

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penulisan.....	2
1.4 Luaran yang Dihasilkan.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA.....	2
2.1 Deskripsi Produk.....	2
2.2 Analisis Kompetisi dan Peluang Pasar Produk.....	3
2.3 Mekanisme Pengembangan Aplikasi.....	3
BAB III METODE PELAKSANAN.....	4
3.1 Uraian Penggunaan Produk.....	4
3.2 Proses Produksi.....	4
3.3 Tahap Awal Pelaksanaan.....	4
3.4 Tahap Pelaksanaan.....	6
3.5 Tahap Pelaporan.....	6
BAB IV BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN.....	7
4.1 Rancangan Anggaran Biaya.....	7
4.2 Jadwal Kegiatan.....	7
4.3 Perhitungan <i>Break Event Point</i> (BEP).....	8
DAFTAR PUSTAKA.....	9

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram alur metode pelaksanaan (Proses produksi).....	4
--	---

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Format Rekapulasi Rencana Anggaran Biaya.....	7
Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan	7

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Nelayan merupakan suatu masyarakat yang tinggal di wilayah pesisir dengan mata pencaharian utama memanfaatkan sumber daya alam yang terdapat di dalam laut baik itu berupa ikan, udang, rumput laut, kerang, cumi-cumi dan hasil kekayaan laut lainnya (Rosni, 2017). Walaupun Indonesia memiliki kekayaan laut yang melimpah, tetap saja banyak nelayan di Indonesia yang masih berada dibawah garis kemiskinan.

Menurut data yang dikeluarkan oleh Kementerian Kelautan dan Perikanan pada tahun 2018 tercatat sebanyak 2.011.455 orang berprofesi sebagai nelayan di Indonesia (Aldi R.H., Trisnandari, dan Ikaputra. 2019). Terkait kondisi ekonomi nelayan Indonesia, Prof. Zuzy Anna pada tahun 2020 melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa 11,34 persen nelayan Indonesia hidup di bawah garis kemiskinan. Data lain menyebutkan bahwa jumlah nelayan miskin di Indonesia mencakup hingga 25 persen dari total angka kemiskinan. Kesimpulan tersebut didasarkan pada data Kementerian Kelautan dan Perikanan pada tahun 2018.

Faktor Penyebab kemiskinan di dalam masyarakat nelayan disebabkan oleh pendidikan yang rendah, kurangnya peran lembaga ekonomi dalam membantu perekonomian nelayan, kebiasaan nelayan yang bertumpu hanya pada satu sumber penghasilan, memiliki penghasilan yang tidak menentu karena bergantung kepada alam, kurangnya pekerjaan alternatif yang tersedia, kepemilikan modal, kurangnya perkembangan teknologi yang digunakan untuk menangkap ikan, peraturan yang memberatkan kondisi nelayan, serta tindakan tengkulak yang sangat merugikan pihak nelayan.

Sudah banyak solusi yang telah diusahakan oleh pemerintah. Mulai dari pembuatan bantuan premi asuransi nelayan, memberi Bantuan Langsung Tunai (BLT) kepada nelayan yang terdampak, dan akomodasi untuk memfasilitasi nelayan yang kurang mampu untuk beroperasi, selain solusi pemerintah terdapat juga website yang menyediakan sarana untuk berjualan ikan yaitu website efishery.com. Tetapi dari berbagai solusi yang telah hadir, masih terdapat beberapa hal yang belum memuaskan menurut kami, seperti dana bantuan yang tidak sampai dan terkadang tidak tepat sasaran, serta untuk website efishery.com yang hanya terbatas pada hasil laut berupa ikan.

Dengan adanya aplikasi ini, kami berharap dengan adanya aplikasi ini kami bisa memperbaiki perekonomian para nelayan, karena nelayan bisa menjual hasil lautnya secara langsung, cepat, dan memiliki harga yang bersaing (tidak terlalu rendah). Fitur yang ada juga nelayan bisa mendapatkan informasi terkini mengenai harga jual ikan, menjual ikan yang nantinya akan dipromosikan di berbagai sosial media, mendapatkan data-data ikan di berbagai daerah indonesia secara berkala, pengiriman ikan secara instan agar menjaga kesegaran dari ikan,

diskusi langsung antara penjual dan pembeli, service customer yang memberi kenyamanan untuk pengguna, dan masih banyak lagi. Semua fitur di aplikasi ini akan dikemas dengan cara yang sederhana dan menarik (*user-friendly*). Sehingga semua kalangan usia dapat menggunakan media ini dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, tim pengusul merumuskan permasalahan dari proposal ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana membangun sebuah aplikasi bernama Maritim yang dapat digunakan dengan mudah oleh masyarakat dan juga pihak nelayan?
- 1.2.2 Apakah aplikasi Maritim dapat menjadi sebuah solusi yang tepat untuk meningkatkan perekonomian para nelayan?

1.3 Tujuan Pelaksanaan

Tujuan tim penulis dalam menulis proposal ini, yaitu:

- 1.3.1 Membangun sebuah aplikasi dengan nama Maritim.
- 1.3.2 Membuat aplikasi Maritim menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan ekonomi Nelayan.

1.4 Luaran

Luaran dalam kegiatan ini adalah :

- 1.4.1 Laporan Kemajuan.
- 1.4.2 Laporan Akhir.
- 1.4.3 Laporan Usaha.
- 1.4.4 Akun media sosial.

BAB 2. GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA

2.1 Deskripsi Produk

Aplikasi “Maritim” merupakan sebuah layanan aplikasi jual-beli online yang menyediakan hasil tangkapan laut yang berkualitas seperti ikan, kerang, udang, cumi, gurita, dan sebagainya. Selain yang sudah disebut diatas, aplikasi ini dilengkapi dengan fitur untuk menemukan produk berdasarkan lokasi terdekat agar pembeli dapat mendapatkan ikan dengan keadaan segar dan fitur untuk mengetahui informasi mengenai filterisasi ketersediaan suatu hasil tangkapan laut mulai dari yang paling segar (*ready stock*) sampai dengan yang belum ditangkap (*pre-order stock*) sekalipun. Layanan jasa berbasis aplikasi ini dapat memfasilitasi penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi secara daring. Nelayan dapat mempromosikan barang dagangannya secara langsung kepada pembeli sehingga kesegarannya dapat tetap terjaga. Di sisi lain, pembeli juga bisa mendapatkan hasil tangkapan nelayan yang segar dan berkualitas dengan harga yang terjangkau. Maritim bertujuan untuk memudahkan penjual dalam menawarkan produk (hasil tangkapan laut) tanpa perubahan biaya yang besar dan disaat yang bersamaan juga memudahkan pembeli memenuhi kebutuhan dan mendapat harga yang paling cocok.

2.2 Analisis Kompetisi dan Peluang Pasar Produk

Aplikasi Maritim memiliki peluang yang tinggi dan dapat terus berkembang karena peminat hasil tangkapan laut di Indonesia tidak akan ada habisnya dan pasti mempunyai target pasar yang beragam. Bisnis perikanan dan tangkapan hasil laut adalah bisnis yang menopang kebutuhan utama manusia karena hal tersebut merupakan bagian dari kebutuhan pokok manusia.

Terkait peluang pasar produk, terdapat 4 bauran pemasaran yang diperhatikan, yakni:

2.2.1 *Product* (Produk)

Aplikasi Maritim ini memasarkan hasil tangkapan laut yang memiliki kualitas unggul dan tentunya segar karena langsung dari tangan pertama, yaitu para nelayan. Aplikasi ini menyediakan produk berupa ikan, kerang, udang, cumi, gurita, dan sebagainya guna memenuhi kebutuhan dan minat konsumen agar lebih efektif dan mudah dalam mendapatkan hasil tangkapan laut yang diinginkan.

2.2.2 *Price* (Harga)

Harga jual produk-produk pada aplikasi Maritim relatif lebih murah dibandingkan harga jual pasar pada umumnya. Hal ini karena Maritim menjual produk langsung dari tangan pertama (supplier/first hand) sehingga tidak membutuhkan ongkos lebih dalam distribusi atau penyaluran produk.

2.2.3 *Place* (Penempatan)

Produk hasil laut ini akan dipasarkan melalui aplikasi Maritim. Aplikasi Maritim berbasis Android dan dapat digunakan pada smartphone dengan *operating system* Android.

2.2.4 *Promotion* (Promotion)

Strategi promosi yang akan digunakan untuk mempromosikan produk-produk Maritim ialah melalui pengiklanan di sosial media dan pemberian diskon harga. Platform sosial media yang akan digunakan seperti Instagram.

2.3 Mekanisme Pengembangan Aplikasi

Untuk mekanisme produksi aplikasi Maritim, kami bekerja sama dengan para nelayan, lalu kami menawarkan untuk menjadi rekan kemitraan bersama kami sehingga para nelayan dapat memasarkan produk berupa hasil tangkapan lautnya melalui aplikasi Maritim. Selain itu, konsumen juga dapat langsung membeli hasil tangkapan nelayan yang mereka inginkan melalui aplikasi Maritim.

Selanjutnya, usaha bisnis ini akan dipasarkan di sosial media dengan proses produksi yang membutuhkan bahan baku berupa laptop/smartphone serta koneksi internet/kuota. Alur produksi aplikasi Maritim ini dilakukan dengan menganalisis apa saja kebutuhan terkait fitur dalam aplikasi ini, lalu merancang

desain dan prototype aplikasi untuk selanjutnya dibuat aplikasinya. Sebelum aplikasi Maritim disebarluaskan untuk konsumen, aplikasi ini dilakukan uji proses kelayakan dan juga perizinan, setelah itu bisa dipublikasikan. Untuk kapasitas produk dan juga produksi per bulan Maritim akan mencoba menargetkan sekitar 50 konsumen yang mengunduh aplikasi pada bulan pertama setelah dipublikasikan, dengan penawaran hasil tangkapan nelayan kurang lebih 15 dari berbagai jenis. Seiring berjalannya waktu maka diharapkan akan terus meningkat baik dari pengguna (konsumen yang mengunduh aplikasi) dan juga pendapatan dari penjualan. Dalam aplikasi Maritim ini juga menyediakan fitur yang memudahkan para pengguna dengan tampilan menu yang memperlihatkan harga, lokasi, informasi produk, filter produk, dan juga pengguna dapat berinteraksi dengan penjual melalui fitur chat.

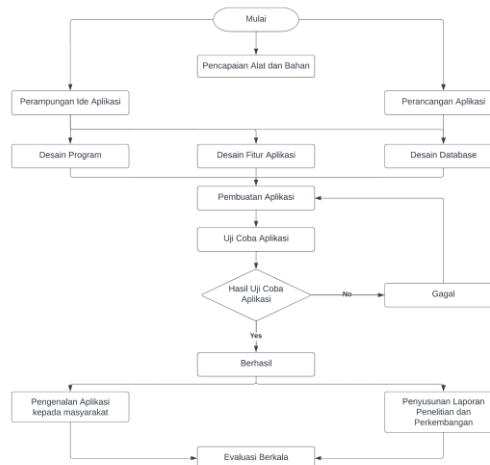
BAB 3. METODE PELAKSANAAN

3.1 Uraian Penggunaan Produk

Aplikasi Maritim memiliki beberapa komponen penting yang mendukung keberlangsungan penggunaan produk. Untuk kenyamanan dan kemudahan dalam penggunaan aplikasi, akan dibuat desain interface sejelas dan sedetail mungkin agar tidak membingungkan pengguna. Untuk halaman pembeli, akan terdapat fitur utama berupa menu produk hasil tangkapan laut dilengkapi fitur-fitur lain, sedangkan pada akun penjual terdapat fitur untuk manajemen produk yang dijual serta fitur pendukung lainnya.

3.2 Proses Produksi

Diagram Alur Metode Pelaksanaan (Proses Produksi)



Gambar 3.1 Diagram alur metode pelaksanaan (Proses produksi)

3.3 Tahap Awal Pelaksanaan

3.2.1 Tahap Persiapan Usaha

Tahap persiapan usaha diawali dengan melakukan observasi dan juga survei pasar terlebih dahulu dengan tujuan agar aplikasi kami dapat

memiliki produk yang siap jual sehingga aplikasi kami memiliki lingkungan yang baik dan dapat memenuhi keinginan dan kebutuhan konsumen.

3.2.1 Tahap Pembuatan

Dalam pembuatan aplikasi ada beberapa proses yang dilakukan, yaitu:

3.2.1.1 Brainstorming

Dalam proses ini dilakukan diskusi dengan kelompok mengenai bagaimana design UI yang baik dan *user-friendly* bagi aplikasi kami, fitur apa yang akan kami sediakan, dan juga menentukan platform yang tepat untuk aplikasi kami.

3.2.1.2 UI/UX

Dalam proses ini, hal yang dilakukan adalah membuat suatu pratinjau tampilan berupa sebuah sketsa yang nantinya akan diimplementasikan dalam *prototype*. Ide untuk penataan desain pada tahap ini juga dilakukan berulang kali sampai mendapat hasil yang proporsional dan tepat.

3.2.1.3 Prototyping dan Development

Pembuatan *prototype* aplikasi menggunakan Figma. Urutan pembuatannya dengan membuat *layout* untuk halaman *sign up* dan *login user*. Dilanjutkan dengan membuat rancangan *layout* untuk *home page*, lalu dilanjutkan dengan halaman *produk page* dengan detail deskripsi, harga produk, dan varian. Selanjutnya terdapat *layout* halaman *search/pencarian* yang di *layout* tersebut terdapat gambar dan harga dari suatu produk tersebut. Setelah itu, terdapat *layout* untuk halaman keranjang. Dari halaman keranjang, dilanjutkan dengan *layout* untuk halaman *checkout*, yang terdapat *Shipping Address*, Item, dan *payment method* dengan *payment method* berbagai jenis pilihan. Setelah pembayaran berhasil maka, akan menampilkan “*Order Was Placed Successfully*”. Lalu, terdapat *layout* halaman Pre-Order yang menampilkan informasi untuk sebuah produk yang dapat dibeli tetapi harus order terlebih dahulu. Dan terdapat *layout* halaman Inbox sebagai fitur tambahan.

Tidak hanya itu, terdapat juga *layout* untuk halaman profil pengguna. Yang pertama ada *layout* untuk halaman akun pribadi dari pengguna. Dilanjutkan dengan, *layout* untuk halaman Setting. Pengguna juga dapat melihat Status Order pada *layout* yang disediakan. Dan yang terakhir terdapat *layout* untuk halaman Help Center yang berguna untuk membantu dan memberikan informasi kepada pengguna dalam menyelesaikan pertanyaan umum yang sering dihadapi. Selain

itu, untuk mengatasi keluhan, komplain, pertanyaan, atau permasalahan pengguna.

3.2.1.4 Testing

Dalam proses ini dilakukan uji coba fitur-fitur dalam produk aplikasi Maritim (*alpha-testing*), dan juga dilakukan evaluasi terhadap hasil uji coba yang dilakukan baik dari sisi fungsional, kegunaan dan juga kenyamanan pengguna melalui *beta-testing* kepada pengguna dan nelayan. Hasil evaluasi tersebut akan digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk aplikasi Maritim.

3.2.1.5 Maintenance

Pemeliharaan jangka merupakan hal yang penting untuk sebuah produk aplikasi, caranya antara lain dengan dilakukan pengaturan *database*, *update* secara berkala, penambahan fitur, dan peningkatan performa aplikasi.

3.4 Tahap Pelaksanaan

3.3.1 Perolehan Profit

Pada tahap ini aplikasi Maritim akan dipasarkan. Untuk memperluas jangkauan produk ini dilakukan promosi dengan strategi pemasaran melalui sosial media. Dengan semakin banyaknya pengguna aplikasi, maka rating produk beserta profit akan meningkat. Penghasilan diakumulasikan perbulan dengan melihat rekapitulasi biaya admin setiap transaksi sebesar 5%. Penghasilan tersebut akan digunakan untuk biaya operasional dan keberlanjutan aplikasi Maritim.

3.3.2 Menjamin Keberlanjutan Usaha

Untuk menjamin keberlangsungan usaha produk aplikasi Maritim ini dilakukan beberapa cara antara lain sebagai berikut.

- a. Membuat rencana keberlanjutan usaha.
- b. Melakukan evaluasi dan pengembangan aplikasi Maritim secara berkala untuk menjaga integritas, keamanan, serta fungsionalitas produk aplikasi.
- c. Menjaga performa dan kualitas aplikasi Maritim dengan tujuan agar dapat meningkatkan kepuasan konsumen.
- d. Memberikan berbagai promo menarik. Seperti diskon, gratis ongkir, *cashback*, maupun *flash sale* pada waktu-waktu tertentu agar dapat menarik konsumen.
- e. Memaksimalkan publikasi dan branding aplikasi Maritim untuk menarik lebih banyak pelanggan serta investor sehingga dapat mendukung usaha pengembangan produk aplikasi.

3.5 Tahap Pelaporan

Dalam tahap ini, akan dibuat sebuah pelaporan berkaitan dengan operasional atau keberjalanan aplikasi Maritim, menyangkut proses produksi

aplikasi, pelaksanaan usaha, hingga evaluasi keberjalanan aplikasi selama rentang waktu tertentu. Laporan nantinya akan berisi mengenai evaluasi keberjalanan aplikasi serta proses promosi yang telah dilakukan, target yang ingin dicapai, hasil dan keuntungan yang diperoleh perusahaan, potensi pengembangan usaha, dan rencana selanjutnya terhadap kemajuan produk aplikasi Maritim.

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

Tabel 4.1. Format Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Sumber dana	Besaran Dana (Rp)
1.	Bahan habis pakai	Belmawa	1.865.000
		Perguruan tinggi	400.000
2	Sewa dan jasa	Belmawa	925.000
		Perguruan Tinggi	275.000
3	Transportasi lokal	Belmawa	2.100.000
		Perguruan tinggi	500.000
4	Lain-lain	Belmawa	1.110.000
		Perguruan tinggi	100.000
Jumlah			7.275.000
Rekap Sumber Dana		Belmawa	6.000.000
		Perguruan tinggi	1.275.000
		Jumlah	7.275.000

4.2 Jadwal Kegiatan

Tabel 4.2. Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan					Penanggung Jawab
		1	2	3	4	5	
1.	Survei Pasar						Erlan Irhab Ghalib
2.	Survei kebutuhan pengguna dan aplikasi						Erlan Irhab Ghalib
3.	Perencanaan konsep produk						Mulya Irwansyah
4.	Strategi bisnis dan strategi keuangan						Fikri Baswara Andanawarih
5.	Pembuatan dan						Adira Rahmana

No	Kegiatan	Bulan					Penanggung Jawab
		1	2	3	4	5	
	pengembangan desain produk						Akbar
6.	Pembuatan produk						Adira Rahmana Akbar
7.	Pengujian produk						Varrel
8.	Pemasaran produk						Varrel
9.	Kerja sama dengan berbagai pihak						Fikri Baswara Andanawarih
10.	Penyusunan laporan						Mulya Irwansyah

4.1 Perhitungan *Break Event Point* (BEP)

4.4.1 Biaya Tetap

Total : Rp7.275.000,00

4.4.2 Biaya Variabel

Biaya Overhead : Rp40.000,00

4.4.3 Harga Jual Per Unit

Biaya admin per transaksi 5%

Diestimasi dalam satu transaksi sebesar Rp100.000,00

5% x Rp100.000 = Rp5.000

Total = Rp105.000

$$\begin{aligned}
 \text{BEP Unit} &= \frac{\text{Biaya tetap}}{\text{Harga jual per unit} - \text{Biaya variabel per unit}} \\
 &= \frac{7.275.000}{105.000 - 40.000} \\
 &= 111,92 \\
 &= 112 \text{ unit}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{BEP Rupiah} &= \frac{\text{Biaya tetap}}{\text{Harga jual per unit} - \text{Biaya variabel per unit}} \times \text{Harga} \\
 \text{per unit} &= 112 \times 105.000 \\
 &= \text{Rp11.760.000}
 \end{aligned}$$

Diasumsikan terjadi 150 transaksi perbulan, maka BEP akan tercapai dalam waktu $200 \div 122 = \pm 1$ bulan. Dan untuk BEP rupiah akan tercapai apabila penjualan mencapai Rp12.800.000,00.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldi, R.H., Muhammad, Trisnandari, L., & Ikaputra. (2019). Karakteristik Dan Pola Kampung Nelayan. *Tesa Arsitektur* 17, 0(1), 115–26.
- Anonim. (n.d.). *Andi Sudirman Beri Bantuan Kapal dan Alat Tangkap untuk Nelayan di Selayar*. Provinsi Sulawesi Selatan. <https://sulselprov.go.id/welcome/post/andi-sudirman-beri-bantuan-kapal-dan-alat-tangkap-untuk-nelayan-di-selayar>. diakses pada 19 Februari 2023 pukul 10.35 WIB.
- Anonim. (n.d.). *Kementerian Komunikasi dan Informatika*. Kementerian Komunikasi dan Informatika. https://www.kominfo.go.id/content/detail/9456/bantuan-premi-asuransi-nelayan/0/artikel_gpr. diakses pada 19 Februari 2023 pukul 23.21 WIB.
- Anonim. (8 September 2020). *Menjadi Profesi Termiskin di Indonesia, Benarkah Nelayan Tidak Bisa Bahagia dengan Profesinya?* Universitas Padjadjaran. <https://www.unpad.ac.id/2020/09/menjadi-profesi-termiskin-di-indonesia-benarkah-nelayan-tidak-bisa-bahagia-dengan-profesinya/>. diakses pada 20 Februari 2023 pukul 19.21 WIB.
- Anonim. (5 Juli 2022). *Kementerian Kelautan dan Perikanan*. KKP | Kementerian Kelautan dan Perikanan. <https://kkp.go.id/djpt/artikel/41973-bantuan-pemerintah-berdayakan-dan-sejahterakan-nelayan>. diakses pada 21 Februari 2023 pukul 14.25 WIB.
- Hamdani, H. (2013). FAKTOR PENYEBAB KEMISKINAN NELAYAN TRADISIONAL. *Faktor Penyebab Kemiskinan Nelayan Tradisional*.
- Imron, M. (2003). KEMISKINAN DALAM MASYARAKAT NELAYAN. 5(1).
- Limanseto, H. (14 Maret 2022). *Salurkan Bantuan Tunai Pertama di 2022 Kepada Nelayan, Menko Airlangga Harapkan Dapat Kurangi Kemiskinan Ekstrem di Indonesia*. Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian. <https://ekon.go.id/publikasi/detail/3914/salurkan-bantuan-tunai-pertama-di-2022-kepada-nelayan-menko-airlangga-harapkan-dapat-kurangi-kemiskinan-ekstrem-di-indonesia>. diakses pada 20 Februari 2023 pukul 18.52 WIB.
- Rosni, R. (2017). Analisis tingkat kesejahteraan masyarakat nelayan di desa dahari selebar kecamatan talawi kabupaten batubara. *Jurnal Geografi*, 9(1), 53-66.

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Erlan Irhab Ghalib
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Informatika
4	NIM	24060121140166
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Kuningan, 22 Januari 2003
6	Alamat E-mail	erlanig221@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	082116650025

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	LKMM-PD Informatika	Peserta	2021, FSM Undip
2	Points	Peserta	2021, FSM Undip
3	LKMM-PD Informatika	Fasilitator	2022, FSM Undip
4	Editorial Meeting	Sie. Perkap	2022, FSM Undip
5	Anforcom	Sie. Perkap	2022, FSM Undip
6	Positif	Sie. Perkap	2022, FSM Undip
7	I-Gate	Sie. K3	2022, FSM Undip
8	Forsmaka Share & Care	Ketua Pelaksana	2022, Istana Yatim Duafa Daarul Adzkar
9	Forsmaka Gathering	Koordinator Sie. PDD	2022, Semarang
10	Forsmaka Goes to School	Koordinator Sie. PDD	2022, SMA/MA Kuningan
11	Dadakan Cup	Sie. Pemasaran Kreatif dan Promosi	2023, SMAN 2 Kuningan
12	Himpunan Mahasiswa Informatika	Anggota Staf Ahli Penelitian dan Pengembangan	2023, Informatika Undip
13	Forum Silaturahmi Mahasiswa Kuningan-Semarang	Kepala Divisi Media dan Informasi	2023, Semarang-Kuningan
14	Google Developer Students Club	Anggota	2023, Undip

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-K**.

Semarang, 24 - 02 - 2023

Ketua Tim



Erlan Irhab Ghalib

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Adira Rahmana Akbar
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Informatika
4	NIM	24060121140114
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Karawang, 21 Februari 2003
6	Alamat E-mail	adirarahmana33@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	081380621097

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	LKMM-PD	Peserta	2021, FSM UNDIP
2	Points	Peserta	2021, FSM UNDIP
3	LKMM-PD	Fasilitator	2022, FSM UNDIP
4	Positif	Sie. DotA2	2022, FSM UNDIP
5	I-GATE	Sie. K3	2022, FSM UNDIP

C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

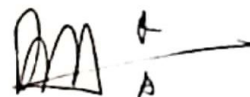
No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

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-K.

Semarang, 24 - 02 - 2023

Anggota Tim



Adira Rahmana Akbar

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Fikri Baswara Andanawarih
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Informatika
4	NIM	24060121140122
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Malang, 21 September 2022
6	Alamat E-mail	baswaraf@students.undip.a c.id
7	Nomor Telepon/HP	081333445518

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	PK SMAN 3 Malang	Kepala Komisi 9	2021, SMAN 3 Malang
2	Pagelaran Seni Citra Smanti	<i>Community Welfare</i>	2021, SMAN 3 Malang
3	Smanti Education Festival	Koordinator Bazar	2021, SMAN 3 Malang
4	Bedhol Bhawikarsu	Sie. Sponsor dan Donatur	2021, SMAN 3 Malang
5	LKMM-PD HMIF Undip 2021	Peserta	2021, FSM Undip
6	Komisi Pemilihan Informatika	Sie. PDD	2022, FSM Undip
7	HMIF Undip	Bendahara PSDM	2022, FSM Undip
8	I-Care 2022	Sie. PDD	2022, FSM Undip
9	Sarasehan Kaderisasi 2022	Ketua Pelaksana	2022, FSM Undip
10	LKMM-PD HMIF Undip 2022	Koordinator PDD	2022, FSM Undip
11	I-CONSOLE	Sie. Materi	2022, FSM Undip
12	Anforcom 2022	Sie. Dekdok	2022, FSM Undip
13	LKMM-D	Peserta	2022, FSM Undip
14	Kunjungan Instansi 2022	Bendahara	2022, FSM Undip
15	Informatics Gathering 2022	Bendahara	2022, FSM Undip

16	TEDx UNDIP	<i>Video Documentary</i>	2022, Universitas Diponegoro
17	Google Developer Students Club Undip	Sie. <i>Event</i>	2022, Universitas Diponegoro
18	HMIF Undip	Kepala Divisi PSDM	2023, FSM Undip

C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

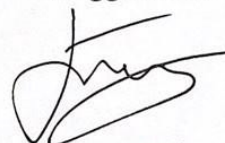
No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun

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-K**.

Semarang, 24 - 02 - 2023

AnggotaTim



Fikri Baswara Andanawarih

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Mulya Irwansyah
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Informatika
4	NIM	24060121240110
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 15 Maret 2003
6	Alamat E-mail	mulyairwansyah15@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	087875183849

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	LKMM-PD	Peserta	2021, FSM Undip
2	Points	Peserta	2021, FSM UndipP
3	LKMM-PD	Fasilitator	2022, FSM Undip
4	Positif	Sie. Perkap	2022, FSM Undip
5	I-GATE	Sie. K3	2022, FSM Undip

D. 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-K**.

Semarang, 24 - 02 - 2023

AnggotaTim



Mulya Irwansyah

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

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Varrel
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Informatika
4	NIM	24060121130062
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 22 Juni 2003
6	Alamat E-mail	varrelng@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	081287037555

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Positif	Sie. Perkap	2022, FSM Undip
2	LKMM-PD	Peserta	2021, FSM Undip
3	TSA Undip	Anggota Divisi BnD	2023, FSM Undip
4	Google Developer Students Club	Anggota	2023, Undip

C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

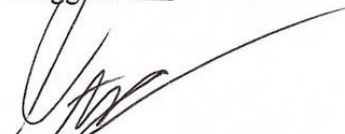
No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

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-K**.

Semarang, 24 - 02 - 2023

Anggota Tim


Varrel

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

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Edy Suharto, S.T.,M.Kom.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Informatika
4	NIP/NIDN	0014098003
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Semarang, 14 September 1980
6	Alamat E-mail	edys@lecturer.undip.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	081390777168

B. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang	Bidang Ilmu	Institusi	Tahun Lulus
1	Sarjana (S1)	Teknik Informatika	Institut Teknologi Bandung	2004
2	Magister (S2)	Sistem Informasi	Universitas Diponegoro	2018
3	Doktor (S3)			

C. Rekam Jejak Tri Dharma PT Pendidikan/Pengajaran

No	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	sks
1	Pemrograman Berorientasi Objek	Wajib	3
2	Struktur Data	Wajib	4

Penelitian

No	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1	Peningkatan Kualitas Perangkat Lunak Sistem Pemasaran Menggunakan Teknik <i>Refactoring</i>	DIPA FSM Undip	2021
2	Perbaikan Indeks Pemeliharaan Perangkat Lunak pada Aplikasi Mobile Menggunakan <i>Arsitektur Model-View-Presenter</i>	DIPA FSM Undip	2020

Pengabdian kepada Masyarakat

No	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1	Pelatihan Computational Thinking bagi Siswa Kelas 5 dan 6 SD di SD Islam Pangeran Diponegoro Semarang	DIPA FSM Undip	2022
2	Peningkatan Keterampilan Computational Thinking bagi Guru-Guru SD/SMP Islam Pangeran Diponegoro Semarang	DIPA FSM Undip	2022

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian 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-K.

Semarang, 21-02-2023
Dosen Pendamping



Edy Suharto, S.T.,M.Kom.

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

No	Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Belanja Bahan			
	Alat tulis kantor	1 buah	100.000	100.000
	Kertas	2 rim	50.000	100.000
	Tinta <i>printer</i>	1 buah	85.000	85.000
	Kuota Internet	5 bulan	100.000	500.000
	Figma Organization	2 bulan	690.000	1.380.000
	Brosur	100 lembar	1.000	100.000
SUB TOTAL			2.265.000	
2	Belanja Sewa			
	Sewa tempat pelatihan nelayan	3 hari	200.000	600.000
	<i>Hosting</i>	4 bulan	150.000	600.000
SUB TOTAL			1.200.000	
3	Perjalanan local			
	Perjalanan pelatihan nelayan	8 hari	200.000,00	1.600.000,00
	Perjalanan survei <i>beta testing</i>	5 hari	200.000,00	1.000.000,00
	SUB TOTAL			2.600.000,00
4	Lain-lain			
	<i>Ads</i> Instagram	250 cpc	2.840	710.000
	Pelatihan nelayan	2 hari	250.000	500.000
SUB TOTAL			1.210.000	
GRAND TOTAL			7.275.000	
GRAND TOTAL (Terbilang dua juta dua ratus enam puluh lima ribu rupiah)				

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas

No	Nama/NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Erlan Irhab Ghalib 24060121140166	Informatika	Sains	15	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengorganisir birokrasi dan perizinan 2. Mengorganisir jadwal dan jalannya program 3. Merancang dan menyiapkan alat bahan 4. Mencatat hasil kegiatan rutin harian penelitian 5. Survei pasar, kebutuhan pengguna dan aplikasi
2	Adira Rahmana Akbar 24060121140114	Informatika	Sains	15	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat dan Mengembangkan desain aplikasi Maritim. 2. Membuat <i>prototype</i> aplikasi. 3. Pengujian <i>prototype</i> aplikasi. 4. Membuat dokumentasi <i>prototype</i> aplikasi.
3	Fikri	Informatika	Sains	12	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencatat alur keuangan

	Baswara Andanawarih 2406012114012 2				<ol style="list-style-type: none"> 2. Mencatat setiap pengeluaran dan mengarsipkan 3. Mencatat hasil kegiatan rutin harian program 4. Mengorganisir administrasi yang dibutuhkan 5. Merancang strategi bisnis dan keuangan
4	Mulya Irwansyah 2406012114011 0	Informatika	Sains	13	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang segala sesuatu yang berkaitan dengan konsep produk 2. Mengisi kegiatan <i>logbook</i> online dan mengunggah file dokumentasi 3. Mengunggah laporan kemajuan, laporan akhir, dan artikel ilmiah 4. Mengurus <i>print out</i> laporan kemajuan, laporan akhir dan cuci cetak 5. Membuat file presentasi
5	Varrel 2406012113006 2	Informatika	Sains	12	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkoordinasi publikasi media 2. Pengujian dan karakterisasi 3. Evaluasi beta <i>testing</i>

					4. Penanggung jawab pemasaran 5. Penanggung jawab marketing
--	--	--	--	--	--

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Ketua Tim	:	Erlan Irhab Ghalib
Nomor Induk Mahasiswa	:	24060121140166
Program Studi	:	S1 Informatika
Nama Dosen Pendamping	:	Edy Suharto, S.T., M.Kom.
Perguruan Tinggi	:	Universitas Diponegoro

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-K saya dengan judul Aplikasi Maritim Sebagai Terobosan Baru Bagi Nelayan Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0 yang diusulkan untuk tahun anggaran 2023 adalah hasil 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 yang sudah diterima yang sudah diterima ke kas negara.

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

Semarang, 24-Februari-2023

Yang menyatakan,



Erlan Irhab Ghalib

NIM. 24060121140166