

PROPOSAL

Bumigora

HACKATHON

Pengembangan Teknologi Untuk Penanggulangan Bencana
"make a better future with code"

Contact Person :

Darmawan Zulkifli [+62 8523 7104 883]

M. Husnul Wardi [+62 8234 1915 442]

LATAR BELAKANG

Bencana alam merupakan suatu masalah yang tidak dapat diperkirakan kapan dan dimana akan terjadi, seperti yang baru-baru ini terjadi pada daerah Lombok dan Sulawesi. Prosedur penanganan bencana saat ini banyak yang tidak efektif atau bahkan salah sasaran, semua itu disebabkan oleh informasi yang terlambat masuk terlebih lagi tidak akurat.

Adapun peran teknologi dalam hal ini sangat dibutuhkan dan harapannya dapat bekerja optimal sehingga dapat membantu pihak-pihak tertentu seperti pemerintah khususnya dan relawan pada umumnya dalam melakukan evakuasi serta penyaluran bantuan di daerah terdampak.

Selain itu pemetaan juga merupakan peran dari penggunaan IT dalam penanggulangan bencana alam. Gejala alam bisa juga diketahui dari tren yang berlangsung. Pola yang terjadi dalam rentang sekian tahun. Teknologi informasi bisa membantu memetakan hal tersebut.

Koordinasi dalam penanggulangan bencana sangat diperlukan dalam penanganan dan mitigasi bencana. Ketika bencana telah terjadi sangatlah penting bagi semua pihak yang berkaitan untuk berkoordinasi. Misalnya untuk urusan SAR, polisi, tentara, tim medis dan lainnya. Oleh karena itu peran teknologi informasi sangat vital dalam hal koordinasi.

Menanggapi hal tersebut kami bagian kecil dari komunitas IT NTB menyelenggarakan sebuah kegiatan yang disebut *Hackathon (Hacking + Marathon)* yang dimana tujuannya adalah mengumpulkan talenta masyarakat khususnya di NTB untuk mengembangkan sebuah sistem yang dapat digunakan dalam proses penanggulangan bencana.

TUJUAN

1. Memperkenalkan apa dan bagaimana *hackathon* itu sendiri.
2. Melatih peserta bekerja sama yang baik dalam sebuah tim.
3. Melatih peserta untuk mengatur waktu dengan baik.
4. Mencari talenta yang akan siap untuk selanjutnya dikembangkan ke dunia industri.

MANFAAT KEGIATAN

1. Peserta mendapat pengetahuan apa itu hackathon.
2. Peserta belajar bagaimana bekerja tim.
3. Peserta mampu menyelesaikan tantangan dalam waktu yang singkat.
4. Menjadikan salah satu *track record* atau sebagai portofolio peserta.
5. Meningkatkan skill masing-masing peserta.
6. Bersilaturahmi dengan teman-teman lama/baru.

TEMA KEGIATAN

Adapun tema kegiatan Hackathon ini adalah “Pengembangan Teknologi Untuk Penanggulangan Bencana” - “*make a better future with code*”.

DESKRIPSI KEGIATAN

Hackathon adalah saat berkumpulnya programmer untuk menyelesaikan masalah tertentu. Kegiatan ini dilakukan dengan sangat singkat (1-3 hari) alias marathon.

KONSEP ACARA

1. Opening
Sesi opening akan berisikan pembukaan, pengarahan, serta pembekalan yang akan berbentuk *workshop* singkat bagi seluruh peserta.
2. Start Hack
Sesi ini adalah sesi dimana peserta akan memulai kegiatan hackathon atau menyelesaikan tantangan yang telah diberikan.
3. Presentation
Sesi ini akan berisikan presentasi tiap peserta pada juri di kompetensi Masing-masing.

4. Closing and Winner Announcement

Sesi ini adalah sesi akhir yakni penutupan sekaligus pengumuman pemenang lomba hackathon di tiap kompetensi serta dilanjutkan dengan pembagian hadiah.

PENYELENGGARA

Kegiatan **Hackathon** ini akan diselenggarakan oleh gabungan beberapa komunitas IT di kampus STMIK Bumigora Mataram antara lain, Developers Student Clubs, Komunitas Belajar Linux, Studi Sistem Cerdas, serta Beda{IT} yang dimana merupakan sebuah wadah yang akan menaungi seluruh komunitas lokal di NTB. Selain dari komunitas kegiatan ini akan bekerjasama dengan pihak pemerintah daerah sebagai pengguna dari aplikasi yang akan dikembangkan nantinya.

WAKTU DAN TEMPAT

Adapun tempat dilaksanakannya kegiatan ini adalah di Gedung Aula Baru STMIK Bumigora Mataram, Jalan Ismail Marzuki No. 22, Cakranegara, Cilinaya, Kota Mataram, pada tanggal 12-13 Januari 2019.

TARGET PESERTA

Peserta yang ditargetkan pada kegiatan ini adalah Pelajar, Mahasiswa, Freelance, Network Engineer, IoT, Programmer, Designer dan Profesi lainnya yang memiliki minat terhadap IT, dengan target peserta 60 orang.

ANGGARAN BIAYA

Terlampir



SPONSORSHIP

Sponsorship yang kami tawarkan pada kegiatan Hackathon Bumigora dibagi menjadi 3 jenis sponsorship antara lain:

1. Sponsorship Tunggal

Pihak sponsor yang berkeinginan untuk memenuhi segala kebutuhan dana pada kegiatan ini termasuk lokasi kegiatan akan dijadikan sponsorship tunggal kegiatan ini dan kami tidak akan menggandeng pihak sponsor lainnya. Adapun kompensasi yang akan kami berikan pada sponsorship utama adalah logo pihak sponsor akan dimunculkan pada semua media publikasi, dekorasi dan lainnya pada kegiatan ini.

2. Sponsorship Konsumsi

Pihak sponsor yang memfasilitasi konsumsi kegiatan Hackathon meliputi 3 kali makan/orang dalam sehari dan dianggap mengambil paket sponsorship Platinum dengan kompensasi yang diterima sesuai dengan yang tertera pada lampiran matrix paket sponsorship.

3. Sponsorship Pendanaan

Pihak sponsor yang memberikan bantuan berupa dana akan diberikan kompensasi sesuai dengan jumlah dana yang diberikan sebagaimana dapat dilihat pada lampiran matrix paket sponsorship.

STRUKTUR KEPANITIAAN

Terlampir

PENUTUP

Demikian proposal ini kami ajukan. Semoga dapat menjadi bahan pertimbangan untuk dapat memberikan bantuan dan kerjasama yang baik dalam pelaksanaan acara. Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu kami mengucapkan terimakasih.

Mataram, 18 Oktober 2018



M. Husnul Wardi
(Ketua pelaksana)



Desi Ria Hardiani
(Sekretaris pelaksana)

Mengetahui,
Komunitas pendukung kegiatan



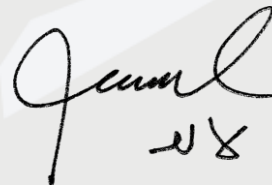
Darmawan Zulkifli
(Developers Student Clubs)



Hizbu Zakiyudin
(Komunitas Belajar Linux)



Zaurarista Dyarbirru
(Studi Sistem Cerdas)



L. Erfandi Maulana Yusnu
(Beda{IT})



Susunan Acara

Hari/Tanggal : Sabtu, 12 Januari 2019

No	Jam mulai	Durasi (HH:MM)	Nama Kegiatan
1	07.00 - 09.00		Registrasi
2	09.00 - 10.00		Pembukaan && Sambutan
3	10.00 - 12.00		Workshop
4	12.00 - 13.00		Isoma (Istirahat, sholat, makan)
5	13.00 - 14.30		Registrasi Team
6	14.30 - 15.30		Start Hackathon
7	15.30 - 16.00		Isoma (Istirahat, sholat, makan)
8	16.00 - 18.20		Next Hackathon
9	18.20 - 19.40		Isoma (Istirahat, sholat, makan)
10	19.40 - 08.00		Next Hackathon

Hari/Tanggal : Minggu, 13 Januari 2019

No	Jam mulai	Durasi (HH:MM)	Nama Kegiatan
1	08.00 - 09.00		Sarapan & Persiapan Presentasi
2	09.00 - 15.00		Presentasi
3	15.00 - 15.45		Pengumuman Pemenang, Pembagian hadiah
4	15:45 - 17.00		Penutup, Sesi Foto-foto

Anggaran Biaya

Deskripsi Kebutuhan		Volume	Frekuensi	Biaya	Jumlah
Reward Pemenang					
	Pemenang Juara 1	1 team	1 kali	3.000.000	3.000.000
	Pemenang Juara 2	1 team	1 kali	2.000.000	2.000.000
	Pemenang Juara 3	1 team	1 kali	1.000.000	1.000.000
Subtotal I					6.000.000
Konsumsi					
	Nasi	75 orang	5 kali	10.000	3.750.000
	Coffee Break	75 orang	4 kali	10.000	3.000.000
	Air Glass	10 kotak	1 kali	18.000	180.000
	Jajan Kotak (reviewer)	20 kotak	2 kali	10.000	400.000
	Piring Kue Plastik	24 bks	1 kali	5.000	120.000
Subtotal II					7.450.000
Kesekretariatan & Perlengkapan					
	Penggandaan Proposal	20 eks	1 kali	20.000	400.000
	Sertifikat	75 orang	1 kali	5.000	375.000
	Cok Roll	20 unit	1 kali	15.000	300.000
	Sewa Sound System	1 unit	1 kali	700.000	700.000
	Book Note + Pen	20 team	1 kali	5.000	100.000
	T-shirt	30 orang	1 kali	70.000	2.100.000
Subtotal III					3.975.000
Publikasi & Dokumentasi					
	Pamflet	10 Unit	1 kali	5.000	50.000
	X-Banner (160 x 60)	2 Unit	1 kali	17.000	34.000
	Spanduk (300 x 100)	2 Unit	1 kali	100.000	200.000
	Stage Backdrop (430 x 230)	1 Unit	1 kali	170.000	170.000
Subtotal IV					454.000
GRAND TOTAL					17.879.000

Terbilang :

Tujuh Belas Juta Delapan Ratus Tujuh Puluh Sembilan Ribu Rupiah.

Matrix Paket Sponsorship

No	Benefit	Tunggal	Platinum	Gold	Silver	Bronze
		Rp. 17 Juta	Rp. 8 Juta	Rp. 4 Juta	Rp. 3 Juta	Rp. 1-2 Juta
1	Ukuran Logo Sponsor Pada Spanduk	XL	XL	L	M	S
2	Ukuran Logo sponsor pada Pamflet	XL	XL	L	M	S
3	Ukuran Logo sponsor pada Backdrop	XL	XL	L	M	S
4	Ukuran Logo sponsor pada sponsorship slide	XL	XL	L	M	S
5	Logo Sponsor pada Video Promotion	10s	5s	3s	-	-
6	X-Banner	YES	YES	YES	YES	NO

Ketentuan Sponsorship:

1. Kesiapan untuk menjadi sponsor selambat-lambatnya diterima panitia pada tanggal 25 Desember 2018.
2. Materi sponsor dapat disediakan oleh panitia atau berasal dari sponsor.
3. Pembayaran pertama (uang muka) sebesar 50% dari keseluruhan jumlah yang harus dibayar (sesuai dengan paket sponsorship yang diambil), dan dilakukan saat menyatakan kesediaan berpartisipasi atau selambat-lambatnya pada tanggal 1 Januari 2019.
4. Pembayaran kedua adalah pelunasan sebesar 50% dari biaya total dan dibayarkan paling lambat 10 Januari 2019.
5. Panitia tidak bertanggung jawab atas kesalahan pada materi iklan diperoleh dari pihak sponsor dalam bentuk jadi.
6. Paket sponsorship diatas dapat dinegosiasikan lebih lanjut bila pihak sponsorship merasa kurang cocok.

7. Ketika sponsor mencapai 100% sesuai dengan anggaran dana yang dibutuhkan, maka kami tidak akan menerima sponsor lagi.
8. Ketentuan yang belum diatur dalam proposal ini dapat dilakukan atas kesepakatan bersama.
9. Panitia dapat melakukan klaim kepada pihak sponsor jika pihak sponsor menyalahi ketentuan sponsorship.



Struktur Kepanitiaan

Penanggung Jawab	: 1. Darmawan Zulkifli (Ketua Developers Student Clubs)
	2. Hizbu Zakiyudin (Ketua Komunitas Belajar Linux)
	3. Adam Bachtiar S.T., M.MT. (Pembina Komunitas Belajar Linux)
Ketua Panitia	: M. Husnul Wardi (Ketua Studi Sistem Cerdas)
Sekretaris	: Desi Ria Hardianti (Sekretaris Komunitas Belajar Linux)
Bendahara	: Rizki Setyawati (Sekretaris Developers Student Clubs)
Divisi - Divisi	:
Divisi Acara :	Divisi Perlengkapan :
1. Abdul Muhaimi (Mahasiswa)	1. Firman Cahyadi (Mahasiswa)
2. Ahmad (Mahasiswa)	2. Amirudin (Mahasiswa)
Divisi Konsumsi :	Divisi Publikasi & Dokumentasi :
1. Dina Aulia (Anggota KBL)	1. Satrio Beni Nugroho (Anggota DSC)
2. Khusnul Khotimah (Anggota KBL)	2. M. Faisal Khalid (Anggota DSC)