



PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

“Software Engineering – Chaos Classroom”

BIDANG KEGIATAN :

PKM KARSA CIPTA

Diusulkan oleh :

Daniel	2101690673	2021
Felix Kurniawan	2101664151	2021
Joel Robert Justiawan	2101629672	2021

**UNIVERSITAS BINA NUSANTARA
JAKARTA
2019**

Pengesahan PKM Karsa Cipta

- 1 Judul Kegiatan : Software Engineering – Chaos Classroom
- 2 Bidang Kegiatan : PKM-KC
- 3 Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Joel Robert Justiawan
 - b. NIM : 2101629672
 - c. Jurusan : Game Application and Technology
 - d. Universitas : Bina Nusantara
 - e. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Taman Pulo Gebang Blok C5 No. 2
Cakung, Jakarta Timur.
 - f. Alamat email : joel.justiawan@binus.ac.id
- 4 Anggota pelaksana Kegiatan : 3 Orang
/Penulis
- 5 Dosen pendamping
 - Nama Lengkap dan Gelar : Alvina Aulia
 - NIDN : D4554
 - Alamat Rumah dan No Tel./HP : Green Village, GV BB 12. Kec. Cipondoh,
Kota Tangerang. 15146
081298727348
- 6 Biaya kegiatan total:
 - a. Kemenristekdikti : Rp. 12,500,000
 - b. Sumber lain : -
- 7 Jangka waktu pelaksanaan : 5 Bulan

Jakarta, 17 Juni 2019

Menyetujui,
Ketua Jurusan

Ketua Pelaksana Kegiatan



Fredy Purnomo, S.Kom., M.Kom.
D1892

Joel Robert Justiawan
2101629672

Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan

Dosen Pendamping



(Johan, S.Kom., M.M.)
D1582

Alvina Aulia
D4554

Daftar Isi

Halaman Pengesahan	i
Daftar Isi	ii
Bab 1 - Pendahuluan	1
Bab 2 – Tinjauan Pustaka	3
Bab 3 – Metode Pelaksanaan	4
Bab 4 – Biaya dan Jadwal Kegiatan	5
4.1 Anggaran Biaya	5
4.2 Jadwal Kegiatan	5
Daftar Pustaka	6
Lampiran-Lampiran	7
Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota serta Dosen Pembimbing	7
Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan	13
Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas	14
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana	15
Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang Hendak Diterapkembangkan	16

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di zaman modern sekarang ini, dunia sedang di hebohkan dengan perkembangan teknologi digital dan ilmu pengetahuan teknologi. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan nya pun sangat mempengaruhi aspek kehidupan para masyarakat dunia, maupun itu gaya hidup, produktivitas, Pendidikan, sosial, pekerjaan, dan hiburan. Seiring dengan perkembangan tersebut sudah pasti akan ada sisi negatif dari perkembangan teknologi tersebut terutama dalam perkembangan video games.

Video game sangat berpengaruh kepada kehidupan masyarakat dunia dan sangat diminati oleh banyak anak dibawah umur sampai orang tua, tetapi lebih di dominasi oleh pemain anak dibawah umur dan anak remaja. Pada perkembangan video games sekarang pun rating atau syarat ketentuan umur pada beberapa video game lebih di dominasi yang memiliki rating diatas 18 tahun dan harus di damping orang tua. Pada keterbatasan rating ini pun video game yang di target kan untuk anak dibawah umur semakin berkurang, dan efek nya pun sangat berbahaya jika anak dibawah umur ini ingin memainkan video games yang rating nya untuk anak remaja keatas. Game edukasi yang di khusus kan untuk anak dibawah umur sangat dibutuhkan untuk perkembangan mereka yang membutuhkan stimulus dari video game edukasi tersebut, seperti game edukasi yang melatih konsentrasi, ketepatan, daya ingat, dan kelincahan.

1.2. Rumusan Masalah

Kurang nya video games edukasi sangat mempengaruhi perkembangan masyarakat terutama anak dibawah umur. Banyak kasus dimana seorang guru yang menjadi korban kekerasan murid nya sendiri yang dikarena kan efek dari video games. Dan setelah ditelusuri video games yang dimainkan nya adalah game yang memiliki rating untuk orang dewasa.

Dari kejadian tersebut pun dibutuhkan video games yang mengedukasi masyarakat terutama pada kalangan anak dibawah umur tentang bagaimana seorang guru itu harus di hormati. Karna sudah banyak ceramah, pidato, atau nasehat tentang bagaimana menghargai seorang guru yang tidak pernah di hiraukan oleh anak dibawah umur sampai anak remaja. Maka dikarena kan banyak anak dibawah umur sampai anak remaja yang gemar bermain video games maka dibutuhkan video games yang mengedukasi tentang kehidupan seorang guru, dan rating nya pun ditujukan kepada anak dibawah umur sampai remaja.

1.3. Solusi

Solusinya adalah dengan membuat game yang dapat dimainkan dirumah agar anak-anak dapat mengerti bagaimana susah nya guru mengajar

selamat disekolah dan dapat menghargai guru mereka masing-masing saat belajar. Game ini menyimulasikan peran sebagai guru yang tugasnya mengajar murid dan menenangkan murid yang mulai bercanda. Game ini mengangkat 2 hal penting: Mengajar dan Moderasi.

Mengajar, yaitu mendapatkan nilai pengajaran dan pengetahuan kepada murid.

Moderasi, yaitu peringatan kepada murid yang mulai bertingkah laku tidak semestinya.

1.4. **Tujuan dan Manfaat**

Tujuannya adalah untuk membuat anak-anak mengerti bagaimana susahnya guru mengajar mereka disaat mereka sedang bercanda. Dengan menyimulasikan tingkat kesulitan yang semakin lama meningkat, mengartikan bahwa semakin anak-anak mengenal satu sama lain, semakin tinggi kesempatan mereka bercanda.

Manfaatnya adalah agar mereka sadar dan menjadi belajar lebih keras lagi saat sekolah. Dengan menyimulasikan peran guru kepada anak-anak, mereka akan merasakan dan menyadari perjuangan sebagai seorang guru.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA(Teori-Teori)

Di zaman sekarang banyak kegiatan yang sudah terbantu oleh teknologi yang serba digital terutama dalam hal gaya hidup, berbelanja secara online, hiburan, multimedia, dan permainan video game. Banyak anak-anak yang sekarang sudah diberi computer ataupun device yang dapat memainkan video game tanpa tahu apa yang di mainkan oleh anak nya. Anak-anak yang lebih sering bermain game yang mengandung unsur kekerasan lebih besar kemungkinan mengalami peningkatan tingkat agresif berpikir, berperilaku serta berperasaan dengan orang lain.

Banyak orang yang memahami bahwa sebuah game itu jika dimainkan maka pemain nya akan semakin jahat, semakin banyak penghargaan yang di dapatkan di dalam game tersebut. Lalu banyak juga orang tua yang tidak memberi arahan yang benar kepada anak-anak nya bagaimana seharusnya mereka memainkan permainan yang seharusnya di khususkan untuk umur mereka.

Video game pun dapat menjadi sebuah latihan kepada anak-anak jika para orang tua memberi arahan yang benar kepada anak-anak nya. Banyak permainan video game yang membutuhkan ketrampilan khusus, pemikiran tingkat tinggi dan abstrak untuk dapat memenangkan game nya. Jika anak-anak dapat terarah dengan baik oleh orang tua nya saat bermain game yang disesuaikan dengan umur nya, maka para anak-anak dapat terbiasa memecahkan masalah dengan menggunakan logika secara cepat.

Dalam masa perkembangan anak, mereka akan dapat dengan mudah menyerap segala hal yang dilalui dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini arahan untuk bermain Video Game sangat lah penting bagi orang tua. Jika sejak dini anak-anak tidak di arahkan oleh orang tua nya saat bermain game maka perkembangan mental anak-anak akan sangat terganggu jika mereka memainkan video game yang tidak sesuai dengan umur nya. Video Game tidak merusak, namun hanya butuh arahan yang benar saja agar anak-anak dapat teredukasi dengan baik dari video game tersebut.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

1. Communication

Sebelum kita mengumpulkan project, kita survey terlebih dahulu ke keluarga, teman-teman dan lingkungan sekitar. Setelah kita mendapatkan semua datanya, mereka suka dengan ide dari produk kita dan ada juga yang memberikan saran. Setelah mengumpulkan datanya, kita melanjutkan ke step berikutnya.

2. Planning

Sebelum memulai membuat Project kita, kita membuat planning waktu untuk Project tersebut. Setiap Role memiliki tugasnya masing-masing, waktu masing-masing dan Resource mereka masing-masing.

3. Modelling

Sebelum kita membuat Projectnya, kita harus membuat design untuk Project ini. Ini merupakan hal yang paling terpenting. Bagaimana bentuknya, design untuk ke customer-customer kita, dan terlihat cocok atau tidak jika di mainkan untuk semua umur.

4. Construction

Step berikutnya yaitu Construction. Disini kita sudah memulai untuk coding, merancang designnya menjadi satu dan membuat prototypenya secepat mungkin.

5. Deployment

Setelah Construction selesai, kita merelease produk kita yaitu menunjukan produk kita ke SLME. Kita mendemonstrasikan ke stand SLME pada tanggal (Masih belum tau). Saat di SLME kita akan mendapatkan feedback dari customer untuk improve Produk untuk kedepannya.

1. BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

Tabel 4.1 Format Ringkasan Anggaran Biaya PKM-KC

No	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)
1	Peralatan penunjang, ditulis sesuai kebutuhan (20-30%).	Rp. 5.500.000,00-
2	Bahan habis pakai, ditulis sesuai dengan kebutuhan (30-40%).	Rp. 3.000.000,00-
3	Perjalanan, jelaskan kemana dan untuk tujuan apa (Maks.15%).	Rp. 3.000.000,00-
4	Lain-lain: administrasi, publikasi, seminar, laporan, lainnya sebutkan (Maks.15%)	Rp. 1.000.000,00-
Jumlah		Rp. 12.500.000,00-

4.2 Jadwal Kegiatan

Tabel 4.2 Format Jadwal Kegiatan

No.	Jenis Kegiatan	Bulan				
		1	2	3	4	5
1	Planning konsep project	√				
2	Membuat Tim untuk project tersebut		√			
3	Membuat Design Project			√	√	
4	Membuat Asset untuk Project tersebut			√	√	
5	Programming Project tersebut				√	√
6	Fix Bug dan Glitch untuk Project tersebut					√

DAFTAR PUSTAKA

<https://dkv.binus.ac.id/2016/11/29/manfaat-positif-bermain-game-bagi-anak/>

[https://www.academia.edu/34830314/DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF VIDEO GAME
UNTUK ANAK-ANAK](https://www.academia.edu/34830314/DAMPAK_POSITIF_DAN_NEGATIF_VIDEO_GAME_UNTUK_ANAK-ANAK)

[https://techno.okezone.com/read/2018/11/08/326/1975190/5-developer-game-
khusus-anak-anak-di-android](https://techno.okezone.com/read/2018/11/08/326/1975190/5-developer-game-khusus-anak-anak-di-android)

[https://www.ayahbunda.co.id/balita-bermain-permainan/bolehkah-anak-main-video-
game3f](https://www.ayahbunda.co.id/balita-bermain-permainan/bolehkah-anak-main-video-game3f)

[https://www.wyethnutrition.co.id/wajib-coba-5-permainan-seru-untuk-mengasah-
kreativitas-anak](https://www.wyethnutrition.co.id/wajib-coba-5-permainan-seru-untuk-mengasah-kreativitas-anak)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua, Anggota, dan Dosen Pembimbing

Biodata Ketua

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Joel Robert Justiawan
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Program Studi	Games Application and Technology
4	NIM	2101629672
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Karawang, 7 Februari 1999
6	Alamat <i>E-mail</i>	joel.justiawan@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	082889626929

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No.	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	-	-	-
2			
3			

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-KC**.

Jakarta, 19 Mei 2019

Ketua Tim

Joel Robert Justiawan

Biodata Anggota 1

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Felix Kurniawan
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Program Studi	Game Application and Technology
4	NIM	2101664151
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tangerang, 26 Maret 2000
6	Alamat <i>E-mail</i>	felix.kurniawan3@live.com
7	Nomor Telepon/HP	089652477473

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No.	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	-	-	--
2			
3			

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-KC**.

Jakarta, 17 Juni 2019
Anggota Tim

Felix Kurniawan

Biodata Anggota 2

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Daniel
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Program Studi	Game Application and Technology
4	NIM	2101690673
5	Tempat dan Tanggal Lahir	
6	Alamat <i>E-mail</i>	
7	Nomor Telepon/HP	

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No.	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	-	-	
2			
3			
4			

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-KC**.

Jakarta, 17 Juni 2019
Anggota Tim

Daniel

Biodata Dosen Pendamping

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Alvina Aulia, S.Kom., M.T.I.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIP/NIDN	0301029002
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 1 Februari 1990
6	<i>E-mail</i>	aaulia@binus.edu
7	Nomor Telepon/HP	081298727348

B. Riwayat Pendidikan

Gelar Akademik	Sarjana	S2/Magister	S3/Doktor
Nama Instansi	Universitas Bina Nusantara	Universitas Bina Nusantara	
Jurusan	Teknik Informatika	Magister Teknik Informatika	
Tahun Masuk - Lulus	2007 - 2011	2011-2014	

C. Rekam Jejak Tri Dharma PT

C.1. Pendidikan/Pengajaran

No.	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	SKS
1.	Compilation Techniques	Wajib	4
2.	Teori Bahasa Automata	Wajib	2
3.	Software Engineering	Wajib	4
4.	Program Design Method	Wajib	4
5.	Human and Computer Interaction	Wajib	2

C.2. Penelitian

No.	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1.	Real Time Screen Sharing Using Frame Image Segmentation	Hibah Universitas Bina Nusantara	2013

2.	Aplikasi Remote Cursor menggunakan Web Camera dengan library OpenCV dan OpenGL	Hibah Universitas Bina Nusantara	2014
3.	Penghematan Bandwidth Pada Real-Time Screen Sharing dengan Metode Web Socket dan Push Method	Hibah Universitas Bina Nusantara	2015
4	Pengembangan Aplikasi Pada Smartphone Android untuk Membantu Mendapatkan Berat Badan Ideal	Hibah Universitas Bina Nusantara	2017
5	Pengembangan Aplikasi “Tanya Meow” Untuk Mendeteksi Penyakit Pada Kucing Berbasis Android	Hibah Universitas Bina Nusantara	2018

C.3. Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1.	Pelatihan Komputer Ms.Office Word: Penggunaan Mail Merge	Universitas Bina Nusantara	2015
2.	Pelatihan Komputer Ms.Office Power Point: Pembuatan Animasi dan Presentasi yang Menarik	Universitas Bina Nusantara	2015
3.	Pelatihan Komputer Ms.Office Excel: Penggunaan Grafik untuk Kebutuhan Bisnis	Universitas Bina Nusantara	2016
4	Pelatihan Microsoft Office Dasar (Exploring Microsoft Word)	Universitas Bina Nusantara	2016

5	Pembuatan Grafik dengan Microsoft PowerPoint Kepada Prajurit ARHANUDRI (Artileri Pertahanan Udara) - KOSTRAD	Universitas Bina Nusantara	2017
6	TPKS Pengenalan Computer Science Program	Universitas Bina Nusantara	2017
7	Pelatihan Komputer Sesi 3	Universitas Bina Nusantara	2018
8	Pelatihan Penggunaan E-Commerce	Universitas Bina Nusantara	2018
9	Pelatihan Penggunaan Social Media	Universitas Bina Nusantara	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-KC**.

Jakarta, 17 Juni 2019

Dosen Pendamping,



(Alvina Aulia, S.Kom., M.T.I.)

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

1. Jenis Perlengkapan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
• Laptop	1		Rp 10.625.000,00
SUB TOTAL (Rp)			Rp 10.625.000,00
2. Bahan Habis	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
•			
SUB TOTAL (Rp)			
3. Perjalanan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
• Ongkos pulang pergi	20	Rp 93.750,00	Rp 1.875.000,00
SUB TOTAL (Rp)			Rp 1.875.000,00
4. Lain-lain	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
•			
SUB TOTAL (Rp)			
Total (Rp)			Rp 12.500.000,00
Terbilang : Dua Belas Juta Lima Ratus 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	Joel Robert Justiawan / 2101629672	Game Application and Technology	Game Development	19 jam / minggu	Programmer
2	Felix Kurniawan / 2101664151	Game Application and Technology	Game Development	19 jam / minggu	Programmer
3	Daniel / 2101690673	Game Application and Technology	Game Development	19 jam / minggu	Programmer, Organiser

<<KOP SURAT BINA NUSANTARA (Dapat diminta di jurusan)>>

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :

NIM :

Program Studi :

Fakultas :

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-KC saya dengan judul :

<<Judul PKM-KC>>

yang diusulkan untuk tahun anggaran <<Tahun Depan>> bersifat **original 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.

Mengetahui,	<<Kota, tanggal-bulan-tahun>>
Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan	Yang menyatakan,
Cap dan tanda tangan	Materai Rp6.000 Tanda tangan
(Johan, S.Kom., M.M.) D1582	<<Nama Lengkap Ketua>> <<NIM Ketua>>

Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang akan Diterapkembangkan



Figure 1.: sketsa kasar / referensi gameplay



Figure 2.: Sprite murid laki-laki



Figure 3.: Sprite murid perempuan



Figure 4.: sprite ibu guru



Figure 5.: tangkapan layar contoh gameplay

Jeremy Blake - Powerup <https://www.youtube.com/watch?v=mrgVpZhjOWk> .
[<100%]

PizzaDude - Arcade Classic font <https://www.1001fonts.com/arcadeclassic-font.html>
[<100%] personal

Table 1.: Daftar kredit aset-aset pihak ketiga

<<INFORMASI TAMBAHAN>>

Penulisan Proposal:

1. Seluruh template paling baru dapat diunduh di sini: <https://s.id/templatePKM>
2. Pedoman lengkap pembuatan proposal dapat diunduh di sini: <https://s.id/pedomanPKM>
3. Proposal PKM ditulis menggunakan huruf **Times New Roman** ukuran **12** dengan jarak baris **1,15 spasi** dan ukuran kertas **A-4** **margin kiri 4 cm, margin kanan, atas, dan bawah masing-masing 3 cm.**
4. Jumlah **halaman** untuk proposal PKM adalah **8-10 halaman (Bab I. Pendahuluan – Daftar Pustaka).**
5. **Halaman Sampul sampai dengan daftar isi** diberi nomor halaman dengan **huruf: i, ii, iii,.. dst yang diletakkan pada sudut kanan bawah.**
6. Halaman utama yang dimulai dari **Pendahuluan sampai dengan halaman Lampiran** diberi halaman dengan angka **arab: 1, 2, 3, ...dst yang diletakkan pada sudut kanan atas.**
7. Dosen yang bisa didaftarkan adalah **dosen-dosen** yang telah memiliki **NIDN (Nomor Induk Dosen Nasional).** Silahkan konsultasikan ke PIC PKM Jurusan masing-masing apabila dosen Anda tidak memiliki NIDN.
8. Khusus untuk **halaman pernyataan ketua peneliti**, halaman diprint di kop surat BINUS terbaru dengan margin atas 4cm, margin kiri 4cm, margin kanan 3cm, dan margin bawah 3cm. Tanda tangan ketua kelompok pada halaman tersebut harus di atas materai Rp. 6.000 yang berlaku.

Pendaftaran Melalui Web:

1. **Panduan pengunggahan proposal** dapat diunduh di sini: <https://s.id/panduanPKM>
2. **Pengumpulan Proposal** dilakukan di: <http://simbelmawa.ristekdikti.go.id/>
3. File yang dikumpulkan adalah 1 (satu) file berbentuk **PDF** yang sudah berisi hasil **scan** halaman-halaman yang perlu ditandatangani, dan sudah **ditandatangani lengkap.**
4. File proposal baru dapat diunggah setelah semua isian yang perlu dilengkapi sudah lengkap (Tab **Identitas, Anggota, dan Luaran**)
5. Untuk Pengisian **Luaran**, sebutkan luaran-luaran apa saja yang dihasilkan dari kegiatan Anda. Misal: Model, Prototype, Artikel Ilmiah, Buku, Laporan Akhir, Rumusan Kebijakan, dsb.