

DAFTAR ISI

BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Sasaran	2
1.4. Konsep Ilmu dan Teknologi	3
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1. Permasalahan Faktual	3
2.2. Kajian Pustaka	4
2.3. Regulasi dan Standar Industri	4
BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN	5
3.1. Penemuan Ide dan Karakteristik Produk yang direncanakan	5
3.2. Metode dan Tahapan Pengembangan Produk	5
3.3. Material dan Perangkat yang Digunakan	7
BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	7
4.1. Anggaran Biaya	7
Jadwal Kegiatan	8
DAFTAR PUSTAKA	9
LAMPIRAN	9
Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, Biodata Dosen Pendamping	10
Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan	19
Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas	20
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana	22
Lampiran 5. Gambaran konsep karya inovatif yang akan dihasilkan.	23
Lampiran 6. Denah Detail Lokasi Mitra Program	23

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kegiatan mahasiswa di perguruan tinggi memiliki banyak ragam, seperti kegiatan akademik, organisasi, magang, dan sebagainya. Seorang mahasiswa mungkin akan mengikuti berbagai macam kegiatan sekaligus dalam satu rentang waktu tertentu di luar kegiatan akademiknya di kampus. Adapun tantangan bagi mahasiswa yang aktif dalam berorganisasi maupun kegiatan lainnya adalah dalam hal manajemen waktu. Oleh karena itu, memiliki kemampuan dalam manajemen waktu dan mengatur jadwal kegiatan sehari-hari menjadi suatu hal yang penting bagi mahasiswa dalam mengoptimalkan produktivitas dan memenuhi tanggung jawab mereka.

Hasil studi yang dilakukan menunjukkan bahwa laporan diri atau keterampilan manajemen waktu sering berhubungan dengan prestasi akademik. Efektivitas manajemen yang lebih rendah dapat menimbulkan stress dan ketegangan. Manajemen waktu yang baik adalah dengan melakukan perencanaan dan pengorganisasian kegiatan. Selain itu, tidak efisiennya penggunaan waktu, kurangnya kontrol atas tuntutan waktu dan jumlah waktu luang yang tidak memadai ternyata memiliki dampak negatif pada psikologis individu. (DiPipi-Hoy, 2009)

Berbagai aplikasi komputer dan ponsel pintar dikembangkan dengan tujuan untuk menjadi alat bantu dalam mencatat dan mengatur jadwal kegiatan seseorang. Hadirnya aplikasi-aplikasi tersebut juga ditujukan untuk mengatasi permasalahan sulitnya manajemen waktu dan mengatur jadwal kegiatan sebagaimana yang dibahas sebelumnya. Aplikasi-aplikasi tersebut menyediakan berbagai fitur untuk mencatat, mengelola, memberikan pengingat dan memberikan informasi mengenai agenda dan jadwal kegiatan bagi sesama penggunanya.

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan terhadap 46 responden dari mahasiswa Politeknik Negeri Bandung, 54.3% diantaranya menyatakan bahwa sebuah *tools* yang berfungsi untuk mengorganisasi dan manajemen jadwal kegiatan sehari-hari adalah hal yang mereka butuhkan untuk membantu mereka dalam menjalani kegiatan sebagai mahasiswa. Adapun, *tools* tersebut juga biasanya disebut dengan aplikasi kalender yang pada umumnya dikembangkan dengan tujuan untuk membantu manajemen waktu dan penjadwalan yang lebih baik (Huang, 2020).

Dalam menanggapi permasalahan yang telah diuraikan di atas, sebuah gagasan karya inovasi dikembangkan untuk membangun aplikasi manajemen agenda dan pengingat berbasis ponsel pintar (*mobile*) pada sistem operasi Android yang ditujukan untuk mahasiswa. Pengembangan aplikasi ini ditujukan untuk menyediakan sebuah alat yang dapat mengatur dan memperoleh pengingat atas rencana agenda pribadi pengguna dan memungkinkan kolaborasi antar

penggunanya. Dibandingkan berbagai aplikasi kalender dan manajemen agenda yang sudah ada, gagasan pengembangan aplikasi ini diwujudkan dengan memperhatikan aspek-aspek yang mampu meningkatkan produktivitas dan menurunkan tingkat stres penggunanya.

1.2. Rumusan Masalah

- a. Kesulitan mengatur waktu dan mengingat agenda mendatang menjadi masalah yang umum dirasakan oleh mahasiswa.
- b. Kemampuan dan keberhasilan dalam manajemen waktu dan mengatur jadwal kegiatan memiliki pengaruh yang signifikan pada performa akademik seorang mahasiswa.
- c. Ketidakmampuan dalam mengatur jadwal dan manajemen waktu dengan baik dapat berakibat pada menurunnya tingkat produktivitas serta menimbulkan stres atau masalah pada psikologi mahasiswa.
- d. Beberapa aplikasi kalender digital yang tersedia pada perangkat *desktop* dan perangkat *mobile* dinilai memiliki bentuk interaksi yang rumit, sulit untuk dipelajari dan belum menyediakan fitur kolaborasi yang berorientasi pada pengelolaan rencana agenda bersama.

1.3. Tujuan dan Sasaran

Tujuan dari pengembangan karya inovasi ini diuraikan pada poin-poin berikut :

- a. Menyediakan alat berupa aplikasi berbasis *mobile* yang memfasilitasi untuk mencatat, mengatur, mengelola perencanaan jadwal agenda/kegiatan dan tugas-tugas agar dapat membantu mahasiswa untuk lebih memperhatikan rencana yang telah dibuatnya, sehingga dengannya mahasiswa dapat mengatur waktu secara lebih baik dan memperoleh pengingat atas tugas-tugas yang harus diselesaikan.
- b. Mengembangkan sebuah inovasi dari berbagai aplikasi kalender yang telah tersedia yang dapat menyediakan pengalaman agar mampu meningkatkan produktivitas dan mengurangi tingkat stress pengguna serta mendukung kolaborasi antar pengguna dalam mengingat, mencatat dan membagikan konten berupa rencana agenda harian yang dapat dibuat bersama.
- c. Inovasi pengembangan antarmuka aplikasi manajemen agenda yang mengutamakan aspek penggunaan yang bersifat lebih umum dan terkesan kasual, serta menyajikan model interaksi yang lebih sederhana untuk meningkatkan antusiasme pengguna.

Untuk mendukung tujuan tersebut, aplikasi ini akan dikembangkan di *platform mobile* pada sistem operasi Android demi menunjang aspek kemudahan dan keterjangkauan penggunaan.

Sasaran untuk produk yang dikembangkan ini adalah mahasiswa di perguruan tinggi yang berkecukupan dengan berbagai aktivitas pada kesehariannya, sehingga perlu melakukan perencanaan untuk agenda-agenda yang akan diikutinya di kemudian hari.

1.4. Konsep Ilmu dan Teknologi

Pressman (2010) menyatakan bahwa perangkat lunak dikembangkan atau direkayasa, tidak diproduksi dalam pengertian klasik. Proyek karya inovasi ini akan dikembangkan dengan mengikuti salah satu model dari metodologi standar *Software Development Life Cycle* (SDLC) dalam pengembangan perangkat lunak. SDLC adalah proses sistematis untuk membangun perangkat lunak yang memastikan kualitas dan kebenaran perangkat lunak yang dibangun (Martin, 2023).

Teknologi yang dimanfaatkan pada pengembangan aplikasi perangkat lunak ini adalah berupa alat (*tools*) dalam pengembangan aplikasi berbasis *mobile* dan *server* ruang penyimpanan data berbasis *cloud*. *Tools* yang digunakan adalah berupa bahasa pemrograman yang diimplementasikan pada perangkat *mobile* dan server web. Penyimpanan data berbasis *cloud* adalah model komputasi *cloud* yang memungkinkan penyimpanan data dan file di internet melalui penyedia komputasi *cloud* yang dapat diakses melalui jaringan internet publik atau koneksi jaringan pribadi khusus.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Permasalahan Faktual

Manajemen waktu secara efisien dan efektif bukanlah sesuatu yang mudah, apalagi berupaya untuk mentaatinya secara konsisten dan persisten. Mengatur waktu merupakan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan produktivitas waktu. Waktu menjadi salah satu sumber daya unjuk kerja. Sumber daya yang mesti dikelola secara efektif dan efisien. Efektifitas terlihat dari tercapainya tujuan menggunakan waktu yang telah ditetapkan sebelumnya (Fajhriani, N, 2020).

Dalam lingkungan akademik, khususnya mahasiswa sering melupakan jadwal kegiatan seperti tugas, bahan penelitian yang akan dibawa, dan kegiatan penting lainnya (Darnita & Muntahanah, 2021). Fenomena ini merupakan permasalahan yang terkait dengan pengawasan produktivitas waktu. Mahasiswa yang sering melupakan jadwal kegiatan dan tugas-tugasnya, adalah tanda yang menunjukkan kemampuan manajemen waktu yang kurang baik.

Salah satu upaya untuk membantu manajemen waktu dan mengingat agenda harian dengan baik dan efektif adalah solusi berupa aplikasi/perangkat lunak yang berbasis pada perangkat ponsel pintar (*mobile*). Solusi berupa aplikasi berbasis *mobile* dapat menjangkau banyak orang karena maraknya penggunaan ponsel pintar

oleh masyarakat saat ini dan tingginya tingkat interaksi masyarakat saat ini pada perangkat ponsel bila dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya.

2.2. Kajian Pustaka

2.2.1. Penggunaan Aplikasi Kalender Digital oleh Masyarakat

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan perusahaan Hyperku Ltd tentang “Alat apa yang paling diandalkan orang untuk mengatur jadwal harian.”, 70% dari 1000 orang responden pada rentang usia 18-64 tahun menyatakan mengandalkan aplikasi kalender digital untuk mengatur jadwal harian. Dari sejumlah responden tersebut, 46% diantaranya juga adalah pengguna aplikasi kalender digital berbasis *mobile*. Hasil survei ini menjadi pendorong untuk melakukan analisis manfaat, dampak dan perubahan yang dialami berkat penggunaan aplikasi kalender digital. Adapun hasil analisis tersebut digunakan untuk menjadi arah pengembangan lanjutan pada aplikasi kalender digital.

2.2.2. Analisis Dampak Penggunaan Aplikasi Kalender Digital Pada Produktivitas dan Tingkat Stres

Dalam tesis yang meneliti tentang dampak penggunaan aplikasi kalender digital terhadap tingkat stres yang dirasakan pelajar, Ruilin Huang (2020) menyatakan bahwa para pelajar memperoleh beberapa dampak positif dari penggunaan aplikasi kalender digital. Beberapa dampak positif yang mereka peroleh adalah menurunnya tingkat stres yang mereka rasakan berkat adanya fasilitas untuk manajemen tugas, membuat rencana jangka pendek, menghindari perilaku menunda-nunda hal penting, membentuk rutinitas, dan memisahkan pekerjaan dengan kehidupan pribadi.

Dari kajian pustaka ini, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat ruang untuk pengembangan aplikasi kalender yang berfungsi manajemen jadwal dan sebagai pengingat agenda pada penggunaan yang bersifat lebih umum. Arah pengembangan karya inovasi ini ditujukan untuk membantu penggunaannya merencanakan, mengingat dan berkolaborasi dalam mengatur agenda harian sehingga dapat meningkatkan produktivitas dan mengurangi tingkat stres berdasarkan dampak dari manajemen waktu yang baik.

2.3. Regulasi dan Standar Industri

Berdasarkan ketentuan regulasi pemerintah Republik Indonesia, pengembangan produk karya inovasi ini mengikuti ketentuan-ketentuan dari :

- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, dan
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Pribadi.

Adapun terkait pengukuran kualitas perangkat lunak yang diikuti mengacu pada standar ISO/IEC 25000: Systematic Mapping.

BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN

3.1. Penemuan Ide dan Karakteristik Produk yang direncanakan

Penemuan ide ini pada mulanya didasarkan pada survey kebutuhan dan permasalahan yang dialami oleh mahasiswa di Politeknik Negeri Bandung. Namun, hasil dari analisis terhadap permasalahan ini dapat berlaku untuk mahasiswa pada ruang lingkup yang lebih luas karena melibatkan studi pada kajian permasalahan manajemen waktu yang dialami oleh mahasiswa melalui hasil riset pada artikel dan jurnal dari dalam dan luar negeri. Selain itu, analisis permasalahan dari jurnal dan artikel yang membahas tentang pengaruh kemampuan manajemen waktu terhadap produktivitas dan tingkat stres, kemudian analisis fitur dan ulasan pada produk-produk sejenis yang telah tersedia juga turut dilakukan demi mengumpulkan ide untuk mengembangkan sebuah karya yang inovatif berdasarkan produk-produk sejenis yang telah ada sebelumnya.

Karakteristik produk yang direncanakan ditujukan untuk memenuhi kebutuhan dan memberikan solusi atas permasalahan dari kesulitan manajemen waktu dan agenda yang dialami oleh mahasiswa pada cakupan global. Adapun produk adalah berupa aplikasi perangkat lunak berbasis *mobile* yang diimplementasikan pada sistem operasi Android dengan minimum spesifikasi pada versi Android versi 5.0 (*Lollipop*).

3.2. Metode dan Tahapan Pengembangan Produk

Metode dan tahapan pengembangan produk dilakukan dengan mengikuti salah satu model pengembangan dari metodologi *Software Development Life Cycle* (SDLC). Model yang digunakan untuk menguraikan tahap-tahap pengembangan produk ini adalah *Waterfall Model*. *Waterfall Model* merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier. Output dari setiap tahap merupakan input bagi tahap berikutnya (Kristanto, 2004). Model ini melibatkan penyelesaian satu tahap secara lengkap sebelum melangkah ke tahap berikutnya. Ketika satu tahap selesai langsung dilakukan evaluasi untuk memastikan proyek berjalan sesuai rencana dan layak diteruskan ke tahap berikutnya. Tahap-tahap dalam model pengembangan *Waterfall* diuraikan sebagai berikut.

3.2.1. Mengumpulkan Persyaratan dan Kebutuhan Aplikasi

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi terhadap permasalahan untuk mengumpulkan kebutuhan dan persyaratan yang harus dipenuhi oleh solusi dalam bentuk aplikasi. Luaran dari tahap dimuat dalam dokumen spesifikasi persyaratan perangkat lunak.

3.2.2. Analisis Persyaratan dan Kebutuhan Aplikasi

Analisis terhadap persyaratan dan kebutuhan aplikasi dilakukan untuk menentukan perilaku sistem yang dapat memfasilitasi segala kebutuhan dari pengguna. Luaran dari tahapan ini juga tercantum dalam dokumen spesifikasi persyaratan perangkat lunak.

3.2.3. Perancangan Komponen Sistem dan Antarmuka Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem dan antarmuka berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan persyaratan yang akan diimplementasikan pada program aplikasi. Luaran dari tahap ini adalah dokumentasi rancangan sistem atau *System Design Document* (SDD) dan hasil rancangan antarmuka dalam bentuk grafis visual yang siap diimplementasikan.

3.2.4. Implementasi Rancangan Sistem dan Antarmuka Aplikasi

Pada tahap ini, implementasi kode program aplikasi dibuat berdasarkan dokumentasi rancangan sistem yang telah dibuat. Pada tahap ini juga dilakukan pengintegrasian antar komponen sistem yang akan dibangun. Luaran dari tahap ini adalah program aplikasi yang sudah siap dijalankan dan diuji. Implementasi program aplikasi yang dihasilkan harus sesuai dengan ketentuan dokumentasi rancangan dan mengakomodasi interaksi yang fungsional dari rancangan antarmuka yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

3.2.5. Pengujian Aplikasi terhadap Persyaratan, Kebutuhan dan Standar Kualitas Aplikasi

Pada tahap ini, dilakukan validasi dan verifikasi pada hasil implementasi program terhadap kebutuhan, persyaratan dan standar kualitas aplikasi. Luaran dari tahap ini adalah berupa produk aplikasi yang telah lolos pengujian.

3.2.6. Perilisan dan Pemeliharaan Produk

Pada tahap ini, hasil implementasi program yang telah melalui tahap pengujian akan dirilis sebagai produk aplikasi kepada publik. Pemasaran produk juga dilakukan agar dapat menjangkau sasaran dari produk dan dapat digunakan langsung oleh orang-orang yang merupakan target pasar. Melalui perilisan ini, ulasan, kritik, dan masukan dari pengguna akan diperoleh dan dijadikan acuan untuk pengoreksian kesalahan, pengadaptasian terhadap lingkungan baru, pencegahan dari kegagalan operasional dan penyempurnaan pada fungsional aplikasi sebagai bentuk pemeliharaan produk.

3.3. Material dan Perangkat yang Digunakan

Perangkat yang digunakan dalam pengerjaan proyek ini adalah komputer atau laptop untuk mengakomodasi dalam membuat rancangan, dokumentasi, melakukan pengembangan dan penulisan program. Fasilitas seperti *Database Management System* (DBMS) berbasis *cloud* juga dimanfaatkan untuk menyimpan data, serta sebuah perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android untuk pengujian. Fasilitas lab komputer yang tersedia di perguruan tinggi akan dimanfaatkan sebagai tempat untuk mengerjakan proyek ini. Selain itu, *tools* perangkat lunak untuk manajemen proyek seperti Github, Figma membuat rancangan antarmuka seperti, dan aplikasi desain grafis Canva turut digunakan dalam membantu pengerjaan dan membuat konten periklanan.

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1. Anggaran Biaya

Tabel 4.1 Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Sumber Dana	Besaran Dana (Rp)
1	Bahan habis pakai	Dit. APTV	Rp5.720.000
		Perguruan Tinggi	Rp0
		Instansi Lain (jika ada)	Rp0
2	Sewa dan jasa	Dit. APTV	Rp0
		Perguruan Tinggi	Rp1.175.000
		Instansi Lain (jika ada)	Rp0
3	Transportasi lokal	Dit. APTV	Rp1.530.000
		Perguruan Tinggi	Rp0
		Instansi Lain (jika ada)	Rp0
4	Lain - lain	Dit. APTV	Rp1.160.000
		Perguruan Tinggi	Rp0,00
		Instansi Lain (jika ada)	Rp0
Jumlah			Rp9.585.000
Rekap Sumber Dana		Dit. APTV	Rp8.410.000
		Perguruan Tinggi	Rp1.175.000
		Instansi Lain (jika ada)	Rp0

	Jumlah	Rp9.585.000
--	---------------	-------------

4.2. Jadwal Kegiatan

Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan

No.	Jenis Kegiatan	Bulan					Penanggung Jawab
		1	2	3	4	5	
1.	Mengumpulkan fakta dan permasalahan						Ari Maulana Hardan
2.	Analisis kebutuhan pengguna						Jundiy Muhammad Al Fatih
3.	Menentukan solusi berupa <i>software/sistem</i>						Uqyanzie Bintang KFF
4.	Penyusunan dokumentasi teknis perangkat lunak						Jundiy Muhammad Al Fatih
5.	Menentukan <i>tools, library</i> , dan <i>framework</i>						Uqyanzie Bintang KFF
6.	Membuat dan merancang database						Uqyanzie Bintang KFF
7.	Merancang visual antarmuka pengguna						Ari Maulana Hardan
8.	Implementasi perancangan antarmuka						Andre Luthfiansyah
9.	Merancang web <i>server</i> dan mengintegrasikannya dengan <i>database</i>						Uqyanzie Bintang KFF
10.	Mengintegrasikan antarmuka dengan web <i>server</i>						Andre Luthfiansyah
11.	<i>Testing</i> sistem secara keseluruhan						Ari Maulana Hardan
12.	Menganalisis Dampak Aplikasi terhadap Pengguna						Firly Noor Sakinah

DAFTAR PUSTAKA

- Darnita, Y., & Muntahanah, M. 2021. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Penjadwal Perkuliahan Dengan Firebase Dengan Realtime Notification. *Pseudocode*, 8(1).
- DiPipi-Hoy, C., Jitendra, A. K., & Kern, L. 2009. Effects of Time Management Instruction on Adolescents Ability to Self-Manage Time in a Vocational Setting. *The Journal of Special Education*, 43(3):145-159.
- ECAL. 2020. *70% of adults rely on digital calendar*. URL: <https://ecal.com/70-percent-of-adults-rely-on-digital-calendar/>
Diakses tanggal 2 Maret, 2023.
- Fajhriani, N. D. 2020. MANAJEMEN WAKTU BELAJAR DI PERGURUAN TINGGI PADA MASA PANDEMI COVID-19. *JIEMAN: Journal of Islamic Educational Management*, 1(3):299-303
- Firawan. A. A. 2015. Pengukuran Kualitas Perangkat Lunak berdasarkan ISO/IEC 25000: Systematic Mapping. *Jurnal Manajemen Informatika*, 4(1):36 - 45
- Huang, R. 2020. The Effects of Calendar Apps on Students' Perceived Stress. *Tesis*. Hanken School of Economics, Helsinki
- Karim, Sevari, Kandy, M. Time management skills impact on self-efficacy and academic performance. *Journal of American Science* 2011, 7: 720
- Macan, T. H., Shahani, C., Dipboye, R. L., & Phillips, A. P. 1990. College Students' Time Management: Correlations with Academic Performance and Stress. *Journal of Educational Psychology*, 82:760-768.
- Martin, M. 2023. *Software development life cycle (SDLC) phases & models*. URL:<https://www.guru99.com/software-development-life-cycle-tutorial.html>
Diakses tanggal 2 Maret 2023
- Pemerintah Indonesia. 2019. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik*. Sekretariat JDIH BPK RI. Jakarta
- Pemerintah Indonesia. 2019. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Pribadi*. Sekretariat JDIH BPK RI. Jakarta
- Pressman, R. S. 2010. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. Edisi ke-7. McGraw-Hill Education.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, Biodata Dosen Pendamping

Biodata Ketua

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Ari Maulana Hardan
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Program Studi	D3 Teknik Informatika
4	NIM	211511007
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tasikmalaya, 30 Agustus 2002
6	Alamat E-mail	ari.maulana.tif21@polban.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	+62 878 1890 1144

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No.	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1.	Academy Arkavidia Data Science 2023	Peserta	11 – 19 Februari 2023, dilaksanakan secara luring dan daring
2.	Webinar Entrepreneur Zero To One Plus - How To Become A Great Entrepreneur 2022	Ketua Pelaksana	17 Juli 2022, dilaksanakan secara daring
3.	Kompetisi Mahasiswa Bidang Informatika 2022	Peserta	Maret-Agustus 2022, dilaksanakan secara luring dan daring
4.	Wirahdharmas - Pekan Olahraga Mahasiswa POLBAN 2022	Anggota Koordinator Publikasi dan Dokumentasi	24 Juni – 1 Juli 2022, dilaksanakan secara daring
5.	Workshop Digital Creative BEM KEMA POLBAN 2022	Anggota Koordinator Hubungan Masyarakat	27 November 2022, dilaksanakan secara luring
6.	Latihan Kepemimpinan Management Mahasiswa Tk. Dasar 2021	Peserta	November 2021, dilaksanakan secara luring
7.	Pesta Wirausaha Nasional TDA Community 2023	Peserta	21 – 22 Januari 2023, dilaksanakan secara luring
8.	UXVidia Competition Arkavidia 8.0 2023	Peserta	27 November – 31 Desember 2023, dilaksanakan secara daring
9.	UI/UX Design : How to Build a Good Portfolio and UX Case Study Arkavidia Talks 8.0	Peserta	23 – 31 Januari 2023, dilaksanakan secara daring
10.	Uncovering Cyber Crimes as a Cyber Security Investigator Arkavidia Talks 8.0	Peserta	23 – 31 Januari 2023, dilaksanakan secara daring

11.	ASTALEEN : For Asta Make A Leen - Sinetron Lingkungan 2022	Koordinator Publikasi dan Dokumentasi	30 Juli 2022, dilaksanakan secara luring
12.	SANDYA ING BHINEKA - Malam Gala Mahasiswa	Anggota Koordinator Hubungan Masyarakat	20 Desember 2022, dilaksanakan secara luring
13.	The 10th Ambassador of UPI Business Education 2022	Peserta	Oktober 2022 – Januari 2023, dilaksanakan secara luring
14.	KolabPreneur National StratUp and Inovation Competition – Parahyanagan University 2022	Peserta	26 – 28 Oktober 2022, dilaksanakan secara luring
15.	SCBD (Support Your Career By Begin To Deal in) in Business 2022	Koordinator Hubungan Masyarakat	02 Oktober 2022, dilaksanakan secara luring

C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Top 10 th Finalis The 10th Ambassador of UPI Business Education 2022	Universitas Pendidikan Indoensia	2022
2.	10 th Fnalis Business Plan - KolabPreneur National StratUp and Inovation Competition 2022	Wuhub.id, Krevasi	2022
3.	1 st Winner Kompetisi Mahasiswa Informatika Politeknik Nasional Bidang Perancangan Bisnis TIK 2022	Belmawa, Kemendikbudristek	2022
4.	3 rd Runner up Lomba Business Plan 7 th Sharia Finance Expo 2022	HMPS Manajemen Keuangan Syariah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	2022

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-KI**.

Bandung, 27 Februari 2023
Ketua Tim


Ari Maulana Hardan

Biodata Anggota 1

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Uqyanzie Bintang Kharisma Frada Firdaus
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Program Studi	D3 Teknik Informatika
4	NIM	211511062
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Bandung, 14 April 2003
6	Alamat E-mail	uqyanzie.bintang.tif21@polban.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	+62 855 2371 0411

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Safari Mengajar Bersama Ormawa Politeknik Negeri Bandung, 2022	Koordinator Panitia Divisi Publikasi dan Dokumentasi	September 2022, SDN Kanaan, Ciwidey, Kabupaten Bandung
2	Kompetisi Gemastik 2022	Peserta Competitive Programming	Oktober 2022, dilaksanakan secara Luring
3	Web Design Competition HIMIT PENS	Peserta lomba	September-November 2021, dilaksanakan secara Luring

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Kegiatan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-KI**.

Bandung, 27 Februari 2023
Anggota Tim



Uqyanzie Bintang Kharisma Frada Firdaus

Biodata Anggota 2

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Andre Lutfiansyah
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Program Studi	D3 Teknik Informatika
4	NIM	211511005
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Bandung, 24 Juni 2003
6	Alamat E-mail	andre.lutfiansyah.tif21@polban.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	+62 851 5653 4830

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Misi Kemanusiaan HIMAKOM	Ketua Pelaksana	03 September 2022, Panti Yatim Indonesia – Asrama Yatim Cab. Coblong, Kota Bandung

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Kegiatan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-KI**.

Bandung, 27 Februari 2023
Anggota Tim



Andre Lutfiansyah

Biodata Anggota 3

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Firly Noor Sakinah
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	D3 Akuntansi
4	NIM	215111044
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Bandung, 30 September 2002
6	Alamat E-mail	firly_noor.akun21@polban.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	+62 899 9831 278

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	LKMM-TD 2021	Peserta	November 2021, dilaksanakan secara daring
2	Syilah 1.0	Peserta	Mei 2022, dilaksanakan secara daring
3	F-Siroh 2022	Panitia	Juli 2022, dilaksanakan secara daring
4	Pengmas Akbar 2022	Peserta	Agustus 2022, dilaksanakan secara luring
5	Bawasra Permira HMAK	Panitia	Oktober 2022 – Januari 2023, dilaksanakan secara luring
6	Sekolah Alam	Panitia	November 2022, dilaksanakan secara luring
7	LKMM-TD 2022	Panitia	November 2022, dilaksanakan secara luring
8	Alfest 13	Panitia	November 2022, dilaksanakan secara luring
9	Sahabat POLJAR	Panitia	Desember 2022, dilaksanakan secara luring
10	PKM ABADI	Panitia	Desember 2022, dilaksanakan secara luring

C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun

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-PM.

Bandung, 26 Februari 2023
Anggota Tim



Firly Noor sakinah

Biodata Anggota 4

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Jundiy Muhammad Alfatih
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Program Studi	D3 Teknik Informatika
4	NIM	211511041
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Mojokerto, 26 Juli 2002
6	Alamat E-mail	jundiy.muhammad.tif21@polban.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	+62 821 1565 1693

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1			

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Kegiatan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KI.

Bandung, 27 Februari 2023

Anggota Tim



(Jundiy Muhammad Alfatih)

Biodata Dosen Pendamping

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan Gelar)	Lukmannul Hakim Firdaus, S.Kom, M.T.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	D3 Teknik Informatika
4	NIP/NIDN	199301062019031017/0006019302
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Bandung, 6 Januari 1993
6	Alamat Email	lukmannul.hakim@polban.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	081224388154

B. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang	Bidang Ilmu	Institusi	Tahun Lulus
1	Sarjana (S1)	Sistem Informasi	UNIKOM	2016
2	Magister (S2)	Informatika	ITB	2018
3	Doktor (S3)			

C. Rekam Jejak Tri Dharma PT (dalam 5 tahun terakhir)

Pendidikan/Pengajaran

No	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	sks
1	Praktikum Dasar-Dasar Pemrograman	Wajib	2
2	Praktikum Struktur Data dan Algoritma	Wajib	2
3	Praktikum Teknik Pemrograman	Wajib	1
4	Teori dan Praktikum Pemrograman Perangkat Bergerak	Wajib	3
5	Praktikum Pengembangan Web	Wajib	2
6	Proyek Pengembangan Perangkat Lunak berbasis Web	Wajib	3

7	Proyek Pengembangan Aplikasi Enterprise	Wajib	3
---	---	-------	---

Penelitian

No	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1	Desain Gamifikasi Adaptif Untuk Learning Management System Menggunakan Gaming Achievement Goal	Polban	2021
2	Pengukuran Kompleksitas Requirement Fungsional dalam Pengembangan Perangkat Lunak	Polban	2021
3	Pemanfaatan Teknologi Virtual Tour dan Visual Interaktif dalam Geowisata Digital untuk Peningkatan Ekonomi dan Edukasi Masyarakat	LPDP	2021-2022
4	Estimasi Nilai Produktivitas Pengembangan Software Menggunakan Function Point	Polban	2022

Pengabdian kepada Masyarakat

No	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1	Pengembangan unit pelatihan teknologi informasi di politeknik negeri bandung	Polban	2020
2	Pengembangan Aplikasi untuk Produk Pembiayaan Murabahah di Koperasi Syariah Berkah Kabupaten Bandung Barat	Polban	2021

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-KI.

Bandung, 26 Februari 2023
Dosen Pendamping

A handwritten signature in black ink, consisting of a long horizontal stroke followed by a series of loops and a vertical line extending downwards.

Lukmanul Hakim Firdaus S.Kom, M.T.

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

No	Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Belanja Bahan (maks. 60%)			
	a. Template Flutter (sumber dana Dit. APTV)	5 Buah	Rp300.000	Rp1.500.000
	b. Figma Pro (sumber dana Dit.Aptv)	5 Bulan	Rp300.000	Rp1.500.000
	c. Canva Pro (sumber dana Dit. APTV)	5 Bulan	Rp200.000	Rp1.000.000
	d. Tools Pengujian Perangkat Lunak (sumber dana Dit. APTV)	5 Bulan	Rp70.000,00	Rp350.000
	e. Lisensi Balsamiq (sumber dana Dit. APTV)	1 Buah	Rp1.370.000	Rp1.370.000
SUB TOTAL		Rp5.720.000		
2	Belanja Sewa (maks. 15%)			
	a. Sewa Cloud Storage (sumber dana Perguruan Tinggi)	5 Bulan	Rp115.000	Rp575.000
	b. Sewa Cloud Hosting (sumber dana Perguruan Tinggi)	5 Bulan	Rp120.000	Rp600.000
SUB TOTAL		Rp1.175.000		
3	Perjalanan lokal (maks. 30%)			
	a. Parkir dan Jalan Tol (sumber dana Dit. APTV)	5 Bulan	Rp50.000	Rp250.000
	b. Ongkos Bensin (Survey, Wawancara, dan Analisa Requiremnet Pengguna) untuk 5 Orang @ 20 Liter (sumber dana Dit. APTV)	100 Liter	Rp12.800	Rp1.280.000
SUB TOTAL		Rp1.530.000		

4	Lain - lain (maks. 15%)			
	a. Tiktok Ads (sumber dana Dit. APTV)	1 Postingan	Rp300.000	Rp300.000
	b. Instagram Ads (sumber dana Dit. APTV)	2 Postingan	Rp200.000	Rp400.000
	c. Biaya Berlangganan internet (sumber dana Dit. APTV)	5 Bulan	Rp100.000	Rp200.000
	d. Hand Sanitizer (sumber dana Dit. APTV)	5 Buah	Rp20.000	Rp100.000
	e. Masker (sumber dana Dit. APTV)	2 Pack	Rp80.000	Rp160.000
	SUB TOTAL			Rp1.160.000
	GRAND TOTAL			Rp9.585.000
	GRAND TOTAL (Sembilan Juta Lima Ratus Delapan Puluh Lima Ribu Rupiah)			

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

Nama/NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
Uqyanzie Bintang/ 211511062	D3 Teknik Informatika	Teknik Komputer dan Informatika	12	1. Menentukan solusi berupa <i>software/sistem</i> 2. Menentukan <i>tools, library</i> , dan <i>framework</i> 3. Membangun dan menguji server
Andre Luthfiansyah/	D3 Teknik Informatika	Teknik Komputer	10	1. Implementasi perancangan antarmuka

211511005		dan Informatika		2. Melakukan integrasi layanan aplikasi dengan server yang dibuat
Jundy Muhammad Al Fatih /2115110X X	D4 Teknik Informatika	Teknik Komputer dan Informatika	11	1. Menyusun dokumentasi teknis perangkat lunak 2. Menentukan alur, proses dan aturan dari sistem 3. Menyusun modul dan skenario pengujian aplikasi
Firly Noor Sakinah/ 215111044	D3 Akuntansi	Akuntansi	12	1. Melakukan pengujian antarmuka pengguna 2. Mengelola konten sosial media 3. Mengiklankan produk lewat konten kreatif
Ari Maulana Hardan/211 511007	D3 Teknik Informatika	Teknik Komputer dan Informatika	12	1. Menganalisis kebutuhan pengguna aplikasi 2. Merancang antarmuka pengguna 3. Melakukan pengujian aplikasi pengguna secara keseluruhan

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Ketua Tim	: Ari Maulana Hardan
Nomor Induk Mahasiswa	: 211511007
Program Studi	: D3 Teknik Informatika
Nama Dosen Pendamping	: Lukmannul Hakim Firdaus, S.Kom, M.T.
Perguruan Tinggi	: Politeknik Negeri Bandung

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-KI saya dengan judul **"Pengembangan Aplikasi Manajemen dan Peningkat Agenda Berbasis Android dengan Penyimpanan Cloud Guna Meningkatkan Produktivitas serta Mengurangi Tingkat Stres Mahasiswa."** yang diusulkan untuk tahun anggaran 2023 adalah asli karya kami dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

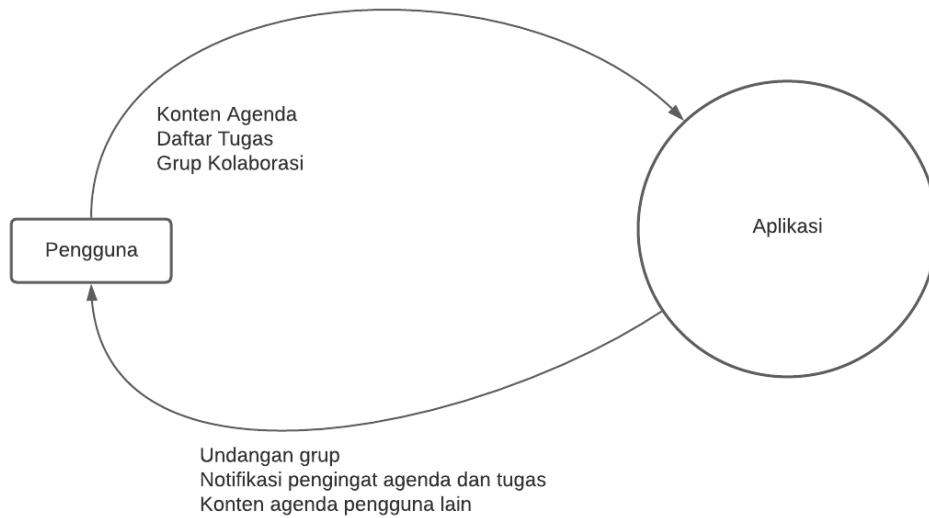
Bandung, 26 Februari 2023
Yang menyatakan,



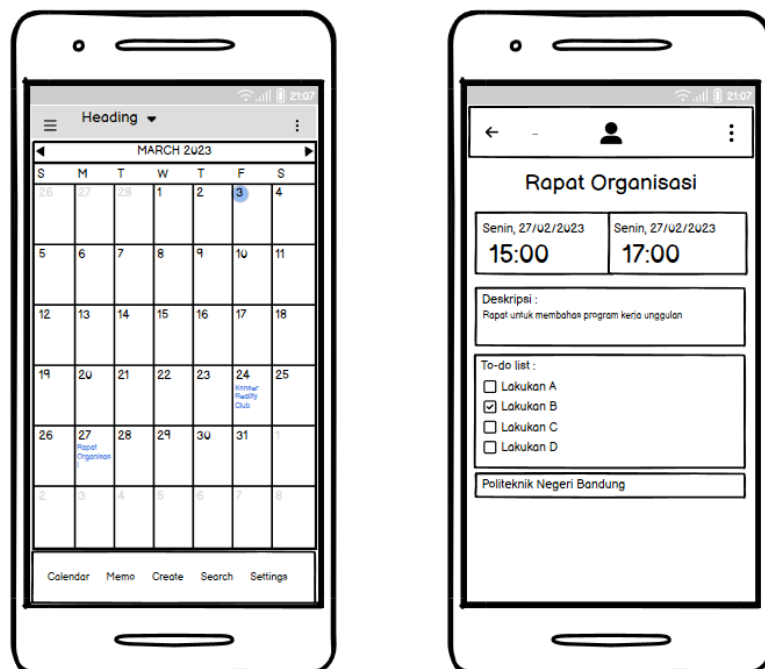
Ari Maulana Hardan
NIM 211511007

Lampiran 5. Gambaran konsep karya inovatif yang akan dihasilkan.

Diagram Konteks Cara Kerja Aplikasi



Wireframe untuk halaman utama antarmuka aplikasi



Gambaran Interaksi Pengguna dengan Sistem
(Diagram Use Case)

