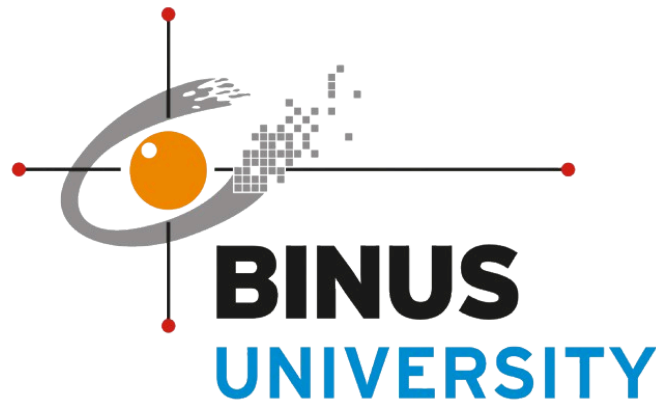


LAPORAN PROJECT SOFTWARE ENGINEERING PKM - KC



EduQuiz - Platform Quiz Edukatif

Oleh:

Kelas: LS01

Kelompok: 2

- | | |
|----------------------------|--------------|
| 1. NAFI IRFAN ZIDNY | - 2702339961 |
| 2. NICHOLAS NATHANAEL LO | - 2702313470 |
| 3. AARON ADRIANO | - 2702276866 |
| 4. EDRIC EMERSON | - 2702229592 |
| 5. GAUTIER GLENDON YAUWIRA | - 2702281720 |

Semester Genap 2024/2025

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Tujuan Kegiatan	2
1.4. Luaran	2
1.5 Manfaat Kegiatan	3
BAB II	3
TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Teknologi Pembelajaran Interaktif	3
2.2 Pembelajaran Asinkron dan Fleksibilitas Waktu	3
2.3. Relevansi dengan SDG 4: Quality Education	3
2.4 Implementasi Teknologi pada EduQuiz	4
2.5. Keunikan EduQuiz dibanding Platform Serupa	4
BAB III	5
METODE PELAKSANAAN	5
3.1 Metode Pengembangan	5
3.2 Tahap Pelaksanaan	5
3.3 Diagram UML dan Perancangan Sistem	6
3.4 Entity Relationship Diagram (ERD)	7
3.5 Mockup dan UI/UX	7
BAB IV	13
BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	13
4.1 Anggaran Biaya	13
4.2 Jadwal Kegiatan	13
DAFTAR PUSTAKA	15

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong perubahan dalam berbagai bidang, salah satunya adalah pendidikan. Sistem pembelajaran daring semakin diminati karena fleksibilitasnya. Namun, banyak platform pembelajaran daring yang belum mengakomodasi kebutuhan kuis berbasis waktu fleksibel, di mana siswa dapat mengakses dan menjawab soal sesuai waktu luang mereka, serta melihat nilai mereka secara langsung.

Masalah utama yang diidentifikasi adalah keterbatasan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara daring yang praktis dan interaktif, serta kurangnya platform yang memungkinkan siswa mengerjakan kuis di luar jam pelajaran tanpa tekanan waktu secara real-time. Platform seperti Kahoot bersifat real-time dan tidak selalu sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa yang memiliki keterbatasan waktu atau koneksi.

EduQuiz hadir sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan ini. EduQuiz adalah platform kuis daring non-realtime berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis dan siswa mengerjakannya kapan saja sesuai jadwal yang ditentukan. Dengan ini, siswa dapat belajar secara mandiri, dan guru dapat melakukan evaluasi pembelajaran dengan lebih fleksibel.

Potensi pengembangan EduQuiz sangat tinggi, mengingat tingginya kebutuhan akan platform pembelajaran interaktif namun fleksibel. Sasaran dari platform ini adalah sekolah-sekolah menengah, terutama di daerah dengan koneksi internet yang tidak stabil.

Inisiatif ini sejalan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs), khususnya SDG 4: Quality Education, yang bertujuan untuk menjamin pendidikan yang inklusif dan berkualitas serta mendukung kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua. Dengan memberikan akses terhadap platform edukatif yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, EduQuiz berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran digital di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana menciptakan platform kuis daring yang fleksibel waktu dan tidak bergantung pada interaksi real-time?
- b. Bagaimana menyediakan sistem evaluasi pembelajaran yang mudah digunakan oleh guru dan menyenangkan bagi siswa?

1.3 Tujuan Kegiatan

- a. Mengembangkan sebuah platform kuis non-realtime berbasis web bernama EduQuiz.
- a. Memfasilitasi guru dalam membuat kuis secara mudah dan fleksibel.
- b. Menyediakan fitur bagi siswa untuk mengerjakan kuis secara mandiri sesuai jadwal.
- c. Menyediakan sistem rekapitulasi nilai otomatis sebagai hasil evaluasi pembelajaran.

1.4 Luaran

- a. Platform EduQuiz versi minimum viable product (MVP) berbasis web.
- b. Panduan penggunaan platform untuk guru dan siswa.
- c. Pengujian sistem dan dokumentasi hasil uji coba.

1.5 Manfaat Kegiatan

- a. Meningkatkan efisiensi pembelajaran dan evaluasi oleh guru.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan fleksibel bagi siswa.
- c. Mendorong inovasi dalam dunia edutech lokal.
- d. Mendukung pencapaian SDG 4 (Quality Education) melalui teknologi pembelajaran yang inklusif dan adaptif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teknologi Pembelajaran Interaktif

Kemajuan teknologi informasi telah mendorong berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui platform kuis daring yang bersifat interaktif. Platform seperti Kahoot!, Quizizz, dan Google Forms telah banyak dimanfaatkan untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran di sekolah. Kahoot! menggunakan pendekatan real-time dengan elemen gamifikasi yang mendorong partisipasi siswa secara langsung di kelas. Sementara itu, Quizizz menawarkan fitur pengerjaan kuis secara mandiri (asynchronous), walaupun tetap mengedepankan aspek kompetisi. Di sisi lain, Google Forms digunakan secara luas karena kemudahannya dalam pembuatan soal, meskipun fitur interaktif dan evaluasinya masih terbatas. Ketiga platform ini memberikan kontribusi penting terhadap digitalisasi evaluasi pembelajaran, namun belum sepenuhnya menjawab kebutuhan fleksibilitas waktu dan akses di berbagai kondisi.

2.2 Pembelajaran Asinkron dan Fleksibilitas Waktu

Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran asinkron memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa. Huang (2022) dalam studinya menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kuis yang memungkinkan fleksibilitas waktu dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, terutama bagi mereka yang memiliki ritme belajar berbeda. Fleksibilitas ini penting dalam konteks pendidikan inklusif, di mana tidak semua siswa memiliki akses waktu dan perangkat yang sama. Oleh karena itu, platform kuis yang mendukung pengerjaan tidak secara bersamaan menjadi semakin relevan. Hal ini juga didukung oleh temuan lain dari studi e-learning di berbagai bidang, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis sistem daring non-realtime mampu meningkatkan efektivitas dan kepuasan peserta didik.

2.3 Relevansi dengan SDG 4: Quality Education

Platform EduQuiz dirancang dengan visi untuk mendukung Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya SDG 4: Quality Education. SDG 4 menekankan pentingnya akses pendidikan yang inklusif, berkualitas, dan merata bagi semua. Dengan menghadirkan sistem kuis daring yang tidak mengharuskan kehadiran secara real-time, EduQuiz menjadi alternatif yang adaptif bagi siswa di wilayah dengan koneksi internet terbatas atau jadwal belajar yang tidak seragam. Selain itu, sistem evaluasi berbasis kuis yang bersifat fleksibel dapat memberikan peluang belajar yang setara dan mendukung prinsip pembelajaran sepanjang hayat. Konsep ini sejalan dengan prinsip pendidikan abad ke-21 yang menekankan personalisasi, fleksibilitas, dan kemandirian siswa dalam belajar.

2.4 Implementasi Teknologi pada EduQuiz

Untuk merealisasikan sistem kuis yang fleksibel dan user-friendly, EduQuiz dibangun menggunakan teknologi modern yang telah terbukti stabil dan efisien. Pada sisi backend, digunakan Node.js dengan framework ExpressJS untuk membangun API dan mengelola logika bisnis. Penyimpanan data dilakukan melalui PostgreSQL sebagai sistem manajemen basis data relasional yang handal. Di sisi frontend, platform ini mengandalkan HTML, CSS, dan AJAX untuk menciptakan antarmuka pengguna yang responsif dan interaktif. Pemilihan teknologi ini dilakukan agar platform tetap ringan, cepat diakses, serta mudah dikembangkan secara berkelanjutan.

2.5 Keunikan EduQuiz dibanding Platform Serupa

EduQuiz menghadirkan sejumlah keunikan dibandingkan platform lain yang sudah ada. Pertama, sistemnya dirancang berbasis non-realtime interaction, sehingga siswa tidak perlu mengerjakan soal secara bersamaan. Ini memberi fleksibilitas tinggi dan mengurangi tekanan waktu. Kedua, platform ini menyediakan fitur rekapitulasi nilai dan pembahasan otomatis, yang memungkinkan siswa langsung mengevaluasi hasil belajarnya. Ketiga, dari sisi guru, EduQuiz menawarkan antarmuka pembuatan kuis yang sederhana dan intuitif, sehingga tidak memerlukan keahlian teknis dalam penggunaannya. Semua fitur ini menjadikan EduQuiz sebagai solusi teknologi pendidikan yang lebih inklusif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di berbagai konteks.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Metode Pengembangan

Pengembangan platform EduQuiz dilakukan melalui pendekatan rekayasa perangkat lunak iteratif yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengembangan, pengujian, hingga evaluasi dan dokumentasi. Metode ini dirancang untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan mampu menjawab kebutuhan guru dan siswa secara efektif dan efisien.

1. Analisis Kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru dan siswa di sekolah menengah. Dari kegiatan ini diperoleh data mengenai kendala guru dalam memberikan evaluasi daring dan kebutuhan siswa dalam mengakses kuis yang fleksibel.
2. Perancangan Sistem mencakup desain antarmuka pengguna (UI/UX), diagram alir sistem (flowchart), dan model konseptual data (ERD). Perancangan dilakukan untuk memastikan alur penggunaan mudah dimengerti oleh guru dan siswa.
3. Pengembangan Sistem dilakukan dengan membagi dua bagian utama: frontend dan backend.
 - Frontend menggunakan HTML, CSS, dan AJAX.
 - Backend dikembangkan menggunakan Node.js dengan framework ExpressJS.
 - Database menggunakan PostgreSQL, dengan rancangan tabel berdasarkan model relasional.
4. Pengujian Sistem dilakukan dengan metode unit testing dan uji coba langsung di sekolah mitra. Pengujian meliputi keandalan fungsi kuis, login, penyimpanan jawaban, serta tampilan hasil kuis.
5. Evaluasi dan Dokumentasi mencakup analisis feedback dari pengguna (guru dan siswa), pengukuran usability, serta penyusunan laporan kegiatan dan panduan penggunaan sistem.

3.2 Tahap Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan program pengembangan platform EduQuiz dirinci sebagai berikut:

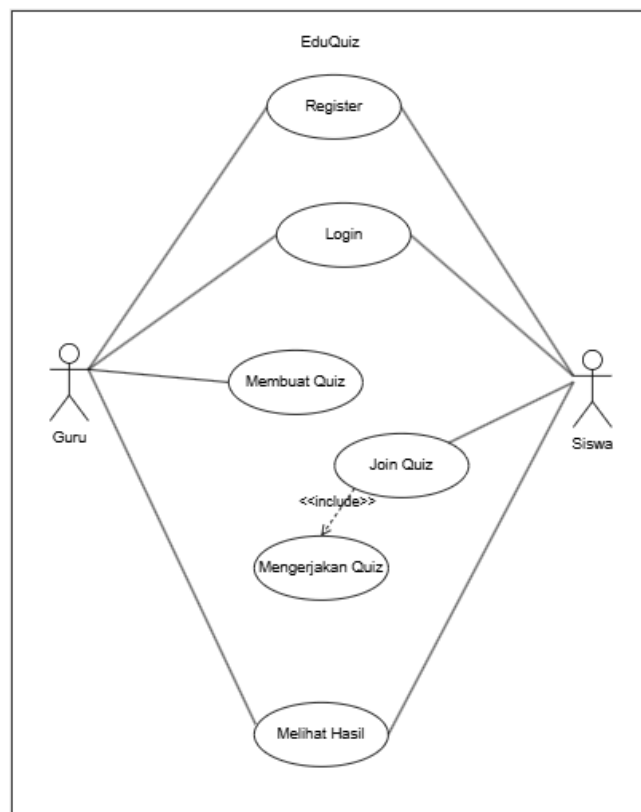
No	Tahap	Kegiatan
1	Analisis Kebutuhan	Observasi, wawancara guru dan siswa, studi pustaka platform sejenis
2	Desain Sistem	Pembuatan flowchart, ERD, diagram UML, dan mockup antarmuka (UI/UX)

3	Implementasi	Pengembangan backend dan frontend secara terpisah
4	Pengujian Sistem	Unit testing dan uji coba sistem
5	Evaluasi dan Penyempurnaan	Analisis hasil uji, pengumpulan feedback, perbaikan sistem
6	Dokumentasi	Penyusunan laporan akhir, dokumentasi teknis, dan panduan penggunaan

3.3 Diagram UML dan Perancangan Sistem

Untuk memodelkan alur sistem, digunakan jenis diagram **Unified Modeling Language (UML)**:

1. Use Case Diagram

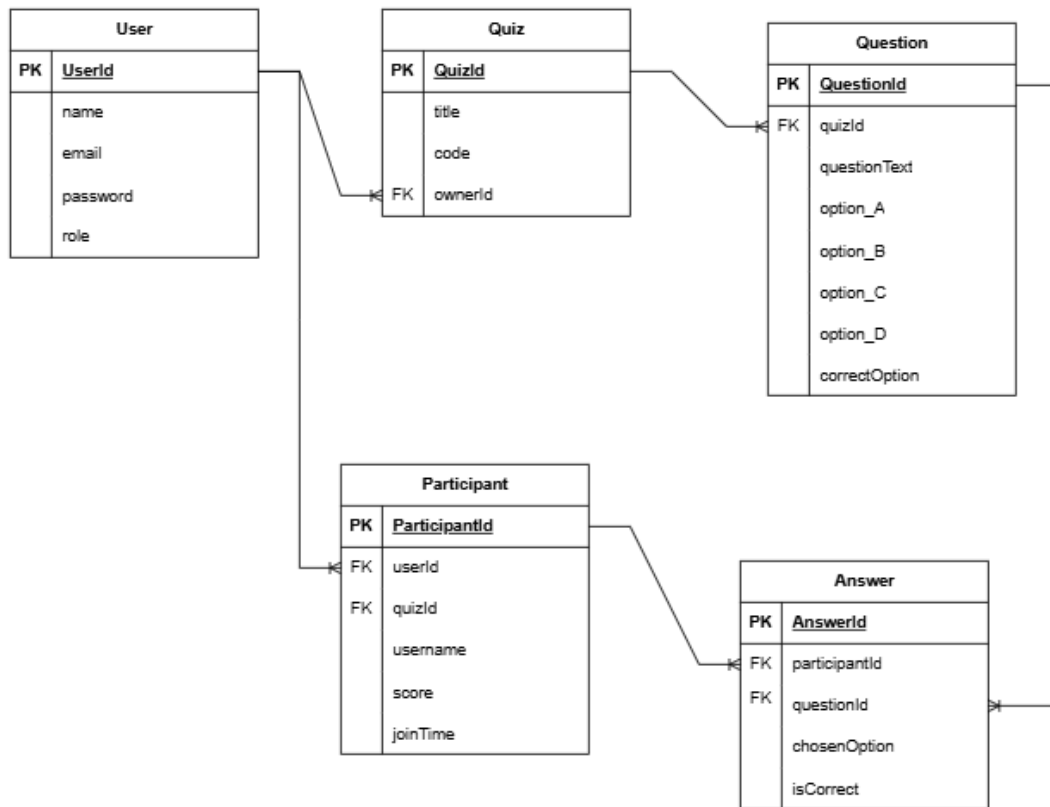


[Gambar 1: Use Case Diagram EduQuiz]

Diagram ini menggambarkan interaksi antara dua aktor utama, yaitu *Guru* dan *Siswa*, dengan fungsionalitas sistem seperti login, membuat kuis, menjawab kuis, dan melihat hasil.

3.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

1. Entity Relationship Diagram (ERD)



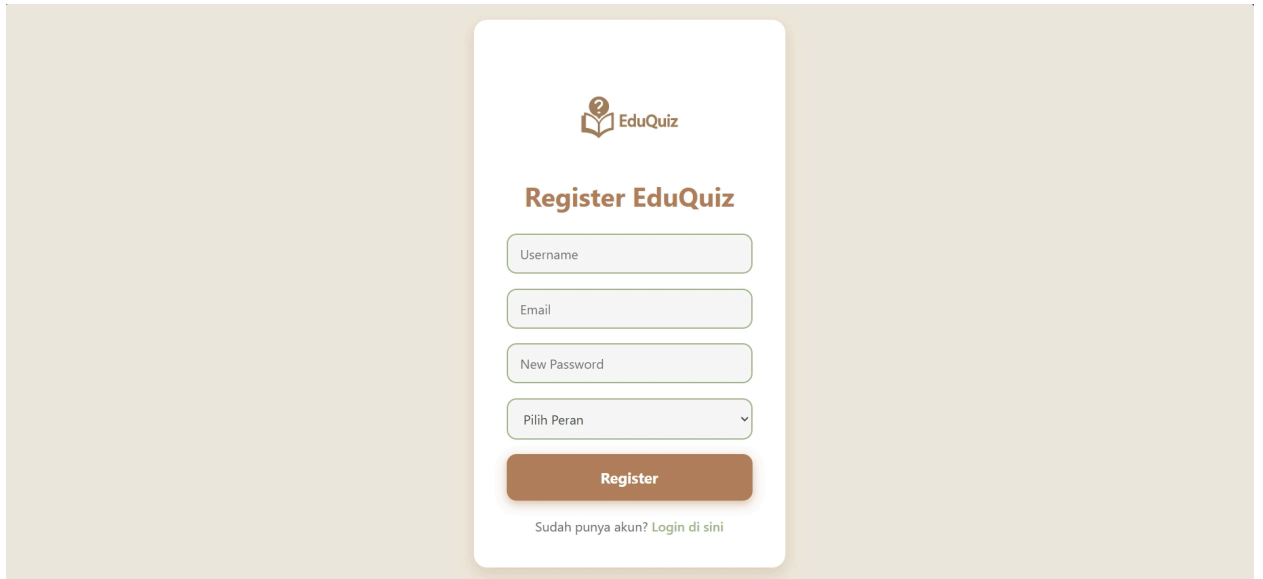
[Gambar 3: Entity Relationship Diagram (ERD) EduQuiz]

menunjukkan relasi antar tabel database utama, seperti:


- One-to-Many antara Quiz dan Question
- One-to-Many antara Quiz dan Participant
- One-to-Many antara Participant dan Answer

3.5 Mockup dan UI/UX

Desain antarmuka sistem dibuat berdasarkan prinsip *usability* yaitu sederhana, konsisten, dan responsif terhadap berbagai ukuran layar. Antarmuka dirancang agar ramah pengguna, baik untuk guru maupun siswa, dengan mempertimbangkan tingkat literasi digital yang bervariasi.



The image shows a mockup of the 'Register EduQuiz' page. At the top, there is a logo consisting of a book icon with a question mark and the text 'EduQuiz'. Below the logo, the title 'Register EduQuiz' is displayed in a bold, dark brown font. The registration form consists of four input fields: 'Username', 'Email', 'New Password', and a dropdown menu labeled 'Pilih Peran'. Below these fields is a prominent brown 'Register' button. At the bottom of the form, there is a link that says 'Sudah punya akun? Login di sini'.

 EduQuiz

Register EduQuiz

Username

Email

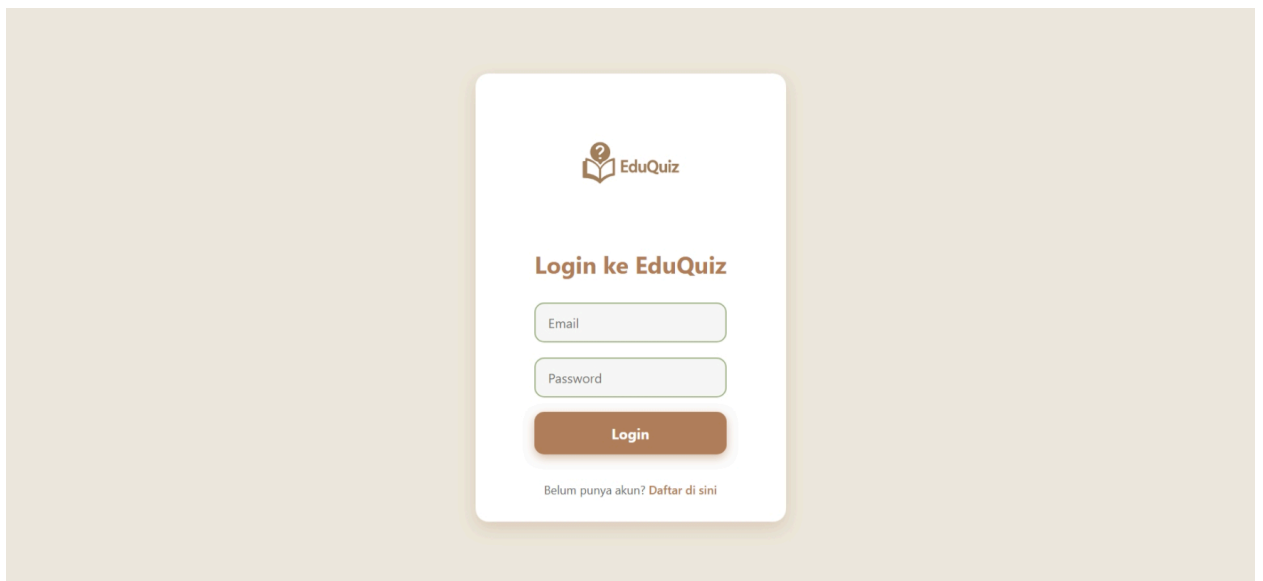
New Password

Pilih Peran


Register

Sudah punya akun? [Login di sini](#)

[Gambar 4: Mockup Halaman Register]



The image shows a mockup of the 'Login ke EduQuiz' page. At the top, there is a logo consisting of a book icon with a question mark and the text 'EduQuiz'. Below the logo, the title 'Login ke EduQuiz' is displayed in a bold, dark brown font. The login form consists of two input fields: 'Email' and 'Password'. Below these fields is a prominent brown 'Login' button. At the bottom of the form, there is a link that says 'Belum punya akun? [Daftar di sini](#)'.

 EduQuiz

Login ke EduQuiz

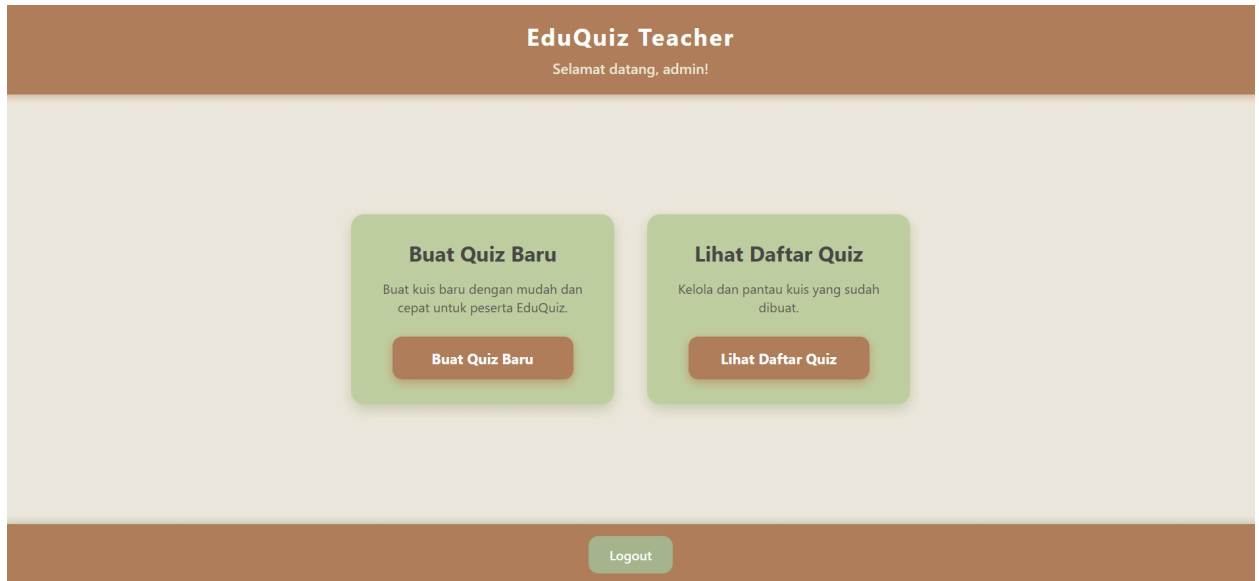
Email

Password

Login

Belum punya akun? [Daftar di sini](#)

[Gambar 5: Mockup Halaman Login]



[Gambar 6: Mockup Halaman Dashboard - Guru]



[Gambar 7: Mockup Halaman Create Quiz - Guru]

Quiz Detail - Kelola Soal Pilihan Ganda

Tambah / Edit Soal

Pertanyaan:

Masukkan pertanyaan

Pilihan A

Masukkan pilihan A

Pilihan B

Masukkan pilihan B

Pilihan C

Masukkan pilihan C

Pilihan D

Masukkan pilihan D

Jawaban Benar:

Pilih jawaban benar

Simpan Soal

Batal Edit

Daftar Soal

No.	Pertanyaan	Jawaban A	Jawaban B	Jawaban C	Jawaban D	Jawaban Benar	Aksi
<div>Kembali ke Halaman Sebelumnya</div>							

[Gambar 8: Mockup Halaman Create Question - Guru]

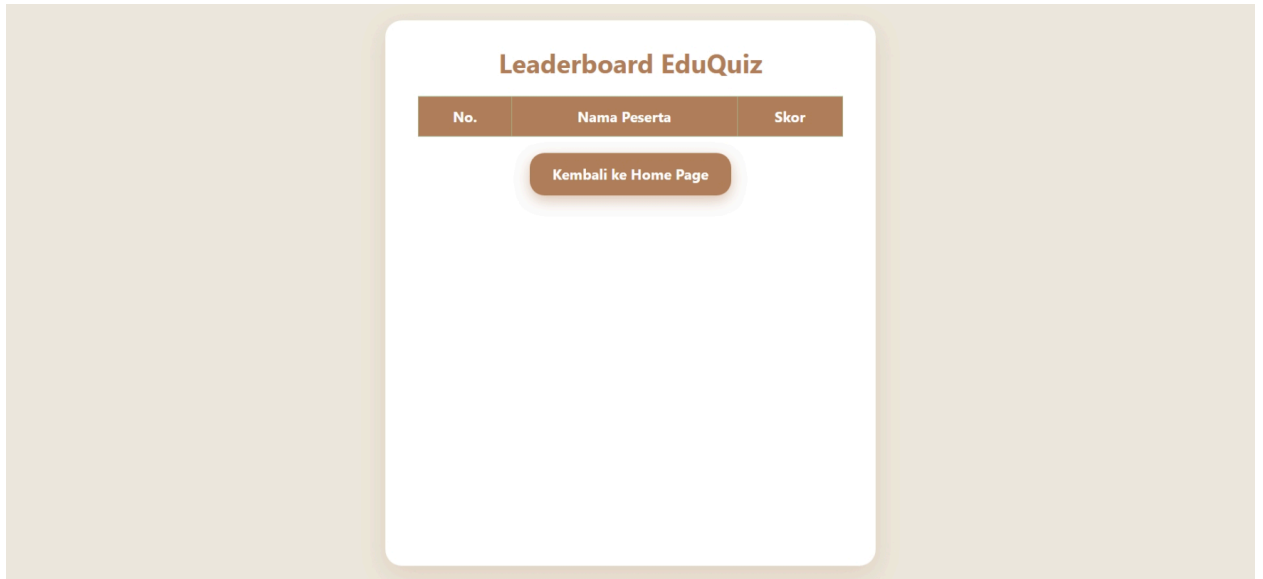


Daftar Quiz yang Pernah Dibuat

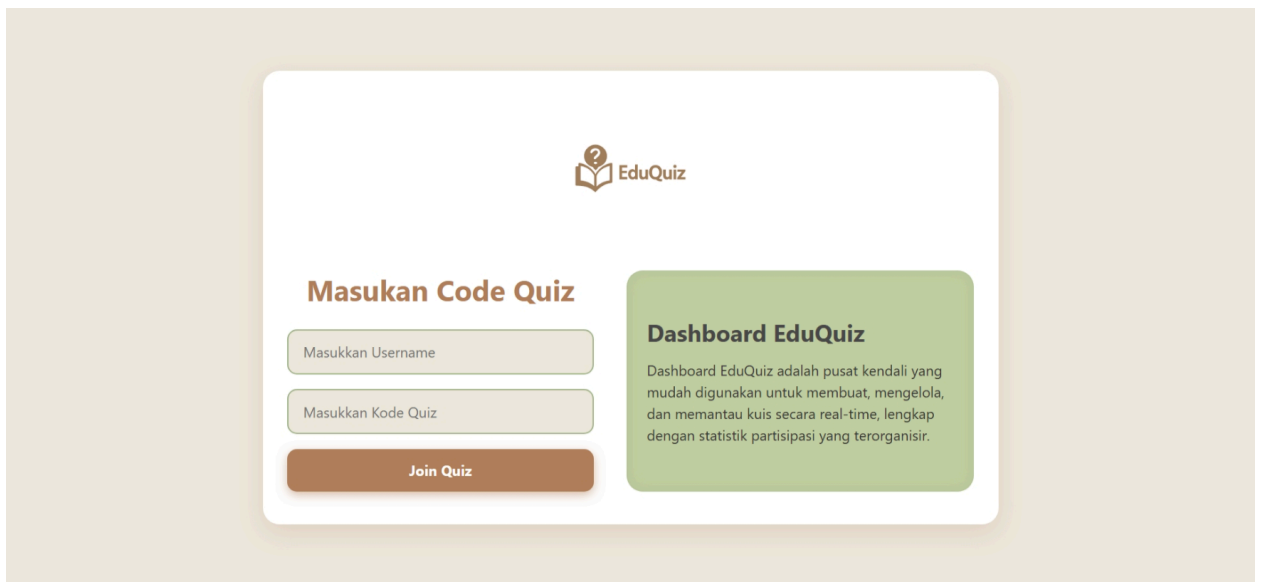
Judul Quiz	Kode Quiz	Aksi
tes1	ICLD70	View Result
aaroin	PUG9SE	View Result

Kembali ke Halaman Home

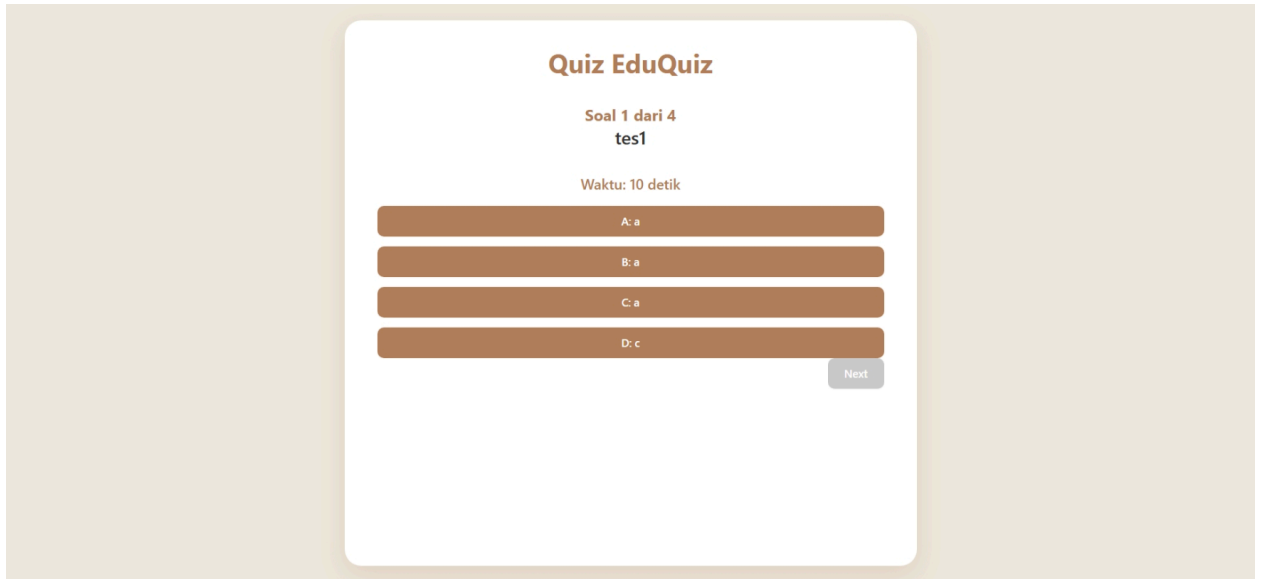
[Gambar 9: Mockup Halaman Daftar Quiz - Guru]



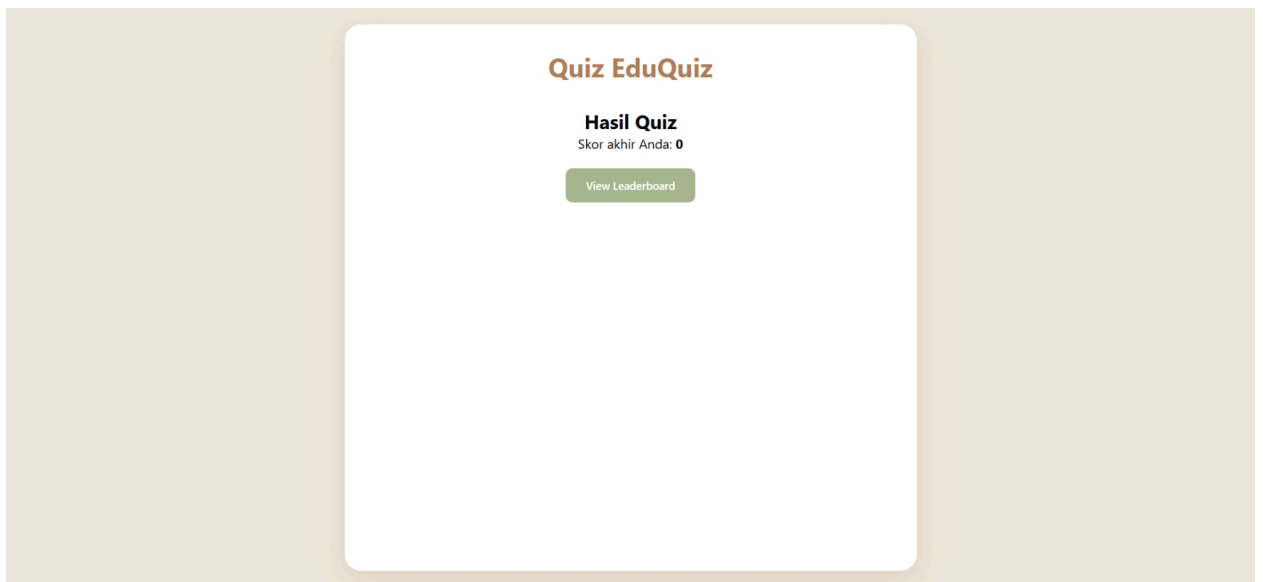
[Gambar 10: Mockup Halaman Leaderboard]



[Gambar 11: Mockup Halaman Dashboard - Siswa]



[Gambar 7: Mockup Halaman Quiz:Input - Siswa]



[Gambar 7: Mockup Halaman Hasil Kuis - Siswa]

BAB IV

BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

Pengembangan platform kuis daring *EduQuiz* dilakukan secara mandiri oleh tim pengembang mahasiswa tanpa memerlukan pengeluaran biaya langsung. Seluruh proses memanfaatkan perangkat pribadi, koneksi internet kampus, serta berbagai perangkat lunak sumber terbuka (open-source) yang tersedia secara gratis.

Tabel berikut menyajikan rekapitulasi anggaran kegiatan:

No	Jenis Pengeluaran	Keterangan	Jumlah
1	Perangkat dan Software	Laptop dan Software Pribadi	Rp. 0
2	Koneksi Internet	Akses Pribadi/Kampus	Rp. 0
3	Biaya Operational	Tidak ada	Rp. 0
Total			Rp. 0

4.2 Jadwal Kegiatan

No.	Nama Kegiatan	Bulan				Person In Charge
		Mar	Apr	Mei	Jun	
1.	Diskusi Topik, Observasi, dan Analisis Kebutuhan					Irfan, Aaron, Nicholas, Edric, Gautier
2.	Desain Sistem (ERD, Use Case, UI Mockup)					Edric, Gautier
3.	Implementasi Frontend EduQuiz					Aaron, Nicholas
4.	Implementasi Backend EduQuiz & Database					Irfan, Gautier, Edric
5.	Pengembangan Fitur Kuis dan Penyimpanan Jawaban					Irfan, Gautier, Edric
6.	Pengujian dan Uji Coba Sistem di Sekolah Mitra					Gautier, Edric
7.	Evaluasi Sistem dan Perbaikan					Irfan, Aaron, Nicholas, Edric, Gautier
8.	Dokumentasi dan Penyusunan Laporan Akhir					Irfan, Aaron, Nicholas, Edric, Gautier

DAFTAR PUSTAKA

1. Jones, S. (2024, October 28). ***What is Quizizz and how to use it with your students?*** Educational Equity Institute. <https://educationalequityinstitute.com/what-is-quizizz/>
2. Wijayanti, S. H., & Prasadja, H. (2021). ***Quizizz and Kahoot! for online-learning engagement in elementary school.*** *Procedia Computer Science*, 197, 384–392. <https://doi.org/10.4108/eai.11-10-2021.2319534>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping

Biodata Ketua

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Nafi Irfan Zidny
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2702339961
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tuban, 1 September 2000
6	Alamat Email	nafi.zidny@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	085174177410

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No.	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	UREEKA	Pengurus	2023 - Sekarang (Binus)

C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

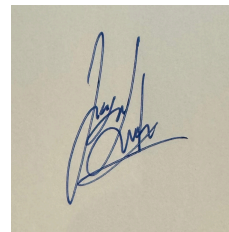
No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

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.

Tangerang, 06-06-2025

Ketua Tim



(Nafi Irfan Zidny)

Biodata Anggota 1

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Gautier Glendon Yauwira
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2702281720
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 25 May 2005
6	Alamat Email	gautier.yauwira@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	0816757528

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No.	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1			

C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

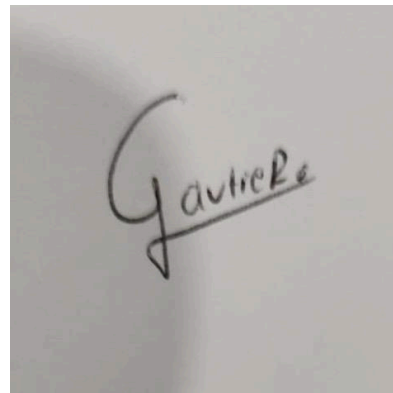
No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

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.

Tangerang, 06-06-2025

Anggota Tim 1

A photograph of a handwritten signature in black ink on a light-colored surface. The signature is written in a cursive style and appears to read 'Gautier'.

(Gautier Glendon Yauwira)

Biodata Anggota 2

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Nicholas Nathanael Lo
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2702313470
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Samarinda, 8 Agustus 2005
6	Alamat Email	nicholas.nathanael002@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	08115523880

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

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

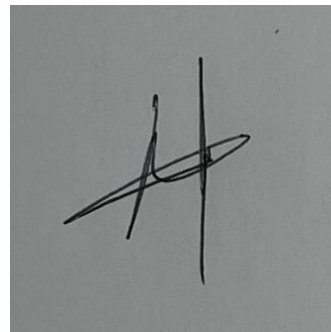
C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

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.

Tangerang, 06-06-2025
Anggota Tim 2

A square image showing a handwritten signature in black ink on a light gray background. The signature is stylized, featuring a large, sweeping 'N' that loops around and ends with a vertical stroke.

(Nicholas Nathanael Lo)

Biodata Anggota 3

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Edric Emerson
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2702229592
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Surabaya, 28 Maret 2004
6	Alamat Email	edric.emerson@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	08111859098

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

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

C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

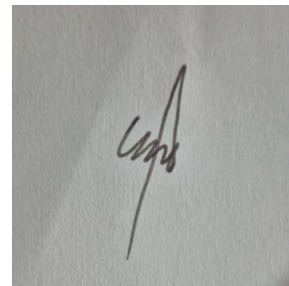
No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

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.

Tangerang, 06-06-2025

Anggota Tim 3

A square image showing a handwritten signature in black ink on a light-colored background. The signature is stylized and appears to be 'Edric Emerson'.

(Edric Emerson)

Biodata Anggota 4

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Aaron Adriano
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2702276866
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Singapore, 4 November 2005
6	Alamat Email	aaron.adriano@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	087791156098

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

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

C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

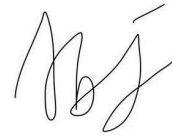
No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

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.

Tangerang, 06-06-2025

Anggota Tim 4

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'AAJ' or similar, written in a cursive style.

(Aaron Adriano)

Biodata Dosen Pendamping

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Karto Iskandar, S.Kom., M.M.
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIP/NIDN	
5	Tempat dan Tanggal Lahir	
6	Alamat Email	karto.iskandar@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	

B. Riwayat Pendidikan

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

C. Rekam Jejak Tri Dharma PT Pendidikan/Pengajaran

No.	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	sks
1			
2			

Penelitian

No.	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1			
2			

Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1			
2			

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

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

Tangerang, 06-06-2025
Dosen Pendamping

(Dr. Karto Iskandar, S.Kom., M.M.)

Lampiran 2. Susunan Tim Pengusul dan Pembagian Tugas

No	Nama/NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Nafi Irfan Zidny	Computer Science	Database Technology	+/- 30 jam	Ketua, Backend Developer, Analisis Kebutuhan, Pengujian, Evaluasi, Laporan
2	Aaron Adriano	Computer Science	Database Technology	+/- 30 jam	Frontend Developer, UI Mockup, Dokumentasi, Evaluasi Sistem
3	Nicholas Natanael Lo	Computer Science	Database Technology	+/- 30 jam	Frontend Developer, UI Mockup, Dokumentasi, Evaluasi Sistem
4	Edric Emerson	Computer Science	Database Technology	+/- 30 jam	Backend Developer, Database, Uji Coba, Dokumentasi
5	Gautier Glendon Y	Computer Science	Database Technology	+/- 30 jam	Backend Developer, Uji Coba, Evaluasi, Laporan

Lampiran 3. Surat Pernyataan Ketua Pengusul

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PENGUSUL

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Ketua Tim	:	Nafi Irfan Zidny
Nomor Induk Mahasiswa	:	2702339961
Program Studi	:	Computer Science
Nama Dosen Pendamping	:	Dr. Karto Iskandar, S.Kom., M.M.
Perguruan Tinggi	:	Universitas Bina Nusantara

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

“EduQuiz - Platform Quiz Edukatif” yang diusulkan untuk tahun anggaran 2025 adalah:

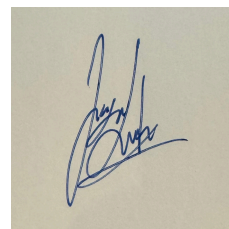
1. Asli karya kami, belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain, dan tidak dibuat dengan menggunakan kecerdasan buatan/artificial intelligence (AI).
2. Kami berkomitmen untuk menjalankan kegiatan PKM secara sungguh-sungguh hingga selesai.

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 benar – benarnya.

Tangerang, 06-06-2025

Yang menyatakan,



(Nafi Irfan Zidny)
2702339961

Lampiran 4. Link Github

https://github.com/yawesla/ProjectAOL_SE_Kelompok2_EduQuiz

Lampiran 5. Link PPT

https://www.canva.com/design/DAGqnWvF9mU/LhKJ7-kPqpAUk8bL6bhow/edit?utm_content=DAGqnWvF9mU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton