File:Sustainable Development Goals.svg - Wikimedia Commons 

**PROPOSAL**

SOCIAL PROJECT PROGRAM INNOVILLAGE 2022

*\*Masukkan logo Tujuan SDGs sesuai Social Project*

*(bisa meng-address lebih dari satu)*

*Contoh : Poin Tujuan 4. Pendidikan Bermutu*

**JUDUL SOCIAL PROJECT**

**PROGRAM INNOVILLAGE**

Nama Desa, Kab/Kota dan Provinsi lokasi Desa tujuan

# LATAR BELAKANG

Bencana bukan lagi menjadi hal yang awam bagi masyarakat saat ini. Dilihat dari letak geografis Gampong Hagu Barat Laut yang berada di pesisir laut kota lhokseumawe, Aceh. Gampong, berasal dari bahasa Aceh yang memiliki arti sebagai kampung. Dapat kita ketahui bahwa, desa Gampong Hagu Barat Laut ini rawan akan bencana alam. Bencana adalah suatu peristiwa atau rangkaian yang mengakibatkan korban penderitaan manusia, kerugian harta benda, kerusakan lingkungan, sarana dan prasarana, serta dapat menimbulkan gangguan terhadap kehidupan dan penghidupan masyarakat (Subdyakto, 2011 : 1).

Dewasa ini, tengah merasakan teknologi 4.0 dimana teknologi tidak hanya digunakan untuk mengakses data, sarana komunikasi ataupun hal lainnya. Tetapi kini teknologi sudah berkembang pesat sehingga dapat menciptakan program yang mampu mengidentifikasi memperkirakan juga menginformasikan bencana alam kepada warga sekitar terkhusus bagi mereka yang mencari sumber penghasilan di laut, dimana mereka harus memastikan bagaimana keadaan cuaca demi keselamatan.

Maka dari itu muncul ide teknologi digital berupa platform informasi gempa bumi dan perkiraan cuaca berbasis internet of things. Karena, sebelumnya telah ada teknologi analog berupa sirine yang mampu memberitahukan kepada masyarakat apabila terjadi gempa bumi.

## **IDENTIFIKASI PERMASALAHAN**

1. Pentingnya siaga alam bagi warga yang bermukim di sekitar pesisir laut.
2. Kecemasan dan kepanikan terhadap bencana alam gempa bumi yang menyebabkan tsunami di Aceh pada tahun 2004.
3. Belum adanya system yang bersifat digital untuk mengetahui gempa bumi dan perkiraaan cuaca secara otomatis.
4. Pentingnya platform tersebut untuk masyarakat dalam keterkaitannya dengan para nelayan.

## **GAMBARAN UMUM SOCIAL PROJECT**

*Internet of Things* adalah sebuah konsep yang menggunakan internet sebagai jaringan infrastruktur utama yang mengkoneksikan objek – objek tertentu Dalam hal ini IoT juga bisa diartikan internet yang menghubungkan antar things, dimana things disini berarti informasi seperti meta data. Internet of Things solusi yang dapat digunakan dari permasalahan pengendalian jarak jauh. IoT merupakan konsep yang peralatan-peralatan terinterkoneksi dengan internet. Peralatan-peralatan tersebut dapat dikontrol melalui jarak jauh dengan menggunakan jaringan internet. Kemudian pengguna dapat mengontrolnya melalui antar muka pengguna yang disiapkan. Platform informasi gempa bumi dan perkiraan cuaca berbasis internet of things di rancang untuk dapat memberikan informasi mengenai gempa bumi dan perkiraan cuaca.

# USULAN SOLUSI

Mengenai hal yang telah diidentifikasikan solusi bisa dilakukan rancangan platform informasi gempa bumi dan perkiraan cuaca, platform ini dapat beroperasi secara otomatis. Dengan memanfaatkan internet, masyarakat bisa mengetahui bagaimana perkiraan cuaca pada hari itu.

# LANGKAH-LANGKAH IMPLEMENTASI

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kegiatan Penelitian | Minggu ke | | | | |
| I | II | III | IV | V |
| 1 | Persiapan Alat |  |  |  |  |  |
| 2 | Pengujian Komponen |  |  |  |  |  |
| 3 | Membuat Program (coding, ui, config, dokumentasi) |  |  |  |  |  |
| 4 | Pengujian |  |  |  |  |  |
| 5 | Pemasangan di tempat |  |  |  |  |  |
| 6 | Penyerahan ke desa |  |  |  |  |  |
| 7 | Menyusun dokumentasi |  |  |  |  |  |
| 8 | Membuat laporan membuat artikel ilmiah untuk di publikasi sebagai output |  |  |  |  |  |

## **PROSES PELAKSANAAN**

Dapat dilengkapi dengan diagram alur/proses pelaksanaan program. Penjelasan secara naratif terhadap diagram juga dituliskan. Pada bagian juga dijelaskan bagaimana keterlibatan masyarakat dan pihak lainnya di desa tujuan terhadap pelaksanaan social project.

## **TIMELINE PELAKSANAAN**

Dapat disajikan dalam tabel atau gambar timeline. Penjelasan secara naratif terhadap tabel/gambar juga dituliskan.

# MANFAAT PROGRAM

1. Dapat dengan mudah mengetahui informasi mengenai gempa bumi dan perkiraan cuaca.
2. Membuktikan pentingnya teknologi digital untuk membantu dalam berbagai sektor dalam membuat keputusan terkait informasi cuaca.
3. Dengan menggunakan sistem realtime hal ini dapat membantu para masyarakat yang mencari sumber penghasilan di laut memonitor cuaca saat itu.
4. Masyarakat dapat siap siaga terhadap segala bentuk potensi bencana alam yang dapat terjadi.
5. Meminimalisir kekhawatiran masyarakat terhadap bencana alam yang pernah terjadi sebelumnya.

## **ROADMAP**

Menjelaskan posisi pengembangan social project dalam sekilas bentuk *roadmap*: Apakah menjadi titik awal dari rangkaian *roadmap*, atau telah menjadi pengembangan atas project yang sebelumnya pernah dilakukan. Lengkapi dengan gambar roadmap pengembangan social project.

## **ASPEK KEBERLANJUTAN**

Berikan gambaran bahwa solusi yang diberikan di masa depan masih dapat dikembangkan atau memiliki peluang sebagai program berkelanjutan *(sustainable)* demi memberikan manfaat di tengah-tengah masyarakat yang jauh lebih besar.

# RENCANA ANGGARAN BIAYA

Berisi gambaran pengeluaran operasional, investasi barang/jasa dan pengeluaran lainnya). Batas usulan anggaran biaya mulai dari 5 juta rupiah sampai dengan 20 juta rupiah.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Komponen Anggaran | Jumlah (*n*) | Biaya Satuan | Jumlah × Biaya Satuan |
| 1. Investasi | | | | |
| 1 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |
|  | Total Komponen Biaya Investasi (A) | | |  |
| 1. Operasional | | | | |
| 4 |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |
|  | Total Komponen Biaya Operasional (B) | | |  |
| 1. Lain-lain | | | | |
| 7 |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |
|  | Total Komponen Biaya Lain-lain (C) | | |  |
| Total Biaya (A+B+C) | | | |  |

Penjelasan jenis komponen biaya:

1. Investasi, berupa pembelian/sewa yang berkaitan langsung dengan program. Yang kebermanfaatannya dirasakan oleh masyarakat secara umum/luas dan/atau untuk diserahkan kepada desa tujuan; bukan untuk dimiliki secara perorangan, baik personil di dalam tim maupun di luar tim. Barang investasi akan diserahterimakan kepada masyarakat desa tujuan.
2. Operasional, mencakup untuk keperluan dukungan transportasi (jarak dekat, karena posisi salah satu anggota tim dipersyaratkan dekat/berada di dalam desa tujuan), dan hal-hal operasional lainnya.
3. Lain-lain, misalnya untuk honor narasumber (maksimal 2 narasumber; yang keahliannya sesuai dengan bidangnya serta dimanfaatkan kontribusinya dalam social project), upah tukang, dan sebagainya.
4. Honor untuk personil tim (mahasiswa) dan dosen pembimbing tidak diperkenankan.
5. Pemberian honor untuk perorangan, misalnya kepala desa, perwakilan perangkat desa, dan sebagainya tidak diperkenankan.

# LAMPIRAN-LAMPIRAN

*Bagian ini bisa ditambahkan apabila proposal memerlukan rincian Gambar/Skematik/Diagram/Tabel jika diperlukan.*