



**PROGAM KREATIVITAS MAHASISWA
JUDUL PROGRAM**

**MOMUSA “MOBILE MUSIK NUSANTARA”
SEBAGAI UPAYA PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL
INDONESIA**

**BIDANG KEGIATAN :
PKM KARSA CIPTA**

Diusulkan oleh :

Ulin Nuha M.S.	(5302414005/2014)
Giat Haryo Martono	(5302412044/2014)
Bagus Mustofa	(3401413088/2013)

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
SEMARANG
2015**

PENGESAHAN PKM KARSA CIPTA

- | | |
|---------------------------------|---|
| 1. Judul Kegiatan | : MOMUSA “MOBILE MUSIK NUSANTARA” SEBAGAI UPAYA PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA |
| 2. Bidang Kegiatan | : PKM-KC |
| 3. Ketua Pelaksana Kegiatan | |
| a. Nama Lengkap | : Ulin Nuha Muhammad Syafii |
| b. NIM | : 5302414005 |
| c. Jurusan/Prodi | : Teknik Elektro/ Pend. TIK S1 |
| d. Universitas | : Universitas Negeri Semarang |
| e. Alamat Rumah dan No Telp./HP | : Desa Cabean RT/RW 04/04 – Demak– Demak / 087733820635 |
| f. Alamat email | : ulin_xavier@yahoo.com |
| 4. Anggota Pelaksana Kegiatan | : 2 orang |
| 5. Dosen Pendamping | |
| a. Nama Lengkap dan Gelar | : Drs. Said Sunardiyo M.T |
| b. NIDN | : 0012056509 |
| c. Alamat Rumah dan No Telp./HP | : Jl. Pandana Merdeka Blok P/4 Semarang/08157755154 |
| d. Biaya kegiatan Total | |
| a. DIKTI | : Rp 9.750.000,00 |
| b. Sumber Lain(sebutkan) | : - |
| 6. Jangka Waktu Pelaksanaan | : 5 bulan |

Semarang, 5 Oktober 2015

Ketua Pelaksana Kegiatan,

Menyetujui
Ketua Jurusan Teknik Elektro



(Drs. Said Sunardiyo M.T.)
NIP. 195503161985031001



(Ulin Nuha Muhammad Syafii)
NIM : 5302414005

Pembantu Rektor Bidang Kemahasiswaan

Dosen Pendamping,



(Drs. Bambang Budi Raharjo, M.Si)
NIP. 196012171986011001



(Drs. Said Sunardiyo M.T.)
NIDN. 0012056509

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN	iv
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Luaran Yang Diharapkan	2
1.5 Manfaat	3
 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	 3
2.1 Musik Tradisional Indonesia	3
2.2 Mobile Learning	4
2.3 Adobe Flash.....	4
2.4 ActionScript 3.0	5
 BAB 3 METODE PELAKSANAAN	 6
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	6
3.2 Alat dan Bahan	6
3.3 Perancangan	7
3.4 Pembuatan	7
3.5 Rendering.....	8
3.6 Pengujian	8
 BAB 4 BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	 9
4.1 Anggaran Biaya	9
4.2 Jadwal Kegiatan	9
DAFTAR PUSTAKA	10
LAMPIRAN	11

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alat musik sasando	3
Gambar 2. Tampilan awal workspace adobe flash CS3.....	4
Gambar 3. Contoh kode ActionScript 3.0	5
Gambar 4. Adobe flash profesional CC package.....	5
Gambar 5. Corel Draw Graphic suite X4 package.....	6
Gambar 6. Gambaran proses pembuatan gambar vektor dengan Draw.....	6
Gambar 7. Gambaran proses memasukkan instrumen ke dalam button	6

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Anggaran Biaya	3
Tabel 2. Jadwal Kegiatan	4

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua ,Anggota dan Dosen Pembimbing	15
Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan	16
Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim peneliti dan Pembagian Tugas	17
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Panitia	18
Lampiran 5. Gambaran Teknologi Yang Akan Diterapkembangkan	19

RINGKASAN

Alat musik tradisional di Indonesia mempunyai peranan secara umum adalah sebagai sarana atau media upacara ritual, media hiburan, media ekspresi diri, media komunikasi, pengiring tari dan sarana ekonomi, di Indonesia tercatat di Wikipedia Indonesia kurang lebih 28 alat musik tradisional di Indonesia. Contohnya saja angklung, selain suaranya yang unik. Angklung sudah resmi ditetapkan UNESCO sebagai Karya Agung Warisan Budaya Lisan dan Nonbendawi Manusia Indonesia sejak November 2010. Namun banyak alat musik tradisional di Indonesia yang belum diketahui dunia bahkan warga negara Indonesia sendiri. Karya tulis ini bertujuan untuk merumuskan konsep untuk memperkenalkan kepada dunia dan melestarikan alat musik tradisional di Indonesia yang kini mulai tergerus oleh jaman. Media teknologi ini ditunjang dengan konsep utama yakni MOMUSA. Proposal ini ditulis dengan analisis melalui studi literatur dari berbagai sumber dan berbagai hasil penelitian untuk didapatkan sebuah solusi. Masalah tersebut dikombinasikan dengan solusi yang masuk akal agar didapatkan solusi yang bukan hanya angan namun juga dapat diimplementasikan menjadi sebuah media baru untuk mengatasi permasalahan bangsa di bidang kebudayaan. Berdasarkan hasil analisis tim kami, diketahui minat masyarakat (terutama generasi muda) di Indonesia terhadap alat-alat musik tradisional seperti angklung, gamelan dan lainnya semakin berkurang, walaupun itu ada hanya sebagian kecil masyarakat yang peduli dan tergerak hatinya untuk melestarikan alat-alat musik tradisional, sekarang banyak masyarakat yang cenderung menyukai alat-alat musik modern seperti gitar, piano, drum dan lainnya. Jika hal ini tidak segera diantisipasi, bukan tidak mungkin alat-alat musik tradisional di Indonesia akan diakui oleh negara lain atau bahkan mungkin akan hilang. Untuk mengantisipasi kejadian tersebut, kami mempunyai ide untuk membuat konsep program aplikasi *handphone* dan komputer yang berisi tentang semua alat musik tradisional di Indonesia yang berisi dari informasi tentang alat musik tersebut sampai bunyi alat musik tersebut, sehingga pengguna selain bisa tahu tentang asal-usul alat tersebut pengguna juga bisa memainkan alat musik tersebut secara virtual dan portable. Agar konsep ini dapat terlaksana dengan baik, maka harus diperlukan kerjasama dari berbagai pihak. Diantaranya seluruh warga negara Indonesia dan kementerian pendidikan dan kebudayaan dalam penerapan konsep ini.

Kata kunci: Alat Musik Tradisional Indonesia, *handphone*, UNESCO

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Alat musik tradisional di Indonesia mempunyai peranan secara umum adalah sebagai sarana atau media upacara ritual, media hiburan, media ekspresi diri, media komunikasi, pengiring tari dan sarana ekonomi, di Indonesia tercatat di Wikipedia Indonesia kurang lebih 28 alat musik tradisional di Indonesia. Contohnya saja angklung, selain suaranya yang unik. Angklung sudah resmi ditetapkan *UNESCO sebagai Karya Agung Warisan Budaya Lisan dan Nonbendawi Manusia Indonesia* sejak November 2010. Namun banyak alat musik tradisional di Indonesia yang belum diketahui dunia bahkan warga negara Indonesia sendiri.

Proposal ini bertujuan untuk merumuskan konsep untuk memperkenalkan kepada dunia dan melestarikan alat musik tradisional di Indonesia yang kini mulai tergerus oleh jaman. Media teknologi ini ditunjang dengan konsep utama yakni MOMUSA "Mobile Musik Nusantara. Proposal ini ditulis dengan analisis melalui studi literatur dari berbagai sumber dan berbagai hasil penelitian untuk didapatkan sebuah solusi. Masalah tersebut dikombinasikan dengan solusi yang masuk akal agar didapatkan solusi yang bukan hanya angan namun juga dapat diimplementasikan menjadi sebuah ide baru untuk mengatasi permasalahan bangsa di bidang kebudayaan.

Berdasarkan hasil analisis kami, diketahui minat masyarakat (terutama generasi muda) di Indonesia terhadap alat-alat musik tradisional seperti angklung, gamelan dan lainnya semakin berkurang, walaupun itu ada hanya sebagian kecil masyarakat yang peduli dan tergerak hatinya untuk melestarikan alat-alat musik tradisional, sekarang banyak masyarakat yang cenderung menyukai alat-alat musik modern seperti gitar, piano, drum dan lainnya. Jika hal ini tidak segera diantisipasi, bukan tidak mungkin alat-alat musik tradisional di Indonesia akan diakui oleh negara lain atau bahkan mungkin akan hilang. Untuk mengantisipasi

Kejadian tersebut, kami mempunyai ide untuk membuat konsep program aplikasi handphone dan komputer yang berisi tentang semua alat musik tradisional di Indonesia yang berisi dari informasi tentang alat musik tersebut sampai bunyi alat musik tersebut, sehingga pengguna selain bisa tahu tentang asal-usul alat tersebut pengguna juga bisa memainkan alat musik tersebut secara virtual dan portable. Agar konsep ini dapat terlaksana dengan baik, maka harus diperlukan kerjasama dari berbagai pihak. Diantaranya seluruh warga negara Indonesia dan kementerian pendidikan dan kebudayaan dalam penerapan konsep ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa untuk menumbuhkan rasa ketertarikan pada alat musik tradisional perlu adanya hal yang inovatif sebagai upaya mengatasi permasalahan, maka permasalahan yang akan dibahas adalah

1. Bagaimana menciptakan MOMUSA "Mobile Musik Nusantara" sebagai media pengenalan alat musik tradisional Indonesia?

2. Bagaimana cara kerja MOMUSA “Mobile Musik Nusantara” sebagai media pengenalan alat musik tradisional Indonesia?
3. Bagaimana penerapan MOMUSA “Mobile Musik Nusantara” sebagai media pengenalan alat musik tradisional Indonesia?

1.3 Tujuan

Proposal Kreativitas ini mempunyai tujuan yaitu :

1. Untuk mencari solusi dalam menjaga keberdaan alat-alat musik tradisional di Indonesia
2. Untuk mengetahui ide karsa cipta MMT(Mobile Musik Nusantara) sebagai media untuk memperkenalkan dan melestarikan alat-alat musik tradisional Indonesia
3. Menciptakan inovasi media baru dalam pembelajaran alat musik tradisional

1.4 Luaran yang diharapkan

Luaran yang diharapkan dari Program Kreativitas Mahasiswa ini antara lain sebagai berikut :

1. Terciptanya sebuah MOMUSA “Mobile Musik Nusantara” sebagai media pengenlan alat musik tradisional Indonesia, yang mudah, efisien ,dan efektif.
2. Terciptanya media yang efektif dalam memperkenalkan alat musik tradisional MOMUSA “Mobile Musik Nusantara” .
3. Menghasilkan sutau media yang mampu disimulasikan dan bermanfaat dalam upaya melestarikan alat musik tradisional Indonesia.
4. Memantapkan jati diri intelektual mahasiswa sebagai cerminan masyarakat ilmiah.

1.5 Manfaat

Kegunaan dari Program Kreatifitas Mahasiswa bidang Karsa Cipta (PKM-KC) ini adalah:

1. Memberikan wawasan kepada pengguna ,akan alat-alat musik tradisional yang ada di Indonesia.
2. Memberikan alternatif solusi upaya memperkenalkan kepada dunia dan melestarikan alat-alat musik tradisional di indonesia.
3. Sebagai inovasi media pengenalan baru yang berbeda dari yang lain

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Musik Indonesia

Musik di Indonesia sangat beragam, hal ini dikarenakan suku-suku di Indonesia yang bermacam-macam, sehingga boleh dikatakan seluruh 17.508 pulaunya memiliki budaya dan seninya sendiri. Indonesia memiliki ribuan jenis musik, kadang-kadang diikuti dengan tarian dan pentas.

Indonesia memiliki banyak seni tradisi sesuai dengan daerah atau wilayah asalnya. Seni musik adalah bagian dari seni tradisi tersebut, yang perkembangannya perlahan-lahan mulai surut. Seni musik ini disebut juga musik daerah atau musik tradisional atau musik nusantara. Musik daerah memiliki ciri khas yang terletak pada isi lagu, yakni secara karakteristik ada pada syair dan melodi yang menggunakan bahasa dan gaya daerah setempat. Keunikan juga terdapat pada alat musik (instrumen musik) baik dari bentuk ataupun organologinya, teknik permainan serta bentuk penyajiannya. Hampir seluruh seni tradisional Indonesia mempunyai semangat kolektivitas yang tinggi sehingga dapat dikenali karakter khas orang/masyarakat Indonesia, yaitu ramah dan sopan. Seni tradisi berfungsi sebagai identitas, jati diri, serta media ekspresi dari masyarakat pendukungnya.



Gambar 1: Alat musik sasando

Sumber: <http://assets->

a2.kompasiana.com/statics/crawl/555dd2070423bd6d588b4567.jpeg?t=o&v=760

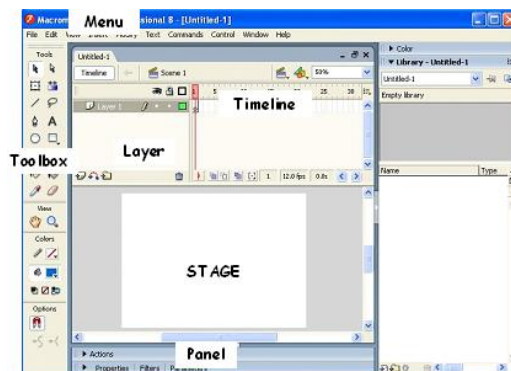
2.2 Mobile Learning

Mobile learning didefinisikan oleh Clark Quinn (Quinn 2000) sebagai : “The intersection of mobile computing and e-learning : accessible resources wherever you are, strong search capabilities, rich interaction, powerful support for effective learning, and performance-based assessment. E-Learning independent of location in time or space”. Berdasarkan definisi tersebut maka mobile learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut mobile learning membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Istilah M-Learning atau Mobile Learning merujuk pada penggunaan perangkat genggam seperti PDA, ponsel, laptop dan perangkat teknologi informasi yang akan banyak digunakan dalam belajar mengajar, dalam hal ini kita fokuskan pada perangkat handphone (telepon genggam). Tujuan dari pengembangan mobile learning sendiri adalah proses belajar sepanjang waktu (long life learning), siswa/mahasiswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, menghemat waktu karena apabila diterapkan dalam proses belajar maka mahasiswa

tidak perlu harus hadir di kelas hanya untuk mengumpulkan tugas, cukup tugas tersebut dikirim melalui aplikasi pada mobile phone yang secara tidak langsung akan meningkatkan kualitas proses belajar itu sendiri.

2.3 Adobe flash

Adobe Flash (dahulu bernama **Macromedia Flash**) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension.swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5. Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash. (https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash)



Gambar 2: tampilan workspace adobe flash profesional CS3

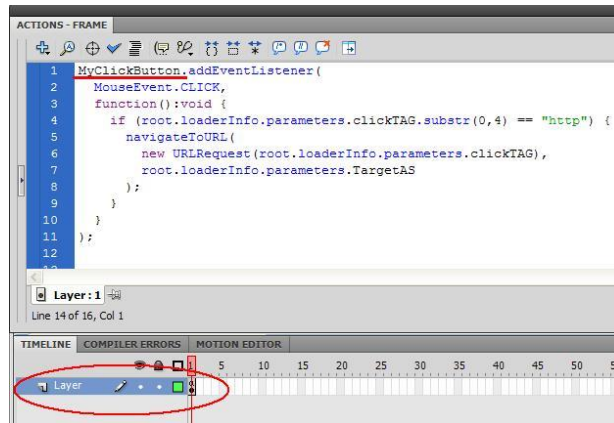
Sumber:

http://1.bp.blogspot.com/_UhCcHFHVvgI/TSPam9ifpJI/AAAAAAAAACM/IX0ju1IxxaI/s1600/Menu.jpg

2.4 Actionscript 3.0

ActionScript adalah bahasa pemrograman yang dibuat berdasarkan ECMAScript, yang digunakan dalam pengembangan situs web dan perangkat lunak menggunakan platform Adobe Flash Player. ActionScript juga dipakai pada beberapa aplikasi basis data, seperti Alpha Five. Bahasa ini awalnya dikembangkan oleh Macromedia, tapi kini sudah dimiliki dan dilanjutkan perkembangannya oleh Adobe, yang membeli Macromedia pada tahun 2005.

Action Script terbaru saat ini adalah Action Script 3.0. Action Script 3.0 adalah bahasa terbaru dari edisi yang sebelumnya dikenal dengan Action Script 2.0. Action Script 3.0 memiliki beberapa kelebihan dibanding pendahulunya, antara lain fitur yang ditawarkan adalah file pada Action Script 3.0 dapat dibuat terpisah saat runtime. (<https://id.wikipedia.org/wiki/ActionScript>)



Gambar 3: contoh kode Actionsript 3.0
Sumber: <http://wiki.affiliatewindow.com/images/f/f6/Flash3.JPG>

BAB 3 .METODE PELAKSANAAN

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Program ini dilaksanakan dalam waktu 5 bulan .Pembuatan MOMUSA “Mobile Musik Nusantara “ Sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional Indonesia di laksanakan di Laboratorium Komputer jurusan Teknik Elektro dan Teknik Informatika ,Universitas Negeri Semarang

3.2 Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan MOMUSA “Mobile Musik Nusantara” sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional Indonesia adalah sebagai berikut :

Bahan yang digunakan antara lain :

1. 28 instrumen alat musik tradisional yang ada Indonesia
2. Informasi tentang alat musik tradisinal yang ada Indonesia

Sedangkan untuk alat yang digunakan antara lain :

1. komputer atau laptop
2. audio record/sound record
3. software adobe photoshop, adobe flash dan corel draw



Gambar 4. Adobe flash profesional CC package

Sumber: <http://www.hit2k.com/wp-content/uploads/2015/04/Adobe-Flash-Professional-CC-2014-Crack.png>



Gambar 5. CorelDRAW graphic suite X4

Sumber: <https://setiadesain.files.wordpress.com/2011/02/coreldrawx4.jpg>

3.3 Perancangan

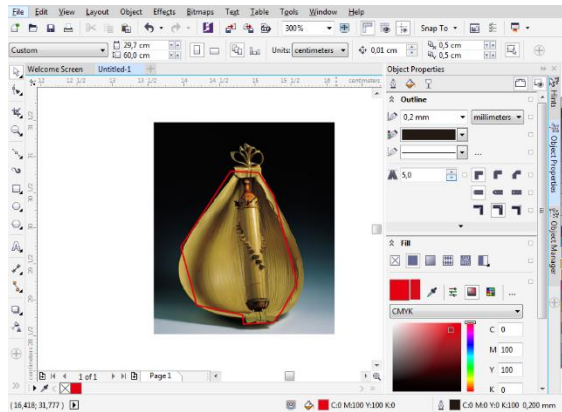
Semua alat dan bahan disiapkan dan dibuat gambaran .Berikut merupakan rinciannya antara lain :

3.3.1 mendesain prototype program dengan menggunakan komputer

1. mendesain layout program dengan menggunakan software adobe flash.
2. layout program dibuat sederhana mungkin dan lebih modern
3. pewarnaan layout program

3.3.2 menggambar atau membuat alat musik tradisional di komputer

1. pembuatan alat musik tradisional di komputer menggunakan ikon yang lebih sederhana alat musik sebenarnya.
2. tempat atau tombol di buat agak lebih besar sehingga pengguna dapat lebih mudah menekan atau menekan tombol musiknya.

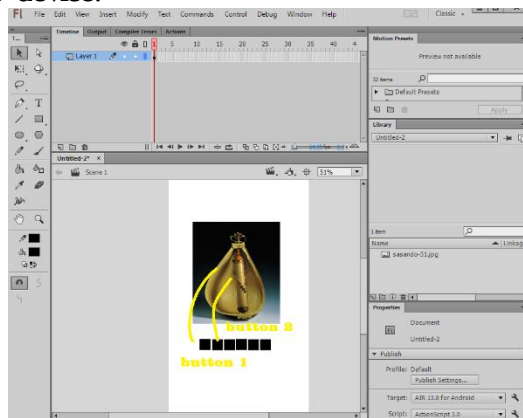


Gambar 6. Gambaran proses pembuatan gambar vektor dengan coreldraw
Sumber : dokumentasi sendiri

3.4 Pembuatan

3.4.1 penerapan alat musik dalam program

1. Penerapan suara instrumen alat musik disesuaikan dengan alat musik sebenarnya
2. Penempatan suara instrumen menggunakan fungsi button pada adobe flash
3. Graphic dan suara dibuat seminimal mungkin agar lebih ringan dijalankan pada semua platform device.



Gambar 7. Gambaran proses memasukkan instrumen ke button(Sumber : dokumentasi sendiri)

3.4.1 penambahan ActionScript 3.0

Proses penambahan ActionScript 3.0 pada program , agar program menjadi lebih interaktif dan menjadi sebuah mobile learning atau sebuah media pembelajaran interaktif ,penempatan script berpusat pada frame.

3.5. Rendering

1. untuk hasil program yang jadi ,hasil program untuk android dibuat dengan format .apk dengan tampilan android

2. untuk hasil program untuk komputer ,program yang dihasilkan adalah .exe dengan tampilan laptop yang sudah support dengan touchscreen.

3.6 Pengujian

Proses pengujian dilakukan dengan simulator pada komputer dan device yang sesungguhnya , maksudnya pada program yang berformat .apk dilakukan pengujian dengan menggunakan android minimal Ice Cream Sandwich , untuk yang berformat .exe menggunakan laptop atau netbook yang sudah support dengan touchscreen.

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Jumlah
1	Peralatan Penunjang	Rp 8.090.000,00
2	Bahan Habis Pakai	Rp 10.000,00
3	Perjalanan	Rp 900.000,00
4	Lain-lain	Rp 750.000,00
Jumlah		Rp 9.750.000,00

Tabel 1. Ringkasan Anggaran Biaya PKM-KC

4.2 Jadwal Kegiatan

Tahapan kegiatan	Bulan ke-1				Bulan ke-2				Bulan ke-3				Bulan ke-4				Bulan ke-5			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Study literatur																				
Pengumpulan data & suara alat musik																				
Pembuatan prototipe program																				
Rancangan design																				
Pembuatan program																				
Uji coba program																				

DAFTAR PUSTAKA

- a. Artikel indramawan.2013.*Upaya melestarikan budaya Indonesia*. Diakses dari <http://iindramawan.blogspot.com/2013/03/upaya-melestarikan-budaya-bangsa.html>
- b. Artikel dream Indonesia.2009. *28 Alat Musik Tradisional Indonesia, Kenali dan Patenkan sebelum di'curi' orang* dari <https://dreamindonesia.wordpress.com/2009/09/13/28-alat-musik-tradisional-indonesia-kenali-dan-patenkan-sebelum-dicuri-orang/> Pada tanggal 10 maret 2014
- c. Ekaningtyas Herminingrum ,Prof.Dr.F. Totok Sumaryanto,M.Pd,2013,"MENINGKATKAN AKTIFITAS BELAJAR APRESIASI MUSIK NUSANTARA MELALUI PENGGUNAAN LAGU MODEL PADA SISWA KELAS VIIA SMP NEGERI 1 PANGKAH,KABUPATEN TEGAL.
- d. Artikel Linda Murwah.2012. *Upaya-Upaya Untuk Melestarikan Budaya Asli Indonesia* . Diakses dari <http://LindaMurwah.blogspot.com/2012/upaya-melestarikan-budaya-bangsa.html> pada tanggal 17 Maret 2015.
- e. Artikel Kompasiana.2013. *Tukang Angklung dot Com Upaya Pelestarian Warisan Budaya Bangsa*. Diakses dari http://www.kompasiana.com/tukangangklung/tukang-angklung-dot-com-upaya-pelestarian-warisan-budaya-bangsa_5529ed666ea8348906552cfd Pada tanggal 3 juni 2015
- f. Melisa Anggelina.2014.*Perangkat ajar alat musik dan lagu tradisional indonesia untuk pendidikan anak sekolah dasar berbasis multimedia*.Universitas Kristen krida wacana diunduh dari <http://ejournal.fip.unp.ac.id/index.php/sendratasik/article/view/1559/1360> Pada tanggal 19 maret 2015.
- g. Mauliy Purba.2007.*Musik Tradisional Masyarakat Sumatera Utara Utara : Harapan,Tantangan,Peluang*.Universitas Sumatera Utara.diunduh dari <http://ejournal.ukrida.ac.id/ojs/index.php/TIK/article/viewFile/843/1111> Pada tanggal 24 maret 2015.
- h. Mohamed Osman M.EL-Hussein and Johannes C. Cronje ,2010" Defining Mobile Learning in the Higher Education Landscape.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua ,Anggota dan Dosen Pembimbing

Biodata ketua pelaksana

A. Identitas Diri ketua pelaksana

1	Nama Lengkap	Ulin Nuha Muhammad Syafi'i
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Pend. Teknik Informatika dan Komputer
4	NIM	5302414005
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Demak, 30 oktober 1996
6	E-mail	ulin_xavier@yahoo.com
7	Nomor Telepon/HP	087733820635

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SD 2 Cabean	SMP N1 Demak	SMK N 1 Demak
Jurusan	-	-	Multimedia
Tahun Masuk-Lulus	2002-2008	2009-2011	2012-2014

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
-	-	-	-

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

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
-	-	-	-

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 2015.

Semarang, 5 Oktober 2015

Pengusul,



(Ulin Nuha M.S)

Biodata Anggota II

A. Identitas Diri Anggota II

1	Nama Lengkap	Giat Haryo Martono
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Pend. Teknik Informatika dan Komputer
4	NIM	5302414044
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 21 Juni 1995
6	E-mail	Giat.ryuki@yahoo.com
7	Nomor Telepon/HP	085711119448

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SD Negeri 46 Jakarta	SMP Negeri 44 Jakarta	SMK Kemala Bhayangkari 1
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	2001-2007	2008-2010	2011-2013

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
-	-	-	-

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

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
-	-	-	-

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 2015.

Semarang, 5 Oktober 2015

Pengusul,



(Giat Haryo Martono)

Biodata Anggota III

A. Identitas Diri Anggota III

1	Nama Lengkap	Bagus Mustofa
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Pend. Sosiologi dan Antropologi
4	NIM	3401413088
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Salatiga, 27 Desember 1995
6	E-mail	m.bagus@yahoo.com
7	Nomor Telepon/HP	085225166200

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SD 2 Cebongan	MTS NU Salatiga	MA Negeri 1 Salatiga
Jurusan	-	-	IPS
Tahun Masuk-Lulus	2001-2007	2008-2010	2011-2013

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
-	-	-	-

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

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
-	-	-	-

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 2015.

Semarang, 5 Oktober 2015
Pengusul,



(Bagus Mustofa)

Biodata Dosen Pembimbing

A. Identitas Diri Dosen Pembimbing

1	Nama Lengkap	Drs. Said Sunardiyo M.T
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Pend. Teknik Elektro S1
4	NIDN	131961219
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Blora, 12 Mei 1965
6	E-mail	saidelektor@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	08157755154

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Institusi	Universitas Negeri Semarang	Universitas Gajah Mada	-
Jurusan	Pendidikan teknik elektro	Teknik Elektro	-
Tahun Masuk-Lulus	1986-1990	2002 - 2004	-

C. Pengalaman penelitian

a. pengalaman penelitian dalam 5 tahun terakhir (bukan skripsi, tesis, maupun disertasi)

No.	Tahun	Judul Penelitian	sebagai
1	2010	implementasi audit energi listrik pada bangunan gedung e1-e10 fakultas teknik universitas negeri semarang untuk upaya penghematan konsumsi energi dan konservasi energi	ketua
2	2012	pemanfaatan energi terbarukan hybrid solar cell dan solar heater untuk pemenuhan kebutuhan energi	ketua
3	2013	Pengembangan sistem informasi mitigasi bencana berbasis kearifan lokal di kabupaten/kota se provinsi jawa tengah melalui sistem informasi geografis untuk pengurangan resiko	ketua

		pemenuhan kebutuhan energi	
--	--	----------------------------	--

b. pengalaman pengabdian kepada masyarakat dalam 5 tahun terakhir

o.	Tahun	Judul Pengabdian kepada masyarakat	Sebagai
1	2010	Pelatihan Game education bagi siswa taman kanak-kanak di ti islam al fatah karangayu semarang	Anggota
2	2012	Pelatihan Budaya Efisiensi Energi Dan Konservasi Energi Di Lingkungan Jurusan Teknik Elektro FT Unnes	ketua
3	2012	Pelatihan Kader Konservasi Kelola Energi Listrik Bagi Mahasiswa Jurusan Teknik Elektro	Anggota
4	2013	Pelatihan Pembudayaan efisiensi dan konservasi energi di lingkungan fakultas teknik universitas negeri semarang	Ketua

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 2015.

Semarang, 5 Oktober 2015

Dosen Pembimbing



(Drs. Said Sunardiyo M.T)

NIP. 196505121991031003

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

1. Peralatan Penunjang

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah
Buku Adobe flash	Buku panduan	3 buah	Rp 100.000,00	Rp 300.000,00
Buku Corel Draw	Buku panduan	1 buah	Rp 100.000,00	Rp 200.000,00
Buku Musik Nusantara	Buku Pengetahuan	1 buah	Rp 100.000,00	Rp 100.000,00
ADOBE flash profesional Creative Cloud	Software pembuatan	1 buah	Rp 4.422.000,00	Rp 4.422.000,00
Corel Draw Graphic suite X4	Software pengolah gambar vektor	1 buah	Rp 2.750.000,00	Rp 2.750.000,00
Microphone	Pengeras suara	1 buah	Rp 190.000,00	Rp 190.000,00
Voice recorder	Perekam suara	1 buah	Rp 130.000,00	Rp 130.000,00
SUB TOTAL				Rp 8.090.000,00

2. Bahan Habis Pakai

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah
Pensil	Gambar sketsa	2 buah	Rp 5.000,00	Rp 5.000,00
penghapus	Menghapus sketsa	2 buah	Rp 5.000,00	Rp 5.000,00
SUB TOTAL				Rp 10.000,00

3. Perjalanan

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah
Semarang-(universitas lain)	Tukar data tentang alat musik	3	Rp 50.000,00	Rp 150.000,00
Semarang-Jakarta	Pengujian produk	3	Rp 250.000,00	Rp 750.000,00
SUB TOTAL				Rp 900.000,00

Lampiran 3 .Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

No.	Nama/ NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/ Minggu)	Uraian Tugas
1	Ulin Nuha Muhammad Syafii/ 5302414005	Pend. Teknik Informatika dan Komputer	Teknologi infomasi	8 Jam/ Minggu	Studi literatur, Melakukan perumusan masalah, Evaluasi hasil diskusi, Membuat desain konsep program.
2	Giat Haryo Martono/ 5302414044	Pend. Teknik Informatika dan Komputer	Teknologi informasi	6 Jam/ Minggu	Membuat draft karya tulis, Membuat desain konsep, Menganalisis desain konsep,
3	Bagus Mustofa/ 3401413088	Pend. Sosiologi dan antropologi	Sosiologi dan antropologi	7 Jam/ Minggu	Print, Studi literatur,

Lampiran 4. Surat pernyataan ketua pelaksana



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Gedung H : Kampus Sekaran – Gunungpati – Semarang
50229
Pembantu Rektor Bidang Kemahasiswaan Email:
pr3@unnes.ac.id, Telp/Fax: (024) 8508003

SURAT PERNYATAAN KETUA PENILITI/PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulin Nuha Muhammad Syafii

NIM : 5302414005

Program Studi : Pend. Teknik Informatika dan Komputer

Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa usulan **PKM-KARSA CIPTA** saya dengan judul:

**MOMUSA “MOBILE MUSIK NUSANTARA”
SEBAGAI UPAYA PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL
INDONESIA**

yang diusulkan untuk tahun anggaran 2015 **bersifat original 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 penelitian yang sudah diterima ke kas negara.

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

Pembantu Rektor Bidang Kemahasiswaan,



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

Semarang, 5 oktober 2015

Yang Menyatakan,



(Ulin Nuha Muhammad Syafii)
NIM. 5302414005

Lampiran 5. gambaran teknologi yang hendak diterapkembangkan



Keterangan gambar : gambaran program MOMUSA untuk smartphone



Keterangan gambar : gambaran program MOMUSA untuk versi komputer atau laptop yang sudah support dengan touchscreen