



USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

**PENERAPAN TEKNOLOGI GAME EDUKASI PENGENALAN ANGKA,
WARNA, GEOMETRI, HEWAN, DAN PROFESI UNTUK PENDIDIKAN ANAK
USIA DINI (PAUD) DAN TAMAN KANAK - KANAK (TK)**

**BIDANG KEGIATAN :
PKM PENERAPAN TEKNOLOGI**

Diusulkan oleh :

Kurnia Purnamasari	NIM. B12.2010.01594
Istina Findi Dewi	NIM. B12.2010.01591
Nur Hikmah	NIM. B12.2010.01586
Dedi Chrisna	NIM. A11.2009.04733

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG
2013**

PENGESAHAN PKM-TEKNOLOGI

1. Judul Kegiatan : Penerapan Teknologi Game Edukasi Pengenalan Angka, Warna, Geometri, Hewan, Dan Profesi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Dan Taman Kanak - Kanak (Tk)
2. Bidang Kegiatan : PKM-T
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
- a. Nama Lengkap : Kurnia Purnamasari
 - b. NIM : B12.2010.01594
 - c. Jurusan : Ekonomi Akuntansi
 - d. Universitas : Universitas Dian Nuswantoro
 - e. Alamat Rumah dan No. HP : Jl. Ngasem Raya RT 04 RW 05
Pudak Payung, Semarang
085876784455
 - f. Alamat e-mail : kurnia150692@gmail.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan : 4 orang
5. Dosen Pendamping
- a. Nama Lengkap dan Gelar : Natalisty T.A.H, SE, M.SI
 - b. NIDN : 0625125902
 - c. Alamat Rumah dan No.Tel : Jl. Tegalsari Barat 3/111 Candisari
6. Biaya Kegiatan Total
- a. Dikti : Rp. 10.170.000,00
 - b. Sumber lain : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan

Menyetujui
Ketua Program Studi,

(Yulita Setiawan, SE., MSi)
NPP. 0686.11.2000.233

Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan,

(Usman Sudibyo, S.SI., M.Kom)
NPP.0686.11.1996.10D

Semarang, Oktober 2013

Ketua Pelaksana Kegiatan



(Kurnia Purnamasari)
NIM. B12.2010.01594

Dosen Pendamping



(Natalisty T.A.H, SE, M.SI)
NIDN. 06.251259.02

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN	iv
JUDUL	1
LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
PERUMUSAN MASALAH.....	2
TUJUAN.....	2
LUARAN YANG DIHARAPKAN	2
KEGUNAAN.....	3
TINJAUAN PUSTAKA.....	3
METODE PELAKSANAAN	4
JADWAL KEGIATAN.....	5
RANCANGAN BIAYA.....	7
DAFTAR PUSTAKA	8
LAMPIRAN	9
1. Daftar Riwayat Hidup Ketua	
Daftar Riwayat Hidup Anggota 1	
Daftar Riwayat Hidup Anggota 2	
Daftar Riwayat Hidup Anggota 3	
2. Justifikasi Anggaran	
3. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas	
4. Surat Pernyataan Ketua Peneliti	
5. Denah Lokasi	

RINGKASAN

Seiring perkembangan zaman di era globalisasi sekarang ini, sebuah media pembelajaran menggunakan flash dapat memberikan banyak manfaat bagi pengguna. Dengan kemajuan zaman dan ditemukannya teknologi-teknologi yang mutakhir, telah banyak cara belajar efektif dikembangkan, yang dapat membantu mempercepat penyerapan pembelajaran ke otak siswa. Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran multimedia, yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan efektif. Media pembelajaran ini bisa digunakan di berbagai instansi pembelajaran, seperti multimedia pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK). Dengan menggunakan media pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK), diharapkan dapat membantu tenaga pengajar untuk menyampaikan pelajaran kepada para siswa PAUD dan TK sehingga dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar, membuat gaya pengajaran lebih menarik, dan mengurangi kejenuhan siswa saat belajar dan siswa akan lebih senang untuk belajar dan dapat dengan mudah mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh para pengajar. Serta dapat membantu memperlancar pembelajaran di suatu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK). Sebagai contoh aplikasi pendidikan berbasis multimedia ini sebagai sarana media pembelajaran anak usia dini dan taman kanak-kanak untuk memperoleh pembelajaran dan penyerapan materi oleh siswa secara efektif, mudah, dan efisien. Dengan memanfaatkan aplikasi yang diolah dengan menggunakan program multimedia *Adobe Flash Professional CS3*. Berdasarkan latar belakang di atas, Penulis ingin merancang suatu game edukasi dengan menggunakan media pembelajaran multimedia khususnya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK). Karena dirasa aplikasi tersebut sangat diperlukan dalam dunia pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi beberapa tahap yaitu analisis, pengumpulan data, desain, pembuatan aplikasi, pengujian, implementasi ke mitra, serta evaluasi. Dengan direalisasikannya usulan ini, penulis berharap ada luaran berupa terciptanya game edukasi interaktif sebagai media pembelajaran di PAUD, dan artikel ilmiah penerapan teknologi pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Penulis juga berharap luaran ini dapat dijadikan bahan pertimbangan atau rujukan bagi tiap-tiap lembaga pendidikan di Indonesia dalam upaya meningkatkan kualitas serta kinerja kegiatan belajar mengajar sehingga dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien, referensi komparasi bagi mahasiswa lain dalam membuat suatu media pembelajaran yang interaktif pada lembaga pendidikan serta bahan acuan bagi pengembangan aplikasi selanjutnya.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman di era globalisasi sekarang ini, sebuah media pembelajaran menggunakan flash dapat memberikan banyak manfaat bagi pengguna. Cara belajar siswa dahulu menggunakan media berupa buku-buku pelajaran. Dengan kemajuan zaman dan ditemukannya teknologi-teknologi yang mutakhir, belajar tidak hanya lagi menggunakan buku saja. Telah banyak cara belajar efektif, yang dapat membantu mempercepat penyerapan pembelajaran ke otak siswa. Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran multimedia, yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan efektif. Media pembelajaran ini bisa digunakan di berbagai instansi pembelajaran, seperti multimedia pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK).

Dengan menggunakan media pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK), diharapkan dapat membantu tenaga pengajar untuk menyampaikan pelajaran kepada para siswa PAUD dan TK. Sehingga dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar, membuat gaya pengajaran lebih menarik, dan mengurangi kejenuhan siswa saat belajar. Dengan begitu siswa akan lebih senang untuk belajar dan dapat dengan mudah mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh para pengajar. Serta dapat membantu memperlancar pembelajaran di suatu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK).

Sebagai contoh aplikasi pendidikan berbasis multimedia ini sebagai sarana media pembelajaran anak usia dini dan taman kanak-kanak untuk memperoleh pembelajaran dan penyerapan materi oleh siswa secara efektif, mudah, dan efisien. Dengan memanfaatkan aplikasi yang diolah dengan menggunakan program multimedia *Adobe Flash Professional CS3*

Berdasarkan latar belakang di atas, Penulis ingin merancang suatu game edukasi dengan menggunakan media pembelajaran multimedia khususnya pada

Pendidikan Anaka Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK). Karena dirasa aplikasi tersebut sangat diperlukan dalam dunia pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi game edukasi sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif
2. Bagaimana menerapkembangkan teknologi game edukasi sebagai media pembelajaran interaktif di PAUD “Bunga Bangsa”

1.3 Tujuan Program

Tujuan dari program PKM-T ini adalah:

1. Membuat game edukasi yang interaktif sebagai media pembelajaran
2. Menerapkan dan mengembangkan game edukasi pembelajaran interaktif di PAUD “Bunga Bangsa”

1.4 Luaran yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dari pembuatan aplikasi media pembelajaran berupa game edukasi yang berbasis flash ini, antara lain :

1. Terciptanya game edukasi interaktif sebagai media pembelajaran di PAUD
2. Artikel ilmiah penerapan teknologi pembelajaran interaktif berbasis multimedia

1.5 Kegunaan Program

Manfaat yang dapat diambil dari hasil pembelajaran menggunakan media berupa game edukasi berbasis flash ini adalah sebagai berikut:

1. Bahan pertimbangan atau rujukan bagi tiap-tiap lembaga pendidikan di Indonesia dalam upaya meningkatkan kualitas serta kinerja kegiatan belajar mengajar sehingga dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien.

2. Referensi komparasi bagi mahasiswa lain dalam membuat suatu media pembelajaran yang interaktif pada lembaga pendidikan.
3. Bahan acuan bagi pengembangan aplikasi selanjutnya.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pendidikan Anak

Seiring dengan perkembangan zaman yang secara otomatis diikuti oleh perkembangan teknologi dan informasi, membuat manusia harus mengejar perkembangan tersebut dengan terus berusaha untuk menciptakan pemikiran-pemikiran dan karya-karya yang inovatif dan kreatif. Dari setiap karya yang dihasilkan tentunya disesuaikan dengan kebutuhan manusia. Kebutuhan hidup dan kepadatan penduduk yang terus meningkat meyakinkan manusia betapa pentingnya penggunaan teknologi. Untuk dapat menggunakan suatu teknologi tentunya terlebih dahulu kita akan memikirkan cara penggunaannya. Sekarang ini teknologi telah merambah dunia multimedia yang memungkinkan berinteraksi lebih dari satu cara. Dalam interaksi multimedia kita dapat memadukan gambar, tulisan, animasi (gambar bergerak) maupun dengan suara.

Pada umumnya setiap manusia memiliki imajinasi, baik itu orang dewasa, remaja maupun anak kecil. Bahkan banyak orang mengekspresikan setiap imajinasinya dalam sebuah karya. Seperti halnya dalam pembuatan media pembelajaran yang pada dasarnya memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa yang melihat serta menggunakannya. Media pembelajaran digunakan sekolah, lembaga pendidikan dan universitas untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK), diharapkan dapat membantu tenaga pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran kepada para siswa PAUD dan TK agar mempermudah dan membuat gaya pengajaran lebih menarik guna mengurangi kejenuhan siswa saat belajar, dengan begitu siswa menjadi senang untuk belajar dan dapat dengan mudah mengingat pelajaran yang disampaikan.

2.2 teknologi multimedia

Game edukasi berbasis multimedia ini merupakan sarana pembelajaran anak usia dini dan taman kanak-kanak guna meningkatkan kinerja pembelajaran

dan penyerapan materi oleh siswa secara efektif dan efisien, dengan memanfaatkan aplikasi yang diolah menggunakan program multimedia ***Adobe Flash Professional CS 3***

BAB 3

METODE PELAKSANAAN

Pembuatan aplikasi ini dilakukan selama 16 (enam belas) minggu dalam 5 (lima) tahap. Tahap pembuatan yang dimaksud adalah: analisis, pengumpulan data, desain, pembuatan aplikasi dan terakhir adalah pengujian aplikasi.

3.1 Analisis

Pada tahap ini dilakukan kajian pustaka dengan mengkaji berbagai literatur yang relevan dengan judul program PKM-T. Sumber yang digunakan antara lain adalah dari buku-buku, jurnal serta bantuan mesin pencari (*search engine*) internet.

3.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh bahan dan materi yang dibutuhkan guna membuat aplikasi media pembelajaran. Dengan demikian dibutuhkan pengumpulan data. Data yang dikumpulkan ditentukan oleh kebutuhan yang diperlukan. Data itu dikumpulkan dari berbagai sumber telah ditentukan sebelumnya. Sumber-sumber tersebut sebagian besar berasal dari internet.

3.3 Desain

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika dan berbagai macam aspek lainnya, yang datanya biasa didapat dari riset, pemikiran, brainstorming, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

3.4 Pembuatan Aplikasi

Aplikasi berupa game edukasi berbasis flash ini dibuat kurang lebih selama 6 minggu dengan memanfaatkan tools yang terdapat pada software Adobe Flash CS 3, Adobe Photoshop CS 3, serta Xilisoft Video Converter Ultimate. Pembuatan awal adalah pengeditan gambar menggunakan Adobe

Photoshop, dilanjutkan dengan pembuatan animasi menggunakan Adobe Flash CS 3. Dan hasilnya kemudian diconvert menggunakan Xilisoft Video Converter Ultimate agar dapat dijalankan pada tablet maupun smart phone.

3.5 Pengujian

Pengujian dilakukan guna mencari kesalahan yang masih terdapat dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran ini. Pengujian aplikasi ini dengan menggunakan tablet/smart phone yang dapat menjalankan video .MPEG. Karena kualitas video .MPEG dinilai baik dan layak digunakan sebagai game edukasi media pembelajaran ini dibandingkan kualitas video di bawahnya.

3.6 Pengaplikasian di Mitra

Pada tahap ini tim akan melakukan penerapan hasil aplikasi yang dibangun di tempat mitra PAUD “Bunga Bangsa” yang meliputi beberapa kegiatan diantaranya:

1. Pelatihan penggunaan aplikasi pada guru PAUD
2. Pendampingan pengajaran dengan teknologi multimedia interaktif

3.7 Evaluasi Program

Tahap akhir dari pelaksanaan program PKM-T ini adalah evaluasi yaitu untuk mereview kegiatan dari awal sampai akhir. Sejak tahap pengembangan aplikasi sampai pelatihan dan pendampingan mitra sehingga didapatkan data untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

BAB 4

BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN PROGRAM

4.1 REKAPITULASI BIAYA

NO	Jenis Bahan Habis Pakai	Jumlah	Prosentase
1.	Peralatan Penunjang		2.300.000
2	Biaya bahan habis pakai		5.500.000
3	Biaya perjalanan		2.200.000
4	Biaya lain-lain		1.550.000
TOTAL			

Keseluruhan program ini akan dilaksanakan selama 4 bulan, dengan perencanaan kegiatan dan waktu sebagai berikut :

Kegiatan	Bulan Ke-1				Bulan Ke-2				Bulan Ke-3				Bulan Ke-4				PIC
	Minggu				Minggu				Minggu				Minggu				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Analisis media pembelajaran yang akan dibuat.																	Kurnia, Nur Hikmah
Pengumpulan data																	Istina
Pembuatan media pembelajaran berbasis flash																	Kurnia, Dedi
Pengujian media pembelajaran																	Dedi
Pembuatan laporan Akhir																	Nur Hikmah, Istina

Daftar Pustaka

- A.Zainul Fanani ,Arry Maulana Syarif : Membuat Mini Game Seru dengan Flash.
Yogyakarta : Andi,[2009].
- Madcoms : Animasi Cantik dengan Adobe Flash. Yogyakarta : Andi [2009].
- Madcoms : Adobe Flash Profesional CS 5.5 untuk Pemula. Yogyakarta : Andi
[2012].

Lampiran1 biodata ketua dan Anggota

A. Identitas diri

1	Nama Lengkap	Kurnia Purnamasari
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Akuntansi
4	NIM	B12.2010.01594
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Semarang, 15 Juni 1992
6	E-mail	kurnia150692@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	085876784455

B. Riwayat Pendidikan


	SD	SMP	SMA	universitas
Nama Institusi	SD Negeri Pudak Payung 01-02	SMP Negeri 21 Semarang	SMA Negeri 4 Semarang	Dian Nuswantoro
Jurusan				Akuntansi
Tahun Masuk- Lulus	lulus tahun 2004	lulus tahun 2007	lulus tahun 2010	

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 dana PKM-T.

Semarang, 19 Oktober 2013

Pengusul,


Kurnia Purnamasari

A. Identitas diri

1	Nama Lengkap	Istina Findi Dewi
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Akuntansi-S1
4	NIM	B12.2010.01591
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Rembang, 12 September 1992

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA	universitas
Nama Institusi	SD Negeri Kutoarjo 04 Rembang	SMP Negeri 1 Rembang	SMA Negeri 2 Rembang	Dian Nuswantoro
Jurusan				Akuntansi
Tahun Masuk-Lulus	lulus tahun 2004	lulus tahun 2007	lulus tahun 2010	

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 dana PKM-T.

Semarang, 19 Oktober 2013

Pengusul,



(Istina Findi Dewi)

A. Identitas diri

1	Nama Lengkap	Nur Hikmah
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Akuntansi-S1
4	NIM	B12.2010.01586
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Kendal, 14 September 1992

B. Riwayat Pendidikan

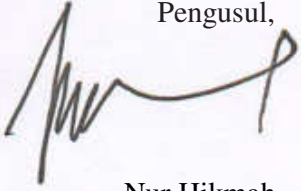
	SD	SMP	SMA	universitas
Nama Institusi	SD Negeri 01 Krajan Kulon	SMP Negeri 1 Kaliwungu	SMA NU 1 Kendal	Dian Nuswantoro
Jurusan				Akuntansi
Tahun Masuk-Lulus	lulus tahun 2004	lulus tahun 2007	lulus tahun 2010	

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 dana PKM-T.

Semarang, 19 Oktober 2013

Pengusul,



Nur Hikmah

A. Identitas diri

1	Nama Lengkap	Dedi Chrisna Edohardika
2	Jenis Kelamin	Laki - laki
3	Program Studi	Akuntansi-S1
4	NIM	A11.2009.04733
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Semarang, 25 Desember 1991

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA	universitas
Nama Institusi	SD Negeri Ungaran 01,03, 06	SMP Negeri 1 Ungaran	SMA Negeri 4 Semarang	Dian Nuswantoro
Jurusan				Akuntansi
Tahun Masuk-Lulus	lulus tahun 2003	lulus tahun 2006	lulus tahun 2009	

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 dana PKM-T.

Semarang, 19 Oktober 2013

Pengusul,


Dedi Chrisna Edohardika

A. Identitas diri

1	Nama Lengkap	Natalistyo TAH, SE., M.Si
2	Jenis Kelamin	Laki - laki
3	Pangkat/Gol	Penata MUda Tk.I/IIIB
4	NIDN	0625125902
5	Jabatan Fongsional	Asisten Ahli

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Institusi	UNDIP	UNDIP	
Jurusan	Akuntansi	Akuntansi	
Tahun Masuk- Lulus	lulus tahun 1984	lulus tahun 2012	

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 dana PKM-T.

Semarang, 19 Oktober 2013

Pengusul,



(Natalistyo TAH, SE., M.Si)
NIDN 0625125902

NAMA DAN BIODATA DOSEN PENDAMPING

1. Nama Lengkap (dengan Gelar) : Natalistyo TAH, S.E, M.Si
2. Golongan Pangkat : III A / Asisten Ahli
3. NIDN : 0625125902
4. Jabatan Fungsional : Dosen
5. Jabatan Struktural : Ka. Perpustakaan
6. Fakultas / Program Studi : Ekonomi dan Bisnis / Akutansi
7. Perguruan Tinggi : Universitas Dian Nuswantoro
8. Bidang Keahlian : Akutansi Keuangan

Semarang, Oktober 2013

Dosen Pembimbing



(Natalistyo TAH, SE, M.Si)
NIDN 0625125902

Justifikasi anggaran

NO	Material	Justifikasi Penggunaan	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah
1.	Digital sketcher pad	Sketsa digital model	1 buah	1.000.000	1.000.000
2.	Sewa LCD Proyektor	Pelatihan dan Pengajaran	1 buah	300.000	300.000
3.	Upgrade PC	Running aplikasi	1 unit	1.000.000	1.000.000
Total Biaya Penunjang					2.300.000

NO	Material	Justifikasi Penggunaan	Jumlah Satuan	Harga Satuan	Jumlah
1.	Sound card x-treme		1	500.000	500.000
2.	Eksternal Hard Disk 1 TB		1	1.000.000	1.000.000
3.	Multimedia VGA card 2GB		1	1.000.000	1.000.000
4.	RAM DDR3 4GB		1	1.000.000	1.000.000
5	Tablet -PC		2	1.000.000	2.000.000
Total Biaya Habis Pakai					5.500.000

NO	Material	Justifikasi Penggunaan	Jumlah Satuan	Harga Satuan	Jumlah
1.	Transportasi pengadaan material		4	100.000	400.000
2.	Transportasi instalasi program		4	100.000	400.000
3.	Transportasi Pelatihan		8	100.000	800.000
4.	Transportasi pendampingan		6	100.000	600.000
Total Biaya Habis Pakai					2.200.000

NO	Material	Justifikasi Penggunaan	Jumlah Satuan	Harga Satuan	Jumlah
1.	Publikasi		1	50.000	150.000
2.	Konsumsi Pelatihan		8	150.000	1.200.000
3.	Pembuatan Laporan		1	200.000	200.000
Total Biaya Operasional					1.550.000

Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

No	Nama / NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)	Uraian Tugas
1.	Kurnia Purnamasari / B12.2010.01594	Akuntansi- S1	Ekonomi	20 jam/minggu	Koordinasi Kegiatan, Hubungan eksternal dan Sumber daya
2.	Istina Findi Dewi/ B12.2010.01591	Akuntansi- S1	Ekonomi	20 jam /minggu	Manajemen Keuangan
3.	Nur Hikmah/ B12.2010.01586	Akuntansi- S1	Ekonomi	20 jam/minggu	Desain Produk
4.	Dedi Chrisna A11.2009.04733	Teknik Informatika	Ilmu Komputer	20 jam/minggu	Pembuatan Laporan

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO



Lampiran 7.Surat Pernyataan Ketua Peneliti/Pelaksana

SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITIAN/PELAKSANA

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Kurnia Purnamasari
NIM : B12.2010.01594
Program Studi : Akuntansi- S1
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

Dengan ini menyatakan bahwa usulan (PKMT) saya dengan judul:

Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Angka, Warna, Bentuk Bangun, Hewan, Dan Profesi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dan Taman Kanak-Kanak (TK) Menggunakan Adobe Flash CS.3

yang diusulkan untuk tahun anggaran 2014 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana dikemudian 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, 21 Oktober 2013

Yang menyatakan



(Kurnia Purnamasari)

NIM: B12.2010.01594

Mengetahui,

Wakil rektor Bidang Kemahasiswaan

(Usman Sudibyo SSi, M Kom)

NIP: 0686.11.1996.100

