



**PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA  
JUDUL PROGRAM  
SEVN PROJECT  
MENGEMBANGKAN BUDAYA INDONESIA MELALUI GAME**

**BIDANG KEGIATAN:  
PKM KEWIRAUSAHAAN**

Diusulkan Oleh:

<b>RIDWAN SAPUTRA UTAMA</b>	<b>153040088</b>	<b>2015</b>
<b>BAKHTIAR</b>	<b>183040004</b>	<b>2018</b>
<b>RIZKY RAMADHAN</b>	<b>183040008</b>	<b>2018</b>
<b>SULTHAN AHMAD RASYA</b>	<b>183040025</b>	<b>2018</b>
<b>RIZKI EPSA FRIANSYAH</b>	<b>183040027</b>	<b>2018</b>

**UNIVERSITAS PASUNDAN  
BANDUNG  
2019**

### HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Kegiatan : SEVN Project
2. Bidang Kegiatan : PKM-K
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
  - a. Nama Lengkap : Ridwan Saputra Utama
  - b. NRP : 153040088
  - c. Jurusan : Teknik Informatika
  - d. Universitas : Universitas Pasundan
  - e. Alamat Rumah dan No. Tel./HP : Jalan Babakan Priangan 2 Gg.IV  
RT.02/01 No.12 Kec. regol, Kel.  
Ciseureuh 40255 dan  
082218781151
  - f. Alamat *email* : [ridwan.153040088@mail.unpas.ac.id](mailto:ridwan.153040088@mail.unpas.ac.id)
4. Anggota Pelaksana Kegiatan : 5
5. Dosen Pendamping
  - a. Nama : Mellia Liyanthy, ST., MT.
  - b. NIDN : 0421047801
  - c. Alamat Rumah : Bumi Cipacing Permai Jl. Kartika XI  
Blok U No. 6, Jatinangor
  - d. Telepon/HP : 08112200135
6. Biaya Kegiatan Total
  - a. Dikti :
  - b. Sumber Lain :
7. Jangka Waktu Pelaksana : 4 Bulan

Bandung, 05 Januari 2019

Menyetujui,  
Wakil Dekan III FT UNPAS

Ketua Pelaksana Kegiatan

**(Ir. Agus Sentana, MT.)**  
**NIP. 151110180**

**(Ridwan Saputra Utama)**  
**NRP. 153040088**

Wakil Rektor III UNPAS

Dosen Pembimbing

**(Dr. Deden Ramdan, M.Si.)**  
**NIP.**

**(Mellia Liyanthy, ST., MT.)**  
**NIDN. 0421047801**

## DAFTAR ISI

## Halaman

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR TABEL .....	v
RINGKASAN .....	vi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang .....	1
1.2.Rumusan Masalah .....	1
1.3.Tujuan .....	2
1.4.Luaran dan Manfaat .....	2
1.5.Manfaat Kegiatan .....	2
BAB 2 GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA	
2.1.Prospek Pengembangan SEVN Project .....	3
2.2.Analisis Ekonomi Usaha .....	3
2.3.Cash Flow .....	3
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	
3.1.Fase Pembuatan Wayang Quest .....	5
3.1.1.Fase Inisiasi .....	5
3.1.2.Fase Pra-Produksi .....	5
3.1.2.Fase Produksi .....	6
3.1.2.Fase Pengujian .....	6
3.1.2.Fase Beta .....	6
3.1.2.Fase Perilisan .....	6
3.2.Strategi Usaha .....	7
3.2.1.Target Pasar .....	7
3.2.2.Strategi Penjualan .....	7
BAB 4 BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	
4.1. Anggaran Biaya .....	7
4.2 Jadwal Kegiatan .....	8

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1.Biodata Ketua, Anggota dan Dosen Pembimbing .....	9
Lampiran 2.Justificasi Anggaran Kegiatan .....	20
Lampiran 3.Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas .....	22
Lampiran 4.Surat Pernyataan Ketua Pelaksana .....	23

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Anggaran Biaya .....	7
Tabel 2. Jadwal Kegiatan .....	8

## RINGKASAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam budaya, namun mulai dilupakan oleh generasi mudah yang di mana budaya merupakan warisan penting dari leluhur kita. Salah upaya untuk memperkenalkan kembali budaya Indonesia adalah menggunakan pendekatan apa yang generasi muda sukai yaitu melalui *game*.

Kalangan masyarakat khususnya remaja kebanyakan sudah memegang gadget seperti *handphone* yang di mana mereka kebanyakan menghabiskan waktu di depan gadget tersebut. Salah satu upaya untuk memanfaatkan dari penggunaan gadget tersebut adalah memperkenalkan game edukasi melalui teknologi *game*.

SEVN PROJECT merupakan perusahaan yang mengembangkan *game* yang di mana tujuan utama dari SEVN Project adalah untuk memperkenalkan budaya Indonesia serta membangun *game* berbasis edukasi yang dapat membantu anak bangsa dalam proses pembelajaran dalam mengenal Indonesia.

Target khusus dari perusahaan kami adalah masyarakat khususnya remaja yang baru menduduki bangku SMP (Sekolah Menengah Pertama). yang di mana pada bangku SMP anak remaja sudah harus mulai mengetahui tentang budaya yang ada di Indonesia.

*Game* yang kami tawarkan adalah tidak berbayar yang di mana tujuannya dapat diakses oleh kalangan anak-anak dengan mudah. Tetapi, untuk dapat tetap berjalannya usaha salah satu cara untuk mendapatkan pemasukan melalui *IAP (In-App Purchasing)* atau iklan.

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara dengan beragam budaya dan kisah sejarah yang menarik. Namun, minat generasi penerus untuk melestarikannya kian menurun. Kurangnya minat pada bidang budaya dan kisah sejarah inilah yang mendasari pembuatan *game-game* yang berkisahkah sejarah Indonesia dan budaya-budaya Indonesia.

Indonesia sendiri memiliki kisah sejarah yang panjang dari mulai nusantara hingga kini menjadi negara yang merdeka dari penjajah selama berabad abad. Generasi muda seharusnya mengetahui kisah sejarah negaranya sendiri karena menurut Ir. Soekarno “Bangsa yang hebat adalah bangsa yang menghargai sejarahnya”.

*Game* sendiri merupakan sesuatu yang digandrungi anak muda penerus bangsa zaman sekarang. *Game* sendiri dapat berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif. *Game* bertemakan sejarah dan budaya dapat menarik minat pemuda Indonesia untuk melestarikan dan mencintai harta milik negaranya sendiri.

Di Indonesia sendiri, Developer *Game* yang mengangkat tema kisah sejarah nasional dan kebudayaan milik Indonesia masih belum terlalu banyak. Dengan adanya usaha pengembangan game bertema tersebut bisa memunculkan peluang baru di pasar penjualan *game* di Indonesia.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada latar belakang dapat diketahui beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat anak muda tertarik dengan budaya Indonesia?
2. Bagaimana cara membuat *game* yang mengangkat sejarah dan budaya Indonesia?
3. Mengapa perlu didirikannya SEVN PROJECT?

### **1.3 Tujuan**

Tujuan dibuatnya *game* Wayang Quest adalah sebagai berikut:

1. Mengenalkan budaya Indonesia melalui *game* yang dikembangkan
2. Membuat *game* yang mementingkan kualitas dibanding kuantitas
3. Membuat *game* yang layak di pasar Nasional
4. Membuat *game* yang layak di pasar Internasional
5. Membangun *game* interaktif yang mampu menyaingi produk-produk dalam negeri maupun luar negeri

### **1.4 Luaran dan Manfaat Kegiatan**

1. *Game* Wayang Quest dapat menjadi salah satu media memperkenalkan budaya Indonesia, terutama wayang.
2. *Game* Wayang Quest dapat menjadi solusi pembelajaran yang seru dan tidak membosankan.
3. Diharapkan *game* Wayang Quest dapat menjadi referensi atau rujukan bagi para pembaca yang ingin berwirausaha melalui *game*

### **1.5 Manfaat Kegiatan**

1. Meningkatkan inovasi mahasiswa dalam menemukan hasil karya yang dapat dimanfaatkan sebagai peluang usaha.
2. Untuk meningkatkan kreativitas dan penalaran mahasiswa pada pengembangan ilmu teknik informatika.
3. Memperkenalkan kepada masyarakat agar dapat memanfaatkan salah satu hasil teknologi yaitu *game* sebagai sarana belajar dan memperkenalkan budaya Indonesia.



## **BAB 2 GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA**

### **2.1 Prospek Pengembangan SEVN Project**

*Game* bertemakan budaya dan kisah sejarah Indonesia sendiri belum banyak diproduksi oleh developer *developer game* lokal di Indonesia. *Game* lokal bertema tersebut dapat membantu anak-anak sekolah dalam mempelajari lebih tentang Indonesia. SEVN PROJECT dapat menjadi pelopor adanya *game* edukatif karya bangsa yang mengusung tema tersebut.

### **2.2 Analisis Ekonomi Usaha**

Analisis ekonomi usaha dari produk SEVN PROJECT meliputi Analisis SWOT, yaitu:

- a. *Strength* (Kelebihan)
  - a. Menggunakan teknologi *game*
- b. *Weakness* (Kelemahan)
  - a. Keterbatasan *hardware* yang dapat mempermudah pembuatan aset
  - b. Keterbatasan *software* berbayar yang dapat mempermudah pembuatan aset
  - c. Keterbatasan Sumber Daya Manusia yang fasih dibidangnya
- c. *Opportunity* (Peluang)
  - a. Sedikitnya *game* yang berkaitan dengan budaya Indonesia
- d. *Threat* (Ancaman)
  - a. Akan munculnya peniru atau saingan di dalam *game* bertema budaya Indonesia

### **2.3 Cash flow**

Untuk setiap produk yang dikembangkan dan dihasilkan oleh SEVN Project tidak akan berbayar salah satu cara upaya agar SEVN Project dapat terus berjalan dengan menggunakan teknologi *IAP(In-App Purchasing)* dan *Ads*.

Untuk *IAP* sendiri jika kami memiliki 4 opsi yang di mana opsi pertama seharga Rp 1.500 untuk membeli 1 *hint*, opsi kedua Rp 3.000 untuk mengisi bar

energi kembali penuh (+5), opsi ketiga Rp 3.000 untuk memotong waktu 50% saat melakukan *upgrade* dan opsi terakhir Rp 5.000 untuk membuka wayang baru sebagai kostum dan *skill* baru.

Dari data di atas kita asumsikan jika sehari ada 1,000 pemain dan dari 1,000 pemain itu diasumsikan ada 90% transaksi dari jumlah pemain hari tersebut. Misalkan 10% dari pemain itu membeli opsi pertama, 25% dari pemain itu membeli opsi kedua 35% dari pemain itu membeli opsi ketiga dan 20% dari pemain membeli opsi ketiga.

$$\text{Opsi 1: } \frac{1000}{0.1} \times \text{Rp } 1500,00 = \text{Rp } 150.000,00$$

$$\text{Opsi 2: } \frac{1000}{0.25} \times \text{Rp } 3000,00 = \text{Rp } 120.000,00$$

$$\text{Opsi 3: } \frac{1000}{0.35} \times \text{Rp } 3000,00 = \text{Rp } 1.050.000,00$$

$$\text{Opsi 4: } \frac{1000}{0.20} \times \text{Rp } 5000,00 = \text{Rp } 1.000.000,00$$

Kemungkinan hasil yang bisa didapat dalam sehari dari *IAP* sebesar Rp 2.450.000,00 jika dikalikan dalam sebulan  $\text{Rp } 2.450.000,00 \times 30 = 73.500.000,00$

Untuk *Ads* kita menggunakan *Unity Ads* hanya menggunakan iklan jenis video yang dimana untuk setiap *eCPM* (*Effective Cost per Mille*) untuk Indonesia sekitar \$2 atau Rp 28.284,10 (Kurs \$1 = Rp 14.142,05) dengan asumsi *fill rate* 80% maka *eCPM* adalah sekitar \$1.6 atau Rp 22.627,28 (Kurs \$1 = Rp 14.142,05).

Jika di *game* ditambahkan 2 opsi untuk *ads*. Opsi pertama memunculkan iklan yang akan memotong waktu 25% saat melakukan *upgrade*, dan opsi kedua menambahkan 5 *gems* yang dapat digunakan di toko game.

Dengan data di atas kita asumsikan sama seperti sebelumnya sehari 1000 pemain dan untuk opsi yang pertama berhasil di tayangkan iklan video sebanyak 60% dari jumlah pemain pada hari itu dan pada opsi kedua berhasil di tayangkan iklan sebanyak 75% dari jumlah pemain pada hari itu.

$$\text{Ops 1: } \frac{1000}{0.6} = 600 / 1000 = 0.6 \times \text{Rp } 22.627,28 = \text{Rp } 13.576,368$$

$$\text{Ops 2: } \frac{1000}{0.75} = 750 / 1000 = 0.75 \times \text{Rp } 22.627,28 = \text{Rp } 16.970,46$$

$$\text{Rp } 13.576,368 + \text{Rp } 16.970,46 = \text{Rp } 30.546.828$$

Kemungkinan hasil yang bisa didapat dalam sehari dari iklan sebesar Rp 30.546.828 jika dikalikan dalam sebulan  $\text{Rp } 30.546.828 \times 30 = \text{Rp } 916.404,84$ . Maka dalam sebulan jika kedua pendapatan di gabung  $\text{Rp } 73.500.000,00 + \text{Rp } 916.404,84 = \text{Rp } 74.416.404$

Untuk pengeluaran tetap per bulan antara lain:

- a. Lisensi bulanan Adobe Photoshop \$19.99 = Rp 282.649,60\*
- b. Lisensi bulanan Adobe Illustrator \$29.99 = Rp 424.045,10\*
- c. Lisensi bulanan Adobe After Effect \$19.99 = Rp 282.649,60\*
- d. Lisensi bulanan Adobe Premiere Pro \$19.99 = Rp 282.649,60\*
- e. Konsumsi Rp 50.000/hari selama sebulan sebanyak 5 orang = Rp 7.500.000,00

Jumlah pengeluaran tetap sebesar Rp 8.771.993,9

Total *cash flow* yang masuk dan keluar sebesar = **Rp 65.644.410,1**

\*(Kurs \$1 = Rp 14.142,05)

## **BAB 3 METODE PELAKSANAAN**

### **3.1 Fase Pembuatan Wayang Quest**

#### **3.1.1 Fase Inisiasi**

SEVN Project akan menentukan *game* seperti yang akan dibuat dan apakah teknologi yang akan digunakan seperti *IAP*, *Ads* sudah tersedia untuk digunakan

#### **3.1.2 Fase Pra-Produksi**

Pada fase ini sebelum melakukan produksi sebenarnya yang harus dilakukan adalah mendesain sebuah *game* lalu menunjukkan *gameplay* prototipe (harus menyenangkan)

### 3.1.3 Fase Produksi

Di fase ini aset *game* dan *source code* akan dibuat hasil dari fase ini adalah *game* yang dapat dimainkan dalam bentuk:

1. *Formal Details Prototype*

*Game* yang dapat dimainkan mempunyai aturan menang dan kalah, berjalan dengan baik.

2. *Refinement Prototype*

Menghasilkan prototipe yang lebih matang dan disempurnakan.

Harus penuh dengan fitur dan hampir siap dipasarkan.

### 3.1.3 Fase Pengujian

1. *Game* akan di evaluasi fitur, *value*, konsep dan desain
2. Laporan pengujian
3. Menjawab beberapa pertanyaan yang akan terjawab saat pengujian:
  - a. Apakah masih ada *bug* di *gamenya*?
  - b. Apakah mungkin *game* tersebut *stuck*?
  - c. Apakah ada pertanda *glitch*?
  - d. Apakah *game* itu terlalu mudah/susah untuk dimainkan?
  - e. Apakah ada fitur yang kurang?
  - f. Apakah *game* berjalan dengan platform yang dipilih?

### 3.1.4 Fase Beta

1. *Game* akan diuji oleh pihak ketiga
2. Hasilnya harus menjadi laporan pengujian
3. Tentukan *game* sudah siap dipasarkan atau belum

### 3.1.5 Fase Perilisan

Pada fase ini melakukan *bug fixing*, *patching*, mengadakan acara, pemasaran, dan mengatur komunitas

### 3.2 Strategi Usaha

#### 3.2.1 Target Pasar

Target pasar dari SVEN PROJECT adalah anak-anak SMP(Sekolah Menengah Pertama) di seluruh Indonesia. Di Indonesia ada **5.173.914** pelajar menurut data dari Pusat Data dan Statistik Pendidikan, jika diasumsikan dalam 1 hari ada 1% dari jumlah tersebut bermain *game* Wayang Quest maka dalam 1 hari maka akan ada 51.739 orang bermain *game* tersebut. Jumlah ini belum ditambah dengan jumlah orang yang tertarik dengan *game* tersebut. Potensi pasar tentu akan lebih besar apabila sudah dilakukan ekspansi ke berbagai platform.

#### 3.2.2 Strategi Penjualan

Salah satu strategi penjualan adalah dengan melakukan edukasi ke sekolah sekolah SMP. Hal ini perlu dilakukan karena sebagian besar target *user* dari *game* Wayang Quest adalah anak-anak SMP. Proses edukasi ini dilakukan dengan cara memberikan penjelasan pada konsumen apa saja fitur yang ada di dalam *game* dan sinopsis dari *game* tersebut. Cara untuk menjelaskan pada konsumen dilakukan secara langsung dan melalui media Online.

## BAB 4 BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

### 4.1 Anggaran Biaya

No.	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)
1.	Wacom Pad	Rp 750.000,00
2.	Lisensi Google Play	Rp 353.551,25*
3.		
4.		
5.		

Tabel 1. Anggaran Biaya

\*1 USD = Rp 14.142,05

#### 4.2 Jadwal Kegiatan

No.	Jenis Kegiatan	Bulan ke															
		1				2				3				4			
		Pekan				Pekan				Pekan				Pekan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	<i>Sketch Asset</i>																
2.	Modeling Aset																
3.	<i>Assembly</i>																
4.	Testing																
5.	<i>Bug Fixing</i>																
6.	<i>Finalizing</i>																
7.	Pemasaran																

Tabel 2. Jadwal Kegiatan

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

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

#### BIODATA KETUA

##### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Ridwan Saputra Utama
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3.	Program Studi	Teknik Informatika
4.	NRP	153040088
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 11 Oktober 1997
6.	<i>Email</i>	ridwan.153040088@mail.unpas.ac.id
7.	Nomor Telepon/HP	082218781151

##### B. Riwayat Pendidikan

	TK	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	TK Al-Jannah	SDN Babakan Priangan 2	SMPN 33 Bandung	SMAN 11 Bandung
Jurusan	-	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus				

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

N o.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

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

N o.	Jenis Penghargaan	Institusi 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 ketidak-sesuaian dengan kenyataan saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan hibah SEVN PROJECT

Bandung, 05 Januari 2019  
Ketua,

**(Ridwan Saputra Utama)**  
**NRP. 153040088**



## BIODATA ANGGOTA

### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Bakhtiar
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3.	Program Studi	Teknik Informatika
4.	NRP	183040004
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Batam, 27 Januari 2000
6.	<i>Email</i>	bakhtiar.183040004@mail.unpas.ac.id
7.	Nomor Telepon/HP	089 696 334 051

### B. Riwayat Pendidikan

	TK	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	EduLand	Mondial	Mondial	Harapan Utama
Jurusan	-	-	-	IPS
Tahun Masuk-Lulus	2005-2006	2006-2012	2012-2015	2015-2018

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

N o.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
	-	-	-

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

N o.	Jenis Penghargaan	Institusi 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 ketidak-sesuaian dengan kenyataan saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan hibah SEVN PROJECT

Bandung, 05 Januari 2019  
Anggota,

**(Bakhtiar)**  
**NRP. 183040004**

## BIODATA ANGGOTA

### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Rizky Ramadhan
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3.	Program Studi	Teknik Informatika
4.	NRP	183040008
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Kuningan, 01 Januari 2000
6.	<i>Email</i>	ramadhan.183040008@mail.unpas.ac.id
7.	Nomor Telepon/HP	087869122149

### B. Riwayat Pendidikan

	TK	SD	SMP	SMA
Nama Institusi		SDN Rancaloe Bandung	SMPN 51 Bandung	SMAN 25 Bandung
Jurusan	-	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	2005-2006	2006-2012	2012-2015	2015-2018

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

N o.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
	-	-	-

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

N o.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Juara 3 Junior KATA Perorangan Putra	FORKI JABAR	2017
2.	Juara 1 U-21 KATA Beregu Putra	Pengcab KOTA Bandung BKC	2017
3.	Juara 3 U-21 KATA Perorangan Putra	Pengcab KOTA Bandung BKC	2017
4.	Juara 3 Senior KATA perorangan Putra	Pengcab KOTA Bandung BKC	2017
5.	Juara 3 U-21 KATA Beregu Putra	Pengda JABAR BKC	2018

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 hibah SEVN PROJECT

Bandung, 05 Januari 2019  
Anggota,

**(Rizky Ramadhan)**  
**NRP. 183040008**

## BIODATA ANGGOTA

### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Sulthan Ahmad Rasya
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3.	Program Studi	Teknik Informatika
4.	NRP	183040025
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Bandung, 25 April 2000
6.	<i>Email</i>	rasya.183040025@mail.unpas.ac.id
7.	Nomor Telepon/HP	089681606019

### B. Riwayat Pendidikan

	TK	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	TK Citra Bunda	SDN Margahayu Raya Blok I/2	SMPN 42 Bandung	SMK Informatika Bandung
Jurusan	-	-	-	Rekayasa Perangkat Lunak
Tahun Masuk-Lulus	2003-2006	2006-2012	2012-2015	2015-2018

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

N o.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
	-	-	-

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

N o.	Jenis Penghargaan	Institusi 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 hibah SEVN PROJECT

Bandung, 05 Januari 2019  
Anggota,

**(Sulthan Ahmad Rasya)**  
**NRP. 183040025**

## BIODATA ANGGOTA

### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Rizki Epsa Friansyah
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3.	Program Studi	Teknik Informatika
4.	NRP	183040027
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Ciamis, 18 Juni 2000
6.	<i>Email</i>	friansyah.183040027@mail.unpas.ac.id
7.	Nomor Telepon/HP	082117257659

### B. Riwayat Pendidikan

	TK	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	-	MI Ciokong	SMPN 1 Pangandaran	SMAN 1 Pangandaran
Jurusan	-	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	-	2006-2012	2012-2015	2015-2018

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

N o.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
	-	-	-

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

N o.	Jenis Penghargaan	Institusi 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 ketidak-sesuaian dengan kenyataan saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan hibah SEVN PROJECT

Bandung, 05 Januari 2019  
Anggota,

**(Rizki Epsa Friansyah)**  
**NRP. 183040027**

## BIODATA DOSEN PEMBIMBING

### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Mellia Liyanthy, ST., MT.
2.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
3.	Jabatan Struktural	Sekretaris Program Studi
4.	NIP/NIK/Identitas-lainnya	151.103.29
5.	NIDN	0421047801
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Bandung, 21 April 1978
7.	Alamat Rumah	Bumi Cipacing Permai Jl. Kartika XI Blok U No. 6, Jatinangor
8.	Nomor Telepon/Faks/HP	08112200135
9.	Alamat Kantor	Jl. Dr. Setiabudi No.193 Bandung
10.	Nomor Telepon/Faks	(022) 2019371
11.	Alamat <i>Email</i>	liyanthy@unpas.ac.id
12.	Lulusan yang telah dihasilkan	S-1=137 orang
13.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Pembangunan Aplikasi Multimedia 2. Pemrograman Game 3. Algoritma dan Pemrograman 4. Struktur Diskrit 5. Matematika Logika 6. Pola Pikir Komputasional 7. Grafik 8. Pengolahan Citra 9. Basis Data Multimedia 10. Rekayasa Objek Multimedia 11. Teknik Komputasi

### B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Pasundan	Institut Teknologi Telkom	-
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Teknik Informatika	-
Tahun Masuk-Lulus	1996-2002	2009-2012	-
Judul	Pembangunan	Realistic Facial	-

Skripsi/Tesis/Disertasi	Aplikasi Pola Kain di Lingkungan Tekstil	Animation on Speech Synchronization for Indonesian Language	
Nama Pembimbing/Promotor	Ir. Arief Hendrawan Suardi, MT. Dwi Nurcahyati, ST., MT.	Hertog Nugroho, Phd. Warih Maharani, ST., MT.	-

### C. Pengalaman Penelitian

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1.	2007	Audit Sistem Informasi Akademik di Fakultas Teknik Universitas Pasundan dengan Metode Cobit	Dikti	10
2.	2012	Realistic Facial Animation on Speech Synchronization for Indonesian Language	Mandiri	9
3.	2017	Perancangan Aplikasi Digital Aset Management untuk Menjamin Otentifikasi serta Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas Pengelolaan Dokumen di Lingkungan Perguruan Tinggi	Internal	9
4.	2018	Pembangunan Aplikasi Digital Aset Management untuk Menjamin Otentifikasi serta Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas Pengelolaan Dokumen di Lingkungan	Internal	8



		Perguruan Tinggi		
--	--	------------------	--	--

**D. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)**

N o.	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor/Tahun	Nama Jurnal
1.	Pelatihan Pemanfaatan Rumah Pintar oleh Masyarakat dalam Rangka Mengurangi Kesenjangan Digital (Desa Warga Saluyu)	1/01/2018	Charity

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 hibah SEVN PROJECT

Bandung, 05 Januari 2019  
Pengusul/Pembimbing,

**(Mellia Liyanthy, ST., MT.)**  
**NIDN. 0421047801**

## Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

### 1. Peralatan Penunjang

No.	Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
1.	Wacom Pad	Modeling karakter	1	Rp 750.000,00	Rp 750.000,00
2.	Sketchbook	Mendesain karakter	1	Rp 36.000,00	Rp 36.000,00
3.	Laptop	Coding, pembuatan aset	5	-	-

### 2. Bahan Habis Pakai

No.	Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
1.	Konsumsi per hari	Makan untuk personil	5	Rp 45.000,00	Rp 225.000,00

### 3. Perjalanan

No.	Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
1.	BBM(untuk 3 motor selama 4 bulan)	Digunakan untuk perjalanan dari rumah masing-masing ke kampus		Rp. 7.650,00/liter	Rp 743.400,00

#### 4. Lain-Lain

No.	Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
1.	Aplikasi FL Studio	Pembuatan BGM dan SFX	1	Rp 1.400.062,95	Rp 1.400.062,95

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

N o.	Nama/NRP	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/minggu)	Uraian Tugas
1.	Ridwan Saputra Utama/ 153040088	Teknik Informatika	Multimedia		Pemasaran
2.	Bakhtiar/ 183040004	Teknik Informatika	Multimedia		<i>Coding, Assembly</i>
3.	Rizky Ramadhan/ 183040008	Teknik Informatika	Multimedia		<i>Game Design, Musik</i>
4.	Sulthan Ahmad Rasya	Teknik Informatika	Multimedia		<i>UI/UX, Aset</i>
5.	Rizki Epsa Friansyah	Teknik Informatika	Multimedia		<i>Testing</i>

#### Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana



## UNIVERSITAS PASUNDAN

• Fakultas Hukum • Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik • Fakultas Teknik • Fakultas  
Ekonomi  
• Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan • Fakultas Ilmu Seni/Fakultas Seni & Sastra

---

### SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ridwan Saputra Utama  
NRP : 153040088  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa proposal **Program Kreatif Mahasiswa Kewirausahaan** saya dengan judul:

**SEVN PROJECT** yang diusulkan untuk tahun anggaran 2019 **bersifat *original* dan belum pernah dibiayai oleh Lembaga atau sumber dana lain.**

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

Bandung, 05 Januari 2019

Mengetahui,  
Wakil Rektor III UNPAS

Yang menyatakan,

**(Dr. Deden Ramdan, M.Si.)**  
**NIP.**

**(Ridwan Saputra Utama)**  
**NRP. 153040088**