

**PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**JUDUL PROGRAM**

**SEVN PROJECT**

**MENGEMBANGKAN BUDAYA INDONESIA MELALUI GAME**

**BIDANG KEGIATAN:**

**PKM KEWIRAUSAHAAN**

Diusulkan Oleh:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RIDWAN SAPUTRA UTAMA** | **153040088** | **2015** |
| **BAKHTIAR** | **183040004** | **2018** |
| **RIZKY RAMADHAN** | **183040008** | **2018** |
| **SULTHAN AHMAD RASYA** | **183040025** | **2018** |
| **RIZKI EPSA FRIANSYAH** | **183040027** | **2018** |

**UNIVERSITAS PASUNDAN**

**BANDUNG**

**2019**

**HALAMAN PENGESAHAN**

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

Bandung, 05 Januari 2019

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Menyetujui, |  | |
| Wakil Dekan III FT UNPAS  **(Ir. Agus Sentana, MT.)**  **NIP. 151110180** | | Ketua Pelaksana Kegiatan  **(Ridwan Saputra Utama)**  **NRP. 153040088** |
|  | |  |
| Wakil Rektor III UNPAS  **(Dr. Deden Ramdan, M.Si.)**  **NIP.** | | Dosen Pembimbing  **(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. Latar Belakang 1
  2. Rumusan Masalah 1
  3. Tujuan 2
  4. Luaran dan Manfaat 2
  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.Justifikasi 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. **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. **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. **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. **Luaran dan Manfaat Kegiatan**
6. *Game* Wayang Quest dapat menjadi salah satu media memperkenalkan budaya Indonesia, terutama wayang.
7. *Game* Wayang Quest dapat menjadi solusi pembelajaran yang seru dan tidak membosankan.
8. Diharapkan *game* Wayang Quest dapat menjadi referensi atau rujukan bagi para pembaca yang ingin berwirausaha melalui *game*
   1. **Manfaat Kegiatan**
9. Meningkatkan inovasi mahasiswa dalam menemukan hasil karya yang dapat dimanfaatkan sebagai peluang usaha.
10. Untuk meningkatkan kreativitas dan penalaran mahasiswa pada pengembangan ilmu teknik informatika.
11. 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:

1. *Strength* (Kelebihan)
   1. Menggunakan teknologi *game*
2. *Weakness* (Kelemahan)
   1. Keterbatasan *hardware* yang dapat mempermudah pembuatan aset
   2. Keterbatasan *software* berbayar yang dapat mempermudah pembuatan aset
   3. Keterbatasan Sumber Daya Manusia yang fasih dibidangnya
3. *Opportunity* (Peluang)
   1. Sedikitnya *game* yang berkaitan dengan budaya Indonesia
4. *Threat* (Ancaman)
   1. 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.

Opsi 1:x Rp 1500,00 = Rp150.000,00

Opsi 2:x Rp 3000,00 = Rp150.000,00

Opsi 3:x Rp 3000,00 = Rp1.050.000,00

Opsi 4:x Rp 5000,00.= Rp1.000.000,00

Kemungkinan hasil yang bisa didapat dalam sehari dari *IAP* sebesar Rp 2.450.000,00 jika dikalikan dalam sebulan Rp 2.450.000,00 x 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.

Opsi 1:= 600 / 1000 = 0.6 x Rp 22.627,28 = Rp 13.576,368

Opsi 2:= 750 / 1000 = 0.75 x Rp 22.627,28 = Rp 16.970,46

Rp 13.576,368 + Rp 16.970,46 = Rp 30.546.828

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

Untuk pengeluaran tetap per bulan antara lain:

1. Lisensi bulanan Adobe Photoshop $19.99 = Rp 282.649,60\*
2. Lisensi bulanan Adobe Illustrator $29.99 = Rp 424.045,10\*
3. Lisensi bulanan Adobe After Effect $19.99 = Rp 282.649,60\*
4. Lisensi bulanan Adobe Premiere Pro $19.99 = Rp 282.649,60\*
5. 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.

1. *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:
   1. Apakah masih ada *bug* di *gamenya*?
   2. Apakah mungkin *game* tersebut *stuck*?
   3. Apakah ada pertanda *glitch?*
   4. Apakah *game* itu terlalu mudah/susah untuk dimainkan?
   5. Apakah ada fitur yang kurang?
   6. 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. | *Sketch Asset* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. | Modeling Aset |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. | *Assembly* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. | Testing |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. | *Bug Fixing* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6. | *Finalizing* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 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. | *Email* | | | 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)** | | | | | | | | | |
| No. | | Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar | | | Judul Artikel Ilmiah | | Waktu dan Tempat | | |
|  | |  | | |  | |  | | |
| **D. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)** | | | | | | | | | |
| No. | | 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. | *Email* | | | 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)** | | | | | | | | | |
| No. | | Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar | | | Judul Artikel Ilmiah | | Waktu dan Tempat | | |
|  | | - | | | - | | - | | |
| **D. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)** | | | | | | | | | |
| No. | | 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. | *Email* | | | ramadhan.183040008@mail.unpas.ac.id | | | | | |
| 7. | Nomor Telepon/HP | | | 087869122149 | | | | | |
| **B. Riwayat Pendidikan** | | | | | | | | | |
|  | | | TK | | SD | SMP | | | SMA |
| Nama Institusi | | |  | | SDN Rancaloa 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)** | | | | | | | | | |
| No. | | Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar | | | Judul Artikel Ilmiah | | Waktu dan Tempat | | |
|  | | - | | | - | | - | | |
| **D. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)** | | | | | | | | | |
| No. | | 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. | *Email* | | | 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)** | | | | | | | | | |
| No. | | Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar | | | Judul Artikel Ilmiah | | Waktu dan Tempat | | |
|  | | - | | | - | | - | | |
| **D. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)** | | | | | | | | | |
| No. | | 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. | *Email* | | | 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)** | | | | | | | | | |
| No. | | Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar | | | Judul Artikel Ilmiah | | Waktu dan Tempat | | |
|  | | - | | | - | | - | | |
| **D. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)** | | | | | | | | | |
| No. | | 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 *Email* | | | | 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 Skripsi/Tesis/Disertasi | | | Pembangunan Aplikasi Pola Kain di Lingkungan Tekstil | | | Realistic Facial 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 Perguruan Tinggi | | | | | Internal | | 8 | |
| **D. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)** | | | | | | | | | | |
| No. | 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 | - | - |

1. 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 |

1. 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 |

1. 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**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | 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 |  | *Coding, Assembly* |
| 3. | Rizky Ramadhan/  183040008 | Teknik Informatika | Multimedia |  | *Game Design*, Musik |
| 4. | Sulthan Ahmad Rasya | Teknik Informatika | Multimedia |  | *UI/UX*, Aset |
| 5. | Rizki Epsa Friansyah | Teknik Informatika | Multimedia |  | *Testing* |

**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 anggara 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  **(Dr. Deden Ramdan, M.Si.)**  **NIP.** | | Yang menyatakan,  **(Ridwan Saputra Utama)**  **NRP. 153040088** |