

Semoga ALLAH memberikan kita  
**KEBERKAHAN** dan **KEMUDAHAN**  
dalam belajar...

..serta **ILMU** yang bermanfaat





# DMH1E2 - Proyek I

# Overview Proyek dan PKM

# Profile Dosen (TFN) - 15850031

- Name : Hanung N. Prasetyo
- Contact :
  - Mail : hanungnp@tass.telkomuniversity.ac.id
  - Phone : 0812-20599883
- Link :
  - <http://hanungnp.staff.telkomuniversity.ac.id/>



# DMH1E2 Proyek 1

# Kontrak Perkuliahan

- Hadir **tepat waktu** dan Presensi menggunakan **RFID**
- Mahasiswa wajib menggunakan seragam (sesuai hari)
  - Pakaian dan Celana,
  - Sepatu,
  - Rapih dan Wajar
- Ijin ketidakhadiran melalui Dosen/Layanan Akademik.
- Membawa **Laptop** sesuai kebutuhan perkuliahan
- **TIDAK!** Makan, minum, merokok, mengganggu ketertiban, komunikasi telepon, menggunakan headset, dsb
- Menjaga Kebersihan dan Ketenangan kelas.
- Nilai tidak bersifat transaksional atau tawar menawar.
- Menjaga sopan santun dan etika kemanusiaan.

# DMH1E2 Proyek 1

## Standar Penilaian

- Berdasarkan acuan kompetensi kajian

- A : > 80
- AB : 70 – 80
- B : 65 – 70
- BC : 60 – 65
- C : 50 – 60
- D : 40 – 50 (tidak lulus)
- E : < 40 (tidak lulus)

- **Tugas, & Latihan** : **20 %**
- **Assessment 1** : **35%**
- **Assessment 2** : **20%**
- **Assessment 3** : **25%**

# DMH1E2 Proyek 1 Overview

- Capaian Pembelajaran?
  - **menyusun laporan hasil dan proses kerja** secara akurat sesuai dengan bidang keahlian terapan yang **didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan sah** serta **mengomunikasikannya secara efektif** kepada pihak lain yang membutuhkan
- Mata Kuliah berkaitan?
  - DIH1A4 4 IMPLEMENTASI DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA
  - DMH1D3 3 PROSES BISNIS
  - DMH1E2 2 PROYEK I
  - DMH1K3 3 PERANCANGAN BASIS DATA
  - DPH1C4 4 PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBYEK
- **Model Kuliah : Teori, Dikusi, dan Praktek**

# Referensi keilmuan?

- **A Guide to the Project Management Body of Knowledge: PMBOK(R) Guide 5th Edition. 2013: Project Management Institut. ISBN-13: 978-1935589679**
- Charles Duhigg. The Power of Habit: Why We Do What We Do in Life and Business. 2014 : Random House Trade Paperbacks. ISBN-13: 978-0812981605
- **Dave Garrett. Project Pain Reliever: A Just-In-Time Handbook for Anyone Managing Projects. 2011: J. Ross Publishing. ISBN-13: 978-1604270396**
- Terri L Griffith. The Plugged-In Manager: Get in Tune with Your People, Technology, and Organization to Thrive. 2011: Jossey-Bass. ISBN-13: 978-0470903551
- Scott Berkun. Making Things Happen: Mastering Project Management (Theory in Practice). 2008: O'Reilly Media
- Dr. Richard Hall Thayer. Software Requirements Engineering, 2nd Edition. 1997: Wiley-IEEE Computer Society. ISBN-13: 978-0818677380

# DMH1E2 Proyek 1

## Time Line Perkuliahan?

- Goal dari setiap Kajian Proyek I, adalah Assesement!

PEKAN	DMH1E2 / P1
1	Overview Proposal PKM & Contoh Proposal
2	Literatur Review & Filter IDE (penetapan studi kasus)
3	Literatur Review & Filter IDE
4	Teknik Wawancara & Kuesioner
5	Konseling Proposal PKM
6	Konseling Proposal PKM
7	Konseling Proposal PKM
8	<b>Assessment 1: Submit Proposal PKM</b>
9	manajemen Proyek secara umum (Topik Group)
10	manajemen Proyek secara umum
11	manajemen Proyek secara umum
12	<b>Assessment 2: Progress Proyek 1</b>
13	Konseling dan Progres Proyek dilapangan (UI/DB)
14	Konseling dan Progres Proyek dilapangan
15	Konseling dan Progres Proyek dilapangan
16	<b>Assessment 3: Kompilasi tubes dari yg lain</b>

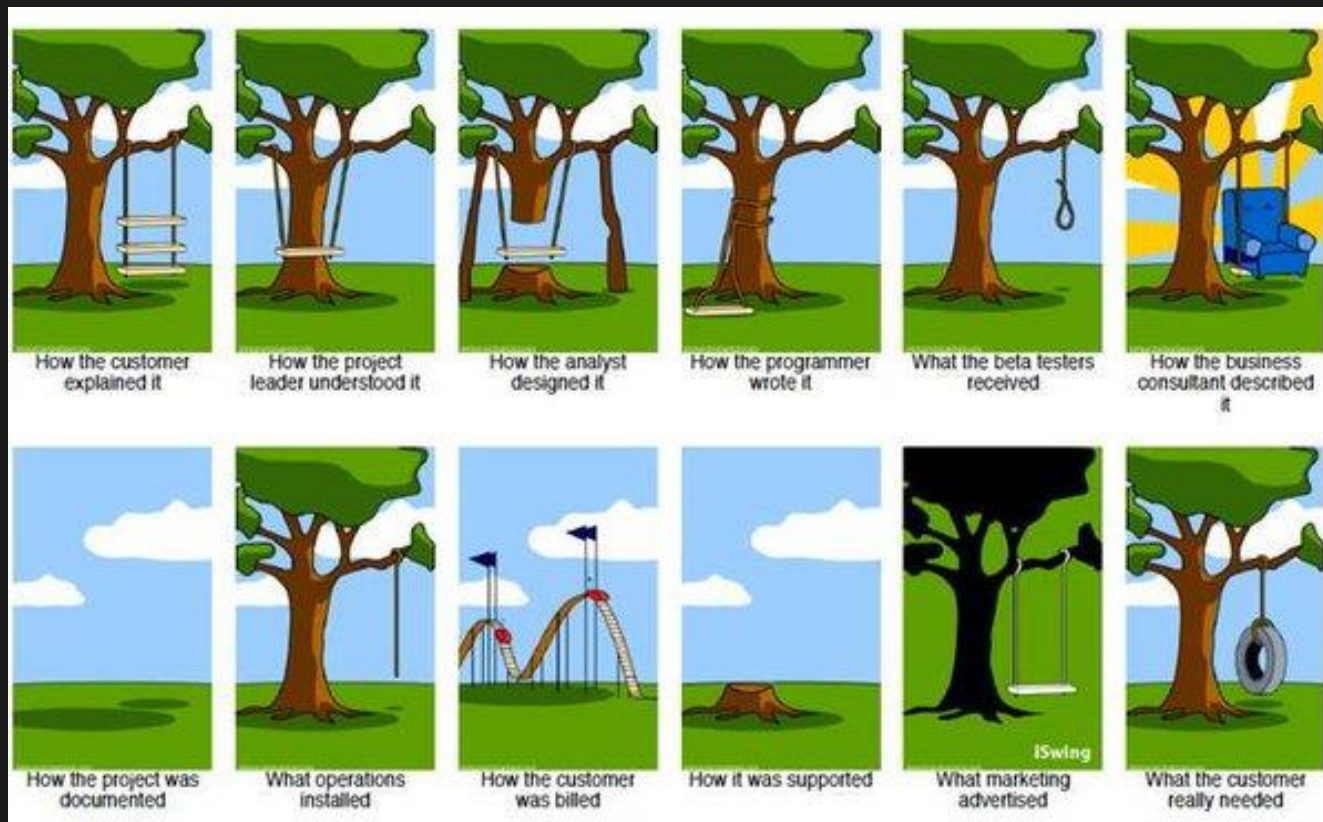
- Disesuaikan juga dengan TUBES 4 Mata Kuliah lain pada Semester ini



## DMH1E2 Proyek 1

# Overview – kenapa ada kuliah ini?

- Project harus direncanakan dengan baik dan dimanage dengan kongkrit?



## DMH1E2 Proyek 1

# Overview – kenapa ada kuliah ini?

- Bagaimana kita simulasikan proses untuk menyelesaikan Proyek IT??



# Overview – kenapa ada kuliah ini?

## ❖ Skill dan Pengalaman Apa yang Anda Butuhkan?

1. Penentuan Studi Kasus yang layak untuk dikerjakan?
2. Kemampuan mencari IDE → dari masalah menjadi SOLUSI
3. Menggali INOVASI IT yang bisa diterapkan
4. Mampu menuliskan IDE atau RANCANGAN dalam bentuk Proposal?
5. Bagaimana bekerja dalam TIM, dan mengatur pekerjaan bersama?
6. Teknik wawancara dan mencari informasi dari Studi Kasus
7. Teknik Presentasi dan Brainstroming IDE?
8. Bagaimana melakukan manajemen proyek IT
9. Membuat Aplikasi Sederhana, sebagai solusi IT
10. Memulai Pekerjaan dan Mengakhiri Pekerjaan?
11. dll.....

# Overview – Tugas Pekan #1

- Buatlah Group yang terdiri dari (max) **3 Mahasiswa**
- Group ini akan digunakan sampai akhir perkuliahan Proyek I, dan juga akan digunakan pada pengerjaan TUBES untuk 4 mata kuliah lainnya.
- Anda diberi waktu untuk **mencari IDE Proyek** yang akan dikerjakan pada kuliah ini, dealine IDE sampai dengan pertemuan ketiga (harus sudah fix)
- Progress pencarian IDE akan dilaporkan pada setiap pertemuan (1-3)
- Pencarian IDE?
  1. Tentukan studi kasus Proyek Anda
  2. Rencanakan inovasi yang akan Anda buat
  3. **Kerjakan bersama kelompok, namun hasil tetap per-Individu**
    - Studi Kasus SAMA tapi Proses Bisnis BERBEDA, atau
    - Proses Bisnis SAMA tapi pada Studi Kasus BERBEDA

# Kemungkinan IDE Proyek yg bisa Anda Ambil??

- **Pengembangan IT pada studi kasus tertentu?**
  - Misal; Anda membuat Aplikasi Sistem Akademik pada “studi kasus SDN xx”
  - Perhatikan proses bisnis yang ada pada studi kasus tersebut, untuk diangkat menjadi fitur-fitur aplikasi yang akan Anda kembangkan
- **Inovasi tanpa Studi Kasus?**
  - Misal; Anda membuat Aplikasi pencarian lokasi Warteg terdekat...
  - Pastikan ada User/Pengguna dari aplikasi untuk menjadi objek observasi Anda
  - Anda harus temukan kondisi existing dari ide tersebut, Adopsi proses pada dunia nyata menjadi proses bisnis pada Aplikasi Anda
- **Membuat Aplikasi Sejenis?**
  - Misal; Anda ingin membuat Aplikasi seperti Gojek atau Uber
  - Pastikan Aplikasi yang Anda akan buat mengadopsi proses bisnis yang dimiliki aplikasi sejenis atau mungkin memiliki IDE pengembangan IT yang lebih baik

# Diskusi tentang IDE Proyek I



# Diskusi Proyek 1 ?

- Anda sudah tahu Goal dari Kuliah ini?
- Anda memahami manfaat dari kuliah Proyek?
- Sudah mendapatkan Gambaran Umum tentang bagaimana cara mendapatkan IDE untuk proyek IT ini?
- Persiapkan Group dan IDE Proyek yang harus Anda kerjakan sampai 2 pekan berikutnya ?









DMH1E2 - Proyek I

# Overview Proyek dan PKM (2)

# PKM : Program Kreativitas Mahasiswa

- **Apa itu PKM?**
  - Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) adalah suatu wadah yang dibentuk oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia dalam memfasilitasi potensi yang dimiliki mahasiswa Indonesia untuk mengkaji, mengembangkan, dan menerapkan ilmu dan teknologi yang telah dipelajarinya di perkuliahan kepada masyarakat luas. (sumber: Wikipedia & Dikti)
- Pedoman PKM 2016 : <http://belmawa.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/10/Pedoman-PKM-2016-belmawa.pdf>
- Bidang Lomba PKM
  - Karya Tulis → **Artikel Ilmiah (AI)**, & **Gagasan Tertulis (GT)**
  - Kegiatan 5 Bidang → Kewirausahaan (K), Penelitian (P), Pengabdian Masyarakat (M), Karsa Cipta (KC), & Teknologi (T)

# PKM : Program Kreativitas Mahasiswa

## TARGET MK PROYEK 1

No	KRITERIA	BIDANG KEGIATAN					PKM-AI	PKM-GT*
		PKM-P *	PKM-K*	PKM-M*	PKM-T*	PKM-KC*		
1	Inti Kegiatan	Karya kreatif, inovatif dalam penelitian	Karya kreatif, inovatif dalam membuka peluang usaha bagi mahasiswa	Karya kreatif, inovatif dalam membantu masyarakat	Karya kreatif, inovatif dalam menciptakan karya teknologi	Karya kreatif, inovatif dalam IPTEKS	Karya kreatif, dalam penulisan artikel ilmiah	Karya tulis dalam penguangan gagasan/ ide kreatif
2	Materi kegiatan	Sesuai bidang ilmu, lintas bidang di anjurkan	Semua bidang ilmu atau yang relevan	Semua bidang ilmu atau yang relevan	Semua bidang ilmu, lintas bidang dianjurkan	Semua bidang ilmu atau yang relevan	Karya kelompok yang telah dilaksanakan	Karya kelompok
3	Strata Pendidikan	Diploma, S-1	Diploma, S-1	Diploma, S-1	Diploma, S-1	Diploma, S-1	Diploma, S-1	Diploma, S-1
4	Jumlah Anggota **	3-5 orang	3-5 orang	3-5 orang	3-5 orang	3-5 orang	3-5 orang	3-5 orang
5	Alokasi Pendanaan	Rp 5 s.d Rp12,5 juta	Rp 5 s.d Rp12,5 juta	Rp 5 s.d Rp12,5 juta	Rp 5 s.d Rp12,5 juta	Rp 5 s.d Rp12,5 juta	Insentif Rp 3 juta	Insentif Rp 3 juta
6	Laporan Akhir	Hasil Kerja	Hasil Kerja	Hasil Kerja	Hasil Kerja	Hasil Kerja	Artikel	Artikel
7	Luaran	Artikel, potensi paten	Barang dan jasa komersial dan artikel	Jasa, desain, barang dan artikel	Potensi paten, model desain, piranti lunak, jasa dan artikel	Sistem, desain, barang, prototip dan artikel	Artikel Ilmiah	Gagasan kreatif yang tertulis dan artikel.



• INFOGRAFIS •  
**PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**  
**TELKOM UNIVERSITY**  
copyright Direktorat Kemahasiswaan Telkom University



**Apa Itu PKM ?**

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) merupakan program dimana mahasiswa diberi peluang untuk mengimplementasikan kemampuan, keahlian, sikap, tanggungjawab, membangun kerjasama tim dan mengembangkan kemandirian melalui kegiatan yang kreatif pada bidang ilmu yang ditekuni dalam bentuk karya ilmiah.

**PKM AI**

**PKM AI (ARTIKEL ILMIAH)** Merupakan program penulisan artikel ilmiah yang bersumber dari hasil kegiatan kelompok mahasiswa dalam bidang pendidikan, penelitian atau pengabdian kepada masyarakat (misalnya studi kasus, praktik lapang, KKN, PKM, magang).

**PKM GT**

**PKM GT (GAGASAN TERTULIS)** Merupakan program penulisan ide atau gagasan visioner kelompok mahasiswa, berupa konsep yang memuat strategi solutif tentang sesuatu persoalan regional atau bahkan nasional. Gagasan yang dituliskan dapat mengacu kepada isu aktual yang ada di masyarakat dan memerlukan solusi sistemik berjangka panjang berdasarkan hasil karya pikir yang cerdas dan implementatif.

**Informasi Lebih Lanjut**

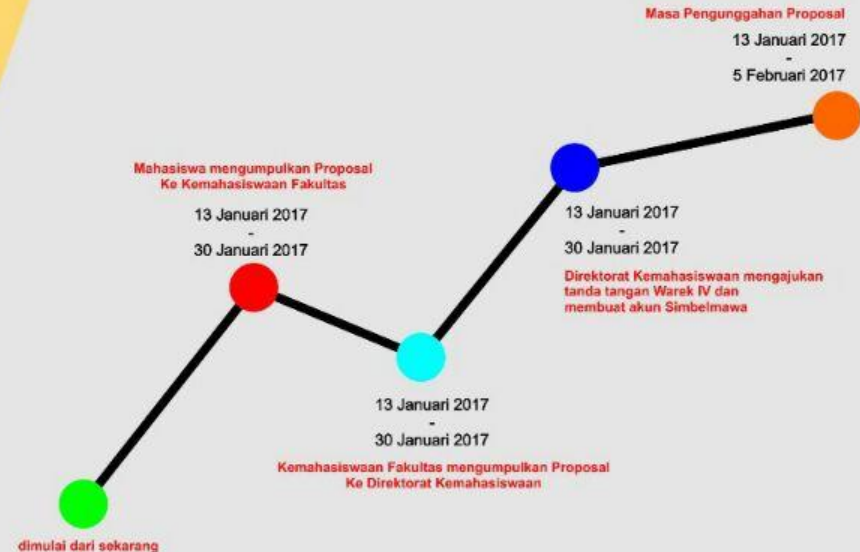
@bk\_univtelkom @bk\_univtelkom @bov9160o  
Direktorat Kemahasiswaan & Alumni Telkom University  
Gd. Linglian Lt.1, Telkom University  
<http://sadev.telkomuniversity.ac.id>



**Keuntungan ikut PKM**



**TIME LINE KEGIATAN**



# Contoh Proposal dan Ide PKM DIKTI?

- <http://belmawa.ristekdikti.go.id/2016/12/22/insentif-mahasiswa-program-kreativitas-mahasiswa-karya-tulis-pkm-kt-penulisan-artikel-ilmiah-ai-dan-gagasan-tertulis-gt-tahun-2016/>
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Program\\_Kreativitas\\_Mahasiswa](https://id.wikipedia.org/wiki/Program_Kreativitas_Mahasiswa)
- Beberapa Contoh berikut,

# Diskusi Proyek 1

- Bagaimana Ide Proyek yang akan Anda kembangkan?
- Masuk dalam kategori PKM apakah Aplikasi dan Studi kasus Anda?
- Baca dengan teliti tentang Pedoman PKM AI dan GT

# Quote

**THE ONLY  
WAY TO DO  
GREAT WORK  
IS TO LOVE  
WHAT YOU DO.  
IF YOU HAVEN'T  
FOUND IT YET  
KEEP LOOKING.  
DON'T SETTLE.**

**STEVE JOBS**  
@SUCCESS

