



**USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA
JUDUL PROGRAM**

**DIGITAL CHARACTER EDUCATION: Aplikasi Pembelajaran Agama Islam untuk
Membentuk Pribadi/Karakter yang Lebih Baik dan Berkualitas pada Anak Usia Dini
Berbasis *Mobile Application***

**BIDANG KEGIATAN:
PKM KARSA CIPTA**

Diusulkan oleh:

Ketua	: Tri Wahyu Saputra	4611413013/2013
Anggota	: Suprpto	4611412006/2012
Anggota	: Imam Ahmad Asyari	4611412015/2012

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
SEMARANG
2015**

PENGESAHAN PKM-KARSA CIPTA

1. Judul Kegiatan : SMART DIGITAL EDUCATION:
Aplikasi Pembelajaran Agama Islam untuk
Membentuk Pribadi/Karakter yang Lebih
Baik dan berkualitas pada Anak Usia Dini
Berbasis *Mobile Application*
2. Bidang Kegiatan : PKM – KC
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Tri Wahyu Saputra
 - b. NIM : 4611413013
 - c. Jurusan : Ilmu Komputer
 - d. Universitas/Institut/Politeknik : Universitas Negeri Semarang
 - e. Alamat Rumah dan No.Telp/HP : Desa Tluwuk RT 08/RW 02 Kecamatan
Wedarijaksa Kabupaten Pati/ 08995771239
 - f. Email : wahyusaputra21@gmail.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan : 2 Orang
5. Dosen Pendamping
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Riza Arifudin S.Pd., M.Cs.
 - b. NIDN : 0025058005
 - c. Alamat Rumah dan No.Telp/HP : Jalan Wisma Sari 7 Nomor 1 Ngaliyan
Semarang/ 085727076118
6. Total Biaya Kegiatan
 - a. Dikti : Rp. 10.875.000,-
 - b. Sumber Lain : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan

Semarang, 30 September 2015

Menyetujui

Ketua Jurusan Ilmu Komputer

Ketua Pelaksana

Endang Sugiharti S.Si.,M.Kom

NIP.197401071999032001

Tri Wahyu Saputra

NIM. 4611413013

Pembantu Rektor Bidang
Kemahasiswaan,

Dosen Pendamping,

Dr. Bambang Budi Raharjo M.Si.

NIP. 196012171986011001

Riza Arifudin S.Pd., M.Cs.

NIDN. 0025058005

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	
Halaman Pengesahan	
Daftar Isi	i
RINGKASAN	1
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Luaran yang diharapkan	3
1.5. Kegunaan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Aplikasi Berbasis Web	4
2.2. Aplikasi Berbasis Mobile	5
BAB III METODE PELAKSANAAN	6
BAB IV BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN.....	8
DAFTAR PUSTAKA	9
Lampiran	10

RINGKASAN

Pembuatan aplikasi *digital character education* berbasis *mobile application* ini bertujuan untuk memudahkan bagi anak usia dini (sekitar usia 3 hingga 10 tahun) mengenal atau mempelajari dasar-dasar pendidikan agama Islam yang kelak menjadi pondasi atau bekal bagi anak tersebut untuk menjadi pribadi/karakter yang baik dan berkualitas baik untuk dirinya sendiri, keluarga, masyarakat dan bangsa Indonesia.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) adapun subjek atau responden dalam penelitian ini adalah anak usia dini antara usia 3 hingga 10 tahun. Fokus penelitian dan pembuatan aplikasi ini adalah efektivitas model pembelajaran atau pendidikan karakter berbasis *mobile application*. Teknik pengumpulan datanya adalah validasi ahli, angket, wawancara, dan observasi. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis induktif. Hasil atau luaran penelitian dan pembuatannya berupa aplikasi yang dapat diterapkan di *smartphone* yang berbasis android.

Kata Kunci: pendidikan karakter, mobile application, digital education

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan karakter menjadi isu sangat penting dalam dunia pendidikan akhir-akhir ini, hal ini berkaitan dengan fenomena degradasi moral yang telah terjadi ditengah-tengah masyarakat maupun dilingkungan pemerintah yang semakin meningkat dan beragam. Kriminalitas, ketidakadilan, korupsi, kekerasan pada anak, pelanggaran HAM, menjadi bukti bahwa telah terjadi krisis jati diri dan karakteristik pada bangsa Indonesia.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan sebagai orang tua adalah mengenalkan pendidikan agama sejak dini kepada anaknya. Karena peran pendidikan agama khususnya agama Islam sangatlah strategis dalam mewujudkan karakter anak. Pendidikan agama merupakan sarana transformasi pengetahuan dalam aspek keagamaan (aspek kognitif), sebagai sarana transformasi norma serta nilai moral untuk membentuk sikap (aspek afektif), yang berperan dalam mengendalikan perilaku (aspek psikomotorik) sehingga tercipta kepribadian manusia sepenuhnya.

Pengguna *smartphone* berbasis android di kalangan anak usia sekarang sudah tidak asing lagi dan akan terus semakin banyak. Pertumbuhan ini ditunjang karena kelebihan banyaknya aplikasi game yang membuat anak semakin cenderung bermain *smartphone* berjam-jam, serta harga *smartphone* yang semakin terjangkau. Sistem operasi android, dimana ponsel yang menggunakan O.S android memiliki beberapa kelebihan dibanding sistem lain. Baik dari segi *hardware* maupun *software* yang diklaim *open source*.

Berangkat dari semua permasalahan ini kami bermaksud menawarkan solusi yang mampu memberikan efek positif bagi pengguna *smartphone* usia dini yaitu sebuah aplikasi pembelajaran karakter yang berbasis *mobile*.

1.2 RUMUSAN MASALAH

- 1.2.1 Bagaimana cara merancang aplikasi *digital character education* berbasis *mobile application*?
- 1.2.2 Bagaimana untuk pengembangan dan implementasi aplikasi *digital character education* berbasis *mobile application*?

1.3 TUJUAN

- 1.3.1 Membantu orang tua dalam proses pengembangan anak pada anak usia dini untuk menjadi pribadi/karakter yang lebih baik dan berkualitas melalui aplikasi *digital character education* berbasis *mobile application*.
- 1.3.2 Mengajak anak untuk belajar agama islam sejak dini, karena biasanya anak zaman sekarang suka main game ditablet hingga lupa belajar agama untuk itu kami menciptakan aplikasi *digital character education* berbasis *mobile application* agar pembelajaran agama tidak terlihat menjenuhkan.

1.4 LUARAN YANG DIHARAPKAN

Luaran yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi Digital Education Berbasis Android sebagai solusi dalam pembentukan pribadi atau karakter anak yang lebih baik dan berkualitas.
- b. Publikasi ilmiah
- c. Draft paten

1.5 KEGUNAAN

- a. Menumbuhkan semangat belajar agama islam pada anak usia dini
- b. Memberikan salah satu solusi pada orang tua serta masyarakat dalam proses perkembangan pribadi atau karakter yang baik dan berkualitas pada anak usia dini

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pendidikan Agama Islam

Menurut Jalaluddin (2001, hlm.7), pendidikan Islam yaitu usaha untuk membimbing dan mengembangkan potensi manusia secara optimal agar dapat menjadi pengabdian Allah yang setia, berdasarkan dan dengan pertimbangan latar belakang perbedaan individu, tingkat usia, jenis kelamin, dan lingkungan masing-masing. Abdul Majid dan Dian Andayani (2004. Hlm.180), mengartikan PAI sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia yang bertakwa kepada Allah SWT. Sedangkan menurut A. Tafsir (1992, hlm. 27), PAI adalah bimbingan yang diberikan seseorang kepada seseorang lain agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam. Azizy (2002, hlm. 69) mengemukakan bahwa esensi pendidikan yaitu adanya proses transfer nilai, pengetahuan, dan keterampilan dari generasi tua ke generasi muda, agar generasi muda mampu hidup. Oleh karena itu, ketika kita menyebutkan pendidikan Islam, maka akan mencakup dua hal, pertama, mendidik siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam. Kedua, mendidik siswa-siswa untuk mempelajari materi ajaran Islam, subjek berupa pengetahuan tentang ajaran Islam.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, terlihat jelas bahwa Islam menekankan pendidikan pada tujuan utamanya yaitu pengabdian kepada Allah secara optimal. Dengan berbekalkan ketaatan itu, diharapkan manusia itu dapat menempatkan garis kehidupannya sejalan dengan pedoman yang telah ditentukan sang pencipta. Kehidupan yang demikian itu akan memberi pengaruh kepada diri manusia, baik selaku pribadi maupun sebagai makhluk sosial, yaitu berupa dorongan untuk menciptakan kondisi kehidupan yang aman, damai, sejahtera dan berkualitas di lingkungannya.

2.2. Pendidikan Karakter

Definisi karakter dalam prinsip etimologis, kata karakter (Inggris: character) berasal dari bahasa Yunani (Greek), yaitu *charassein* yang berarti “*to engrave*”. Kata “*to engrave*” bisa diterjemahkan mengukir, melukis, memahatkan, atau menggoreskan (Marzuki tth, hlm. 4). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI 2012, hlm. 56), kata “karakter” diartikan dengan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain dan watak. Dalam pusat bahasa Depdiknas (2008, hlm. 682) sebagaimana dikutip Marzuki (tth, hlm.4), karakter juga bisa berarti huruf, angka, ruang, simbol khusus yang dapat dimunculkan pada layar dengan papan ketik. Orang berkarakter berarti orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak.

Dengan demikian karakter juga dapat diartikan sebagai kepribadian atau akhlak. Kepribadian merupakan ciri, karakteristik atau sifat khas dalam diri seseorang. Karakter bisa terbentuk melalui lingkungan, misalnya lingkungan keluarga pada masa kecil ataupun bawaan dari lahir. Ada yang berpendapat baik dan buruknya karakter manusia memanglah bawaan dari lahir. Jika jiwa bawaannya baik, maka manusia itu akan berkarakter baik. Tetapi pendapat itu bisa saja salah. Jika pendapat itu benar, maka pendidikan karakter tidak ada gunanya, karena tidak akan mungkin merubah karakter orang. Sebenarnya karakter juga bisa diartikan sebagai

tabiat, yang bermaknakan perangai atau perbuatan yang selalu dilakukan atau kebiasaan atau bisa diartikan sebagai watak, yaitu sifat batin manusia yang mempengaruhi segenap pikiran dan tingkah laku atau kepribadian.

2.3. Aplikasi Berbasis Mobile

Aplikasi *Mobile* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan Anda melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti PDA, telepon seluler atau *Handphone*. Dengan menggunakan aplikasi mobile, Anda dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing* dan lain sebagainya. Pemanfaatan aplikasi *mobile* untuk hiburan paling banyak digemari oleh hampir 70% pengguna telepon seluler, karena dengan memanfaatkan adanya fitur game, music player, sampai *video player* membuat kita menjadi semakin mudah menikmati hiburan kapan saja dan dimanapun.

J2ME adalah satu set spesifikasi dan teknologi yang fokus kepada perangkat konsumen. Perangkat ini memiliki jumlah memori yang terbatas, menghabiskan sedikit daya dari baterai, layar yang kecil dan *bandwith* jaringan yang rendah.

Karakteristik dari perangkat *mobile*, dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi pengembangan program untuk perangkat ini. Kita akan diperkenalkan kepada *Java 2 Mobile Edition (J2ME)*, termasuk pentingnya configuration dan profilnya.

The Mobile Information Device Profile (MIDP) berada di atas dari *The Connected Limited Device Configuration (CLDC)*. Anda tidak bisa menulis aplikasi *mobile* hanya dengan menggunakan CLDC API. Anda harus tetap memanfaatkan MIDP yang mendefinisikan UI.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 METODE PELAKSANAAN

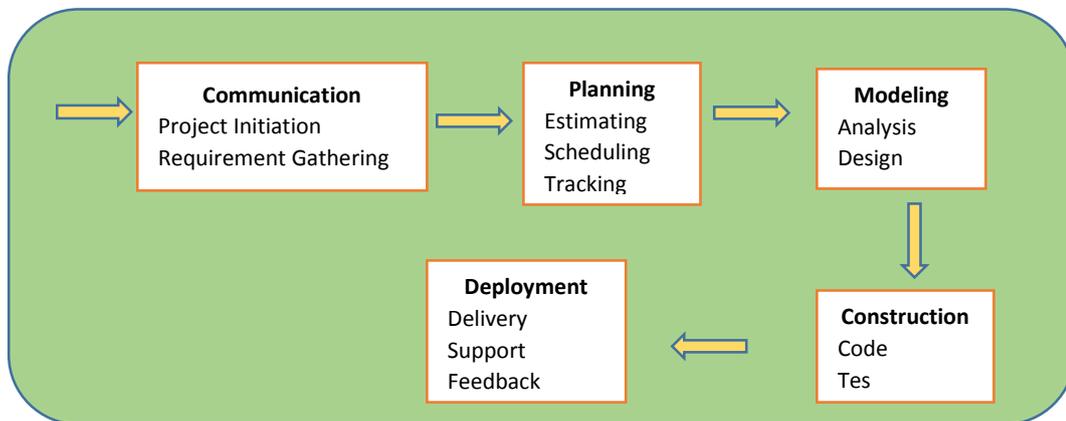
Metode Pelaksanaan yang digunakan dalam penulisan analisis dan studi kasus dengan judul “SMART DIGITAL EDUCATION: Aplikasi Pembelajaran Agama Islam untuk pembentukan Pribadi/Karakter yang Baik dan Berkualitas pada Anak Usia Dini Berbasis Android”. terbagi atas dua metode, yaitu metode analisis dan metode perancangan.

3.1.1 Metode Analisis

- Studi pustaka dengan tujuan mengumpulkan informasi dan teori yang berhubungan dengan perancangan aplikasi dan proses penulisan, seperti buku mengenai sistem basis data, teknologi informasi, dan perancangan sistem.
- Wawancara dengan pihak pengguna (masyarakat) dengan tujuan untuk mendapatkan masalah yang ada di keadaan nyata.

3.1.2 Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan dengan *waterfall model*, dengan gambar sebagai berikut :



Penjelasan tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:

1. *Communication*

Pemodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan sistem yang akan diaplikasikan dalam *software* dengan melakukan *meeting* dengan pembimbing di perusahaan untuk membahas sistem yang diinginkan. Kemudian hasil dari *meeting* tersebut dianalisis untuk mengetahui bagian sistem yang dibutuhkan dan persyaratan sistem dalam memenuhi tujuan dari pembuatan sistem.

2. *Planning*

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah:

- Mengidentifikasi kebutuhan informasi yang dibutuhkan oleh sistem.
- Melakukan penjadwalan dalam membuat sistem.

3. *Modeling*

Proses ini dilakukan untuk mengubah kebutuhan sistem ke dalam *blueprint software* sebelum *coding* dimulai dengan:

a. Model UML (*Unified Modeling Language*), yaitu:

- *Usecase* diagram
- *Class* diagram
- *Activity* diagram
- *Sequence* diagram

b. Perancangan basis data fisik.

c. Perancangan layar *web* dan *mobile*.

4. *Construction*

Tahapan ini merupakan implementasi dari tahapan desain. Desain yang telah dibuat akan diubah ke bahasa pemrograman dengan *coding*. Setelah selesai, semua fungsi pada aplikasi akan diuji untuk menghindari terjadinya *error*.

5. *Deployment*

Pada tahapan ini aplikasi yang telah dibuat diterapkan dan dipelihara, dan dikembangkan kembali jika adanya penambahan kebutuhan dari perusahaan.

BAB IV

BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

1.1. Anggaran Biaya

No.	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp.)
1	Peralatan penunjang a. Sewa Laptop b. Smartphone c. Modem Linksys WAG120N MODEM ADSL2 + Wireless Router	3.500.000 1.500.000 650.000
2	Bahan habis pakai Kertas	25.000
3	Perjalanan Perusahaan Android untuk belajar membuat aplikasi berbasis android yang bagus	600.000
4	Lain-lain a. Administrasi b. Biaya promosi (Submit Android) c. Pembuatan aplikasi android d. Biaya desain aplikasi	300.000 1.000.000 1.800.000 1.500.000
Jumlah		10.875.000

1.2. Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4			
1	Studi pustaka	■	■														
2	Perancangan desain			■	■												
3	Pemodelan desain			■	■	■	■										
4	Pengetesan					■	■	■									
5	Pembuatan laporan									■	■	■					
6	Publikasi													■	■	■	■

Daftar Pustaka

Administrator. *Pengertian Java*. <http://iptkj.web.id/Thread-Pengertian-Java>. Diakses tanggal 29 September 2015.

Effendi, F.R. 2013. *Android System Operasi pada Smartphone*. Universitas Surabaya, Surabaya.

<http://blog.akakom.ac.id/faridayonarisa/2012/09/07/mobile-apps/>[Akses tanggal 29 September 2015].

<http://blogger-muntok.blogspot.co.id/2014/04/cara-membuat-aplikasi-android-dengan.html>. [Diakses tanggal 2 November 2015].

Nazruddin syafaat.2012. *Android: Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC*. Informatika, Bandung.

Prabowo, Indra Jaya Krisna Gede, dkk. 2012. *Pengembangan Sistem Mobile Journal Berbasis Android untuk Refrensi Belajar Mahasiswa Dilingkungan Fakultas Ekonomi UNY*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Syarif, Muhajir. 2013. *Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Karakter Bangsa*. IAIN Raden Patah, Palembang.

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota

Biodata ketua

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Tri Wahyu Saputra
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	4611413013
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Pati, 21 Agustus 1994
6	Email	wahyusaputra21@gmail.com
7	Nomor Telephon/HP	08995771239

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN 1 Tluwuk	MTs Raudlatul Ulum	MA Raudlatul Ulum
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	2001-2007	2007-2010	2010-2013

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi, atau intitusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Intitusi pemberi penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan hibah

Semarang, 30 Agustus 2015
Ketua

Tri Wahyu Saputra

Biodata Anggota 1

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Suprpto
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	4611413006
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Pati, 26 Januari 1992
6	Email	tssusassy@gmail.com
7	Nomor Telephon/HP	085728294555

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN 2 Klayusiwalan	SMP N 2 Batangan	SMA N 1 Batangan
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	1998-2004	2004-2007	2007-2010

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi, atau intitusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Intitusi pemberi penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan hibah

Semarang, 30 Agustus 2015
Anggota 1

Suprpto

Biodata Anggota 2

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Imam Ahmad Ashari
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	4611412015
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Pemalang, 23 Agustus 1994
6	Email	imamahmadashari@gmail.com
7	Nomor Telephon/HP	085713332874

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN 2 Wanarejan	SMP 4 Pemalang	SMA 2 Pemalang
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	1999-2006	2006-2010	2009-2012

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi, atau intitusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Intitusi pemberi penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan hibah

Semarang, 30 Agustus 2015
Anggota 2

Imam Ahmad Ashari

Lampiran 2. Biodata Dosen Pembimbing

A. Identitas Diri Dosen Pembimbing

1	Nama Lengkap	Riza Arifudin S.Pd., M.Cs
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIDN	0025058005
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Wonosobo, 25 Mei 1980
6	Email	riza_wsb@yahoo.com
7	Nomor Telepon/HP	085727076118

B. Riwayat Pendidikan

	S 1	S 2
Nama Institusi	Universitas Negeri Semarang	Universitas Gadjah Mada
Jurusan	Pendidikan Matematika	Ilmu Komputer
Tahun Lulus	2003	2010

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar MIPA	Pengembangan Model dan Strategi Pembelajaran Mapel MTK	10 Desember 2005 di Hotel Grasia Semarang
2	Seminar Nasional Pendidikan MTK	Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Pengembangan	16 Januari 2008 di Gedung Pasca Sarjana UNNES Bendan Ngisor
3	Seminar Pengantar Teknologi dan Informasi(SIMPATIK) 2011	Aplikasi VB 6.0 untuk Penjadwalan Proyek dengan Penyeimbang Biaya Penggunaan Algoritma Genetika	9 Maret 2011 di Hotel Pandanaran Semarang

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	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 Hibah PKM Karsa Cipta.

Semarang, 7 Oktober 2015

Semarang, 30 Agustus 2015
Dosen Pembimbing

Riza Arifudin S.Pd., M.Cs

Lampiran 3 Justifikasi Anggaran Kegiatan

1. Peralatan Penunjang

Material	Justifikasi Pemakaian	Harga (Rp.)
PC	Pembuatan aplikasi berbasis android	3.500.000
Smartphone	Implementasi aplikasi android	1.500.000
ADSL2 + Wireless Router	Layanan akses internet	650.000
SUB TOTAL (Rp)		5.650.000

2. Bahan Habis Pakai

Material	Justifikasi Pemakaian	Harga (Rp.)
Kertas	Dokumentasi tertulis	25.000
SUB TOTAL (Rp)		25.000

3. Perjalanan

Material	Justifikasi Pemakaian	Harga (Rp.)
Perusahaan Android untuk belajar membuat aplikasi berbasis android yang bagus	Belajar pembuatan aplikasi android yang baik	600.000
SUB TOTAL (Rp)		600.000

4. Lain-lain

Material	Justifikasi Pemakaian	Harga Satuan (Rp.)
Administrasi	Kesekretariatan	300.000
Biaya promosi (Submit Android)	Submit android	1.000.000
Pembuatan aplikasi android	Membuat aplikasi android	1.800.000
Biaya desain aplikasi	Mendesain aplikasi sebaik mungkin	1.500.000
SUB TOTAL (Rp)		4.600.000
Total (keseluruhan)		10.875.000

Lampiran 4 Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

No.	Nama/NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi waktu (jam/minggu)	Uraian tugas
1	Tri Wahyu Saputra/ 4611413013	Teknik Informatika	Informatika	9	-Koordinasi anggota -Administrasi
2	Suprpto /4611412006	Teknik Informatika	Programing android	7	-Pembuatan aplikasi berbasis android -Pemasaran -Laporan akhir
3	Imam Ahmad Ashari / 4611412015	Teknik Informatika	Design aplikasi	7	-Desainer produks -Pembelian bahan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Kantor : Gedung H Lt.4 Kampus Sekaran, Gunungpati Semarang 50229
Rektor : (024) 850808 Fax (024) 8508082
Website : www.unnes.ac.id Email : unnes@unnes.ac.id

SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI/PELAKSANA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tri Wahyu Saputra
NIM : 4611413013
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa proposal **PKM-KC** saya dengan judul: **“DIGITAL CHARACTER EDUCATION: Aplikasi pembelajaran agama Islam untuk pembentukan pribadi/karakter yang lebih baik dan berkualitas pada anak usia dini berbasis *mobile application*”** yang diusulkan untuk tahun anggaran 2015 bersifat **original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber 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 penelitian yang sudah diterima ke kas Negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Semarang, 30 September 2015

Mengetahui,
Pembantu Rektor
Bidang kemahasiswaan,

Yang menyatakan,

(**Dr. Bambang Budi Raharjo M.Si.**)
NIP. 196012171986011001

(**Tri Wahyu Saputra**)
NIM 4611413013