

+PROPOSAL



INFORMATICS CREATIVE FESTIVAL **20 21**

'Into the Unnamed Land'

I. Nama Kegiatan

Informatics Creative Festival (ICF) pada tahun ini mengusung tema “***Into the Unnamed Land***” yang terdiri dari seminar, pameran karya mahasiswa Jurusan Teknik Informatika UBAYA, dan lomba sebagai susunan acara.

II. Latar Belakang

Jurusan Teknik Informatika merupakan salah satu jurusan yang dapat membantu masyarakat dalam memenuhi sumber daya manusia yang ahli di bidang Informatika. *Informatics Creative Festival* (ICF) diharapkan menjadi jembatan bagi khalayak umum, khususnya siswa/i SMA/SMK sederajat dan mahasiswa/i untuk lebih mengenal Teknik Informatika Universitas Surabaya.

Pada masa pandemi, semua orang diharuskan untuk mengurangi mobilitas dan berdiam di rumah, sehingga semua komunikasi harus dilakukan secara digital. Orang-orang didesak untuk belajar untuk mengikuti perkembangan teknologi. Maka dari itu, ICF 2021 hadir untuk memberikan pengalaman serta wawasan baru mengenai teknologi, seperti *UI/UX*, *Motion Graphic*, hingga *Software Engineering*.

III. Dasar Kegiatan

Informatics Creative Festival merupakan kegiatan tahunan jurusan Teknik Informatika UBAYA yang dibuka untuk umum, yang rangkaian acaranya terdiri dari pameran, seminar, dan lomba. Dengan adanya ICF, diharapkan jurusan Teknik Informatika UBAYA dapat lebih dikenal oleh khalayak umum.

IV. Tema Kegiatan

Into The Unnamed Land

Di tahun 2020 kemarin, seluruh masyarakat Indonesia diwajibkan untuk melakukan segala aktivitas di rumah saja. Perubahan yang drastis tersebut membuat beberapa orang tertekan dan sulit untuk beradaptasi. Di tengah

ketidakpastian serta hal-hal baru, tidak sedikit orang yang diwajibkan untuk membuat sebuah metode baru untuk menghadapi era asing yang baru ini. Banyak kegiatan sekarang beralih menjadi *online*.

ICF kali ini mengangkat tema "***Into The Unnamed Land***" yang terinspirasi dari lingkungan sekitar sekarang ini. Dari segi Informatika hingga Multimedia, masyarakat di era baru seperti sekarang ini harus keluar dari zona nyaman dan mempelajari *skill-skill* yang dibutuhkan seperti penggunaan *platform online* untuk proses belajar-mengajar, pemanfaatan *platform* digital untuk menyampaikan suatu pekerjaan, bahkan hingga *skill basic* seperti cara mengoperasikan *software* akan sangat diperlukan.

V. Sasaran

Sasaran kegiatan ini adalah seluruh siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)/ Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sederajat dan mahasiswa di seluruh Indonesia.

VI. Tujuan

Berikut tujuan diselenggarakan acara ini:

- A. Untuk mempersiapkan dan memperkenalkan dunia industri kepada mahasiswa.
- B. Memperkenalkan Jurusan Teknik Informatika UBAYA ke khalayak umum melalui pameran, seminar, dan lomba.
- C. Memperkenalkan karya mahasiswa Jurusan Teknik Informatika UBAYA ke publik.
- D. Meningkatkan kreativitas dan inovasi para peserta.

VII. Bentuk Kegiatan

A. Pameran Hasil Karya Mahasiswa Teknik Informatika (24-26 September 2021)

Berikut adalah daftar seminar dari hasil Tugas Akhir (TA) mahasiswa UBAYA:

NO.	PENULIS	JUDUL
1.	Varianto Angga Prawira	Penerapan Sistem Informasi Jejaring Sosial untuk Membantu Perluasan Konsumen Usaha Mikro dan Kecil yang Tidak Terdigitalisasi
2.	Josephine Permata Sari	Pembuatan Simulasi Perjalanan Makanan Pada Saluran Pencernaan Manusia Berbasis Virtual Reality
3.	Elsa Krisantana	Pembuatan Aplikasi Alat Musik
4.	Ni Wayan Gitaputri	Pembuatan Aplikasi Berdasarkan Rekomendasi kado Berdasarkan Kepribadian seseorang dengan Menggunakan Fuzzy Logic
5.	Matthew Christopher Tanuwidjaya	Pembuatan Comik Interaktif Peristiwa Bandung Lautan Api Dengan Menggunakan Fitur Augmented Reality
6.	Sesilia Shania C.B	Pembuatan Buku Cerita Ilustrasi Langkah Aman saat Banjir dan Gempa dengan Menggunakan Fitur Augmented Reality
7.	Rosyidan Akmal	Aplikasi Mobile Pengenalan Huruf Hiragana Menggunakan Convolutional Neural Network Untuk Pembelajaran

8.	M. Zain Fawwaz N.S	Aplikasi Mobile Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Convolutional Neural Network Untuk Pembelajaran Dasar Baca Tulis Al-qur'an
9.	Alberto Yohanes Gunawan	Pembuatan Game Cerita Pewayangan Ramayana Kisah Rama dan Sinta
10.	Alvin Surya	Pembuatan Game Matematika Aljabar Kelas 7 SMP
11.	Aditya Dharmaputra W	Pembuatan Sistem Presensi Kelas Online Menggunakan Face Recognition Berbasis Web
12.	Fathul Husnan	Pengembangan Sistem Kursus Online Menggunakan Live Streaming Interaktif
13.	Albertus Emilio Kurniajaya Gunawan	Implementasi Aplikasi Prediksi Pergerakan Saham dengan Metode Deep Learning

B. Seminar

1. *Informatics: Link & Think* oleh Liliana, S.T., M.MSI. (24 September 2021)

Dipandu oleh dosen Software Engineering langsung dari jurusan Informatika UBAYA, seminar ini bertujuan untuk memberikan wawasan pada peserta akan tahapan-tahapan serta hal-hal yang perlu diperhatikan saat membangun sebuah *software*.

2. *Digitalize your roadmap through UI/UX* oleh Fini Charisa (24 September 2021)

Seminar ini akan dibawakan oleh salah satu mentor dari *Build with Angga*, di mana *UI* dan *UX* akan menjadi tema utama dari seminar ini. Meskipun terlihat sepele, *UI* dan *UX* merupakan poin penting dalam pembuatan website dan juga aplikasi. Dalam mendesain situs *web* dan aplikasi tentunya ada teknik yang harus digunakan agar menghasilkan tampilan yang baik dan menarik, dan juga dapat memberikan pengalaman yang baik pada pengguna.

3. *Dive Into Another World: Anytime, Anywhere, on Your Fingertips* oleh Marcellinus Ferdinand Suciadi, S.T., M.Comp. (25 September 2021)

Mobile programming memegang peran penting di dunia digital, di mana sekarang hampir semua orang tidak bisa terpisahkan dengan *smartphone*-nya. Mengangkat *mobile programming* sebagai fokus seminar, dan dibawakan oleh dosen *Mobile Programming* langsung dari jurusan Informatika UBAYA, seminar ini dapat memberikan *insight* baru bagi peserta seminar.

4. *Secret Knowledge of Content Creating* oleh Bani Adil (25 September 2021)

Di era baru ini, semakin banyak orang yang berkecimpung di bidang *content creating*. Tetapi banyak pula yang tidak tahu bahwa membuat suatu konten harus memperhatikan banyak hal penting. Mulai dari mencari materi, *recording*, *editing video* hingga saat *uploading* konten. Lewat seminar yang akan diisi langsung oleh seorang *Content Creator*, peserta tentunya dapat memperoleh banyak pengetahuan baru tentang *content creating*.

5. *So you want to be a Motion Grapher?* oleh Mikhael Ming Khosasih, S.Kom., M.M. (26 September 2021)

Motion Graphic sebuah salah satu seni desain grafik yang terdiri dari gabungan antara ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dimana objek-objek pada layar digerakkan untuk menciptakan sebuah ilusi bahwa objek tersebut bergerak. Akan dibawakan oleh salah satu dosen UBAYA yang sudah ahli di bidang ini, seminar ini akan memberi wawasan dan tips - tips bagi peserta yang tertarik di bidang *motion graphic*.

6. *The Process of Creating a Marvel Comic* oleh Ario Anindito (26 September 2021)

Kesuksesan film Marvel ini tidak terlepas dari komik-komiknya yang legendaris. Lewat seminar yang akan dibawakan oleh salah satu komikus Marvel *Comics*, peserta akan mendapatkan pengetahuan tentang seluk beluk pembuatan komik ternama Marvel.

C. Lomba

1. *PUBG Mobile* (24, 26 September 2021)

Pada lomba ini ICF 2021 memberi kesempatan untuk peminat *e-sport*, khususnya *PUBG Mobile* untuk bertanding dan mengasah *skill* dalam berkelompok. Lomba akan dilakukan dalam bentuk berkelompok dan tiap kelompok akan terdiri dari 4 orang.

2. *Character Design* (25-26 September 2021)

ICF 2021 mengangkat tema "*Into The Unnamed Land*" yang terinspirasi dari lingkungan sekitar sekarang ini. Di mana era *online* dan digital menjadi bagian hidup sehari-hari. Maka dari itu masyarakat perlu keluar dari zona nyaman dan mempelajari *skill*

yang dibutuhkan untuk keperluan aktivitas *online* dan digital. Pada kali ini ICF mengadakan lomba *character design* dengan tema “***New Indonesia Era with Futuristic and Cultural Style***”. Tema tersebut ingin menunjukkan identitas baru Indonesia di zaman sekarang dengan gaya hidup modern dan dinamis dengan kecanggihan teknologi masa kini. Tidak hanya itu saja, kecanggihan era digital juga membuat Indonesia memiliki visi memandang jauh ke masa depan untuk menjadi lebih baik lagi. Tentunya pribadi Indonesia tidak lepas dari budaya dan ciri khas Indonesia itu sendiri. Maka dari itu tema lomba *character design* ingin menonjolkan Indonesia yang maju namun khas dengan multikulturalnya sendiri.

VIII. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Pendaftaran : 6-22 September 2021

Kegiatan *Informatics Creative Festival* (ICF) 2021 akan diselenggarakan pada :

Hari, tanggal	: Jumat, 24 September 2021
Pukul	: 10.00 - selesai
Tempat	: <i>Zoom</i>
Agenda	: ICF 2021 <i>Day I</i>
Hari, tanggal	: Sabtu, 25 September 2021
Pukul	: 10.00 - selesai
Tempat	: <i>Zoom</i>
Agenda	: ICF 2021 <i>Day II</i>
Hari, tanggal	: Minggu, 26 September 2021
Pukul	: 10.00 - selesai
Tempat	: <i>Zoom</i>
Agenda	: ICF 2021 <i>Day III</i>

I. Peserta dan Biaya Pendaftaran

A. Lomba *Character Design*

Peserta : Pelajar SMA/SMK sederajat dan mahasiswa se-Indonesia

Kriteria : Individu

Biaya Pendaftaran : Gratis

B. Lomba *PUBG Mobile*

Peserta : Pelajar SMA/SMK sederajat dan mahasiswa se-Indonesia

Kriteria : Tim (terdiri dari 4 orang)

Biaya Pendaftaran : Gratis

II. Hadiah

A. Lomba *Character Design*

- **Juara 1 : Uang tunai sebesar Rp 1.000.000,00**
Sertifikat
- **Juara 2 : Uang tunai sebesar Rp 750.000,00**
Sertifikat
- **Juara 3 : Uang tunai sebesar Rp 500.000,00**
Sertifikat

B. Lomba *PUBG Mobile*

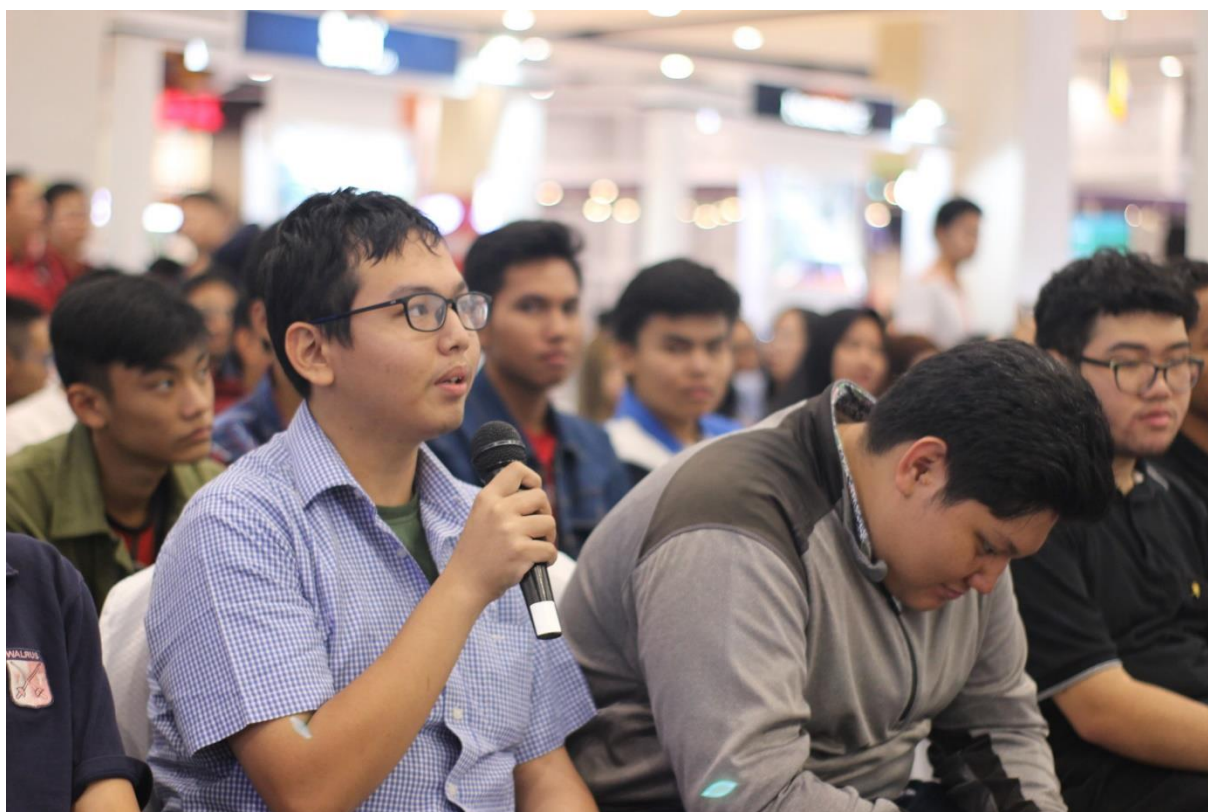
- **Juara 1 : Uang tunai sebesar Rp 1.000.000,00**
Sertifikat
- **Juara 2 : Uang tunai sebesar Rp 750.000,00**
Sertifikat
- **Juara 3 : Uang tunai sebesar Rp 500.000,00**
Sertifikat

III. Penyelenggara Kegiatan

Kegiatan ICF 2021 ini diselenggarakan oleh Jurusan Teknik Informatika Universitas Surabaya. Atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Apabila ada hal-hal yang ingin ditanyakan dapat menghubungi Reynard Halim (08978595932) / Angelica (08563228257).

IV. Foto Kegiatan ICF 2019









V. Penutup

Kami berharap kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar serta mendapatkan dukungan dari semua pihak yang terkait dengan kegiatan ini. Atas partisipasi dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

VI. Lembar Pengesahan

Dosen Pembimbing



Remy Giovanni Mangowal, S.Kom., M.T.

Surabaya, 7 September 2021

Ketua ICF 2021



Reynard Halim