420,000	
3	Nametag Peserta Seminar	600 org	Rp5,000	Rp3,000,000	
SUB TOTAL					
Acara					
1	Plakat Seminar	4 Pcs	Rp150,000	Rp600,000	Rp17,800,000
2	Plakat buat festival	6 Pcs	Rp50,000	Rp300,000	
3	Sertifikat	600 org	Rp4,000	Rp2,400,000	
4	Hadiah Lomba Di Festival			Rp500,000	
5	Souvenir Seminar (Goodie bag, Sticker, Pulpen & Notebook Kecil, Gantungan Kunci)	600 pcs	Rp15,000	Rp9,000,000	
6	Souvenir Festival (Sticker & Gantungan Kunci)	800 pcs	Rp5,000	Rp4,000,000	
8	Headset VR untuk Doorprize	20 Pcs	Rp50,000	Rp1,000,000	
SUB TOTAL					

I. RINCIAN ANGGARAN DANA

PUBLIKASI & DEKORASI					
1	PUBLIKASI				
	Pamflet A3+	50 Lembar	Rp2,500	Rp125,000	Rp1,430,000
	Poster A3 Festival	50 Pcs	Rp5,000	Rp250,000	
	Spanduk Festival	1m x 3m , 3pcs	Rp20,000	Rp60,000	
	Spanduk Seminar	3m x 1m, 1Pcs	Rp45,000	Rp45,000	
	Banner Festival	60cm x 120cm, 2pcs	Rp150,000	Rp300,000	
	Undangan A4	50 Lembar	Rp1,000	Rp50,000	
	Wall of Fame	2,5 x 4m		Rp200,000	
	Backdrop Untuk Festival	1 Pcs		Rp400,000	
	SUB TOTAL				
2	DEKORASI				
	X-Barrier	8 Lembar	Rp60,000	Rp480,000	Rp20,350,000
	Ukiran-Lembar	80 Lembar	Rp30,000	Rp2,400,000	
	Kursi Seminar	600 pcs	Rp5,000	Rp3,000,000	
	Kursi Festival	60 Pcs	Rp10,000	Rp600,000	
	Meja Festival	40 Pcs	Rp50,000	Rp2,000,000	
	Wallpaper	3 Pcs	Rp200,000	Rp600,000	
	Stage			Rp1,000,000	
	Sound System 5000watt			Rp5,000,000	
	Big Screen	1 Pcs	Rp200,000	Rp200,000	
	Walkie talkie	10 Pcs	Rp60,000	Rp600,000	
	Gate			Rp2,500,000	
	Dekorasi Ruangan			Rp2,000,000	
	SUB TOTAL				

"VR TODAY AND FUTURE"

15

I. RINCIAN ANGGARAN DANA

HUMAS					
1	Biaya Transportasi Humas			Rp500,000	Rp1,000,000
2	Biaya Transportasi Marketing			Rp500,000	
	SUB TOTAL				
AKOMODASI					
1	Pemateri Lokal	2 Pemateri	Rp1,500,000	Rp3,000,000	Rp7,350,000
2	Pemateri NonLokal	1 Pemateri	Rp 2,000,000	Rp2,000,000	
3	Transportasi Kominfo	1 org		Rp250,000	
4	Biaya MC			Rp200,000	
5	Alat Pendukung Lomba Di Festival			Rp500,000	
6	Kaos Panitia Festival	20 Pcs	Rp70,000	Rp1,400,000	
	SUB TOTAL				
TRANSIT ROOM					
1	Snack + Kopi	10 org	Rp30,000	Rp300,000	Rp300,000
KONSUMSI					
1	Konsumsi panitia	60 Org	Rp20,000	Rp1,200,000	Rp21,170,000
2	Konsumsi Peserta	600 org	Rp30,000	Rp18,000,000	
3	Konsumsi Pengisi stand	60 org	Rp20,000	Rp1,200,000	
4	Konsumsi pemain Angklung & UFP	36 org	Rp15,000	Rp540,000	
6	Konsumsi Satpam			Rp30,000	
7	Air Mineral	10 dus	Rp20,000	Rp200,000	
	SUB TOTAL				

"Mind of IT"

16

I. RINCIAN ANGGARAN DANA

KESEHATAN					
1	Tolak angin	1 Box		Rp25,000	Rp100,000
2	Promag	1 Box		Rp20,000	
3	Oksigen			Rp40,000	
4	Obat sakit kepala			Rp15,000	
SUB TOTAL					
KEBERSIHAN					
1	OB	4 org	Rp250,000	Rp1,000,000	Rp1,000,000
SUB TOTAL					
DOKUMENTASI					
1	FOTO & VIDEO			Rp5,000,000	Rp5,000,000
SUB TOTAL					
TOTAL					Rp 81,150,000
DANA TAKTERDUGA (10% Dari Total Keseluruhan)					
SUB TOTAL					Rp8,115,000
TOTAL KESELURUHAN					Rp89,265,000

A. KEUNTUNGAN SPONSOR

1. DAPAT MEMPERKENALKAN PRODUK KE MASYARAKAT.
2. MENDAPAT KEUNTUNGAN SECARA LANGSUNG MELALUI PENJUALAN PRODUK SELAMA PAMERAN.
3. MENDAPATKAN PROMOSI DAN PUBLIKASI YANG BAIK, MELALUI UMBUL-UMBUL, BACKDROP, SPANDUK.
4. MENDAPATKAN KESEMPATAN BERPROMOSI MELALUI MEDIA YANG DISEDIAKAN OLEH PANITIA.

B. KETENTUAN SPONSOR

1. PIHAK II YANG BERMINAT MENJADI SPONSOR DALAM KEGIATAN INI WAJIB MENGISI DAN MENANDATANGANI SURAT KESEDIAAN BERPARTISIPASI YANG TELAH DISEDIAKAN OLEH PANITIA.
2. PIHAK II MEMILIH SALAH SATU KRITERIA SPONSORSHIP YANG TELAH DICANTUMKAN.
3. PADA SAAT PENANDATANGANAN KONTRAK, DILAKUKAN PEMBAYARAN MINIMAL 50% DARI BIAYA TOTAL SESUAI DENGAN KRITERIA PILIHAN SPONSOR.
4. PEMBAYARAN YANG DILAKUKAN OLEH PIHAK II KEPADA PIHAK I HARUS DISERAHKAN LANGSUNG KEPADA PIHAK I MELALUI PERWAKILAN DARI PIHAK I.
5. APABILA DIRASA PERLU, MAKA PERJANJIAN KERJASAMA ANTARA PANITIA DENGAN PIHAK SPONSOR DAPAT DITUANGKAN DALAM NASKAH PERJANJIAN KERJASAMA DIATAS KERTAS BERSEGEL (MOU).
6. PELUNASAN SISA PEMBAYARAN SPONSORSHIP DILAKUKAN SELAMBAT-LAMBATNYA DUA PULUH HARI SEBELUM PELAKSANAAN KEGIATAN DAN ATAU TANGGAL 24 APRIL 2017.
7. PENANDATANGANAN KESEDIAAN BERPARTISIPASI ATAU SURAT PERJANJIAN KERJASAMA DAPAT DILAKUKAN ANTARA PERWAKILAN EO IT-HOLIC DENGAN PENANGGUNG JAWAB SPONSOR.
8. PEMBATALAN KONTRAK OLEH PIHAK I DAN PIHAK II HANYA DAPAT DILAKUKAN DENGAN PENANDATANGANAN KONTRAK DARI KEDUA BELAH PIHAK ATAU OLEH WAKIL YANG TELAH DIBERI WEWENANG DENGAN SURAT KUASA.
9. PEMBATALAN DAPAT DILAKUKAN OLEH PIHAK I ATAU PIHAK II SELAMBAT-LAMBATNYA 30 HARI SEBELUM PELAKSANAAN KEGIATAN.
10. PEMBATALAN KONTRAK DENGAN PIHAK I, MAKA DANA YANG DIBERIKAN OLEH PIHAK II AKAN DIKEMBALIKAN 50% DARI JUMLAH DANA YANG DIBAYARKAN.
11. KETENTUAN- KETENTUAN YANG MENYANGKUT HAL TEKNIS YANG BELUM TERCANTUM DALAM NASKAH SPONSORSHIP INI DAPAT DIATUR KEMUDIAN BERDASARKAN KESEPAKATAN BERSAMA.
12. APABILA TERJADI PELANGGARAN PADA KONTRAK PERJANJIAN SPONSORSHIP DISELESAIKAN SECARA KEKELUARGAAN.
13. HAL-HAL YANG BELUM TERCANTUM DALAM KETENTUAN SPONSOR ATAU BENTUK KERJASAMA LAIN YANG TIDAK TERCANTUM DI DALAM PROPOSAL DAN LEMBAR PENAWARAN BISA DIDISKUSIKAN OLEH KEDUA PIHAK.

PAKET UTAMA			
KONTRAPRESTASI	PLATINUM	GOLD	SILVER
LOGO PADA SPANDUK (3)	L	M	S
LOGO PADA PHOTOBOOT(1)	L	M	S
LOGO PADA POSTER(50)	L	M	S
LOGO PADA STICKER (850)	L	M	S
LOGO PADA NOTES (650)	L	M	S
LOGO PADA SERTIFIKAT (700)	L	M	S
LOGO PADA ID CARD (650)	L	M	S
LOGO PADA WEBSITE	L	M	S
COMPANY STANDING BANNER	V	V	
COMPANY SPECIAL QUIZ	V		
AD-LIPS	V	V	
X-BANNER (7)	L	M	S
STAND	V	V	
UMBUL-UMBUL (60)	6	4	
COMPANY PRESENTATION	7	5	
TOTAL	Rp. 34,500,000	Rp. 26,500,000	Rp. 11,500,000

PAKET HEMAT 1	
KONTRAPRESTASI	UKURAN
LOGO PADA SPANDUK	S
LOGO PADA PHOTOBOOT	S
LOGO PADA WEBSITE	S
TOTAL	RP. 3,000,000

PAKET HEMAT 2	
KONTRAPRESTASI	UKURAN
LOGO PADA X-BANNER	S
COMPANY STANDING BANNER	S
LOGO PADA PHOTOBOOT	S
TOTAL	RP. 3,000,000

PAKET HEMAT 3	
KONTRAPRESTASI	UKURAN
POSTER	S
SERTIFIKAT	S
ID CARD	S
TOTAL	RP. 3,000,000

PAKET SINGLE		
KONTRAPRESTASI	HARGA	UKURAN
LOGO PADA SPANDUK (3)	Rp. 1,000,000	S
LOGO PADA PHOTOBOOT(1)	Rp. 1,000,000	S
LOGO PADA STICKER (850)	Rp. 750,000	S
LOGO PADA NOTES (650)	Rp. 750,000	S
LOGO PADA POSTER(50)	Rp. 1,000,000	S
LOGO PADA ID CARD (650)	Rp. 1,000,000	S
LOGO PADA SERTIFIKAT (700)	Rp. 1,000,000	S
COMPANY STANDING BANNER	Rp. 1,000,000	S
AD-LIPS + STAND	Rp. 5,000,000	S
X-BANNER (7)	Rp. 1,000,000	S
UMBUL-UMBUL	Rp. 1,000,000	S
STAND	Rp. 2,000,000	S
LOGO PADA SPANDUK (3)	Rp. 1,000,000	S
LOGO PADA PHOTOBOOT(1)	Rp. 1,000,000	S

KETENTUAN UKURAN LOGO BERBASIS SKALA	
SKALA	UKURAN
3	L
2	M
1	S