



**PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**JUDUL PROGRAM**

**Insidea (Indonesian Social Media Traveller) Berbasis Peta**

**BIDANG KEGIATAN :**

**PKM – KARSA CIPTA**

Diusulkan oleh :

1. David Bezalel Anggi Syah Putra Laoli (12111-3401, stambuk 2012)
2. Heri Tri Wibowo (12111-1346, stambuk 2012)
3. Winson Jung (12111-1664, stambuk 2012)
4. David Tjin (13111-0755, stambuk 2013)

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER MIKROSKIL**

**MEDAN**

**2014**

PENGESAHAN PKM –Karsa Cipta

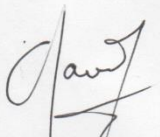
- |                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| 1. Judul Kegiatan                     | : Insidea (Indonesian Social Media Traveller)<br>Berbasis Peta   |
| 2. Bidang Kegiatan                    | : PKM-KC   |
| 3. Ketua Pelaksana Kegiatan           |  |
| a. Nama Lengkap                       | : David Bezalel Anggi Syah Putra Laoli   |
| b. NIM                                | : 121113401  |
| c. Jurusan                            | : Teknik Informatika   |
| d. Universitas/Institut/Politeknik    | : STMIK Mikroskil Medan  |
| e. Alamat Rumah dan No Tel./HP        | : Jalan Seriti X Nomor 112 Perumnas Mandala, Percut<br>Sei Tuan, Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia |
| f. Alamat email                       | : <a href="mailto:david.laoly@gmail.com">david.laoly@gmail.com</a>                                       |
| 4. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis | : 4 orang  |
| 5. Dosen Pendamping                   |  |
| a. Nama Lengkap dan Gelar             | : Arwin Halim, S.Kom, M.Kom  |
| b. NIDN                               | : 0112068701   |
| c. Alamat Rumah dan No Tel./HP        | : Jalan Mabar Nomor 52-46 Medan / 085297337927   |
| 6. Biaya Kegiatan Total               |  |
| a. Dikti                              | : Rp. 10.040.000   |
| b. Sumber lain (sebutkan . . . )      | : Rp. 0  |
| 7. Jangka Waktu Pelaksanaan           | : 5 bulan  |

Medan, 25 September 2014

Menyetujui  
Ketua Program Studi Teknik Informatika  
STMIK Mikroskil

  
( Hardy S. Kom, M.Sc. )  
NIDN. 0126128501

Ketua Pelaksana Kegiatan

  
( David Bezalel A. S. Putra Laoli )  
NIM. 121113401

Wakil Ketua Bidang Kemahasiswaan  
STMIK Mikroskil

  
( Saliman S.I. )  
NIDN. 0115106902

Dosen Pendamping

  
( Arwin Halim, S.Kom, M.Kom )  
NIDN. 0112068701

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	iii
RINGKASAN.....	1
BAB 1. PENDAHULUAN.....	2
1.1            LATAR BELAKANG .....	2
1.2            RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3            TUJUAN .....	3
1.4            KEGUNAAN .....	4
1.5            LUARAN YANG DIHARAPKAN .....	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1            SOSIAL MEDIA .....	5
2.2            PETA.....	6
BAB 3. METODE PELAKSANAAN.....	7
3.1            IDENTIFIKASI MASALAH.....	7
3.2            PENGUMPULAN DATA .....	7
3.3            PEMBUATAN SOSIAL MEDIA.....	7
3.4            MENGHUBUNGKAN SOSIAL MEDIA DENGAN <i>MAP</i> <i>ENGINE</i>	8
3.5            PENGUJIAN DAN PERBAIKAN .....	8
3.6            PUBLIKASI.....	8
BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN .....	9
4.1            ESTIMASI BIAYA .....	9
4.2            JADWAL KEGIATAN .....	9
DAFTAR PUSTAKA.....	10

LAMPIRAN .....	11
LAMPIRAN 1. BIODATA KETUA, ANGGOTA KELOMPOK DAN DOSEN PEMBIMBING	11
LAMPIRAN 2. JUSTIFIKASI ANGGARAN KEGIATAN.....	17
LAMPIRAN 3. SUSUNAN ORGANISASI TIM PELAKSANA DAN PEMBAGIAN TUGAS .....	20
LAMPIRAN 4. SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA .....	22

## RINGKASAN

Melihat minat dari *Indonesian Traveller* (wisatawan lokal) yang menurun untuk *travelling* (melakukan perjalanan berupa liburan) ke Indonesia, maka kami ingin membuat sebuah sarana untuk berbagi informasi kepada masyarakat Indonesia mengenai tempat yang menyenangkan untuk dikunjungi yang berada di Indonesia.

Mengamati bahwa kini televisi tidak lagi menjadi sarana yang sangat berpengaruh dalam berbagi informasi, dikarenakan kesibukan dari target aplikasi kami, yaitu masyarakat dengan penghasilan lebih menengah ke atas, maka kami memilih untuk menggunakan sosial media sebagai sarana berbagi informasi.

Dari banyak nya konsep yang menjadi pilihan kami untuk menyelesaikan permasalahan ini, kami memilih untuk membuat media sosial yang bekerja dengan konsep yang hampir sama dengan Instagram. Bahkan kami juga menggunakan salah satu prinsip yang digunakan oleh Instagram yaitu fungsi kekhususannya.

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

*Travelling* adalah sebuah *hobby* baru bagi sebagian masyarakat Indonesia. Kegiatan ini dipercaya dapat menghilangkan stress dan rasa penat setelah bekerja. *Hobby* ini juga dapat digolongkan sebagai *hobby* mahal, karena biaya yang dikeluarkan untuk bisa menjalani *hobby* ini sangat mahal.

Indonesia adalah negara yang memiliki sangat banyak tempat menarik untuk dikunjungi. Namun dari data yang kami miliki, banyak orang Indonesia justru melakukan perjalanan ke luar negeri untuk dapat memuaskan hasrat mereka untuk *travelling* (melakukan perjalanan).

Hal ini seharusnya tidak terjadi. Seharusnya masyarakat Indonesia selalu menjadikan negara ini sebagai tujuan utama wisata. Seharusnya *Indonesian traveller* (wisatawan lokal) bisa memberikan sumbangsih penerimaan daerah bila mereka memilih untuk berkunjung di wilayah Indonesia dari pada ke luar negeri. Kami melakukan beberapa pengamatan dan mendapatkan jawaban atas pertanyaan ini. Alasan utama *Indonesian traveller* (wisatawan lokal) memilih untuk berlibur dan menghabiskan waktu di luar negeri adalah karena kurang nya informasi mengenai tempat yang menyenangkan yang dapat kita kunjungi di Indonesia.

Namun kami menemukan sebuah fakta yang dapat menjadi jawaban ini menjadi pertanyaan kembali. Bukankah hampir semua televisi swasta di Indonesia saat ini sudah memiliki program yang khusus mengupas dan membahas tempat-tempat menarik di Indonesia. Misalnya 100 Hari Mengelilingi Indonesia milik .NET TV, Jejak Petualang milik Trans 7 dan masih banyak lagi. Kalau memang sudah ada, lalu apa masalahnya?

Menurut data dari Kementrian Komunikasi dan Informatika pengguna sosial media yang ada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia berkisar di

angka 63 juta orang. Artinya orang Indonesia lebih banyak mendapatkan informasi dari sosial media ketimbang siaran televisi. Atau dengan kata lain, televisi kini tidak lagi menjadi sarana paling efektif untuk kita dapat berbagi informasi kepada masyarakat. Apa lagi mengingat dari fakta bahwa ternyata *Indonesian Traveller* adalah orang dengan penghasilan di atas rata-rata, yang tentunya tidak memiliki cukup waktu untuk bisa melihat televisi. Sehingga mereka lebih banyak menggunakan sosial media sebagai sarana berinteraksi dan berbagi dengan orang lain.

Inilah alasan kami menggunakan media sosial sebagai sarana berinteraksi dan berbagi informasi kepada masyarakat Indonesia mengenai tempat-tempat di Indonesia yang layak untuk dikunjungi.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

- a. Bagaimana membuat sebuah sosial media yang *userfriendly* orang Indonesia?
- b. Bagaimana mensinkronkan sosial media dengan *Map Engine* yang telah disediakan *source* nya oleh Google Map?
- c. Bagaimana menjadikan sosial media ini berfungsi sebagai dokumentasi perjalanan bagi para *user*?

## **1.3 TUJUAN**

Tujuan utama kami adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat *Indonesian traveller* (wisatawan lokal) untuk *travelling* (melakukan perjalanan) di Indonesia.

#### **1.4 KEGUNAAN**

- a. Menyediakan sarana berbagi informasi bagi sesama *Indonesian traveller* mengenai tempat-tempat di Indonesia yang layak untuk dikunjungi.
- b. Menyediakan layanan dokumentasi gratis bagi para *Indonesian Traveller* yang telah menjadi *user* sosial media ini.

#### **1.5 LUARAN YANG DIHARAPKAN**

Sebuah Aplikasi yang nantinya dapat menjadi sarana berbagi informasi bagi para *Indonesian traveller* yang memiliki konsep yang sama seperti Instagram dan memiliki fungsi kekhususan yang belum pernah dimiliki oleh sosial media lain yang sudah di-*publish* saat ini.



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 SOSIAL MEDIA

Sosial media adalah sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Ada beberapa sosial media yang saat ini sangat digemari oleh masyarakat untuk digunakan sebagai sarana berbagi dan berinteraksi dengan orang lain. Misalnya Facebook, Twitter, Instagram dan masih banyak lagi.

Instagram adalah sebuah sosial media yang menggunakan konsep *follower* dan memiliki fungsi kekhususan, yaitu berbagi foto. Dan kami ingin menggunakan konsep yang sama – *follower* – dan juga memiliki fungsi kekhususan tersendiri, yaitu berbagi tempat yang pernah kita kunjungi di Indonesia.

Semua tempat yang pernah kita kunjungi dan pernah kita simpan akan tersimpan di *database* sosial media kami. *User* dapat melihat semua dokumentasinya kapan pun dan dimanapun selama ada jaringan internet. Tampilan *user profile* juga akan menampilkan peta tetapi hanya akan menampilkan tempat yang pernah kita kunjungi saja.

## 2.2 PETA

Peta adalah gambaran permukaan bumi pada bidang datar dengan skala tertentu melalui suatu sistem proyeksi. Peta bisa disajikan dalam berbagai cara yang berbeda, mulai dari peta konvensional yang tercetak hingga peta digital yang tampil di layar komputer.

Sosial media yang sedang kami rancang ini akan menggunakan *Map Engine* yang telah disediakan oleh Google. Jadi ketika anda membuka beranda atau pun profil anda, maka tampilan yang akan muncul adalah peta yang telah di atasnya terdapat beberapa penempatan tempat yang terakhir kita atau pun *user* lain yang telah kita *follow* kunjungi.

Peta yang kami gunakan bertujuan agar *user* kami dapat melihat tampilan geografis Indonesia secara lebih mudah.

## **BAB 3. METODE PELAKSANAAN**

### **3.1 IDENTIFIKASI MASALAH**

Pada tahapan ini, kami mengidentifikasi semua permasalahan nyata yang ada. Penyebab dari permasalahan itu dan apa saja kemungkinan solusi yang bisa kami pilih untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

### **3.2 PENGUMPULAN DATA**

Tahapan ini kami bagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah pengumpulan data yang nantinya akan kami gunakan sebagai bahan untuk memilih satu solusi yang kami anggap paling efektif dan efisien untuk menyelesaikan permasalahan yang kami angkat.

Tahapan kedua, pengumpulan data yang akan kami gunakan untuk menjadi bahan kami dalam membuat aplikasi ini.

### **3.3 PEMBUATAN SOSIAL MEDIA**

Pada tahapan ini, kami mulai merancang sosial media yang *userfriendly*. Tetapi bukan hanya perancangannya saja, tapi juga aplikasi sosial media nya harus sudah bisa berjalan. Dalam arti sosial media harus sudah siap untuk menerima penambahan *user*, menerapkan konsep *follower* dan sudah bisa menjalankan beberapa fungsi dasar seperti *login* dan *logout*.

### **3.4 MENGHUBUNGKAN SOSIAL MEDIA DENGAN *MAP ENGINE***

Setelah sosial media kita telah selesai, langkah selanjutnya adalah menghubungkan *Map Engine*. *Map Engine* ini sangat penting karena semua informasi nantinya akan kita sematkan pada peta ini. Tujuannya adalah untuk memudahkan *user* melihat posisi geografis Indonesia.

### **3.5 PENGUJIAN DAN PERBAIKAN**

Tahapan ini sangat diperlukan untuk bisa memenuhi ekspektasi awal yang telah kami tentukan. Pengujian dilakukan setiap minggu, untuk memastikan perbaikan dapat dilakukan secepat mungkin. Hal ini dilakukan untuk mengurangi harga perbaikan yang semakin besar ketika perbaikan kita lakukan setelah program sudah selesai.

Pengujian ini dilakukan oleh kami sendiri sebagai tim pengembang, dosen pembimbing sebagai *expert person* dalam program kreativitas ini dan juga oleh *user* yang nantinya akan kami pilih dari teman-teman di kampus kami.

### **3.6 PUBLIKASI**

Tahapan ini dilakukan paling akhir. Ketika program kami rasa sudah layak untuk digunakan oleh orang lain dan sudah memenuhi ekspektasi awal kami, juga telah dapat menjalankan semua fungsi yang menjadi syarat utama aplikasi ini bisa berjalan.

## BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

### 4.1 ESTIMASI BIAYA

No.	Jenis Pengeluaran	Total Biaya (IDR)
1.	Peralatan Penunjang	4.300.000
2.	Bahan Habis Pakai	5.740.000
TOTAL		10.040.000

### 4.2 JADWAL KEGIATAN

KEGIATAN	PERKIRAAN WAKTU Pengerjaan (Bulan)				
	1	2	3	4	5
Identifikasi Masalah					
Pengumpulan Data					
Pembuatan Sosial Media					
Menghubungkan Sosial Media dengan <i>Map Engine</i>					
Pengujian dan Perbaikan					
Publikasi					

## DAFTAR PUSTAKA

bint005., 2013, *Kementrian Komunikasi dan Informatika*, [online], ([http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita\\_satker](http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker), diakses tanggal 27 September 2014 )

Google., 2014, *Google Maps*, [online], (<http://google.com/maps>, diakses tanggal 27 September 2014 )

National Geographic., 2014, *National Geographic Education*, [online], ([http://education.nationalgeographic.com/education/encyclopedia/map/?ar\\_a=4](http://education.nationalgeographic.com/education/encyclopedia/map/?ar_a=4), diakses tanggal 27 September 2014 )

Rafi Saumi Rustian., 2012, *Universitas Pasundan*, [online], (<http://www.unpas.ac.id/apa-itu-sosial-media/>, diakses tanggal 27 September 2014 )

## LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1. BIODATA KETUA, ANGGOTA KELOMPOK DAN DOSEN PEMBIMBING

#### 1.1 KETUA KELOMPOK

##### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	David Bezalel Anggi Syah Putra Laoli
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	121113401
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Gunungsitoli, 23 September 1994
6	E-mail	<a href="mailto:david.laoly@gmail.com">david.laoly@gmail.com</a>
7	Nomor HP	087768111301

##### B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN 070981	SMP Negeri 1 Gunungsitoli	SMA Negeri Unggulan Sukma Nias
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	2000-2006	2006-2009	2009-2012

##### C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

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

##### D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Peringkat-I Olimpiade Fisika Kota Gunungsitoli	Dinas Pendidikan Kota Gunungsitoli	2011
2	Finalis Olimpiade Fisika Provinsi Sumatera Utara	Dinas Pendidikan Sumatera Utara	2011
3	Finalis IdeaFuse ICPC	STMIK-Mikroskil Medan	2013

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Program Kreativitas Mahasiswa - Karsa Cipta.

Medan, 26 September 2014

Ketua,

(David Bezalel Anggi Syah Putra Laoli)

## 1.2 ANGGOTA KELOMPOK I

### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Heri Tri Wibowo
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	121111346
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Medan, 28 November 1993
6	E-mail	hery.trie@gmail.com
7	Nomor HP	083198696258

### B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN 060930	SMP Pembangun	SMK Multi Karya
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	1999-2005	2005-2008	2008-2011

### C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

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


### D. 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 ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Program Kreativitas Mahasiswa - Karsa Cipta.

Medan, 26 September 2014  
Anggota,

  
( Heri Tri Wibowo )



### 1.3 ANGGOTA KELOMPOK II

#### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Winson jung
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	121111664
5	Tempat dan Tanggal Lahir	PematangSiantar, 05 April 1995
6	E-mail	<u><a href="mailto:Ein_fia@yahoo.com">Ein_fia@yahoo.com</a></u>
7	Nomor HP	081973120198

#### B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SultanAgung	SultanAgung	SultanAgung
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	2000-2006	2006-2009	2009-2012

#### C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

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

#### D. 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 ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Program Kreativitas Mahasiswa - Karsa Cipta.

Medan, 26 September 2014  
Anggota,



( Winson Jung)

## 1.4 ANGGOTA KELOMPOK III

### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	David Tjin
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	131110755
5	Tempat dan Tanggal Lahir	PEMATANG SIANTAR, 11 Februari 1995
6	E-mail	Dav1dtj1n@yahoo.com
7	Nomor HP	081919985296

### B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	Kalam Kudus	Kalam Kudus	Kalam Kudus
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	2001-2007	2007-2010	2010-2013

### C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

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

### D. 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 ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Program Kreativitas Mahasiswa – Karsa Cipta.

Medan, 26 September 2014  
Anggota,



( David Tjin)

## 1.5 DOSEN PEMBIMBING

### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Arwin Halim, S.Kom., M.Kom.
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIDN	0112068701
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Medan, 12 Juni 1987
6	E-mail	arwin@mikroskil.ac.id
7	Nomor Telp/HP	085297337927

### B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA	S1	S2
Nama Institusi	Wiyata Dharma	Wiyata Dharma	Wiyata Dharma	STMIK Mikroskil	Universitas Indonesia
Jurusan	-	-	-	Teknik Informatika	Magister Ilmu Komputer
Tahun Masuk-Lulus	1993-1999	1999-2002	2002-2005	2005-2009	2010-2012

### C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika	Mengukur Tingkat <i>Reusability</i> dan <i>Efficiency</i> dari Kode Program dengan Pendekatan Fuzzy Logic	2014, Bali
2	IEEE International Conference on Computer, Control, Informatics and Its Applications	<i>Predict Fault-Prone Classes using the Complexity of UML Class Diagram</i>	2013, Jakarta
3	IEEE The 5 <sup>th</sup> International Conference on Information Technology and Electrical Engineering	<i>Refactoring Rules Effect on High Level Design</i>	2013, Yogyakarta
4	Seminar Nasional Informatika	Teknik <i>K-Fold Cross Validation</i> untuk Pendeteksian Kesalahan Perangkat Lunak	2013, Medan
5	Seminar Nasional Ilmu Komputer	Nilai Kohesi Atribut dan Metode pada Model Naïve Bayesian untuk Mendeteksi Kecenderungan Kesalahan	2013, Medan
6	IEEE International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems	<i>Analytical Hierarchy Process and PROMETHEE Applications for Measuring Object Oriented Software Quality</i>	2011, Jakarta

D. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Pemakalah Terbaik 3	Seminar Nasional Ilmu Komputer (SNIKOM)	2013
2	Best Paper	Seminar Nasional Informatika (SNIi)	2013
3	Best Speaker	<i>IEEE International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems</i>	2011
4	Juara 3 Poster Competition	Riset Fasilkom Universitas Indonesia	2011
5	Finalis Kontes Pemrograman	ACM/ICPC Indonesia National Contest	2008

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 Program Kreativitas Mahasiswa.

Medan, 25 September 2014

  
(Arwin Halim, S.Kom., M.Kom.)

## LAMPIRAN 2. JUSTIFIKASI ANGGARAN KEGIATAN

### 2.1 PERALATAN PENUNJANG

<b>Detail Pengeluaran</b>	<b>Justifikasi Pemakaian</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Harga @ (IDR)</b>	<b>Total Biaya (IDR)</b>
Modem	Untuk menyediakan layanan internet bagi setiap anggota kelompok dalam pengerjaan aplikasi.	4 pc	300.000	1.200.000
HardDisk 1TB	Untuk menyimpan semua data yang diperlukan selama pembuatan aplikasi.	2 pc	850.000	1.700.000
Buku Penunjang (Javascript, PHP, MySQL, CSS)	Sebagai buku referensi selama pengerjaan aplikasi.	4 pc	350.000	1.400.000
<b>SUBTOTAL</b>				<b>4.300.000</b>

## 2.2 BIAYA HABIS PAKAI

Detail Pengeluaran	Justifikasi Pemakaian	Jumlah	Harga @ (IDR)	Total Biaya (IDR)
Pulsa Modem selama 5 bulan pemakain	Menyediakan pulsa modem kepada masing-masing anggota kelompok.	4 anggota kelompok	100.000	2.000.000
<i>Upgrade memory</i> Laptop 4GB	Melakukan <i>Upgrade Memory</i> agar laptop dapat bekerja dengan performa yang diharapkan.	2 pc	620.000	1.240.000
Tinta Printer	Digunakan untuk menghasilkan keluaran berupa HardCopy	2 pc	250.000	500.000
Hosting website	Menyediakan hosting website	1 tahun	1.200.000	1.200.000
Domain “.com”	Membeli domain “.com” .		100.000	100.000
ATK	Alat Tulis yang digunakan selama pengerjaan aplikasi.			250.000
Kertas A4 70gr	Kertas yang digunakan untuk pembuatan laporan dan kebutuhan administrasi lainnya.	2 rim	50.000	100.000

Penggandaan Laporan	Penggandaan laporan yang nantinya akan diberikan kepada DIKTI.			250.000
Biaya Jilid	Biaya jilid laporan dan beberapa kebutuhan administrasi yang perlu dijilid.			100.000
<b>SUBTOTAL</b>				<b>5.740.000</b>


**LAMPIRAN 3. SUSUNAN ORGANISASI TIM PELAKSANA 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.	David Bezalel Anggi Syah Putra Laoli 121113401	Teknik Informatika	Teknologi dan Rekayasa	11	Pengumpulan Bahan, Pembuatan Sosial Media, Menghubungkan Sosial Media dengan <i>Map Engineering</i> , Pengujian dan Perbaikan
2.	Heri Tri Wibowo 121111346	Teknik Informatika	Teknologi dan Rekayasa	11	Pengumpulan Bahan, Pembuatan Sosial Media, Menghubungkan Sosial Media dengan <i>Map Engineering</i> , Pengujian dan Perbaikan
3.	Winson Jung 121111664	Teknik Informatika	Teknologi dan Rekayasa	9	Pengumpulan Data, Menghubungkan Sosial Media dengan <i>Map Engine</i>



4.	David Tjin 131110755	Teknik Informatika	Teknologi dan Rekayasa	4	Membuat Design Sosial Media
----	-------------------------	-----------------------	------------------------------	---	--------------------------------

#### LAMPIRAN 4. SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA

 **YAYASAN BINA PERTIWI**  
**Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Mikroskil**

**SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITIAN/PELAKSANA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DAVID BEZALEL ANGGI SYAH PUTRA LAOLI  
NIM : 121113401  
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA  
Fakultas : TEKNIK INFORMATIKA


Dengan ini menyatakan bahwa proposal .PKM-KC..... saya dengan judul:  
INSIDEA (INDONESIAN SOCIAL MEDIA TRAVELLER) BERBASIS PETA  
.....  
yang diusulkan untuk tahun anggaran 2015 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.

Medan, 26 September.. 2014  
Yang menyatakan,

Mengetahui,  
Wakil Ketua III  
Bidang Kemahasiswaan,

  
(Sahiman, S.T.)  
NIDN. 0115106902

  
(David Bezalel A. S. P. Laoli)  
NIM. 121113401

**Terakreditasi : Prog. Studi Teknik Informatika (S-1), Sistem Informasi (S-1), Manajemen Informatika (D-3), Komputerisasi Akuntansi(D-3)**  
Kampus A, B, C: Jl. Thamrin No. 122, 124, 140 Medan - Indonesia (20212)  
Telp. (061) 4573767, 4533705 (Hunting), Fax. (061) 4567789  
Website: www.stmikmikroskil.ac.id, Email: info@stmikmikroskil.ac.id

**STMIK MIKROSKIL**