



JURNAL PELAKSANAAN KUDUS

EXPLORE ROADSHOW TO

DINACOM
DINUS APPLICATION COMPETITION
2020



**SOLVE SOCIOECONOMIC AND
CULTURAL PROBLEM IN INDONESIA**

- 📷 Dinacom_Official
- ✉️ Dinacom@dinus.id
- 🌐 <http://dinacom.dinus.ac.id/>
- 📘 fb.com/DinacomOfficial
- 🐦 OfficialDinacom

Sekretariat

Dian Nuswantoro Computer Club
Jl. Nakula 1 5-11 Gedung F 2.11
Telp : (024) 70332124



NOMOR DAN NAMA KEGIATAN

Nomor Kegiatan : UKM.DN22.03
Nama Kegiatan Utama : DINACOM

TEMA KEGIATAN

“Solve Socioeconomic and Cultural Problem in Indonesia”

DASAR PENYELENGGARAAN

1. Program kerja DNCC 2019/2020 Universitas Dian Nuswantoro
2. Rapat Pengurus DNCC 2019/2020 Universitas Dian Nuswantoro

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini telah membuat banyak perubahan dalam gaya hidup masyarakat. Salah satu perubahannya adalah banyaknya penggunaan smartphone, terutama smartphone yang berbasis android untuk kehidupan sehari-hari. Para pengguna smartphone berasal dari berbagai kalangan dan umur. Penggunaannya bisa berupa browsing, e-mail, bermain game, dan sebagainya.

Sebagian besar masyarakat menggunakan smartphone sebagai salah satu media hiburan yang menjadi pilihan untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu luang dengan bermain game. Game menjadi sebuah kebutuhan yang cukup esensial bagi beberapa kalangan, terutama bagi kalangan anak – anak, remaja dan pemuda. Game dapat digunakan sebagai suatu hiburan sampai suatu jenis pekerjaan dimana terdapat beberapa orang yang menggunakan game sebagai sumber kehidupan mereka.

Perkembangan industri game yang sangat pesat akhir-akhir ini disambut baik oleh beberapa developer maupun startup lokal di Indonesia. Mereka melihat kemajuan ini sebagai sebuah peluang bisnis yang mempunyai prospek baik. Mulai dari pembuatan game (game developer), penerbitan gamer (game publishing), sampai industri aksesoris. Namun faktanya jumlah game developer dan startup lokal saat ini ternyata masih jauh lebih sedikit jika dibandingkan dengan game developer dan startup asing. Jika dibandingkan dengan game developer dan startup asing, mangsa pasar game di Indonesia masih didominasi oleh developer asing.



Dengan kata lain, penjualan keseluruhan platform game dan aplikasi yang dikembangkan oleh game developer asing lebih banyak dibandingkan dengan game developer lokal.

Pemerintah dan industri saat ini sudah mulai berusaha membuat berbagai program yang harapan utamanya tentu adalah untuk membantu developer. Kita tentu perlu mengarahkan niat baik mereka supaya relevan dengan kebutuhan riil kita sebagai developer agar dapat sukses menjadi tuan rumah di negeri sendiri dan pemain global.

Investasi di talent digital butuh waktu panjang dan konsistensi. Sementara 90% pekerjaan masa depan membutuhkan skill developer. Ini bukan hanya soal kita sebagai developer, tapi ini soal masa depan kita sebagai bangsa. Perlu ada langkah kongkret untuk mengamankan masa depan kita semua.

Oleh karena itu, kami bermaksud untuk membantu menciptakan developer muda dalam pembuatan aplikasi sederhana, dengan mengadakan kegiatan yang bernama "DINACOM Explore". Sehingga generasi-generasi muda dan seterusnya dapat mengembangkan kreativitas yang sebenarnya.

MAKSUD DAN TUJUAN

1. Mempersiapkan generasi muda yang siap dengan kemajuan teknologi di masa depan.
2. Meningkatkan sumber daya manusia dalam bidang Teknologi Informasi.
3. Memperkenalkan Universitas Dian Nuswantoro kepada dunia luar (Pelajar SMP, SMA/SMK dan sederajat) sebagai salah satu Universitas di Semarang yang berbasis Teknologi Informasi.

PENYELENGGARA

Kegiatan DINACOM Explore merupakan program Unit Kegiatan Mahasiswa Computer Club Universitas Dian Nuswantoro Semarang.

PESERTA KEGIATAN

Peserta kegiatan merupakan pelajar SMP, SMA/SMK dan sederajat.



JADWAL KEGIATAN

Kegiatan DNCC Explorer akan diselenggarakan pada :

Hari/ Tanggal	: 22 Januari 2020
Waktu	: 08.00 – 17.00 WIB
Tempat	: Ruang Serbaguna SMK Raden Umar Said Kudus

KONSEP KEGIATAN

Kegiatan ini merupakan program kerja Unit Kegiatan Mahasiswa Dian Nuswantoro Computer Club Semarang, berikut konsep DINACOM Explore :

Sifat	: Pembelajaran
Kriteria	: Pelajar SMP, SMA/ SMK dan sederajat
Waktu	: 1 hari
Jumlah Peserta	: 25 tim, dimana 1 tim terdiri dari 3 orang peserta
Konsep	: Pelatihan Game

Peserta yang mengikuti pembelajaran merupakan pelajar SMP, SMA/SMK dan sederajat di sekolah yang telah mendaftar dan bebas tanpa perlu dipilih oleh wali kelas, dan dari berbagai jurusan.

Materi yang akan disampaikan berupa pembuatan aplikasi android dengan menggunakan *construct2*, dimana tim DINACOM Explore akan menjelaskan mengenai pembuatan game pada peserta di aula sekolah. Lalu akan ada sesi tanya jawab untuk peserta dan sharing ilmu mengenai materi yang telah di sampaikan.

Tujuan akhir adalah mengajak peserta untuk berpikir dan menciptakan suasana pembelajaran diskusi singkat antara peserta dan panitia, sekaligus menciptakan suasana yang membangun dan secara tidak langsung akan menambah keikutsertaan peserta lain untuk lebih aktif.

KETENTUAN PESERTA KEGIATAN

1. Syarat Peserta

- a) Peserta merupakan pelajar SMP, SMA/ SMK dan sederajat.



- b) Sekolah mengirimkan maksimal 3 tim dengan jumlah anggota tim masing – masing 3 siswa/siswi.
- c) Setiap anggota tim harus berasal dari sekolah yang sama.
- d) Tidak diperkenankan ada peserta yang terdaftar dalam dua tim yang berbeda
- e) Mengisi formulir pendaftaran melalui website ***dinacom.dinus.ac.id***

2. Kontribusi Peserta

- a) Biaya pendaftaran Rp. 75.000,-/tim.
- b) Uang pendaftaran dikirim melalui transfer ke nomor rekening Mandiri 135-00-1060077-1 a.n. **Eko Hari Rachmawanto.DNCC** .
- c) Unggah hasil scan bukti pembayaran.
- d) Konfirmasi pendaftaran setelah transfer, sms ke : 0882-2798-0133 (Fadil)
Format sms konfirmasi :
REG(Spasi)Explorer(Spasi)Jumlah_Tim(Spasi>Nama_Sekolah(Spasi) i) Nama_Pemegang_Rekening (Spasi) No. Rekening

Contoh :

REG Explorer 2_Tim SMA_1_Nusabangsa Eko_Hari_R. 124-00-1098340-1

3. Ketentuan umum pendaftaran

- a) Pendaftaran akan ditutup dengan ketentuan :
 - a. Jumlah peserta yang mendaftar sudah mencapai 25 tim.
 - b. Kebijakan panitia.
- b) Fasilitas peserta :
 - a. Sertifikat
 - b. Makan dan minum
 - c. E-book
- c) Perlengkapan :
 - a. Laptop
 - b. Software: Google Chrome Browser, Construct2 250 free (sudah terinstal)
 - c. Koneksi internet
 - d. Device Android (Optional)
- d) Bersedia mematuhi seluruh ketentuan dan peraturan yang berlaku dalam DINACOM Explore 2020.



SUSUNAN ACARA
DINACOM EXPLORE 2020
Dian Nuswanto Computer Club 2019/2020

Waktu		Tempat	Kegiatan	
~	06.00	Sekolah	Panitia datang	
06.00	06.30	Aula Sekolah	Panitia mempersiapkan diri	
06.30	06.50	Aula Sekolah	Brefing panitia	
06.50	07.45	Tempat Workshop: Aula Sekolah	Panitia mempersiapkan acara	
07.45	08.00	Aula Sekolah	Panitia membuka registrasi	
08.00	08.15		MC membuka acara	
08.15	08.19		MC → Sambutan ketua panitia	
08.19	08.23		MC → Pomosi DNCC & UDINUS	
08.23	08.27		MC → Sambutan Pihak Sekolah	
08.27	08.30		Memperkenalkan Tentor	
08.30	08.45		Materi Explore Construct 2	
08.45	08.50		Persiapan Pelatihan	
08.50	11.30		Mulai Pelatihan	
11.30	12.30		Aula dan masjid	ISHOMA
12.30	12.40		Aula Sekolah	MC membuka kembali pelatihan
12.40	12.55		Mini Games	
12.55	13.10		Sharing	
13.10	13.20		Sharing	
13.20	13.30		Penutupan	



CONTACT PERSON

Fadil Muhamad : 0882-2798-0133

Margareth Gabriel Sunami : 0888-0277-2055

SEKRETARIATAN

Gedung F lantai 2.11 (Gedung PKM “Pusat Kegiatan Mahasiswa”)

PENUTUP

Demikian proposal kegiatan DINACOM Explore ini dibuat, dukungan dan partisipasi dari semua pihak yang telah membantu terwujudnya program kerja dari Unit Kegiatan Mahasiswa Dian Nuswantoro Computer Club Semarang merupakan bentuk partisipasi yang tidak ternilai harganya. Semoga kegiatan dapat terlaksana dengan baik.



EXPLORE ROADSHOW TO



DINACOM
DINUS APPLICATION COMPETITION



DINACOM

DINUS APPLICATION COMPETITION

2020

🐦 OfficialDinacom | ✉️ dinacom@dinus.id | 📷 Dinacom_Official

🌐 <http://dinacom.dinus.ac.id/> | 📘 fb.com/DinacomOfficial