



## **PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

### **Tail N Tales: Aplikasi Konsultasi Kesehatan Hewan**

#### **BIDANG KEGIATAN PKM KARSA CIPTA**

Diusulkan oleh:

Afina Putri Dayanti	Ketua	825200049	2020
Eric Anthony	Anggota 1	825200050	2020
Kelvin	Anggota 2	825200015	2020
Yohanes Saputra	Anggota 3	115200134	2020

**UNIVERSITAS TARUMANAGARA  
JAKARTA  
2021**

## PENGESAHAN USULAN PKM KARSA CIPTA

- |   |  |
|---|--|
| <b>1. Judul Kegiatan</b>                      | : Tail N Tales: Aplikasi Konsultasi Kesehatan Hewan    |
| <b>2. Bidang Kegiatan</b>                     | : PKM-KC   |
| <b>3. Ketua Pelaksana Kegiatan</b>            | :  |
| a. Nama Lengkap                               | : Afina Putri Dayanti                                  |
| b. NIM  | : 825200049  |
| c. Program Studi                              | : Sistem Informasi                                     |
| d. Perguruan Tinggi                           | : Universitas Tarumanegara                             |
| e. Alamat Rumah dan No.Tel/HP                 | : Jalan Madrasah Azziyadah No. 30, No hp. 085772610027 |
| f. Alamat Email                               | : afnpd03@gmail.com                                    |
| <b>4. Anggota Pelaksana Kegiatan/ Penulis</b> | : 4 orang  |
| <b>5. Dosen Pendamping</b>                    | :  |
| a. Nama Lengkap dan Gelar                     | : .....  |
| b. NIDN                                       | : .....  |
| c. Alamat Rumah dan No.Tel/HP                 | : Jalan.... , telp. ...., hp. ....                     |
| <b>6. Biaya Kegiatan Total</b>                | :  |
| a. Dikti                                      | : .....  |
| b. Sumber lain (sebutkan...)                  | : ..... (jika ada dituliskan)                          |
| <b>7. Jangka Waktu Pelaksanaan</b>            | : ..... Bulan  |

**Jakarta, 22-2-2021**

**Menyetujui,  
Wakil Dekan Fakultas**

**Ketua Pelaksana Kegiatan**

(.....)  
NIP/NIK (.....)

(.....)  
NIM(.....)

**Ketua Lembaga Kemahasiswaan  
dan Alumni**

**Dosen Pendamping**

( Dr. Adianto, M.Sc)  
NIK (10394037)

(.....)  
NIDN (.....)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Luaran Program .....	2
1.5 Manfaat .....	2
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>3</b>
2.1 Layanan Elektronik Kesehatan .....	3
2.2 Pentingnya Perawatan Hewan di Rumah .....	3
2.3 Pemanfaatan Layanan Elektronik .....	3
2.4 Aplikasi Sejenis.....	4
<b>BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN .....</b>	<b>5</b>
3.1 Arsitektur Sistem .....	5
3.2 Prosedur/Flow Map.....	5
3.3 Teknologi .....	6
3.4 Metode Pelaksanaan.....	6
<b>BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN.....</b>	<b>9</b>
4.1 Anggaran Biaya .....	9
4.2 Jadwal Kegiatan .....	9
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>11</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota serta Dosen Pendamping .....</b>	<b>11</b>
1.1 Biodata Ketua Pelaksana.....	11
1.2 Biodata Anggota 1 .....	12
1.3 Biodata Anggota 2 .....	13
1.4 Biodata Anggota 3 .....	14
1.5 Biodata Dosen Pendamping .....	15
<b>Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan .....</b>	<b>17</b>
2.1 Sewa dan jasa .....	17
2.2 Bahan Habis Pakai .....	17
2.3 Perjalanan.....	17
2.4 Lain-lain .....	17
<b>Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas.....</b>	<b>18</b>
<b>Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana .....</b>	<b>19</b>
<b>Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan.....</b>	<b>20</b>

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, *Coronavirus (COVID-19)* dengan cepat membuat peralihan segala hal menjadi lebih mudah. Salah satunya dengan berkembangnya teknologi jual beli yang dilakukan melalui media elektronik (*e-commerce*). Dengan adanya *e-commerce*, pembeli dengan mudah mengakses barang yang diinginkan dan transaksi dapat dilakukan hanya dengan di rumah saja. *E-commerce* lebih menguntungkan jika dibandingkan dengan *store-based retailers*. Salah satu sektor yang terkena imbas dari *covid-19* adalah dokter hewan. Dokter hewan kehilangan peran yang membuat layanan di klinik ataupun *pet shop* menjadi terkendala.

Hal ini dikarenakan pemilik hewan memilih untuk tinggal di rumah. Bahkan beberapa klinik atau *pet shop* diharuskan menutup layanan untuk menerapkan peraturan. Untuk itu, menjadi pertanyaan besar bagaimana kita dapat menemukan jalan keluar dari keresahan *pet shop*, pandemi, dan meningkatnya *e-commerce*? Dengan meningkatnya jumlah orang yang bekerja di rumah, mereka akan lebih memperhatikan dan merawat hewan peliharaannya, karena tidak sedikit dari mereka yang ingin mengadopsi hewan.

Selama ini kita memanfaatkan internet untuk mencari informasi. Ada banyak informasi yang bertebaran di internet dan kita sering kesulitan memilih mana informasi yang kredibel terutama untuk masalah kesehatan hewan. Kita tidak boleh main-main dengan informasi seputar kesehatan, karena akibatnya bisa fatal. Jadi, melalui Tail N Tales kami berusaha untuk memberikan solusi kepada para pemilik hewan untuk mendapatkan informasi yang valid bersumber dari dokter hewan yang berkompeten dan pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah hanya dengan di rumah saja.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan tinjauan analisis sistem yang telah dilakukan dengan aplikasi yang akan dibangun, didapatkan beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut dijadikan sebagai latar belakang dalam pembangunan sebuah sistem yang dibangun. Berikut permasalahan dari hasil analisis yang dilakukan:

1. Bagaimana membangun aplikasi untuk menemukan lokasi klinik (*pet shop*) terdekat?
2. Bagaimana membangun aplikasi untuk konsultasi dan mendapatkan info mengenai kesehatan hewan?
3. Bagaimana membangun aplikasi agar pengguna dapat dengan mudah mendapatkan layanan penitipan hewan di hotel hewan?

### **1.3 Tujuan**

1. Pengguna dapat dengan mudah menemukan klinik (*pet shop*) terdekat.
2. Pengguna dapat dengan mudah berkonsultasi dan mendapatkan info mengenai kesehatan hewan
3. Pengguna dapat dengan mudah mendapatkan layanan penitipan hewan di hotel hewan

### **1.4 Luaran Kegiatan**

1. Aplikasi Tail N Tales yang digunakan untuk menyediakan informasi berkaitan dengan kesehatan hewan dan dapat diakses secara cepat dan mudah digunakan oleh kalangan masyarakat di lingkup yang lebih luas.
2. Publikasi ilmiah pada jurnal nasional dan seminar nasional, bahkan internasional.

### **1.5 Manfaat**

Memberikan kemudahan akses informasi kesehatan hewan dengan cara memfasilitasi interaksi antara dokter hewan dengan pemilik hewan, sehingga memberikan kemudahan bagi pemilik hewan untuk berkonsultasi kapan saja.

## **BAB 2. TINJUAN PUSTAKA**

Penelitian dimulai dengan pencarian data yang bersumber dari lapangan dengan observasi dan wawancara, kemudian didukung dengan beberapa sumber dari pencarian data di jurnal, *website* dan buku. Penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang dilakukan dan beberapa landasan teori yang menjadi rujukan pada penelitian adalah sebagai berikut:

### **2.1 Layanan Elektronik Kesehatan**

Di era global saat ini, perkembangan layanan elektronik (*electronic service*) telah melanda hampir di semua sektor jasa. Perkembangan ini tidak hanya merepresentasikan paradigma baru dalam memberikan layanan, tetapi juga menjadi senjata untuk memenangkan kompetisi. Salah satunya yang akan diilustrasikan adalah layanan elektronik kesehatan. Sebenarnya tujuan utama dari layanan elektronik kesehatan adalah mempermudah akses terhadap layanan kesehatan, meningkatkan kualitas layanan kesehatan, dan mengurangi biaya untuk mendapatkan layanan kesehatan. Di Indonesia sendiri, sistem layanan tersebut sudah banyak diterapkan dan semakin diminati masyarakat.

### **2.2 Pentingnya Perawatan Hewan di Rumah**

Fasilitas kesehatan hewan di Indonesia sekarang ini semakin baik. Pemerintah juga terus berusaha meningkatkan fasilitas kesehatan hewan. Dengan adanya peningkatan fasilitas kesehatan hewan ini diharapkan masyarakat lebih mudah untuk mendapatkan layanan kesehatan bagi hewan peliharaan mereka. Salah satunya dengan perawatan hewan di rumah. Sebenarnya perawatan hewan di rumah ini bukan sesuatu hal yang perlu ditakuti, justru sebaliknya. Perawatan yang dilakukan oleh dokter hewan profesional saja tidak cukup untuk mendukung penyembuhan si hewan. Banyak faktor yang menjadi beban sehingga bisa berdampak terhadap hewan. Faktor-faktor tersebut antara lain, tingkat beban perawatan, rasa ketakutan, merasa tidak aman, dan sebagainya. Dukungan sosial merupakan strategi penanganan yang efektif dan baik untuk hewan. Dukungan sosial yang paling besar berasal dari rumah, karena rumah merupakan lingkungan terdekat hewan peliharaan. Sehingga ketika hewan berada di rumah, mereka akan merasa dirinya lebih aman dan nyaman.

### **2.3 Pemanfaatan Layanan Elektronik**

Kemajuan dan kapasitas sistem kesehatan elektronik menjangkau lingkup yang lebih jauh dan efektif. Memahami konteks yang lebih luas dan lokal, akses ke sumber daya yang tersedia, mengatasi tantangan organisasi, dan menerapkan pendekatan yang dipikirkan dengan baik dalam pengembangan proyek kesehatan elektronik harus berjalan jauh untuk mengatasi hambatan potensial untuk implementasi kesehatan elektronik. Pemanfaatan lain kesehatan elektronik adalah

penerapannya untuk meningkatkan sistem perawatan kesehatan. Identifikasi faktor risiko melalui sistem kesehatan elektronik memungkinkan profesional kesehatan untuk mengenali dan melacaknya dari waktu ke waktu, membantu baik dalam pengambilan keputusan klinis, perencanaan wabah, dan mengidentifikasi penularan penyakit.

## **2.4 Aplikasi Sejenis**

Saat ini dipasaran sudah ada beberapa aplikasi sejenis. Aplikasi tersebut bisa dijadikan pertimbangan dan pembandingan di dalam pembuatan purwarupa aplikasi. Dalam konteks organisasi, bisnis, usaha, ataupun kepribadian diri, kita memiliki tujuan-tujuan yang ingin dicapai. Aplikasi tersebut diantaranya halodoc, PETO, dan Pets Care. Namun dari beberapa aplikasi tersebut, pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Tail N Tales hadir untuk bersaing dengan menawarkan pelayanan yang lebih lengkap, target pelanggan yang lebih spesifik dan pastinya dengan strategi yang baik dalam mewujudkan tercapainya semua tujuan tersebut.



## BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN

### 3.1 Arsitektur Sistem

Sistem yang akan dibangun yaitu Tail N Tales: Aplikasi Konsultasi Kesehatan Hewan berbasis Android & iOS yang menjadi penghubung antara *client* dan dokter hewan. Arsitektur sistem yang akan dibangun kurang atau lebih seperti ini :



### 3.2 Prosedur/Flow Map

Analisis Prosedur/Flow Map yang akan Dibangun Prosedur yang akan dibangun :



#### Keterangan

1. Pengguna dapat mendaftar menggunakan email dan kata sandi. *Email* aktivasi akan dikirim melalui email untuk digunakan *login*.
2. Pengguna dapat memesan dokter hewan sesuai keinginan pengguna
3. Setelah memesan pengguna bisa membuat janji dengan dokter hewan. Waktu janji temu ini bisa disesuaikan dengan pengguna dan dokter hewan.

4. Pengguna dapat berkonsultasi dengan dokter hewan secara online. Namun jika ada masalah yang tidak memungkinkan, dapat diatur untuk pertemuan *offline/reschedule*.
5. Pengguna dapat menjelajahi berbagai fitur yang tersedia di aplikasi seluler Tail N Tales.

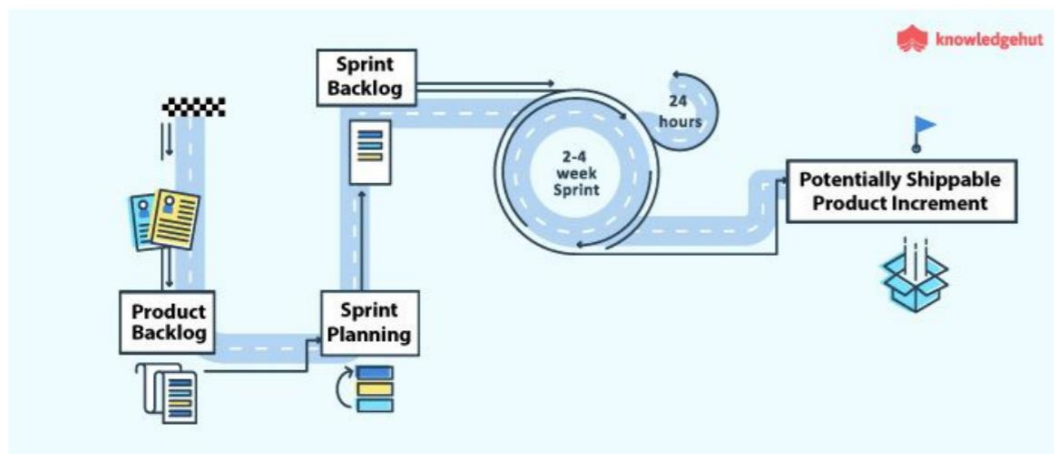
### 3.3 Teknologi

Analisis Teknologi merupakan suatu cara agar mendapatkan hasil aplikasi yang sesuai dengan aplikasi yang dibutuhkan. Aplikasi yang akan dibuat terdiri dari spesifikasi berikut:

1. Perangkat Lunak
  - Development Tools : Visual Studio Code, IntelliJ Idea
  - Bahasa Pemrograman : Javascript
  - Framework : React Native, Node JS
  - Database : MySQL
  - Version Control System : Gitlab
  - Manajemen Task : Trello
  - Dll : Firebase, GPS
2. Perangkat Keras
  - RAM : 8GB
  - Processor : i3/i5/i7
  - SSD : 128/512 GB

### 3.4 Metode Pelaksanaan

Dalam metode pelaksanaannya kami menggunakan *scrum methodology*. Scrum adalah *framework* di mana orang dapat mengatasi masalah adaptif yang kompleks, sambil secara produktif dan kreatif memberikan produk dengan nilai setinggi mungkin.



- *Product Backlog.*

*Product backlog* disusun dari semua hal yang harus dilakukan untuk menyelesaikan keseluruhan proyek. *Product backlog* bukan hanya daftar sederhana, melainkan daftar setiap item product sehingga menjadi serangkaian langkah yang membantu tim *development*. Jadi pada tahap ini kami sebagai tim bersama-sama akan menyusun list item yang akan diperlukan, untuk product kami mempunyai item list sebagai berikut :

1. *Sign In & Sign Up*
2. *Home*
3. *Veterinary*
4. *Pet Hotel*
5. *Pet Groom*
6. *Appointment*
7. *Conversation*
8. *Profile*
9. *Add Pet*

- *Sprint Planning*

*Sprint Planning* adalah acara inti, yang menentukan bagaimana *product* yang akan di *develop* berikutnya. Karena durasi *sprint* paling lama satu bulan atau kurang dari itu. Sedangkan kami hanya memiliki waktu 4 bulan, maka kami akan menjadikan proyek ini 4 *sprint* sampai *release*. Saat *sprint planning* pada setiap *sprint* harus memuat jawaban dari kedua pertanyaan ini

1. Apa yang bisa diberikan dalam Inkremen yang dihasilkan dari *Sprint* mendatang?
2. Bagaimana pekerjaan yang dibutuhkan untuk mencapai Increment?

- *Sprint backlog*

*Sprint backlog* seperti bagian dari *product backlog*. *Sprint backlog* berasal dari *product backlog*, yang berisi sebagian item yang dapat diselesaikan selama setiap *sprint*. Karena kami mempunyai 4 *sprint*, jadi keseluruhan item pada *product backlog* akan dibagi 4 *sprint*. Ini adalah cara sedikit demi sedikit untuk mengurangi banyak tugas pada *product backlog*. Kami juga akan membagi *sprint by category* sesuai prioritas

1. *High Priority*
  - *Sign In & Sign Up*
  - *Vetenary*
  - *Appointment*
  - *Conversation*
2. *Medium Priority*
  - *Home*
  - *Profile*

- *Pet Hotel*
- 3. *Low Priority*
  - *Pet Groom*
  - *Add Pet*

- *Daily Scrum*

*Daily Scrum* adalah acara 15 menit untuk tim development, *daily scrum* sendiri akan diadakan di waktu dan tempat yang sama setiap hari. Setiap member dari tim development harus menjawab 3 pertanyaan ini :

1. Apa yang saya lakukan kemarin?
2. Apa yang akan saya lakukan hari ini?
3. Apakah saya punya hambatan?

Hal ini dilakukan untuk meningkatkan komunikasi, mengidentifikasi hambatan, dan mendorong pengambilan keputusan yang cepat.

- *Increment*

*Increment* adalah *product goal* untuk naik ke level selanjutnya guna langkah maju menuju tujuan atau visi. Level yang dimaksud disini adalah sprint, jadi setiap sprint kami harus menghasilkan *increment*. Jika terdapat item yang jauh dari *Definition of Done* maka akan dijadikan *tech debt*.

- *Sprint Review*

Dalam tahapan ini, setiap anggota tim mendemonstrasikan yang sudah diselesaikan dalam periode satu sprint. Dengan kata lain, sprint review ini dilakukan setiap satu sprint selesai sebagai pemeriksaan *increment* dan penyesuaian *product backlog* jika diperlukan.

- *Sprint Retrospective*

Pada *sprint retrospective* semua anggota tim menyampaikan pendapat dan evaluasi mengenai kinerja selama menerapkan Scrum. 3 hal yang akan dibahas pada saat *sprint retrospective*:

1. Apa yang berjalan dengan baik di *sprint*?
2. Apa yang bisa diperbaiki?
3. Apa yang akan kami komit untuk ditingkatkan di *sprint* berikutnya?



## DAFTAR PUSTAKA

- Gunadi, W. (2020). *6 Tahap scrum yang perlu dijalankan product developer*. Retrieved from <https://www.ekrut.com/media/5-tahap-scrum-yang-perlu-dijalankan-product-developer>. Diakses tanggal 10 Maret 2021.
- Koerten, J. (2020). *Coronavirus Will Change the Future of Pet Retail*. Retrieved from <https://blog.euromonitor.com/coronavirus-will-change-the-future-of-pet-retail/>. Diakses tanggal 10 Maret 2021.
- Mubarak, T. A. (2019). *Halodoc Konsultasi Dokter, Aplikasi Kesehatan Terbaik Saat ini*. Retrieved from <https://acehpungo.com/aplikasi-halodoc-konsultasi-dokter/>. Diakses tanggal 13 Maret 2021.
- Nezukoid. (2019). *Analisis SWOT*. Retrieved from <https://nezukoid.blogspot.com/2019/10/analisis-swot.html>. Diakses tanggal 14 Maret 2021.
- Nugroho, A. (2017). Model E-Service Untuk Pelayanan Kesehatan Pada Perawatan Pasien Di Rumah. *Prosiding Seminar Nasional XII Rekayasa Teknologi Industri dan Informasi*, hlm 174-180.
- Sudarsono, M. A., & Krisnawati. (2014). Analisis dan Perancangan Aplikasi "Fun 2D Shapes Learning" Berbasis Mobile Android. *Jurnal Ilmiah DASI*, hlm 35 - 40.
- Suprantonio, W., & Eko, B. S. (2019). Perancangan Aplikasi E-Pet Solution. *Sistem Informasi Penitipan Hewan Berbasis Web Pada Olaf Pet Shop Bandung*, hlm 1-5.
- Wolpers, S. (2020). *20 Sprint Planning Anti-Patterns*. Retrieved from <https://www.scrum.org/resources/blog/20-sprint-planning-anti-patterns>. Diakses tanggal 10 Maret 2021.

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

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

#### 1.1 Biodata Ketua Pelaksana

##### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Afina Putri Dayanti
2	Jenis Kelamin	P
3	Program Studi	Sistem Informasi
4	NIM	825200049
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tegal, 03 Desember 2000
6	Alamat E-mail	afnpd03@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	085772610027

##### 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, 15 Maret 2021  
Ketua Tim

(Afina Putri Dayanti)

## 1.2 Biodata Anggota 1

### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Eric Anthony
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Sistem Informasi
4	NIM	825200050
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Pontianak, 26 April 2001
6	Alamat E-mail	ericanthonywu89@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	081236391375

### 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, 15 Maret 2021  
Anggota Tim

( Eric Anthony )



### 1.3 Biodata Anggota 2

#### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Kelvin
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Sistem Informasi
4	NIM	825200015
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 14 April 2001
6	Alamat E-mail	kelvin210401@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	089676812846

#### 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, 15 Maret 2021  
Anggota Tim

( Kelvin )

### 1.4 Biodata Anggota 3

#### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Yohanes Saputra
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Manajemen Bisnis
4	NIM	115200134
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 02 April 2002
6	Alamat E-mail	yohanesanhanxz@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	081292600927

#### 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, 15 Maret 2021  
Anggota Tim

( Yohanes Saputra )

## 1.5 Biodata Dosen Pendamping

### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Tri Sutrisno, S.Si., M.Sc.
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIP/NIDN	0320018801
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Demak, 20 Januari 1988
6	Alamat E-mail	<a href="mailto:tris@fti.untar.ac.id">tris@fti.untar.ac.id</a>
7	Nomor Telepon/HP	081218485943

### B. Riwayat Pendidikan

Gelar Akademik	Sarjana	S2/Magister
Nama Institusi	Universitas Diponegoro	Universitas Gadjah Mada
Jurusan/Prodi	Matematika	Matematika
Tahun Masuk-Lulus	2011	2015

### C. Rekam Jejak Tri Dharma PT

#### Pendidikan / Pengajaran

No.	Nama Mata Kuliah	Wajib / Pilihan	SKS
1	Stokastik	Wajib	2
2	Data Mining	Wajib	3
3	Kalkulus	Wajib	4
4	Aljabar Linier dan Matriks	Wajib	4
5	Teknik Simulasi	Wajib	2
6	Teori Graf	Wajib	3
7	Matematika Diskrit	Wajib	4

#### Penelitian

No.	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1	Penulisan Buku Ajar Aljabar Linier	LPPM UNTAR	2017/2018
2	Pengembangan Model Bayesian Networks dengan Pendekatan Partial Least Squares untuk Prediksi Penyakit Stroke	LPPM UNTAR	2017/2018
3	Model Prediksi untuk Diagnosa Penyakit Jantung	LPPM UNTAR	2018/2019
4	Pengembangan Buku Ajar Kalkulus Untuk	LPPM UNTAR	2019/2020

## Pengabdian Masyarakat

No.	Judul Pengabdian Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1	Pembuatan dan Implementasi Website Desa Pandowoharjo	LPPM UNTAR	2017/2018
2	Workshop dan Kompetisi SQL Programming Untuk Siswa SMA/SMK di Jakarta dan Sekitarnya	LPPM UNTAR	2018/2019
3	Pelatihan Pengelolaan Website Desa Pandowoharjo	LPPM UNTAR	2018/2019
4	Pengembangan Aplikasi Smartphone Untuk Monitoring dan Evaluasi Kinerja Siswa Berbasis Biometrik	LPPM UNTAR	2019/2020
5	Pengembangan Website Kelurahan Kota Bambu Utara	LPPM UNTAR	2019/2020
6	Workshop Manajemen Database dan Kompetisi SQL untuk Siswa SMA/SMK di Jakarta dan Sekitarnya	LPPM UNTAR	2019/2020

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, 15 Maret 2021

Dosen Pendamping,

( Tri Sutrisno, S.Si., M.Sc. )

## Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
<b>1 Perlengkapan yang diperlukan</b>			
a. Hosting	6 bln	100.000	600.000
b. Developer Account	2 regist	360.000	720.000
c. Domain	1 thn	100.000	100.000
<b>SUB TOTAL (Rp)</b>			<b>1.420.000</b>
<b>2 Bahan habis pakai</b>	<b>Volume</b>	<b>Harga Satuan (Rp)</b>	<b>Nilai (Rp)</b>
a. ATK	5 pcs	20.000	100.000
b. Kertas	1 rim	50.000	50.000
c. Tinta Printer (Hitam & Berwarna)	2 pcs	50.000	100.000
d. Internet	4 bln x 5	100.000	2.000.000
e. Akses jurnal (Medium)	4 bln	75.000	300.000
f. Bahan-bahan kebutuhan protokol Kesehatan (masker, sanitizer, rapid test, dll)	5 org	300.000	1.500.000
<b>SUB TOTAL (Rp)</b>			<b>4.050.000</b>
<b>3 Perjalanan</b>	<b>Volume</b>	<b>Harga Satuan (Rp)</b>	<b>Nilai (Rp)</b>
a. Transport Lokal (untuk keperluan pembelian bahan dan uji coba)	5	200.000	1.000.000
b. Konsumsi	5	100.000	500.000
<b>SUBTOTAL (Rp)</b>			<b>1.500.000</b>
<b>4 Lain-lain</b>	<b>Volume</b>	<b>Harga Satuan (Rp)</b>	<b>Nilai (Rp)</b>
a. Online Learning (Udemy)	3 course	180.000	540.000
b. Publikasi (Promosi, Pamflet, Banner, dan Poster)	1	400.000	400.000
c. RAM DDR 3 8GB	1	1.250.000	1.250.000
<b>SUB TOTAL (Rp)</b>			<b>2.190.000</b>
<b>Total 1 + 2 + 3 + 4 (Rp)</b>			<b>9.160.000</b>
<b>Sembilan Juta Seratus Enam Puluh Ribu Rupiah</b>			

**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.	Afina Putri Dayanti / 825200049	Sistem Informasi	-	10 Jam	Product Owner & Developer - Membuat daftar item backlog dan mengembangkan platform
2.	Eric Anthony / 825200049	Sistem Informasi	-	10 Jam	Full Stack Developer - Mengembangkan platform yang sepenuhnya lengkap (database, server, dan klien)
3.	Kelvin / 825200015	Sistem Informasi	-	10 Jam	Quality Assurance - Memastikan produk akhir mematuhi standar kualitas
4.	Yohanes Saputra / 115200134	Manajemen Bisnis	-	10 Jam	Bussiness Analyst - Melakukan penelitian dan analisis untuk menghasilkan solusi untuk masalah bisnis

## **SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afina Putri Dayanti  
NIM : 825200049  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-KC saya dengan judul **“Tail N Tales: Aplikasi Konsultasi Kesehatan Hewan”** yang diusulkan untuk tahun anggaran 2021 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 sebenar benarnya.

Jakarta, 15 Maret 2021  
Yang Menyatakan,

( Afina Putri Dayanti )  
NIM. 825200049

## Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan

