

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR.....	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Program	2
1.4 Manfaat.....	2
1.5 Keutamaan <i>Website</i> EduFirst.....	3
1.6 Temuan Target	3
1.7 Kontribusi <i>Website</i> EduFirst Terhadap Sosial	3
1.8 Luaran <i>Website</i> EduFirst.....	3
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Sistem	3
2.2 <i>Website</i>	4
2.3 Model 4D (<i>Define, Design, Develop, dan Desseminate</i>).....	4
2.4 <i>Video Conference</i>	5
2.5 Digitalisasi Pendidikan.....	5
BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN	5
BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	7
4.1 Anggaran Biaya	7
4.2 Jadwal Kegiatan	8
DAFTAR PUSTAKA	10
LAMPIRAN	12

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Tahap Pelaksanaan	5
Gambar 5. 1. <i>Flowchart</i> Halaman "Daftar dan Login" EduFirst	26
Gambar 5. 2. <i>Flowchart</i> Halaman "Cari Guru" EduFirst	27

Gambar 5. 3. <i>Flowchart</i> Halaman "Jadi Guru" EduFirst 1	27
Gambar 5. 4. <i>Flowchart</i> Halaman "Jadi Guru" EduFirst 2	28
Gambar 5. 5. <i>Flowchart</i> Halaman "Jadi Guru" EduFirst 3	29
Gambar 5. 6. <i>Flowchart</i> Halaman "Guru Saya" EduFirst	30
Gambar 5. 7. <i>Flowchart</i> Halaman "FGD" EduFirst	30
Gambar 5. 8. <i>Flowchart</i> Halaman "E Learning" EduFirst	31
Gambar 5. 9. <i>Usecase Diagram</i> EduFirst	32
Gambar 5. 10. <i>Workflow</i> EduFirst	32
Gambar 5. 11. <i>Prototype</i> Masuk EduFirst	33
Gambar 5. 12. <i>Prototype</i> Lupa Password EduFirst	33
Gambar 5. 13. <i>Prototype</i> Daftar EduFirst	34
Gambar 5. 14. <i>Prototype</i> Halaman Utama EduFirst	34
Gambar 5. 15. <i>Prototype</i> Informasi Profil EduFirst	35
Gambar 5. 16. <i>Prototype</i> Halaman Utama "Cari Guru" EduFirst	35
Gambar 5. 17. <i>Prototype</i> Halaman Temukan Guru "Cari Guru" EduFirst	36
Gambar 5. 18. <i>Prototype</i> Halaman Setelah Mencari Guru "Cari Guru" EduFirst	36
Gambar 5. 19. <i>Prototype</i> Halaman Daftar "Jadi Guru" EduFirst	37
Gambar 5. 20. <i>Prototype</i> Halaman Masukkan Data Diri "Jadi Guru" EduFirst ...	37
Gambar 5. 22. <i>Prototype</i> Halaman Mengunggah Foto "Jadi Guru" EduFirst	38
Gambar 5. 23. <i>Prototype</i> Halaman Mengunggah Sertifikat "Jadi Guru" EduFirst	39
Gambar 5. 24. <i>Prototype</i> Halaman Tidak Mengunggah Sertifikat "Jadi Guru" EduFirst	39
Gambar 5. 25. <i>Prototype</i> Halaman Mengunggah Ijazah "Jadi Guru" EduFirst	40
Gambar 5. 26. <i>Prototype</i> Halaman Tidak Mengunggah Ijazah "Jadi Guru" EduFirst	40
Gambar 5. 27. <i>Prototype</i> Mengisi Deskripsi Diri "Jadi Guru" EduFirst	41
Gambar 5. 28. <i>Prototype</i> Halaman Mengunggah Video "Jadi Guru" EduFirst	41
Gambar 5. 29. <i>Prototype</i> Halaman Mengatur Jadwal "Jadi Guru" EduFirst	42
Gambar 5. 30. <i>Prototype</i> Halaman Tentang EduFirst	42
Gambar 5. 32. <i>Prototype</i> Halaman "Guru Saya" EduFirst	43
Gambar 5. 33. <i>Prototype</i> Halaman <i>Chat</i> dengan "Guru saya" EduFirst	44
Gambar 5. 34. <i>Prototype</i> Halaman <i>Video Call</i> dengan "Guru Saya" EduFirst	44
Gambar 5. 35. <i>Prototype</i> Halaman FGD (<i>Forum Group Discussion</i>) EduFirst	45
Gambar 5. 36. <i>Prototype</i> Halaman Utama FGD (<i>Forum Group Discussion</i>) EduFirst	45
Gambar 5. 37. <i>Prototype</i> Halaman Pencarian FGD (<i>Forum Group Discussion</i>) EduFirst	46
Gambar 5. 38. <i>Prototype</i> Halaman <i>Chat</i> FGD (<i>Forum Group Discussion</i>) EduFirst	46
Gambar 5. 39. <i>Prototype</i> Halaman Profil FGD (<i>Forum Group Discussion</i>)	

EduFirst	47
Gambar 5. 40. <i>Prototype</i> Bilah Notifikasi FGD (<i>Forum Group Discussion</i>)	
EduFirst	47
Gambar 5. 41. <i>Prototype</i> Halaman Materi Pembelajaran EduFirst	48
Gambar 5. 42. <i>Prototype</i> Halaman Materi Pembelajaran EduFirst	48
Gambar 5. 43. <i>Prototype</i> Halaman Kuis EduFirst	49
Gambar 5. 44. <i>Prototype</i> Halaman Jawaban Kuis Benar EduFirst	49
Gambar 5. 45. <i>Prototype</i> Halaman Jawaban Kuis Salah EduFirst	50
Gambar 5. 46. <i>Prototype</i> Halaman Nilai Kuis EduFirst	50
Gambar 5. 47. <i>Mockup</i> EduFirst	51

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1. Format Rekapitulasi Anggaran Biaya	7
Tabel 4. 2. Jadwal Kegiatan	8

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota serta Dosen Pembimbing	11
Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan	22
Lampiran 3. Susunan Tim Pengusul dan Pembagian Tugas	23
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Tim Pengusul	25
Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan	26

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pendidikan (*Edutech*) saat ini memiliki peranan penting dalam pengembangan sumber daya manusia di abad ke 21. Dalam menghadapi tantangan terhadap sumber daya pendidikan yang merata, kualitas guru yang heterogen, serta kurangnya akses terhadap bahan ajar yang mutakhir menjadi kendala dalam pemerataan peningkatan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran juga didukung dengan adanya penemuan internet yang dianggap sebagai penemuan yang cukup besar yang mengubah dunia termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan internet untuk pendidikan merupakan perubahan radikal (Lestari, 2015). Namun pada kenyataannya banyak guru di Indonesia belum memiliki akses yang memadai terhadap informasi dan sumber daya pendidikan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mereka. Salah satunya di SMK Negeri 1 Tembelangan Kabupaten Sampang, beberapa pengajar memerlukan tenaga dan kreativitas lebih untuk mencapai ketertinggalan karena sekolah tersebut termasuk ke dalam wilayah 3T (Siswanto, 2019).

Berdasarkan data yang diperoleh dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek), sekitar 30% guru di Indonesia masih belum memiliki kualifikasi pendidikan yang memadai, terutama di daerah-daerah terpencil. Selain itu, banyak guru yang belum mendapatkan pelatihan yang memadai dalam menghadapi tantangan modern dalam pembelajaran, seperti penggunaan TIK di kelas. Hal itu menunjukkan bahwa guru di Indonesia memiliki permasalahan dalam hal kualifikasi pendidikan dan pelatihan, ketimpangan antara guru di perkotaan dan pedesaan, serta masalah insentif dan pengembangan profesional yang memadai. Selain itu, rendahnya insentif dan kurangnya pengembangan profesional yang berkelanjutan juga menjadi faktor utama yang mempengaruhi kualitas guru. Banyak guru yang tidak mendapatkan dukungan yang memadai untuk pengembangan keterampilan mereka, baik dalam hal metode pengajaran maupun dalam hal peningkatan kualifikasi akademik. Dengan memfasilitasi pertukaran pengalaman, sumber daya, dan praktik terbaik antara guru-guru, *website* forum edukasi dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pengajaran di seluruh negeri. Guru dapat belajar satu sama lain tentang strategi pengajaran yang efektif, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta metode evaluasi yang inovatif.

Website forum edukasi juga dapat menjadi platform untuk mendorong guru-guru dari berbagai daerah di Indonesia untuk bertukar ide dan gagasan dalam bentuk modul pembelajaran yang bisa diakses oleh guru dalam mendukung digitalisasi pendidikan. Melalui forum ini, guru-guru dapat terhubung dengan rekan-rekan mereka yang memiliki latar belakang dan pengalaman yang berbeda, sehingga memperluas jaringan profesional mereka. Dengan memperhatikan latar belakang, pembuatan sebuah *website* forum edukasi untuk menghubungkan guruguru di

Indonesia memiliki potensi besar untuk memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di negara ini. Dalam *website* forum ini, siswa juga menjadi bagian di dalamnya, hanya saja siswa hanya bisa mengamati dan bertanya kepada para guru yang ada di dalam *website* forum ini. Berbeda dengan guru yang berperan sebagai *author* yang bisa membuat postingan, mengupload modul, dan mengomentari postingan guru lainnya. Siswa bisa mencari guru berdasarkan bidangnya dan dapat berkomunikasi dengan guru tersebut untuk bertanya dalam lingkup pendidikan.

Oleh karena itu, program kami selaras dengan SDGs poin ke-4, yaitu Pendidikan Berkualitas. Berdasarkan 8 misi dalam Asta Cita, SDG 4 memiliki relevansi langsung dengan misi ke-4, yang berfokus pada penguatan pembangunan sumber daya manusia (SDM), sains, teknologi, pendidikan, kesehatan, serta kesetaraan gender. Perbaikan dalam kualitas guru dan pendidikan menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa setiap anak mendapatkan pendidikan yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan zaman, sehingga dapat bersaing secara global dan berkontribusi pada pembangunan negara yang berkelanjutan. Untuk mendukung program tersebut, kami mengembangkan sebuah *website* bernama EduFirst yang bermaksud untuk mendorong digitalisasi pendidikan sehingga memberikan akses dan informasi yang mutakhir berupa pemerataan proses pembelajaran untuk mewujudkan pendidikan berkualitas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, dapat dirumuskan bahwa diperlukannya sebuah sistem infomasi berbasis website terpadu yang dimanfaatkan oleh guru di Indonesia dengan tujuan saling bertukar ide dan gagasan dalam bentuk modul pembelajaran dalam mendukung digitalisasi pendidikan yang diberi nama *website* EduFirst.

1.3 Tujuan Program

Kegiatan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *website* yang dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendorong guru-guru dari berbagai daerah di Indonesia untuk bertukar ide dan gagasan dalam bentuk modul pembelajaran yang bisa diakses oleh guru dalam mendukung digitalisasi pendidikan agar terciptanya pendidikan berkualitas.

1.4 Manfaat

Manfaat yang bisa dirasakan dengan adanya Program Kreativitas Mahasiswa Karsa Cipta (PKM-KC) yaitu terciptanya *website* “EduFirst” yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas tenaga kependidikan dengan bertukar ide dan gagasan dalam bentuk modul pembelajaran untuk mewujudkan digitalisasi pendidikan agar terciptanya pendidikan berkualitas sesuai tujuan SDGs poin ke 4.

1.5 Keutamaan *Website EduFirst*

Keutamaan *website* “EduFirst” ini adalah untuk memperluas aksesibilitas pendidikan dengan memastikan bahwa guru-guru di Indonesia memiliki ruang dan akses informasi yang mudah. Dengan memperbarui informasi secara berkala, riset ini akan memastikan bahwa pendidik memiliki akses ke pengetahuan yang mutakhir, membantu mereka mengikuti perkembangan terkini dalam dunia pendidikan. Memungkinkan guru untuk mengakses berbagai materi pembelajaran, termasuk sumber daya multimedia, modul interaktif, dan alat pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan metode pengajaran mereka.

1.6 Temuan Target

Membuat *Prototype website* “EduFirst” sebagai gambaran platform informasi, belajar, kolaborasi dan diskusi dalam bidang pendidikan. Temuan yang ditargetkan adalah mengetahui efektifitas *website* yang dapat membantu pendidik dalam dunia pendidikan.

1.7 Kontribusi *Website EduFirst* Terhadap Sosial

Website “EduFirst” ini diutamakan untuk pendidik sebagai komponen utama dalam dunia pendidikan serta siswa sebagai komponen pendukung. Sebagaimana yang diketahui, pendidikan merupakan penopang bangsa. Dengan demikian, meningkatkan akses guru terhadap sumber daya pendidikan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Akhirnya, program ini diharapkan dapat mengurangi kesenjangan pendidikan yang mungkin terjadi akibat perbedaan aksesibilitas di berbagai daerah di Indonesia.

1.8 Luaran *Website EduFirst*

1. Laporan kemajuan PKM tentang EduFirst: Inovasi ruang *connectivity* guru dalam berbagi pengalaman dan dukungan.
2. Laporan akhir PKM tentang EduFirst: Inovasi pembelajaran berbasis *website* untuk *connectivity* guru di Indonesia.
3. Pembuatan *Prototype website* sebagai gambaran *platform* untuk pendidik.
4. Akun Media Sosial Instagram dengan nama akun @edu.flrst.
5. Pengusulan HKI untuk *website* EduFirst.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Sistem adalah prosedur-prosedur yang saling berhubungan untuk membentuk suatu jaringan kerja. Seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan lainnya untuk suatu tujuan bersama. Suatu sistem mempunyai cakupan yang lebih luas karena merupakan kumpulan elemen yang terdiri dari manusia, mesin, prosedur, dokumen, data atau elemen lain yang terorganisir dari elemen-elemen

tersebut. Elemen sistem disamping berhubungan satu sama lain, juga berhubungan dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. (Oktaviyana, et al, 2023).

2.2 Website

Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* juga merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi sehingga menarik untuk dikunjungi (Azis, 2013).

Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Firmansyah and Pitriani, 2017).

Website dapat berisi berbagai informasi, gambar, video, dan interaksi dengan pengguna. Secara umum, *website* dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk menyajikan informasi, mempromosikan produk atau layanan, memfasilitasi komunikasi, dan menyediakan platform untuk berbagai kegiatan online. Situs *website* dapat dikelola oleh individu, perusahaan, organisasi, atau entitas lainnya.

Penting untuk dicatat bahwa *website* dapat bersifat statis atau dinamis. *Website* statis memiliki konten tetap yang tidak berubah tanpa interaksi pengguna, sementara *website* dinamis mampu menghasilkan konten yang berubah sesuai dengan interaksi pengguna atau pembaruan data secara otomatis. *Website* digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk menyajikan informasi, mempromosikan produk atau layanan, memfasilitasi komunikasi, dan menyediakan *platform* untuk berbagai kegiatan *online*. Situs *website* dapat dikelola oleh individu, perusahaan, organisasi, atau entitas lainnya.

Dalam konteks ini, *website* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital. Kualitas media pembelajaran berbasis *website* diharapkan bisa menjadi ruang baru bagi pendidik untuk memperluas *connectivity* dan juga ruang bagi pembelajar untuk meningkatkan potensinya. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran menjadikan meluasnya kesempatan pembelajar dalam meningkatkan pembelajarannya (Priyambodo, et al., 2012).

2.3 Model 4D (Define, Design, Develop, dan Desseminate)

Model 4D merupakan metode sederhana dalam proses pengembangan suatu produk. Model penelitiannya terbagi menjadi beberapa langkah-langkah sederhana yaitu: “*Define*”, “*Design*”, “*Develop*” dan “*Desseminate*”. Metode dimulai dengan mendefinisikan siswa dan kebutuhan materi. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner, Bahan Ajar dikembangkan berdasarkan kebutuhan minat siswa, kemampuan bahasa Inggris siswa dan kebutuhan siswa untuk mendukung pekerjaan siswa di masa depan. Kekuatan model 4D ini adalah mengharuskan peneliti

memutuskan pemilihan media dan format yang sesuai dengan konsep. Bahan yang diperoleh berupa ilustrasi dan gambar agar siswa memahami konsep materi. Konsep dari materi ini memberi berpengaruh pada proses transfer materi (Irawan, et al., 2018).

2.4 Video Conference

Video conference adalah sebuah teknologi telekomunikasi berupa pengiriman audio dan video yang digunakan secara bersama-sama, yang memungkinkan beberapa pengguna di tempat berbeda dapat berinteraksi (Badan Tenaga Nuklir Nasional Pusat Pelayanan Informatika dan Kawasan Strategis Nuklir, 2018). *Video conference* adalah salah satu aplikasi multimedia yang memungkinkan komunikasi data, suara, dan gambar yang bersifat *duplex* serta *realtime* (Sasongko, et al., 2019). *Video conference* merupakan alternatif media pembelajaran *online* dari pembelajaran tatap muka. Penggunaan *video conference* memiliki fungsi tatap muka secara langsung, sehingga efisiensi pembelajaran tidak akan menurun.

Statement tersebut didukung oleh penelitian yang disebutkan bahwa *video conference* dapat membantu berjalannya perkuliahan dan mengatasi proses asistensi praktikum secara langsung, mahasiswa juga dapat memahami dengan baik cara menggunakan (Rustaman, 2020). Presentasi, tanya jawab, dan diskusi langsung dapat tersampaikan. Terdapat kekurangan dari penggunaan *video conference* sebagai pembelajaran yaitu keterhambatan koneksi internet. Akan tetapi terdapat keuntungan lain dari penggunaan aplikasi *video conference* ini karena dinilai efisien serta efektif untuk mahasiswa. Dengan memanfaatkan aplikasi *video conference* ini komunikasi antara mahasiswa serta dosen lebih mudah dibanding berkomunikasi via *Chatting* (Rahmawati, et al., 2022).

2.5 Digitalisasi Pendidikan

Digitization/digitize merupakan proses pengubahan dari bentuk manual menjadi bentuk digital dengan memanfaatkan alat-alat digital (Hadiano, Murti and Santi, 2021). Kemampuan mentransformasikan seluruh aspek dan proses pendidikan ke dalam berbagai format digital merupakan definisi dari digitalisasi pendidikan. Proses digitalisasi mempengaruhi berbagai proses di bidang pendidikan, khususnya dalam segi administrasi pendidikan, bahan ajar, dan proses pembelajaran. Digitalisasi dipandang sebagai salah satu solusi yang diperlukan untuk mengatasi tantangan pendidikan dimasa depan setelah dunia mengalami pandemi COVID-19 yang berlangsung sejak awal tahun 2020 dan memperluas peluang digitalisasi pendidikan (Ma'rufah, 2022). Pandemi COVID-19 menjadi faktor pendorong yang kuat bagi organisasi untuk memanfaatkan teknologi digital (Hadiano, Murti and Santi, 2021).

BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN



Gambar 3. 1. Tahap Pelaksanaan

Berdasarkan Gambar 3.1 tahapan pada pelaksanaan kegiatan terdiri dari enam tahap kegiatan, diantaranya:

1. Perencanaan.

a. Pemilihan Tim.

Pemilihan tim dilakukan dengan mencari anggota tim yang memiliki keahlian yang relevan, seperti pendidikan dan keterampilan teknologi yang memadai.

b. Analisis Kebutuhan.

Mengidentifikasi masalah pemerataan dan digitalisasi pendidikan untuk mencapai pendidikan berkualitas.

c. Penyusunan Rencana Kerja.

Menentukan sasaran untuk pembuatan *website*.

2. Persiapan.

a. Pengumpulan Data.

Mengumpulkan data tentang guru di Indonesia yang belum memiliki akses memadai terhadap informasi dan sumber daya pendidikan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mereka.

b. Pembuatan Prototipe *Website*.

Merancang struktur *website* yang mendukung pemerataan serta digitalisasi pendidikan.

3. Pelaksanaan.

a. Pembangunan Mitra.

Membangun kemitraan dengan pihak terkait. Implementasikan solusi pendidikan yang revolusioner. Sosialisasikan perubahan khususnya kepada guru dan siswa sebagai pendukung.

b. Pembangunan *Website*.

Membangun website sesuai dengan *Prototype*. Tambahkan fitur interaktif dan edukatif.

4. Evaluasi.

a. Monitoring dan Evaluasi.

Memantau serta mengumpulkan umpan balik guru selaku sebagai komponen utama serta siswa sebagai pendukung.

b. Evaluasi Diri.

Tinjau kinerja proyek dan efektivitas inovasi. Koreksi dan perbarui *website* sesuai kebutuhan.

5. Publikasi.

a. Diseminasi Hasil.

Mempublikasikan serta membagikan *website*.

b. Dokumentasi.

Buat laporan PKM-KC yang komprehensif. Dokumentasikan proses pembangunan *website*.

6. Tindak Lanjut.

a. Pemeliharaan *Website*.

Terus perbarui konten dan fitur *website* serta merespon terhadap umpan balik pengguna.

b. Pengembangan Lebih Lanjut. Mengidentifikasi peluang pengembangan untuk meningkatkan hasil.

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

Penggunaan anggaran biaya yang dibutuhkan selama pelaksanaan program ini tertera pada Tabel 4. 1.

Tabel 4. 1. Format Rekapitulasi Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Sumber Dana	Besaran Dana (Rp.)
1	Bahan habis pakai: ATK, bahan pembuatan buku pedoman mitra dan buku panduan interaktif, bahan praktik, serta bahan protokol kesehatan keperluan PKM	Belmawa	Rp. 4.050.000
		Perguruan Tinggi	Rp. 550.000
		Instansi Lain	
2	Sewa dan jasa: Lisensi media keperluan PKM	Belmawa	Rp. 1.300.000
		Perguruan Tinggi	Rp. 425.000
		Instansi Lain	
3	Transportasi lokal: Transportasi survei, pendampingan dan pelaksanaan PKM	Belmawa	Rp. 3.450.000
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain	
4	Lain-lain: Publikasi dan Komunikasi	Belmawa	Rp. 1.300.000
		Perguruan Tinggi	Rp. 425.000
		Instansi Lain	
Rekap Sumber Dana		Belmawa	Rp. 10.000.000
		Perguruan Tinggi	Rp. 1.500.000

	Instansi Lain	
	Jumlah	Rp. 11.500.000

4.2 Jadwal Kegiatan

Pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa ini berlangsung selama lima bulan yang tertera pada Tabel 4. 2.

Tabel 4. 2. Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan				Person Penanggung Jawab
		1	2	3	4	
1	Observasi					
2	Wawancara					
3	Studi literatur					
4	Analisa kebutuhan sistem/model					
5	Perancangan					
6	Proses pembuatan					
7	Implementasi program					
8	Pembuatan <i>Prototype</i>					
9	Pengujian sistem					

10	Evaluasi sistem					
11	Pembuatan Laporan					
12	Publikasi Media					

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, A., & Nana. 2020. Peran Mobile *Learning* Sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran di Sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, Vol. 3 (1), 47-56.
- Damanik, J., 2019. *Design dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis MobilE Learning Menggunakan Moodle Mobile App*. *Jurnal Internasional Ti2*, Vol. 5 (1).
- Faya Mahdia, F. N., 2013. Pemanfaatan Google Maps API untuk Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Bantuan Logistik Pasca Bencana Alam Berbasis Mobile Web (Studi Kasus: Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kota Yogyakarta). *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, Vol.1 (1), 162-171.
- Firmansyah, Y., & Pitriani. 2017. Penerapan Metode SDLC *Waterfall* dalam Pembuatan Aplikasi Pelayanan Anggota pada CU Duta Usaha Bersama Pontianak. *Jurnal Bianglala Informatika*, Vol.5 (2), 53-61.
- Hadiono, K., Murti, H. and Santi, R.C.N., 2021. Transformasi digital di masa pandemi Covid-19. *Proceeding SENDIU*, July, pp.573-578.
- Hanifah, N., Rofiki, I., Sedayu, A., & Hariyadi, M. 2020. *MobilE Learning* pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran MI/SD: Penelitian Pengembangan. *JURNAL TA'DIB*, Vol.23 (1), 123-132.
- Imaniawan, F. F. D., 2020. Sistem Informasi Penyaluran Donasi Berbasis Web. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, Vol.6 (1), 44-45.
- Indrayani Etin. 2011. Pengelolaan Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol.12 (1).
- Irawan, A.G., nyoman Padmadewi, N. and Artini, L.P., 2018. Instructional materials development through 4D model. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 42, p. 00086). EDP Sciences.
- Lai, K. W., & Hong, K. S. 2015. Technology uses and student achievement: A longitudinal study. *Computers & Education*, 82, 90-96.
- Lestari Sri. 2015. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemanfaatan TIK oleh Guru. *Kwangsan*, Vol. 3 (2), 121-134.
- Ma'rufah, A., 2022. Implementasi pendidikan karakter dalam digitalisasi pendidikan. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), pp.1729.
- Oktaviyana, A., 2023. Analisis Dan Pengembangan Sistem Informasi Manajemen. *Circle Archive*, 1(1).

- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Sari, R. 2012. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *JURNAL KEPENDIDIKAN*, Vol.42 (2), 99-109.
- Rahmat, R., Mursyida., & Rizal, F. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 6 (2).
- Rahmawati, Putri, R., Nurdin, Triaristina, A., Rachmedita, V., & Wira, A. 2022. Efektifitas Implementasi *Video Conference* Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, Vol.10 (3), 33-38.
- Rustaman, A. 2020. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Daring, *Video Conference* dan Sosial Media pada Mata Kuliah Komputer Grafis 1 di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* Vol.4 (3), 557-562.
- Sasongko, D., Fatirul, N., & Hartono. 2019. Pengembangan *E-Learning* dengan *Video Conference* untuk Pendukung Pembelajaran Informatika Terapan di Politeknik Kelautan dan Perikanan Sidoarjo. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, Vol.7 (2), 236-240.
- Siswanto, H. (2019). Implementasi E-Learning untuk Pembelajaran yang Efektif Bagi Siswa SMK di Daerah Tertinggal (Studi Kasus SMK Negeri 1 Tambelangan Kabupaten Sampang) (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Zen, Z. 2019. Inovasi Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi: Menuju Pendidikan Masa Depan. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, Vol.6 (2).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota serta Dosen Pembimbing

1.1 Biodata Ketua

A. Identitas Diri			
1	Nama Lengkap	Muhammad Nasyih Ulwan	
2	Jenis Kelamin	Laki-laki	
3	Program Studi	Teknik Komputer	
4	NIM	2307027	
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Bandung, 11 Maret 2005	
6	E-Mail	nasyihulwan@upi.edu	
7	Nomor Telepon/HP	089604129300	

B. Kegiatan Mahasiswa Yang sedang/Pernah Diikuti			
No	Jenis Kegiatan	Status Dalam Kegiatan	Waktu dan tempat
1	MOKAKU UPI Cibiru 2023	Peserta	Agustus 2023, UPI Cibiru
2	MABIM TEKKOM 2023	Peserta	Oktober 2023, UPI Cibiru
3	TUTORIAL UPI Cibiru 2023	Peserta	Oktober 2023, UPI Cibiru
4	Latihan Dasar Kepemimpinan Mahasiswa	Peserta	November 2023, UPI Cibiru
5	Musyawarah Mahasiswa TEKKOM 2023	Divisi Logistik	Desember-Januari 2024, UPI Cibiru
6	HIMA TEKKOM Kabinet Aviskara Excelentiae	Staff Departemen Advokasi dan Kesejahteraan Mahasiswa	Februari 2024 – Januari 2025, UPI Cibiru
7	Dies Natalis Teknik Komputer 4.0	Staff Divisi Keamanan	Maret – Juni 2024
8	DIGIMON	Staff Divisi Konsumsi	Juni – Juli 2024
9	MABIM TEKKOM 2024	Ketua Divisi Logistik	Juni – November 2024
10	Sidang Istimewa TEKKOM 2024	Divisi Logistik	Juli 2024

11	Lokakarya TEKKOM 2024	Mahasiswa	Divisi Logistik	Agustus – Oktober 2024
12	Musyawarah TEKKOM 2024	Mahasiswa	Divisi Logistik	Januari 2025

C. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian 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 PKM-KC.

Bandung, 10 Januari-2025
 Ketua Tim

 (Muhammad Nasyih Ulwan)

1.2 Biodata Anggota 1

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Mochamad Azriel Saliqin
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Pendidikan Multimedia
4	NIM	2201603
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Bandung, 29 April 2004
6	E-Mail	azrielsaliqin@upi.edu
7	Nomor Telepon/HP	085722707276

B. Kegiatan Mahasiswa Yang sedang/Pernah Dilakukan

No	Jenis Kegiatan	Status Dalam Kegiatan	Waktu dan tempat
1	PASJARU 2022	Peserta	Juli 2022, UPI Cibiru
2	MOKAKU UPI Cibiru 2022	Peserta	Agustus 2022, UPI Cibiru
3	MBPM 2022	Peserta	Oktober 2022, UPI Cibiru
4	TUTORIAL UPI Cibiru 2022	Peserta	Oktober 2022, UPI Cibiru
5	Latihan Dasar Kepemimpinan Mahasiswa 2022	Peserta	November 2022, UPI Cibiru
6	MOKAKU UPI Cibiru 2023	Protokol	Agustus 2023, UPI Cibiru
7	MBPM 2023	Divisi Operator	Oktober 2023, UPI Cibiru
8	PKM-KC 2024	Ketua	Februari 2024, UPI Cibiru
9	MBPM 2024	Divisi Operator	November 2024, UPI Cibiru
10	Latihan Dasar Kepemimpinan Mahasiswa 2024	Divisi Logistik	November 2024, UPI Cibiru

C. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			

2			
---	--	--	--

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

Bandung, 10-Januari-2025

Anggota Tim



(Mochamad Azriel Saliqin)

1.3 Biodata Anggota 2

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Ratu Anhar Zamzami
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Pendidikan Multimedia Kampus Cibiru
4	NIM	2402128
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tasikmalaya, 17 Maret 2006
6	E-Mail	ratuanharzmy@upi.edu
7	Nomor Telepon/HP	085147484428

B. Kegiatan Mahasiswa Yang sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status Dalam Kegiatan	Waktu dan tempat
1	MOKAKU UPI Cibiru 2024	Peserta	Agustus 2024, UPI Cibiru
2	TUTORIAL UPI Cibiru 2024	Peserta	Oktober 2024, UPI Cibiru
3	MBPM 2024	Peserta	November 2024, UPI Cibiru
4	Latihan Dasar Kepemimpinan Mahasiswa	Peserta	Desember 2024, UPI Cibiru
5	INAUGURASI	Kadiv Sponda	Desember 2024, UPI Cibiru
6	MUMAS 7.0	Divisi Acara	Januari 2025, UPI Cibiru
7	Pemilu BEM 2025	Dewan Pengawas	Januari 2025, UPI Cibiru

C. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian 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 **PKM-KC**.

Bandung, 10-Januari-2025
Anggota Tim



Ratu Anhar Zamzami

1.4 Biodata Anggota 3

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Siti Rahmayanti
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	PGPAUD Kampus Cibiru
4	NIM	2406220
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Bandung, 13 September 2005
6	E-Mail	rahmakinarla@upi.edu
7	Nomor Telepon/HP	081564834047

B. Kegiatan Mahasiswa Yang sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status Dalam Kegiatan	Waktu dan tempat
1	MOKAKU UPI Cibiru 2024	Peserta	Agustus 2024, UPI Cibiru
2	TUTORIAL UPI Cibiru 2024	Peserta	Oktober 2024, UPI Cibiru
3	MABIM PGPAUD 2024	Peserta	November 2024, UPI Cibiru
4	Latihan Dasar Kepemimpinan Mahasiswa	Peserta	Desember 2024, UPI Cibiru

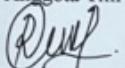
C. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian 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 PKM-KC.

Bandung, 10-Januari-2025

Anggota Tim



(Siti Rahmayanti)

1.5 Biodata Anggota 4

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Senja Sayyidatun Nisa
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	PGPAUD Kampus Cibiru
4	NIM	2403136
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Bandung, 31 Maret 2006
6	E-Mail	senjasayd@upi.edu
7	Nomor Telepon/HP	0882000007108

B. Kegiatan Mahasiswa Yang sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status Dalam Kegiatan	Waktu dan tempat
1	MOKAKU UPI Cibiru 2024	Peserta	Agustus 2024, UPI Cibiru
2	TUTORIAL UPI Cibiru 2024	Peserta	Okttober 2024, UPI Cibiru
3	MABIM PGPAUD UPI Cibiru 2024	Peserta	November 2024, UPI Cibiru
4	Latihan Dasar Kepemimpinan Mahasiswa	Peserta	Desember 2024, UPI Cibiru

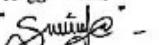
C. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			

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

Bandung, 10 Januari
2025

Anggota Tim

Senja Sayyidatun Nisa

1.6 Biodata Dosen Pembimbing

Biodata Dosen Pendamping

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Pendidikan Multimedia
4	NIP/NIDN	920230219890404101/0005089404
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Kuningan, 04 April 1989
6	Alamat E-mail	nurhidayatulloh@upi.edu
7	Nomor Telepon/HP	0852-2462-6865

B. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang	Bidang Ilmu	Institusi	Tahun Lulus
1	S1	Pendidikan Teknik Elektro /Teknik Telekomunikasi	Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)	2015
2	S2	Teknik Elektro /Telematika dan Jaringan Telekomunikasi	Institut Teknologi Bandung (ITB)	2022

C. Rekam Jejak Tri Dharma PT

Pendidikan/Pengajaran

No	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	SKS
1	Matematika Dasar	Wajib	2
2	Statistika	Wajib	2
3	Basis Data Multimedia	Wajib	2
4	Kecerdasan Buatan	Wajib	3
5	Pengolahan Citra Digital	Wajib	3
6	Jaringan Komputer Multimedia	Wajib	2
7	Arsitektur Dan Organisasi Komputer	Wajib	2
8	Grafika Komputer	Wajib	3
9	Pengembangan Aplikasi Berbasis Web	Wajib	3

10	Decision Support System	Wajib	3
11	Strategi Pengembangan Diri	Pilihan	4
12	Etika Profesi	Pilihan	2
13	Komunikasi dan Kerjasama Tim	Pilihan	4
14	Praktik Mengajar	Pilihan	8
15	Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pendidikan	Pilihan	4
16	Praktik Manajemen Sekolah	Pilihan	4
17	Berpikir Kritis dan Kreatif	Pilihan	2
18	Praktik Penilaian Hasil Belajar	Pilihan	4
19	Pengembangan Ekstakurikuler	Pilihan	2

Penelitian

No	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1	Pengembangan Micropump Elektromagnetik Berbasis Lab-On-Chip Untuk Penyaluran Insulin Pada Penderita Diabetes Mellitus	DIPU	2024
2	Dryer Heatpump untuk pengeringan kain batik pada industri UMKM	LPPM UPI	2024
3	Sistem Informasi Manajemen Laboratorium Terintegrasi (Sim-LT) Berbasis Responsive Website	RKAT PRODI	2024
4	Pengembangan Web Imersif Terintegrasi Artificial Intelligence Detection Dalam Upaya Mitigasi Risiko Penggunaan Chatgpt Pada Karya Ilmiah Mahasiswa.	RKAT PRODI	2024
5	Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Android Berbasis Problem Solving pada Materi Digital Entrepreneurship untuk Investigasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Higher-Order Thinking Skills of Entrepreneurship dari Mahasiswa Pendidikan Teknik	RKI	2024
6	Penerapan Teori Technology Acceptance	LPPM UPI	2024

No	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
	Model (TAM) Terhadap Penggunaan Animasi Interaktif Berbasis Projection Mapping Sebagai Pengembangan Immersive Learning Experiences		
7	Optimasi Sistem Pemantauan Longsor Berbasis Internet Of Things (IoT) Menggunakan Machine Learning Untuk Peringatan Dini Dan Mitigasi Resiko	LPPM UPI	2024
8	Global trends in the study of projection mapping technology using bibliometric analysis	Universitas Pendidikan Indonesia	2023
9	Telematics and Its Multimedia Applications: A Bibliometric Evaluation Over the Last Two Decades and a Half	UIN Sunan Gunung Djati Bandung	2023
10	Design and Development of the "PETUALANGAN AKSA" Game as Javanese Alphabet Introduction Media	Universitas Pendidikan Indonesia	2023
11	Training Advertising Video for Multimedia Teachers in Improving the Quality of Skills Competency Tests	Universitas Pendidikan Indonesia	2023
12	Implementation Virtual Reality-based Electromagnetic Field Learning for Senior High School Students in West Java, Indonesia	IEEE EDS	2023
13	Analisis Permasalahan Disconnecting Switch Pada Unit Induk Transmisi Jawa Barat	UIKA Bogor	2023
14	Underwater Wireless Optical Communication Using Li-Fi Technology In Data Transmission	Universitas Pendidikan Indonesia	2022
15	Smart Traffic Light System Design Based on Single Shot MultiBox Detector (SSD) and Anylogic Simulation	Universitas Pendidikan Indonesia	2021
16	Wireless Sensor Networks (WSN) Application for Web-based Automatic Irrigation Monitoring System	IEEE EDS	2021
17	Increasing Calculation Accuracy in Positioning Object Remotely Operated Underwater Vehicle (ROV) Using The Time of Arrival (TOA) Alghoritm Method	Universitas Pendidikan Indonesia	2021

No	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
18	Development of data communication trainer with hands-on and remote laboratory hybrid system	Universitas Pendidikan Indonesia	2020

Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1	Pelatihan Dan Workshop Menulis Ide Kreatif Penelitian Ilmiah Dengan Model Guided Research- Based Learning Bagi Mahasiswa Calon Guru	UPI	2024
2	Pemanfaatan Sistem Irrigasi Otomatis Berbasis Wireless Sensor Network	DIKTI	2023
3	Pelatihan Produksi Video Promosi Untuk Guru SMKN 1 Padaherang Sebagai Upaya Mempersiapkan Siswa Profesional Di Dunia Industri	RKAT	2023
4	Implementation Virtual Reality-based Electromagnetic Field Learning for Senior High School Students in West Java, Indonesia	IEEE EDS	2023
5	Implementation of STEM-POST Pandemic Robo Project for Secondary School Students in West Java, Indonesia	IEEE EDS	2022
6	Pemanfaatan Wireless Sensor Network untuk Mendukung Kinerja Pemantauan Sistem Otomasi Pengairan Palawija Berbasis Web Pada Kelompok Tani di Desa Jatisari	DIKTI	2022
7	Pelatihan Microsoft Office Specialist (MOS) Power Point Sebagai Media Pembelajaran Untuk Guru Smkn 1 Cisarua Dalam Era Industri 4.0	Universitas Pendidikan Indonesia	2022
8	Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMKN 1 Sukatani Purwakarta	Universitas Pendidikan Indonesia	2021

9	Workshop Penyusunan Perangkat Pembelajaran Abad 21 Bagi Guru Smkn 1 Sumedang	Universitas Pendidikan Indonesia	2021
10	Pelatihan Pembuatan Modul Latih Sistem Komunikasi Data Untuk Aplikasi Laboratorium Hibrid Bagi Guru-Guru SMK Program Keahlian Teknik Jaringan Akses Dan Multimedia	Universitas Pendidikan Indonesia	2020
11	Mendidik Generasi Milenial dan Generasi Z SMAN 1 Parigi, Pangandaran	Universitas Pendidikan Indonesia	2019
12	Pelatihan Akses Internet Bagi siswa MTs Muahadin Kabilia	Universitas Pendidikan Indonesia	2018
13	Pelatihan Membangun Jaringan Komputer Bagi Siswa SMK Pendidikan Persatuan Guru Islam (PGII) di Kota Bandung	Universitas Pendidikan Indonesia	2016

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.

Bandung, 10-01-2025
Dosen Pendamping



Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T.
NIP. 92023019890404101

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

No	Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Belanja Bahan (Maks. 60%)			
	Kertas A4 100 gram	1 rim	50.000	50.000

	Pensil	10 buah	5.000	50.000
	Ballpoint	10 buah	5.000	50.000
	Penghapus	10 buah	5.000	50.000
	Lakban	2 buah	25.000	50.000
	Paper Clip	10 buah	2500	25.000
	Spidol	2 buah	12.500	25.000
	Stylus	2 buah	250.000	500.000
	Materai	20 buah	10.000	200.000
	Tinta Printer	4 botol	75.000	300.000
	Cetak Banner	2 buah	150.000	300.000
	Pembuatan ID Card	5 buah	40.000	200.000
	Pen Tablet	1 buah	800.000	800.000
	Webcam	1 buah	500.000	500.000
	Aset Digital	3 buah	300.000	900.000
	SUB TOTAL			4.000.000
2	Belanja Sewa (Maks. 15%)			
	Hosting	2 bulan	125.000	250.000
	Domain	2 bulan	150.000	300.000
	VPS (Virtual Private Server)	2 bulan	150.000	300.000
	SSL Certificate	2 bulan	130.000	260.000
	Lisensi Figma Pro	3 bulan	205.000	615.000
	SUB TOTAL			1.725.000
3	Transportasi (Maks. 30%)			
	Transportasi Pembelian Bahan	10 kali	60.000	600.000

	Transportasi Persiapan Penggerjaan	5 x 5 orang	30.000	750.000
	Transportasi Penggerjaan Prototipe	5 x 5 orang	30.000	750.000
	Transportasi Pengujian Prototipe	5 x 5 orang	30.000	750.000
	Transportasi Lainnya	5 orang	120.000	600.000
SUB TOTAL				3.450.000
4	Lain-lain (Maks. 15%)			
	Kuota Internet	5 bulan	100.000	500.000
	Ads Media Sosial	5 kali	100.000	500.000
	Pengusulan HKI	1 kali	600.000	600.000
SUB TOTAL				1.725.000
GRAND TOTAL				11.500.000
GRAND TOTAL (Sebelas Juta Lima Ratus Ribu Rupiah)				

Lampiran 3. Susunan Tim Pengusul dan Pembagian Tugas

No	Nama/NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi/Waktu (Jam/Minggu)	Uraian Tugas
1	Muhammad Nasyih Ulwan/2307027	Teknik Komputer	Teknik Komputer	12 jam/Minggu	Menyusun dan menjalankan pengembangan desain website, penyusunan proposal, konsultasi dengan dosen pembimbing

2	Mochamad Azriel Saliqin/2201 603	Pendidikan Multimedia	Multimedia	12 jam/Minggu	Pencetus ide, pengembangan desain website, penyusunan proposal, Pembuatan rancangan (<i>Prototype</i>)
3	Ratu Anhar Zamzami/2402128	Pendidikan Multimedia	Multimedia	12 jam/Minggu	Pengumpulan informasi, ide pengembangan desain website
4	Siti Rahmayanti/2406220	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini	Pendidikan	12 jam/Minggu	Penyusunan proposal, ide pengembangan desain website
5	Senja Sayyidatun Nisa/2403136	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini	Pendidikan	12 jam/Minggu	Pengumpulan informasi, Ide pengembangan desain website
6	Nurhidayatu lloh, S.Pd., M.T./920230 2198904041 01	Pendidikan Multimedia	Multimedia	1-3 jam	Pembimbing Kelompok

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Tim Pengusul

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PENGUSUL

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Ketua Tim	:	Muhammad Nasyih Ulwan
Nomor Induk Mahasiswa	:	2307027
Program Studi	:	Teknik Komputer
Nama Dosen pendamping	:	Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T.
Perguruan Tinggi	:	Universitas Pendidikan Indonesia

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-KC saya dengan judul EDUFIRST: Sistem Pembelajaran Berbasis *Website* Dengan Model 4D Untuk Connectivity Guru di Indonesia Dalam Mendukung Digitalisasi Pendidikan yang diusulkan untuk tahun anggaran 2025 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.

Bandung, 10-Januari-2025
Yang menyatakan,





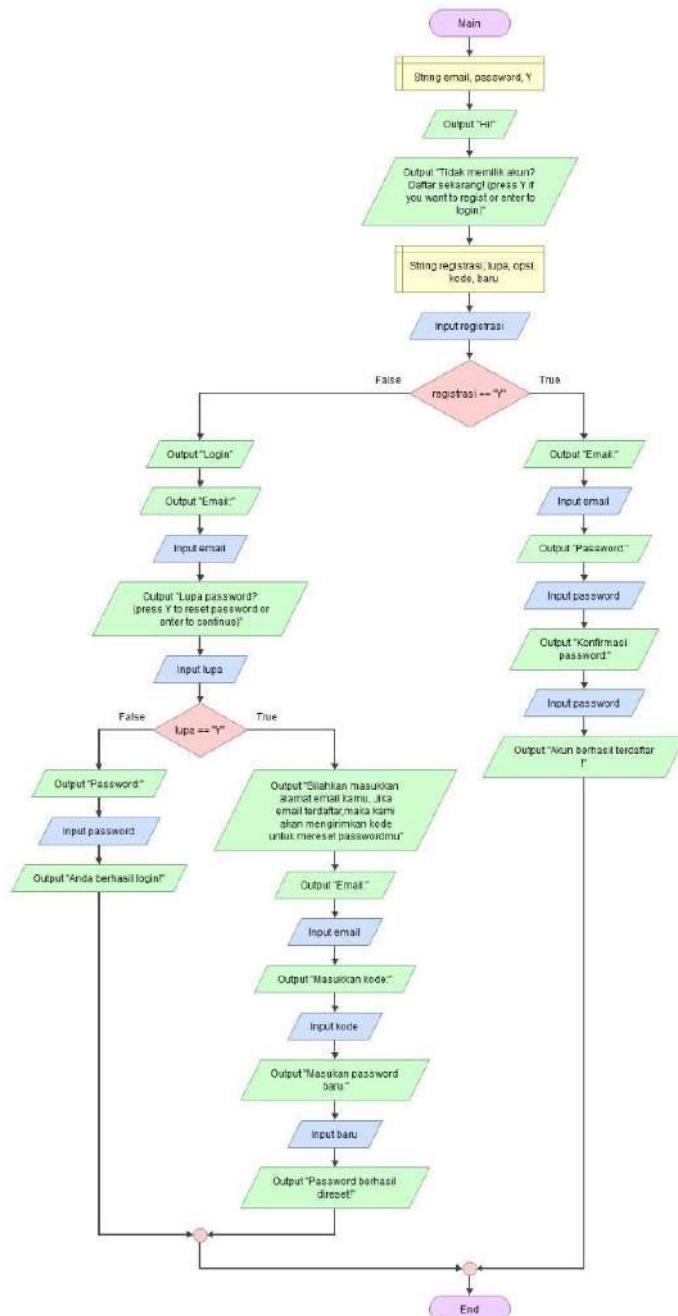
 Muhammad Nasyih Ulwan
 NIM. 2311515

Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan

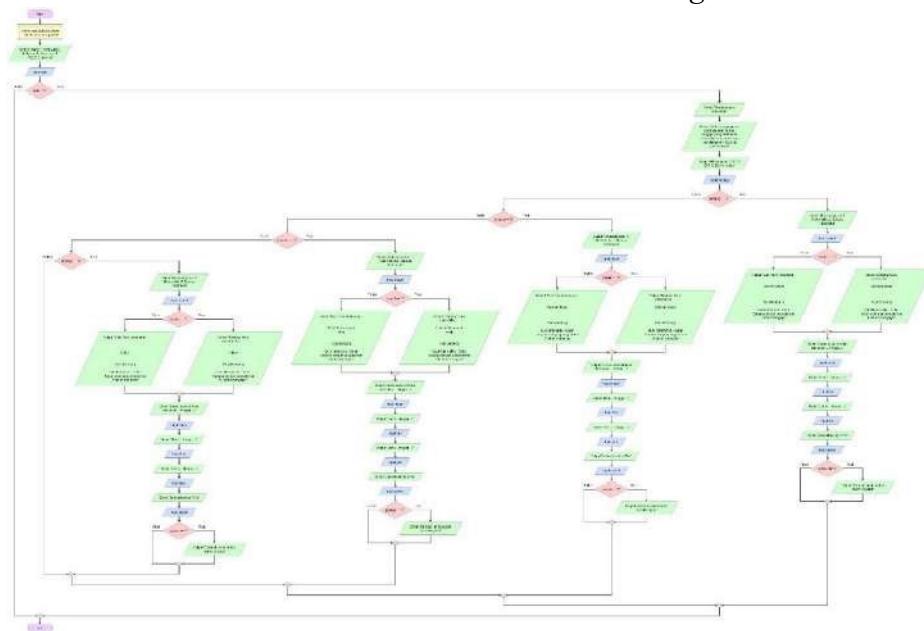
Flowchart

Link Flowchart:

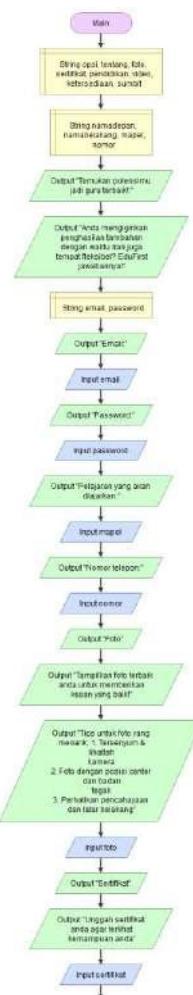
https://drive.google.com/drive/folders/120lLmClNmRc2_C60LBUiHDbAu75p5fM?usp=sharing



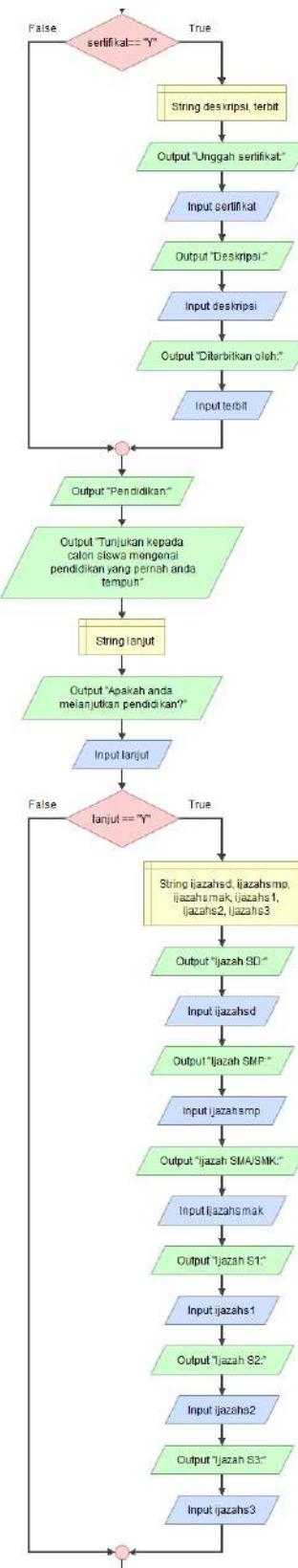
Gambar 5. 1. Flowchart Halaman "Daftar dan Login" EduFirst



Gambar 5. 2. FlowChat Halaman "Cari Guru" EduFirst



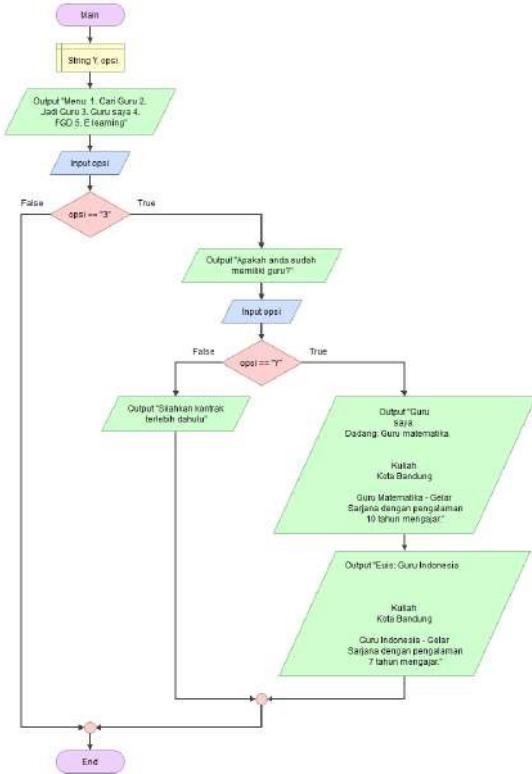
Gambar 5. 3. Flowchart Halaman "Jadi Guru" EduFirst 1



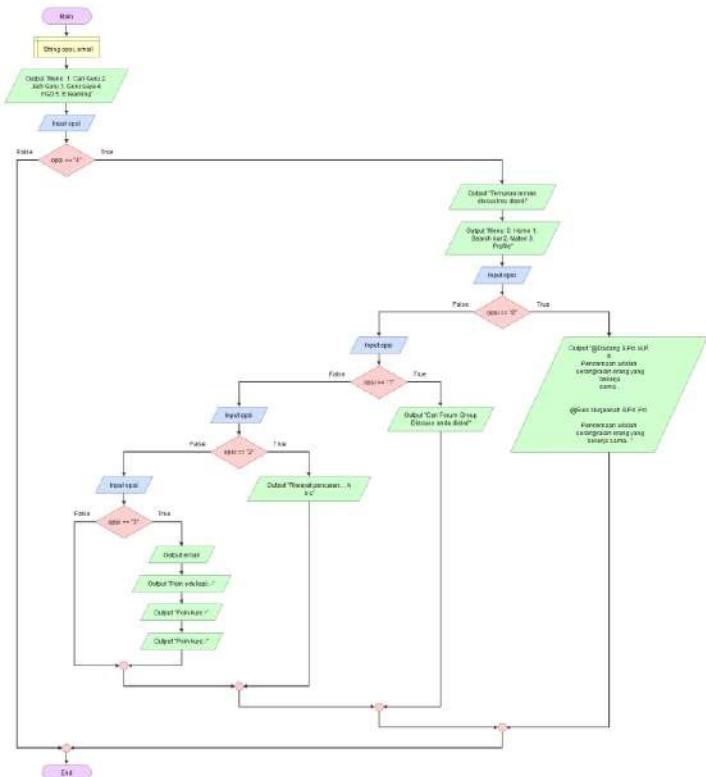
Gambar 5. 4. Flowchart Halaman "Jadi Guru" EduFirst 2



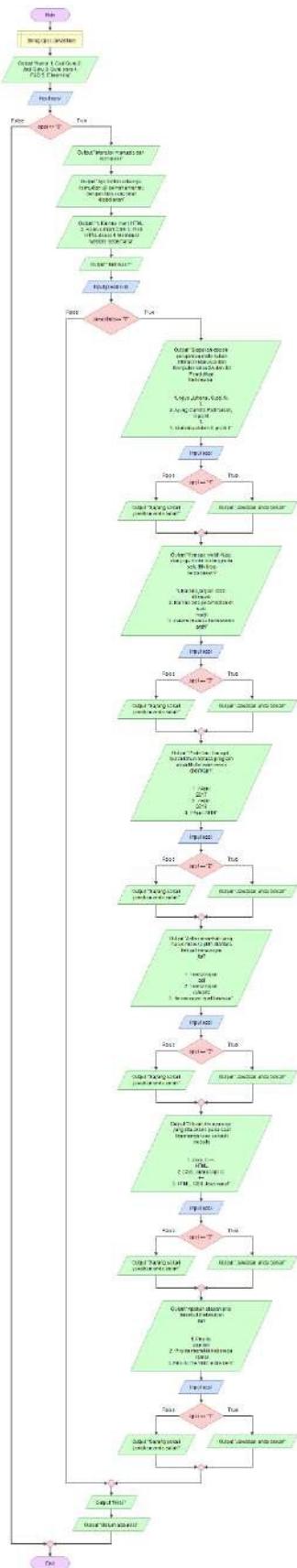
Gambar 5. 5. Flowchart Halaman "Jadi Guru" EduFirst 3



Gambar 5. 6. Flowchart Halaman "Guru Saya" EduFirst

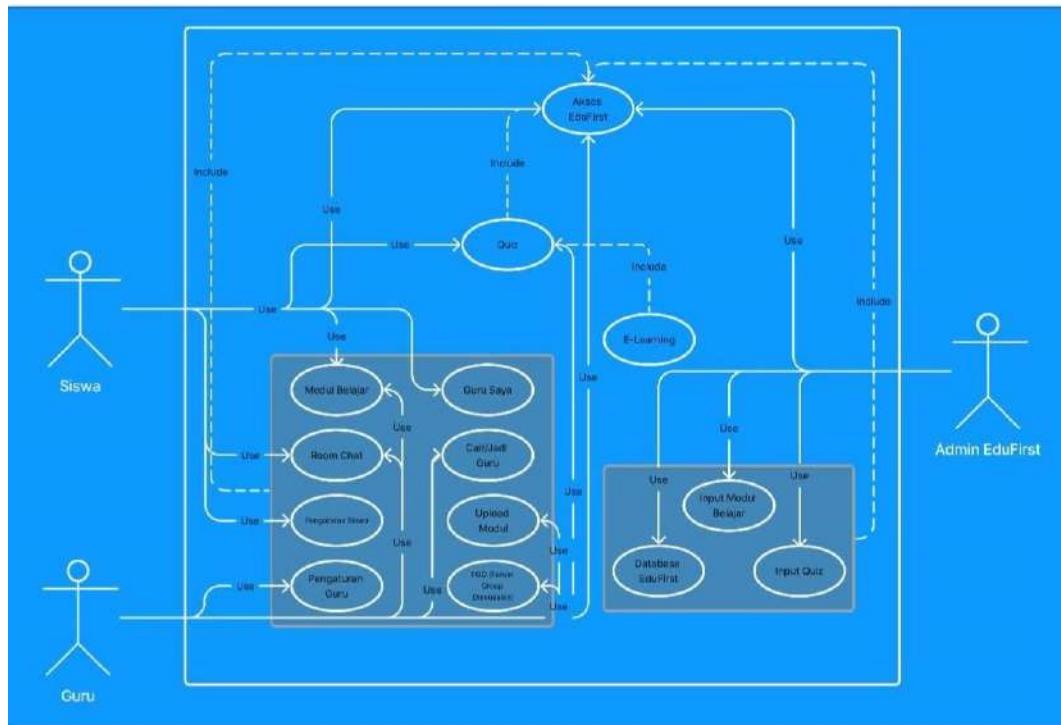


Gambar 5. 7. Flowchart Halaman "FGD" EduFirst



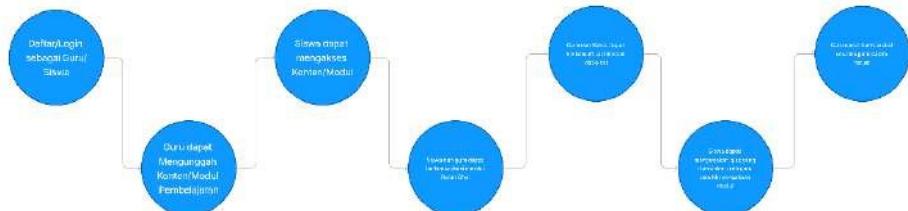
Gambar 5. 8. Flowchart Halaman "E Learning" EduFirst

Usecase Diagram



Gambar 5. 9. Usecase Diagram EduFirst

Workflow

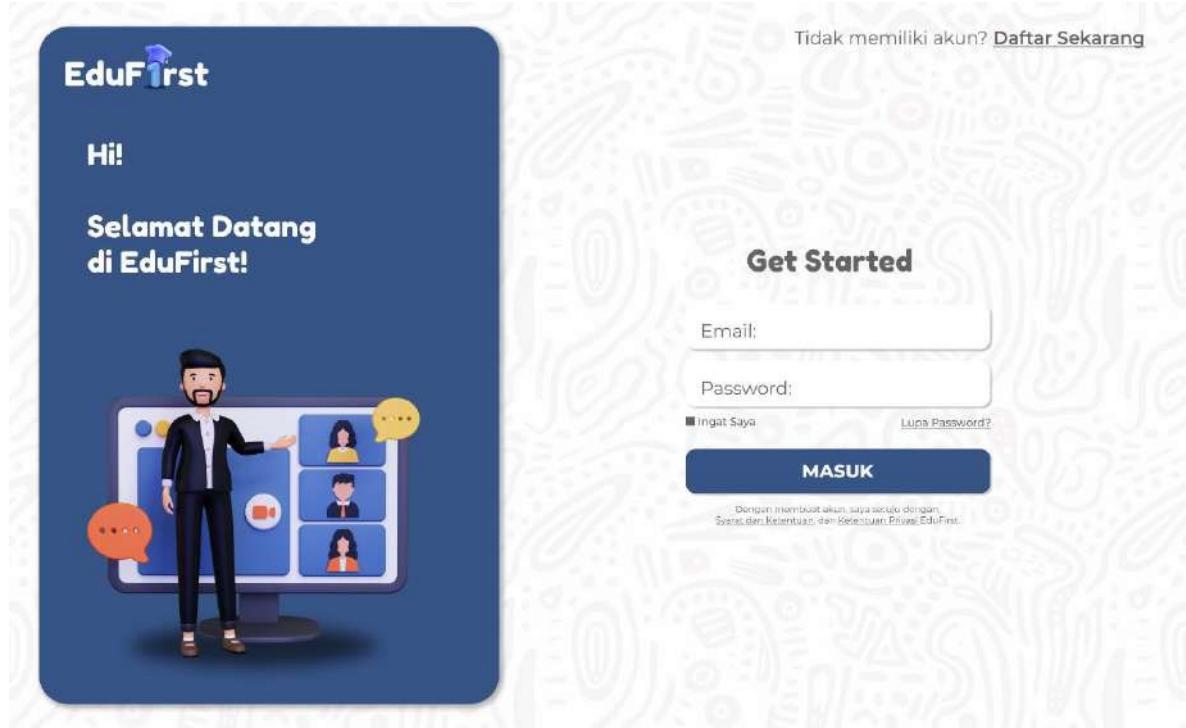


Gambar 5. 10. Workflow EduFirst

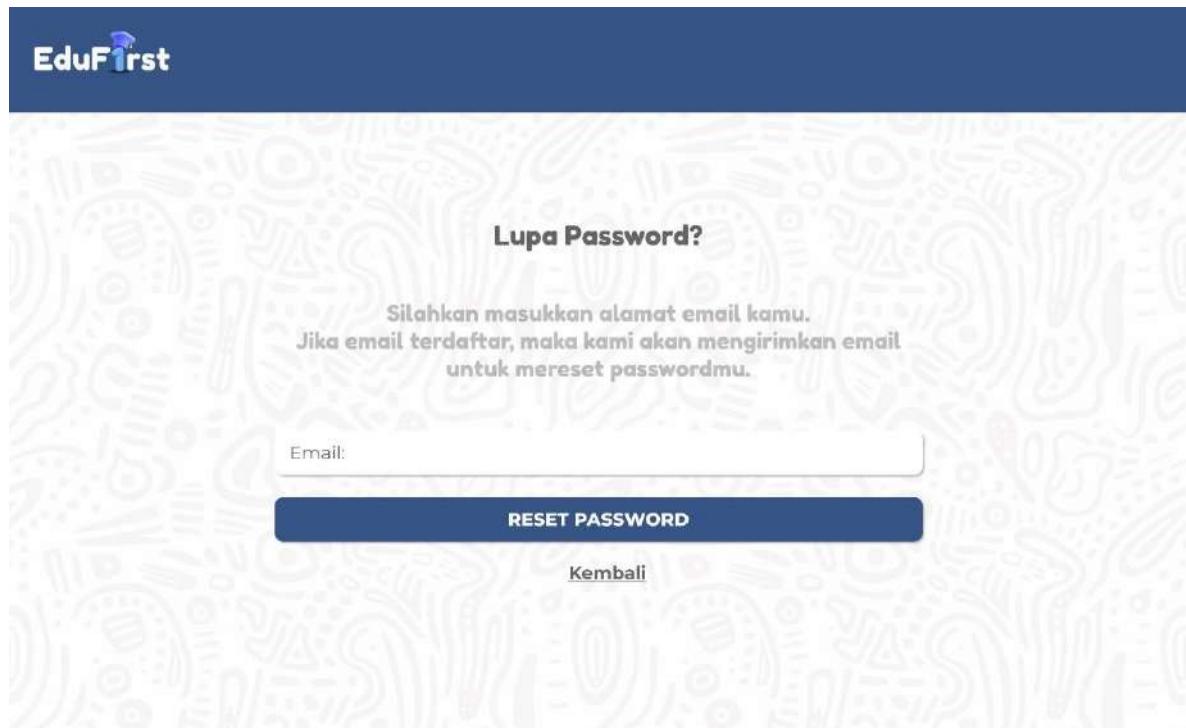
Prototype

Link Prototype:

<https://www.figma.com/proto/u7L7AYjrTqASiotVH1fwnn/Projek-Kuliah?node-id=205-5&t=oUxAroJtIs4NSCJF-1&scaling=contain&content-scaling=fixed>



Gambar 5. 11. *Prototype Masuk EduFirst*



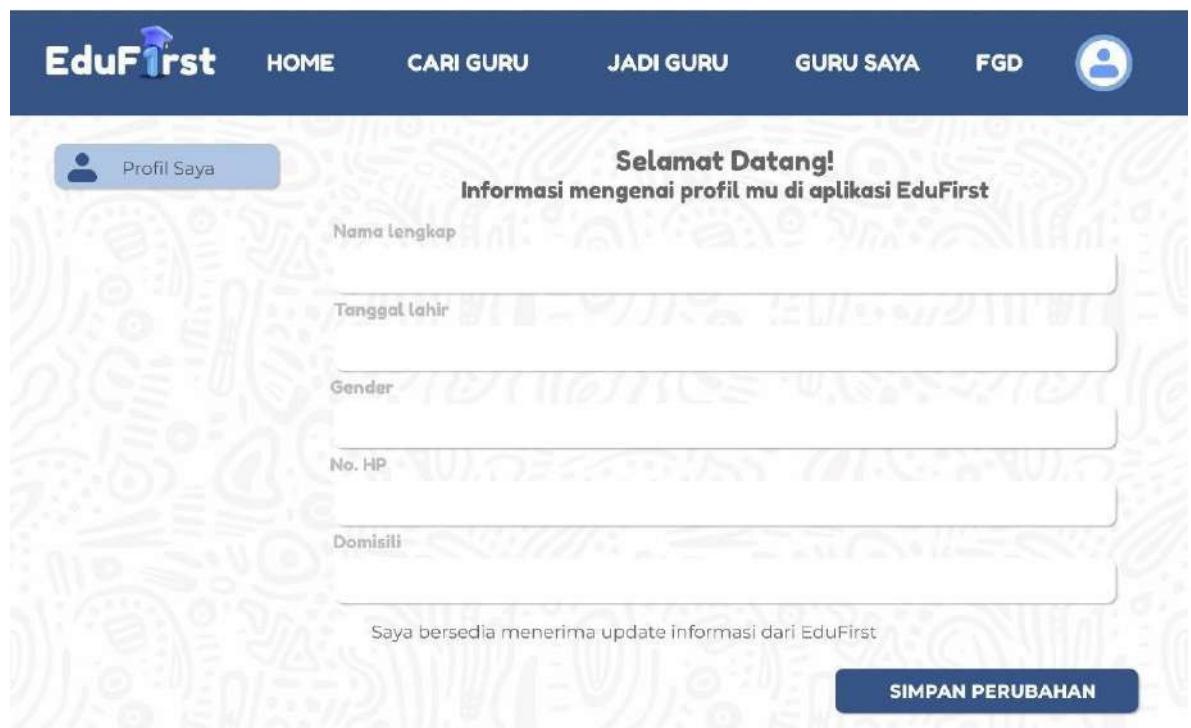
Gambar 5. 12. *Prototype Lupa Password EduFirst*



Gambar 5. 13. *Prototype Daftar EduFirst*



Gambar 5. 14. *Prototype Halaman Utama EduFirst*



Gambar 5. 15. *Prototype* Informasi Profil EduFirst



Gambar 5. 16. *Prototype* Halaman Utama “Cari Guru” EduFirst

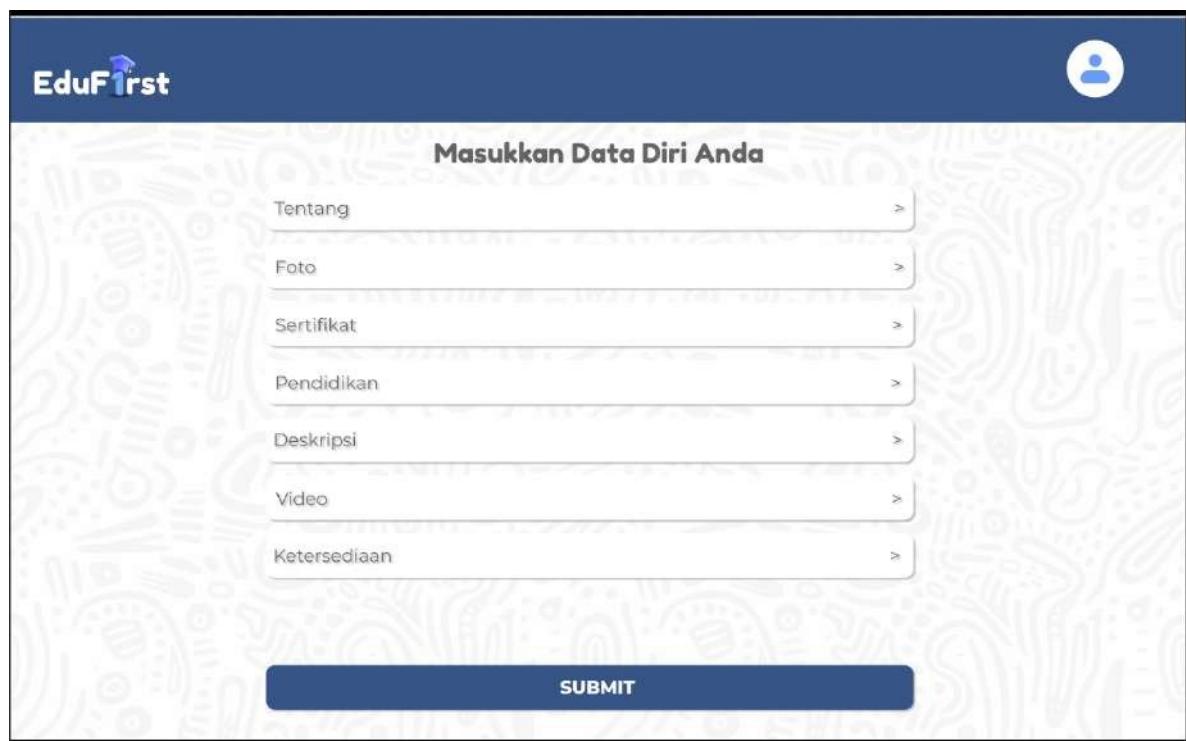


Gambar 5. 17. Prototype Halaman Temukan Guru “Cari Guru” EduFirst

Gambar 5. 18. Prototype Halaman Setelah Mencari Guru “Cari Guru” EduFirst



Gambar 5. 19. *Prototype Halaman Daftar “Jadi Guru” EduFirst*



Gambar 5. 20. *Prototype Halaman Masukkan Data Diri “Jadi Guru” EduFirst*

Tentang

Masukkan identitas anda, agar calon murid dapat mengenal anda

Nama depan

Nama belakang

Email

Pelajaran yang akan diajarkan

Nomor telpo

Berikutnya

Gambar 5. 21. *Prototype Halaman Tentang “Jadi Guru” EduFirst*

Foto

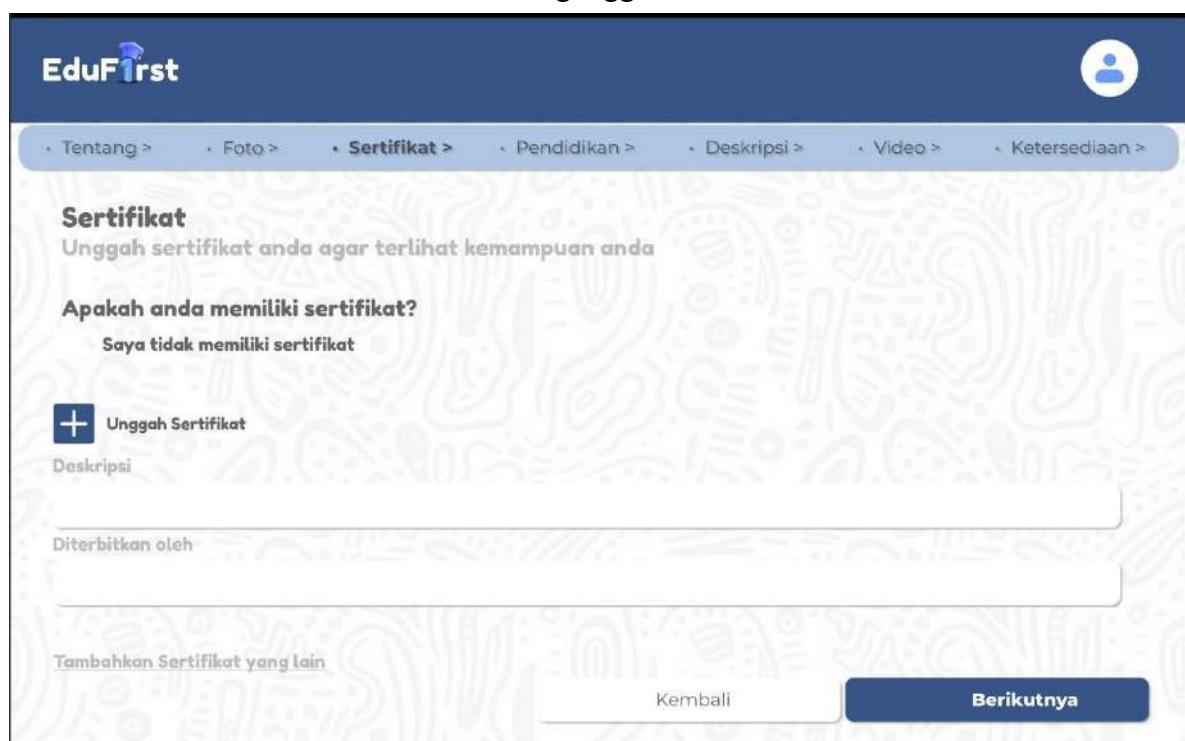
Tampilkan foto terbaik anda untuk memberikan kesan pertama yang baik

Kembali

Berikutnya

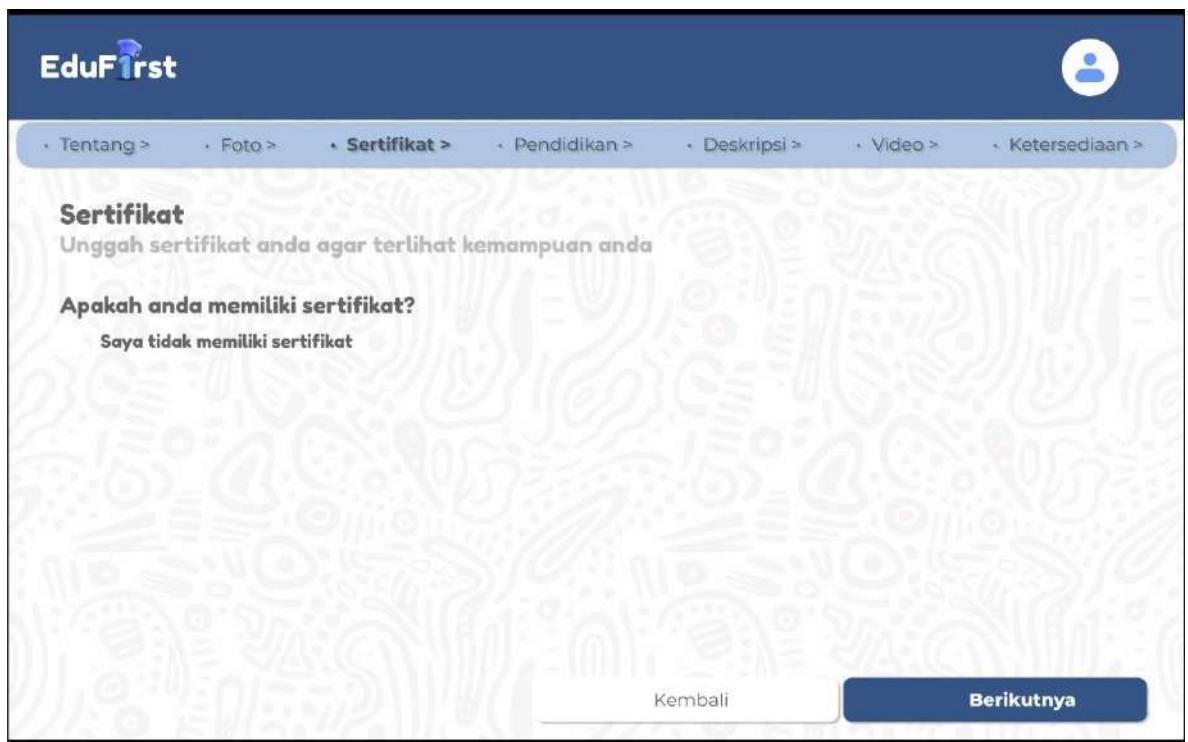
Gambar 5. *Prototype*

21. Halaman Mengunggah Foto “Jadi Guru” EduFirst



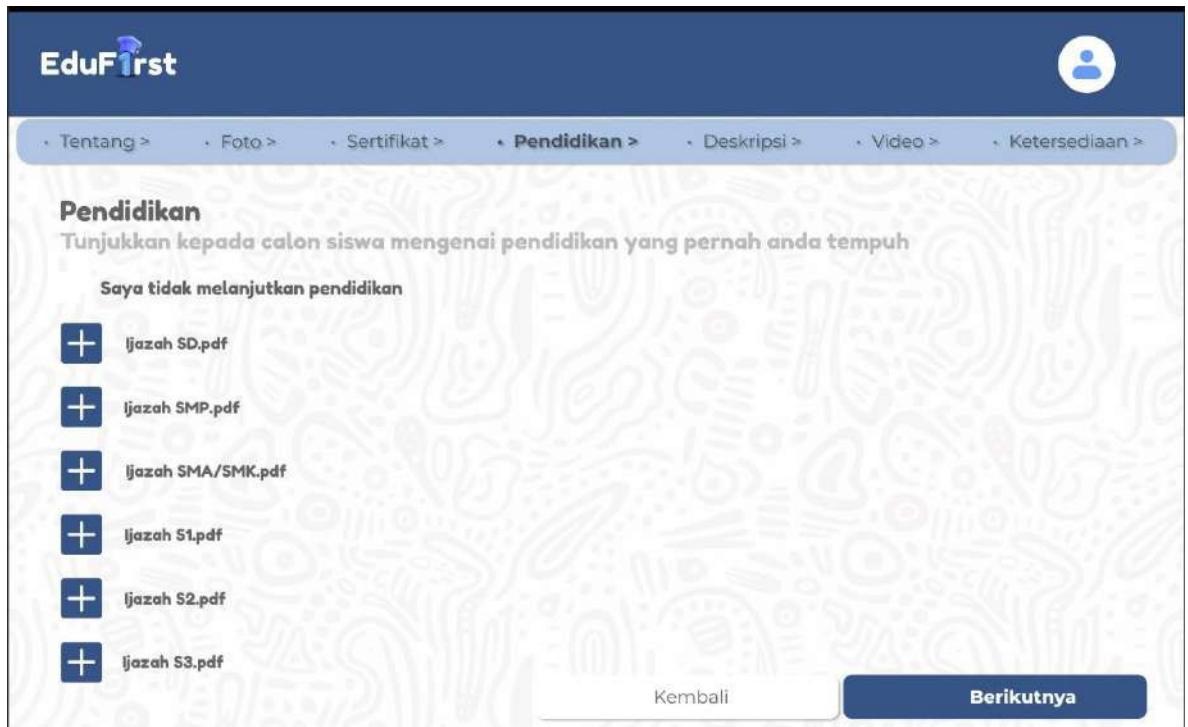
Gambar 5. 22. *Prototype* Halaman Mengunggah Sertifikat “Jadi Guru” EduFirst

Gambar 5. *Prototype*



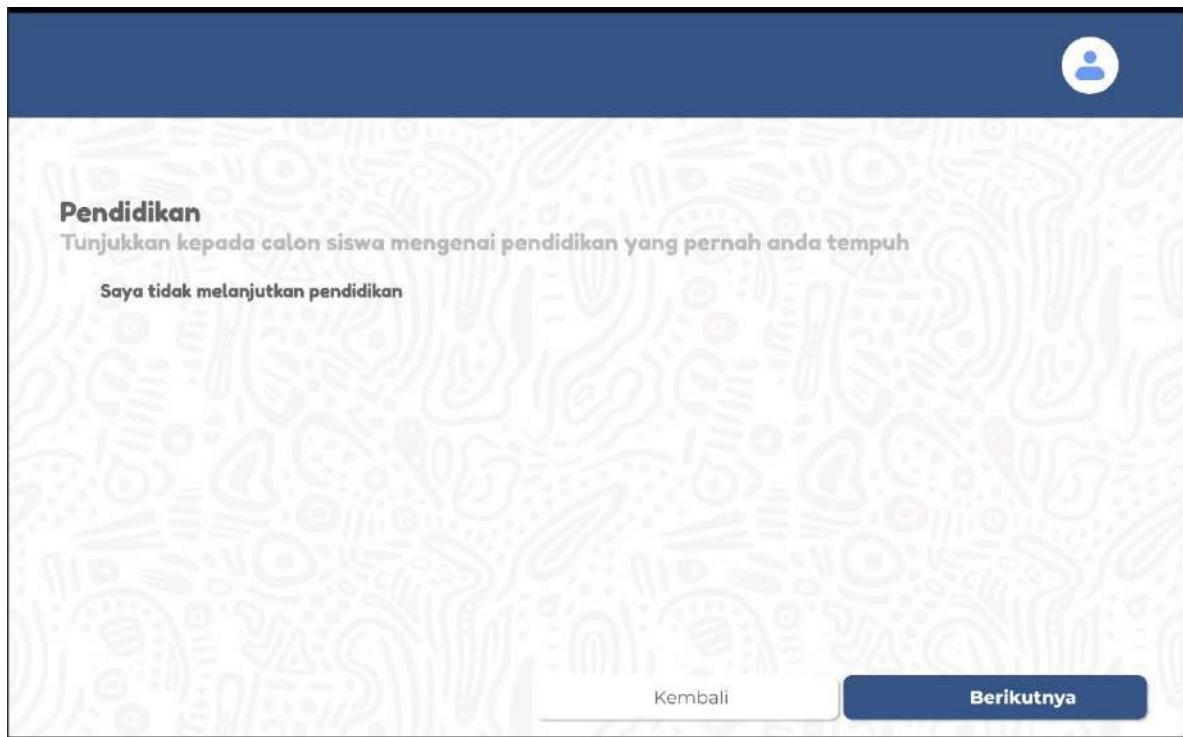
23.

Halaman Tidak Mengunggah Sertifikat "Jadi Guru"
EduFirst



Gambar 5. Prototype

Gambar 5. 24. *Prototype* Halaman Mengunggah Ijazah “Jadi Guru” EduFirst



25. Halaman Tidak Mengunggah Ijazah “Jadi Guru”
EduFirst

Gambar 5. *Prototype*

Deskripsi
Deskripsikan diri anda, agar siswa semakin mengenal anda

Judul yang menarik

Perkenalkan diri anda

Pengalaman mengajar

Tulislah kata motivasi

Kembali

Berikutnya

Gambar 5. 26. *Prototype Mengisi Deskripsi Diri “Jadi Guru” EduFirst*

EduFirst

- Tentang >
- Foto >
- Sertifikat >
- Pendidikan >
- Deskripsi >
- **Video >**
- Ketersediaan >

Video
Berikan video terbaik anda untuk memberikan kesan pertama yang baik

Tips untuk video yang menarik:

1. Tersenyum saat bicara dan lihatlah kamera.
2. Rekam secara horizontal.
3. Perhatikan pencahayaan dan latar belakang.

Pilih File
*Format MP4/MPEG Max 64Mb

Kembali

Berikutnya

Gambar 5. *Prototype*

27. Halaman Mengunggah Video “Jadi Guru” EduFirst

Gambar 5. *Prototype*

Ketersediaan

Atur waktu mengajar sesuai dengan jadwal anda

Senin	Dari	Sampai
Selasa	Dari	Sampai
Rabu	Dari	Sampai

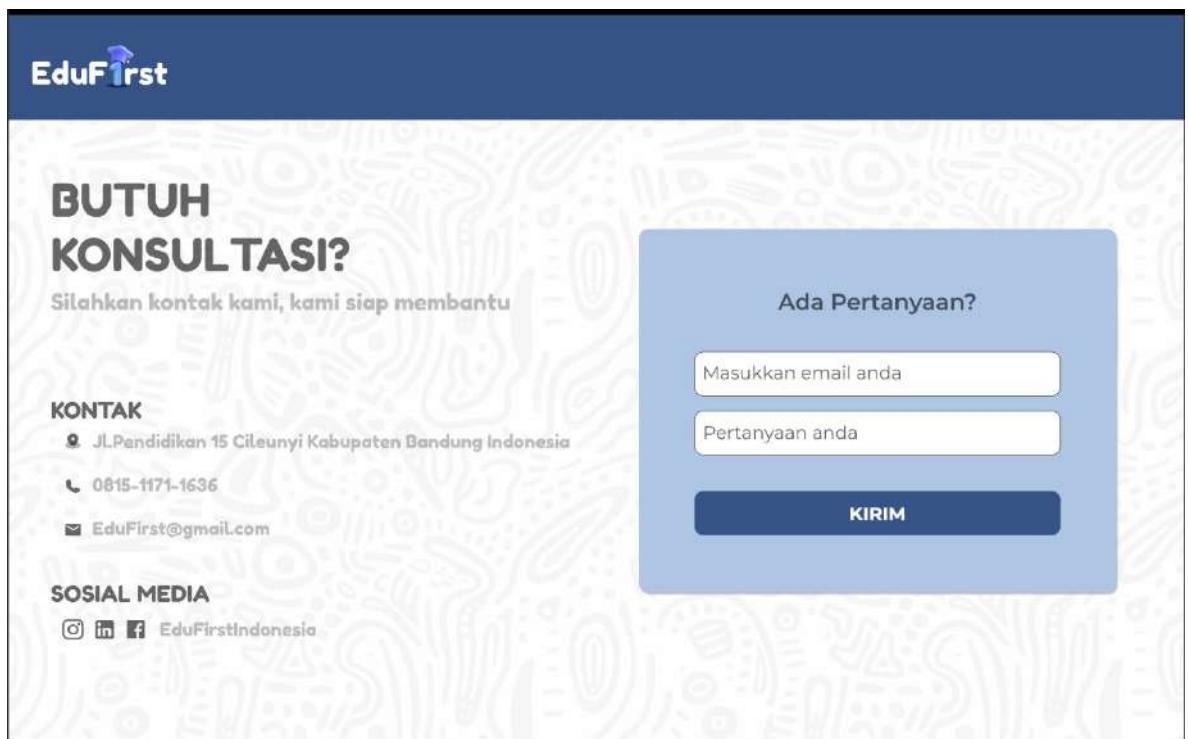
Tambahkan waktu lainnya

Kembali Berikutnya

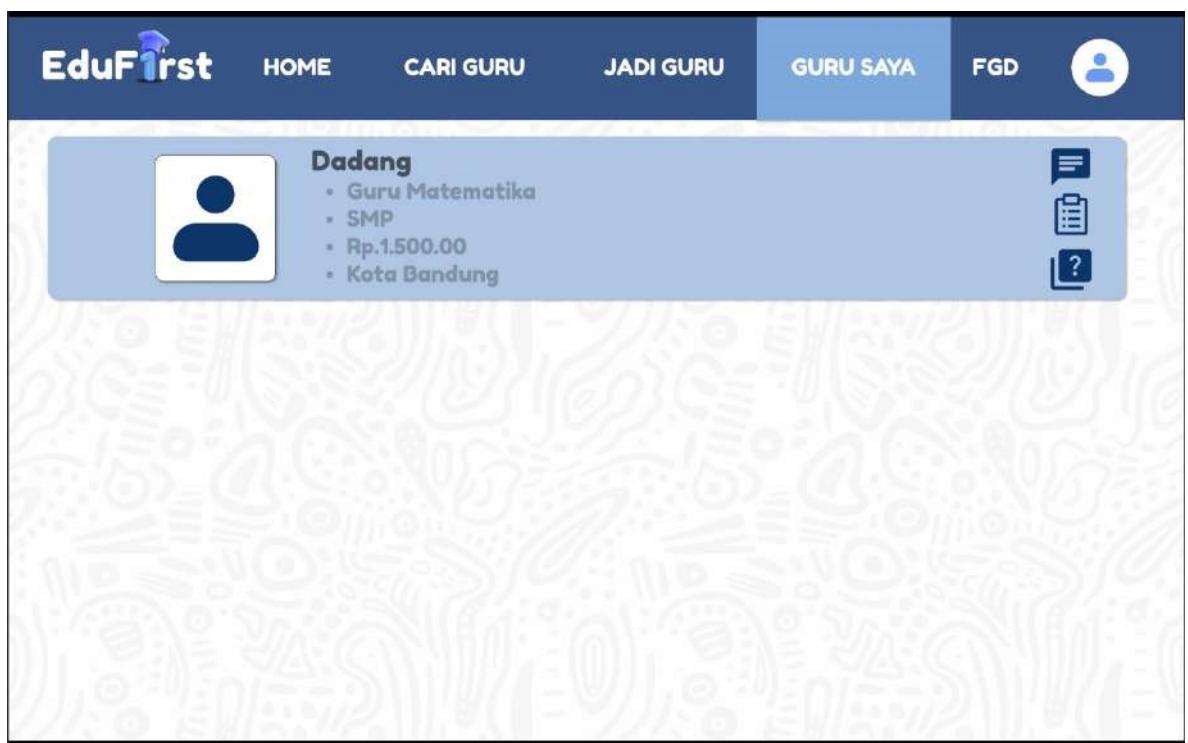
Gambar 5. 28. *Prototype Halaman Mengatur Jadwal “Jadi Guru” EduFirst*



Gambar 5. 29. *Prototype Halaman Tentang EduFirst*



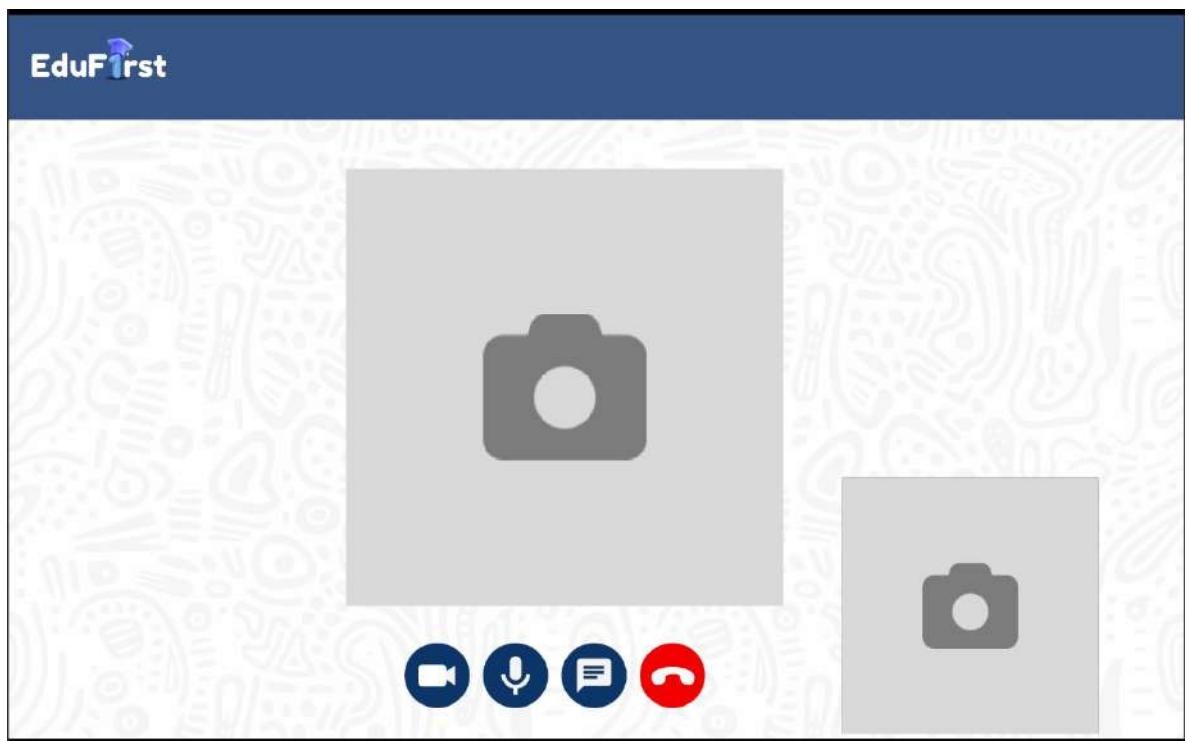
Gambar 5. 31. *Prototype Halaman Konsultasi EduFirst*



Gambar 5. 30. *Prototype Halaman “Guru Saya” EduFirst*



Gambar 5. 31. Prototype Halaman Chat dengan “Guru saya” EduFirst



Gambar 5. 32. Prototype Halaman Video Call dengan “Guru Saya” EduFirst



Gambar 5. 33. Prototype Halaman FGD (Forum Group Discussion) EduFirst

Gambar 5. 34. Prototype Halaman Utama FGD (Forum Group Discussion) EduFirst



Gambar 5. 35. *Prototype Halaman Pencarian FGD (Forum Group Discussion) EduFirst*



Gambar 5. 36. *Prototype Halaman Chat FGD (Forum Group Discussion) EduFirst*



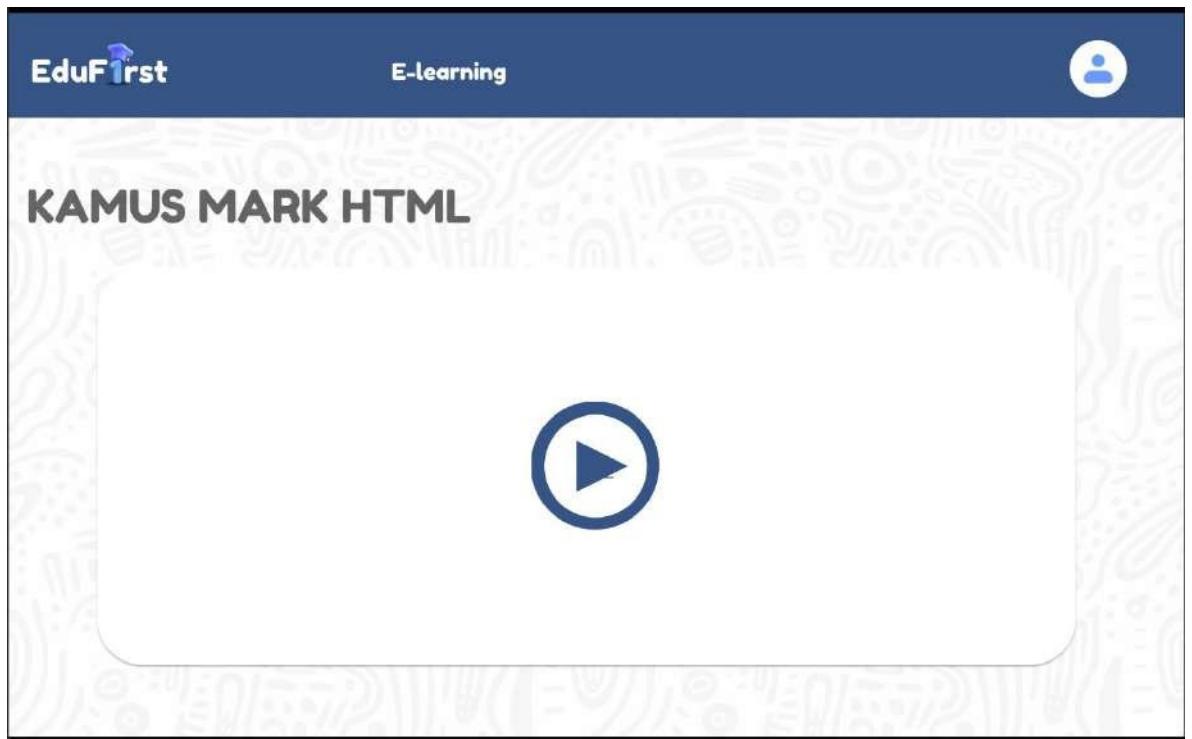
Gambar 5. 37. Prototype Halaman Profil FGD (Forum Group Discussion)
EduFirst



Gambar 5. 38. Prototype Bilah Notifikasi FGD (Forum Group Discussion) EduFirst



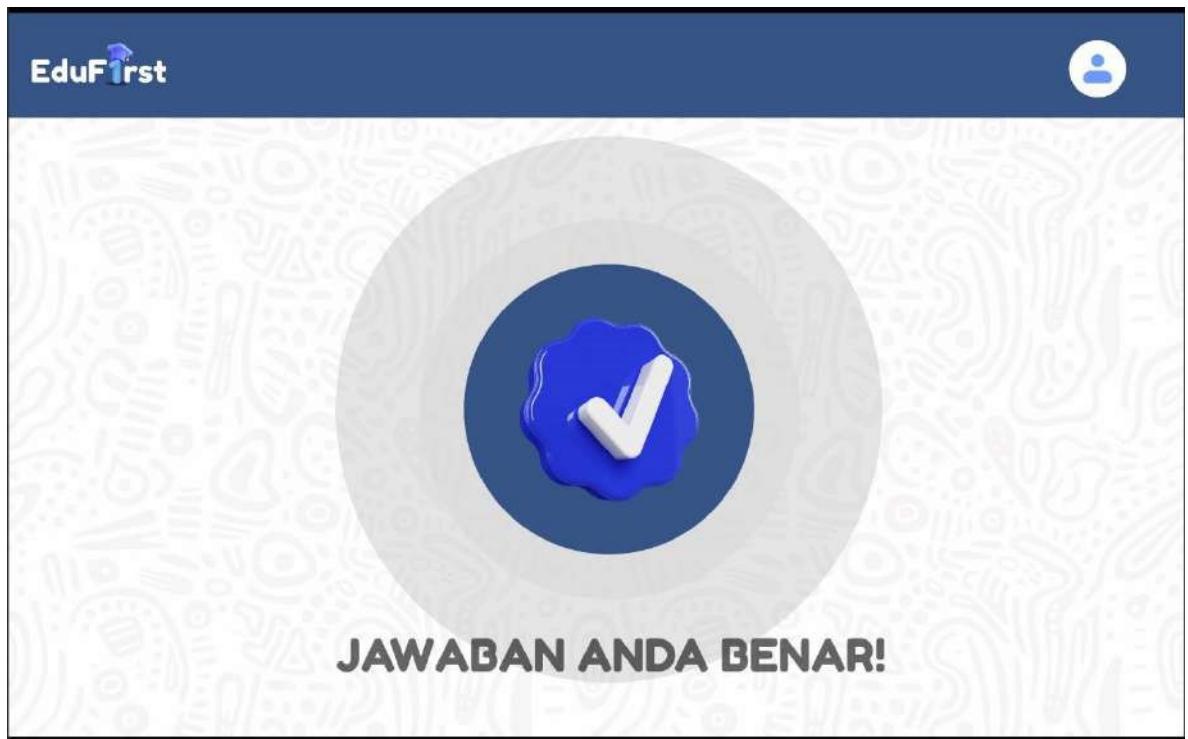
Gambar 5. 39. *Prototype Halaman Materi Pembelajaran EduFirst*



Gambar 5. 40. *Prototype Halaman Materi Pembelajaran EduFirst*



Gambar 5. 41. *Prototype Halaman Kuis EduFirst*



Gambar 5. 42. *Prototype Halaman Jawaban Kuis Benar EduFirst*



Gambar 5. 43. *Prototype Halaman Jawaban Kuis Salah EduFirst*



Gambar 5. 44. *Prototype Halaman Nilai Kuis EduFirst*

Mockup



Gambar 5. 45. *Mockup EduFirst*