

TERM OF REFERENCE

SEMINAR IT NASIONAL

***“Beyond Creativity: Transforming Ideas into Timeless
Digitalpreneur”***



**HIMPUNAN MAHASISWA SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2026**

Nama Kegiatan

Seminar <i>IT</i> Nasional

Gambaran Umum

Seminar *IT* Nasional merupakan rangkaian yang menjadi puncak acara SI FEST 2026 sebagai program kerja tahunan terbesar dari HIMSI Fasilkom Unsri. Acara Seminar *IT* Nasional kali ini mengusung tema “*Beyond Creativity: Transforming Ideas into Timeless Digitalpreneur*” dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman mengenai bisnis digital, teknologi, inovasi, serta kemampuan beradaptasi terhadap perubahan agar sebuah ide dapat berkembang menjadi usaha yang tidak hanya sukses dalam jangka pendek, tetapi juga mampu bertahan, berkembang, dan memberikan dampak dalam jangka panjang.

Seminar *IT* ini dilaksanakan secara *offline* dengan konsep seminar berupa penyampaian materi dari pembicara akademik disertai dengan sesi tanya jawab antara audiens dan pembicara, setelah itu dilanjutkan dengan sesi *talkshow* antara moderator dan *guest star* disertai sesi tanya jawab antara audiens dan *guest star*. Melalui acara seminar *IT* ini diharapkan para audiens dapat memahami serta menghadapi perkembangan dunia bisnis digital yang terus berubah dan memperoleh wawasan praktis mengenai peluang industri kreatif dalam dunia profesional.

Tujuan dan Manfaat

Tujuan

1. Meningkatkan pemahaman peserta mengenai konsep, strategi, dan perkembangan bisnis digital serta industri kreatif di era transformasi digital.
2. Memberikan wawasan tentang pemanfaatan teknologi, data, dan *Artificial Intelligence (AI)* dalam menciptakan peluang, inovasi, dan pengambilan keputusan bisnis.
3. Membekali peserta dengan pengetahuan mengenai strategi membangun bisnis digital yang berkelanjutan, aman, dan mampu bersaing di tengah perkembangan industri.
4. Menginspirasi peserta untuk mengembangkan kreativitas menjadi karya, karier, maupun peluang usaha yang bernilai ekonomi melalui pemanfaatan platform digital.
5. Mendorong peserta untuk mempersiapkan diri menghadapi kebutuhan industri masa depan dengan memahami tren karier, perilaku konsumen, serta pentingnya *personal branding* dan pengembangan audiens.

Manfaat

1. Peserta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai perkembangan bisnis digital, industri kreatif, serta peran teknologi dalam mendukung keduanya.
2. Peserta mendapatkan wawasan praktis mengenai proses membangun bisnis, mengembangkan karya kreatif, dan memanfaatkan platform digital secara efektif.
3. Peserta memahami peluang karier dan usaha yang dapat dikembangkan di bidang bisnis digital maupun industri kreatif sesuai dengan kebutuhan industri saat ini dan masa depan.
4. Peserta memperoleh pengetahuan mengenai strategi pemanfaatan *AI*, data, pemasaran digital, serta pengelolaan *personal branding* untuk meningkatkan daya saing.
5. Peserta termotivasi untuk menciptakan inovasi, mengembangkan potensi diri, dan menghasilkan karya atau bisnis yang memberikan dampak sosial maupun ekonomi yang berkelanjutan.

Ruang Lingkup dan Batasan

Kegiatan ini ditujukan kepada pelajar, mahasiswa/i, dan generasi muda yang memiliki minat di bidang *IT* tingkat nasional.

Bentuk Acara

Seminar *IT* Nasional ini akan dilaksanakan dengan konsep seminar berupa penyampaian materi dari pembicara akademik disertai dengan sesi tanya jawab antara audiens dan pembicara, setelah itu dilanjutkan dengan sesi *talkshow* antara moderator dan *guest star* disertai sesi tanya jawab antara audiens dan *guest star*.

Tim Pelaksana/PIC

Kooordinator	: Ketua Pelaksana Kegiatan
Anggota	: Anggota BPH HIMSI Fasilkom Unsri

Jadwal Pelaksanaan

Hari/Tanggal	: Sabtu/31 Oktober 2026
Waktu	: 08.00 WIB s.d. Selesai
Tempat	: Palembang (<i>Offline</i>)

Target dan Arah Materi

Beberapa hal yang akan dibahas dalam seminar ini adalah:

1. Menceritakan perjalanan dalam membangun karier di industri kreatif, termasuk proses, tantangan, dan pembelajaran yang diperoleh selama berkarya.
2. Menjelaskan bagaimana kreativitas dapat dikembangkan menjadi karya, produk, atau layanan yang memiliki nilai ekonomi dan berpotensi menjadi sumber pendapatan.
3. Membagikan strategi dalam memanfaatkan platform digital sebagai sarana untuk berkarya, mempublikasikan konten, serta menjangkau audiens yang lebih luas.
4. Menguraikan pentingnya *personal branding* dan *audience building* dalam membangun identitas, kredibilitas, serta loyalitas audiens di era digital.
5. Memberikan wawasan mengenai peluang dan perkembangan industri kreatif di era digital dan *Artificial Intelligence (AI)*, serta dampaknya terhadap proses kreatif.
6. Menyampaikan bagaimana karya kreatif dapat memberikan dampak sosial maupun ekonomi bagi individu, komunitas, maupun masyarakat secara luas.
7. Membagikan strategi monetisasi yang dapat diterapkan oleh kreator, seperti pemanfaatan konten digital, *subscription*, *sponsorship*, dan pengembangan komunitas berbayar.
8. Menjelaskan cara mengemas ide kreatif menjadi konten yang menarik melalui aspek visual, *copywriting*, dan *storytelling* untuk meningkatkan daya tarik serta keterlibatan audiens.
9. Memberikan motivasi dan perspektif mengenai pentingnya konsistensi, adaptasi, dan inovasi dalam menghadapi dinamika industri kreatif yang terus berkembang.

Rundown Acara Seminar IT Nasional

No.	Waktu		Acara	Keterangan
	Jam	Durasi		
1.	06.00 – 08.00	120 Menit	Persiapan Acara	Panitia
2.	08.00 – 09.00	60 Menit	Penjualan Tiket, Penukaran Tiket, dan Registrasi Peserta	Panitia
3.	09.00 – 09.05	5 Menit	Penampilan <i>Rewind SI FEST 2025</i> , <i>SI FEST Story</i> , dan <i>Countdown</i>	Panitia
4.	09.05 – 09.10	5 Menit	Penampilan Tari	Penari
5.	09.10 – 09.15	5 Menit	Pembukaan	MC

6.	09.15 – 09.20	5 Menit	Kata Sambutan Ketua Pelaksana	Nindia Aulia Suvit
7.	09.20 – 09.25	5 Menit	Kata Sambutan Ketua Umum HIMSI Fasilkom Unsri	Rio Adrian Dwiputra
8.	09.25 – 09.30	5 Menit	Kata Sambutan Dekanat Fasilkom Unsri	Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si.
9.	09.30 – 09.35	5 Menit	Kata Sambutan Pejabat Setempat	Pejabat Setempat
10.	09.35 – 09.40	5 Menit	Dokumentasi bersama Pejabat Setempat	Panitia
11.	09.40 – 09.45	5 Menit	Pengenalan Video Profil <i>Technovation Booth</i>	MC
12.	09.45 – 10.00	15 Menit	Promosional <i>Technovation Booth</i> , Pameran Bazaar	<i>Tenants</i> TVB
13.	10.00 – 10.05	5 Menit	Pemberian Plakat dan Dokumentasi <i>Technovation Booth</i>	<i>Tenants</i> TVB, MC, dan Panitia
14.	10.05 – 10.10	5 Menit	Drama Pembuka	Petugas Drama
15.	10.10 – 10.15	5 Menit	Pengenalan Video Profil Pembicara Akademik	MC
16.	10.15 – 10.55	40 Menit	Penyampaian Materi dari Pembicara Akademik	Pembicara Akademik
17.	10.55 – 11.15	20 Menit	Sesi Tanya Jawab	Pembicara Akademik dan Peserta
18.	11.15 – 11.20	5 Menit	Pengenalan Video Profil Moderator	MC
19.	11.20 – 11.25	5 Menit	Pengenalan Video Profil <i>Guest Star</i>	Moderator
20.	11.25 – 12.05	40 Menit	Penampilan <i>Talkshow</i>	Moderator dan <i>Guest Star</i>
21.	12.05 – 12.25	20 Menit	Tanya Jawab Interaktif	Moderator dan <i>Guest Star</i>
22.	12.25 – 12.30	5 Menit	<i>Closing Statement</i> dan Dokumentasi Penyerahan Plakat	Moderator dan <i>Guest Star</i>
23.	12.30 – 12.45	15 Menit	<i>Ice Breaking</i>	Panitia
24.	12.45 – 13.00	15 Menit	<i>Sponsor Appreciation</i> dan Pembagian Konsumsi Peserta	MC dan Panitia
25.	13.00 – 13.25	25 Menit	Pengumuman Pemenang Lomba dan Dokumentasi	MC dan Panitia
26.	13.25 – 13.35	10 Menit	Penampilan <i>Live Music</i>	<i>Band/Performer Music</i>

27.	13.35 – 13.45	10 Menit	Sesi Interaktif	Panitia
28.	13.45 – 13.55	10 Menit	Drama Penutupan + <i>Flashmob</i>	Petugas Drama
29.	13.55 – 14.00	5 Menit	Pembacaan Doa	Petugas Doa
30.	14.00 – 14.05	5 Menit	Penutupan Secara Simbolis SI FEST 2026	MC

Penutup

Demikianlah *ToR* ini dibuat sebagai panduan bagi semua pihak dalam pelaksanaan kegiatan yang akan dijalankan.