



Nomor : 062/Panpel-BK FISIP/UNWAR/XI/2018
 Lampiran : Daftar Finalis
 Perihal : Undangan

Kepada

Yth. Finalis 10 Besar Lomba Esai tingkat Nasional
 di-

Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan akan diadakannya Lomba Esai Mahasiswa Tingkat Nasional dalam rangka kegiatan HUT-Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Warmadewa tahun 2018 yang ke-34 dengan tema "*Kebersamaan Dalam Nuansa Ilmiah*", maka kami selaku panitia mengundang Saudara Sebagai Finalis Lomba Esai Tingkat Nasional demi lancarnya kegiatan kami tersebut, dimana kegiatan ini dilaksanakan pada:

Hari,Tanggal : Sabtu, 17 November 2018

Waktu : 08.00 WITA – selesai

Tempat : Ruang Teater Widya Sabha Mandala Universitas Warmadewa

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas perkenaan ijin dari Ibu kami ucapkan terima kasih.

Denpasar, 05 November 2018
 Panitia Pelaksana BK FISIP 2018
 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Ketua Panitia,

I Made Yudi Dwipayana

NPM: 17.22.121.057

Sekretaris,

Ni Made Heni Krismavanti Dewi

NPM: 16.22.121.028

Mengetahui,

Universitas Warmadewa
 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
 Wakil Dekan III,

Drs. I Gede Janamijava, M.Si

NIK : 230350042

Universitas Warmadewa
 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
 Badan Eksekutif Mahasiswa,

I Kadek Paramita

NPM: 1622121049

Menyetujui,

Universitas Warmadewa
 Wakil Rektor III,

Dr. Ir. I Wawan Parwata, M.T.IPM

NIK : 230.700.204

Tembusan :

1. Arsip



**FINALIS DAN WAITING LIST LOMBA ESAI MAHASISWA NASIONAL
BK-FISIP KE-34 TAHUN 2018
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS WARMADewa**

DAFTAR FINALIS

No.	Nama Finalis	Judul	Instansi
1.	Dean Nugraha	PENGEMBANGAN <i>STARTUP</i> BERBASIS <i>SOCIOPRENEUR</i> SEBAGAI INOVASI KREATIF GUNA PENINGKATAN NILAI JUAL PADA PRODUK PISANG DOMESTIK BALIKPAPAN DENGAN METODE MODEL <i>VIEW PRESENTER</i> (MVP) – STUDI KASUS APLIKASI PARADIS	Institut Teknologi Kalimantan
2.	Filza Sigit Pratama	PENGENALAN KEARIFAN LOKAL BERUPA POTENSI PARIWISATA NUSANTARA BERBASIS <i>EDUCATION GAME</i> MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN <i>NUCAM</i> (<i>NUSANTARA CARD GAME</i>) PADA SISWA SEKOLAH DASAR	Universitas Mulawarman
3.	Hana Nabila Widanti Ghaisani Fildzah A.	PEMEROLEHAN KOSAKATA SISWA TUNARUNGU DENGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS <i>BLENDED LEARNING</i> DALAM MENINGKATKAN <i>COMMUNICATION SKILLS</i> GUNA Mendukung Industri Digital 4.0	Universitas Pendidikan Indonesia Bandung
4.	Harun Al Azies Ahmad Nawir Fikri A.H	<i>LAHAP: PENGEMBANGAN KONSEP PLATFORM WEB BASED APPLICATION SYSTEM JUAL-BELI OLAHAN HASIL PANEN PETANI INDONESIA SEBAGAI SOLUSI PERTANIAN BERKELANJUTAN YANG APLIKATIF DAN INOVATIF DI ERA DIGITAL 4.0</i>	Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
5.	Iga Narendra P. I Putu Yowan Nugraha S.	“WIPE” KARYA INOVATIF BAGI PEMBERDAYAAN MASYARAKAT BANGLI BERBASIS <i>SOCIOTECHNOPRENEURSHIP</i> DALAM PRODUKSI PERANGKAT <i>IoT</i>	Universitas Telkom Bandung



Sekretariat :JalanTerompong No.24 TanjungBungkak (80235) Telp : (0361) 223858 (Hunting) Fax 235073

6.	Indah Rosita	APLIKASI BANOLAS (BANK OLAH SAMPAH) SEBAGAI INOVASI DALAM MENINGKATKAN JUMLAH NASABAH DAN MENGOPTIMALKAN KINERJA BANK SAMPAH DI KOTA PALEMBANG	Univeristas Sriwijaya
7.	Malikul Fanani Dio Firman Pangestu	EFIMART (ELECTONIC FISH MARKETING) : IMPLEMENTASI KOPERASI ONLINE DALAM PEMASARAN BERBASIS E-COMERSE SEBAGAI WUJUD PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DALAM DIGITALISASI NELAYAN MENUJU REVOLUSI INDUSTRI 4.0	Universitas Jember
8.	Rizka Amalia Solecha Mundi Dawuhe Yang W	UKEARLOMA.COM (UMKM KEARIFAN LOKAL MAGELANG): STRATEGI PEMASARAN JASA UMKM BERBASIS DIGITAL MELALUI E-MARKETING STRATEGY DI KABUPATEN MAGELANG	Universitas Negeri Semarang
9.	Siswantoro Ari Nur Rachman	PO-IG: STRATEGI CITY BRANDING KOTA PEMALANG MELALUI INSTAGRAM @EXPLOREMALANG BERBASIS CULTURISM DALAM RANGKA MEWUJUDKAN "PEMALANG PUSERE JAWA"	Universitas Negeri Semarang
10.	Siti Nur Seha	MENJAWAB PELUANG DAN TANTANGAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DENGAN PENDIDIKAN KOMPUTASI BEREKLANJUTAN BAGI PELAJAR MENENGAH ATAS	Universitas Airlangga

Daftar Waiting List:

No.	Nama Finalis	Judul	Instansi
1.	Aris Budiman Britya Brilliant A.	NUSANTARA.ID SEBAGAI OPTIMALISASI BUDAYA DAN PARIWISATA INDONESIA BERBASIS WEBSITE TERINTEGRASI	Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta
2.	Moh. Wahyu Rosiul Hadi	RACKET (TRAVELER POCKET) APLIKASI CERDAS DALAM BERBELANJA BAGI WISATAWAN UNTUK MENINGKATKAN INCOME	Universitas Brawijaya



		INDUSTRI OLEH-OLEH DI INDONESIA GUNA Mendukung Industri Digital 4.0	
3.	Ni Luh Indri Yuni Ni Putu Ririn Trisnyanti	GAME LEBYS (<i>LEARN BY SONG</i>) SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN EFEKTIF BAGI SISWA SD DI ERA Digital 4.0	STMIK STIKOM BALI
4.	Selvi Nanda Surya N. T. Nana Nadiya Mahardika	CULTURAL FESTIVAL CALENDAR APPLICATION SEBAGAI ALAT PENUNJANG UPAYA PELESTARIAN KEARIFAN LOKAL	Universitas Brawijaya
5.	Qodharu Aulia Chusna Qumillaila	APLIKASI PENYEDIA INFORMASI DENGAN Mengoptimalkan Destinasi Wisata Untuk Mendukung Industri Digital 4.0 GUNA Meningkatkan Perekonomian Nasional	Universitas Sebelas Maret

Keterangan:

1. Urutan Finalis dalam table bukan berdasarkan peringkat atau skor.
2. Finalis akan dihubungi via sms atau via email
3. Waiting list akan menjadi finalis, apabila finalis mengundurkan diri atau berhalangan hadir dan tidak sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan panitia
4. Undangan presentasi dan Panduan Finalis 10 besar dapat di download pada web: www.lmfisipolunwar.org