



**PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**INDONESIAN CULTURE AUGMENTED REALITY (INCAR) UNTUK  
MENDUKUNG SISWA DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE**

**BIDANG KEGIATAN  
PKM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM-M)**

Diusulkan oleh:

Ketua	Rezah Aurellia	2018310067
Anggota	Fachrurozi Alwi	2018310052
Anggota	Rachmad Nur Hayat	2018310072
Anggota	Muhammad Ray Putera	2019310093
Anggota	Rizki Fadhillah Muhammad Habibi	2019310045

**UNIVERSITAS BINA INSANI  
BEKASI  
2019**

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
RINGKASAN .....	iii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Luaran Yang Diharapkan .....	3
BAB 2 GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN .....	4
BAB 3 METODE PELAKSANAAN .....	6
BAB 4 BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN .....	8
4.1 Anggaran Biaya .....	8
4.2 Jadwal Kegiatan .....	8
DAFTAR PUSTAKA .....	9
LAMPIRAN.....	10
Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, Biodata Dosen Pendamping .....	10
Lampiran 2. Format Justifikasi Anggaran Kegiatan .....	17
Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas .....	19
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana .....	20
Lampiran 5. Surat Pernyataan kesediaan dari Mitra .....	21
Lampiran 6. Denah Detail Lokasi Mitra Kerja .....	23

## RINGKASAN

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar baik dalam bentuk audio maupun materi. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menimbulkan peningkatan prestasi siswa/i. Untuk pengajaran saat ini masih menggunakan bahan ajar berupa buku sebagai pedoman yang berisi mengenai ilustrasi gambar 2 dimensi dan berisi penjelasan mengenai hal tersebut serta materi disampaikan langsung oleh pengajar dengan menggunakan kurikulum 2013.

Pengajar mengeluhkan keadaan kelas yang terkadang kurang kondusif dikarenakan rasa bosan siswa/i terhadap materi yang disampaikan, khususnya pada mata pelajaran seni budaya karena dalam proses belajarnya siswa hanya dihadapkan pada ilustrasi gambar 2 dimensi dan penjelasan dari pengajar sehingga suasana yang terbentuk kurang interaktif dan komunikatif.

Dengan adanya masalah tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif, kreatif dan komunikatif untuk meningkatkan daya tarik pada siswa/i. Maka dibuatlah rancangan media pembelajaran mengenai Budaya Indonesia yang membahas tentang rumah adat dan pakaian adat dengan teknologi *augmented reality* (AR) yang dikemas dalam aplikasi mobile agar terbentuknya efisiensi dan dapat mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Dengan terciptanya project *Augmented Reality* ini, diharapkan anak-anak lebih semangat dan tumbuh rasa penasaran untuk mengetahui lebih lanjut budaya Indonesia serta dapat menjadi sarana pendidikan yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan.

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini Indonesia sedang mengalami pengaruh era globalisasi, mulai dari perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, hingga khususnya pada pada generasi anak-anak. Dimana anak-anak Indonesia mengalami penurunan minat mengenai pengetahuan tentang bangsanya sendiri terlebih kepada budayanya sendiri, dan lebih tertarik pada hal-hal yang modern dan glamor, seperti pertunjukan seni tari tradisional kalah saing dengan *modern dance* dari Korea atau yang biasa disebut “*K-Pop*”. Sehingga kurang adanya rasa kecintaan dan kepedulian untuk melestarikan budaya pada generasi muda saat ini, dan lebih tertarik terhadap kebudayaan asing.

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang beraneka ragam baik dari baju adat, rumah adat, tarian hingga suku, dan ada 13 warisan budaya Indonesia yang sudah diakui oleh UNESCO (Hadi, et al., 2019), seperti batik, tarian saman, serta situs manusia purba sangiran. Meskipun sudah dikenal luas di dunia, namun masyarakat Indonesia masih belum mengerti mengenai makna yang terkandung di dalamnya. Terlebih dalam pakaian adat yang sudah jarang dipakai dalam kehidupan sehari – hari diperlukan adanya pengenalan kembali serta pelestarian, adapun rumah adat yang sulit ditemui pada era sekarang dikarenakan masyarakat sudah menggunakan desain *minimalis* ataupun *classic*, disebabkan kurang kokohnya pada struktur bangunan rumah adat yang dibangun dengan hanya bahan seadanya pada saat itu.

Adapun kemungkinan kebudayaan akan hilang apabila tidak dilestarikan baik akan hilang dalam fisiknya ataupun diakui oleh negara lain. Adapun pendapat menurut Mohammad Hatta, “*Culture can not only be maintained, we must struggle to change and develop, because of the culture itself, as a thing that can grow, able to be gone and able to move forward*” yang berarti kebudayaan tidak dapat dipertahankan saja, tetapi harus berusaha merubah dan memajukan, karena kebudayaan sebagai kultur, sebagai barang yang tumbuh, dapat hilang dan bisa maju. Dengan adanya teknologi, diharapkan kebudayaan dapat dikembangkan mengikuti perkembangan teknologi yang ada sehingga dapat dilestarikan kembali oleh generasi masa kini dan pendidikan dianggap sebagai alternatif yang bersifat preventif yang berarti pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kualitas generasi muda bangsa dalam berbagai aspek yang dapat memperkecil dan mengurangi penyebab berbagai masalah budaya dan karakter bangsa (Lembaga Pengembangan & Pemberdayaan Kepala Sekolah, 2019).

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar baik dalam bentuk audio maupun materi. Media Pembelajaran itu sendiri terbagi menjadi 3 jenis yaitu media visual, audio dan audio – visual. Memilih media pembelajaran yang tepat dapat menghasilkan prestasi bagi

siswa. Siswa kurang berminat pada saat mata pelajaran seni budaya karena dalam proses belajar siswa hanya dihadapkan dengan penjelasan dari guru saja sehingga suasana yang terjadi kurang interaktif.

Proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ketiga ranah (kognitif, afektif, psikomotor) tersebut secara utuh, artinya pengembangan ranah yang satu tidak bisa dipisahkan dengan ranah yang lainnya. Dalam perencanaan proses pembelajaran ini ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan yaitu: desain pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian hasil dan proses pembelajaran (Kurniawan & Noviana, 2017)

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka dibuatlah racangan ini untuk membuat media pembelajaran mengenai budaya Indonesia yang terkait rumah adat dan pakaian adat melalui teknologi *Augmented Reality (AR)* agar dapat menimbulkan rasa cinta tanah air serta mengembangkan cara pembelajaran dikelas agar dapat inovatif dan komunikatif. Dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran semakin fokus pada *augmented reality*, pembelajaran *ubiquitous* (u-learning), pembelajaran *mobile* (m-learning), permainan serius, dan pembelajaran analitis (Bacca, et al., 2014)

*Augmented Reality (AR)* dikenal sebagai teknologi interaktif yang mampu memproyeksikan objek nyata secara *real time*. Perkembangan teknologi AR dapat digunakan sebagai sarana media pembelajaran, salah satunya yaitu untuk memperkenalkan benda-benda bersejarah yang menjadi warisan budaya (Haryani & Triyono, 2017).

Dengan terciptanya project *Augmented Reality* ini, diharapkan anak-anak lebih semangat dan tumbuh rasa penasaran untuk mengetahui lebih lanjut budaya Indonesia serta dapat menjadi sarana pendidikan yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana memperkenalkan budaya Indonesia melalui pakaian adat dan rumah adat dengan teknologi *Augmented Reality*?
2. Bagaimana menarik minat siswa dalam pembelajaran Seni Budaya di Sekolah?

## **1.3 Tujuan**

1. Untuk memfasilitasi institusi pendidikan khususnya untuk tingkat SD (Sekolah Dasar).
2. Untuk menarik minat siswa dalam belajar terutama mengenai kebudayaan Indonesia serta berkontribusi meningkatkan prestasi siswa-siswi dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP).
3. Untuk lebih mengenal dan mencintai budaya bangsa khususnya pakaian adat dan rumah adat dapat terjaga kelestariannya hingga turun-temurun.

#### **1.4 Manfaat**

1. Menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus informatif.
2. Menjadi fasilitator yang dapat diandalkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran seni budaya.
3. Dapat menumbuhkan proses belajar mengajar yang lebih interaktif dan komunikatif, dalam hal ini tentang budaya pakaian adat dan rumah adat..
4. Dapat mempelajari manfaat positif dari *gadget* serta teknologinya.
5. Mengubah *mindset* masyarakat yang beranggapan bahwa semua teknologi tidak selamanya negatif.
6. Dapat ikut melestarikan budaya agar tidak luntur atau punah

#### **1.5 Luaran Yang Diharapkan**

1. Laporan Kemajuan
2. Laporan Akhir
3. Artikel Ilmiah
4. Media pembelajaran dengan teknologi *augmented reality* berbasis mobile

Maka dengan dengan point-point yang diharapkan tersebut, akan menjadi bahan pembentukan sebuah karya ilmiah berupa jurnal terakreditasi, laporan kemajuan. dan laporan akhir, serta menjadi dasar terkait pengimplementasian PKM-M ini.

## BAB 2

### GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN

Sistem pendidikan yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013 sehingga menekan kegiatan interaktif dari siswa/i secara langsung saat tatap muka dengan pengajar. Buku pembelajaran berbentuk cetak masih digunakan sebagai media pembelajaran sehari-hari yang mencakup mengenai materi, hingga penggambaran 2 dimensi. Media pembelajaran ini sangat mempengaruhi siswa/i dalam meningkatkan prestasi, dikarenakan cakupan materi yang begitu banyak dapat membuat siswa/i kurang memahami materi yang telah disusun.

Dengan adanya teknologi diharapkan media pembelajaran dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan teknologi yang berkembang agar dapat menarik serta meningkatkan rasa ingin tau siswa/i terhadap materi yang ingin disampaikan. Adapun rancangan media pembelajaran mengenai Budaya Indonesia yang membahas tentang baju adat dan rumah adat yang bertujuan untuk membantu penyampaian materi mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) yang dipelajari oleh kelas 5 hingga kelas 6 sekolah dasar. Rancangan ini mengadaptasi teknologi *augmented reality* (AR) berbasis mobile yang bertujuan dapat menimbulkan fleksibilitas, inovatif, komunikatif dan informatif.

Adapun lokasi pertama implementasi rancangan yaitu Sekolah Dasar Negeri Jakasetia IV yang terletak di jalan layang – layang RT 004 RW 009 kelurahan Jakasetia kecamatan Bekasi Selatan Kota Bekasi.



**Gambar 1 SDN Jakasetia IV**

Sedangkan untuk lokasi kedua implementasi rancangan yaitu berada di Sekolah Dasar Padurenan VI yang terletak di Perumahan Dukuh Zamrud Jalan Zamrud Selatan 3 kelurahan padurenan kecamatan mustikajaya Kota Bekasi, sekolah ini terdiri dari 23 ruang kelas dan 1 ruang perpustakaan.

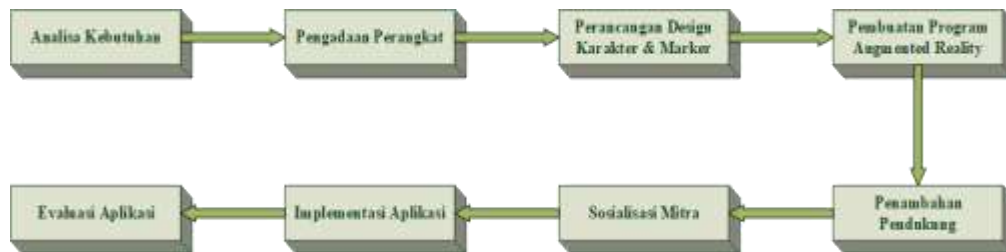


**Gambar 2 SDN Padurenan VI**

Pengajar mengeluhkan keadaan kelas yang terkadang kurang kondusif dikarenakan rasa bosan anak terhadap materi yang disampaikan. Maka dari itu dengan memanfaatkan teknologi diharapkan rancangan ini dapat meningkatkan kegiatan interaktif pada siswa/I dengan pengajar, dan dapat menjadi contoh media pembelajaran dikemudian hari. Rancangan ini dilengkapi dengan booklet marker, animasi 3D, audio dan penjelasan mengenai pembahasan tersebut. Fitur yang disediakan untuk rancangan ini bertujuan dapat menyesuaikan cara pembelajaran siswa/I yang terdiri dari visual dan audio. Dengan menyesuaikan hal tersebut, diharapkan rancangan media pembelajaran ini dapat menjadi media yang komunikatif dalam hal penyampaian materi serta animasi 3D yang ditampilkan bertujuan agar siswa/I dapat mudah dalam mengingat detail dalam gambar.



### BAB 3 METODE PELAKSANAAN



**Gambar 3 Alur Metode Pelaksanaan**

Dari *flowchart* tersebut, maka metodologi pelaksanaan PKM– M ini secara keseluruhan sebagai berikut:

#### 1. Analisa Kebutuhan

Tahapan ini terdiri dari tiga tahapan yaitu observasi, wawancara dan literasi. Dalam tahapan observasi dilakukan sebagai pengumpulan informasi tentang yang terjadi di wilayah sekitar dan mencari peluang mengenai hal yang dapat dikembangkan pada saat ini. Kemudian, tahapan wawancara dilaksanakan agar dapat mengetahui kepuasan masyarakat mengenai hal yang sudah dikembangkan dan apa yang diinginkan dari teknologi sekarang secara langsung. Terakhir, tahapan literasi yaitu mencari pembahasan tentang penelitian sebelumnya.

#### 2. Pengadaan Perangkat

Mengenai penyiapan perangkat yang akan digunakan untuk menunjang proses pembuatan aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran anak – anak. Adapun berikut daftar perangkat dan software yang digunakan yaitu:

##### a. Perangkat lunak software:

- 1) Unity versi 2019
- 2) Vuforia versi 8.6.7
- 3) Blender versi 2.81
- 4) Android SDK versi 433796
- 5) Android Studio versi 192.6010548
- 6) Adobe Photoshop versi 20.0.6
- 7) Mixamo
- 8) Marvelous Design Versi 5

##### b. Perangkat Komputer / laptop

### 3. Perancangan Desain Karakter & Marker

Pada tahap ini fokus terhadap perancangan desain karakter 3D dengan pakaian adat atau rumah adat agar karakter lebih hidup dan menyenangkan terhadap anak-anak. Adapun tampilan aplikasi sebagai berikut:



**Gambar 5 Splash Screen Rancangan**



**Gambar 4 Tampilan Kamera Augmented Reality Rancangan**

### 4. Pembuatan Program Augmented Reality (AR)

Pembuatan program terdiri dalam pembuatan AR Kamera itu sendiri, agar dapat mengidentifikasi marker yang telah dibuat. Serta pembuatan aplikasi dalam bentuk mobile menggunakan android SDK dan android studio.

### 5. Penambahan Pendukung

Penambahan atribut pendukung dalam aplikasi yang sudah dirancang seperti audio dan informasi mengenai baju adat dan rumah adat yang telah dirancang.

### 6. Sosialisasi Mitra

Sosialisasi berbentuk dalam memberikan informasi terhadap aplikasi yang sudah dirancang ke mitra terkait. Informasi yang disampaikan mengenai keunggulan aplikasi ketika dapat di implementasikan pada lokasi mitra.

### 7. Implementasi Aplikasi

Penerapan aplikasi yang sudah dirancang di lokasi mitra yang sudah ditunjuk agar dapat mengetahui bahwa teknologi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang lebih efektif dan informatif.

### 8. Evaluasi

Perbaikan mengenai aplikasi yang sudah dirancang ketika sudah diimplementasikan dengan mitra yang terkait.

#### 4.1 Anggaran Biaya

#### 4.1 Anggaran Biaya

#### 4.1 Anggaran Biaya

[illegible]

## DAFTAR PUSTAKA

- Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R. & Graf, S., 2014. A Systematic Review of Research and Applications. *Augmented Reality Trends in Education*, IV(17), pp. 133-149.
- Hadi, D. W. et al., 2019. *Statistik Kebudayaan 2019*, Jakarta: Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan.
- Haryani, P. & Triyono, J., 2017. Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Jurnal SIMETRIS*, VIII(2), p. 810.
- Kurniaman, O. & Noviana, E., 2017. Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, dan Pengetahuan. *Primary Program Study Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, VI(2), p. 390.
- Lembaga Pengembangan & Pemberdayaan Kepala Sekolah, 2019. *Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. [Online] Available at: <http://lppks.kemdikbud.go.id/id/kabar/pendidikan-budaya-dan-karakter-bangsa> [Diakses 19 Desember 2019].

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, Biodata Dosen Pendamping

#### 1. Biodata Ketua

##### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Rezah Aurellia
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Program Studi	Teknik Informatika
4.	NIM	2018310067
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Bekasi, 13 April 2001
6.	Alamat E-mail	<a href="mailto:reza.aurellia13@gmail.com">reza.aurellia13@gmail.com</a>
7.	Nomor Telepon/HP	+6287885499686

##### B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No.	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1.	Kompetisi Lomba IT SMK/Sederajat Se-Bekasi Raya	Panitia	16 November 2019 Universitas Bina Insani
2.	HIMA STMIK	Anggota	2019 Universitas Bina Insani
3.	LDK Tarbiyatul Insan	Sekretaris	2019 Universitas Bina Insani

##### C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1.			
2.			
3.			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-M**.

Bekasi, 19 Desember 2019

Ketua,



(Rezah Aurellia)

## 2. Biodata Anggota

### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Fachrurozi Alwi
2.	Jenis Kelamin	Laki – Laki
3.	Program Studi	Teknik Informatika
4.	NIM	2018310052
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 20 Juni 1998
6.	Alamat E-mail	<a href="mailto:alwi_18@yahoo.com">alwi_18@yahoo.com</a>
7.	Nomor Telepon/HP	+628996078164

### B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No.	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1.	Kompetisi Lomba IT SMK/Sederajat Se-Bekasi Raya	Panitia	16 November 2019 Universitas Bina Insani
2.	LDK Tarbiyatul Insan	Anggota	2019 Universitas Bina Insani

### C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1.			
2.			
3.			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-M**.

Bekasi, 19 Desember 2019

Anggota,



(Fachrurozi Alwi)

### 3. Biodata Anggota

#### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Rachmad Nur Hayat
2.	Jenis Kelamin	Laki – Laki
3.	Program Studi	Teknik Informatika
4.	NIM	2018310072
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 6 November 1998
6.	Alamat E-mail	<a href="mailto:rachmadnurhayat@gmail.com">rachmadnurhayat@gmail.com</a>
7.	Nomor Telepon/HP	+6281316276258

#### B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No.	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1.	Kompetisi Lomba IT SMK/Sederajat Se-Bekasi Raya	Panitia	16 November 2019 Universitas Bina Insani

#### C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1.			
2.			
3.			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-M**.

Bekasi, 19 Desember 2019  
Anggota,

(Rachmad Nur Hayat)

#### 4. Biodata Anggota

##### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Muhammad Ray Putera Yudhistira
2.	Jenis Kelamin	Laki – Laki
3.	Program Studi	Teknik Informatika
4.	NIM	2019310093
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 14 Maret 2000
6.	Alamat E-mail	<a href="mailto:rayputerayn@gmail.com">rayputerayn@gmail.com</a>
7.	Nomor Telepon/HP	+6281286317862

##### B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No.	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1.			

##### C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
4.			
5.			
6.			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-M**.

Bekasi, 19 Desember 2019  
Anggota,

(M. Ray Putera Yudhistira)



## 5. Biodata Anggota

### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Rizki Fadhillah Muhammad Habibi
2.	Jenis Kelamin	Laki – Laki
3.	Program Studi	Teknik Informatika
4.	NIM	2019310045
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Bekasi, 11 Mei 2001
6.	Alamat E-mail	<a href="mailto:rizkifadhilahmhabibi@gmail.com">rizkifadhilahmhabibi@gmail.com</a>
7.	Nomor Telepon/HP	+6282127364377

### B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No.	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1.			

### C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1.			
2.			
3.			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-M**.

Bekasi, 19 Desember 2019  
Anggota,



(Rizki Fadhillah M. H)

## 6. Biodata Dosen Pendamping

### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengangelar)	Syahnaniar Rofiah, M. Kom
2	JenisKelamin	Perempuan
3	Program Studi	Manajemen Informatika
4	NIP/NIDN	0421048702
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 21 April 1987
6	Alamat E-mail	syahnaniar.syr@binainsani.ac.id
7	NomorTelepon/HP	085719342539

### B. Riwayat Pendidikan

GelarAkademik	Sarjana	S2/Magister	S3/Doktor
Nama Institusi	STMIK Nusa Mandiri	Pasca STMIK Nusa Mandiri	
Jurusan/Prodi	Sistem Informasi	Ilmu Komputer	
TahunMasuk-Lulus	2013-2014	2014-2016	

### C. Rekam Jejak Tri Dharma PT

#### C.1. Pendidikan/Pengajaran

No	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	SKS
1.	Pemrograman Web 1	Wajib	3
2.	Pemrograman Web 2	Wajib	3
3.	Pemrograman 1	Wajib	3
4.	Pemrograman 2	Wajib	3
5.	Sistem Penunjang Keputusan	Wajib	3
6.	Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah	Wajib	3

#### C.2. Penelitian

No	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1.	Metode Simple Additive Weighting (Saw) Sebagai Decision Support Dalam Seleksi Beasiswa Berbasis Web	Ristekdikti	2019
2.	Augmented Reality Untuk Mendukung Siswa Dalam	Ristekdikti	2019

	Pembelajaran Bangunan Bersejarah Di Jawa Barat		
3.	Sistem Informasi Penggunaan Ruang Seminar Pada Kantor Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Kota Bekasi	Mandiri	2018

### C.3. Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1.	Penggunaan Daun Kering Dan Sisa Makanan Sebagai Pupuk Dalam Perancangan Dan Pembuatan Alat Penghancur Dan Pengolah Pupuk Berbasis Mikrokontroler Serta Pembuatan Website Untuk Mewujudkan “Green House” Di Metland Tambun	Ristekdikti	2019

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-M**.

Bekasi, 19 Desember 2019

Pembimbing,



(Syahbaniar Rofiah, S. Kom, M. Kom)

## Lampiran 2. Format Justifikasi Anggaran Kegiatan

Jenis Perlengkapan			
Nama Perlengkapan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
1. Software			
a. Unity Individual	3 Akun		
b. Vuforia	3 Akun		
c. Photoshop	1 Akun	Rp 230.005	Rp 230.005
d. Marvelous Design	2 Akun	Rp 710.500	Rp 1.420.000
e. Mixamo	3 Akun		
f. Blender	3 Akun		
SUB TOTAL 1 (Rp)			<b>Rp 1.650.005</b>
Bahan Habis Pakai			
Nama Perlengkapan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
1. Harddisk Internal Western Digital 500GB	2 Pcs	Rp 190.000	Rp 380.000
2. Condenser Mic Taffware	1 Pcs	Rp 220.000	Rp 220.000
3. SDCard Sandisk 16GB	1 Pcs	Rp 130.000	Rp 130.000
4. Kertas A4 70 Gram	1 Rim	Rp 49.000	Rp 98.000
5. Pulpen Standard AE7	1 Pack	Rp 29.000	Rp 29.000
6. Pensil Faber Castel 2B	1 Pack	Rp 52.800	Rp 52.800
7. Materai	3 Pcs	Rp 7.500	Rp 22.500
8. Tinta Epson L3110			
a. Hitam	2 Pcs	Rp 90.000	Rp 180.000
b. Merah	2 Pcs	Rp 90.000	Rp 180.000
c. Kuning	2 Pcs	Rp 90.000	Rp 180.000
d. Biru	2 Pcs	Rp 90.000	Rp 180.000
SUB TOTAL 2 (Rp)			<b>Rp 1.652.300</b>
Perjalanan			
Nama Perlengkapan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
1. Keperluan Pembuatan Marker (Kampus ke Percetakan)	2 Kali (Pergi)	Rp 27.000	Rp 54.000
2. Keperluan Pembuatan Marker (Percetakan ke Kampus)	2 Kali (Pulang)	Rp 27.000	Rp 54.000
3. Keperluan Sosialisasi (kampus ke lokasi ujicoba) – Mitra Pertama	2x Pertemuan (Pergi)	Rp 55.000	Rp 110.000
4. Keperluan Sosialisasi (lokasi ujicoba-kampus) – Mitra Pertama	2x Pertemuan (Pulang)	Rp 55.000	Rp 110.000

5. Keperluan Sosialisasi (kampus ke lokasi ujicoba) – Mitra Kedua	2x Pertemuan (Pergi)	Rp 30.000	Rp 60.000
6. Keperluan Sosialisasi (kampus ke lokasi ujicoba) – Mitra Kedua	2x Pertemuan (Pulang)	Rp 30.000	Rp 60.000
7. Biaya Implementasi (Kampus ke lokasi implementasi) – Mitra Pertama	3x Pertemuan (Pergi)	Rp 55.000	Rp 165.000
8. Biaya Implementasi (Lokasi implementasi – kampus) – Mitra Pertama	3x Pertemuan (Pulang)	Rp 55.000	Rp 165.000
9. Biaya Implementasi (Kampus ke lokasi implementasi) – Mitra Kedua	3x Pertemuan (Pergi)	Rp 30.000	Rp 90.000
10. Biaya Implementasi (Kampus ke lokasi implementasi) – Mitra Kedua	3x Pertemuan (Pulang)	Rp 30.000	Rp 90.000
11. Akomodasi (Minggu)	20 Minggu	Rp 100.000	Rp 2.000.000
<b>SUB TOTAL 3 (Rp)</b>			<b>Rp 2.958.000</b>
<b>Lain-lain</b>			
Nama Perlengkapan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
1. Biaya cetak marker (Kertas Art Paper + Hardcover)	4 Pcs	Rp 80.000	Rp 320.000
2. Biaya penggandaan laporan (khusus PTS)	1 Pcs	Rp 40.000	Rp 40.000
3. Biaya cetak proposal mitra	2 Pcs	Rp 18.000	Rp 24.000
4. Biaya Berlangganan Internet (Bulanan)	5 Bulan	Rp 89.000	Rp 445.000
<b>SUB TOTAL 4 (Rp)</b>			<b>Rp 384.000</b>
<b>TOTAL 1+2+3+4(Rp)</b>			<b>Rp 6.705.305</b>
Terbilang	Enam Juta Tujuh Ratus Lima Ribu Tiga Ratus Lima Rupiah		

**Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas**

No	Nama/NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Fachrurozi Alwi/2018310052	Teknik Informatika	Informatika	25 Jam/Minggu	Pembuatan Program Android
2	Muhammad Ray Putera Yudhistira/2019310093	Teknik Informatika	Informatika	23 Jam/Minggu	Pembuatan Design Buku Media Pembelajaran
3	Rachmad Nur Hayat/2018310072	Teknik Informatika	Informatika	25 Jam/Minggu	Pembuatan Program Android + Design Karakter
4	Rezah Aurellia/2018310067	Teknik Informatika	Informatika	23 Jam/Minggu	Penyusunan Laporan & Pembuatan Design Buku Media Pembelajaran
5	Rizki Fadhillah Muhammad Habibi/2019310045	Teknik Informatika	Informatika	28 Jam/Minggu	Pembuatan 3D Modeling + Design Karakter

## Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana



### SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rezah Aurellia  
 NIM : 2018310067  
 Program Studi : Teknik Informatika  
 Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-M saya dengan judul **Indonesian Culture Augmented Reality (INCAR) Untuk Mendukung Siswa Dalam Pembelajaran Berbasis Mobile** yang diusulkan untuk tahun anggaran 2020 adalah asli karya kami dan belum pernah dibiayai oleh Lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas Negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Dosen Pendamping,

(Syahbaniar Rofiah, S. Kom, M. Kom)  
 20161101

Bekasi, 19 Desember 2019

Yang menyatakan,

(Rezah Aurellia)  
 2018310067



Mengetahui,  
 Kepala Bagian Kemahasiswaan

(Syahbaniar Rofiah, S. IK)  
 20036901



Yayasan Kemakmuran dan Kesejahteraan Anak Bang

## Lampiran 5. Surat Pernyataan kesediaan dari Mitra

### SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJASAMA DARI MITRA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tony Handoyo, ST.  
 Pimpinan Mitra : SDN Jakaseña IV  
 Bidang Kegiatan : Pendidikan  
 Alamat : Jl. Layang-Layang RT.4 RW.9  
 Jakaseña Bekasi Selatan

Dengan ini menyatakan bersedia untuk bekerjasama dengan pelaksana kegiatan PKM-M dengan judul: Indonesian Culture Augmented Reality (INCAR) Untuk Mendukung Siswa Dalam Pembelajaran Berbasis Mobile

Nama Ketua Tim Pengusul : Rezah Aurellia  
 Nomor Induk Mahasiswa : 2018310067  
 Program Studi : Teknik Informatika  
 Nama Dosen Pendamping : Syahbaniar Rofiah, M.kom.  
 Perguruan Tinggi : Universitas Bina Insani

Guna menerapkan dan/atau mengembangkan iptek pada tempat kami.

Bersama ini pula kami nyatakan dengan sebenarnya bahwa diantara pihak mitra dan pelaksana program tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan/atau ikatan usaha dalam wujud apapun juga.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Bekasi, 20 Desember 2019

Yang menyatakan,

  
 Tony Handoyo, ST.  
 NIP. 19 84102 201412 1001



### SURAT PERNYATAAN KESEDIAN KERJASAMA MITRA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : NUR AZIZAH, S.Pd, M.Si  
 Pimpinan Mitra : SD. NEGERI PADURENAN VI  
 Bidang Kegiatan : KEPALA SEKOLAH  
 Alamat : JL. ZAMRUD SELATAN 3 PADURENAN MUSTIKAJAYA  
 KOTA BEKASI.

Dengan ini menyatakan bersedia untuk bekerjasama dengan pelaksana kegiatan PKM-M dengan judul:

Nama Ketua Tim Pengusul : Rezah Aurellia  
 Nomor Induk Mahasiswa : 2018310067  
 Program Studi : Teknik Informatika  
 Nama Dosen Pendamping : Syahbaniar Rofiah, M.kom.  
 Perguruan Tinggi : Universitas Bina Insani

Guna menerapkan dan/atau mengembangkan iptek pada tempat kami.

Bersama ini pula kami nyatakan dengan sebenarnya bahwa diantara pihak mitra dan pelaksana program tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan/atau ikatan usaha dalam wujud apapun juga.

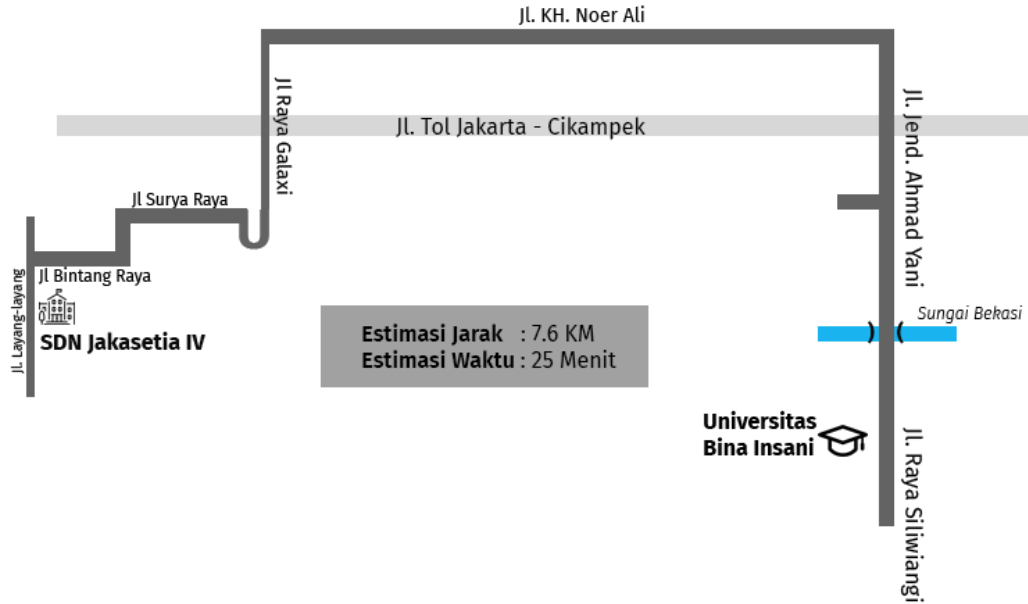
Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Bekasi, 2019

Yang menyatakan,  
 KEPALA SD NEGERI PADURENAN VI



## Lampiran 6. Denah Detail Lokasi Mitra Kerja



Denah 1 Lokasi Mitra SDN Jakasetia IV



Denah 2 Lokasi Mitra SDN Padurenan 06 Bekasi