

## **DAFTAR ISI**

DAFTAR ISI.....	2
DAFTAR TABEL.....	4
BAB I	
PENDAHULUAN.....	6
1.1. Latar Belakang.....	6
1.2. Tujuan Kegiatan.....	6
1.3. Prediksi Manfaat Kegiatan.....	7
1.4. Luaran Kegiatan.....	7
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
1.1. ASP.NET.....	9
1.2. Figma.....	11
1.3. GitHub.....	12
BAB III	
TAHAP PELAKSANAAN.....	14
2.1. Pengumpulan Data Sekunder.....	14
2.2. Penyusunan Rancangan Awal Produk.....	14
2.3. Penyusunan Design Teknis Produk.....	15
2.4. Pembuatan Produk.....	15
2.5. Testing Keandalan Produk.....	15
2.6. Evaluasi Produk.....	16
BAB IV	
BIAZA DAN JADWAL KEGIATAN.....	17
3.1. Anggaran Biaya.....	17
3.2. Jadwal Kegiatan.....	18
DAFTAR PUSTAKA.....	19
LAMPIRAN.....	20
Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota.....	20
Lampiran 2. Biodata Dosen Pendamping.....	28
Lampiran 3. Justifikasi Anggaran Kegiatan.....	30
Lampiran 4. Susunan Organisasi Tim Pengusul dan Pembagian Tugas.....	31
Lampiran 5. Surat Pernyataan Ketua Pengusul.....	32
Lampiran 6. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan.....	34

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya	18
Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan	19

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara yang rawan terhadap bencana alam. Menurut data Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), sepanjang tahun 2022 telah terjadi 3.544 kejadian bencana di Indonesia yang menyebabkan 858 orang meninggal dunia, 37 orang hilang, 8.733 orang luka-luka, dan 6.144.534 jiwa menderita dan mengungsi (Admin BNPB, 2023). Bencana alam sering kali menimbulkan kerugian besar, baik dari segi materi maupun korban jiwa. Melihat dampak bencana yang begitu besar, banyak masyarakat yang tergerak untuk membantu para korban bencana, baik melalui donasi materi maupun menjadi relawan. Namun, sering kali masyarakat kesulitan menemukan sarana yang tepat untuk menyalurkan bantuan mereka. Informasi mengenai lokasi bencana, kebutuhan para korban, serta cara menjadi relawan masih tersebar dan tidak terorganisir dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kami berinovasi menciptakan sebuah *web application* bernama QuickEV (Quick Environment Volunteer) yang bertujuan memudahkan masyarakat untuk berkontribusi membantu korban bencana alam. QuickEV menyediakan informasi terpusat seputar bencana yang terjadi di Indonesia serta menjadi wadah bagi masyarakat yang ingin menjadi relawan atau menyumbangkan donasi. Melalui fitur Cari Kegiatan, relawan dapat mendaftarkan diri untuk membantu secara langsung di lokasi bencana sesuai keahlian dan preferensi masing-masing. Fitur Cari Komunitas memungkinkan relawan bergabung dengan komunitas *volunteer* yang tersebar di berbagai daerah untuk aksi nyata. Sementara melalui fitur Donasi, masyarakat dapat dengan mudah menyalurkan bantuan berupa uang ataupun barang sesuai kebutuhan para korban.

QuickEV memanfaatkan teknologi *web application* yang dapat diakses melalui berbagai perangkat sehingga jangkauannya luas. Dengan desain antarmuka yang *user-friendly* serta fitur-fitur yang bermanfaat, QuickEV diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk mengoptimalkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan sosial dan kemanusiaan, khususnya penanggulangan bencana alam. Melalui QuickEV, kami berharap semakin banyak masyarakat yang tergerak berkontribusi sehingga dampak bencana dapat diminimalisir dan proses pemulihan berjalan lebih cepat.

#### **1.2. Tujuan Kegiatan**

Tujuan dari pengembangan *web application* QuickEV adalah:

1. Menyediakan platform digital yang memudahkan masyarakat untuk berkontribusi dalam kegiatan sosial dan kemanusiaan, khususnya penanggulangan bencana alam di Indonesia.
2. Mengoptimalkan partisipasi masyarakat dalam membantu korban bencana alam, baik melalui donasi materi maupun menjadi relawan, dengan menyediakan informasi terpusat serta fitur pendaftaran yang mudah diakses.
3. Membangun komunitas *volunteer* yang solid dan tersebar di berbagai daerah sehingga aksi nyata penanggulangan bencana dapat dilakukan dengan cepat, efektif, dan tepat sasaran.
4. Mengurangi dampak bencana alam terhadap masyarakat, baik dari segi korban jiwa, kerugian materi, maupun trauma psikologis, melalui respons yang sigap dan dukungan yang memadai dari para relawan.
5. Mendukung program pemerintah dalam mitigasi bencana dan pemulihan pasca bencana dengan memanfaatkan teknologi informasi yang mudah diakses oleh masyarakat luas.

### **1.3. Prediksi Manfaat Kegiatan**

Pengembangan *web application* QuickEV diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Meningkatkan kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap isu-isu lingkungan dan bencana alam di Indonesia melalui platform digital yang mudah diakses.
2. Mempermudah koordinasi dan kolaborasi antar relawan, komunitas, serta organisasi terkait dalam aksi penanggulangan bencana, sehingga bantuan dapat disalurkan dengan lebih cepat, tepat sasaran, dan efektif.
3. Menyediakan data dan informasi yang akurat dan terpusat mengenai kebutuhan para korban bencana serta progres bantuan yang telah diberikan, sehingga dapat meminimalisir bantuan yang tidak merata atau tidak sesuai kebutuhan.
4. Mendorong inovasi dan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan teknologi tepat guna yang dapat dimanfaatkan untuk membantu masyarakat, khususnya dalam situasi bencana.
5. Menginspirasi generasi muda untuk lebih peduli dan berkontribusi aktif dalam gerakan sosial dan kemanusiaan melalui pemanfaatan teknologi informasi yang dekat dengan keseharian mereka.

### **1.4. Luaran Kegiatan**

Adapun luaran yang hendak dicapai dari kegiatan PKM-KC ini antara lain:

1. Laporan Kemajuan
2. Laporan Akhir
3. *Prototype* dan Produk Fungsional

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **1.1. ASP.NET**

ASP.Net adalah kumpulan teknologi dalam Framework .Net untuk membantu pengembangan aplikasi web yang menggunakan Object – Oriented secara dinamis, teknologi yang diciptakan oleh Microsoft untuk pemograman Internet yang lebih efisien.

ASP.Net dirilis pada bulan Januari 2002 pertama kalinya yang merupakan bagian dari Microsoft .Net Framework versi 1.0. Keunggulan ASP.Net pada pertama kali di rilis adalah :

- Pada ASP klasik, code bercampur menjadi satu halaman dengan HTML, tetapi untuk versi terbaru terdapat pembagian yang jelas antara HTML dan code.
- Visual Studio .NET yang memungkinkan pengembangan untuk membuat aplikasi web secara visual.
- Visual Basic .Net dan C# merupakan bahasa yang dapat digunakan.

Setelah rilis pada tahun 2002, Microsoft merilis Framework .Net versi selanjutnya yang disebut dengan Microsoft .Net Framework 1.1 dan IDE (Integrated Development Environment) Visual Studio .Net 2003. Pada versi ini banyak pengembangan fitur baru, seperti ASP.Net mobile controls. Pada November 2005, Visual Studio 2005 dan ASP.Net 2.0 dirilis. Terdapat banyak *upgrade* pada fitur dan *tools* untuk mengurangi kerumitan yang ada pada ASP.Net 1.0. Dikenalkan konsep master pages yang mirip dengan menggunakan master page yang sama, hanya isi laman yang berbeda. Setelah itu juga diperkenalkan ASP.Net Role dan membership yang memudahkan pengembangan untuk membuat autentikasi dan hak akses yang mudah. Microsoft tidak berhenti untuk selalu menambahkan fitur dan *tools* baru agar pengguna dapat melakukan secara efisien, pada November 2007 Microsoft menambahkan LINQ dan Ajax Framework, termasuk fitur utama seperti ADO .Net Entity Framework dan Dynamic Data. Pada 12 April 2010 Microsoft merilis ASP .Net 4.0 yang diiringi dengan Visual Studio 2010. Property ClientIdMode yang bisa di atur sesuai kebutuhan, routing, dan chart control merupakan salah satu fitur unggulan yang terbaru. Visual Studio 2010 bisa membuat programmer untuk dapat menentukan target framework dalam satu IDE. Pada 12 September 2012, ASP .Net 4.5 dirilis bersamaan dengan Visual Studio 2012 dan Windows Server 2012 untuk Windows 8. Fitur yang ditambahkan adalah Strongly Typed Data Controls, Model Binding, Unobtrusive Validation, Bundling dan Minification, Async, module dan handler asinkron, URL yang friendly, fitur – fitur HTML5, Web

Socket dan OAuth. ASP.Net 5 dan Visual Studio 2015 dirilis secara bersamaan pada bulan September 2015. ASP.Net 5 merupakan ASP.Net pertama yang melakukan code terbuka secara penuh, dan dapat dijalankan pada Windows, Mac OS, dan Linux. Dan ASP.Net merupakan framework pada .Net yang terbaru sampai sekarang. Keunggulan ASP.Net 5 yang bisa kita dapatkan adalah :

- Kemampuan untuk dihost di IIS atau self-host di proses sendiri.
- Dibangun di atas .Net Code, yang mendukung aplikasi berjalan secara bersamaan dengan versi framework .Net yang berbeda.
- Dikemas dalam paket NuGet.
- Integrasi untuk membuat dan menggunakan NuGet.
- *Web stack* untuk Web UI dan Web API.
- Siap untuk *cloud* dengan konfigurasi berdasarkan
- *Built – in* untuk *dependency injection*.
- *Tools* baru untuk membuat sederhana pengembangan web modern.
- Net dapat digunakan pada platform Windows, Mac, dan Linux.
- Open Source Code.

Secara general keunggulan ASP.Net adalah :

1. Penyederhanaan

Pembuatan Form, Otentikasi Client, Validasi data, Konfigurasi situs dan deployment merupakan beberapa fitur yang dapat membuat mudah tugas oleh ASP.Net.
2. Perbaikan Performa

Dalam bentuk performa ASP.Net lebih baik disbanding ASP yang interpreter karena dikompilasi ke CLR.
3. Form – form Web

Model pemrograman baru yang menggabungkan aplikasi ASP dengan Visual Basic.
4. Kode Nonspaghetti

Model pemograman ASP.Net memisahkan *code* dari presentasi sehingga memudahkan membuat aplikasi dan mengelola *code*.
5. Perbaikan Manajemen Status

ASP.Net menyediakan status aplikasi dan sesi yang mudah digunakan, serta menyediakan pengelolaan status tanpa cookies.
6. Pengamanan

ASP.Net menyediakan layanan otorisasi dan otentikasi menggunakan CookieAuthenticationModule dan URLAuthorizationModule.
7. Konfigurasi

Agar membuat *deployment* situs menjadi lebih mudah. ASP.Net menggunakan file XML untuk menyimpan pengaturan konfigurasi.
8. Layanan Web

Untuk mengekspos fungsi bisnis ke partner melalui protokol Web standar dapat menggunakan ASP.Net.

#### 9. Caching

Agar kinerja aplikasi dan mengurangi beban permroses server web dan server database disediakan mesin caching pada ASP.Net.

#### 10. Debugging

ASP.Net memiliki *utilitas tracking* yang *build-in*.

#### 11. Deployment

Deployment dapat dilakukan dengan cara menyalin file karena semua pengaturan konfigurasi situs terdapat dalam file XML (Elias, et al., 2018).

Dalam pengembangan *web application* QuickEV, kami memilih menggunakan teknologi ASP.NET sebagai *framework* utama. Keunggulan-keunggulan ASP.NET seperti kemudahan pengembangan, performa yang baik, fitur keamanan bawaan, serta dukungan penuh dari Microsoft menjadi alasan utama pemilihan teknologi ini. Dengan memanfaatkan fitur-fitur terbaru dari ASP.NET seperti ASP.NET Core, serta dukungan *cross-platform*, kami yakin dapat mengembangkan aplikasi QuickEV yang handal, aman, serta dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat dari berbagai perangkat. ASP.NET juga memungkinkan integrasi dengan teknologi lain seperti *database*, *web service*, serta *third-party application*, sehingga fungsionalitas QuickEV dapat terus dikembangkan sesuai kebutuhan.

## 1.2. Figma

Figma adalah aplikasi berbasis web untuk mendesain *UI* dan *UX* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi, web, serta berbagai komponen *user interface* yang dapat digabungkan ke dalam *project* lainnya. Selain itu, Figma adalah aplikasi untuk para desainer berkolaborasi dengan desainer lainnya dan membuat desain secara bersama-sama. Dalam membuat sebuah desain *UI/UX* di dalam suatu aplikasi atau *website*, Figma memiliki beberapa *tools* yang dapat memudahkan desainer untuk mendesain.

Salah satu kelebihan Figma yaitu, dapat menghemat waktu karena desainer bisa berkolaborasi seperti mengubah rancangan desain dalam waktu yang bersamaan, memberi komentar. Figma di desain menjadi lebih efisien dan konsisten, dengan desain yang menggunakan sistem *cloud (online)*. Figma dapat digunakan di berbagai platform seperti Mac dan Windows, Linux, bagi pengguna sistem operasi lain juga dapat menggunakan Figma dengan menggunakan *web browser* (Ramadhianputri, 2021).

Dalam pengembangan *web application* QuickEV, kami memanfaatkan aplikasi Figma untuk membuat *prototype* yang menampilkan

desain antarmuka serta alur navigasi dari fitur-fitur utama seperti Cari Kegiatan, Cari Komunitas, dan Donasi. Dengan menggunakan Figma, tim pengembang dapat berkolaborasi secara *real-time* dalam merancang desain yang menarik, konsisten, serta sesuai dengan prinsip *user experience* yang baik. Fitur seperti komponen bawaan, *grid system*, serta dukungan untuk berbagai platform memudahkan proses desain dan mempercepat *development*. *Prototype* yang dihasilkan melalui Figma juga memungkinkan kami untuk mendapatkan umpan balik yang berharga dari calon pengguna sehingga aplikasi QuickEV dapat dikembangkan sesuai kebutuhan masyarakat.

### 1.3. GitHub

GitHub adalah perusahaan nirlaba yang menawarkan layanan *hosting* repositori Git berbasis *cloud*. GitHub membantu *programmer* menyimpan dan mengelola, melacak, serta memantau kode program mereka. GitHub adalah perusahaan nirlaba yang menawarkan layanan *hosting* repositori Git berbasis *cloud*. GitHub membantu *programmer* menyimpan dan mengelola, melacak, serta memantau kode program mereka. Sedangkan Git merupakan teknologi yang mendasari *platform* tersebut yang memungkinkan pengguna dapat melakukan perubahan dan penggabungan kode serta mencatat riwayat perubahannya. GitHub merupakan sistem repositori *programmer* yang dapat diakses secara gratis dan tanpa batas. Selain itu platform ini juga memiliki fitur-fitur berkelanjutan yang dapat diakses berbayar.

Berikut ini fungsi-fungsi dasar dari GitHub, antara lain:

- Memanajemen Proyek dengan Mudah  
GitHub memungkinkan pengguna khususnya *programmer* dapat berkumpul untuk mengoordinasikan, melacak, dan memperbarui proyek mereka. Dalam hal ini para *web developer* bisa saling berkolaborasi dengan mudah dan memiliki akses transparan.
- Sebagai Repositori  
GitHub sebagai platform untuk menyimpan coding dan memungkinkan pengguna dapat mengatur *file*, direktori, hingga riwayat revisi proyek. Maka dari itu tak jarang para *programmer* menggunakan sebagai media portofolionya.
- Melakukan Perubahan Kode  
GitHub memiliki fitur *branch* yang berguna bagi pengguna untuk melakukan perubahan kode tanpa mempengaruhi repositori utama (Ranti, 2023).

Dalam pengembangan *web application* QuickEV, kami memanfaatkan platform GitHub sebagai repositori utama untuk menyimpan, mengelola, serta berkolaborasi dalam penulisan kode program. Fitur-fitur

GitHub seperti version control, branching, serta pull request memungkinkan tim pengembang untuk bekerja secara paralel dan efisien dalam mengintegrasikan berbagai fitur dan perbaikan ke dalam aplikasi. GitHub juga menyediakan fitur seperti issue tracking dan project management yang membantu dalam pengelolaan tugas serta pelacakan *bug* dan masalah dalam pengembangan. Dengan memanfaatkan GitHub, kami dapat memastikan proses pengembangan QuickEV berjalan dengan transparan, terorganisir, serta memudahkan proses *review* dan *deployment* aplikasi.

## **BAB III**

### **TAHAP PELAKSANAAN**

#### **2.1. Pengumpulan Data Sekunder**

Sebelum menyusun desain produk, kami melakukan pengumpulan data sekunder yang berkaitan dengan *web application* QuickEV. Data sekunder yang dikumpulkan meliputi:

1. Data statistik tentang kejadian bencana alam di Indonesia, seperti jenis bencana, frekuensi, lokasi, jumlah korban, dan kerugian material yang ditimbulkan.
2. Data statistik tentang kejadian bencana alam di Indonesia, seperti jenis bencana, frekuensi, lokasi, jumlah korban, dan kerugian material yang ditimbulkan.
3. Data tentang perilaku dan preferensi masyarakat dalam berdonasi atau menjadi relawan bencana, seperti motivasi, jumlah donasi, jenis bantuan yang diberikan, serta kendala yang dihadapi. Kami mengumpulkan data ini dari hasil survei, laporan, atau penelitian terdahulu.
4. Data tentang teknologi *web application* dan *framework* yang dapat digunakan untuk mengembangkan QuickEV, seperti ASP.NET. Kami mempelajari tentang arsitektur, fitur, serta *best practice* dalam mengimplementasikan teknologi-teknologi tersebut.

#### **2.2. Penyusunan Rancangan Awal Produk**

Setelah melakukan pengumpulan data sekunder, kami mulai menyusun rancangan awal produk QuickEV. Rancangan awal produk kami meliputi:

1. *Design interface web application* yang terdiri dari halaman *Home*, halaman Cari Kegiatan, halaman Cari Komunitas, halaman Donasi, dan halaman *Sign In*. *Design interface* QuickEV dibuat dengan menggunakan aplikasi Figma, yang memungkinkan kami membuat *prototype* interaktif dan melakukan kolaborasi desain secara *real-time*.
2. Arsitektur sistem dan teknologi yang digunakan untuk mengembangkan QuickEV, yang meliputi *framework* ASP.NET sebagai *backend*, HTML dan CSS sebagai *frontend*, serta SQL Server Database untuk menyimpan data *web application*.
3. Fitur dan fungsionalitas utama dari QuickEV, seperti pendaftaran relawan, pencarian kegiatan sosial, penggalangan donasi, serta manajemen komunitas. Kami menyusun *user flow* dan *use case diagram*

untuk menggambarkan interaksi pengguna dengan aplikasi serta proses bisnis yang terlibat.

### **2.3. Penyusunan *Design* Teknis Produk**

Setelah membuat rancangan awal produk, kami menyusun *design* teknis produk QuickEV. *Design* teknis produk QuickEV meliputi:

1. Spesifikasi teknis yang menjelaskan tentang persyaratan sistem, seperti *database*, serta *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk menjalankan *web application* QuickEV dengan optimal.
2. *Design database* yang menggambarkan *structure* dan *relation* antar *table*, serta tipe data yang digunakan untuk menyimpan informasi pengguna, kegiatan sosial, donasi, serta data lainnya yang relevan dengan fitur QuickEV.

### **2.4. Pembuatan Produk**

Setelah menyusun desain teknis produk, kami mulai mengembangkan *web application* QuickEV. Pengembangan *web application* QuickEV meliputi:

1. Pembuatan *database* menggunakan SQL Server sesuai dengan *design* yang telah dibuat sebelumnya. Kami akan membuat tabel-tabel yang diperlukan, menentukan relasi antar tabel, serta mengisi data awal yang dibutuhkan.
2. *Coding backend* menggunakan *framework* ASP.NET Core sesuai dengan arsitektur dan *design* yang telah ditentukan. Kami akan membuat *controller*, *service*, serta *repository* yang diperlukan untuk menangani permintaan dari *frontend* serta melakukan operasi *database*.
3. *Coding frontend* menggunakan HTML dan CSS. Kami akan membuat halaman-halaman web serta komponen-komponen yang diperlukan sesuai dengan *design interface* yang telah dibuat di Figma.
4. *Testing* aplikasi secara menyeluruh, baik dari sisi fungsionalitas maupun performa. Kami akan melakukan *unit testing*, *integration testing*, serta *user acceptance testing* dengan melibatkan calon *user* untuk mendapatkan *feedback*.

### **2.5. *Testing* Keandalan Produk**

Setelah berhasil membuat produk, kami melakukan *testing* keandalan *web application* QuickEV. Pengujian keandalan produk QuickEV meliputi:

1. Aspek *functionality*, di mana kami akan menguji setiap fitur dan fungsi dari QuickEV sesuai dengan spesifikasi dan kebutuhan yang telah

ditentukan. Kami akan memastikan bahwa pengguna dapat melakukan pendaftaran, *login*, pencarian kegiatan sosial, donasi, serta bergabung dengan komunitas tanpa mengalami kendala.

2. Aspek *usability*, di mana kami akan menguji seberapa mudah dan nyaman pengguna dalam menggunakan QuickEV. Kami akan melakukan *user testing* dengan melibatkan calon *user* dari berbagai latar belakang untuk mendapatkan *feedback* terkait *design interface*, *navigation*, serta konten dari aplikasi.
3. Aspek *security*, di mana kami akan menguji ketahanan QuickEV terhadap berbagai ancaman keamanan. Kami juga akan memastikan bahwa data pengguna serta transaksi donasi terlindungi dengan baik sesuai dengan standar keamanan yang berlaku.
4. Aspek *performance*, di mana kami akan menguji *speed*, *responsiveness*, serta *scalability* dari QuickEV dalam menangani banyak *user* secara bersamaan.

## 2.6. Evaluasi Produk

Setelah melakukan pengujian keandalan produk, kami melakukan evaluasi terhadap *web application* QuickEV. Evaluasi produk QuickEV meliputi:

1. Kelebihan QuickEV terletak pada ide yang inovatif dalam memudahkan masyarakat untuk berkontribusi dalam kegiatan sosial dan kemanusiaan melalui platform digital yang mudah diakses. Fitur-fitur seperti pendaftaran relawan, donasi, serta pencarian kegiatan sosial juga cukup lengkap dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Kekurangan QuickEV adalah belum adanya fitur penjadwalan kegiatan sosial serta manajemen relawan yang lebih komprehensif. Selain itu, *interface* masih perlu dioptimalkan agar lebih menarik dan *user-friendly*, terutama bagi pengguna yang kurang terbiasa dengan teknologi.
3. Hambatan dalam pengembangan QuickEV meliputi keterbatasan sumber daya manusia serta waktu yang tersedia.
4. Solusi yang akan kami lakukan adalah dengan terus menyempurnakan fitur dan tampilan QuickEV berdasarkan *feedback* dari *user*. Kami juga akan menjajaki kerjasama dengan berbagai pihak seperti pemerintah, organisasi kemanusiaan, serta komunitas relawan untuk memperluas jangkauan dan dampak dari QuickEV. Selain itu, kami akan mengoptimalkan strategi pemasaran digital untuk meningkatkan *brand awareness* serta adopsi dari aplikasi ini.

## **BAB IV**

### **BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN**

#### **3.1. Anggaran Biaya**

Tabel 4.1 Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Sumber Dana	Besaran Dana (Rp)	
1	Bahan habis pakai (contoh: ATK, kertas, bahan, dll.) maksimal 60% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	5.000.000	
		Perguruan Tinggi	1.636.000	
		Instansi Lain (jika ada)		
2	Sewa dan jasa (sewa/jasa alat; jasa pembuatan produk pihak ketiga, dll.), maksimal 15% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	1.000.000	
		Perguruan Tinggi	659.000	
		Instansi Lain (jika ada)		
3	Transportasi lokal maksimal 30% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	2.000.000	
		Perguruan Tinggi	1.318.000	
		Instansi Lain (jika ada)		
4	Lain-lain (contoh: biaya komunikasi, biaya bayar akses publikasi, dll.) maksimal 15% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	1.000.000	
		Perguruan Tinggi	659.000	
		Instansi Lain (jika ada)		
<b>Jumlah</b>			13.272.000	
<b>Rekap Sumber Dana</b>		Belmawa	9.000.000	
		Perguruan Tinggi	4.272.000	
		Instansi Lain (jika ada)		
<b>Jumlah</b>			13.272.000	

### 3.2. Jadwal Kegiatan

Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan				Penanggungjawab
		1	2	3	4	
1	Pengumpulan data sekunder					Jonathan Alvindo Fernandi
2	Penyusunan rancangan awal produk					Tara Nirmala Kusuma
3	Penyusunan <i>design</i> teknis produk					Vinson Luckianto
4	Pembuatan produk					Tisha Jillian
5	Pengujian keandalan produk					Vinson Luckianto
6	Evaluasi produk					Tisha Jillian

## DAFTAR PUSTAKA

- Admin BNPB, 2023. *Infografis Bencana Tahun 2022*. [Online]  
Available at:  
<https://bnpb.go.id/storage/app/media/CAMPURAN/WhatsApp%20Image%202023-03-01%20at%2011.58.17.jpeg>  
[Diakses 8 Juni 2024].
- Elias, D. A., Gozali, E. E., Tan, F. I. & Ham, H., 2018. *ASP.Net*. [Online]  
Available at: <https://socs.binus.ac.id/2018/12/20/asp-net/>  
[Diakses 8 Juni 2024].
- Ramadhianputri, A. Z., 2021. *Apa itu Figma?*. [Online]  
Available at:  
<https://student-activity.binus.ac.id/himka/2021/07/07/apa-itu-figma>  
[Diakses 8 Juni 2024].
- Ranti, S., 2023. *Apa Itu GitHub? Simak Pengertian, Fungsi, dan Cara Menggunakannya*. [Online]  
Available at:  
<https://tekno.kompas.com/read/2023/06/02/17150007/apa-itu-github-simak-pengertian-fungsi-dan-cara-menggunakannya>  
[Diakses 8 Juni 2024].

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota

#### 1. Biodata Ketua

##### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Tisha Jillian
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	2602078410
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 16 Oktober 2004
6	Alamat Email	<u>tisha.jillian@binus.ac.id</u>
7	Nomor Telepon/HP	+62 852-1058-0945

##### B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Bina Nusantara Computer Club (BNCC)	Aktivis	November 2022 – Oktober 2023
2			
3			

##### C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			

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

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

Jakarta, 22 Juni 2024

Ketua Tim



Tisha Jillian

## 2. Biodata Anggota 1

### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Tara Nirmala Kusuma
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	2602084893
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 26 September 2004
6	Alamat <i>Email</i>	<u>tara.kusuma@binus.ac.id</u>
7	Nomor Telepon/HP	+62 819-0816-1874

### B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Bina Nusantara Computer Club (BNCC)	Aktivis	November 2022 – Oktober 2023
2	Keluarga Mahasiswa Buddhis Dhammavaddhana (KMBD)	Aktivis	Desember 2022 – sekarang
3			

### C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di

kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

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

Jakarta, 22 Juni 2024

Anggota Tim 1



Tara Nirmala Kusuma

### 3. Biodata Anggota 2

#### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Jonathan Alvindo Fernandi
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	2602089143
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Batam, 2 Oktober 2004
6	Alamat Email	<u>jonathan.fernandi@binus.ac.id</u>
7	Nomor Telepon/HP	+62 821-7011-7318

#### B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

#### C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	<i>Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA)</i>	Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud)	2024
2			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di

kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

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

Jakarta, 22 Juni 2024

Anggota Tim 2



Jonathan Alvindo Fernandi

#### 4. Biodata Anggota 3

##### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Vinson Luckianto
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	2602091066
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Singkawang, 24 Agustus 2004
6	Alamat <i>Email</i>	<u><a href="mailto:vinson.luckianto@binus.ac.id">vinson.luckianto@binus.ac.id</a></u>
7	Nomor Telepon/HP	+62 813-8211-7793

##### B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Bina Nusantara Finance Club	Aktivis	Januari 2023 – Januari 2024
2			
3			

##### C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			

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

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

Jakarta, 22 Juni 2024

Anggota Tim 3

Vinson Luckianto

## **Lampiran 2. Biodata Dosen Pendamping**

### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Ghinaa Zain Nabiilah, S.Kom., M.Kom.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIP/NIDN	D6841/
5	Tempat dan Tanggal Lahir	, 19
6	Alamat <i>Email</i>	<u>ghinaa.nabiilah@binus.edu</u>
7	Nomor Telepon/HP	+62 8--

### B. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang	Bidang Ilmu	Institusi	Tahun Lulus
1	Sarjana (S1)	Informatika	Universitas Telkom	2021
2	Magister (S2)	Teknik Informatika	Universitas Bina Nusantara	2023
3	Doktor (S3)			

### C. Rekam Jejak Tri Dharma PT Pendidikan/Pengajaran

No	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	SKS
1			
2			
3			
4			
5			

Penelitian

No	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1			
2			
3			

Pengabdian kepada Masyarakat

No	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1			
2			

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

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

Jakarta, 22 Juni 2024

Dosen Pendamping

Ghinaa Zain Nabiilah, S.Kom,  
M.Kom.

### Lampiran 3. Justifikasi Anggaran Kegiatan

No	Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Belanja Bahan (maks. 60%)			
	Biaya pengembangan <i>web app</i>	1	5.000.000	5.000.000
	Biaya pemeliharaan <i>web app</i>	1	1.000.000	1.000.000
	SUBTOTAL			
2	Belanja Sewa (maks. 15%)			
	Sewa <i>cloud service</i>	1	2.000.000	2.000.000
	SUBTOTAL			
3	Perjalanan lokal (maks. 30%)			
	Biaya transportasi lokal	4	500.000	2.000.000
	SUBTOTAL			
4	Lain-lain (maks. 15%)			
	Kuota internet	4	100.000	400.000
	Biaya dokumentasi	4	100.000	400.000
	Biaya pembuatan survei	1	150.000	150.000
	Pena (1 kotak)	1	15.000	15.000
	Kertas A4 (1 rim)	1	45.000	45.000
	Meterai Rp10.000	5	10.000	50.000
	SUBTOTAL			
	<i>GRAND TOTAL</i>			
	GRAND TOTAL (Terbilang sebelas juta enam puluh ribu rupiah)			

**Lampiran 4. Susunan Organisasi Tim Pengusul dan Pembagian Tugas**

No	Nama/NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Tisha Jillian/ 2602089143	Teknik Informatika	Rekayasa Perangkat Lunak	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Merancang <i>web application</i></li> <li>b. Mengevaluasi <i>web application</i></li> </ul>
2	Jonathan Alvindo Fernandi/ 2602089143	Teknik Informatika	Rekayasa Perangkat Lunak	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengumpulkan data sekunder</li> <li>b. Merancang <i>web application</i></li> </ul>
3	Tara Nirmala Kusuma/ 2602089793	Teknik Informatika	Rekayasa Perangkat Lunak	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyusun rancangan awal <i>web application</i></li> <li>b. Menyusun <i>design teknis web application</i></li> </ul>
4	Vinson Luckianto/ 2602091066	Teknik Informatika	Rekayasa Perangkat Lunak	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyusun <i>design teknis web application</i></li> <li>b. Menguji keandalan <i>web application</i></li> </ul>

## Lampiran 5. Surat Pernyataan Ketua Pengusul

### SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

---

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Ketua Tim : Tisha Jillian  
Nomor Induk Mahasiswa : 2602078410  
Program Studi : Teknik Informatika  
Nama Dosen Pendamping : Ghinaa Zain Nabiilah, S.Kom., M.Kom.  
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Nusantara

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-KC saya dengan judul “Pengembangan *Web Application QuickEV* (Quick Environment Volunteer)” yang diusulkan untuk tahun anggaran 2024 adalah:

1. Asli karya kami, belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain, dan tidak dibuat dengan menggunakan kecerdasan buatan/*artificial intelligence (AI)*.
2. Kami berkomitmen untuk menjalankan kegiatan PKM secara sungguh-sungguh hingga selesai.

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

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

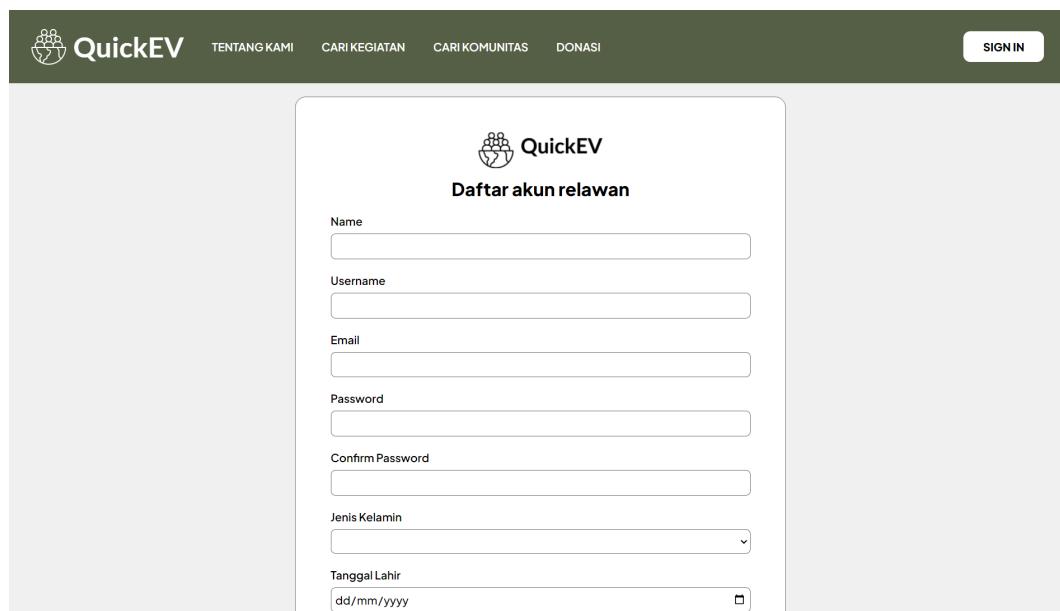
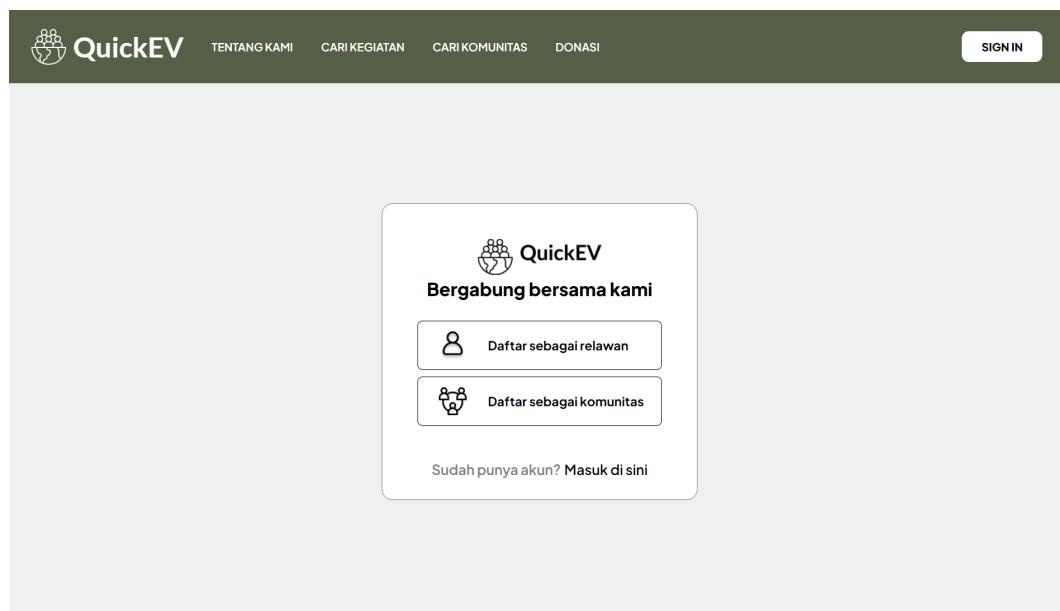
Jakarta, 22 Juni 2024

Yang menyatakan,



Tisha Jillian  
NIM: 2602089143

## Lampiran 6. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan



**QuickEV**

TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI

SIGN IN

Password

Confirm Password

Jenis Kelamin

Tanggal Lahir  
dd/mm/yyyy

Provinsi Domicili

Pastikan data yang Anda masukkan sudah benar. Dengan mendaftar, Anda dianggap telah menyetujui semua syarat dan ketentuan QuickEV.

Daftar

**QuickEV**

TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI

SIGN IN

### Daftar akun komunitas

**Profil Komunitas**

Nama Komunitas

Deskripsi Komunitas

Fokus Utama

Logo Komunitas  
Choose File | No file chosen

**Lokasi Komunitas**

Alamat Komunitas

The screenshot shows a registration form for a community on the QuickEV platform. The form is divided into three main sections: Lokasi Komunitas, Kontak Komunitas, and User Information.

**Lokasi Komunitas**

- Alamat Komunitas: A text input field.
- Provinsi Domicili Komunitas: A dropdown menu.

**Kontak Komunitas**

- No. Telepon Komunitas: A text input field.

**User Information**

- Username Komunitas: A text input field.
- Password: A text input field.
- Confirm Password: A text input field.

The screenshot shows the same registration form as above, but with an additional note at the bottom and a large black 'Daftar' button.

**Kontak Komunitas**

No. Telepon Komunitas: A text input field.

**User Information**

- Username Komunitas: A text input field.
- Password: A text input field.
- Confirm Password: A text input field.

**Note:**

Pastikan data yang masukkan telah sesuai dengan syarat yang telah ditetapkan oleh QuickEV.

**Daftar**

Kebaikanmu, Kekuatan Indonesia

CARI KEGIATAN

SIGN IN

TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI

Kebaikanmu, Kekuatan Indonesia

CARI KEGIATAN

SIGN IN

TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI

## Jadilah Bagian dari Kami

Bersama sesama menjadi relawan dalam aksi sosial di masyarakat

Menyebarluaskan kebahagiaan dengan menjadi relawan masyarakat. Berikan rasa semangat untuk menjadi bagian dari kami.



Jadi Relawan

Pertama kali menjadi relawan? Ayo menjadi bagian dari kami dengan mengikuti aktivitas yang kami adakan!

CARI KEGIATAN



Cari Komunitas

Bersosialisasi dan belajar bersama teman baru, menjadi bagian dari komunitas masyarakat!

CARI KOMUNITAS



Bantu Donasi

Berikan kebutuhan masyarakat melalui donasi yang kami adakan. Mari kita berdonasi!

DONASI

### Program QuickEV



## Testimoni



KUN Humanity System



Aksi Cepat Tanggap (ACT)



MDMC  
Dengan fitur-fitur yang informatif dan

## Testimoni



KUN Humanity System

Saya sangat terkesan dengan pengalaman saya menggunakan platform volunteer untuk korban bencana alam ini. Dengan fitur-fitur yang user-friendly, saya dapat dengan mudah menemukan proyek-proyek yang sesuai dengan minat dan keahlian saya.



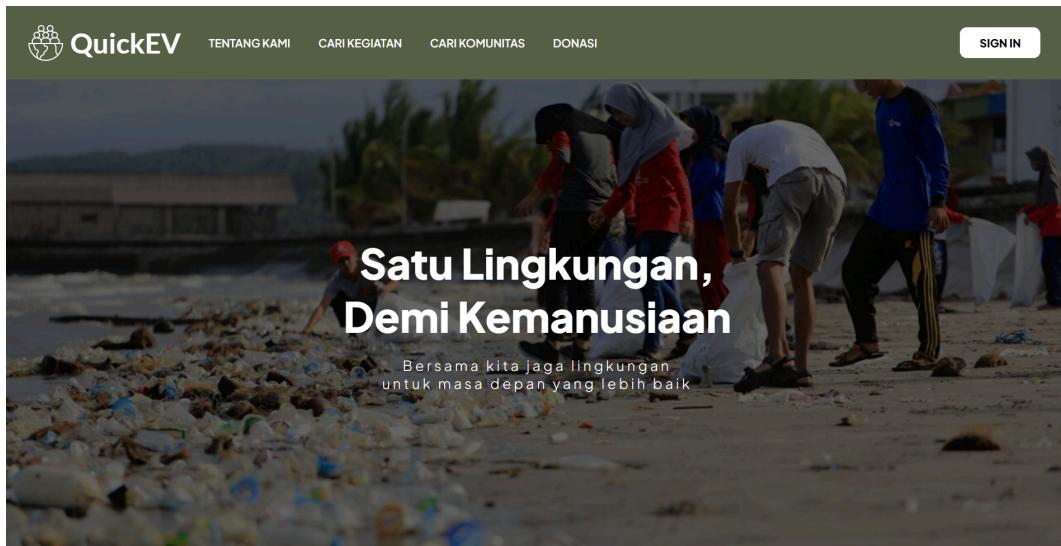
Aksi Cepat Tanggap (ACT)

Melalui platform ini kami mampu menyatakan dan membantu sesama kami yang mengalami bencana. Selain mudah digunakan, QuickEV juga berkontribusi besar dalam suksesnya event yang kami adakan melalui kontribusi berupa jasa.



MDMC

Dengan fitur-fitur yang informatif dan mudah digunakan, saya dapat langsung terlibat dalam proyek-proyek yang dibutuhkan. Pengalaman ini membuat saya merasa terhubung secara langsung dengan mereka yang membutuhkan bantuan, memberikan makna yang mendalam bagi kontribusi saya.



## Cerita Kami



## Cerita Kami

QuickEV dibangun pada tahun 2024 untuk mengatasi masalah-masalah lingkungan hidup yang terjadi pada saat ini. QuickEV diciptakan melalui berbagai proses yang mengambil nilai-nilai kemanusiaan.

MONGABAY

## REFORESTATION

 QuickEV

TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI

SIGN IN



Ambil Peran

 QuickEV

TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI

SIGN IN

## Visi

Menjadi pelopor gerakan sukarela dalam pelestarian lingkungan, dengan menginspirasi dan memberdayakan individu serta komunitas untuk bersama-sama menciptakan bumi yang lebih bersih, sehat, dan lestari.

## Misi

Kami berkomitmen untuk meningkatkan kesadaran lingkungan melalui berbagai program sukarela yang inovatif dan berkelanjutan. Dengan menghubungkan relawan dengan proyek-proyek pelestarian alam, kami bertujuan untuk mengurangi dampak lingkungan negatif, mempromosikan gaya hidup ramah lingkungan, dan membangun komunitas yang peduli serta bertanggung jawab terhadap kelestarian alam. Melalui edukasi, kolaborasi, dan aksi nyata, kami berusaha menciptakan perubahan positif yang berdampak panjang bagi generasi sekarang dan mendatang.

Misi untuk Lingkungan


**QuickEV**
[TENTANG KAMI](#)
[CARI KEGIATAN](#)
[CARI KOMUNITAS](#)
[DONASI](#)
SIGN IN

## Misi untuk Lingkungan



### Cari Kegiatan

Fitur Cari Kegiatan kami memudahkan Anda menemukan berbagai peluang volunteering lingkungan yang sesuai dengan minat dan lokasi Anda. Dengan antarmuka yang intuitif dan user-friendly, Anda dapat menyaring kegiatan berdasarkan kategori seperti pembersihan pantai, penanaman pohon, daur ulang, edukasi lingkungan, dan banyak lagi. Setiap kegiatan dilengkapi dengan deskripsi lengkap, waktu, tempat, dan kontak person yang dapat dihubungi, sehingga Anda bisa segera bergabung dan berkontribusi. Temukan kegiatan yang paling sesuai dengan jadwal dan passion Anda, serta jadilah bagian dari gerakan global untuk menyelamatkan bumi.



### Cari Organisasi

Fitur Cari Organisasi kami dirancang untuk membantu Anda menemukan dan terhubung dengan berbagai organisasi lingkungan yang membutuhkan dukungan sukarelawan. Dengan pencarian yang mudah dan terperinci, Anda bisa menemukan organisasi berdasarkan fokus kegiatan mereka, seperti konservasi alam, pengelolaan sampah, pendidikan lingkungan, atau energi terbarukan. Melalui fitur ini, Anda dapat menemukan organisasi yang paling sesuai dengan nilai dan minat Anda, memungkinkan Anda untuk berkolaborasi dan memberikan dampak nyata bagi kelestarian lingkungan.



### Cari Organisasi

Fitur Cari Organisasi kami dirancang untuk membantu Anda menemukan dan terhubung dengan berbagai organisasi lingkungan yang membutuhkan dukungan sukarelawan. Dengan pencarian yang mudah dan terperinci, Anda bisa menemukan organisasi berdasarkan fokus kegiatan mereka, seperti konservasi alam, pengelolaan sampah, pendidikan lingkungan, atau energi terbarukan. Melalui fitur ini, Anda dapat menemukan organisasi yang paling sesuai dengan nilai dan minat Anda, memungkinkan Anda untuk berkolaborasi dan memberikan dampak nyata bagi kelestarian lingkungan.



### Donasi

Fitur Donasi kami memudahkan Anda memberikan dukungan finansial untuk program pelestarian lingkungan. Dengan platform yang aman, Anda dapat memilih proyek atau organisasi yang ingin didukung. Setiap donasi, berapapun jumlahnya, berdampak besar pada inisiatif seperti reboisasi, konservasi satwa, dan pembersihan lautan. Kami menjamin transparansi penggunaan dana, sehingga Anda dapat melihat bagaimana kontribusi Anda membantu menciptakan dunia yang lebih hijau dan berkelanjutan.

The screenshot shows the top navigation bar of the QuickEV website. It includes the QuickEV logo with a stylized icon, followed by links for "TENTANG KAMI", "CARI KEGIATAN", "CARI KOMUNITAS", and "DONASI". On the right side, there is a "SIGN IN" button.

This screenshot displays the "Donasi" (Donation) section of the website. It features a photograph of several people gathered on a beach, collecting trash from the sand. To the right of the photo, the word "Donasi" is bolded, followed by a detailed description of the donation process and its impact on environmental conservation.

**Donasi**

Fitur Donasi kami memudahkan Anda memberikan dukungan finansial untuk program pelestarian lingkungan. Dengan platform yang aman, Anda dapat memilih proyek atau organisasi yang ingin didukung. Setiap donasi, berapapun jumlahnya, berdampak besar pada inisiatif seperti reboisasi, konservasi satwa, dan pembersihan lautan. Kami menjamin transparansi penggunaan dana, sehingga Anda dapat melihat bagaimana kontribusi Anda membantu menciptakan dunia yang lebih hijau dan berkelanjutan.

The screenshot shows the main banner area of the QuickEV website. It features a large, semi-transparent photograph of a diverse group of people working together outdoors, possibly at a community event or cleanup. Overlaid on this image is the text "Jadilah Bagian dari Kebaikan" (Be a Part of Goodness) and "Cari peran yang kamu inginkan" (Find the role you want). At the top of the banner, the QuickEV logo and navigation links are visible, along with a "SIGN IN" button.

**Jadilah Bagian dari Kebaikan**  
Cari peran yang kamu inginkan

 QuickEV

TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI

SIGN IN

6  
Aktivitas Menungggum



BAKTI SOSIAL LINGKUNGAN

Jaya Peduli  
18 July 2024  
DKI Jakarta

Lihat Lengkap ►



BERSIH PANTAI SEMPOL

Jaya Peduli  
01 July 2024  
Jawa Timur

Lihat Lengkap ►



BERSIHKAN SUNGAI CITARUM

Jaya Peduli  
12 July 2024  
Jawa Barat

Lihat Lengkap ►



SIAGA BENCANA BERSAMA RELAWAN

Jaya Peduli  
20 July 2024 – 21 July 2024  
Jawa Barat

Lihat Lengkap ►

 QuickEV

TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI

SIGN IN

Jaya Peduli  
18 July 2024  
DKI Jakarta

Lihat Lengkap ►

Jaya Peduli  
01 July 2024  
Jawa Timur

Lihat Lengkap ►

Jaya Peduli  
12 July 2024  
Jawa Barat

Lihat Lengkap ►

Jaya Peduli  
20 July 2024 – 21 July 2024  
Jawa Barat

Lihat Lengkap ►



BERSIH PANTAI SEMPU

Jaya Peduli  
20 July 2024  
Jawa Timur

Lihat Lengkap ►



PELATIHAN PENANGGULANGAN BENCANA ALAM

Jaya Peduli  
20 August 2024  
DKI Jakarta

Lihat Lengkap ►

 QuickEV

TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI

SIGN IN

5

## Komunitas Menantimu



JAYA PEDULI

📍 Kalimantan Selatan  
⌚ Lingkungan  
👤 4 Relawan  
🕒 6 Kegiatan

[Lihat Lengkap ▶](#)



LITERASI UNTUK SEMUA

📍 Jawa Tengah  
⌚ Pendidikan  
👤 1 Relawan  
🕒 0 Kegiatan

[Lihat Lengkap ▶](#)



GREEN TECH INNOVATORS

📍 Jawa Barat  
⌚ Lingkungan  
👤 2 Relawan  
🕒 0 Kegiatan

[Lihat Lengkap ▶](#)



ECOLOGICAL DISASTER RISK REDUCTION

📍 DKI Jakarta  
⌚ Bencana Alam  
👤 1 Relawan  
🕒 0 Kegiatan

[Lihat Lengkap ▶](#)

 QuickEV

TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI

SIGN IN

📍 Kalimantan Selatan  
⌚ Lingkungan  
👤 4 Relawan  
🕒 6 Kegiatan

[Lihat Lengkap ▶](#)

📍 Jawa Tengah  
⌚ Pendidikan  
👤 1 Relawan  
🕒 0 Kegiatan

[Lihat Lengkap ▶](#)

📍 Jawa Barat  
⌚ Lingkungan  
👤 2 Relawan  
🕒 0 Kegiatan

[Lihat Lengkap ▶](#)

📍 DKI Jakarta  
⌚ Bencana Alam  
👤 1 Relawan  
🕒 0 Kegiatan

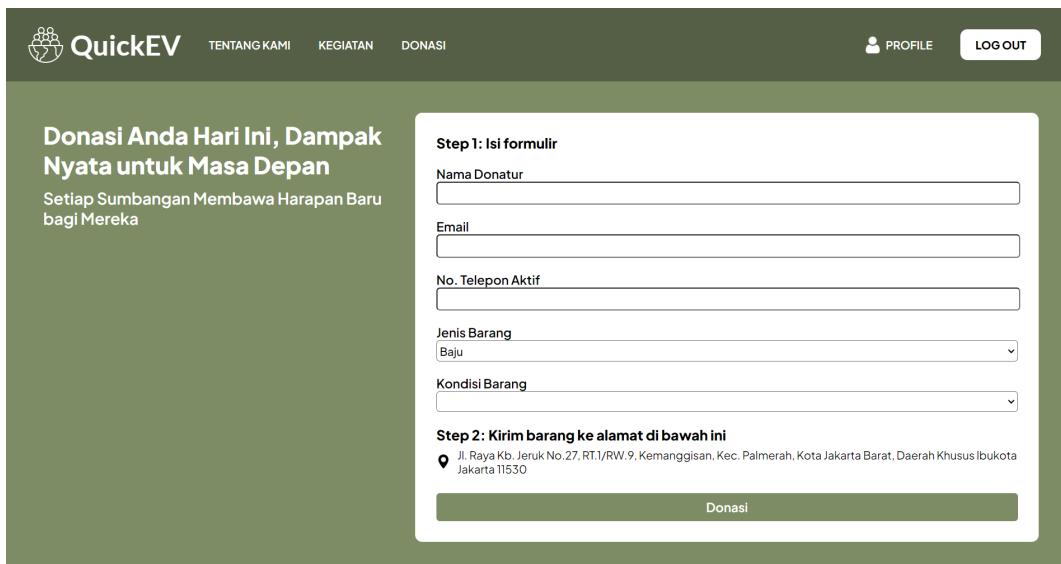
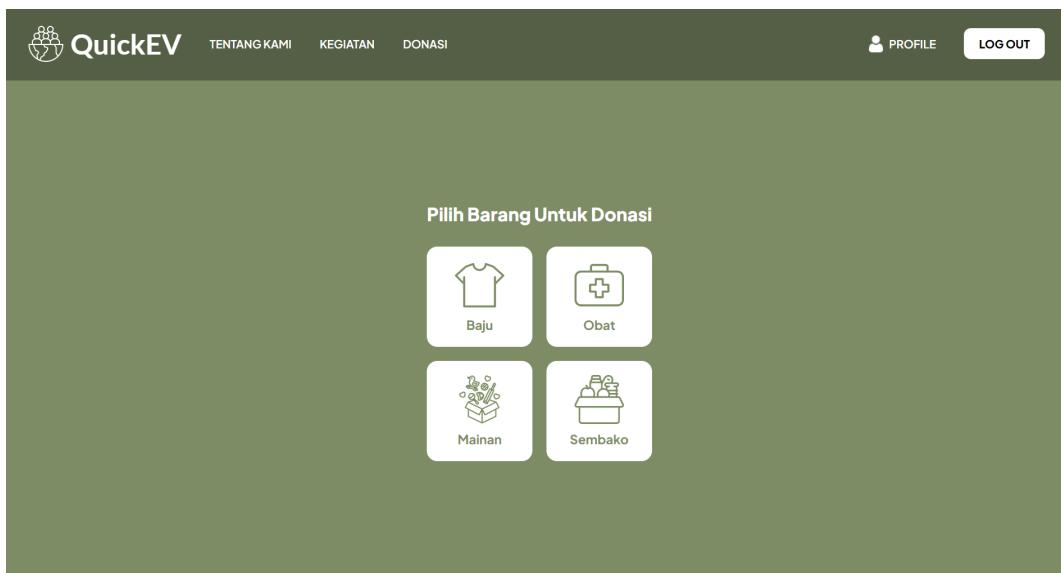
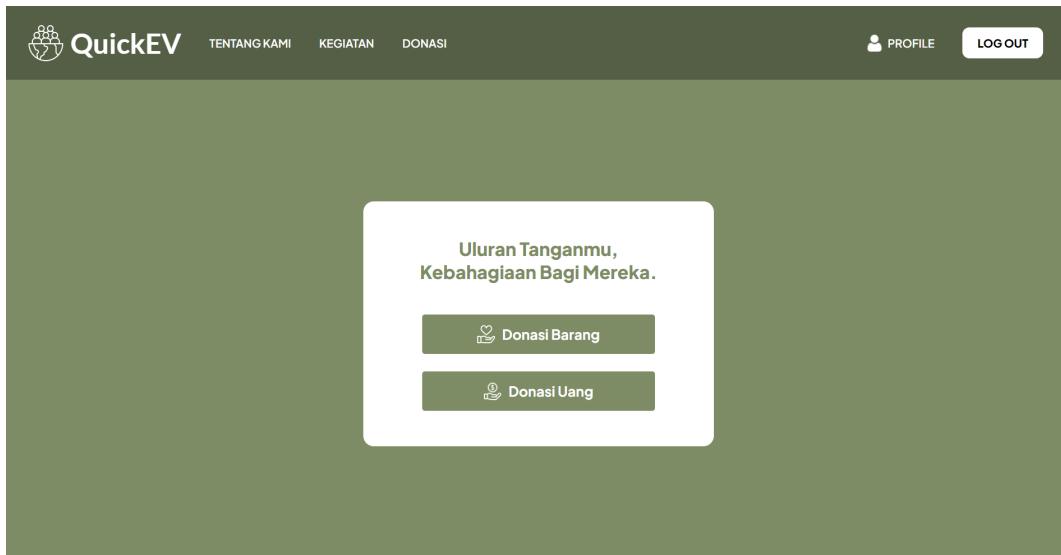
[Lihat Lengkap ▶](#)



TEKNOLOGI HIJAU INDONESIA

📍 DKI Jakarta  
⌚ Lingkungan  
👤 1 Relawan  
🕒 0 Kegiatan

[Lihat Lengkap ▶](#)



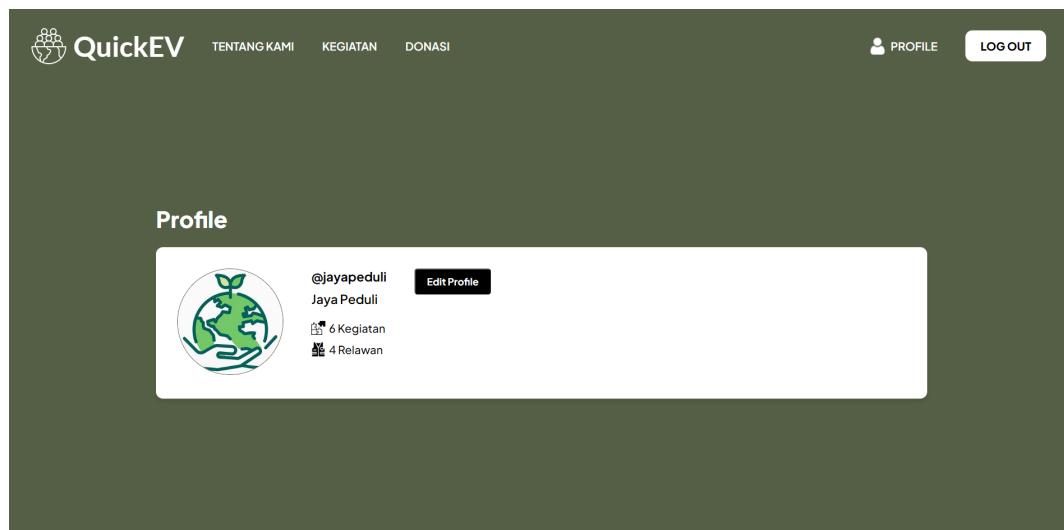


The header of the QuickEV website features the logo "QuickEV" with a stylized icon of three people. Navigation links include "TENTANG KAMI", "KEGIATAN", "DONASI", "PROFILE", and "LOG OUT".

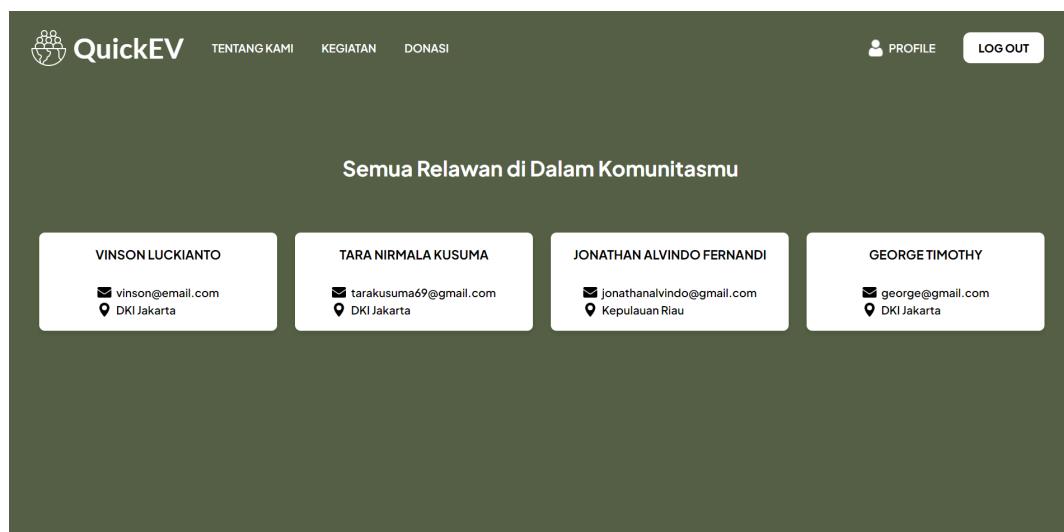
## Donasi untuk Dukung Misi Kami

Setiap donasi, seberapa banyak donasi, semua memberikan dampak pada misi kami untuk membantu dunia menjadi lebih baik.

Dengan dukungan Anda, kita dapat menciptakan perubahan untuk masa depan yang lebih cerah bagi berbagai pihak.



The profile page for "Jaya Peduli" shows the handle "@jayapeduli", the organization's name "Jaya Peduli", and statistics: 6 Kegiatan and 4 Relawan. There is also an "Edit Profile" button.



The page features the heading "Semua Relawan di Dalam Komunitasmu" and four cards listing the names and contact information of volunteers:

- VINSON LUCKIANTO**  
vinson@email.com  
DKI Jakarta
- TARA NIRMALA KUSUMA**  
tarakusuma69@gmail.com  
DKI Jakarta
- JONATHAN ALVINDO FERNANDI**  
jonathanalvindo@gmail.com  
Kepulauan Riau
- GEOGETIMOTHY**  
george@gmail.com  
DKI Jakarta

The screenshot shows the 'Edit Profile' page for a community on the QuickEV website. The top navigation bar includes links for 'TENTANG KAMI', 'KEGIATAN', 'DONASI', 'PROFILE', and 'LOG OUT'. The main content area is titled 'Edit Profile' and contains a form for editing community information. The form is divided into sections: 'Profil Komunitas' (with fields for file upload, username, name, and description), 'Lokasi Komunitas' (with fields for address and province), and 'Kontak Komunitas' (with a phone number field). A large 'Konfirmasi Edit' button is at the bottom.

**Edit Profile**

**Profil Komunitas**

Choose File | No file chosen

Username Komunitas

Nama Komunitas

Deskripsi Komunitas

**Lokasi Komunitas**

Alamat Komunitas

Provinsi Domisili Komunitas

This screenshot shows the 'Edit Profile' page for a community, focusing on location and contact details. The top navigation bar is identical to the previous screenshot. The main content area contains a form with sections for 'Lokasi Komunitas' (address and province) and 'Kontak Komunitas' (phone number). It also includes a 'Konfirmasi Password' section with a password field and a large 'Konfirmasi Edit' button at the bottom.

**Lokasi Komunitas**

Alamat Komunitas

Provinsi Domisili Komunitas

**Kontak Komunitas**

No. Telepon Komunitas

**Konfirmasi Password**

Password

**Konfirmasi Edit**

 **QuickEV** TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI PROFILE LOG OUT

## Profile



@vinson  
Vinson Luckianto Edit Profile

4 Kegiatan Dilikuti  5 Komunitas Dilikuti 

## Kegiatan



**BAKTI SOSIAL LINGKUNGAN**  
Jaya Peduli  18 July 2024 



**BERSIH PANTAI SEMPOL**  
Jaya Peduli  01 July 2024 



**BERSIKHAN SUNGAI CITARUM**  
Jaya Peduli  12 July 2024 



**SIAGA BENCANA BERSAMA RELAWAN**  
Jaya Peduli  20 July 2024 – 21 July 2024 

 **QuickEV** TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI PROFILE LOG OUT

## Kegiatan



**BAKTI SOSIAL LINGKUNGAN**  
Jaya Peduli  18 July 2024 



**BERSIH PANTAI SEMPOL**  
Jaya Peduli  01 July 2024 



**BERSIKHAN SUNGAI CITARUM**  
Jaya Peduli  12 July 2024 



**SIAGA BENCANA BERSAMA RELAWAN**  
Jaya Peduli  20 July 2024 – 21 July 2024 

Lihat Semua

 **QuickEV** TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI  PROFILE LOG OUT

## Komunitas



JAYA PEDULI

📍 Kalimantan Selatan  
⌚ Lingkungan  
📅 4 Relawan  
🕒 6 Kegiatan

Lihat Lengkap ►



LITERASI UNTUK SEMUA

📍 Jawa Tengah  
⌚ Pendidikan  
📅 1 Relawan  
🕒 0 Kegiatan

Lihat Lengkap ►



GREEN TECH INNOVATORS

📍 Jawa Barat  
⌚ Lingkungan  
📅 2 Relawan  
🕒 0 Kegiatan

Lihat Lengkap ►



ECOLOGICAL DISASTER RISK REDUCTION

📍 DKI Jakarta  
⌚ Bencana Alam  
📅 1 Relawan  
🕒 0 Kegiatan

Lihat Lengkap ►

Lihat Semua

 **QuickEV** TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI  PROFILE LOG OUT

**Temukan kami**

 Jl. Raya Kb. Jeruk No.27, RT.1/RW.9,  
Kemanggisan, Kec. Palmerah, Kota Jakarta  
Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11530

**Punya ide atau saran? Yuk berbagi!**

Kami senang mendengar pendapat Anda. Masukan Anda sangat berharga bagi kami.

Hubungi kami di sini

**Wujudkan niat baikmu disini**

**Profile**  
Tentang Kami

**Gabung**  
Kegiatan  
Komunitas  
Donatur



©2023 QuickEV. All Rights Reserved.

 **QuickEV** TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI PROFILE LOG OUT

**Edit Profile**

Name

Username

Password

Provinsi Domisili

**Konfirmasi Edit**

 **QuickEV** TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI PROFILE LOG OUT

**Semua Kegiatan Yang Kamu Ikuti**



**BAKTI SOSIAL LINGKUNGAN**  
Jaya Peduli  
18 July 2024  
DKI Jakarta

[Lihat Lengkap ►](#)



**BERSIH PANTAI SEMPOL**  
Jaya Peduli  
01 July 2024  
Jawa Timur

[Lihat Lengkap ►](#)



**BERSIKHAN SUNGAI CITARUM**  
Jaya Peduli  
12 July 2024  
Jawa Barat

[Lihat Lengkap ►](#)



**SIAGA BENCANA BERSAMA RELAWAN**  
Jaya Peduli  
20 July 2024 - 21 July 2024  
Jawa Barat

[Lihat Lengkap ►](#)

 **QuickEV** TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI  PROFILE LOG OUT

### Semua Komunitas Yang Kamu Ikuti



**JAYA PEDULI**

📍 Kalimantan Selatan  
⌚ Lingkungan  
👤 4 Relawan  
📅 6 Kegiatan

[Lihat Lengkap ▶](#)



**LITERASI UNTUK SEMUA**

📍 Jawa Tengah  
⌚ Pendidikan  
👤 1 Relawan  
📅 0 Kegiatan

[Lihat Lengkap ▶](#)



**GREEN TECH INNOVATORS**

📍 Jawa Barat  
⌚ Lingkungan  
👤 2 Relawan  
📅 0 Kegiatan

[Lihat Lengkap ▶](#)



**ECOLOGICAL DISASTER RISK REDUCTION**

📍 DKI Jakarta  
⌚ Bencana Alam  
👤 1 Relawan  
📅 0 Kegiatan

[Lihat Lengkap ▶](#)

 **QuickEV** TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI  PROFILE LOG OUT



**TEKNOLOGI HIJAU**

📍 Kalimantan Selatan  
⌚ Lingkungan  
👤 4 Relawan  
📅 6 Kegiatan

[Lihat Lengkap ▶](#)



**TEKNOLOGI HIJAU INDONESIA**

📍 Jawa Tengah  
⌚ Pendidikan  
👤 1 Relawan  
📅 0 Kegiatan

[Lihat Lengkap ▶](#)



**TEKNOLOGI HIJAU INDONESIA**

📍 Jawa Barat  
⌚ Lingkungan  
👤 2 Relawan  
📅 0 Kegiatan

[Lihat Lengkap ▶](#)



**TEKNOLOGI HIJAU INDONESIA**

📍 DKI Jakarta  
⌚ Bencana Alam  
👤 1 Relawan  
📅 0 Kegiatan

[Lihat Lengkap ▶](#)

QuickEV

TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI

PROFILE LOG OUT

### TEKNOLOGI HIJAU INDONESIA

Lingkungan

1 Relawan

0 Kegiatan

Teknologi Hijau Indonesia adalah komunitas yang berfokus pada pengembangan dan implementasi teknologi ramah lingkungan di Indonesia. Kami terdiri dari insinyur, peneliti, pengusaha, dan aktivis lingkungan yang berkomitmen untuk menciptakan solusi teknologi inovatif guna mengatasi tantangan lingkungan dan energi di negara kita.

Alamat  
Jl Lebak Bulus Raya 7

Nomor Telepon  
0217659571

Sudah Bergabung

QuickEV

TENTANG KAMI CARI KEGIATAN CARI KOMUNITAS DONASI

PROFILE LOG OUT

### Siaga Bencana Bersama Relawan

Bencana Alam

Jadwal Event  
20 July 2024 – 21 July 2024

Waktu Event  
08:00 sampai 04:00

Lokasi  
Pusat Pelatihan Bencana Daerah, Kabupaten Bandung, Jawa Barat

Tanggal Registrasi  
18 June 2024 – 25 June 2024

Sudah Bergabung

Jaya Peduli

Relawan Terkumpul  
1/60

**DESKRIPSI KEGIATAN**  
Bergabunglah dalam program pelatihan dan simulasi bencana untuk meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat dalam menghadapi bencana alam seperti gempa bumi, banjir, dan tanah longsor. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun ketangguhan dan mempersiapkan masyarakat dalam merespons situasi darurat.

**DETAIL KEGIATAN**  
Nama Pekerjaan  
Relawan Siaga Bencana

 **QuickEV**

- [TENTANG KAMI](#)
- [CARI KEGIATAN](#)
- [CARI KOMUNITAS](#)
- [DONASI](#)

[!\[\]\(182364537a329d91ca723d26709c7319\_img.jpg\) PROFILE](#)
[LOG OUT](#)

 **Tanggal Registrasi**  
18 June 2024 - 25 June 2024

**Sudah Bergabung**



Relawan Terkumpul  
1/60

---

**DESKRIPSI KEGIATAN**

Bergabunglah dalam program pelatihan dan simulasi bencana untuk meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat dalam menghadapi bencana alam seperti gempa bumi, banjir, dan tanah longsor. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun ketangguhan dan mempersiapkan masyarakat dalam merespons situasi darurat.

**DETAIL KEGIATAN**

**Nama Pekerjaan**  
Relawan Siaga Bencana

**Tugas Relawan**  
Mengikuti pelatihan dasar penanganan bencana, berpartisipasi dalam simulasi bencana, membantu mengedukasi masyarakat tentang kesiapsiagaan bencana.

**Kriteria Relawan**  
Berusia minimal 17 tahun, memiliki semangat dan kepedulian terhadap lingkungan, mampu bekerja dalam tim.

**Perlengkapan Relawan**  
Pakaian lapangan, sepatu boots, sarung tangan, masker, topi, dan air minum.

**Domisili Relawan**  
Jawa Barat

 **QuickEV**

- [TENTANG KAMI](#)
- [CARI KEGIATAN](#)
- [CARI KOMUNITAS](#)
- [DONASI](#)

[!\[\]\(33aa04743e0e44c15ee50dcc88b2993d\_img.jpg\) PROFILE](#)
[LOG OUT](#)

### Kami ingin mendengar pendapat Anda

Diskusi lebih lanjut bersama kami.

**Nama Lengkap**

**Email**

**Pesan Anda**



 QuickEV
TENTANG KAMI
CARI KEGIATAN
CARI KOMUNITAS
DONASI
 PROFILE
LOG OUT

**Nama Anda**

**Email**

**Pesan Anda**

Kirim Pesan



 QuickEV
TENTANG KAMI
KEGIATAN
DONASI
 PROFILE
LOG OUT

### Menginspirasi Perubahan, Satu Kegiatan pada Satu Waktu

+ Tambah Kegiatan



**BAKTI SOSIAL LINGKUNGAN**

Jaya Peduli

18 July 2024

DKI Jakarta



**BERSIH PANTAI SEMPOL**

Jaya Peduli

01 July 2024

Jawa Timur



**BERSIKHAN SUNGAI CITARUM**

Jaya Peduli

12 July 2024

Jawa Barat



**SIAGA BENCANA BERSAMA RELAWAN**

Jaya Peduli

20 July 2024 - 21 July 2024

Jawa Barat

 **QuickEV** TENTANG KAMI KEGIATAN DONASI PROFILE LOG OUT

**Buat kegiatan baru**  
**Sambungkan niat baikmu**

**Informasi Utama Kegiatan**

Nama Kegiatan

Deskripsi Kegiatan

Fokus Kegiatan

Tanggal Buka Pendaftaran  Tanggal Tutup Pendaftaran

Ilustrasi/Poster Kegiatan  
 No file chosen

 **QuickEV** TENTANG KAMI KEGIATAN DONASI PROFILE LOG OUT

**Informasi Detail Pekerjaan**

Nama Pekerjaan

Jumlah Relawan yang Dibutuhkan

Tugas Relawan

Kriteria Relawan

Perlengkapan Relawan

Domisili Relawan

**Tempat dan Waktu Kegiatan**

The screenshot shows a user interface for a website called "QuickEV". At the top, there is a dark header bar with the "QuickEV" logo on the left, followed by navigation links: "TENTANG KAMI", "KEGIATAN", and "DONASI". On the right side of the header are "PROFILE" and "LOG OUT" buttons.

The main content area has a light gray background. It contains several input fields and labels:

- A large input field labeled "Domicili Relawan" with a dropdown arrow icon.
- A section titled "Tempat dan Waktu Kegiatan" containing:
  - A label "Lokasi Kegiatan" with an input field.
  - A row with two date inputs: "Tanggal Mulai Kegiatan" (dd/mm/yyyy) and "Tanggal Akhir Kegiatan" (dd/mm/yyyy), each with a calendar icon.
  - A row with two time inputs: "Jam Mulai Kegiatan" (--:--) and "Jam Akhir Kegiatan" (--:--), each with a clock icon.
- A black button at the bottom labeled "Tambah Kegiatan".

**Pelatihan Penanggulangan Bencana Alam**

Bencana Alam

Jadwal Event 20 August 2024

Waktu Event 09:00 sampai 05:00

Lokasi Balai Desa Mampang, Jakarta

Tanggal Registrasi 24 June 2024 - 01 July 2024

[Edit Kegiatan](#)

**Jaya Peduli**

Relawan Terkumpul **0/20**

**DESKRIPSI KEGIATAN**

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan edukasi kepada masyarakat mengenai penanggulangan bencana alam. Melalui kegiatan ini, kami berharap dapat meningkatkan kesadaran dan kesiapsiagaan masyarakat dalam menghadapi bencana alam seperti gempa bumi, banjir, dan tanah longsor. Kegiatan ini akan mencakup sesi pelatihan, simulasi evakuasi, dan penyuluhan mengenai langkah-langkah mitigasi bencana. Kami juga akan menyediakan materi edukasi dan alat-alat keselamatan yang diperlukan. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan masyarakat dapat lebih siap dan tanggap dalam menghadapi situasi darurat bencana alam.

**DETAIL KEGIATAN**

*Link web application design: [bit.ly/quickev-webappinterface](https://bit.ly/quickev-webappinterface)*

*Link GitHub Repository web application: [bit.ly/quickev-github](https://bit.ly/quickev-github)*

*Link presentation slides: [bit.ly/quickev-finalpresentation](https://bit.ly/quickev-finalpresentation)*