

**PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**JUDUL PROGRAM**

**APLIKASI PENYEDIA TEMPLATE KEMASAN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK DESAIN *VECTOR***

**BIDANG KEGIATAN :**

# PKM KARSA CIPTA

Diusulkan oleh :

Vananda Rahardika 1324101010xx(2013)

Hammam Iqomatudin 1424101010xx (2014)

Stanislaus J. Pinasthika 152410101122 (2015)

Dwi Wahyu Aji K. 152410101165 (2015)

Zulfikar Assyura 152410101166 (2015)

**UNIVERSITAS JEMBER**

**JEMBER**

**2016**



**PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**JUDUL PROGRAM**

**APLIKASI PENYEDIA TEMPLATE KEMASAN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK DESAIN *VECTOR***

**BIDANG KEGIATAN :**

**PKM KARSA CIPTA**

Diusulkan oleh :

Vananda Rahardika 1324101010xx(2013)

Hammam Iqomatudin 1424101010xx (2014)

Stanislaus J. Pinasthika 152410101122 (2015)

Dwi Wahyu Aji K. 152410101165 (2015)

Zulfikar Assyura 152410101166 (2015)

**UNIVERSITAS JEMBER**

**JEMBER**

**2016**

# RINGKASAN

Masyarakat sudah mulai sadar untuk berwirausaha. Dalam berwirausaha, diperlukan inovasi yang kreatif untuk memenangkan persaingan pasar. Dalam memenangkan persaingan pasar yang ketat, inovasi dapat diterapkan dalam bidang pengemasan produk kuliner, maupun produk-produk lainnya. Produk kuliner dengan kemasan yang unik mampu untuk menarik minat beli masyarakat dan meningkatkan nilai ekonomis dari produk yang dijual. Namun untuk menghasilkan sebuah ide yang inovatif diperlukan pemikiran yang matang dan waktu yang sangat banyak. Untuk mempermudah masyarakat dalam hal mendesain, maka solusi yang kami tawarkan adalah membuat web yang menyediakan layanan untuk membantu masyarakat yang mulai berwirausaha untuk mendesain kemasan produk. Kreativitas masyarakat yang memulai usaha terstimulasi. Dalam pembuatan web penyedia layanan desain kemasan ini, diperlukan survey untuk mengetahui selera masyarakat. Kemudian, web tersebut mulai dibangun. Dalam proses ini, diperlukan biaya kurang lebih Rp 15.009.000. Dana tersebut dialokasikan pada pembayaran akun, pencarian resource, transport, dan lain-lain.

# BAB 1 PENDAHULUAN

Di sekitar Universitas Jember, banyak bermunculan inovasi-inovasi dalam bidang kuliner. Inovasi tersebut dapat berupa varian rasa yang unik atau konsep penyajian yang berbeda dengan penjaja makanan konvensional. Inovasi ini muncul karena persaingan antar pengusaha makin ketat dan untuk menarik minat anak muda khususnya mahasiswa Jember. Ide-ide kreatif sering menjadi senjata andalan bagi para pengusaha baru dalam menguasai pangsa pasar.

Mahasiswa Universitas Jember juga diberi bekal untuk berwirausaha yaitu dengan pemberian mata kuliah kewirausahaan dan kegiatan lapangan berwirausaha. Dalam kegiatan tersebut, para mahasiswa dilatih untuk berpikir kreatif dalam menciptakan peluang bisnis dan menciptakan inovasi dalam rasa. Namun, sering kali penciptaan inovasi yang unik tersebut tidak diimbangi dengan konsep kemasan produk yang unik dan membangitkan minat beli. Produk makanan dikemas dengan kemasan konvensional seperti kertas minyak atau kantong plastik. Padahal dengan kemasan yang unik, lebih menarik minat beli masyarakat. Hal ini dikemukakan oleh Rudika Harminingtyas (2013), bahwa kemasan yang baik adalah kemasan yang dapat menyesuaikan kemasan dengan fungsinya.

Masalah yang sering muncul adalah makin ketatnya persaingan dalam usaha dan diperlukan banyak ide inovatif yang dapat menarik minat beli masyarakat, sementara dalam mencari ide, diperlukan banyak waktu. Masalah waktu banyak dialami oleh mahasiswa yang ingin mengisi waktu dengan berwirausaha.

Kami melihat permasalahan tersebut sebagai peluang. Kami ingin membantu masyarakat khususnya mahasiswa yang memulai usaha dibidang kuliner ini. Kami membuatkan template desain dengan teknik *vector* yang kini mulai digemari para desainer. Agar mudah digunakan, kami menyediakan layanan kami dalam bentuk website.

Dalam website, kami menyediakan berbagai konsep template kemasan produk. Pengguna akan memilih desain yang tersedia atau membuat sendiri desainnya. Kemudian, pengguna akan memasukan informasi tentang produknya ke dalam template kemasan. Setelah pengguna selesai memasukan informasi produknya kedalam kemasan, pengguna dapat mengunduh *file* desain kemasan produk tersebut. Namun, dalam proses mengunduh tersebut, pengguna akan dikenakan biaya.

Kami menggunakan website karena website mudah diakses dalam platform apapun. Pengguna dapat mengakses layanan kamu baik melalui ponsel pintar (android ataupun iphone) ataupun melalui laptop.

Kami mengharapkan luaran yang dihasilkan dapat menghasilkan suatu kemasan yang dapat membangkitkan minat beli masyarakat, dan membantu menaikan nilai ekonomis dari produk yang dijajakan oleh pengusaha baru. Kami juga berharap, layanan kami ini dapat menstimulasi kreativitas masyarakat dalam mendesain kemasan dan membuat iklan yang unik sehingga membangkitkan minat beli masyarakat.

# BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Industri makanan adalah salah satu industri yang akan terus berkembang dikarenakan inovasi adalah salah satu pemacu kegiatan ekonomi masyarakat dimana dalam kehidupan sehari hari mahasiswa diusahakan untuk memiliki jiwa enterprenur dimana inovasi enterprenurisme yang paling dasar adalah makanan.

Industri makanan adalaha industry pengolahan bahan baku mentah makaanan menjadi barang siap konsumsi dengan penambahan cita rasa yang unik maupun penyajian yang khusus, inovasi terhadap makanan akan mudah terjadi dikarenakan industry makanan adalah industri konsumsi yang meiliki target konsumen yang paling luas dan dapat diaplikasikan atau diterapkan pada daerah-daerah lain seperti luar kecamatan, luar kota, luar provinsi, luar pulau bahkan luar negri.

Kegiatan inovasi makanan membutuhkan beberapa faktor agar dagangan menjadi sukses, beberapa diantaranya adalah jenis inovasi, pengemasan, dan promosi. Beberapa kendala utama dalam penjualan produk inovasi makanan adalah kegagalan dalam melakukan pengemasan yang unik. Kami berusaha untuk membuat proses pembuatan kemasan unik menjadi mudah dan sederhana, dengan menerapkan desain *vector* menjadi template unik dengan ciri khas tersendiri dan tampilan dengan warna yang mudah dikenal, dengan kata lain, desain tersebut akan menarik perhatian dan menanamkan *image* produk di dalam pikiran pembeli.

Dalam meraih perhatian konsumen di pasar, produsen mengembangkan beberapa strategi mulai dari positioning produk, diferensiasi produk sampai branding. Desain dapat melibatkan diri pada setiap langkah pengembangan dan pemasaran produk untuk dapat membangun keungulan dari sepsaing selain dari nilai manfaat utama.

Desain kemasan adalah salah satu dari sekian bagian yang menjadi pertimbanagn strategis dalam pengembangan nama produk dan branding. Beberapa produk dapat bertahan dan berkembang di pasaran karena keberhasilannya untuk mengamankan diri mereka di pikiran konusmen atau merangsang pehatian konsumen melalui komunikasi visual yang disajikan melalui desain pengemasan. Konsumen dapat dirangsang perhatiannya dengan memanfaatkan 80% daya tarik visual/sesuatu yang terlihat. Artinya memanfaatkan warna, bentuk dan illustrasi dan merek adalah cara efektif memikat konsumen.

Perubahan gaya hidup, social ekonomi dan percepatan teknologi memberikan dampak yang berarti bagi perkembangan desain kemasan. Produsen berusaha memberikan kemasan yang memikat dan membuat pembeli akan teringat akan produk dan kemasannya. Seringkali kemasan disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan konsumen. Karena pada umumnya konsumen memutuskan sebuah pembelian dengan melihat kemasan terlebih dahulu, baik dari imagery, brand value, product functionality maupun inovasi pada kemasan tersebut.

Kegiatan desain kemasan memiliki beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan, yaitu :

1. Keamanan / Perlindungan

Kemasan melindungi produk dari cuaca, tumpukan dan kotaran sehingga kemanan dan perlindungan bukan hanya saat pengemasan tetapi saat distribusi jika tipe produk harus dikirim jarak jauh.

1. Biaya dan Teknik Produksi

Perhitungan biaya produksi dan tehnik produksi perlu mempertimbangkan pemilihan material, ukuran dan tehnik pencetakan, semua detail akan masuk ke biaya produksi

1. Distribusi

Desain kemasan juga harus memperhitungkan kemungkinan keamanan dan ketahan saat dilakukan pendistribusian bersama produk

1. Informasi

Sebagai media yang menginformasikan filosofi, brand dan image produk serta bagian promosi. Kebutuhan kemasan sebagai media penyampaian informasi telah menjadi bagian yang penting dalam desain.

1. Ergonomi

Struktur kemasan harus memiliki manfaat dan fungsi lain selain media penyimpanan dan penyampaian info produk, kemasan juga harus mudah dibawa , mudah dikeluarkan dan mudah di tutup kembali. Serta ramah dalam bagian ukuran dalam distribusi.

1. Estetika

Berhubungan dengan pencerapan visual kemasan oleh konsumen. Faktor Estetik mengandung daya tarik visual yang mengharuskna pertimbangan penggunaan warna, bentuk, merk, logo, ilustrasi, jenis font, dan layout.

1. Identitas Produk

Penampilan secara keseluruhan, yakini kemasan yang didesain harus tampil berbeda dengan kemasan yang lain, yakini memiliki identitas produk agar mudah diingat dan menempel di fikiran konsumen. Pada tahap tertentu ,kemasan bukan hanya memberikan identitas produk, tetapi mampu merepresentasikan citra produk.

Dari factor-faktor diatas, menjadi tujuan kami untuk mencakup nilai desain dan estetika dalam kemasian sebagai media penyampaian identitas serta informasi produk serta persuahaan secara simple dan mudah menjadi sebuah template yang mudah digunakan sehingga produk akan meliliki nilai lebih dalam rantai produksi sehingga keuntungan dapat semakin besar. Penggunaan web beradaptasi pada keadaan masyarakat Indonesia yang mulai melek internet dan mulai menyadari bahwa pemasaran membutuhkan sebuah desain yang menarik karena dalam dunia digital, pembeli hanya bisa melihat gambar.

# BAB 3 METODE PELAKSANAAN

Dalam memulai usaha kami, kami menggunakan beberapa langkah-langkah yang dapat menyukseskan usaha kami. Langkah-langkah tersebut meliputi :

1. Menyurvey dan mengumpulkan data tentang desain yang tengah beredar di pasaran.

Bidang desain sama dengan bidang teknologi yang mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Perubahan itu disebabkan oleh selera masyarakat terhadap bidang desain. Berdasarkan fakta tersebut, kami menyurvey dan mengumpulkan data tentang desain vektor, dengan harapan *website* kami semakin disukai karena banyaknya jumlah karya yang dikumpulkan dan jenis seni yang dikuasai.

1. Mencari atribut berdasarkan kesamaan dan bagian dari desain yang bisa diganti.

Pencarian atribut ini dimaksudkan untuk memperlengkap informasi produk dalam kemasan. Kami mengharapkan, selain unik dan menarik, desain kami juga informatif.

1. Mengimplementasikan desain vektor menurut atribut yang telah ditemukan sebelumnya.

Pengimplementasian ini dimaksudkan untuk mencari keserasian antara desain dan informasi yang ditawarkan. Penerapan desain yang salah dapat membuat informasi dalam kemasan terabaikan.

1. Memasarkan desain melalui web/secara online.

Memasarkan desain secara online, agar mudah dijangkau oleh masyarakat.

1. Menyurvey dan mengumpulkan data tentang desain buatan sendiri yang paling laku di pasaran

Survey ini digunakan untuk mengukur keberhasilan usaha kami. Survey ini juga untuk menyeleksi dan membuang desain yang kurang menarik bagi masyarakat.

1. Mencari atribut baru berdasarkan kesamaan atribut desain yang laku di pasaran

Pencarian ini dimaksudkan untuk memberikan keserasian antara desain dan atribut.

# BAB 4 BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

### 4.1 ANGGARAN BIAYA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Jenis Pengeluaran** | **Biaya (Rp)** |
| 1 | Pembayaran Akun | Rp 6.009.000 |
| 2 | Pencarian Resource | Rp 6.000.000 |
| 5 | Transport | Rp 1.000.000 |
| 7 | Lain-lain | Rp. 2.000.000 |
|  | **Jumlah** | **Rp 15.009.000** |

**Table 1 Anggaran Biaya**

### 4.2 JADWAL KEGIATAN

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | **Jenis Kegiatan** | **Bulan I** | | | | **Bulan II** | | | | **Bulan III** | | | | **Bulan IV** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| 1 | *Survey produk* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | *Pengolahan Data* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | *Design dan Pemasaran* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | *Survey produk sendiri* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | *Pengolahan Data baru* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | *Design dan Pemasaran* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Table 2 Jadwal Kegiatan**

# DAFTAR PUSTAKA

Lakoro, Rahmatsyam. *Studi Komunikasi Visual pada Kemasan Makanan*. DKV-ITS: Surabaya

Harminingtyas, Rudika. *Analisa Fungsi Kemasan Produk Melalui Model View dan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada Produk Rokok Kretek Merek Dji Sam Soe Di Kota Semarang.* STIE Semarang: Semarang.

Hartanto, David. *The Making Of Packaging:Introduction*. BranDNA magazine hal.56

Susanti,Ariana. 2010. *Aspek Legal dalam Desain : Makalah dalam Pra Konvensi Desain Nasional*. Surabaya

# LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Biodata Ketua, Anggota dan Dosen Pembimbing
2. **BIODATA KETUA**
3. **Identitas Diri**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Nama Lengkap (dengan gelar) | Muhammad Zulfikar Assyura |
| 2. | Jenis Kelamin | Laki-laki |
| 3. | Program Studi | Sistem Informasi |
| 4. | NIM | 152410101166 |
| 5. | Tempat dan Tanggal Lahir | Venilale, 11 Juni 1996 |
| 6. | E-mail | Zulfikar.assyura@gmail.com |
| 7. | Nomor Telepon/HP | 089682135991 |

1. **Riwayat Pendidikan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **SD** | **SMP** | **SMA** |
| Nama Institusi | SDN Balung Lor IV | SMPN 11 Jember | SMAN 3 Jember |
| Jurusan | - | - | IPA |
| Tahun Masuk-Lulus | 2001-2007 | 2007-2010 |  |

1. **Pemakalah Seminar Ilmiah(Oral Presentation)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** |  | **Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar** |  | **Judul Artikel Ilmiah** |  | **Waktu dan Tempat** |
| 1. | - |  | - |  | - |  |

1. **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 yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan hibah “Aplikasi Penyedia Template Kemasan Dengan Menggunakan Teknik Desain Vector”.

Jember, 9 November 2016

Pengusul

(M Zulfikar Assyura)

1. **Biodata Anggota 1**
2. **Identitas Diri**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Nama Lengkap (dengan gelar) | Dwi Wahyu Aji Kurniawan |
| 2. | Jenis Kelamin | Laki-laki |
| 3. | Program Studi | Sistem Informasi |
| 4. | NIM | 152410101165 |
| 5. | Tempat dan Tanggal Lahir | Jember, 25 Juni 1998 |
| 6. | E-mail | bxmailo@gmail.com |
| 7. | Nomor Telepon/HP | 081228295953 |

1. **Riwayat Pendidikan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **SD** | **SMP** | **SMA** |
| Nama Institusi | SDK Yos Sudarso Ambulu | SMPN 1 Ambulu | SMAN Ambulu |
| Jurusan | - | - | IPA |
| Tahun Masuk-Lulus | 2003-2009 | 2009-2012 | 2012-2015 |

1. **Pemakalah Seminar Ilmiah(Oral Presentation)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** |  | **Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar** |  | **Judul Artikel Ilmiah** |  | **Waktu dan Tempat** |
| 1. | - |  | - |  | - |  |

1. **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 yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan hibah “Aplikasi Penyedia Template Kemasan Dengan Menggunakan Teknik Desain Vector”.

Jember, 9 November 2016

Pengusul

(Dwi Wahyu Aji K)

1. **Biodata Anggota 2**
2. **Identitas Diri**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Nama Lengkap (dengan gelar) | Stanislaus J. Pinasthika |
| 2. | Jenis Kelamin | Laki-laki |
| 3. | Program Studi | Sistem Informasi |
| 4. | NIM | 152410101122 |
| 5. | Tempat dan Tanggal Lahir | Jember, 23 Mei 1997 |
| 6. | E-mail | stanislausjp@gmail.com |
| 7. | Nomor Telepon/HP | 081249006597 |

1. **Riwayat Pendidikan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **SD** | **SMP** | **SMA** |
| Nama Institusi | SDK Maria Fatima Jember | SMPK Maria Fatima Jember | SMAK Santo Paulus Jember |
| Jurusan | - | - | IPA |
| Tahun Masuk-Lulus | 2003-2009 | 2009-2012 | 2012-2015 |

1. **Pemakalah Seminar Ilmiah(Oral Presentation)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** |  | **Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar** |  | **Judul Artikel Ilmiah** |  | **Waktu dan Tempat** |
| 1. | - |  | - |  | - |  |

1. **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 yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan hibah “Aplikasi Penyedia Template Kemasan Dengan Menggunakan Teknik Desain Vector”.

Jember, 9 November 2016

Pengusul

(Stanislaus J. Pinasthika)

1. **Biodata Anggota 3**
2. **Identitas Diri**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Nama Lengkap (dengan gelar) | Laras Aprilyanti Santoso |
| 2. | Jenis Kelamin | Perempuan |
| 3. | Program Studi | Sistem Informasi |
| 4. | NIM | 152410101109 |
| 5. | Tempat dan Tanggal Lahir | Mojokerto, 11 April 1997 |
| 6. | E-mail | larasaprilyantisantoso@gmail.com |
| 7. | Nomor Telepon/HP | 082232565272 |

1. **Riwayat Pendidikan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **SD** | **SMP** | **SMA** |
| Nama Institusi | SDN 1 Genteng | SMPN 1 Genteng | SMAN 1 Genteng |
| Jurusan | - | - | IPA |
| Tahun Masuk-Lulus | 2003-2009 | 2009-2012 | 2012-2015 |

1. **Pemakalah Seminar Ilmiah(Oral Presentation)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** |  | **Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar** |  | **Judul Artikel Ilmiah** |  | **Waktu dan Tempat** |
| 1. | - |  | - |  | - |  |

1. **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 yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan hibah ““PICK2EAT”: Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android dengan Mengoptimalkan User Experience (UX)”.

Jember, 9 November 2016

Pengusul

(Laras Aprilyanti Santoso)

1. **Biodata Anggota 4**
2. **Identitas Diri**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Nama Lengkap (dengan gelar) | Vananda Rahadika |
| 2. | Jenis Kelamin | Laki-laki |
| 3. | Program Studi | Sistem Informasi |
| 4. | NIM | 132410101079 |
| 5. | Tempat dan Tanggal Lahir | Surabaya, 23 Juli 1995 |
| 6. | E-mail | Vanandarahadika79@gmail.com |
| 7. | Nomor Telepon/HP | 081216263631 |

1. **Riwayat Pendidikan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **SD** | **SMP** | **SMA** |
| Nama Institusi | SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan | SMPN 1 Pamekasan | SMAN 1 Pamekasan |
| Jurusan | - | - | IPA |
| Tahun Masuk-Lulus | 2001-2007 | 2007-2010 | 2010-2013 |

1. **Pemakalah Seminar Ilmiah(Oral Presentation)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** |  | **Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar** |  | **Judul Artikel Ilmiah** |  | **Waktu dan Tempat** |
| 1. | - |  | - |  | - |  |

1. **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 yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan hibah ““PICK2EAT”: Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android dengan Mengoptimalkan User Experience (UX)”.

Jember, 9 November 2016

Pengusul

(Vananda Rahadika)

1. **Biodata Dosen Pembimbing**
2. **Identitas Diri**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Nama Lengkap (dengan gelar) | Nelly Oktavia Adiwijaya, S.Si, MT |
| 2. | Jenis Kelamin | Perempuan |
| 3. | Program Studi | Sistem Informasi |
| 4. | NIDN | 0024108405 |
| 5. | Tempat dan Tanggal Lahir | Sumenep, 24 Oktober 1984 |
| 6. | E-mail | nelly.oa@unej.ac.id |
| 7. | Nomor Telepon/HP | 08883661921 |

1. **Riwayat Pendidikan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **SD** | **SMP** | **SMA** |
| Nama Institusi | SDN Bangselok 03 Sumenep | SLTPN 1 Sumenep | SMUN 1 Sumenep |
| Jurusan | - | - | IPA |
| Tahun Masuk-Lulus | 1991- 1996 | 1996- 1999 | 1999- 2002 |

1. **Pemakalah Seminar Ilmiah(Oral Presentation)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar** | **Judul Artikel Ilmiah** | **Waktu dan Tempat** |
| 1 | Seminar Nasional Informatika 2012 | Integrasi Aplikasi  Storyboard Viewer dan Sistem Penawaran  Kerja Online dalam  Groupware  Produksi Film Animasi 3d | Medan, 19  Oktober 2012 |
| 2 | 3rd Annual Basic Science  International Conference  2013 | Object  Representation on Geometry Learning using Augmented  Reality Approach | Malang, 16-17 April 2013 |
| 3 | Konferensi dan Temu Nasional TIK untuk  Indonesia “ICT for Smart  Society” | Parenting Class untuk Masyarakat Pedesaan Berbasis  Mobile | Bandung, 22-24 Mei 2013 |

* 1. **Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir(dari pemerintah,asosiasi atau institusi lainnya)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Jenis**  **Penghargaan** | **Institusi Pemberi Penghargaan** | **Tahun** |
| 1. | Pemenang Hibah  Tablet Pada  Kegiatan  Pengguna E-  Learning | Universitas Jember | 2013 |

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 yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan hibah “Aplikasi Penyedia Template Kemasan Dengan Menggunakan Teknik Desain Vector”.

Jember, 9 November 2016

Pembimbing

(Nelly Oktavia Adiwijaya, S.Si, MT)

1. Justifikasi Anggaran
2. Pembayaran Akun

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Material** | **Justifikasi**  **Pemakaian** | **Kuantitas** | **Harga Satuan (Rp)** | **Jumlah (RP)** |
| Pembelian Membership Adobe | 1 tahun | 1 buah | Rp 5.784.000 | Rp 5.784.000 |
| Pembelian Hosting | 1 tahun | 1 buah | Rp 110.000 | Rp 110.000 |
| Pembelian Domain | 1 tahun | 1 buah | Rp 115.000 | Rp 115.000 |
|  |  | **SUB TOTAL (Rp)** | | **Rp 6.009.000** |

1. Pencarian Resource

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Material | Justifikasi  Pemakaian | Kuantitas | Harga Satuan (Rp) | Jumlah (RP) |
| Pembayaran Internet | 1 tahun | 1 buah | Rp 3.000.000 | Rp 3.000.000 |
| Pembelian Hak Cipta Gambar | - | - | Rp 3.000.000 | Rp 3.000.000 |
|  |  | **SUB TOTAL (Rp)** | | **Rp 6.000.000** |

1. Transport

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Material | Justifikasi Pemakaian | Kuantitas | HargaSatuan (Rp) | Jumlah (RP) |
| Perjalanan Survey | 4 bulan | 50 km | Rp 20.000 | Rp 1.000.000 |
|  |  | **SUB TOTAL (Rp)** | | **Rp 1.000.000** |

4.Lain-lain

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Material | Justifikasi Pemakaian | Kuantitas | Harga Satuan (Rp) | Jumlah (RP) |
| Maintenance | 3 bulan | - | Rp 1.000.000 | Rp 1.000.000 |
| Pengeluaran Tak Terduga | 1 tahun | - | Rp 1.000.000 | Rp 1.000.000 |
|  |  | **SUB TOTAL (Rp)** | | **Rp 2.000.000** |
|  |  | **Total (Keseluruhan)** | | **Rp 15.009.000** |

1. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

* **Susunan Organisasi Tim Kegiatan**
* **Pembagian Tugas**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **Nama/NIM** | **Program Studi** | **Bidang Ilmu** | **Alokasi**  **Waktu(jam/ minggu)** | **Uraian Tugas** |
| 1 | M. Zulfikar A. /152410101166 | Sistem Informasi | Ilmu Komputer | 16 minggu | ***Project Manager :***   1. Merencanakan pelaksanaan proyek agar proyek dapat selesai tepat waktu. 2. *Project Manager* harus memonitor perkembangan proyek terhadap lingkup. jadwal. dan anggaran dan. jika dibutuhkan membuat penyesuaian pada lingkup. Jadwal. dan sumber-sumber daya. |
| 2 | Dwi Wahyu A. K/152410101165 | Sistem Informasi | Ilmu Komputer | 5 minggu | ***Analyst :***   1. Menyurvey dan mengumpulkan data tentang desain yang tengah beredar di pasaran. 2. Mencari atribut berdasarkan kesamaan dan bagian dari desain yang bisa diganti. |
| 3 | Stanislaus J. Pinasthika/152410101122 | Sistem Informasi | Ilmu Komputer | 4 minggu | ***Designer :***   1. Membuat contoh desain dari hasil survey analist 2. Melakukan pengujian desain yang telah dibuat |
| 4 | Sofyan Sugianto/152410101031 | Sistem Informasi | Ilmu Komputer | 4 minggu | ***Programmer :***   1. Penulisan kode program dengan bantuan *SystemAnalyst* dan *designer* 2. Melakukan pengujian terhadap stabilitas algoritma maupun keamanan aplikasi. |

1. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

UNIVERSITAS JEMBER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

Sekretariat : Jl. Kalimantan Kampus Tegal Boto No. 37

Telp/ Fax : (0331)-3256925 Jember 68121  
**­­­­­­­­­**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Zulfikar Assyura

NIM : 152410101166

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Program Studi Sistem Informasi

Dengan ini menyatakan bahwa proposal **PKM KARSA CIPTA** saya dengan judul:

““PICK2EAT”: Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android dengan Mengoptimalkan User Experience (UX)” yang diusulkan untuk tahun anggaran 2016 **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. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jember, 9 November 2016

Mengetahui Yang menyatakan

Wakil Rektor I Universitas Jember

(Drs. Zulfikar, Ph.D) (M. Zulfikar A.)

NIP. 196310121987021001 NIM. 152410101166

Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

UNIVERSITAS JEMBER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

Sekretariat : Jl. Kalimantan Kampus Tegal Boto No. 37

Telp/ Fax : (0331)-3256925 Jember 68121  
**­­­­­­­­­**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Zulfikar Assyura

NIM : 152410101166

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Program Studi Sistem Informasi

Dengan ini menyatakan bahwa proposal **PKM KARSA CIPTA** saya dengan judul:

““PICK2EAT”: Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android dengan Mengoptimalkan User Experience (UX)” yang diusulkan untuk tahun anggaran 2016 **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. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jember, 9 November 2016

Mengetahui Yang menyatakan

Wakil Rektor I Universitas Jember

(Drs. Zulfikar, Ph.D) (M. Zulfikar A.)

NIP. 196310121987021001 NIM. 152410101166