

PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

JUDUL PROGRAM

“KOSUPLAY” – Website Marketplace Kostum Cosplay

Bidang Kegiatan:

PKM – KC (Karsa Cipta)

Diusulkan Oleh:

Wen Sen Tan	Ketua	2540131046
Ignatius Arthur	Anggota 1	2502023410
Clarien Cahyono	Anggota 2	2540121272
Yohanes Andrew Wijaya	Anggota 3	2540126033
Stefanus Jonatan	Anggota 4	2540134956

Universitas Bina Nusantara

Tangerang Selatan

2023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	3
BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN	5
BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	11
DAFTAR PUSTAKA	13
LAMPIRAN	14
Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping	14
Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan	20
Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas	22
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana	24
Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan	25

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia fashion telah membawa pengaruh hampir ke seluruh penjuru dunia. Tak terkecuali pengaruh fenomena budaya pop di Jepang, atau yang sering disebut dengan cosplay. Pertama kali dikemukakan pada tahun 1984, cosplay terbentuk setelah Nobuyuki Takahashi, seorang reporter asal Jepang tertarik dengan kostum-kostum yang ditampilkan pada konvensi film Fiksi Ilmiah di Los Angeles, Amerika Serikat. Sederhananya, cosplay merupakan sebuah aktivitas untuk mengikuti/mengimitasi karakter fiksi maupun non-fiksi. Aktivitas cosplay ini tidak terlepas dari keunikan di setiap kostum dan karakternya, sehingga meningkatkan antusias orang-orang, terutama di kalangan remaja hingga dewasa. Hal ini sejalan dengan nilai pasar untuk kostum cosplay sebesar 4,625 juta dollar US pada tahun 2020, dan diperkirakan akan menyentuh angka 23,008.3 juta dollar US pada tahun 2030. Di Indonesia sendiri, sudah banyak event dan festival yang diadakan baik dalam skala kecil maupun besar dalam periode dan tema tertentu. Akan hal tersebut, menjadikan beberapa cosplayer (*orang yang melakukan aktivitas cosplay*) memilih membeli dan melakukan custom/modifikasi pada kostumnya sehingga memiliki keunikannya sendiri .

Hingga saat ini, kebanyakan penjual kostum menggunakan platform media sosial, seperti instagram, twitter, dan facebook. Penggunaan platform ini dipilih karena dianggap cukup mudah untuk diolah, serta banyak digunakan oleh seluruh kalangan masyarakat. Namun, dengan kemudahan tersebut, muncul beberapa masalah yang cukup serius, serta dapat merugikan baik dari pihak penjual maupun pembeli kostum itu sendiri, salah satunya adalah masalah penipuan. Dengan bentuk platform yang tidak dikhususkan untuk melakukan transaksi jual beli, membuat celah yang cukup besar bagi para pelaku penipuan untuk menampilkan produk palsu. Ditambah lagi, dengan transaksi yang tidak diawasi, memudahkan pelaku penipuan untuk membuat kebijakannya sendiri, yang dapat merugikan pembeli. Di samping itu, masalah-masalah seperti kemudahan pencarian produk yang diinginkan, informasi stok, dan lain-lainnya masih sulit terpenuhi menggunakan media sosial.

Maka dari itu, dibutuhkan sebuah platform yang mampu menjawab masalah-masalah tersebut, baik dalam bentuk website maupun aplikasi. Pada kesempatan kali ini, media website digunakan untuk membentuk sebuah sistem yang bisa melakukan transaksi penjualan dan pembelian kostum cosplay, lengkap dengan beberapa fitur pendukungnya, seperti search, kategori, informasi produk, dan lain-lainnya. Lewat website ini, pembeli dimudahkan dalam melakukan transaksi dengan adanya akun yang dapat menyimpan informasi alamat dan informasi metode pembayaran yang diberikan oleh user (pembeli). Website ini juga dapat

menjaga keamanan dan kenyamanan user dalam melakukan transaksi. Pada akhirnya, website ini diharapkan dapat membantu para cosplayer dengan menyediakan platform pembelian kostum cosplay yang aman, nyaman, dan mudah untuk digunakan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Fitur apa saja yang cocok untuk diimplementasikan pada produk digital penjualan kostum cosplay?
2. Bentuk media apa yang cocok digunakan untuk sebuah website produk digital penjualan kostum cosplay?
3. Bagaimana produk digital penjualan kostum cosplay ini dapat memudahkan pembeli dalam mencari kostum cosplay?

1.3 Tujuan

1. Mengidentifikasi fitur-fitur apa saja yang dapat berguna ketika diimplementasikan pada produk digital penjualan kostum cosplay.
2. Menentukan media (website/aplikasi) yang cocok digunakan untuk sebuah website produk digital penjualan kostum cosplay.
3. Mengidentifikasi solusi efektif yang dapat memudahkan pembeli dalam mencari kostum cosplay.

1.4 Manfaat

1. Menciptakan suatu media interaktif yang mampu memudahkan pembeli dalam mencari produk kostum yang diinginkan.
2. Mempelajari cara membuat website penjualan produk yang baik dan menarik.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 HTML, CSS, dan Javascript

HTML, CSS dan JavaScript biasanya digunakan secara bersamaan atau digabungkan untuk membuat sebuah website yang interaktif dan dinamis. HTML (Hypertext Markup Language) merupakan building block website yang paling dasar dan digunakan untuk membuat struktur konten sebuah website. HTML merupakan bahasa standar internet dan telah dijadikan secara resmi penggunaannya ataupun disahkan oleh W3C (World Wide Web Consortium). CSS (Cascading Style Sheet) biasanya digunakan bersamaan dengan HTML dan memiliki fungsi untuk mengatur elemen atau tampilan website yang telah dibuat strukturnya dalam bahasa markup seperti HTML.

JavaScript merupakan bahasa pemrograman jenis interpreter sehingga tidak diperlukan compiler untuk menjalankannya. Fungsi dari JS adalah untuk membuat website menjadi lebih dinamis, interaktif dan untuk proses logika data. Secara garis besar, HTML digunakan untuk membuat struktur halaman website, CSS digunakan untuk membuat visual website menjadi lebih menarik dan JavaScript digunakan untuk menambahkan adanya interaksi atau fungsi-fungsi tertentu.

2.2 Laravel PHP

PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman back-end dan digunakan untuk mengolah data dan mengirimkannya kembali pada web browser menjadi kode HTML. PHP ini juga merupakan bahasa scripting server side, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi server. Salah satu framework PHP yang paling populer adalah Laravel. Laravel merupakan framework PHP yang bersifat open-source dengan mengoptimalkan kinerja PHP dalam mengembangkan sebuah aplikasi website. Laravel dapat mempercepat waktu dalam pengembangan web karena komponen yang digunakan bersifat built-in libraries dan menggunakan pengelolaan resource karena menggunakan namespace dan interface. Laravel memiliki beberapa fitur utama seperti Object-relational mapper (ORM), Artisan CLI, MVC Architecture dan Paginasi.

2.3 Bootstrap

Bootstrap merupakan framework web development berbasis HTML, CSS dan JavaScript yang digunakan untuk mempercepat proses pengembangan web yang responsive. Bootstrap merupakan framework yang bersifat gratis dan open-source. Fitur utama dari framework bootstrap adalah adanya sistem grid yang fleksibel, beberapa komponen User Interface, serta dukungan untuk responsivitas yang memungkinkan tampilan website menjadi responsive pada berbagai perangkat dan ukuran layar. Bootstrap juga memiliki dokumentasi

yang komprehensif serta mendukung pengembangan berbasis Sass (CSS preprocessor) untuk mendukung adanya modifikasi.

BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN

3.1 Metode Pengembangan Produk

Metode yang digunakan pada pengembangan produk ini adalah metode agile. Agile sendiri merupakan sebuah teknik pengembangan software yang memanfaatkan proses iterative, dimana memungkinkan developer untuk mengoreksi tahapan yang dianggap belum sesuai, tanpa mengulangi seluruh tahapan dari awal. Pemilihan metode agile didasari pada sifatnya yang fleksibel, sehingga proses pengembangan software dapat diselesaikan dalam periode waktu yang cukup singkat, menyesuaikan dengan batas waktu dari penilaian produk tersebut.

3.2 Deskripsi Produk

Produk website yang dibuat bernama *Kosuplay*. Secara singkat, produk ini merupakan website penjualan kostum cosplay. Penyediaan produk kostum dilakukan oleh pihak developer. (Online website [catalog] untuk perusahaan *kosuplay*).

3.3 Progress Pengembangan

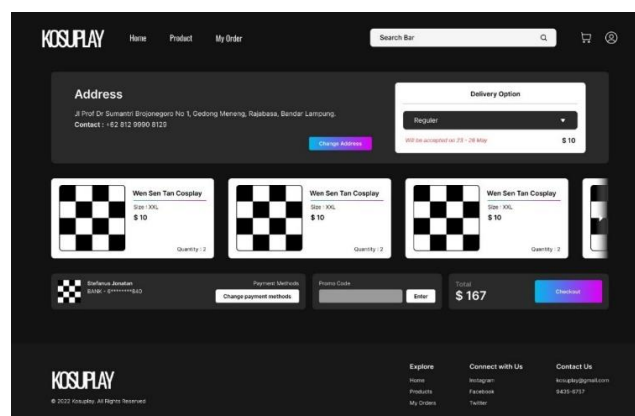
Progress pengembangan (Use Case, Use Case Narrative, Activity Diagram, etc) dapat dilihat pada file berikut :

https://www.canva.com/design/DAFm7pX-SSU/eeEf8nkUqoKUHWhd1gLISA/edit?utm_content=DAFm7pX-SSU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

3.4 UI/UX Design & Prototyping

Tahap design UI dan UX dilakukan menggunakan Figma pada link berikut :

https://www.figma.com/file/srHxWEZkhv0d2gGF2Lm8Qd/Prototype_SE?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=gz5xxmIEpC7PH2g2-1



Preview : Halaman Checkout

3.5 Produk Akhir

Berikut adalah produk akhir website *kosuplay* yang tertera pada Github :

<https://github.com/wensen2525/Software-Engineer.git>

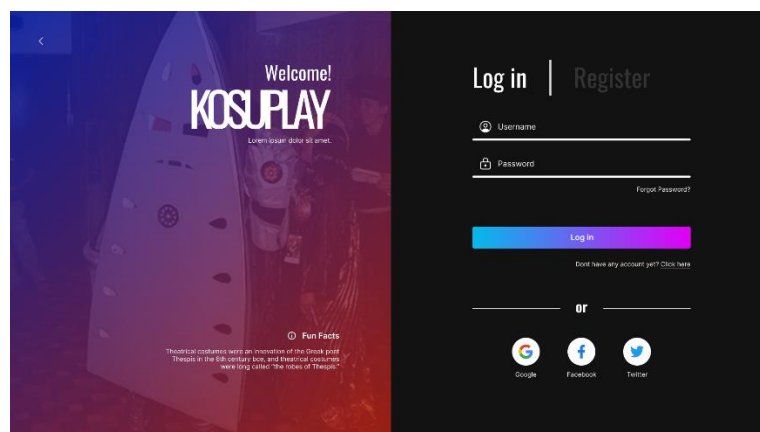
3.5.1 Halaman Website

- Home
- Product List (*Cosplay List*)
- Product Details (*Detailed Cosplay*)
- Checkout
- Cart
- My Orders
- Payment Confirmation
- Order Success
- Rating
- Profile
- Login
- Register

3.5.2 Fitur Website

- Login / Register

Fitur ini digunakan untuk menyimpan data user (alamat, metode pembayaran, history, etc), sehingga dalam melakukan transaksi, pihak penjual dan pembeli memiliki informasi pesanan yang sesuai. Fitur ini dilengkapi dengan validasi untuk setiap field yang dapat diisi oleh user.



- Cosplay Catalog

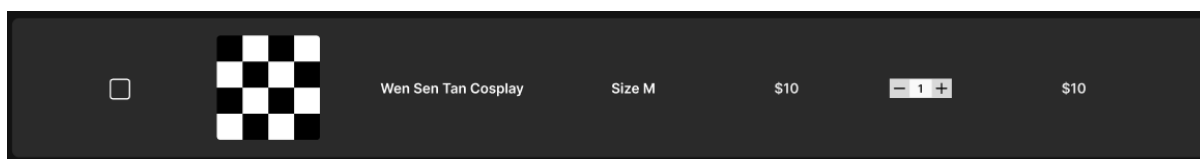
Fitur ini akan menampilkan produk-produk kostum apa saja yang tersedia pada website ini. Selain itu, dengan fitur ini, dapat memberikan ide kostum kepada user yang mungkin tidak memiliki pencarian yang spesifik.

- Cosplay Details

Fitur ini memungkinkan user untuk melihat detail dari kostum yang akan dipesan. Detail ini berupa harga, ukuran yang tersedia, metode pengiriman yang tersedia, pemilihan kuantitas, serta beberapa hal fungsi lainnya seperti tombol *add to cart* maupun *checkout* yang masing-masing mengarah pada halaman yang sudah ditentukan.

- Add to cart

Fitur ini memungkinkan user untuk menambahkan produk yang sudah dipilihnya, untuk dimasukkan atau disimpan ke dalam cart. Cart berfungsi untuk memudahkan user dalam melakukan pembayaran, sehingga user tidak perlu membayar produk yang akan dibelinya secara satu-persatu, melainkan dapat melakukan satu pembayaran pada beberapa produk yang akan dipesan (yang ada pada cart tersebut). Pada cart sendiri disediakan beberapa fitur seperti modifikasi kuantitas, serta informasi singkat dari produk yang dipesan.



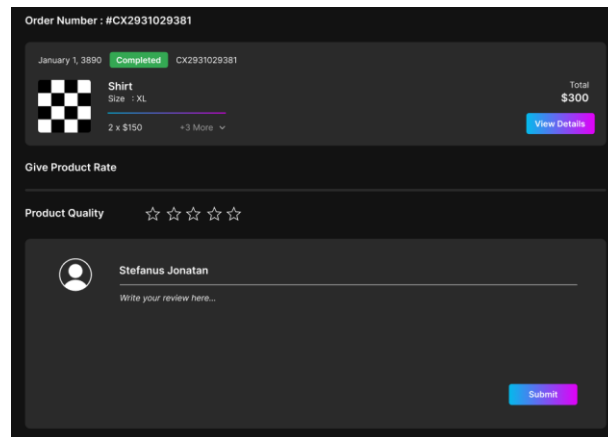
Container untuk satu produk yang akan dipesan

- Checkout

Berbeda dengan add to cart, fitur checkout memungkinkan user untuk langsung melakukan pembayaran sesaat setelah user memilih produk yang akan dibeli. Hal ini berfungsi bagi user yang ingin melakukan pembayaran secara langsung/instan, sehingga user tidak perlu mengakses cart terlebih dahulu.

- Rating & Review

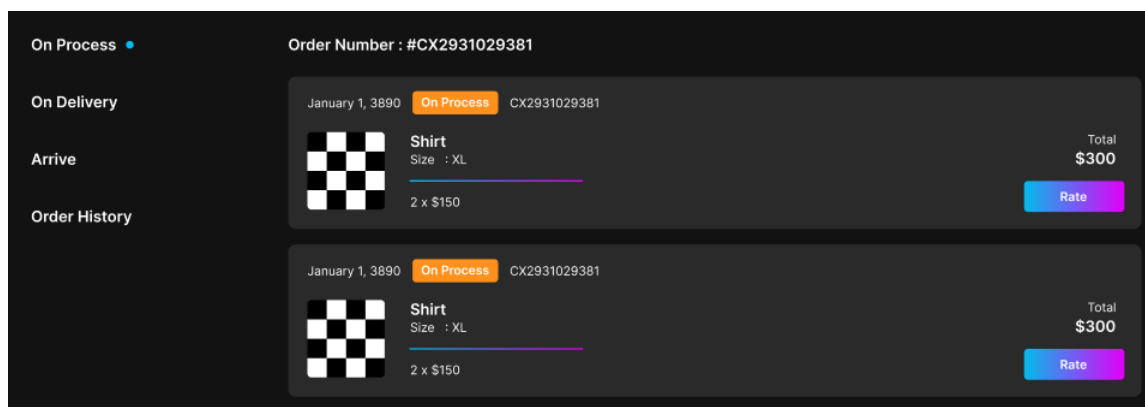
Fitur rating diberikan setelah user melakukan transaksi. Fitur ini digunakan untuk memperoleh kesan user terhadap produk yang dibelinya. Secara tidak langsung, fitur rating ini dapat mempengaruhi user lainnya saat akan membeli produk yang sama. Di samping itu, fitur ini juga mampu memberikan feedback pada penjual (developer) sehingga kualitas dari kostum dapat dijaga.



Halaman yang ditampilkan ketika user akan memberikan rating dan review

- My Orders

Fitur ini dapat disebut juga sebagai history dari pesanan yang dilakukan user. History ini bersifat personal untuk setiap user-nya. Terdapat beberapa bagian yang bisa ditampilkan kepada user berdasarkan status pesannya, diantaranya adalah *on process*, *on delivery*, dan *completed*. Fitur ini memungkinkan user untuk melihat produk apa saja yang pernah dibeli, lengkap dengan detail harga dan ukurannya.



Contoh tampilan *on process* pada halaman my orders

- Multiple user details

Fitur ini dapat digunakan oleh user untuk menyimpan beberapa detail informasi user seperti alamat pengiriman dan metode pembayaran. Hal ini berfungsi ketika user memiliki beberapa alamat atau metode pembayaran, sehingga user tidak perlu memasukkan ulang alamat pengirimannya setiap ingin berganti alamat (berlaku juga untuk metode pembayaran). Untuk memudahkan user membedakan alamat yang sedang aktif, terdapat informasi *default options* sebagai tanda dari alamat utama.

Delivery Address

Home Default options

Postal Code: 69420 Province: West Papua City: South Tangerang

Pacific Garden, C Tower, floor 23, room no. 12 Edit

Office Set Default

Postal Code: 69420 Province: West Papua City: South Tangerang

Pacific Garden, C Tower, floor 23, room no. 12 Edit

Add New Address

Contoh user dengan alamat ganda

- Edit User Details

Fitur ini memungkinkan user untuk mengubah informasi dari akun tersebut (Tidak semua). Hal ini digunakan ketika user ingin mengubah nama penerima, ataupun mengubah email dan nomor telepon. Dengan fitur ini, user tidak perlu membuat akun baru ketika alamat email atau nomor teleponnya sudah tidak aktif.

- Promo Code

Fitur ini merupakan fitur optional, dimana user dapat memasukkan kode promo yang akan disebar melalui pihak ketiga ataupun dari media social resmi *kosuplay*. Fitur ini digunakan untuk membentuk ketertarikan user pada website ini. Kode promo dimasukkan dalam bentuk text, dan tersedia pada halaman *checkout*.

Promo Code

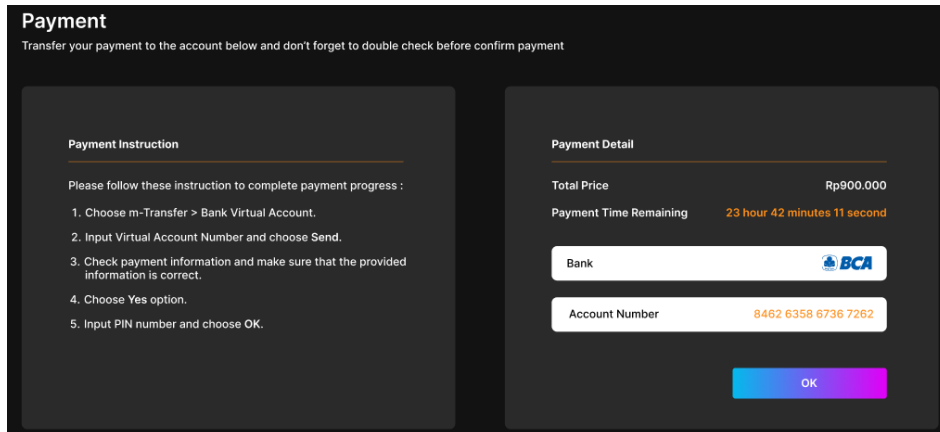
Enter

Textfield untuk promo code

- Konfirmasi Pembayaran

Fitur ini merupakan fitur keamanan transaksi user, berikut dengan fitur yang mampu memberikan informasi detail dari cara pembayarannya untuk setiap metode pembayaran. Selain itu, fitur ini juga digunakan untuk memastikan kembali bahwa metode pembayaran dan total harga yang harus dibayarkan sudah sesuai dengan pesannya. Jika user sudah melakukan

pembayaran, secara otomatis system akan menampilkan halaman *order success* yang artinya order sudah berhasil dibuat.



Payment
Transfer your payment to the account below and don't forget to double check before confirm payment

Payment Instruction


Please follow these instruction to complete payment progress :

1. Choose m-Transfer > Bank Virtual Account.
2. Input Virtual Account Number and choose Send.
3. Check payment information and make sure that the provided information is correct.
4. Choose Yes option.
5. Input PIN number and choose OK.

Payment Detail

Total Price Rp900.000

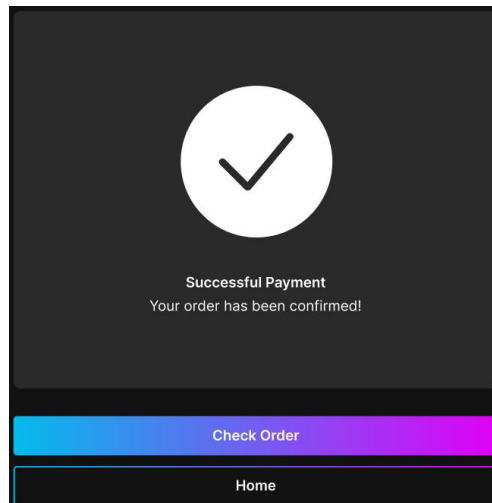
Payment Time Remaining 23 hour 42 minutes 11 second

Bank 

Account Number 8462 6358 6736 7262

OK

Contoh konfirmasi pembayaran pada suatu pesanan/order



Contoh ketika pembayaran berhasil dilakukan

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

Tabel 4.1 Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Sumber Dana	Besaran Dana (Rp)
1	Operasional	Belmawa	
		Perguruan Tinggi	Rp3.600.000
		Instansi Lain	
2	Sewa dan Jasa	Belmawa	
		Perguruan Tinggi	Rp1.935.000
		Instansi Lain	
3	Transportasi Lokal	Belmawa	
		Perguruan Tinggi	Rp1000.000
		Instansi Lain	
4	Lain-lain	Belmawa	
		Perguruan Tinggi	Rp465.000
		Instansi Lain	
Jumlah			Rp7.000.000
Rekap Sumber Dana		Belmawa	-
		Perguruan Tinggi	Rp7.000.000
		Instansi Lain (Jika ada)	-
		Jumlah	Rp7.000.000

4.2 Jadwal Kegiatan

Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan					Penanggungjawab
		Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	
1	Pembuatan Kelompok	X					Dosen Pembimbing
2	Penetapan Ide	X					Dosen Pembimbing
3	Review dengan Domain Expert (1)		X				Dosen Pembimbing
4	Presentasi Progress	X		X	X		Dosen Pembimbing
5	Review dengan Domain Expert (2)					X	Dosen Pembimbing
6	<i>Progress Agile (Design UI/UX, Prototype, etc)</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>Dosen Pembimbing</i>
7	Pembuatan Laporan Akhir					X	Dosen Pembimbing

DAFTAR PUSTAKA

Sari, A. P., & Suhendi. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Talent Film Berbasis Aplikasi Web. *Jurnal Informatika Terpadu*, 6(1), 29-37. Diakses dari <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>

Sama, H., & Hartanto, E. (2021). Studi Deskriptif Evolusi Website Dari Html1 Sampai Html5 Dan Pengaruhnya Terhadap Perancangan Dan Pengembangan Website. *Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Science*, Volume 1(1). Diakses dari <https://journal.uib.ac.id/index.php/combines>

Aipina, D., & Witriyono, H. (2022). Pemanfaatan Framework Laravel dan Framework Bootstrap. *Jurnal Media Infotama*, 18(1), 36.

K, Aniket, & D, Roshan. (2021). *Cosplay costumes market size, share - industry report by 2030*. Allied Market Research. URL : <https://www.alliedmarketresearch.com/cosplay-costumes-market-A13135>. Diakses tanggal 26 Juni 2023.

Mark Otto, J. T. (n.d.). *Bootstrap*. Bootstrap · The most popular HTML, CSS, and JS library in the world. URL : <https://getbootstrap.com/>. Diakses tanggal 26 Juni 2023.

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping

Biodata Ketua

A. Identitas Diri

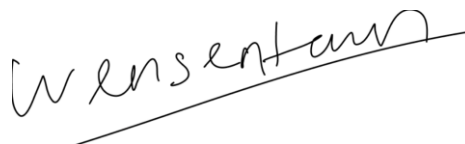
1	Nama Lengkap	Wen Sen Tan
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2540131046
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jambi, 25 April 2003
6	Alamat E-mail	wen.tan@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	081277943168

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.

Tangerang Selatan, 27 - 06 - 2023

Ketua Tim



Wen Sen Tan

Biodata Anggota 1

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Ignatius Arthur
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2502023410
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 11 April 2003
6	Alamat E-mail	ignatius.arthur@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	+62 812-9553-3851

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.

Tangerang Selatan, 27 - 06 - 2023

Anggota Tim



Ignatius Arthur

Biodata Anggota 2

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Clarien Cahyono
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2540121272
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tangerang, 7 Juli 2003
6	Alamat E-mail	clarien.cahyono@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	083873594727

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.

Tangerang Selatan, 27 - 06 - 2023

Anggota Tim



Clarien Cahyono

Biodata Anggota 3

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Yohanes Andrew Wijaya
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2540126033
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Palembang, 9 Januari 2003
6	Alamat E-mail	yohanes.wijaya003@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	087877985481

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.

Tangerang Selatan, 27 - 06 - 2023

Anggota Tim



Yohanes Andrew Wijaya

Biodata Anggota 4

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Stefanus Jonatan
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2540134956
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 12 Oktober 2002
6	Alamat E-mail	stefanus.jonatan@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	+62-812-8922-1006

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.

Tangerang Selatan, 27 - 06 - 2023

Anggota Tim



Stefanus Jonatan

Biodata Dosen Pendamping

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Bayu Kanigoro, S.Kom., M.T
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science Program, Computer Science Department, School of Computer Science, Bina Nusantara University
4	NIP/NIDN	0309067803
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Semarang, 09-Juni-1978
6	Alamat E-mail	
7	Nomor Telepon/HP	+62 813-1597-7645

B. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang	Bidang Ilmu	Institusi	Tahun Lulus
1	Sarjana (S1)			
2	Magister (S2)			
3	Doktor (S3)			

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, dd - mm - 2022

Dosen Pendamping

TTD

Bayu Kanigoro, S.Kom., M.T

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

No,	Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
1	Operasional (Tidak diperlukan Bahan Habis Pakai)			
	Lisensi			Rp1.500.000
	Maintenance			Rp1.000.000
	Biaya Perawatan			Rp1.100.000
	SUBTOTAL		-	Rp3.600.000
2	Belanja Sewa			
	Sewa alat			Rp1000.000
	Sewa Server			Rp935.000
	SUBTOTAL		-	Rp1.935.000
3	Perjalanan lokal			
	Kegiatan Uji Coba			Rp500.000
	Kegiatan Pendampingan			Rp500.000
	SUBTOTAL		-	Rp1.000.000
4	Lain-lain			
	Akses Publikasi			Rp215.000
	Promosi Aplikasi			Rp250.000
	SUBTOTAL		-	Rp465.000
	GRAND TOTAL			Rp7.000.000
GRAND TOTAL (TERBILANG TUJUH JUTA RUPIAH)				

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas

No	Nama/NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Wen Sen Tan	Computer Science	Software Engineering	6 jam / minggu	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun kebutuhan web (kelompok) • Membuat desain pada Figma (kelompok) • Membuat struktur front-end menggunakan HTML & CSS (kelompok) • Membuat back-end website
2	Ignatius Arthur	Computer Science	Software Engineering	6 jam / minggu	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun kebutuhan web (kelompok) • Membuat desain pada Figma (kelompok) • Membuat struktur front-end menggunakan HTML & CSS (kelompok)
3	Yohanes Andrew Wijaya	Computer Science	Software Engineering	6 jam / minggu	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun kebutuhan web (kelompok)

					<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain pada Figma (kelompok) • Membuat struktur front-end menggunakan HTML & CSS (kelompok)
4	Clarien Cahyono / 2540121272	Computer Science	Software Engineering	6 jam / minggu	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun kebutuhan web (kelompok) • Membuat desain pada Figma (kelompok) • Membuat struktur front-end menggunakan HTML & CSS (kelompok) • Menggabungkan front-end website • Menyusun laporan
5	Stefanus Jonatan / 2540134956	Computer Science	Software Engineering	6 jam / minggu	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun kebutuhan web (kelompok) • Membuat desain pada Figma (kelompok) • Membuat struktur front-end menggunakan

					HTML & CSS (kelompok) <ul style="list-style-type: none">• Menyusun laporan
--	--	--	--	--	--

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Ketua Tim	:	Wen Sen Tan
Nomor Induk Mahasiswa	:	2540131046
Program Studi	:	Computer Science
Nama Dosen Pendamping	:	Bayu Kanigoro, S.Kom., M.T
Perguruan Tinggi	:	Universitas Bina Nusantara

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-KC saya dengan judul:

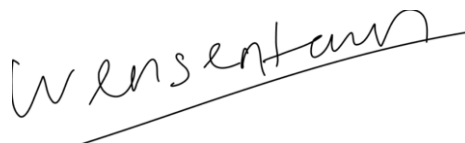
KosuPlay yang diusulkan untuk tahun anggaran 2023 adalah asli karya kami dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

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

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar – benarnya.

Tangerang Selatan, 27 - 06 - 2023

Yang menyatakan,



Wen Sen Tan

2540131046

Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan

Link design Website pada Figma

https://www.figma.com/file/srHxWEZkhv0d2gGF2Lm8Qd/Prototype_SE?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=gz5xxmIEpC7PH2g2-1

Link Github untuk produk website *Kosuplay*

<https://github.com/wensen2525/Software-Engineer.git>

Link Video untuk produk website *Kosuplay*

[Review Website “KOSUPLAY” – Website Marketplace Kostum Cosplay](#)

