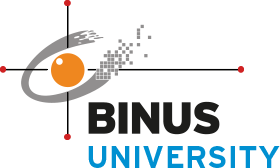
****

**PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**“Solusi Bermain Game Untuk Murid-Murid**

**yang Tidak Menghargai Guru”**

**BIDANG KEGIATAN :**

**PKM KARSA CIPTA**

Diusulkan oleh :

Muhammad Azka 2101667121 2021

Rizky Amanatama 2101650120 2021

Raditya Trikurnia 2101630945 2021

**UNIVERSITAS BINA NUSANTARA**

**JAKARTA**

**2019**

**Pengesahan PKM Karsa Cipta**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Judul Kegiatan | : | Solusi Bermain Game Untuk Murid-Murid yang Tidak Menghargai Guru |  |
| 2 | Bidang Kegiatan | : | PKM-KC |  |
|  |  |  |  |  |
| 3 | Ketua Pelaksana Kegiatan |  |  |  |
|  | a. Nama Lengkap | : | Muhammad Azka |  |
|  | b. NIM | : | 2101667121 |  |
|  | c. Jurusan | : | Game Application and Technology |  |
|  | d. Universitas | : | Bina Nusantara |  |
|  | e. Alamat Rumah dan No Tel./HP | : | Perumahan The Green Cluster Vineyard Blok EA9 No. 5, BSD City, Tangerang Selatan. 081289006295. |  |
|  | f. Alamat email | : | muhammad.azka001@binus.ac.id |  |
|  |  |  |  |  |
| 4 | Anggota pelaksana Kegiatan /Penulis | : | 3 Orang |  |
|  |  |  |  |  |
| 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 |  |
| 6 | Biaya kegiatan total: |  |  |  |
|  | a. Kemenristekdikti | : | Rp. 12,500,000 |  |
|  | b. Sumber lain | : | - |  |
|  |  |  |  |  |
| 7 | Jangka waktu pelaksanaan | : | 5 Bulan |  |

Tangerang, 17 Juni 2019

|  |  |
| --- | --- |
| Menyetujui,  Ketua Jurusan  Fredy Purnomo, S.Kom.,M.Kom.  D1892 | Ketua Pelaksana Kegiatan  Muhammad Azka  2101667121 |
| Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan  (Johan, S.Kom., M.M.)  D1582 | Dosen Pendamping  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 | | 10 |
| 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. **Latar Belakang**

Di zaman modern sekarang ini, dunia sedang di hebohkan dengan perkembangan tekonologi 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. **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

* 1. **Solusi**

Solusinya adalah dengan membuat game yang dapat dimainkan dirumah agar anak-anak dapat mengerti bagaimana susahnya guru mengajar selamat disekolah dan dapat menghargai guru mereka masing-masing saat belajar.

* 1. **Tujuan dan Manfaat**

Tujuannya adalah untuk membuat anak-anak mengerti bagaimana susahnya guru mengajar mereka disaat mereka sedang bercanda.

Manfaatnya adalah agar mereka sadar dan menjadi belajar lebih keras lagi saat sekolah.

2

**BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA**

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 daljam 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.

3

**BAB 3. METODE PELAKSANAAN**

1. Communication

Sebelum kita mengumpulkan project, kita survey terlebih dahuluke 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.

1. Planning

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

1. 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.

1. Construction

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

1. Deployment

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

4

**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. 7.000.000,00- |
| 2 | Bahan habis pakai, ditulis sesuai dengan kebutuhan (30-40%). | Rp. 1.000.000,00- |
| 3 | Perjalanan, jelaskan kemana dan untuk tujuan apa (Maks.15%). | Rp. 2.000.000,00- |
| 4 | Lain-lain: administrasi, publikasi, seminar, laporan, lainnya sebutkan (Maks.15%) | Rp. 2.500.000,00- |
| 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 |  |  |  |  | √ |

5

**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://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.wyethnutrition.co.id/wajib-coba-5-permainan-seru-untuk-mengasah-kreativitas-anak>

**6**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**Lampiran 1.** Biodata Ketua, Anggota, dan Dosen Pembimbing

Biodata Ketua

1. **Identitas Diri**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap | Muhammad Azka |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-Laki |
| 3 | Program Studi | Games Application and Technology |
| 4 | NIM | 2101667121 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Jakarta, 9 Januari 1999 |
| 6 | Alamat *E-mail* | muhammad.azka001@binus.ac.id |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 081289006295 |

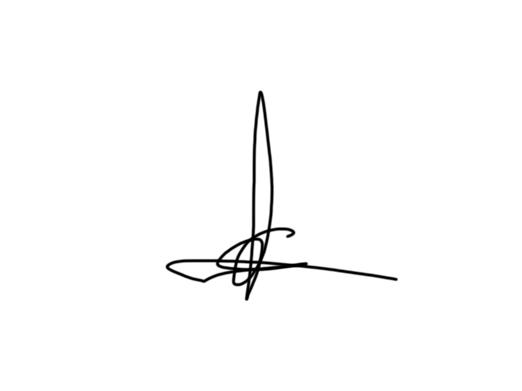
1. **Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti**

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

1. **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

Ketua Tim

Muhammad Azka Biodata Anggota 1

1. **Identitas Diri**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap | Rizky Amanatama |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-Laki |
| 3 | Program Studi | Game Application and Technology |
| 4 | NIM | 2101650120 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Tangerang, 13 May 1999 |
| 6 | Alamat *E-mail* | rizky.amanatama@binus.ac.id |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 087784862762 |

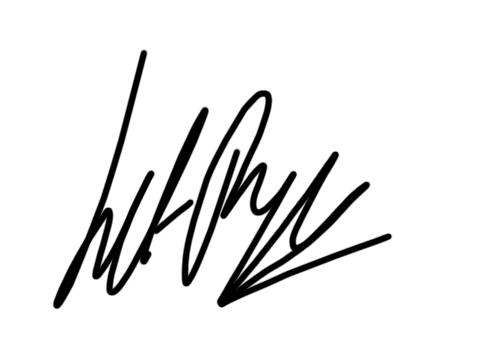
1. **Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti**

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

1. **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

Rizky Amanatama Biodata Anggota 2

1. **Identitas Diri**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap | Raditya Trikurnia |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-Laki |
| 3 | Program Studi | Game Application and Technology |
| 4 | NIM | 2101630945 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Tasikmalaya, 05 Juli 2000 |
| 6 | Alamat *E-mail* | [raditya.trikurnia@gmail.com](mailto:raditya.trikurnia@gmail.com) |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 081290906073 |

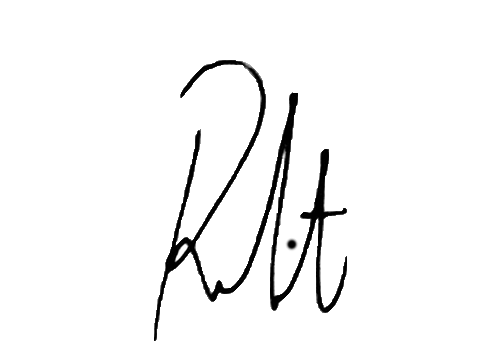
1. **Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti**

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

1. **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

Raditya Trikurnia

Biodata Dosen Pendamping

1. **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 | *E-mail* | aaulia@binus.edu |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 081298727348 |

1. **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 |  |

1. **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**

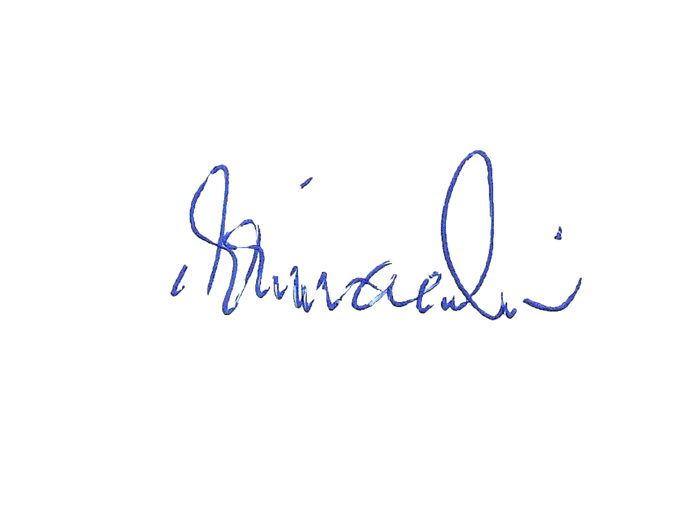
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Judul Penelitian | Penyandang Dana | Tahun |
| 1. | Real Time Screen Sharing Using Frame Image Segmentation | Hibah Universitas Bina Nusantara | 2013 |
| 2. | Aplikasi Remote Cursor menggunakan Web Camera dengan library OpenCV dan OpenGL | Hibah Universitas 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 Penggunakan 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 | | | |

13

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

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama/NIM | Program Studi | Bidang Ilmu | Alokasi Waktu (jam/minggu) | Uraian Tugas |
| 1 | Muhammad Azka / 2101667121 | Computer Science | Game Application and Technology | 5 | Programming |
| 2 | Rizky Amanatama / 2101650120 | Computer Science | Game Application and Technology | 5 | Character Design |
| 3 | Raditya Trikurnia / 2101630945 | Computer Science | Game Application and Technology | 5 | Character Animation |

14

**Lampiran 4.** Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

**SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Azka

NIM : 2101667121

Program Studi : Game Application and Technology

Fakultas : Computer Science

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

Solusi Bermain Game Untuk Murid-Murid yang Tidak Menghargai Guru

yang diusulkan untuk tahun anggaran 2019 **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,  Wakil Rektor III  Bidang Kemahasiswaan  (Johan, S.Kom., M.M.)  D1582 | Jakarta, 17 Juni 2019    Yang menyatakan,  (Muhammad Azka)  2101667121 |

15

**Lampiran 5.** Gambaran Teknologi yang akan Diterapkembangkan

