

PROPOSAL PENGAJUAN CASE COLLABORATION BUSINESS CASE COMPETITION

I/O FESTIVAL 2026

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TARUMANAGARA 2026

“Technology into Action, Ideas into Impact”

Ruang Kesekretariatan,
Gedung R Lt. 7, Universitas Tarumanagara,
Jl. Letjen S. Parman No. 1, Jakarta Barat, 11440.
✉ iobemftiuntar@gmail.com

Contact Person:
Chelsea Keshya Samantha Manurung
☎ 085883226013
Juan Jefferson
☎ 081297575567

I/O FESTIVAL
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TARUMANAGARA 2026

**LEMBAR PENGESAHAN
PROPOSAL CASE COLLABORATION
I/O Festival 2026**

"Technology into Action, Ideas into Impact"

Jakarta, 24 Februari 2026

Hormat kami,

Ketua Pelaksana


Gian Kenar Javier
535240066

Sekretaris Pelaksana


Ellya Edyawati
825240002

Penanggung jawab,
Ketua Umum
Badan Eksekutif Mahasiswa
Fakultas Teknologi Informasi
2025 – 2026

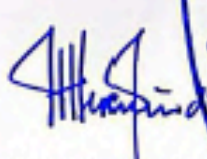


Felix Jonathan
535230119

Menyetujui,
Pembina Mahasiswa
Fakultas Teknologi Informasi


Tri Sutrisno, S.Si., M.Sc.

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Tarumanagara


Prof. Dr. Dyah Erny Herwindati

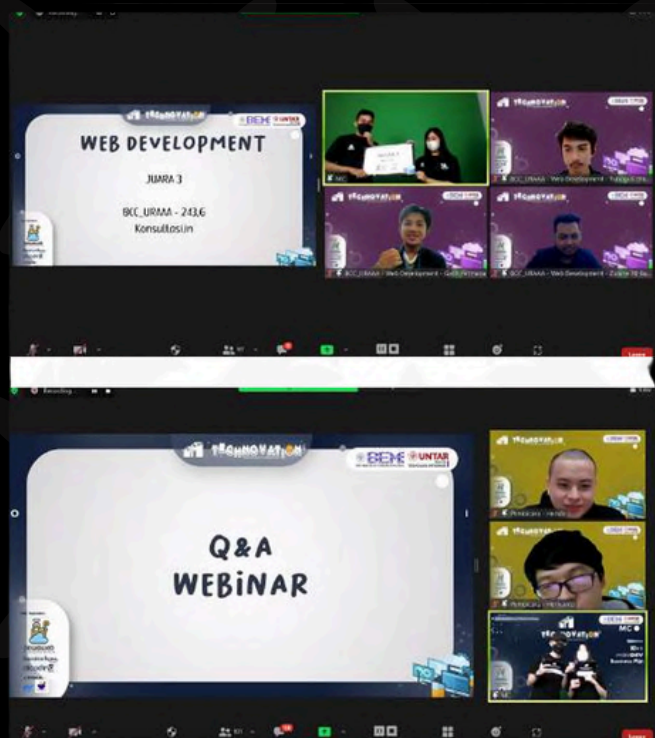


DAFTAR ISI

PEMBATAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
DAFTAR ISI	iv
<i>HISTORY</i>	1
<i>PARTICIPANTS</i>	3
TENTANG I/O FESTIVAL 2026	6
TUJUAN DAN MANFAAT KEGIATAN I/O FESTIVAL 2026	7
DESKRIPSI KEGIATAN	8
TEMA LOMBA	9
WAKTU DAN TEMPAT KEGIATAN	10
RANGKAIAN KEGIATAN	10
MANFAAT KERJA SAMA	11
PENAWARAN CASE COLLABORATOR	12
PROSEDUR KERJA SAMA	13
PENUTUP	14
NARAHUBUNG	14

HISTORY

I/O FESTIVAL 2022 "TECHNOVATION"



I/O FESTIVAL 2023 "SPARKATRONIC"



I/O FESTIVAL 2024 "TECHSPHERE"



TechSphere
Unleash Your Creativity, Expand Your Journey

PRIZEPOOL
33.000.000++

UI/UX **WEBDEV** **BUSINESS PLAN** **GAMEDEV**

TERMS & CONDITIONS

- Peserta lomba merupakan mahasiswa/i aktif seluruh Indonesia untuk cabang lomba tingkat mahasiswa dan siswa/i aktif seluruh Indonesia untuk cabang lomba tingkat siswa
- Peserta lomba akan bersaing dalam tim minimal 1 orang dan maksimal 3 orang
- Apabila sudah mendaftar satu cabang lomba, peserta tidak diperbolehkan mendaftar cabang lomba lainnya
- Karya yang diperbolehkan bersifat orisinal dan belum pernah diperlombakan pada lomba lainnya

REGISTRATION
15 MARET - 12 MEI 2024

Contact Person
Alexa
081283668762
Irene
085211922969

QR Code

lofest.untar



Talkshow
ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR SOCIAL IMPACT

Rizky "Kyra" Ramadhan
Software Engineer at Telkom Indonesia

Rabu, 12 Juni 2024
09.00 WIB - SELESAI

FREE REGISTRATION!

Ruang Auditorium, Gedung M, Lantai 8, Universitas Tarumanagara

QR Code

lofest.untar

I/O FESTIVAL 2025 "MECHAVEN"



MECHAVEN
KNITE IDEAS, TRANSFORM THE WORLD

PRIZEPOOL
42.000.000++

UI/UX **WEB DEVELOPMENT** **BUSINESS PLAN** **ANDROID PROGRAMMING**

The UI/UX & Web Development Competition is open to high school students!

REGISTRATION DATE
15 MARET - 1 MEI 2025

CONTACT PERSON
VIKEN
081299297108
JOCELYN NOVIA
082299652911

QR Code

lofest.untar

TERMS & CONDITIONS

1. Peserta kategori siswa wajib merupakan siswa aktif SMA/SMK/MA sederajat yang dibuktikan dengan kartu pelajar atau surat keterangan aktif, dan status siswa aktif harus sesuai dengan waktu pelaksanaan lomba.
2. Peserta mahasiswa dari kategori mahasiswa umum wajib merupakan mahasiswa aktif program diploma atau sarjana, dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau surat keterangan aktif. Peserta non-mahasiswa/i diwajibkan menyertakan kartu identitas. Seluruh anggota tim harus berasal dari universitas yang sama.
3. Untuk peserta umum dari kategori mahasiswa umum, tidak ada batasan status pendidikan, dan anggota tim boleh berasal dari institusi atau daerah yang berbeda.
4. Peserta lomba akan bersaing dalam tim minimal 1 orang dan maksimal 3 orang.
5. Apabila sudah mendaftar satu cabang lomba, peserta tidak diperbolehkan mendaftar cabang lomba lainnya.
6. Karya yang diperlombakan bersifat orisinal dan belum pernah diperlombakan pada lomba lainnya.



TALKSHOW
FRONTIERS OF INNOVATION:
THE FUTURE OF TECHNOLOGY ACROSS INDUSTRIES

AVIP SYAIFULLOH
CEO of WPU Course

FREE REGIST!!

Friday, 13 June 2025
08.30-09.20

Auditorium Room, Building M, 8th Floor, Tarumanagara University

QR Code

lofest.untar

PARTICIPANTS

	I/O FESTIVAL 2024	I/O FESTIVAL 2025
UI/UX Design (Siswa)	42 tim	26 tim
UI/UX Design (Umum)	59 tim	64 tim
Web Development (Siswa)	39 tim	41 tim
Web Development (Umum)	31 tim	29 tim
Business Plan (Umum)	28 tim	23 tim
Android Programming (Umum)	-	17 tim
Talkshow	100 participants	70 participants

UMUM	SMA/SMK
Binus University Jakarta	MAN 1 Kota Malang
Binus University Bekasi	MAN 1 Medan
Binus University Alam Sutera	MAN 2 Jakarta
Binus University Tangerang	SMA Brawijaya Smart School
Binus University Kemanggisian	SMA Labschool UPI Cibiru Bandung
Telkom University Bandung	SMA Marsudirini Bogor
Telkom University Jakarta	SMA Negeri 2 Lamongan
Telkom University	SMA Negeri 5 Kota Bekasi
Institut Teknologi Bandung	SMA Negeri 7 Denpasar
Institut Teknologi Nasional	SMA Regina Pacis Surakarta
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya	SMA Santa Maria
Institut Teknologi Telkom Purwokerto	SMA Santa Ursula BSD
Institut Teknologi PLN Jakarta	SMA St. Aloysius 1 Bandung

Institut Teknologi Sains Bandung	SMA Suluh Jakarta
Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya	SMA Suluh Jakarta
IPB University Bogor	SMA Waskito
Politeknik Astra	SMA Yos Sudarso Karawang
Politeknik Negeri Semarang	SMAK 1 BPK Penabur
Politeknik Negeri Malang	SMAN 1 Gresik
Politeknik Statistika STIS	SMAN 1 Megamendung Bogor
Sekolah Tinggi Ilmu Komputer POLTEK Cirebon	SMAN 2 Kota Tangerang Selatan
Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri	SMAN 3 Purwokerto
PPM School of Management	SMAN 5 Tambun Selatan
President University Bekasi	SMAN 26 Jakarta
Universitas AMIKOM Yogyakarta	SMAN 30 Jakarta
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta	SMK Atisa Dipamkara
Universitas Al-Ghifari Bandung	SMK Cinta Kasih Tzu Chi
Universitas Andalas Padang	SMK IDN Boarding School Pamijahan Bogor
Universitas Ary Ginanjar Jakarta	SMK IGASAR PINDAD Bandung
Universitas Atma Jaya Yogyakarta	SMK Informatika Pesat
Universitas Bina Sarana Informatika	SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta
Universitas Bina Sarana Informatika Tegal	SMK Negeri 1 Banjar
Universitas Brawijaya	SMK Negeri 1 Cibinong
Universitas Buana Perjuangan Karawang	SMK Negeri 4 Bogor
Universitas Bunda Mulia	SMK Negeri 10 Semarang
Universitas Ciputra Surabaya	SMK Negeri 26 Jakarta
Universitas Dian Nuswantoro Semarang	SMK Negeri 53 Jakarta

Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma	SMK Negeri 69 Jakarta
Universitas Bunda Mulia	SMK Negeri 10 Semarang
Universitas Ciputra Surabaya	SMK Negeri 26 Jakarta
Universitas Dian Nuswantoro Semarang	SMK Negeri 53 Jakarta
Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma	SMK Negeri 69 Jakarta
Universitas Duta Bangsa Surakarta	SMK Raden Umar Said Kudus
Universitas Gadjah Mada	SMK Taruna Bhakti Depok
Universitas Gunadarma	SMK Telkom 1 Medan
Universitas Hasanuddin	SMK Telkom Jakarta
Universitas Halu Oleo	SMK Telkom Malang
Universitas Horizon Indonesia	SMK Telkom Purwokerto
Universitas Indonesia	SMK Telkom Sandhy Putra Jakarta
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia	SMK Telkom Sandhy Putra Malang
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga	SMK Telkom Sidoarjo
Universitas Islam Raden Rahmat Malang	SMK Tri Ratna Jakarta
Universitas Jember	SMK YPUI Parung
Universitas Jenderal Soedirman	SMKN 1 Parittiga Bangka Barat
Universitas Kristen Duta Wacana	SMKN 1 Purwokerto
Universitas Kristen Maranatha	SMKN 2 Demak
Universitas Kuningan	SMKN 4 Bojonegoro
Universitas Lambung Mangkurat	SMKN 8 Semarang
Universitas Majalengka	SMKN 46 Jakarta
Universitas Multimedia Nusantara	SMKN 69 Jakarta
Universitas Negeri Semarang	SMKS Bina Informatika



TENTANG I/O FESTIVAL 2026

Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara (BEM FTI Untar) secara konsisten menyelenggarakan kegiatan yang mendukung pengembangan potensi dan kompetensi mahasiswa di bidang teknologi informasi. Kegiatan-kegiatan tersebut dirancang sebagai sarana pembelajaran, penguatan keterampilan, serta aktualisasi diri mahasiswa melalui pendekatan edukatif dan kolaboratif. Salah satu wujud nyata dari upaya tersebut adalah penyelenggaraan *I/O Festival 2026*, yang menjadi wadah inovasi dan kolaborasi bagi pelajar dan mahasiswa dari berbagai jenjang pendidikan.

Mengusung tema “*Technology into Action, Ideas into Impact*”, *I/O Festival 2026* bertujuan mendorong peserta untuk mengimplementasikan ide kreatif menjadi solusi nyata yang berdampak bagi masyarakat. Tema ini menekankan pentingnya penerapan teknologi yang relevan dan solutif terhadap kebutuhan nyata. Melalui rangkaian kegiatan yang terstruktur, peserta diharapkan mampu mengembangkan pola pikir kritis, inovatif, dan berorientasi pada aksi serta dampak berkelanjutan.

I/O Festival 2026 menghadirkan kompetisi di bidang *UI/UX Design*, *Web Development*, dan *Business Case* sebagai sarana pengembangan keterampilan teknis dan non-teknis peserta. Kompetisi ini dirancang untuk melatih kemampuan pemecahan masalah, kerja sama tim, serta komunikasi profesional yang relevan dengan kebutuhan industri. Selain itu, kegiatan ini juga dilengkapi dengan sesi *talkshow* bersama praktisi industri sebagai media perluasan wawasan mengenai perkembangan teknologi dan dunia kerja.

Seluruh rangkaian kegiatan akan ditutup dengan sesi *Closing* dan *Awarding* sebagai bentuk apresiasi atas karya dan prestasi peserta. Sebagai bagian dari implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, *I/O Festival 2026* diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan dan inovasi teknologi, serta memperkuat sinergi antara dunia akademik dan industri.



TUJUAN DAN MANFAAT KEGIATAN I/O FESTIVAL 2025

Adapun maksud dan tujuan dari pelaksanaan kegiatan I/O Festival 2026 adalah sebagai berikut:

1. Mendorong lahirnya inovasi dan kreativitas peserta dari berbagai jenjang pendidikan dalam menciptakan solusi nyata di bidang *UI/UX Design*, *Web Development*, dan *Business Case*.
2. Meningkatkan kompetensi teknis maupun non-teknis peserta, seperti kemampuan pemecahan masalah, kerja sama tim, dan komunikasi melalui pengalaman kompetisi yang kompetitif.
3. Menjadi wadah apresiasi sekaligus sarana membangun jejaring profesional yang menghubungkan peserta dengan akademisi, praktisi, dan organisasi mitra.
4. Mendukung implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi dengan berkontribusi pada pengembangan pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat melalui sinergi seluruh elemen acara.

DESKRIPSI KEGIATAN

Cabang Lomba	Deskripsi Lomba	Target Peserta (Umum)	Target Peserta (SMA/SMK)
<i>UI/UX Design</i>	Kompetisi ini bertujuan untuk mengasah kreativitas dan kemampuan berpikir kritis peserta dalam merancang solusi digital yang berpusat pada manusia. Melalui lomba ini, setiap peserta ditantang untuk merealisasikan ide-ide inovatif mereka menjadi sebuah desain antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal.	70 tim	75 tim
<i>Web Development</i>	Kompetisi ini bertujuan untuk mengasah kemampuan teknis dan logika pemrograman peserta dalam membangun platform digital yang inovatif dan responsif. Melalui lomba ini, peserta ditantang untuk merealisasikan ide-ide mereka menjadi sebuah website fungsional yang mampu menjawab tantangan di era digital saat ini.	70 tim	75 tim
<i>Bussiness Case</i>	Kompetisi ini bertujuan untuk mengasah kemampuan analisis strategis dan pengambilan keputusan peserta dalam menghadapi tantangan bisnis di dunia nyata.	70 tim	-

	Melalui lomba ini, peserta ditantang untuk merealisasikan ide-ide bisnis yang inovatif menjadi sebuah solusi strategis yang komprehensif, logis, dan memiliki nilai implementasi yang tinggi.		
--	---	--	--

TEMA LOMBA

I/O Festival 2026 menantang peserta untuk mengubah inovasi menjadi solusi nyata yang memiliki dampak terukur bagi masyarakat. Melalui tema ini, setiap karya diwajibkan memberikan kontribusi nyata dalam salah satu dari tiga bidang berikut:

1. Good Governance & Civic Tech

Bidang ini mengajak peserta untuk menciptakan inovasi digital yang mampu memperbaiki kualitas pelayanan publik dan transparansi antara pemerintah dengan masyarakat. Fokus utamanya adalah bagaimana teknologi bisa memudahkan warga dalam menyampaikan aspirasi atau mengakses layanan administrasi dengan lebih cepat. Dampak dari solusi ini harus bisa diukur secara nyata, misalnya dari seberapa cepat waktu pelayanan menjadi lebih efisien atau seberapa besar peningkatan jumlah masyarakat yang aktif berpartisipasi dalam pengawasan kebijakan.

2. Circular Economy & Resource Management

Kategori ini berfokus pada solusi inovatif untuk mengelola sumber daya dan limbah agar tidak terbuang sia-sia dan memiliki nilai guna yang lebih lama. Peserta diharapkan dapat merancang sistem yang mampu mengubah pola konsumsi masyarakat menjadi lebih hemat energi dan ramah lingkungan melalui proses daur ulang atau penggunaan kembali. Keberhasilan ide ini diukur dari data yang konkret, seperti perkiraan jumlah berat sampah yang berhasil dikurangi atau seberapa besar penghematan biaya yang dihasilkan dari pengelolaan sumber daya yang lebih efektif.

3. Human Capital & Future Skills Inclusivity

Bidang ini menitikberatkan pada pengembangan potensi manusia dan pemerataan akses pendidikan keterampilan masa depan bagi semua kalangan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa kemajuan teknologi bisa dinikmati oleh siapa saja, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan akses belajar. Peserta perlu menunjukkan hasil yang dapat dibuktikan, seperti jumlah orang yang berhasil menguasai keahlian baru melalui solusi tersebut atau adanya peningkatan peluang kerja dan kesejahteraan bagi para penggunanya.



WAKTU DAN TEMPAT KEGIATAN

Hari, Tanggal : Kamis – Jumat, 4 – 5 Juni 2026
Tempat : Ruang Auditorium Lantai 8 Gedung M dan Selasar Gedung M, Kampus I, Universitas Tarumanagara.

RANGKAIAN KEGIATAN

Hari, Tanggal	Kegiatan
Kamis, 4 Juni 2026	1. Mengadakan presentasi karya dari cabang lomba <i>Web Development</i>, <i>UI/UX Design</i> tingkat siswa/i dan lomba <i>Business Case</i> tingkat umum. 2. Menyediakan berbagai macam <i>stand booth</i> yang menampilkan kuliner, <i>lifestyle</i>, <i>edutech</i> dan lainnya.
Jumat, 5 Juni 2026	1. Mengadakan presentasi karya dari cabang lomba <i>Web Development</i> dan <i>UI/UX Design</i> tingkat umum. 2. Menyediakan berbagai macam <i>stand booth</i> yang menampilkan kuliner, <i>lifestyle</i>, <i>edutech</i> dan lainnya. 3. Menyelenggarakan <i>talkshow</i> dengan tema “<i>Ideas that Matter: Impactful Solutions</i>”.



MANFAAT KERJA SAMA

Melalui kerja sama *Case Collaboration* ini, Pihak Sponsor tidak hanya mendapatkan eksposur, tetapi juga akses strategis terhadap talenta dan inovasi. Berikut adalah manfaat eksklusif yang akan diterima Pihak Sponsor:

1. **Ultimate Exclusivity (Single Slot Lock)**

Pihak Panitia menjamin bahwa Pihak Sponsor adalah satu-satunya mitra korporat dalam cabang lomba *Business Case Competition* ini. Tidak ada logo perusahaan lain atau kompetitor yang akan berbagi panggung dengan Pihak Sponsor dalam materi lomba *Business Case Competition*.

2. **On-Ground Activation (Booth)**

Pihak Sponsor mendapatkan hak istimewa untuk membuka *booth* eksklusif (3x3 meter) di Selasar Gedung M (area dengan lalu lintas mahasiswa tertinggi). Manfaat ini memberikan akses langsung untuk melakukan pameran produk, *direct selling*, atau *on-site recruitment* kepada ratusan pengunjung.

3. **Exclusive Talent Pool Access (Full Access CV)**

Pihak Sponsor mendapatkan hak akses penuh terhadap *database Curriculum Vitae* (CV) seluruh peserta kompetisi. Ini merupakan jalur pintas (*shortcut*) bagi tim HRD Pihak Sponsor untuk melakukan pencarian bibit-bibit talenta terbaik (*high achievers*) dari berbagai universitas di seluruh Indonesia.

4. **Grand Final Keynote Session**

Pihak Sponsor diberikan sesi khusus (*speech/presentation*) di panggung *Grand Final*. Sesi ini dapat dimanfaatkan secara bebas untuk *Company Profile Branding*, promosi produk, atau presentasi karir langsung di hadapan finalis dan audiens.

5. **Crowdsourcing Innovation**

Pihak Sponsor mendapatkan ratusan perspektif segar dan solusi inovatif dari mahasiswa (Gen-Z) terhadap permasalahan bisnis nyata yang dihadapi perusahaan.

6. **Employer Branding**

Memperkuat citra Pihak Sponsor sebagai perusahaan yang mendukung inovasi dan pengembangan edukasi di mata ribuan mahasiswa dan akademisi.

PENAWARAN CASE COLLABORATION

Pihak Panitia menawarkan skema kolaborasi di mana Pihak Sponsor berperan aktif dalam jalannya kompetisi. Mengingat sifat eksklusif dari peran ini, Pihak Panitia hanya membuka 1 (satu) slot *Case Collaborator*. Bentuk kerja sama yang ditawarkan meliputi:

1. Pihak Sponsor memegang kendali penuh sebagai penyedia materi studi kasus (*business case*) utama yang akan dipecahkan oleh peserta.
2. Pihak Sponsor memiliki hak penuh untuk mendelegasikan perwakilannya (*SME/Manager/Director*) untuk duduk sebagai Dewan Juri Utama di babak Final.
3. Penyediaan 1 (satu) slot lahan *booth* berukuran 3x3 meter di Selasar Gedung M (opsional, apabila Pihak Sponsor memilih untuk menggunakannya).
4. Pencantuman logo Pihak Sponsor sebagai "*Official Case Partner*" pada seluruh aset visual lomba (*Case Book*, *Poster*, *Sertifikat*, dan *Media Sosial*).
5. Akses langsung untuk berinteraksi dengan peserta selama rangkaian acara berlangsung.

PROSEDUR KERJA SAMA

1. Setiap bentuk kerja sama *Case Collaborator* wajib dituangkan dalam *Memorandum of Understanding* (MoU) atau Perjanjian Kerja Sama (PKS).
2. MoU akan memuat rincian lengkap mengenai hak dan kewajiban, termasuk hak kekayaan intelektual (HAKI) atas solusi peserta dan kerahasiaan data (CV) yang diberikan. MoU ditandatangani oleh kedua belah pihak sebagai dasar hukum yang sah.
3. Apabila kerja sama ini melibatkan nilai investasi (*sponsorship fee*), Pihak Sponsor wajib melakukan pembayaran penuh (100%) paling lambat 14 (empat belas) hari kalender setelah MoU ditandatangani.
4. Pembayaran dilakukan melalui transfer bank ke rekening 0030 5392 7194 a.n Yusuf Abdurrahman Aslam (Bendahara Pelaksana) (BLU by BCA).
5. Bukti Pembayaran dinyatakan sah setelah pihak sponsor melakukan konfirmasi pembayaran kepada salah satu kontak resmi panitia berikut:
 - a. Chelsea Keshya Samantha Manurung – 085883226013
 - b. Juan Jefferson – 081297575567
6. Pihak Sponsor wajib menyerahkan naskah/topik studi kasus (*case material*) dan dataset pendukung (jika ada) kepada Pihak Panitia paling lambat sesuai tanggal yang tercantum dalam MoU (sebelum *case release*).
7. Pihak Sponsor wajib mengonfirmasi penggunaan fasilitas *booth* dan nama perwakilan Juri paling lambat 7 (tujuh) hari setelah penandatanganan MoU.
8. Logo, profil perusahaan, dan materi promosi lainnya wajib dikirimkan paling lambat 7 (tujuh) hari kalender setelah kesepakatan, agar dapat dimuat dalam *Case Book* peserta. Keterlambatan pengiriman materi di luar tanggung jawab Pihak Panitia.
9. Pembatalan kerja sama secara sepihak setelah kesepakatan dan/atau pembayaran dilakukan bersifat *non-refundable*.
10. Dalam hal terjadi keadaan kahar (bencana alam, kerusakan, dsb) yang menyebabkan acara tertunda, tidak ada pihak yang berhak menuntut ganti rugi, namun teknis pelaksanaan akan dimusyawarahkan kembali.
11. Hal-hal yang belum diatur dalam ketentuan ini dapat dibahas dan disepakati lebih lanjut oleh kedua belah pihak.

PENUTUP

Demikian proposal *Case Collaboration* untuk kegiatan *I/O Festival 2026* ini kami sampaikan dengan penuh harapan. Kami menegaskan bahwa kerja sama ini tidak hanya bertujuan untuk menghadirkan sebuah studi kasus dalam *Business Case Competition*, tetapi juga sebagai bentuk kolaborasi strategis dalam mendorong lahirnya solusi dan inovasi yang relevan dengan tantangan dunia industri saat ini. Kami berkomitmen untuk memberikan nilai dan manfaat yang optimal bagi mitra melalui pelaksanaan kolaborasi yang profesional, transparan, dan sesuai dengan kesepakatan bersama antara pihak perusahaan dan panitia *I/O Festival 2026*.

Kami percaya bahwa melalui dukungan dan partisipasi Bapak/Ibu/Saudara/i, kolaborasi ini dapat menciptakan dampak positif yang nyata, baik bagi pengembangan kompetensi peserta maupun bagi perusahaan sebagai mitra strategis dalam dunia pendidikan dan inovasi. Besar harapan kami untuk dapat menjalin kerja sama yang baik dan berkelanjutan. Atas perhatian, waktu, dan kesempatan yang diberikan, kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

NARAHUBUNG

Contact Person:

Chelsea Keshya Samantha Manurung

☎ 085883226013

Juan Jefferson

☎ 081297575567

SOSIAL MEDIA BEM FTI UNTAR

✉ iobemftiuntar@gmail.com

📷 @iofest.untar

📺 @bemftiuntar



I/O *FESTIVAL* 2026



