**USULAN**

**PENELITIAN DOSEN YAYASAN**

# Lembar Judul Penelitian

****

**Pengembangan Aplikasi Antar Jemput Sampah Berbasis *Mobile* untuk Menuntaskan Permasalahan Lingkungan dan Pengangguran**

**PENGUSUL**

Hikmatulloh, M.Kom 0308089601

Andi Saryoko, M.Kom 0304108102

Daning Nur Sulistyowati, M.Kom 0321129301

Ramadhan Nugroho Satrio Wibowo 12200195

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**UNIVERSITAS NUSA MANDIRI**

**SEPTEMBER**

**2023**

# LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Antar Jemput Sampah Berbasis *Mobile* untuk Menuntaskan Permasalahan Lingkungan dan Pengangguran

2. Bidang Ilmu : Ilmu Komputer

3. Ketua Pengusul

a. Nama Lengkap : Hikmatulloh, M.Kom

b. NIDN : 0308089601

c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli (150)

d. Program Studi : Informatika (S1)

e. Institusi : Universitas Nusa Mandiri

f. Alamat Institusi : Jln. Jatiwaringin Raya No.02 RT08 RW 013 Kelurahan

Cipinang Melayu Kecamatan Makassar Jakarta Timur

g. Telepon/Faks/E-mail : 021-28534390 / 021-28534471

4. Anggota 1

a. Nama Lengkap : Andi Saryoko, M.Kom

b. NIDN : 0304108102

c. Jabatan Fungsional : Lektor (300)

d. Program Studi : Informatika (S1)

e. Institusi : Universitas Nusa Mandiri

f. Alamat Institusi : Jln. Jatiwaringin Raya No.02 RT08 RW 013 Kelurahan

Cipinang Melayu Kecamatan Makassar Jakarta Timur

g. Telepon/Faks/E-mail : 021-28534390 / 021-28534471

5. Anggota 2

a. Nama Lengkap : Daning Nur Sulistyowati, M.Kom

b. NIDN : 0321129301

c. Jabatan Fungsional : Lektor (200)

d. Program Studi : Sistem Informasi (S1)

e. Institusi : Universitas Nusa Mandiri

f. Alamat Institusi : Jln. Jatiwaringin Raya No.02 RT08 RW 013 Kelurahan

Cipinang Melayu Kecamatan Makassar Jakarta Timur

g. Telepon/Faks/E-mail : 021-28534390 / 021-28534471

6. Anggota 3

a. Nama Lengkap : Ramadhan Nugroho Satrio Wibowo

b. NIM : 12200195

c. Jabatan Fungsional : -

d. Program Studi : Informatika (S1)

e. Institusi : Universitas Nusa Mandiri

f. Alamat Institusi : Jln. Jatiwaringin Raya No.02 RT08 RW 013 Kelurahan

Cipinang Melayu Kecamatan Makassar Jakarta Timur

g. Telepon/Faks/E-mail : 021-28534390 / 021-28534471

6. Biaya yang diusulkan : Rp4.386.000,-

Jakarta, 1 September 2023

|  |  |
| --- | --- |
| Mengetahui, |  |
| Ketua LPPM Universitas Nusa Mandiri | Pengusul |
|  |  |
| (Ir. Andi Saryoko, M.Kom, IPM) | (Hikmatulloh, M.Kom) |
| NIDN: 0304108102 | NIDN: 0308089601 |

# DAFTAR ISI

[LEMBAR JUDUL PENELITIAN 1](#_Toc145059541)

[LEMBAR PENGESAHAN 2](#_Toc145059542)

[DAFTAR ISI 4](#_Toc145059543)

[RINGKASAN 5](#_Toc145059544)

[LATAR BELAKANG 6](#_Toc145059545)

[TINJAUAN PUSTAKA 9](#_Toc145059546)

[METODE PENELITIAN 11](#_Toc145059547)

[JADWAL PENELITIAN 13](#_Toc145059548)

[DAFTAR PUSTAKA 14](#_Toc145059549)

[LAMPIRAN 1. BIODATA PENGUSUL 16](#_Toc145059550)

[LAMPIRAN 2. RENCANA ANGGARAN BIAYA 19](#_Toc145059551)

# RINGKASAN

Selain memberikan kemudahan untuk setiap kegiatan, aplikasi *smartphone* juga dapat menjadi alat yang paling efektif dan efisien dalam membentuk sikap dan perilaku masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem aplikasi smartphone yang akan membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di Sukabumi Provinsi Jawa Barat. Dimana, permasalahan terletak pada sikap dan perilaku masyarakatnya yang masih membuang sampah secara tidak bijak. Aliran sungai, jurang, dan tempat-tempat yang jauh dari pantauan publik menjadi lokasi sasaran masyarakat untuk pembuangan sampah. Masalah lainnya yaitu pengangguran, angka penganguran di Sukabumi masih terbilang tinggi. Pengembangan aplikasi ini akan memberi layanan penjemputan sampah untuk masyarakat, guna menghentikan kebiasaan buang sampah secara tidak bijak, selain itu aplikasi ini juga akan memberikan peningkatan peluang usaha untuk masyarakat dari hasil jual beli sampah yang sudah di pilah kepada pihak industri daur ulang yang bekerja sama. Penerapan awal aplikasi ini untuk wilayah Sukabumi, dan seiring berjalannya waktu aplikasi ini akan terus dikembangkan dan meluaskan jangkauan area dengan bekerja sama lagi bersama Dinas Lingkungan Hidup terkait di Kota lainnya. Kegitan penelitian ini yakni menyediakan layanan penjemputan sampah, dan target luaran yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebuah artikel jurnal dan aplikasi untuk layanan antar jemput sampah berbasis *mobile*, guna memberikan perubahan perilaku masyarakat menjadi lebih bijak dalam mengelola sampah. Ukuran keberhasilan dari penelitian ini yakni masyarakat tidak perlu repot lagi untuk mencari tempat pembuangan sampah, dan dengan adanya program sistem aplikasi ini, masyarakat akan mendapatkan sumber penghasilan baru juga potensi usaha bagi masyarakat. Serta yang paling penting yaitu kondisi sungai, jurang, dan tempat-tempat yang jauh dari pantauan publik yang sebelumnya menjadi tempat sasaran pembuangan sampah, akan semakin berkurang dengan adanya sistem aplikasi ini.

**Kata Kunci**: Sampah, Smartphone, Lingkungan, Pengangguran.

# LATAR BELAKANG

1. **Latar Belakang**

Beberapa teknologi aplikasi *smartphone* saat ini selalu memberikan kemudahan di setiap kegiatan [1], yang dimana prosesnya bergantung pada *handphone* atau *gadget*. *Gadget* memiliki peran sangat penting sebagai sumber informasi dan komunikasi dengan jangkauan yang luas, sehingga perangkat *mobile gadget* ini dapat menjadi alat yang paling efektif dan efisien dalam membentuk sikap dan perilaku Masyarakat [2]. Sebagai contoh aplikasi Gojek, Grab, Shopee dan beberapa aplikasi *mobile* sejenis lainnya, yang sudah bisa membentuk sikap dan perilaku masyarakat kita.

Permasalahan yang masih menjadi tantangan di sebagian besar wilayah Kot/Kabupaten Sukabumi yaitu sampah. Dimana permasalahan sampah ini terletak pada sikap dan perilaku masyarakatnya yang masih membuang sampah secara tidak bijak, prilaku dan sikap ini sudah berlangsung cukup lama dan sudah menjadi kebiasaan masyarakat Sukabumi. Aliran sungai, jurang, dan tempat-tempat yang jauh dari pantauan publik seperti di pinggir jalan yang sepi, menjadi lokasi sasaran masyarakat untuk pembuangan sampah [3] [4]. Masalah lainnya yaitu pengangguran, angka penganguran di sukabumi masih tinggi, pada tahun 2022 terdapat 3.930 pencari kerja yang terdaftar, dan hanya 1.145 yang sudah berhasil mendapatkan pekerjaan. Sementara sisanya, 2.785 masih mencari kerja [5].

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |
| **Gambar 1. Buang Sampah di Jurang dan Sungai**  Sumber: (Hasil penelitian, 2023) | |
|  | | |
| **Gambar 2. Buang Sampah di Pinggir Jalan (Jauh dari Pantauan Publik)**  Sumber: (Hasil penelitian, 2023) | | |

Dari kedua permasalahan tersebut, muncul lah sebuah ide aplikasi *smartphone* yang saat ini dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di masyarakat Sukabumi, yaitu aplikasi sistem antar jemput sampah dengan cara user terlebih dahulu melakukan pemesanan penjemputan sampah melalui aplikasi dengan memasukan titik penjemputan sampah (*pick up*). Setelah pesanan di proses oleh aplikasi maka penjemput sampah akan mengambil sampah yang sudah di pilah oleh pemesan, lalu mengantarkannya ke tempat industri daur ulang yang telah bekerja sama untuk di tukarkan dengan rupiah. Pembagian keuntungan dari sistem antar jemput sampah ini yaitu 70:30, 70% untuk penjemput dan 30% untuk pemesan. Sebagai contoh untuk 1 kg sampah botol plastik di tingkat pengepul kurang lebih 3000, maka pembagian keuntungan untuk penjemput mendapat 2100 rupiah dan untuk pemesan aplikasi akan mendapat 900 rupiah yang masuk pada sistem aplikasi.

Fokus dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan produktifitas sektor pelayanan masyarakat dengan memanfaatkan teknologi informasi komunikasi dan bisnis digital *(e-business)* yang bisa di manfaatkan oleh masyarakat secara berkelanjutan. Serta dengan hadirnya aplikasi ini di tengah masyarakat, akan memberikan solusi permasalahan yang ada. Dengan aplikasi ini masyarakat tidak akan kebingungan untuk mencari tempat pembuangan sampah, dan secara perlahan akan menghapuskan kebiasaan membuang sampah di sungai, jurang, dan tempat yang jauh dari pantauan publik. Selain itu masyarakat juga dapat mendaftar menjadi penjemput sampah untuk menghasilkan rupiah dari hasil penjualan sampah yang di dapat. Sehingga hadirnya aplikasi ini bukan hanya dilakukan untuk membentuk sikap dan perilaku masyarakat agar dapat membuang sampah dengan bijak, namun juga untuk membuka potensi peluang usaha bagi masyarakat.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan inti permasalahan yang akan menjadi pokok bahasan utama penelitian, yaitu bagaimana mengubah kebiasaan masyarakat yang membuang sampah secara tidak bijak, dan mengoptimalkan sampah rumah tangga menjadi suatu hal yang bisa bermanfaat dan membuka peluang kerja bagi masyarakat.

1. **Ruang Lingkup**

Penerapan aplikasi untuk tahapan awal hanya pada area wilayah Kota/Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat.

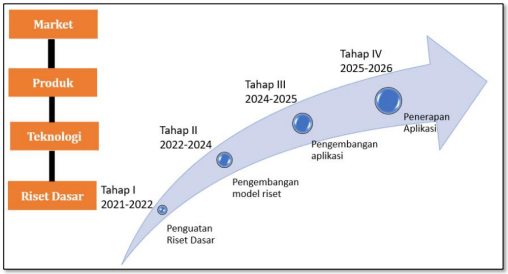
1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi berbasis *mobile* untuk layanan antar jemput sampah, guna merubah perilaku masyarakat untuk membuang sampah secara bijak, sekaligus membuka peluang usaha bagi masyarakat.
2. Memberikan sosialisasi dan pelatihan penerapan aplikasi tersebut kepada masyarakat sebagai pemesan maupun penjemput sampah.

# TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan sasaran dan strategi untuk peningkatan kualitas dan kuantitas dari penelitian ini, penerapan hasil penelitian akan di terapkan dengan berorientasi pada implementasi hasil produk yang bermanfaat dan dapat memberikan peningkatan pada kesejahteraan masyarakat. Berikut ini merupakan peta jalan (*roadmap*) penelitian tahun 2021 sampai dengan tahun 2025 di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.



**Gambar 3 Roadmap Penelitian Fakultas Teknologi Informasi**

Dari gambar 3 tersebut fokus pada penelitian ini yaitu berada pada tahap III dalam penelitian untuk pengembangan sebuah aplikasi. Hasil dari penelitian berupa sebuah produk aplikasi berbasi mobile untuk layanan masyarakat dalam mengelola sampah rumah tangga. Berikut di jabarkan beberapa tinjauan pustaka dalam penelitian ini.

1. Aplikasi *Mobile*

Aplikasi adalah istilah yang telah lekat dengan kehidupan sehari-hari di era digital seperti sekarang ini [6]. Aplikasi digunakan dalam berbagai macam tugas dan keperluan, mulai dari bekerja, belanja, sampai pada sarana transportasi. Aplikasi mobile adalah teknologi yang paling banyak digunakan, hal ini didukung dengan perkembangan smartphone yang semakin canggih [7]. Aplikasi mobile memiliki mekanisme interaksi yang telah disesuaikan agar mudah digunakan pada platform mobile, contohnya seperti smartphone maupun tablet.

1. Android Studio

Android Studio adalah lingkungan pengembangan terpadu atau biasa disebut IDE (*Integrated Development Environment*) untuk pengembangan aplikasi Android. Android Studio menawarkan fitur lebih banyak untuk meningkatkan produktivitas Anda saat membuat aplikasi Android [8]. Android Studio sering digunakan karena memiliki banyak fitur dan library yang siap digunakan yang dapat mempermudah para developer. Android Studio memanjakan dengan kemudahan dalam melakukanbuild aplikasi Android. Contohnya Ketika programmer melakukan compile dan menjalankan nya, file APK sudah otomatis terbentuk sehingga para pembuat program tidak perlu repot-repot untukbuild aplikasi Kembali [9].

1. Java

Bahasa pemrograman yang digunakan dalam Android Studi yaitu Bahasa Pemrograman Java. Java adalah bahasa pemrograman yang bersifat *open source*, Java didesain dengan dependensi implementasi seminimal mungkin. Java bersifat multiplatform yakni bahasa pemrograman java dapat digunakan di berbagai platform, seperti desktop, android ataupun untuk sistem operasi Linux [10]. Bahasa pemrograman Java juga mempunyai karakteristik berorientasi objek, karena bahasa pemrograman Java dapat mengatur dan menentukan interaksi diatara objek. Penulisan program harus dibuat dalam bentuk objek-objek, kemudian memodelkan sifat masing-masing objek dalam program.

1. Sampah

Sampah adalah suatu bahan yang terbuang atau dibuang, merupakan hasil aktifitas manusia maupun alam yang sudah tidak digunakan lagi karena sudah diambil unsur atau fungsi utamanya [11]. Pengelolaan sampah yang tidak benar dapat memberikan dampak kurang baik bagi lingkungan dan kesehatan masyarakat. Sampah dibagi menjadi 2 bagian yaitu sampah organic dan sampah anorganik. Sampah organic adalah sampah yang berasal dari bahan-bahan hayati yang dapat diuraikan oleh mikroorgansime [12]. Sedangkan sampah anorganik adalah sampah yang tidak dapat diuraikan secara alami, seperti sampah yang berasal dari plastik, kertas, kaca, dan lain sebagainya [13].

1. Pengangguran

Pengangguran atau disebut dengan tunakarya, merupakan istilah yang diberikan untuk seseorang yang tidak memiliki pekerjaan atau sedang mencari pekerjaan. Pengangguran biasanya disebabkan disebabkan karena jumlah pencari kerja tidak sebanding dengan jumlah lapangan pekerjaan. Pengangguran sering kali menjadi masalah dalam perekonomian karena dengan adanya pengangguran, produktivitas dan pendapatan masyarakat akan berkurang sehingga dapat menyebabkan timbulnya kemiskinan dan masalah-masalah sosial lainnya [14].

# METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan partisipatif, yakni dengan mengupayakan peran serta dan partisipasi masyarakat secara langsung terhadap tata kelola sampah. Penelitian ini akan mengembangkan sebuah sistem aplikasi berbasis *mobile* untuk antar jemput sampah, diharapkan dengan dikembangkannya sistem tersebut dapat memberikan paradigma berkelanjutan kepada masyarakat mengenai kesadaran dan keterampilan warga untuk pengelolaan sampah dengan penerapan prinsip reduce, reuse, recycle dan replant (4R) yang sangat penting dalam penyelesaian masalah sampah melalui pengelolaan sampah sejak dari sumbernya [15].

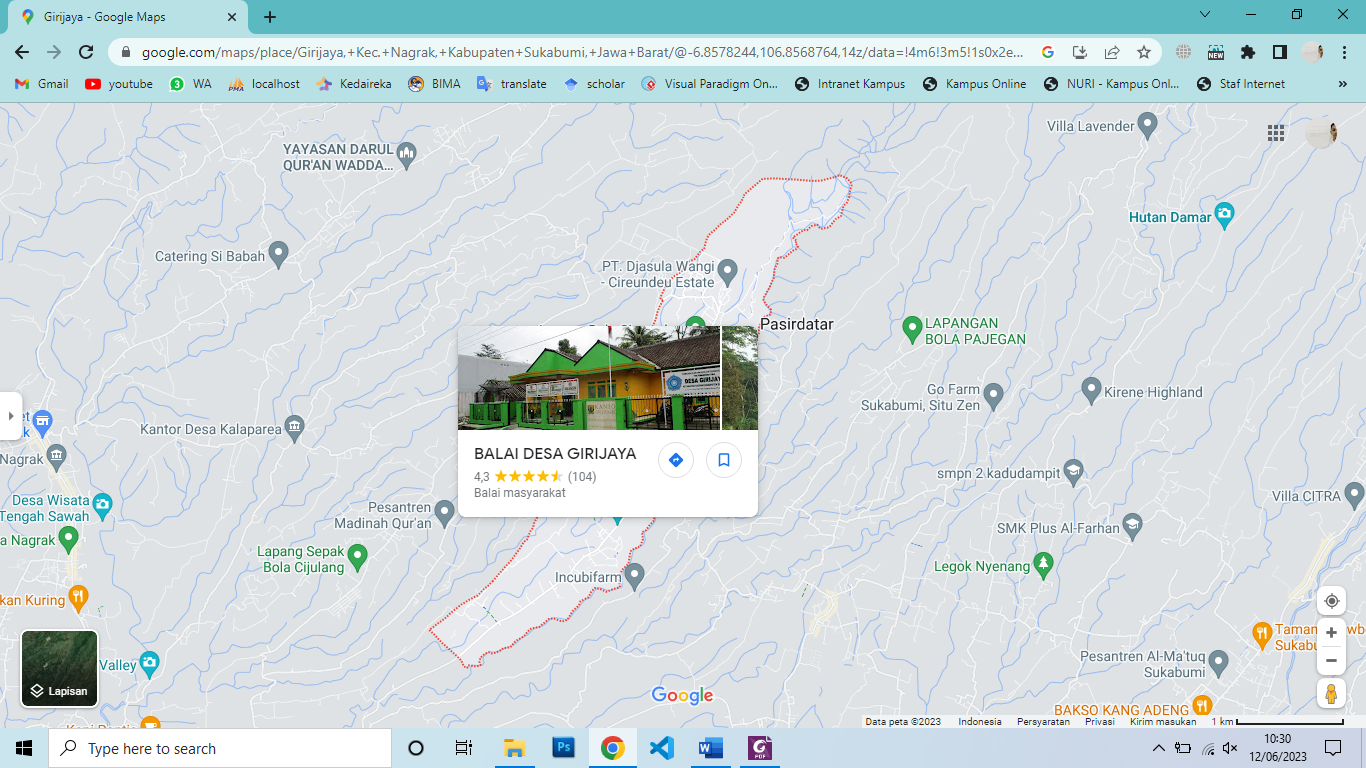
1. **Gambaran Penelitian**

Gambaran hasil penelitian ini adalah terlaksannya pengembangan sistem aplikasi *smartphone* untuk layanan antar jemput sampah yang memudahkan masyarakat untuk mengelola sampah rumah tangga nya. Serta memberikan pendampingan sekaligus pembekalan dan edukasi pengelolaan sampah yang bijak dan bisa memberikan nilai ekonomi dari hasil pengembangan aplikasi tersebut. Untuk lebih lengkapnya gambaran penelitian di sajikan dalam gambar 4 dibawah ini.

**Gambar 4 Gambaran Pelaksanaan Penelitian**

1. **Lokasi Penelitian**

Lokasi pelaksanaan peneltian di kantor Balai Desa Girijaya Kec. Nagrak Kab. Sukabumi, Jawa Barat. Masyarakat Desa Girijaya dengan 4 wilayah dusun, 11 RW dan 49 RT. Masyarakat di Desa Girijaya mayoritas berpenghasilan menengah kebawah dan banyak diantara mereka yang masih belum memiliki pekerjaan tetap. Area Desa Giri Jaya ditandai garis merah pada gambar peta di bawah ini.



**Gambar 5 Peta Lokasi Balai Desa Girijaya**

# JADWAL PENELITIAN

Berikut adalah tabel jadwal peneltian dari pelaksanaan kajian sampai pada tahapan implementasi dan laporan.

**Tabel 1. Jadwal Penelitian**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Jenis Kegiatan** | **Bulan ke** | | | | | | | | | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** |
| 1 | Sosialisasi proyek |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Analisa kebutuhan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Pengembangan aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Uji coba aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Publikasi aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Pendampingan aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | Pembuatan laporan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# DAFTAR PUSTAKA

[1] A. A. N. Simamora and M. Fatira AK., “Kemudahan Aplikasi dan Keragaman Produk dalam Membentuk Keputusan Pembelian Generasi Milenial Berbelanja secara Online,” *J. Maneksi*, vol. 8, no. 2, 2019.

[2] A. R. Putri, “Dampak Gadget Terhadap Perilaku Alone Together,” *J. Kopis Kaji. Penelit. dan Pemikir. Komun. Penyiaran Islam*, vol. 4, no. 2, 2022.

[3] S. Alpiyah, “Produksi dan Perilaku Membuang Sampah Rumah Tangga ke Sungai di Desa Sundawenang, Sub-DAS Cicatih, Sukabumi, Jawa Barat,” 2022.

[4] N. Adeliani, L. Andriyani, S. Diniati, A. S. Jayanti, R. E. Agustin, and R. Aprilian, “Advokasi Penanganan Pembuangan Sampah Liar,” *Pros. Semin. Nas. Pengabdi. Masy. LPPM UMJ*, no. September, 2019.

[5] A. Rachman, “Angka Pengangguran di Kota Sukabumi Masih Tinggi, Disnaker Gandeng Perusahaan dan Adakan Job Fair,” *radarsukabumi.com*, 2023. https://radarsukabumi.com/kota-sukabumi/pemerintah-kota-sukabumi/angka-pengangguran-di-kota-sukabumi-masih-tinggi-disnaker-gandeng-perusahaan-dan-adakan-job-fair/

[6] E. Lararenjana, “Aplikasi Adalah Program dengan Fungsi Tertentu, Ini Pengertian dan Jenisnya,” *merdeka.com*, 2022.

[7] A. Novianti, P. R. J. Y. Sudarso, K. J. Raya, and K. P. Raya, “Literature Review: Analisis Metodologi Dan Bidang Penerarapan Dalam Perancangan Aplikasi Mobile,” *no. April*, pp. 1–6, 2022.

[8] Developer Android, “Mengenal Android Studio | Android Developers,” *Www.Developer.Android.Com*, 2018.

[9] S. Mulyati and W. Wardono, “Kreativitas Matematis Siswa Pada Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Berbasis Android Studio,” in *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2019, vol. 2, pp. 788–797.

[10] A. P. Putro and M. Firmansyah, “PEMBUATAN SISTEM MONITORING INVENTORY PRODUK BERBASIS APLIKASI ANDROID DAN WEB DI INDUSTRI MANUFAKTUR,” 2022.

[11] Admindpu, “SAMPAH (Bagian 1),” *PUPR Kulon Progo*, 2022. https://dpu.kulonprogokab.go.id/detil/659/sampah-bagian-1/

[12] L. M. Shitophyta, S. Amelia, and S. Jamilatun, “PELATIHAN PEMBUATAN PUPUK KOMPOS DARI SAMPAH ORGANIK DI RANTING MUHAMMADIYAH TIRTONIRMOLO, KASIHAN, YOGYAKARTA,” *Community Dev. J. J. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 1, 2021, doi: 10.31004/cdj.v2i1.1405.

[13] N. Himawan *et al.*, “PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DALAM PENGOLAHAN LIMBAH PERTANIAN MENJADI BRIKET, BOKASHI, SILASE, DAN KOMPOS CASCING,” *J. Pemberdaya. Publ. Has. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, 2018, doi: 10.12928/jp.v1i2.340.

[14] A. Amalia, “PENGOLAHAN JAMUR TIRAM UNTUK PEMUDA TUNA KARYA,” 2019.

[15] D. Asteria and H. Heruman, “BANK SAMPAH SEBAGAI ALTERNATIF STRATEGI PENGELOLAAN SAMPAH BERBASIS MASYARAKAT DI TASIKMALAYA (Bank Sampah (Waste Banks) as an Alternative of Community-Based Waste Management Strategy in Tasikmalaya),” *J. Mns. dan Lingkung.*, vol. 23, no. 1, 2016, doi: 10.22146/jml.18783.

# LAMPIRAN 1. BIODATA PENGUSUL

1. **Biodata Ketua Pengusul**

**Identitas Diri**

1. Nama Lengkap dan Gelar : Hikmatulloh, M.Kom.
2. NIDN : 0308089601
3. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli (150)
4. Program Studi : Informatika (S1)
5. Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri
6. Bidang Ilmu : Ilmu Komputer
7. Jangka Waktu Penelitian : 1 Tahun

**Riwayat Pendidikan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **S-1** | **S-2** |
| Nama Perguruan Tinggi | Universitas Bina Sarana Informatika | Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri |
| Tahun Lulus | 2014 – 2018 | 2018 – 2020 |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidak sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Dosen Yayasan.

Jakarta , 01 September 2023

Pengusul,



(Hikmatulloh, M.Kom)

NIDN. 0308089601

1. **Biodata Anggota Pengusul 1**

**Identitas Diri**

1. Nama Lengkap dan Gelar : Andi Saryoko, M.Kom
2. NIDN : 0304108102
3. Jabatan Fungsional : Lektor (300)
4. Program Studi : Informatika (S1)
5. Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri
6. Bidang Ilmu : Ilmu Komputer
7. Jangka Waktu Penelitian : 1 Tahun

**Riwayat Pendidikan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **S-1** | **S-2** |
| Nama Perguruan Tinggi | STMIK Nusa Mandiri | STMIK Nusa Mandiri |
| Tahun Lulus | 2006 – 2008 | 2009 – 2011 |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidak sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Dosen Yayasan.

Jakarta , 01 September 2023

Pengusul,



(Andi Saryoko, M.Kom)

NIDN. 0304108102

1. **Biodata Anggota Pengusul 2**

**Identitas Diri**

Nama Lengkap dan Gelar : Daning Nur Sulistyowati, M.Kom

1. NIDN : 0321129301
2. Jabatan Fungsional : Lektor (200)
3. Program Studi : Sistem Informasi (S1)
4. Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri
5. Bidang Ilmu : Ilmu Komputer
6. Jangka Waktu Penelitian : 1 Tahun

**Riwayat Pendidikan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **S-1** | **S-2** |
| Nama Perguruan Tinggi | STMIK Nusa Mandiri Jakarta | Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri |
| Tahun Lulus | 2012 – 2017 | 2017 – 2019 |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidak sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Dosen Yayasan.

Jakarta , 01 September 2023

Pengusul,

(Daning Nur Sulistyowati, M.Kom)

NIDN. 0321129301

1. **Biodata Anggota Pengusul Mahasiswa**

**Identitas Diri**

1. Nama Lengkap : Ramadhan Nugroho Satrio Wibowo
2. NIM : 12200195
3. Program Studi : Informatika (S1)
4. Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

# LAMPIRAN 2. RENCANA ANGGARAN BIAYA

* + - 1. Peralatan Penunjang :

1. Server host aplikasi (1 host)
2. Server database sistem (1 host)
3. Biaya rilis Google PlayStore (1 aplikasi)
   * + 1. Bahan Habis Pakai:
4. ATK (1 paket)
5. Biaya internet (1 paket)
6. Media campaign (1 paket)
7. Spanduk untuk sosialisasi dan pelatihan aplikasi (1 unit)
   * + 1. Perjalanan
   1. Transportasi perjalanan (1 perjalanan x 3 peneliti)
   2. FGD persiapan pengembangan sistem (1 x 3 peneliti)
      * 1. Biaya lain-lain
           1. Paten HKI (1 aplikasi)
           2. Materai untuk ajuan HKI (3 buah)
           3. Publikasi jurnal nacional (1 artikel jurnal)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **KEBUTUHAN** | **JUMLAH BIAYA** | **SUB TOTAL** |
| 1. | **Peralatan penunjang** | | |
| a. Server host aplikasi | Rp548.000 |  |
| b. Server database sistem | Rp645.000 |  |
| c. Biaya rilis Google PlayStore | Rp482.000 |  |
| **Sub Total** | | **Rp1.675.000** |
| 2. | **Bahan habis pakai** | | |
| a. Set ATK | Rp55.000 |  |
| b. Biaya internet | Rp275.000 |  |
| c. Media campaign | Rp500.000 |  |
| d. Spanduk sosialisasi aplikasi | Rp135.000 |  |
| **Sub Total** | | **Rp965.000** |
| 3. | **Perjalanan** | | |
| a. Transportasi perjalanan | Rp510.000 |  |
| b. FGD persiapan pengembang | Rp300.000 |  |
| **Sub Total** | | **Rp810.000** |
| 4. | **Biaya lain-lain** | | |
| a. Paten HKI | Rp600.000 |  |
| b. Materai untuk ajuan HKI | Rp36.000 |  |
| c. Publikasi jurnal nasional | Rp300.000 |  |
| **Sub Total** | | **Rp936.000** |
| **TOTAL** | | | **Rp4.386.000** |