

## **DAFTAR ISI**

<b>DAFTAR ISI</b> .....	i
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Luaran yang diharapkan .....	2
1.5 Manfaat Program .....	3
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	4
2.1 Kampung Tematik.....	4
2.2 UMKM.....	4
<b>BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN</b> .....	7
3.1 Studi Literatur .....	7
3.2 Pembuatan Desain .....	7
3.3 Pembuatan Alat .....	8
3.4 Pengujian Alat .....	8
3.5 Rencana Pengembangan Alat.....	8
<b>BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN</b> .....	9
4.1 Anggaran Biaya .....	9
4.2 Jadwal Kegiatan .....	9
<b>DAFTAR PUSTAKA 2020)</b> .....	10
<b>LAMPIRAN</b> .....	11
Lampiran 1 Biodata Ketua dan Anggota serta Dosen Pendamping.....	11
Lampiran 2 Justifikasi Anggaran Kegiatan.....	23
Lampiran 3 Susunan Organisasi Tim Penyusun dan Pembagian Tugas ...	24
Lampiran 4 Surat Pernyataan Ketua Pelaksana.....	25
Lampiran 5 Gambaran Teknologi yang akan dikembangkan.....	26

## **DAFTAR GAMBAR**

## **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 4. 1 Rencana Anggaran Biaya .....</b>	<b>9</b>
<b>Tabel 4. 2 Jadwal Kegiatan .....</b>	<b>9</b>

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kota Semarang merupakan Ibu Kota Jawa Tengah sekaligus menjadi kota metropolitan terbesar ke - 5 di Indonesia. sebagai kota metropolitan membuat kota semarang tak lepas dari berbagai permasalahan seperti halnya kota metropolitan lainnya. seperti salah satu contohnya yakni permasalahan kemiskinan. berdasarkan data dari badan pusat statistik kota semarang tahun 2021 Jumlah penduduk miskin di Ibu Kota Provinsi Jawa Tengah ini mencapai 84,45 ribu jiwa (4,56 persen), bertambah 4,87 ribu jiwa dibandingkan tahun 2020 yang berjumlah 79,58 ribu orang (4,34 persen).

Dengan melihat permasalahan kemiskinan tersebut pemerintah kota semarang telah membuat sebuah Program yang bernama Kampung Tematik, kampung tematik sendiri merupakan salah satu inovasi dari Pemerintah Kota Semarang dalam upaya mengentaskan kemiskinan melalui peningkatan potensi ekonomi lokal.1 usaha tersebut sudah dilakukan oleh Pemerintah Kota Semarang sejak tahun 2016 hingga sekarang. Hasil dari program tersebut kini terdapat kurang lebih 260 kampung tematik yang tersebar di seluruh Kota Semarang, dan rencananya tahun ini akan ditambah 30 kampung tematik baru.

Dengan tujuan sebagai media peningkatan ekonomi lokal harapannya pelaku umkm yang ada di kampung tersebut dapat lebih dikenal dan terkelola dengan baik. Namun melihat dampak covid di Kota Semarang 2 tahun kebelakang setidaknya 1.538 UMKM terdampak. Ribuan UMKM itu menyampaikan berbagai keluhan terkait dampak yang mereka alami seperti salah satunya yakni pemasaran. Pelaku umkm di kampung tematik yang hanya bergantung pada penjualan secara konvensional membuat pemasaran kurang maksimal sehingga penghasilan dari penjualan produk menurun dan dengan metode penjualan konvensional membuat lebih sedikit orang yang mengetahui tentang produk yang dijual oleh umkm tersebut.

Perihal tersebut pemasaran produk menjadi salah satu masalah di karena konsumen dalam masa pandemi 2 tahun kebelakang lebih memilih untuk berbelanja melalui platform online, seperti melalui website. Teknologi website menjadi peluang besar sebagai media untuk menyebarkan informasi selengkap-lengkapnyanya tentang produk umkm sekaligus sebagai media peningkatan promosi di kampung tematik tersebut.

Berangkat dari permasalahan tersebut, kami memiliki inovasi untuk pembuatan website kutik.com. nantinya website ini dapat memudahkan para pelaku umkm di kampung tematik yang berada di seluruh kota semarang, sekaligus juga dapat memberikan informasi terkait kampung tematik tersebut. Tujuan dari pembuatan website ini harapannya pelaku umkm di masing masing kampung tematik dapat menjual produknya secara online sehingga informasi yang didapat oleh konsumen lebih luas dan fleksibel. Selain itu, kampung tematik tersebut dapat dikelola dengan baik.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat platform jual beli produk umkm yang ada di kampung tematik seluruh kota semarang berupa website?
2. Bagaimana agar kampung tematik lebih dikenal lagi, sehingga wisatawan berkenan untuk berkunjung di kampung berupa website?

## **1.3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat disimpulkan tujuan dari pembuatan project ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang platform jual beli produk umkm yang ada di kampung tematik seluruh kota semarang berupa sebuah website.
2. Membuat media informasi yang berkaitan dengan kampung tematik dalam website sehingga wisatawan dapat mengetahui informasi lebih tentang kampung tematik di kota semarang.

## **1.4 Luaran yang diharapkan**

Uraikan luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah :

1. Sebuah website yang berisikan platform penjualan produk umkm dari kampung tematik yang ada di seluruh kota semarang.
2. Menyediakan informasi kepada wisatawan mengenai kampung tematik yang di kota semarang.

### **1.5 Manfaat Program**

Manfaat dari kegiatan ini bagi masyarakat umum, pihak terkait maupun pribadi adalah :

1. Memberi wadah pelaku umkm di kampung tematik di seluruh kota semarang untuk dapat menjualkan produknya secara online, dan juga agar lebih dikenal di khalayak umum
2. Membantu meningkatkan ekonomi lokal yang harapannya setiap masyarakat kampung dapat memiliki penghasilan tambahan, sehingga dapat mengurangi angka kemiskinan di kota semarang
3. Memberikan informasi kepada wisatawan ataupun orang umum mengenai kampung tematik yang ada di kota semarang. sehingga dapat menambah daftar tujuan untuk berwisata di kota semarang.

## **BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Kampung Tematik**

Kampung Tematik merupakan salah satu inovasi Pemerintah Kota Semarang untuk mengatasi permasalahan pemenuhan kebutuhan dasar utamanya pada peningkatan kualitas lingkungan rumah tinggal warga miskin dan prasarana dasar permukiman. Kampung Tematik merupakan titik sasaran dari sebagian wilayah Kelurahan yang dilakukan perbaikan dengan memperhatikan beberapa hal sebagai seperti mengubah lokasi kumuh menjadi tidak kumuh / peningkatan / perbaikan kondisi lingkungan, peningkatan penghijauan wilayah yang intensif, pelibatan partisipasi masyarakat secara aktif, mengangkat potensi sosial dan ekonomi masyarakat setempat ( pemberdayaan ).

Pelibatan partisipasi masyarakat serta lembaga – lembaga yang ada bertujuan untuk membangun trademark / karakteristik lingkungan melalui peningkatan / pengembangan potensi - potensi lokal yang dimiliki di wilayah tersebut. Potensi – potensi tersebut dapat berupa usaha masyarakat yang dominan dan menjadi mata pencaharian pokok sebagian besar warga di wilayah tersebut, karakter masyarakat yang mendidik ( budaya, tradisi, kearifan lokal ), masyarakat dan lingkungan yang sehat, Home industri ramah lingkungan, Kerajinan masyarakat, Ciri khas setempat yang lebih kuat / tidak dimiliki kampung lain dan bisa menjadi ikon wilayah.

Harapannya dengan adanya program inovasi dari pemerintah kota semarang ini dapat membantu mengurangi angka kemiskinan yang ada di kota semarang yakni dengan cara peningkatan ekonomi lokal. Serta juga dapat menumbuhkan umkm-umkm baru di setiap kampung tersebut, dan juga dapat menambah destinasi wisata yang ada di kota semarang terutama sektor pariwisata edukasi. Sehingga masyarakat dapat berperan aktif untuk memajukan kampungnya.

### **2.2 UMKM**

Definisi umkm berdasarkan Undang Undang Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), pemerintah mengelompokkan jenis usaha berdasarkan kriteria aset dan omzet. Usaha Mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria kekayaan bersih maksimal Rp50 juta tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha. Selain itu, memiliki omzet tahunan maksimal Rp300 juta.

Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri dan dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha. Usaha bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi

bagian langsung dan tidak langsung dari usaha menengah atau usaha besar. Kriteria usaha kecil adalah kekayaan bersih berkisar lebih dari Rp 50 juta sampai Rp 500 juta, tidak termasuk tanah dan bangunan usaha. Selain itu, memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp 300 juta sampai dengan paling banyak Rp 2,5 miliar.

Usaha Menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri dan bukan termasuk anak perusahaan atau cabang perusahaan tertentu. Adapun, kriteria jumlah kekayaan bersih harus lebih dari Rp 500 juta hingga paling banyak Rp 10 Miliar. Selain itu, penjualan tahunan lebih dari Rp 2,5 miliar sampai paling banyak Rp 50 miliar.

### **2.3 Website**

Menurut Yuhefizar (2008:10), website atau world wide web (www) adalah kumpulan halaman-halaman web yang mengandung informasi. Sedangkan menurut Jovan (2007:1), website adalah media penyampai informasi di internet. Website merupakan sebuah kumpulan halaman-halaman web beserta file-file pendukungnya, seperti file gambar, video, dan file digital lainnya yang diletakan (di-host) di sebuah web server yang umumnya dapat diakses melalui internet (Jasmadi,2006). Dari ketiga pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa website adalah suatu kumpulan halaman web yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara video dan atau gabungan dari semuanya yang diletakan di sebuah web server yang dapat diakses melalui internet.

Pada kegiatan ini, website yang akan kami gunakan bertipe dinamis, dimana informasi yang terdapat pada website akan berubah-ubah sesuai user-nya. Di website ini memiliki 3 user yakni admin, tamu/pembeli, dan penjual. masing - masing user memiliki tampilan berbeda - beda sesuai dengan user login di website.

Website dipilih oleh kelompok kami karena merupakan media yang memiliki keluwesan dalam hal kompatibilitas. Website dapat dibuka dimanapun dan kapanpun. Sehingga dengan menggunakan website, dapat menjangkau ruang lingkup pasar yang lebih besar serta informasi yang ingin diberikan dapat tersampaikan dimanapun dan kapanpun.

### **2.4 E-commerce**

Definisi e-commerce menurut David Baum (1999) yaitu: “Ecommerce is a dynamic set of technologies, applications, and business process that link enterprises, consumers, and communities through electronics transactions and the electronic exchange of goods, services, and informations.” (E-commerce) merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi

elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik). Triton (2006), menjelaskan bahwa e-commerce (electronic commerce) sebagai perdagangan elektronik dimana untuk transaksi perdagangan baik membeli maupun menjual dilakukan melalui elektronik pada jaringan internet.

Di Indonesia e-commerce tumbuh sangat pesat, dan cocok untuk menunjang bisnis di masa depan. E-commerce dapat dengan mudah diakses melalui smartphone. Sehingga pengguna tidak perlu mengeluarkan biaya untuk pembuatan toko secara offline. Selain itu, dengan teknologi internet yang ada sekarang ini pengguna dapat dengan mudah menjangkau konsumen dengan ruang lingkup pasar yang lebih besar.



### **BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN**

Rencana tahapan pelaksanaan akan dilakukan secara daring dan luring. Berikut adalah pembahasan mengenai rencana tahapan pelaksanaan yang akan dilakukan untuk membuat website ini.

#### **3.1 Studi Literatur**

Dalam studi literasi hal yang dilakukan adalah mempelajari materi penunjang dari buku, artikel, maupun jurnal yang menjadi dasar dalam pembuatan website ini.

#### **3.2 Pembuatan Desain**

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan di tahap satu menjadi representasi ke dalam bentuk “blueprint” website sebelum coding dimulai. pembuatan desain sendiri dibagi menjadi 3 yaitu :

1. Desain proses sistem

Pada proses desain sistem bertujuan untuk mendesain atau perancangan terhadap alur dan logika sistem. Tahap ini, disusun alur proses sistem dalam bentuk diagram flowchart dan DFD (Data Flow Diagram). Diagram flowchart digunakan untuk algoritma pemecahan masalah, sedangkan Data Flow Diagram digunakan untuk proses alur aliran sebuah data pada sebuah sistem.

2. Desain database

Desain database adalah desain dari tempat penyimpanan data (storage) dimana data dari website ini akan disimpan. Desain database disusun dalam bentuk ERD (Entity Relationship Diagram). ERD sendiri merupakan gabungan dari entitas-entitas data yang dimiliki atribut-atribut yang kemudian akan diwujudkan dalam bentuk tabel-tabel penyimpanan data.

3. Desain user interface

Desain user interface digunakan untuk merancang tampilan antarmuka dari website ini, rancangan antarmuka dari website ini akan dibuat semenarik mungkin tetapi tidak melupakan unsur kemudahan user dalam membuka dan penggunaan website. Desain user interface digunakan untuk dasar membuat tampilan aplikasi yang nantinya akan dipakai oleh user. Dengan adanya user interface, harapannya akan lebih mudah dalam membuat website karena telah memiliki gambaran tata letak (layout) komponen dari website ini sendiri.

### **3.3 Pembuatan Alat**

Pembuatan alat merupakan bentuk realisasi dari desain dan model sistem yang telah direncanakan sebelumnya. Tahapan pembuatan alat ini akan dilakukan secara hybrid (secara offline dan online). Website akan dibuat sesuai dengan rancangan desain interface. Bagian database akan membuat sistem sesuai dengan DFD yang telah digambarkan. Tahapan implementasi adalah inti dari seluruh tahapan pembuatan aplikasi, pada tahapan inilah sebuah aplikasi benar-benar dibuat dari awal berpedoman pada rancangan-rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

Selanjutnya interface website akan membuat tampilan antar muka sesuai dengan desain dengan menggunakan pemrograman HTML, CSS serta javascript. Serta rancangan database akan dibuat dengan menggunakan database MySQL. Sedangkan bagian program website akan dibuat dengan menggunakan PHP.

### **3.4 Pengujian Alat**

Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk memastikan alat yang telah dibuat dapat bekerja sesuai dengan rancangan. Jika alat belum bisa bekerja seperti yang diharapkan, maka kembali ke fase perancangan alat untuk mendapatkan rancangan yang ideal. Jika alat sudah dapat bekerja maka akan dilanjutkan dengan pengujian menggunakan air. Tahap pengujian alat ini dilakukan secara luar jaringan (luring) dengan tetap melaksanakan protokol kesehatan yang dianjurkan oleh pemerintah berdasar pada lampiran 6.

Dalam pengujian alat ini dilakukan uji coba dengan memasukkan air dengan kandungan mikroplastik ke dalam alat. Kemudian dari air yang dihasilkan dilakukan pengamatan apakah alat ini sudah bekerja sesuai dengan prinsip kerja yang seharusnya atau belum. Jika masih terdapat kandungan mikroplastik pada air hasil penyaringan maka akan dilakukan peninjauan kembali sistem kerja dari alat ini.

### **3.5 Rencana Pengembangan Alat**

Perancangan adalah bagian yang sangat penting dalam pengembangan alat karena perancangan ke depan dengan komponen yang tepat akan mengurangi pembelian komponen dan alat bekerja sesuai keinginan. Untuk menghindari kerusakan komponen, maka perlu dipahami sifat-sifat dari komponen tersebut. Hasil perencanaan yang dilakukan pada fase ini dilakukan dalam sistem nyata.

## BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

### 4.1 Anggaran Biaya

Berikut biaya yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian seperti pada Tabel 4.1 berikut:

**Tabel 4. 1 Rencana Anggaran Biaya**

No	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)
1	Bahan habis pakai (50%)	Rp. 5.100.000
2	Sewa dan jasa (15%)	Rp. 2.400.000
3	Transportasi dan Operasional (20%)	Rp. 1.800.000
4	Lain-lain (15%)	Rp. 460.000
<b>Jumlah</b>		<b>Rp. 9.760.000</b>

### 4.2 Jadwal Kegiatan

Berikut merupakan tabel jadwal kegiatan yang akan dilakukan dalam kurun waktu kurang lebih 4 bulan untuk menyelesaikan pembuatan alat:

**Tabel 4. 2 Jadwal Kegiatan**

No	Jenis Kegiatan	Bulan																Person Penanggung Jawab
		1				2				3				4				
1	Persiapan																Syaiful	
2	Pembelian alat bahan																Ella & Luthfi	
3	Produksi																Ella	
4	Uji Kelayakan Produk																Luthfi	
5	Promosi& Pemasaran																Lailatul	
6	Evaluasi																Syaiful	
7	Pembuata n Laporan																Lailatul	

## DAFTAR PUSTAKA

BOC Indonesia. 2007. Pengertian Website, Web Hosting dan Domain Name. <http://www.baliorange.web.id/> [26 September 2015]

Tambunan Patar. 2014. Pengertian E-Commerce, Manfaat Serta Keuntungan ECommerce. <http://www.patartambunan.com/> [26 September 2015]

"Pengertian, Jenis dan Perkembangan UMKM di Indonesia". jurnal.id. 01 februari 2020. 28 Januari 2023. [https://www.jurnal.id/id/blog/apa-itu-arti-yang-dimaksud-pengertian-umkm-artinya-adalah/#Apa\\_Itu\\_Arti\\_UMKM](https://www.jurnal.id/id/blog/apa-itu-arti-yang-dimaksud-pengertian-umkm-artinya-adalah/#Apa_Itu_Arti_UMKM)

"Imbas Pandemi Covid-19, Ribuan UMKM di Semarang Alami Kesulitan". timesindonesia.co.id. 23 April 2020. 29 Januari 2023. <https://timesindonesia.co.id/peristiwa-daerah/267032/imbaspandemiacovid19ribuanumkmdisemarangalamiKesulitan>

"KAMPUNG TEMATIK". tinjomoyo.semarangkota.go.id. 2023. 29 Januari 2023. <https://tinjomoyo.semarangkota.go.id/pengertiankampungtematik>

"Kota Semarang Targetkan Bangun 10 Desa Wisata Baru dari Kampung Tematik Setiap Tahun". lenteratoday.com . 16 Agustus 2022. 30 Januari 2023. <https://lenteratoday.com/kota-semarang-targetkanbangun10desawisatabarudarikampungtematiksetiaptahun>

## **LAMPIRAN**

### **Lampiran 1 Biodata Ketua dan Anggota serta Dosen Pendamping**

#### **1. Biodata Ketua Pelaksana**

##### **A. Identitas Diri**

1.	Nama Lengkap	Syaiful Rizal Sidiq
2.	Jenis Kelamin	Laki - laki
3.	Program Studi	Teknik Informatika
4.	NIM	A11.2021.13849
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Semarang, 30 Oktober 2001
6.	E-mail	111202113849@hms.dinus.ac.id
7.	Nomor Telepon/HP	085643408961

**B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah diikuti**

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika UDNIUS	Anggota bidang kajian strategis	Periode 2022-2023, UDINUS Semarang

**C. Penghargaan yang pernah diterima**

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

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**.

Semarang, 30 Januari 2023

Ketua

Syaiful Rizal Sidiq

## 2. Biodata Anggota Tim Pelaksana 1

### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Ella Budi Wijayanti
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Program Studi	Teknik Informatika
4.	NIM	A11.2020.12716
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Demak, 27 Juli 2002
6.	E-mail	111202012716@mhs.dinus.ac.id
7.	Nomor Telepon/HP	0895359510411

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

No	Jenis Kegiatan	Status Kegiatan dalam	Waktu dan Tempat
1	Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika UDNIUS	Anggota bidang Pengkaderan	Periode 2021-2022, UDINUS Semarang

2	Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika UDNIUS	Anggota bidang Pengkaderan	Periode 2022-2023, UDINUS Semarang
---	--	----------------------------	------------------------------------

### C. Penghargaan yang pernah diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

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**.

Semarang, 30 Januari 2023

Ketua

Syaiful Rizal Sidiq



### 3. Biodata Anggota Tim Pelaksana 2

#### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Lailatul Cahyaningrum
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Program Studi	Teknik Informatika
4.	NIM	A11.2020.12653
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Kendal, 22 Februari 2002
6.	E-mail	111202012653@mhs.dinus.ac.id
7.	Nomor Telepon/HP	082324822892

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

No	Jenis Kegiatan	Status Kegiatan dalam	Waktu dan Tempat
1	PASKIBRAKU	Anggota	Periode 2020 - 2021, UDINUS Semarang
2	Badan Amalan Islam Matholi'ul Anwar	Anggota	Periode 2020 - 2021, UDINUS Semarang

3	Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika UDINUS	Anggota bidang kajian strategis	Periode 2021-2022, UDINUS Semarang
4	Badan Amalan Islam Matholi'ul Anwar	Pengurus	Periode 2021 - 2022, UDINUS Semarang
5	Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika UDINUS	Anggota bidang kajian strategis	Periode 2022-2023, UDINUS Semarang
6	Badan Amalan Islam Matholi'ul Anwar	Pengurus	Periode 2022 - 2023, UDINUS Semarang

### C. Penghargaan yang pernah diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

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**.

Semarang, 30 Januari 2023

Ketua

Syaiful Rizal Sidiq

### 3. Biodata Anggota Tim Pelaksana 3

#### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Luthfi Nur Ja'far
2.	Jenis Kelamin	Laki - laki
3.	Program Studi	Teknik Informatika
4.	NIM	A11.2021.13633
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Jepara, 01 Oktober 2003
6.	E-mail	111202113633@mhs.dinus.ac.id
7.	Nomor Telepon/HP	089669394523

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

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika UDNIUS	Anggota bidang kajian strategis	Periode 2022-2023, UDINUS Semarang

### C. Penghargaan yang pernah diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

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**.

Semarang, 30 Januari 2023

Ketua

Tanda Tangan (asli TT basah)

Syaiful Rizal Sidiq

## **Biodata Dosen Pendamping**

### **A. Identitas Diri**

1	Nama Lengkap	Aprilyani Nur Safitri, M.Kom
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIP/NIDN	0686.11.2015.618/ 0623049102
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Semarang, 23 April 1991
6	Alamat E-mail	apriyani.safitri@dsn.dinus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	085640036929

### **B. Riwayat Pendidikan**

Program	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Dian Nuswantoro	Universitas Dian Nuswantoro
Jurusan/Prodi	Sistem Informasi	Magister Teknik Informatika

Tahun Masuk-Lulus	2009-2013	2013-2017
-------------------	-----------	-----------

### **C. Rekam Jejak Tri Dharma PT**

#### **C.1 Pendidikan/Pengajaran**

No	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	SKS
1	Dasar-Dasar Komputasi	Wajib	2
2	Pemrograman Web Lanjut	Wajib	2
3	Pemrograman Berorientasi Objek	Wajib	4
4	Sistem Informasi	Wajib	3

#### **C.2 Penelitian**

No	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1	-	-	-

### C.3 Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1	-	-	-

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**.

Semarang, 25 Maret 2022

Dosen Pendamping

(Nama Lengkap dengan Gelar)



## Lampiran 2 Justifikasi Anggaran Kegiatan

Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1. Belanja Bahan (maks. 60%)			
a. Desain Web	1 kali	1.000.000	1.000.000
b. Perawatan Web	2 kali	550.000	1.100.000
c. Database Server	6 bulan	250.000	1.500.000
d. Pembuatan website	1 kali	1.500.000	1.500.000
<b>SUB TOTAL</b>			<b>5.100.000</b>
2. Belanja Sewa (maks 15%)			
a. Sewa Hosting	6 bulan	300.000	1.800.000
b. Sewa Domain	6 bulan	100.000	600.000
<b>SUB TOTAL</b>			<b>2.400.000</b>
3. Perjalanan Lokal (maks 30%)			
a. Kegiatan Observasi	4 kali	250.000	1.000.000
b. Dokumentasi	2 kali	150.000	300.000
c. Kegiatan Pembimbingan	2 kali	250.000	500.000
<b>SUB TOTAL</b>			<b>1.800.000</b>
4. Lain-lain (maks 15%)			
a. Protokol Kesehatan	4 paket	50.000	200.000
b. Tinta Printer	3 kali	40.000	120.000
c. Kertas HVS	2 Rim	70.000	140.000
<b>SUB TOTAL</b>			<b>460.000</b>
<b>GRAND TOTAL</b>			<b>9.760.000</b>
Terbilang <i>Sembilan Juta Tujuh Ratus Enam Puluh Ribu Rupiah</i>			

### Lampiran 3 Susunan Organisasi Tim Penyusun dan Pembagian Tugas

No	Nama / NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1.	Syaiful Rizal Sidiq / A11.2021.13849	Teknik Informatika	-	28 jam	Mengkoordinasi antar anggota. Analisis kebutuhan sistem & pengumpulan informasi
2.	Lailatul Cahyaningrum / A11.2020.12653	Teknik Informatika	-	28 jam	Pengujian Sistem. Analisis kebutuhan sistem & pengumpulan informasi
3.	Luthfi Nur Ja'far / A11.2021.13633	Teknik Informatika	-	28 jam	Implementasi Program
4.	Ella Budi Wijayanti / A11.2020.12716	Teknik Informatika	-	28 jam	Desain Web

#### **Lampiran 4 Surat Pernyataan Ketua Pelaksana**

#### **SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA**

---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syaiful Rizal Sidiq  
NIM : A11.2021.13849  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-KC saya dengan judul “pembuatan website kutik.com sebagai media pemberdayaan umkm pada kampung tematik di kota semaran” yang diusulkan untuk tahun anggaran 2022 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 dengan sebenar-benarnya.

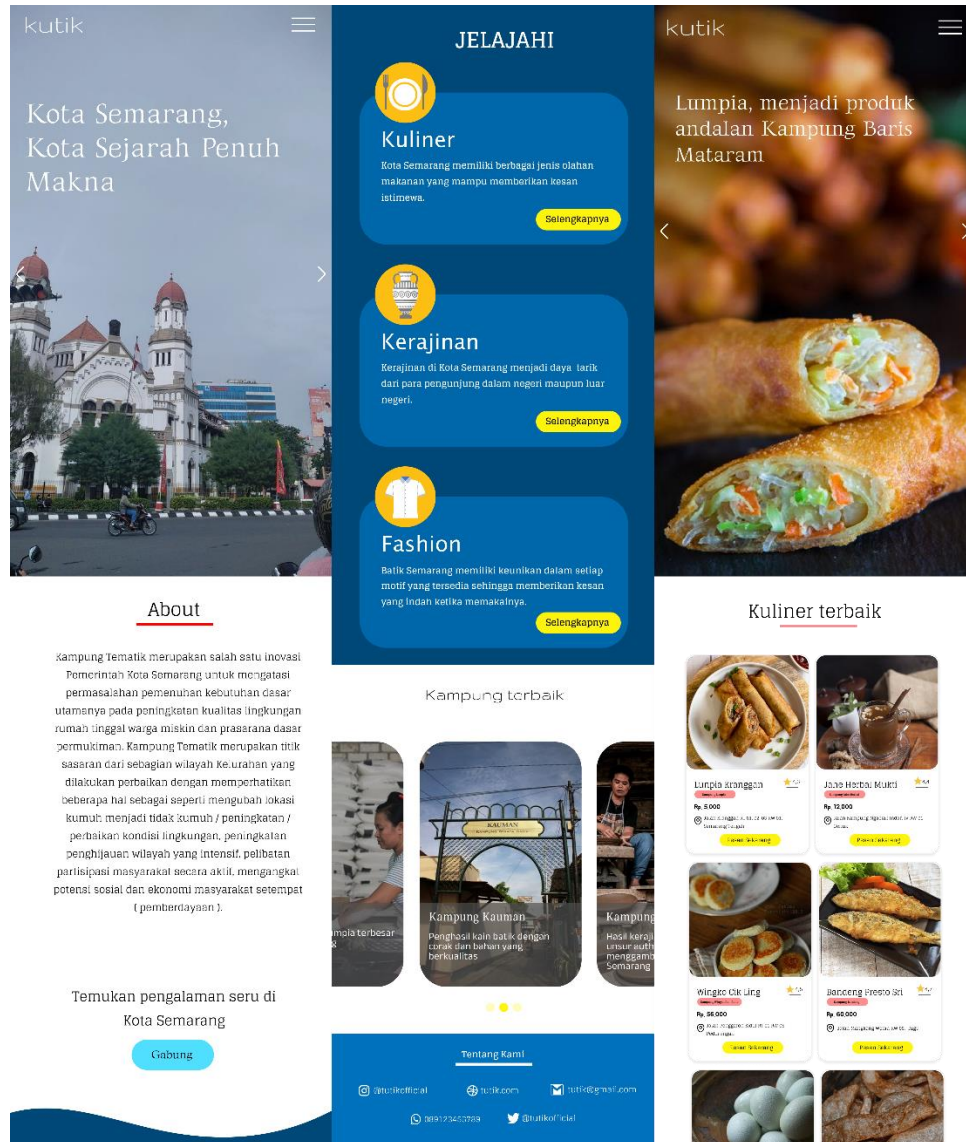
Semarang, 30 Januari 2023

Yang menyatakan,

Syaiful Rizal Sidiq

NIM. A11.2021.13849

## Lampiran 5 Gambaran Teknologi yang akan dikembangkan



**Gambar 1 Tampilan Website Kutik.Com**