



## **PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

### **JUDUL PROGRAM**

**CUTE MEOW (APLIKASI GAME EDUKATIF UNTUK ANAK-ANAK GUNA  
MENINGKATKAN KEPEDULIAN MEREKA DALAM MENJAGA GAYA HIDUP YANG  
BERSIH DAN SEHAT)**

### **BIDANG KEGIATAN**

**PKM KARSA CIPTA**

Disusun Oleh:

1. Hafidz Firman Abdullah	NIM 20221337038	Tahun Angkatan 2022
2. M. Ade Ardiansa	NIM 20221337014	Tahun Angkatan 2022
3. Kelvin Akbbar Al Khozi	NIM 20221552001	Tahun Angkatan 2022
4. Syahadatul Aditya	NIM 20221337024	Tahun Angkatan 2022
5. Andhika Surya Pratama	NIM 20221337039	Tahun Angkatan 2022

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
SURABAYA**

**2023**

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
DAFTAR TABEL .....	3
DAFTAR GAMBAR.....	4
BAB 1 PENDAHULUAN.....	5
1.1 Latar Belakang.....	5
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Program.....	6
1.4 Manfaat Program.....	7
1.5 Luaran Yang Diharapkan.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Game Edukasi Anak Anak.....	8
2.2 Pola Hidup Sehat Anak Anak .....	8
2.3 Game Edukasi Meningkatkan Pola Hidup Sehat .....	9
2.4 Game Engine .....	9
BAB 3 METODE PENGEMBANGAN .....	10
3.1. Analisis Kebutuhan .....	10
3.2 Perancangan Desain .....	10
3.2.1 Mekanisme Kerja <i>Games</i> .....	10
3.2.2 Ringtangan Dalam <i>Games</i> .....	13
3.3 Implementasi .....	13
3.4 Uji Coba.....	13
3.5 Pemeliharaan.....	13
BAB 4 BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN .....	15
4.1 Anggaran Biaya.....	15
4.2 Jadwal Kegiatan.....	15
DAFTAR PUSTAKA .....	16
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	17
Lampiran 1. Biodata Ketua, Anggota dan Dosen Pembimbiing.....	18
Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan .....	24
Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas.....	25
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana .....	27
Lampiran 5. Tampilan Prototype Cute meow .....	28

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 - Anggaran Biaya PKM-KC.....	15
Tabel 2 - Jadwal Kegiatan PKM-KC .....	15
Tabel 3 - Justifikasi Anggaran kegiatan .....	24
Tabel 4 - Susunan Organisasi Tim dan pembagian tugas .....	26

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 - Prototype tampilan mini game Throw trash .....	11
Gambar 2 - Prototype Tampilan mini game Pick Them .....	12
Gambar 3 - Prototype Tampilan mini game Meow Run .....	13

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Masalah sampah sepertinya ketika kita mendengar hal ini seakan sudah melekat pada lingkungan kita dan permasalahan ini seakan menjadi sudah asupan kita sehari-hari, yang mana fenomena ini tak pantas lagi disebut masalah sepele, karena keberadaan sampah ini semakin lama semakin memprihatinkan, tiap hari sampah ini akan menumpuk di muka bumi ini baik di daratan maupun di lautan, bahkan di lingkungan kita sendiri yaitu di negara kita tercinta Indonesia permasalahan ini akan selalu menghantui kita, menurut Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (2023) bahwa Indonesia menjadi penyumbang sampah No 2 terbanyak di dunia, dan di tahun 2022 indonesia telah menyumbang sampah kurang lebih 50 ribu ton sampah dalam sehari sehingga jika di-total maka sampah di indonesia telah mencapai angka 19 juta ton. Informasi ini dikutip dari Informasi ini diperoleh dari halaman web resmi SIPSN, "Timbulan Sampah" diakses pada tanggal 1 Februari 2023 melalui alamat <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/public/data/timbulan>

Ini jelas bukanlah sebuah penghargaan yang membanggakan melainkan menyedihkan. Dan setelah kita melihat data ini maka wajar saja kenapa indonesia sering terjadi banjir terutama di kota-kota besar dan sungai - sungai menjadi kotor sehingga menimbulkan berbagai macam penyakit. Maka dengan adanya fenomena ini, sepatutnya kita kembali sadar bahwa permasalahan ini merupakan permasalahan yang sangat penting bagi berbagai elemen masyarakat baik itu presiden, pemerintah pusat / daerah, bahkan masyarakat biasa pada umumnya, janganlah kita saling lempar tanggung jawab karena ini adalah tanggung jawab kita bersama. Dan salah satu langkah awal yang dapat mengentaskan problematika ini adalah dengan memberikan edukasi yang layak dan benar kepada anak-anak agar generasi selanjutnya juga sadar dan bisa meneruskan ide-ide ataupun langkah-langkah yang dapat mengentaskan permasalahan ini. Dan salah satu bentuk edukasi yang baik bagi anak terutama di masa sekarang ini yang serba digital adalah game edukatif . Maka dari kami berinisiatif untuk membuat game edukatif bernama "Cute Meow". Game ini dibuat untuk memberikan edukasi tentang pentingnya kebersihan lingkungan dan cara mengatasinya kepada pemain. Melalui game ini, diharapkan pemain dapat mengetahui dampak sampah pada lingkungan dan bagaimana cara untuk mengatasinya. Selain itu, game ini juga dapat

menjadi sarana untuk meningkatkan kesadaran pemain tentang pentingnya lingkungan yang bersih.

Game "Cute Meow" akan dibuat dengan menggunakan karakter utama yaitu kucing, yang akan membantu pemain dalam memainkan beberapa mini game guna menyelesaikan misi-misi yang ada dalam game. Dan alasan kami memilih karakter kucing adalah karena kucing adalah hewan yang pandai menjaga kebersihan bisa tergambarkan dengan kebiasaan kucing yang suka mandi dengan cara menjilat-jilat bulunya hingga bersih. Dan game ini akan dikembangkan untuk platform mobile dan akan tersedia dalam beberapa bahasa. Dengan adanya game ini diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam memberikan edukasi tentang besarnya dampak sampah bagi lingkungan dan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan kepada pemain dan masyarakat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam program ini adalah

1. Bagaimana cara mengatasi permasalahan sampah yang kian hari kian memburuk?
2. Bagaimana mengajarkan kepada anak-anak tentang Cara memilah sampah yang benar?
3. Apa saja Dampak masalah sampah dan kebersihan terhadap lingkungan?
4. Bagaimana mengajak anak-anak agar peduli terhadap gaya hidup yang bersih dan sehat?
5. Apa yang sebaiknya perlu ditanamkan semenjak dini perihal kepedulian gaya hidup bersih dan sehat?
6. Bagaimana cara memanfaatkan kebiasaan anak bermain gadget?

## 1.3 Tujuan Program

- a. Merancang media edukasi sampah yang interaktif berupa permainan menggunakan teknologi berbasis *android* untuk memperluas informasi mengenai bagaimana cara memilah sampah yang baik dan benar serta bagaimana menjaga kebersihan di lingkungan sekitar (*Games Cute Meow*).
- b. Melakukan edukasi pemilahan sampah yang baik secara interaktif menggunakan media *Games Cute Meow* sebagai solusi untuk mengatasi

permasalahan pencemaran sampah pada lingkungan.

- c. Mengevaluasi efektivitas media *Games Cute Meow* terhadap pengetahuan cara pemilahan sampah yang baik dan benar kepada anak-anak sekolah dengan melakukan uji *pre* dan *post*.

#### **1.4 Manfaat Program**

Program game edukasi adalah cara inovatif dan menyenangkan untuk belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Ini dapat membuat belajar lebih menarik dan interaktif, sehingga anak-anak lebih fokus dan dapat menyimpan informasi dengan lebih baik.

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

1. Laporan kemajuan pelaksanaan program game Edukasi meningkatkan motivasi belajar, peningkatan hasil belajar,serta menjaga lingkungan tetap bersih .
2. Laporan akhir kegiatan Game Edukasi pada anak-anak untuk melihat efektivitas media *games* Menjaga Lingkungan (*Cute Meow*)
3. Produk Program berupa aplikasi game menjaga lingkungan tetap bersih yang berjudul *Games Cute Meow*

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Game Edukasi Anak Anak**

Game edukasi yaitu games yang digunakan selaku perlengkapan pembelajaran, digunakan selaku alat pendidikan anak – anak. permainan edukasi umumnya melatih memahami warna, memahami huruf serta nomor, matematika, hingga berlatih bahasa asing. perancang game pembelajaran patut betul – betul mengasumsikan jika games yang dikonsep patut melatih serta mengasyikkan untuk pelakunya.

Game edukasi umum kita jumpai di toko komik atau tempat bermain anak, akan tetapi kala ini kita mampu menjumpai games edukasi di playstore serta bisa kita mainkan memakai handphone, banyak sekali games edukasi yang ada di playstore.

#### **2.2 Pola Hidup Sehat Anak Anak**

Membiasakan pola hidup sehat dan bersih bukan hanya tanggung jawab guru namun juga orangtua. Pembiasaan pola hidup sehat dan bersih harus diterapkan sejak dini terlebih pada masa pandemi covid seperti saat ini. Pandemi covid-19 atau virus corona terjadi pada akhir Desember 2019. Pemerintah Indonesia melalui Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19 (Gugus Tugas Nasional) mencatat pada tanggal 17 Juni 2020 total kasus positif covid-19 menjadi 41.431 orang (covid19.co.id, 2020). Data tersebut dari hari ke hari semakin meningkat sehingga menjadikan kewaspadaan semua pihak oleh karena itu memprioritaskan kesehatan saat ini sangatlah penting.

Masa pandemi covid-19 menjadikan kesehatan prioritas utama sehingga pemerintah pusat dan daerah memberikan kebijakan untuk seluruh lembaga pendidikan dari jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD) hingga perguruan tinggi melakukan study for home atau belajar dari rumah. Kebijakan tersebut diterapkan sebagai upaya pencegahan meluasnya virus covid-19 (Arifudin, 2020). Menteri pendidikan dan Kebudayaan turut memberikan pesan agar orang tua, siswa, dan guru menjaga kesehatan masing-masing sesuai protap dari Kemenkes terkait Covid-19, dan untuk mengikuti imbauan Presiden Jokowi agar belajar di rumah, bekerja di rumah, dan beribadah di rumah (Fajriah, 2020).



### **2.3 Game Edukasi Meningkatkan Pola Hidup Sehat**

Pada era globalisasi saat ini media digital sangat mempunyai peran penting. Dengan kemajuan zaman dan perkembangan teknologi yang sangat pesat ini di utuhkan cara penyampaian yang baru dan berimbas positif bagi lingkungan hidup yang lebih baik demi kelangsungan hidup yang lebih baik. Imbauan untuk selalu peduli pada lingkungan terutama terhadap kebersihan lingkungan yang bebas dari sampah sejatinya sudah dilakukan di sekolah-sekolah, pada kampanye, dan poster untuk menyadarkan semua orang tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan .Namun, semua itu dirasa masih kurang memberikan kesadaran pada masyarakat untuk selalu peduli terhadap lingkungan sekitar.Padahal, pada kenyataannya lingkungan yang bersih dan terbebas dari sampah akan meminimalkan timbulnya kuman-kuman penyakit yang dapat berakibat buruk terhadap kesehatan masyarakat sendiri. Game ini bertujuan untuk memberi edukasi kepada anak usia dini melalui media game yang menyenangkan dan menarik.Pada anak usia dini yang masih dalam masa pertumbuhan dan anak-anak juga suka bermain game maka di buatlah game tentang kebersihan lingkungan ini yang secara tidak langsung ada pesan yang terdapat pada game ini yang berisi tentang selalu menjaga kebersihan lingkungan.

### **2.4 Game Engine**

Game Engine adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat dan mengembangkan game. Game engine membantu developer dalam membuat game dengan memfasilitasi proses pembuatan game dan menyediakan alat bantu seperti grafis, suara, animasi, dan fisika. Banyak beberapa game engine yang populer, seperti unity, unreal engine dan godot. Dan untuk proyek kali ini Tim menggunakan godot sebagai alat pengembangan game ini.

Godot adalah sebuah game engine open source yang memungkinkan pengembangan game 2D dan 3D. Godot menawarkan fitur seperti scripting dengan bahasa GDScript (basis Python), editor visual yang intuitif, dan kendali node yang fleksibel. Engine ini juga menyediakan tool yang kuat untuk animasi, physics, audio, dan networked multiplayer. Godot didukung oleh komunitas aktif yang terus berkembang dan memperbarui engine. Dan saat proposal ini dibuat godot telah memiliki versi terbarunya yaitu 3.5.1

## **BAB 3**

### **METODE PENGEMBANGAN**

Untuk pengembangan game ini, kami akan menggunakan metode pengembangan SDLC (Software Development Life Cycle) Waterfall. Metode ini akan memastikan bahwa proses pengembangan dilakukan secara sistematis dan teratur. Berikut tahapan-tahapannya :

#### **3.1. Analisis Kebutuhan**

Pemberian intervensi edukasi mengenai pola hidup sehat harus terus berinovasi dan dikemas secara menarik seiring perkembangan zaman. Pemilihan games sebagai media alternatif dalam mengedukasi anak-anak terutama di-usia kurang dari 12 tahun dirasa tepat mengingat saat ini anak-anak selalu menggunakan gadget dalam kesehariannya. Oleh karena itu, tim mengemas pengetahuan mengenai bagaimana cara menjaga gaya hidup bersih dan sehat dalam bentuk games edukatif yang bernama Games Cute Meow.

#### **3.2 Perancangan Desain**

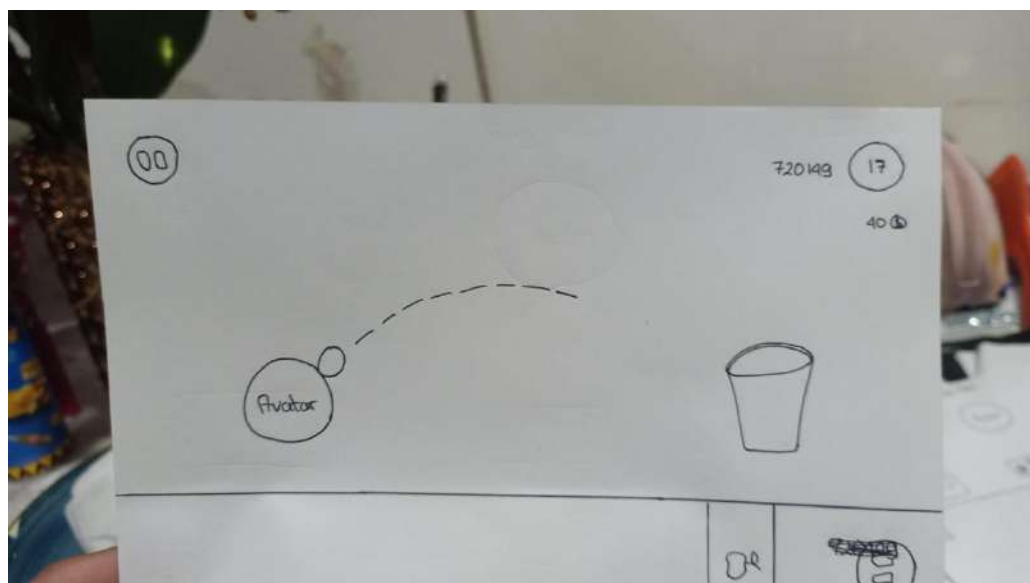
##### **3.2.1 Mekanisme Kerja Games**

*Game Cute Meow* merupakan games edukatif yang berisikan pengetahuan mengenai pola hidup sehat seekor anak kucing yang harus dirawat, diberi makan, dan diperhatikan segala kebutuhannya. Game ini dirancang dengan sebaik mungkin agar pemain mampu merasakan apa yang dibutuhkan Karakter di dalam game, seperti diajak bermain dan menghabiskan waktu bersama. Adapun mekanisme kerja dari Game Cute Meow yaitu dimulai dengan menekan tombol start button yang ada di awal tampilan game, kemudian akan muncul seekor anak kucing lucu yang ingin dirawat oleh pemain. Pemain bisa memberikan makan, mengajak bermain, mempersilahkan tidur, bahkan memainkan mini game yang akan dibintangi oleh tokoh anak kucing lucu tersebut.

Berikut ini beberapa mini game yang bisa dimainkan oleh pemain, tentunya setiap game memiliki tema yang akan mengedukasi pemain dengan beberapa rintangan yang menarik juga tentunya :

### a. Throw Trash/Melempar Sampah

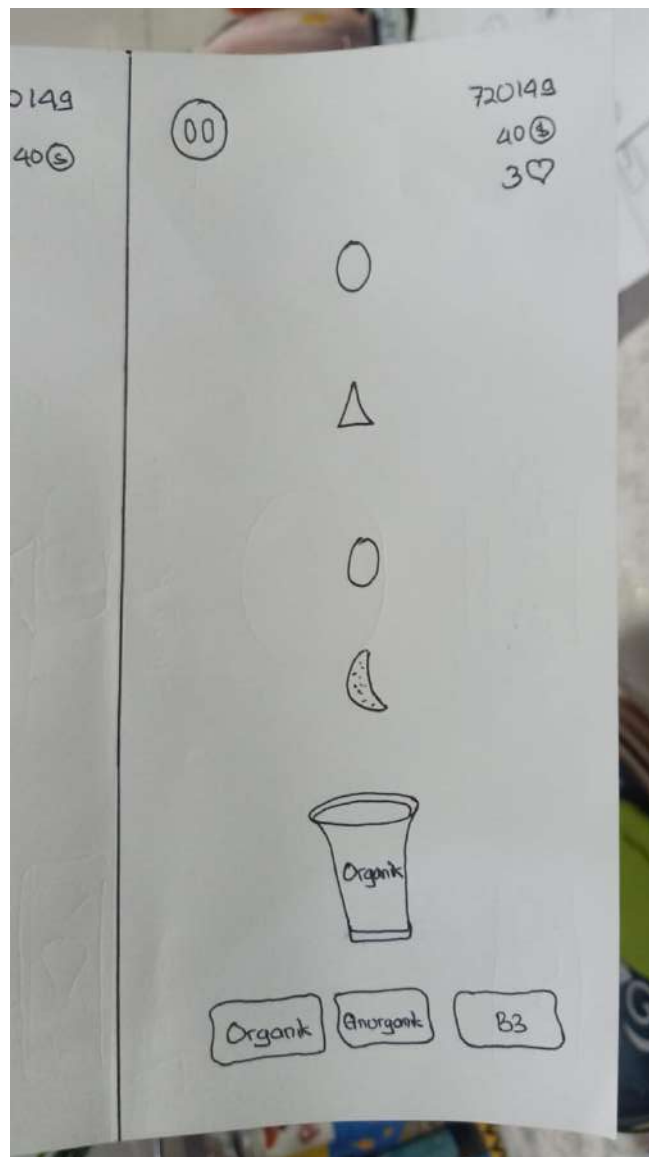
Mini game ini memiliki mekanisme kerja seperti melempar bola basket ke ring basket di mini game Hoops Pou namun dengan tampilan yang berbeda, yakni sampah yang akan dilempar ke dalam tempat sampah. Pemain akan diberi limit waktu tertentu untuk melempar sampah ke tempat sasaran sebanyak mungkin, dan tentunya untuk setiap sampah yang mengenai target sasaran akan memberikan waktu tambahan dan 1 koin untuk beberapa lemparan.



Gambar 1 - Prototype tampilan mini game Throw trash

### b. Pick Them/Pilih Mereka

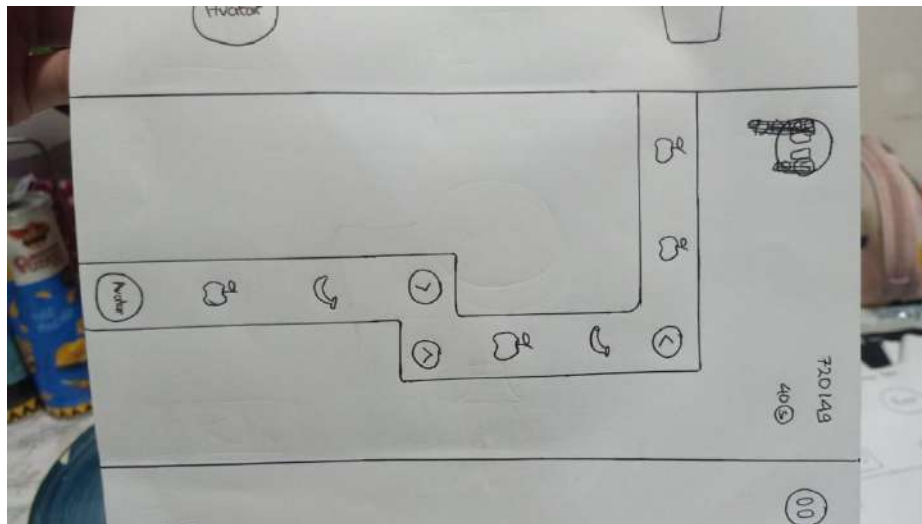
Mini game ini memiliki mekanisme kerja seperti game Piano Tail namun bukan dengan menampilkan gambar not piano yang turun kebawah melainkan 2-4 macam sampah yang akan jatuh kebawah kemudian pemain akan menekan tombol tempat sampah yang benar untuk mengelompokkan sampah sesuai jenisnya. Ketika pemain berhasil menekan tempat sampah yang benar sesuai jenis sampah yang turun dari atas, pemain akan mendapatkan score tambahan. Namun jika player sampai 3x melakukan kesalahan dalam menekan tombol yang salah nyawa pemain akan habis dan pemain tidak bisa melanjutkan game dan harus mengulang dari awal.



Gambar 2 - Prototype Tampilan mini game Pick Them

### c. Meow Run

Mini game ini memiliki mekanisme kerja seperti Tap Tap Dash, si Anak Kucing akan mulai bermain dan pemain diharuskan untuk mengambil kontrol agar si anak kucing berlari sesuai jalur yang telah ditentukan, belok ke kanan, belok ke kiri dan lompat untuk menghindari rintangan. Di dalam mini game ini pemain akan mendapatkan sejumlah score sesuai jarak lari yang bisa ditempuh, pemain juga akan mendapatkan beberapa koin setelah melewati jarak tertentu.



Gambar 3 - Prototype Tampilan mini game Meow Run

### 3.2.2 Ringtangan Dalam Games

Game ini memiliki beberapa tugas yang harus dikerjakan oleh pemain, yaitu mulai dari memberi makan Si Kucing Imut dengan memperhatikan bar yang tertera pada tampilan game sebelah atas, begitu pula dengan bar energi, bar makanan, dan bar tingkat kesehatan si Kucing Imut. Pemain harus menjaga setiap kebutuhan si kucing agar tidak merasa stres bahkan sampai jatuh sakit.

## 3.3 Implementasi

Pada Tahapan Implementasi Tim memulai pemrograman dan pengembangan game Cute Meow sesuai dengan desain yang sudah ditentukan. Kami menggunakan tools Godot dan beberapa bahasa pemrograman seperti GDScript dan C# untuk membuat game tersebut.

## 3.4 Uji Coba

Tahap Uji coba dilakukan sebelum games Cute Meow disosialisasikan kepada sasaran. Games ini akan di uji coba oleh anak-anak diusia kurang dari 12 tahun. Dan di tahap uji coba ini kami akan meminta bantuan kepada siswa MI Darussalam Gempol Pasuruan untuk melakukan uji coba Tujuan pada tahap ini adalah untuk menilai kinerja games dan juga mengetahui apa saja kekurangan yang perlu diperbaiki dari games ini.

## 3.5 Pemeliharaan

Setelah Game Cute Meow tersebut berhasil diuji dan tidak terjadi error, tim akan meluncurkan game tersebut dan mempublikasikannya. Kami juga melakukan pemeliharaan untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik dan bebas dari error. Dan Pemeliharaan Sistem baru meliputi:

- a) *Corrective*, Yaitu memperbaiki desain dan error pada program.
- b) *Adaptive*, Yaitu memodifikasi sistem untuk beradaptasi dengan perubahan lingkungan.
- c) *Perfective*, Yaitu Melibatkan sistem untuk menyelesaikan masalah baru atau mengambil kesempatan (penambahan fitur).
- d) *Preventive*, Yaitu Menjaga sistem dari kemungkinan masalah di masa yang akan datang.

## BAB 4

### BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

#### 4.1 Anggaran Biaya

No.	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp.)
1	Perlengkapan	7.300.000
2	Bahan habis pakai	1.500.000
3	Perjalanan	300.000
4	Lain-lain	200.000
Jumlah		Rp. 9.300.000

Tabel 1 - Anggaran Biaya PKM-KC

#### 4.2 Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan				Person Penanggung Jawab
		1	2	3	4	
1.	Merancang desain <i>games</i>					M Ade ardiansa Kelvin Akbar Al Ghozi Hafidz Firman Abdullah
2.	Proses pembuatan <i>games</i>					M Ade ardiansa Adhika Surya Pratama, Syahadatul Aditiah
3.	Uji Coba					Ketua tim dan seluruh anggota
4.	Pertemuan dengan mitra					Ketua tim dan seluruh anggota
4.	Sosialisasi dan Eksekusi Game					Ketua tim dan seluruh anggota
5.	Monitoring dan Evaluasi					Ketua tim dan seluruh anggota

Tabel 2 - Jadwal Kegiatan PKM-KC

## DAFTAR PUSTAKA

- Hutagaluh, E. J. (2017). GAME KEBERSIHAN LINGKUNGAN MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE. *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1(2).
- Maturidi, M., & Purba, A. (2020). Menanamkan Pola Hidup Sehat pada Anak Usia DiniMenanamkan Pola Hidup Sehat pada Anak Usia Dini. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 19(2). <https://doi.org/10.47467/mk.v19i2.428>
- Mulyadin, R. M., Iqbal, M., & Ariawan, K. (2018). Konflik Pengelolaan Sampah di DKI Jakarta dan upaya Mengatasinya. *Jurnal Analisis Kebijakan Kehutanan*, 15(2).
- Putri, A. S. (2021). Penyelamatan Bumi dan Isinya dalam Pandangan Ekoteologi: Sebuah Analisis Biblikal. *Angelion: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 1(2). <https://doi.org/10.38189/jan.v1i2.76>
- Rahmadani, F. A. (2020). UPAYA MENUMBUHKAN KESADARAN MASYARAKAT DALAM MENJAGA KEBERSIHAN LINGKUNGAN MELALUI PENGELOLAAN BANK SAMPAH. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(3). <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v3i3.3482>
- Safitri, H. I., & Harun, H. (2020). Membiasakan Pola Hidup Sehat dan Bersih pada Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.542>.
- Pou.* (n.d.). Retrieved from pou.me: <http://www.pou.me/>
- Tap Tap Dash.* (n.d.). Retrieved from Tap Tap Dash: <https://www.taptapdash.com/>
- magic tiles.* (n.d.). Retrieved from magic tiles: <https://www.amanotes.com/>



## LAMPIRAN-LAMPIRAN

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

#### a) Ketua

##### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Hafidz Firman Abdullah
2	Jenis Kelamin	Laki - Laki
3	Program Studi	S1 Informatika
4	NIM	20221337038
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Sidoarjo, 20 Oktober 2002
6	Alamat Email	hafidzfirmans742@gmail.com
7	Nomer Telepon / HP	082127236220

##### B. Riwayat Pendidikan

	SD / MI	SMP/MTS	SMA/MA
Nama Instansi	MI Darussalam Gempol	MTS Darussalam Gempol	MA Darussalam Gempol
Jurusan			IPA
Tahun Masuk - Lulus	2009 - 2015	2015 - 2018	2018 - 2021

##### C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	How To create a Digital Portfolio for career in IT		Online, 24 Januari 2023
2			
3			

##### D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.			

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 Hibah "Cute Meow" Aplikasi game edukatif untuk anak-anak guna meningkatkan kepedulian mereka dalam menjaga gaya hidup yang bersih dan sehat

Surabaya, 08 Februari 2023

Pengusul,



( Hafidz Firman Abdullah )

## b). Anggota 1

## A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Muhammad Ade Ardiansa
2	Jenis Kelamin	Laki Laki
3	Program Studi	S1 Informatika
4	NIM	20221337014
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Sidorajo, 18 Desember 2003
6	Alamat Email	<a href="mailto:ade18121003@gmail.com">ade18121003@gmail.com</a>
7	Nomer Telepon / HP	088804953321

## B. Riwayat Pendidikan

	SD/MI	SMP/MTS	SMA/MA
Nama Instansi	SDN Kedurus 5 Surabaya	SMP N 16 Surabaya	SMK N 1 Surabaya
Jurusan			Rekayasa Perangkat Lunak
Tahun Masuk - Lulus	2010 - 2016	2016 - 2019	2019 - 2022

## C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

## D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.			

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 Hibah “**Cute Meow**” Aplikasi game edukatif untuk anak-anak guna meningkatkan kepedulian mereka dalam menjaga gaya hidup yang bersih dan sehat

Surabaya, 08 Februari 2023

Pengusul,



(Muhammad Ade Ardiansa)

## c). Anggota 2

## A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Kelvin Akbar Al Ghozi
2	Jenis Kelamin	Pria
3	Progam Studi	S1 Studi Agama Agama
4	NIM	20221552001
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Surabaya, 15 Juni 2003
6	Alamat Email	kelvinakbaralghozi@gmail.com
7	Nomer Telepon / HP	089526450367

## B. Riwayat Pendidikan

	SD/MI	SMP/MTS	SMA/MA
Nama Instansi	SDN Kapasan V	SMPN 2 Surabaya	SMAN 8 Surabaya
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk - Lulus	2009-2015	2015-2018	2018-2021

## C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

## D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.			

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 Hibah "Cute Meow" Aplikasi game edukatif untuk anak-anak guna meningkatkan kepedulian mereka dalam menjaga gaya hidup yang bersih dan sehat

Surabaya, 08 Februari 2023

Pengusul,



( Kelvin Akbar Al Ghozi)

## d). Anggota 3

## A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Syhadatul Aditya
2	Jenis Kelamin	Laki Laki
3	Program Studi	SI Informatika
4	NIM	20221337024
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Lamongan, 18-08-2004
6	Alamat Email	<a href="mailto:putraattack123@gmail.com">putraattack123@gmail.com</a>
7	Nomer Telepon / HP	082143429997

## B. Riwayat Pendidikan

	SD/MI	SMP/MTS	SMA/MA
Nama Instansi	MI Mambaul Ulum	MTS Mambaul Ulum	SMK maskumambang 1
Jurusan	-	-	Teknik Komputer jaringan
Tahun Masuk - Lulus	2012-2017	2017-2019	2019-2022

## C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

## D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	National Robotic of Competition	Politeknik Negeri Madura	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 Hibah "Cute Meow" Aplikasi game edukatif untuk anak-anak guna meningkatkan kepedulian mereka dalam menjaga gaya hidup yang bersih dan sehat

Surabaya, 08 Februari 2023

Pengusul,  
  
 ( Syhadatul Aditya )

## e). Anggota 4

## A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Andhika surya permana
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Progam Studi	S1 Informatika
4	NIM	20221337039
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Surabaya 16-04-2004
6	Alamat Email	<a href="mailto:thebangdhika27@gmail.com">thebangdhika27@gmail.com</a>
7	Nomer Telepon / HP	081216344028

## B. Riwayat Pendidikan

	SD/MI	SMP/MTS	SMA/MA
Nama Instansi	SDN 251	SMPN 54	SMA 19
Jurusan			
Tahun Masuk - Lulus	2010-16	2016-19	2019-22

## C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

## D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.			

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 Hibah "Cute Meow" Aplikasi game edukatif untuk anak-anak guna meningkatkan kepedulian mereka dalam menjaga gaya hidup yang bersih dan sehat

Surabaya, 08 Februari 2023

Pengusul,



( Andhika surya permana)

## Biodata Dosen pembimbing

### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap ( dengan Gelar )	Ashr Hafizh Tantri, S.Kom., M.Kom.
2	Jenis Kelamin	Laki - Laki
3	Progam Studi	Informatika
4	NIP / NIDN	0702119301
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Surabaya, 02 November 1993
6	Alamat Email	ashr-hafizh@ft.um-surabaya.ac.id
7	Nomer Telepon / HP	085749452867

### B. Riwayat Pendidikan

	Strata - 1	Strata - 2	Strata- 3
Nama Instansi	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	
Jurusan / Prodi	Sistem Informasi	Sistem Informasi	
Tahun Masuk - Lulus	2011-2017	2017-2020	

### C. Rekam Jejak Tri Dharma PT

#### C.1. Pendidikan / Pengajaran

No	Nama Mata kuliah	Wajib / Pilihan	SKS
1.	Pengantar Teknologi Informatika	Wajib	3
2.	Algoritma dan Pemrograman 1	Wajib	3
3.	Fisika Teknik	Wajib	2
4.	Algoritma dan Pemrograman 2	Wajib	3
5.	Pemrograman Web	Wajib	3
6.	Kecerdasan Buatan berbasis JST	Wajib	3
7.	Statistika 2	Wajib	3
8.	Pemrograman Berorientasi Object dan Mobile	Wajib	3
9.	Analisa dan Perancangan Kebutuhan Perangkat Lunak	Wajib	3
10.	Manajemen Proyek Informatika	Wajib	3
11.	Rancang Bangun Perangkat Lunak	Wajib	3

#### C.2. Penelitian

No	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1.	Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Pada Society	Mandiri	2022
2	Instragam Untuk UMKM Indonesia	Mandiri	2022
3	Efektifitas Penggunaan E-Health Surabaya	Mandiri	2022

#### C.3. Pengabdian kepada Masyarakat

No	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1.	Pelatihan HTML untuk SMA-SMK Surabaya	Mandiri	2022
2.	Pengenalan Web Dasar untuk SMA-SMK	Mandiri	2022
3.	Pelatihan Pemrograman Web Sederhana	Mandiri	2022
4.	Edukasi Bijak penggunaan Web	Mandiri	2022

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 Hibah “**Cute Meow**” Aplikasi game edukatif untuk anak-anak guna meningkatkan kepedulian mereka dalam menjaga gaya hidup yang bersih dan sehat

Surabaya, 09 Februari 2023



(Ashir Hafizh Tantri, S.Kom., M.Kom.)

## Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

1. Jenis Perlengkapan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
- <i>Server/Hosting</i>	1	400.000	400.000
- Unggah Ke play store	1	400.000	400.000
- Jasa Pembuatan Sistem	1	2.500.000	2.500.000
- Coding <i>Games</i>	1	2.000.000	2.000.000
- Jasa Pembuatan Desain	1	2.000.000	2.000.000
<b>SUB TOTAL (Rp)</b>			<b>7.300.000</b>
2. Bahan Habis	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
- Paket data mahasiswa (5 hari)	5	100.000	500.000
- Paket data responden (5 hari)	20	50.000	1.000.000
<b>SUB TOTAL (Rp)</b>			<b>1.500.000</b>
3. Perjalanan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
- Kegiatan penyiapan bahan	5	20.000	100.000
- Kegiatan pendampingan uji coba	5	20.000	100.000
- Kegiatan lainnya sesuai progam PKM	5	20.000	100.000
<b>SUB TOTAL (Rp)</b>			<b>300.000</b>
4. Lain-lain	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
Bahan Kontak			
- Buku Tulis	20	5.000	100.000
- Alat Tulis	20	5.000	100.000
<b>SUB TOTAL (Rp)</b>			<b>200.000</b>
<b>TOTAL 1+2+3+4 (Rp)</b>			<b>9.300.000</b>
(----- <i>Sembilan Juta Tiga Ratus Ribu Rupiah</i> ----- )			

Tabel 3 - Justifikasi Anggaran kegiatan



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

<b>No</b>	<b>Nama /NIM</b>	<b>Program Studi</b>	<b>Bidang Ilmu</b>	<b>Alokasi Waktu (jam/minggu)</b>	<b>Uraian Tugas</b>
1.	Hafidz Firman Abdullah / 20221337038	S1 Informatika	Ilmu Informatika	7 jam/minggu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang Desain game pada tampilan awal dan room pada game</li> <li>- Evaluasi setiap gameplay</li> <li>- Evaluasi seluruh anggota tim</li> <li>- Membuat proposal rincian biaya yang akan dikeluarkan</li> </ul>
2.	Muhammad Ade Ardiansa / 20221337014	S1 Informatika	Ilmu Informatika	7 jam/minggu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang Desain game pada tampilan awal dan room pada game</li> <li>- Membuat program untuk jalanya game / develope game</li> <li>- Membeli asset pada game jika diperlukan</li> <li>- Evaluasi setiap gameplay</li> </ul>
3	Kelvin Akbbar Al Ghozi/ 20221552001	S1 Studi Agama - Agama	Ilmu Agama	7 jam/minggu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang Desain game pada tampilan mini game</li> <li>- Evaluasi setiap gameplay</li> </ul>
4	Syihadatul Aditya / 20221337024	S1 Informatika	Ilmu Infomatika	7 jam/minggu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat program untuk jalanya game / develope game</li> <li>- Membeli asset pada game jika diperlukan</li> </ul>

					- Evaluasi setiap gameplay
5	Andhika Surya Pratama / 20221337039	S1 Informatika	Ilmu Infomatika	7 jam/minggu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat program untuk jalanya game / develope game</li> <li>- Evaluasi setiap gameplay</li> </ul>

Tabel 4 - Susunan Organisasi Tim dan pembagian tugas

#### Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

##### SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini

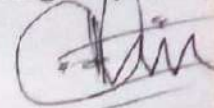
Nama Ketua Tim : Hafidz Firman Abdullah  
Nomor Induk Mahasiswa : 20221337038  
Program Studi : Informatika  
Nama Dosen Pendamping : Ashr Hafidz  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Surabaya

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-KC saya dengan judul Cute Meow Game edukatif untuk anak-anak guna meningkatkan kepedulian mereka dalam menjaga gaya hidup yang bersih dan sehat yang diusulkan untuk tahun anggaran 2023 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 yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Surabaya, 09-02-2023

Yang menyatakan,



(Hafidz Firman Abdullah)

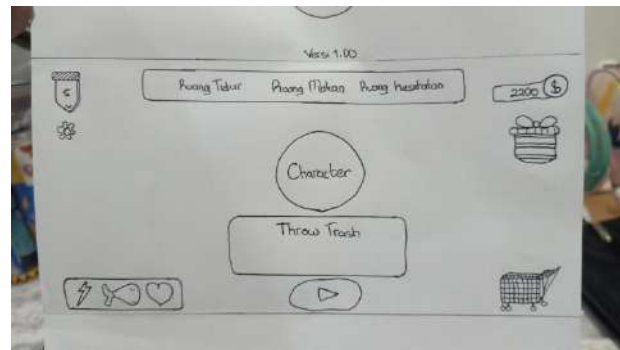
NIM: 20221337038.



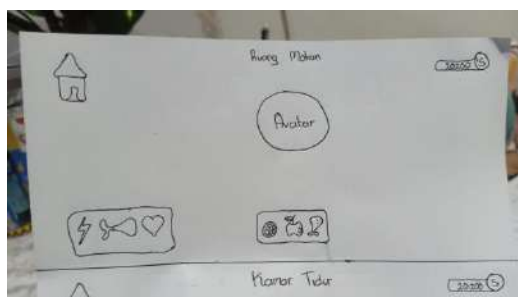
## Lampiran 5. Tampilan Prototype Cute meow



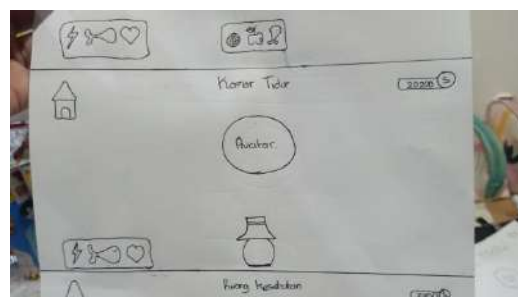
1. Halaman Awal



2. Main menu



3. Menu Ruang Makan



4. Menu Ruang Tidur



5. Menu Ruang Kesehatan