



**USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**  
**ZOM CREATIVE**  
**USAHA KREATIF ADVERTISING**  
**PKM KEWIRAUSAHAAN**

Diusulkan oleh :

Masduki Khamdan Muchamad	A11.2012.07260
Mariska Darissalam	B12.2012.02032
Agustina Wulandari	A11.2012.07284
Agustinah Dwimawarti	A12.2013.04924
Azmi Lutfiana	A12.2013.04928

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**  
**SEMARANG**  
**2013**

## PENGESAHAN USULAN PKM-KEWIRAUSAHAAN

1. Judul Kegiatan : Zom Creative “Usaha Kreatif Advertising”  
2. Bidang Kegiatan : (√) PKM K  
3. Ketua Pelaksana Kegiatan  
a. Nama Lengkap : Masduki Khamdan Muchamad  
b. NIM : A11.2012.07260  
c. Jurusan : Teknik Informatika  
d. Universitas/Institut/Politeknik : Universitas Dian Nuswantoro  
e. Alamat Rumah dan NoTel./HP : Lodoyong Rt 2 Rw 5 , Kec. Ambarawa /  
085641288098  
f. Alamat e-mail : masduki\_khamdan@ymail.com  
6. Anggota pelaksana Kegiatan : 4 orang  
7. Dosen Pembimbing  
a. Nama Lengkap dan Gelar : Jazuli, S.T., M.Eng  
b. NIDN : 0613018203  
c. Alamat Rumah dan No Tel./HP : JL. Taman Syuhada No. 47 Rt. 03 Rw.22  
Semarang, 085641303911  
8. Biaya Kegiatan Total  
a. Dikti : Rp 12.220.000,-  
b. Sumber lain : Rp-  
9. Jangka Waktu Pelaksanaan : 5 Bulan

Semarang, 7 September 2013

Menyetujui

Ketua Program Studi,

(Dr. Heru Agus Santoso, M.Kom)

NPP.0686.11.1998.165

Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan,

(Usman Sudibyo Ssi., M.Kom)

NPP.0680.11.1996.100

Ketua Pelaksana kegiatan,

(Masduki Khamdan.M.)

NIM. A11.2012.07260

Dosen Pendamping,

(Jazuli, S.T, M.Eng)

NIDN .0613018203

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN.....	iv
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Luaran Yang Diharapkan.....	2
1.5 Kegunaan.....	2
<b>BAB 2. GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA</b>	
2.1 Deskripsi Usaha.....	3
2.2 Manajemen Organisasi.....	3
2.3 Proses Produksi .....	4
2.4 Analisa Rugi laba .....	5
2.5 Sasaran Konsumen .....	6
2.6 Potensi dan Segmentasi Pasar .....	6
2.7 Pesaing .....	7
2.8 Peluang Pasar .....	7
2.9 Media Promosi Yang Digunakan .....	7
<b>BAB 3. METODE PELAKSANAAN</b>	
3.1 Setting Tempat Kerja.....	8
3.2 Promosi usaha .....	8
3.3 Tahap Pengkompilan / Produksi .....	9
3.4 Evaluasi .....	9
<b>BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN</b>	
4.1 Rincian Biaya .....	10
4.2 Jadwal Kegiatan .....	10
LAMPIRAN 1. Biodata Ketua dan Anggota .....	v
LAMPIRAN 2. Justifikasi Anggaran .....	xi
LAMPIRAN 3. Susunan Organisasi .....	xii
LAMPIRAN 4. Pengantar Universitas.....	xiii

## RINGKASAN

Seiring dengan terjadinya perkembangan teknologi yang begitu pesat, saat ini setiap industri tengah mengalami perubahan masif. Bergantung kepada segala kemungkinan yang dapat ditemukan dari berbagai teknologi baru, sistem pemasaran kini berevolusi secara lebih cepat dibandingkan dengan sebelumnya. Melalui perangkat mobile, social media dan pengoptimasian konten, informasi dapat menjangkau konsumen kapan pun dan di mana pun mereka berada. Sekarang ini, tidak ada bisnis yang dapat bersaing tanpa adanya strategi pemasaran digital yang professional. Oleh karena itu muncul sebuah gagasan ide untuk mendirikan usaha kreatif advertising untuk mengoptimalkan promosi usaha. Usaha itu adalah **Zom Creative** merupakan perusahaan pemasaran digital 360° yang menggabungkan kreatifitas dengan solusi teknis yang terpercaya. Dengan memanfaatkan jaringan alat pemasaran yang lengkap untuk memperoleh hasil terbaik, **Zom Creative** membawa keahlian kreatif melalui teknologi yang relevan. Kami dapat memberikan terobosan dalam pencitraan digital untuk Perusahaan Anda..

Tujuan dari usaha kreatif advertising tersebut yaitu untuk memperoleh keuntungan/laba dari penjualan dari produk digital advertising. Dengan memanfaatkan media media digital mahasiswa dapat memulai usaha untuk membuat produk digital advertising. Bentuk dari optimalisasi informasi tersebut yaitu dengan membuat digitalisasi tiga dimensi (3D) sebuah produk.

Sistem manajemen pencarian konsumen yang diterapkan adalah custom order yaitu produk yang dibuat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan konsumen. 3 hal yang prioritas kami. Yang pertama adalah, kampanye menyajikan produk atau jasa kepada *target audience* dengan cara yang meyakinkan dan original. Lalu yang kedua, kampanye juga mampu membangun citra brand yang telah dibuat khusus di dalam pikiran *target audience*. Dan yang terakhir adalah konsistensi brand yang harus dijaga di semua channel digital yang memungkinkan dan menyelaraskan citra brand tersebut dengan semua kegiatan aktivasi yang ada di lapangan.

Pelaksanaan kegiatan usaha dilakukan di ruko G-F Jl. Gang Besen, Pecinan Semarang tengah yang merupakan tempat usaha yang dimiliki salah satu anggota. Kegiatan usaha akan dilakukan selama hari kerja senin-sabtu, karena sistem pengerjaan adalah custom order jadi pengerjaan produk tidak harus di tempat dan jam kerjanya bisa diselsaikan dirumah dengan catatan projek jadi sesuai deadline pemesanan. Dalam sebulan target kita adalah mampu menjual dan menghasilkan 5 (lima) produk advertising atau rata-rata satu projek dapat diselsaikan selama lima hari Hom Creative yaitu company profil, projek presentasi, media pembelajaran interaktif (MPI), game edukasi maupun aplikasi advertising lainnya sesuai pesanan konsumen.

Keyword :

Digital advertising : Sarana pengiklanan dengan dalam bentuk digitalisasi.

3D : Bentuk gambar digital yang dapat dilihat dari tiga sudut pandang

Target audience : Sasaran Konsumen atau orang yang menikmati sebuah informasi.

MPI : Media Pembelajaran Interaktif. Media belajar dalam bentuk digital.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan terjadinya perkembangan teknologi yang begitu pesat, saat ini setiap industri tengah mengalami perubahan masif. Bergantung kepada segala kemungkinan yang dapat ditemukan dari berbagai teknologi baru, sistem pemasaran kini berevolusi secara lebih cepat dibandingkan dengan sebelumnya. Melalui perangkat mobile, social media dan pengoptimasian konten, informasi dapat menjangkau konsumen kapan pun dan di mana pun mereka berada. Sekarang ini, tidak ada bisnis yang dapat bersaing tanpa adanya strategi pemasaran digital yang professional. Salah satunya adalah produksi industri manufaktur, baik mikro dan kecil maupun untuk kelompok industri manufaktur besar, dan sedang, selama triwulan IV tahun 2012 meningkat. Kepala Badan Pusat Statistik Jawa Tengah Ibram Syachboedin di Semarang, menyebutkan pertumbuhan produksi industri manufaktur mikro dan kecil meningkat 2,50 persen dibanding produksi industri pada triwulan III tahun 2012

Dengan begitu banyaknya usaha-usaha baru yang ada membuat persaingan usaha saat ini begitu ketat. Dan dampak dari permasalahan tersebut adalah wirausahawan dituntut harus kreatif dalam mempromosikan usahanya. Apalagi saat ini kondisi ekonomi di Indonesia sedang mengalami krisis hal itu ditandai dengan melehmahnya kurs jual rupiah yang mencapai Rp 11.550,00 terhadap dollar Amerika. Sehingga para pelaku usaha dituntut harus mengambil kebijakan ekonomis untuk mempromosikan usahanya.

Berdasarkan hasil survey dari Marketting Choice of Indonesia (MCI) promosi yang paling ekonomis adalah media digital. Selain itu media digital juga dapat memberi gambaran secara jelas baik gambar, suara, video animasi maupun bentuk tiga dimensi (3D) suatu pesan yang disampaikan. Dari situlah muncul gagasan untuk membuat sebuah usaha dibidang kreatif adverttising... Dengan digital adverttising disini konsumen dapat mencerna informasi yang disampaikan dengan jelas karena terdapat ilustrasi suara, gambar maupun bentuk 3D produk yang disampaikan..

### **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Dari latar belakang diatas perumusan masalah yang diambil dari program kreatif mahasiswa dibidang kewirausahaan ini adalah:

1. Bagaimana berwirausaha berbasis teknologi yaitu digital advertise sebagai media promosi sebuah lembaga, perusahaan , instansi, pemerintahan maupun perorangan?.
2. Bagaimana memasarkan produk atau jasa Zom Creative.

### **1.3 TUJUAN**

Berdasarkan permasalahan serta latar belakang di atas maka tujuan yang ingin dicapai dari program ini adalah :

1. Menggunakan aplikasi corporate sebagai media promosi sebuah usaha, instansi maupun perorangan.
2. Memperkenalkan media flash kepada khalayak umum sebagai media komunikasi untuk menarik minat konsumen. .

### **1.4 LUARAN YANG DIHARAPKAN**

Hasil luaran yang hendak di capai dari program kreativitas mahasiswa kewirausahaan ini meliputi :

1. Terbentuk atau terciptanya industry Zom Creative.
2. Terciptanya sebuah media promosi bariu yang berbasis teknologi.

### **1.5 KEGUNAAN**

Program Kreativitas Mahasiswa Kewirausahaan ini diharapkan dapat memperoleh manfaat,yaitu sebagai berikut :

Hasil program bagi mahasiswa :

1. Mahasiswa lebih cakap dalam berwirausaha karena telah memiliki pengalaman.
2. Mahasiswa mampu mendapatkan keuntungan dari program kewirausahaan
3. Mahasiswa dapat mengembangkan skil kemampuan berwirausaha.

Hasil program bagi masyarakat dan konsumen :

1. Masyarakat dapat lebih mengerti dan memahami tentang produk yang ditawarkan.
2. Ikut membantu program pemetintah dengan meningkatkan program wirausaha mandiri untuk kesejahteraan rakyat.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA

#### 2.1 DESKRIPSI USAHA

##### 1. Logo

Logo zom creative mempunyai filosofi sebagai berikut :



Warna : Red Green Blue (RGB) merupakan warna cahaya digital.

Melambangkan bahwa usaha ini bergerak dibidang digital sebagai bahasa visual.

Black merupakan dasar warna sebagai tonggak dasar sukses sebuah usaha adalah sebuah promosi.

Bentuk : segitiga melambangkan usaha ini terbentuk karena 3 segmen yaitu zom creative – client – konsumen yang saling erkesinambungan.

##### 2. Visi dan Misi

Visi : Menjadi perusahaan advertising lokal kelas dunia.

Misi : Menjalankan usaha Advertising baru dan terbaru yang terintegrasi, berdasarkan prinsip-prinsip komersial yang kuat.

##### 3. Bidang Usaha

Adapun bidang usaha advertising ini meliputi :

1. Company Profile dengan paduan flash tombol
2. Projek Presentasi
3. Website 3D berbasis flash
4. Media Pembelajaran Interaktif (MPI)

#### 2.2 MANAGEMEN ORGANISASI





### 1. Pimpinan

Tugas pemimpin yaitu melaksanakan fungsi-fungsi manajemen seperti yang terdiri dari: merencanakan, mengorganisasikan, menggerakkan, dan mengawasi.

### 2. Finance-Accounting Supervisor

Finance-Accounting Supervisor bertugas melakukan pekerjaan yang sehubungan dengan akuntansi secara professional, termasuk membuat laporan, menganalisa dan memverifikasi catatan keuangan dan membuat laporan akhir.

### 3. Web Content Writer

Copywriter bertanggung jawab untuk menulis materi iklan yang akan digunakan dalam konten web untuk menjaga situs web dan memastikan konten web sedang diindeks oleh Google, Yahoo! dan setiap platform Cari lainnya Search Engine.

### 4. Game Developer

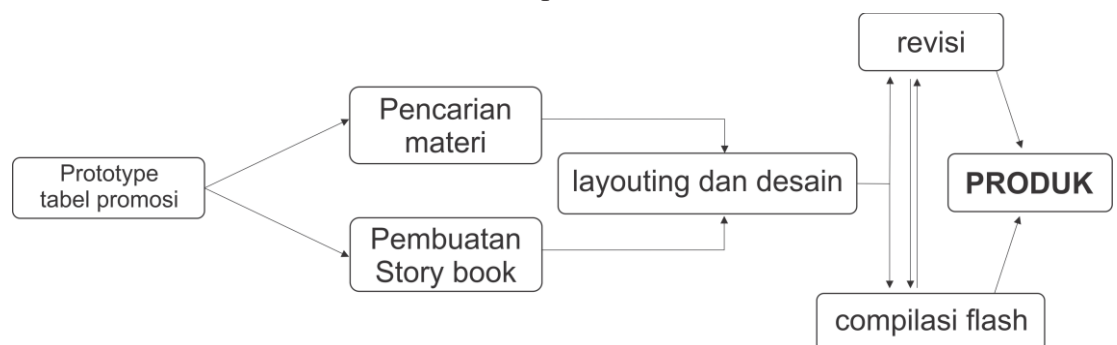
Game Developer bertanggung jawab atas prototype, pengembangan serta menambah portofolio web game yang sudah ada. Posisi ini membutuhkan penguasaan dasar yang kuat atas object-oriented software development dan pengalaman dalam menghasilkan bahasa pemrograman yang handal dan efektif.

### 5. Digital Strategist

Seorang Digital Strategist bertanggung jawab terhadap keberhasilan perencanaan, analisis, rekomendasi dan implementasi berbagai macam kanal strategi pemasaran untuk mencapai tujuan akhir yang ditargetkan.

## 2.3 PROSES PRODUKSI

Berikut adalah teknis dalam membuat sebuah produk :





1. Pembuatan Prototype Tabel Promosi

Game developer bertanggung jawab atas hal ini. Prototype promosi berupa trial desain produk yang ditawarkan kepada konsumen.

2. Pencarian Materi dan Pembuatan Story Book

Keduanya saling berkaitan dan tidak bisa dilepaskan. Tahap ini masuk kedalam tanggung jawab web content writer.

3. Layout, desain, kompilasi flash, revisi-revisi sampai hasil jadi produk

Pada tahap ini merupakan tanggung jawab game developer. Game developer berperan aktif dalam terselesainya sebuah akhir produk.

## 2.4 ANALISA RUGI LABA

Usaha Ini menghasilkan 5 produk setiap produk yang dibuat harganya bervariasi tergantung kesulitan Jenis desain. Berikut adalah table harga standar produk :

No	Nama Produk	jumlah	Harga Barang Jadi	Total
1	Company Profile	1	750.000*	750.000
2	Media Pembelajaran interaktif	1	500.000,*	500.000
3	Projek presentasi	1	300.000*	300.000
4	Game Edukasi	1	750.000*	750.000
5	Website 3D berbasis flash	1	500.000*	1.000.000
<b>Sub Total</b>				<b>3.300.000</b>

Net Profit Per Bulan = Gross Profit Per Bulan – Biaya Tetap Per Bulan

Net profit per bulan = 3.300.000 - 2.000.000

Net profit per bulan = 1.300.000

**Pengembalian Modal (Return of Investment)/ BEP (Break Event Point) :**

ROI = Modal Awal / Net Profit Per Bulan

ROI = 12.220.000 / Rp 1.300.000

ROI = 9.3

Jadi modal akan kembali selama waktu 10 bulan

**Proyeksi Profit/Benefit Of Coast Ratio (BC RATIO)**

B/C RATIO = Pendapatan Penjualan/Biaya Produksi

B/C RATIO = 3.300.000 : 2.000.000

B/C RATIO = 1,65

**Zom Creative layak dijalankan karena B/C RATIO >1, yaitu 1.65**

## 2.5 SASARAN KONSUMEN

Sasaran konsumen kita adalah kalangan menengah keatas dan para pengusaha. Untuk mendapatkan konsumen kita melakukan Mou dengan studio pelangi ( perusahaan di bidang video shooting, design, dan company profile video). Adapun sistem penerimaan konsumen sebagai berikut :

### 1. Zom Creative - konsumen

Dalam hal ini sistem order langsung dengan konsumen. Dalam pengerjaan produk tidak ada campur tangan pihak ke tiga.

### 2. Zom Creative – studio pelangi – konsumen

Dalam hal ini sistem order konsumen ke studio pelangi dan studio pelangi sebagai penyalur/mitra. Dalam pembuatan projek, konsumen disalurkan oleh pihak.

### 3. Zom Creative –studio pelangi

Dalam hal ini studio pelangi sebagai konsumen.

## 2.6 POTENSI DAN SEGMENTASI PASAR

### 1. Potensi pasar

Disetiap waktu jumlah usaha baru semakin bertambah. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang terus meningkat mempercepat penyebaran produk kami.

### 2. Segmentasi Pasar

Segmen utama produk Zom Creative adalah masyarakat sekitar semarang, jawatengah maupun pengguna internet seluruh dunia. Orang yang ingin melakukan promosi produk atau event kegiatan kami siap untuk melayaninya. Untuk produk jasa online kami menggunakan sistem HTML via internet untuk

peretasan dan perkembangan bisnis ini. Dan untuk pemasaran secara offline kami menggunakan format .exe , .fla , .mac, .Swf dan .apk yang dapat dibuka di Operating system lain.

## 2.7 PESAING

Untuk produk yang serupa di seitar semarang maupun di jawa tengah ini masih relative sedikit dan dengan tipe uysaha yang berbeda. Misalnya UNISULA CIBER yang lebih focus ke media pembelajaran dan TRISULA ADVERTISING yang lebih focus ke animasi desain.

1. Keunggulan Pesaing :
  - a. Kualitas terjamin.
  - b. Usaha lebih dulu ada dan sudah terkenal
  - c. Prospek usaha lebih jelas
2. Keunggulan Kami :
  - a. Waktu pengerjaan lebih singkat
  - b. Custom request
  - c. Tampilan berbasis 3D
  - d. Harga lebih murah
  - e. Pesaing produk dengan jenis yang sama belum ada.

## 2.8 PELUANG PASAR

Menurut hasil analisis di atas produk kami masih memiliki peluang pasar yang cukup besar karena dari segi harga, pelayanan, edukasi yang terkandung, spesialisasi produk dan seni yang belum ada di daerah sekitar. Selain itu jika pembaca mendownload produk ini dari internet tidak dipungut biaya atau gratis.

## 2.9 MEDIA PROMOSI YANG DIGUNAKAN

1. Website
2. Kartu Nama
3. Marketing door to door
4. Internet advertising social media



## **BAB III**

### **METODE PELAKNANAAN**

#### **3.1 SETTING TEMPAT KERJA**

1. Penataan Tempat kerja

Tahap pertama untuk memulai usaha adalah penataan dan setting tempat usaha . Penataan tempat kerja disini meliputi pembagian ruang kerja, dekorasi ruangan dan penataan alat-alat kerja. Adapun alat-alat yang di set atau ditata meliputi penataan meja kerja dan computer, pembuatan sket ruang kerja. Dan pengecatan ruangan. Pada tahap ini memerlukan waktu pengerjaan selama 2 minggu.

2. Penginstalan Software Komputer

Tahap ini dimulai pada minggu ketiga setelah semua peralatan kerja terpasang dan tertata dengan baik. Peralatan satu dengan yang lain di instal untuk dikaitkan agar saling berkesinambungan. Semua computer antar anggota disampungkan dengan router LAN yang ada agar dapat bertukar data. Untuk hubungan interconnect kita menggunakan sistem LAN dan Web server sehingga data dapat kita buka dimanapun asal ada koneksi internet.

Dalam Penginstalan ada beberapa komponen yang dikaitkan. Komponen-komponen itu meliputi :

- a . Penginstalan operating system.
- b. Penginstal software aplikasi desain dan kompilasi.
- c. Penginstalan sambungan LAN antar computer

3. Pemasangan Internet

Setelah semua peralatan tertata dan sudah dikoneksikan satu dengan yang lain tahap akhir pada pembukaan usaha adalah pemasangan jaringan internet. Dalam pemasangan jaringan internet kita menggunakan jaringan bulanan tetap dari Speedy. Jadi semua computer dapat terkoneksi internet dengan system LAN server.

### **3.2 PROMOSI USAHA**

Zom Creatif merupakan perusahaan pemasaran digital yang menggabungkan kreatifitas dengan solusi teknis yang terpercaya. Dengan memanfaatkan jaringan alat pemasaran yang lengkap untuk memperoleh hasil terbaik, Zom Creative membawa keahlian kreatif melalui teknologi yang relevan. Kami dapat memberikan terobosan dalam pencitraan digital untuk Promosi. Untuk hal promosi Zom Creative menggunakan metode Trial sebagai berikut :

- 3 Promosi Media
- 4 Priview trial
- 5 Penawaran Produk

### **3.3 TAHAP PENGKOMPILAN ATAU PRODUKSI**

Tahap ini dilakukan mulai bulan kedua seiring dengan memasarkan prosuk kita juga mempersiapkan materi yang akan dibuat trial dan ditawarkan e konsumen. Pada tahap produksi dilakukan jadwal kerja sebagai berikut :

1. Pembuatan Prototype Trial promosi
2. Pencarian Materi
3. Pembuatan Story Book
4. Layout dan Desain
5. Compilasi Flash
6. Revisi Produk
7. Fisishing hasil produk

### **3.4 EVALUASI**

Tahap evaluasi kerja dilakukan setiap akhir minggu. Hal ini dilakukan untuk memonitoring kinerja setiap anggota dan sebagai wadah untuk bertukar pikiran tentang kendala-kendala yang dialami sel;ama satu minggu kerja.

Selaion tahap Evaluasi kerja juga dilakukan tahap evaluasi bulanan. Tahap evaluasi bulanan ini dimaksudkan untuk mengevaluasi hasil produk yang dihasilkan. Produk yang telah kita buat, kita tinjau kembali apakah sudah sesuai pesanan apa belum. Evaluasi ini juga dimaksudkan untuk mengoreksi hasil kinerja setiap anggota untuk kebaikan bulan berikutnya.



**Lampiran 4. Biodata Ketua dan Anggota****A. Identitas Diri**

1.	Nama Lengkap	Masduki Khamdan Muchamad
2.	Jenis Kelamin	L
3.	Program Studi	Teknik Informatika S-1
4.	NIM	A11.2012.07260
5.	Tempat dan Tanggal lahir	Kendal, 08 April 1994
6.	Email	<a href="mailto:Masduki_khamdan@ymail.com">Masduki_khamdan@ymail.com</a>
7.	Nomor Telepon /HP	085641288098

**B. Riwayat Pendidikan**

	SD	SMP	SMA/SMK
Nama Instansi	SD N 02 Kaliputih	SMPN 02 Ambarawa	SMKN 11 Semarang
Jurusan	-	-	Persiapan Grafika
Tahun Masuk - Lulus	2000-2006	2006-2009	2009-2012

**C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)**

No.	Nama Pertemuan Ilmiah /Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan tempat
1.	Seminar Nasional HMTI	Motion Based technology	Udinus, 2013
2.	Seminar Pers Mahasiswa	Juenalistik Lingkungan	Bali, 2013
3.	DISPOSPORA	Leadership	Semarang, 2012

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

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Finalis Kontes Ide Muda (Kewirausahaan)	Kadin Jawa Tengah	2012
2.	Juara I Lomba Desain Mading Digital	UDINUS	2012
3.	Juara I Lomba Desain Komunikasi Visual	Pemprov Jawa Tengah	2011

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Program Kreativitas Mahasiswa - Kewirausahaan.

Semarang, 21 Oktober 2013  
Pengusul,

(Masduki KhamdanM.)



**A. Identitas Diri**

1.	Nama Lengkap	Mariska Darissalam
2.	Jenis Kelamin	P
3.	Program Studi	Akuntansi S-1
4.	NIM	B12.2012.02032
5.	Tempat dan Tanggal lahir	Sukoharjo, 3 Desember 1993
6.	Email	mariska0312@yahoo.co.id
7.	Nomor Telepon /HP	08985859780

**B. Riwayat Pendidikan**

	SD	SMP	SMA/SMK
Nama Instansi	SDN Plamongan Sari 01	SMP N 9 Semarang	SMA N 15 Semarang
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk - Lulus	2000-2006	2006-2009	2009-2012

**C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)**

No.	Nama Pertemuan Ilmiah /Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan tempat
1.	An Nisa BAI UDINUS	Preparing To Be Good Mother	9/03/2013 UDINUS
2.	Youth Leadership Training	Cerdaskan Hati, Cerdaskan Indonesia	2013 BPDIKSUS
3.	Sarasehan Bisnis	Menumbuhkan Jiwa Bisnis Mahasiswa	21/9/2013 UDINUS

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

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Juara 2 Pomsae Taekwondo Se -jateng	Pemprov Jawa Tengah	2011
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 ketidak- sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.  
Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Program Kreativitas Mahasiswa - Kewirausahaan.

Semarang, 21 Oktober 2013  
Pengusul,



(Mariska Darissalam)

**A. Identitas Diri**

1.	Nama Lengkap	Agustina Wulandari
2.	Jenis Kelamin	P
3.	Program Studi	Teknik Informatika S-1
4.	NIM	A11.2012.07284
5.	Tempat dan Tanggal lahir	Brebes, 15 Agustus 1994
6.	Email	1112012307284@mhs.dinus.ac.id
7.	Nomor Telepon /HP	08774985518

**B. Riwayat Pendidikan**

	SD	SMP	SMA/SMK
Nama Instansi	SD Dukuh tangah 2	SMPN 01 Kersana	SMKN 1 Brebes
Jurusan	-	-	TKJ
Tahun Masuk - Lulus	2000-2006	2006-2009	2009-2012

**C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)**

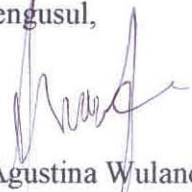
No.	Nama Pertemuan Ilmiah /Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan tempat
1.			
2.			
3.			

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

No.	Jenis Penghargaan	Institusi 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 ketidak- sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.  
Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Program Kreativitas Mahasiswa - Kewirausahaan.

Semarang, 21 Oktober 2013  
Pengusul,

  
(Agustina Wulandari)



**A. Identitas Diri**

1.	Nama Lengkap	Agustinah Dwi mawarti
2.	Jenis Kelamin	P
3.	Program Studi	Sistem Informasi S-1
4.	NIM	A12.2013.04924
5.	Tempat dan Tanggal lahir	Kab. Semarang, 3 Agustus 1995
6.	Email	1112201304924@mhs.dinus.ac.id
7.	Nomor Telepon /HP	085641288098

**B. Riwayat Pendidikan**

	SD	SMP	SMA/SMK
Nama Instansi	SD N 04 Sidomulyo	SMPN 02 Ungaran	SMKN 11 Semarang
Jurusan	-	-	Persiapan Grafika
Tahun Masuk - Lulus	2000-2006	2006-2009	2009-2012

**C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)**

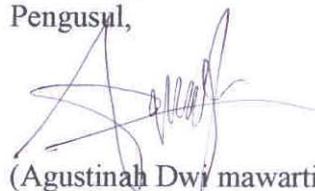
No.	Nama Pertemuan Ilmiah /Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan tempat
1.			
2.			
3.			

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

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Juara III Lomba Desain Kover Buku	GRADASI	2012
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 ketidak- sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Program Kreativitas Mahasiswa - Kewirausahaan.

Semarang, 21 Oktober 2013  
Pengusul,



(Agustinah Dwi mawarti)

**A. Identitas Diri**

1.	Nama Lengkap	Azmi Luthfiana
2.	Jenis Kelamin	P
3.	Program Studi	Sistem Informasi S-1
4.	NIM	A12.2013.04928
5.	Tempat dan Tanggal lahir	Semarang, 9 Agustus 1995
6.	Email	<a href="mailto:112201304928@mhs.dinus.ac.id">112201304928@mhs.dinus.ac.id</a>
7.	Nomor Telepon /HP	085643988359

**B. Riwayat Pendidikan**

	SD	SMP	SMA/SMK
Nama Instansi	SDN 02 Baledono	SMPN 02 Purworejo	SMKN 11 Semarang
Jurusan	-	-	Multimedia
Tahun Masuk - Lulus	2000-2006	2006-2009	2009-2012

**C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)**

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

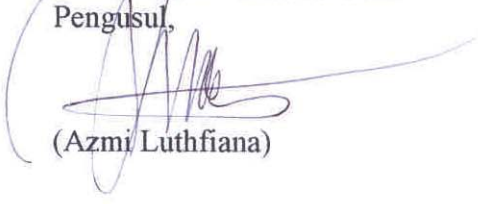
**D. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir (dari pemerintah, asosiasi, atau institusi lainnya)**

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Langkah pramuka Tingkat SMP	Pemkab. Purworejo	2009
2.	Basket POPDA Putri Juara 2 Tingkat Kab.	Pemkab. Purworejo	2008
3.	TIM Multimedia Communication Fiesta	UMY	2011

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.  
Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Program Kreativitas Mahasiswa - Kewirausahaan.

Semarang, 21 Oktober 2013

Pengusul,

  
(Azmi Luthfiana)



**A. Lampiran 2. Identitas Dosen Pendamping**

1.	Nama Lengkap	Jazuli,S.T., M.Eng
2.	Jenis Kelamin	L
3.	Program Studi	Teknik / Teknik Industri - S1
4.	Golongan NIDN	0613018203
5.	Alamat	Jl. TM Syuhada' No 47 RT 03/22 Tlogosari Kulon Semarang
6.	Email	jazuli.st.meng@gmail.com
7.	Nomor Telepon /HP	085641303911

**Pengalaman membimbing PKM :**

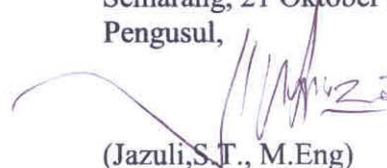
- “Bengkel Doll” Sebagai Upaya Eningkatan Mutu dan Kreativitas Anak Kurang Mampu di SMP Ronggolawe Semarang (PKMM di Danai DIKTI Tahun 2012) (Devy Ardy N)
- “The Cheap Portable Rice Mill” (PKMT di Danai DIKTI Tahun 2013) Lolos Pimnas 2013 Medali Perunggu Kategori Gelar Produk Dan Poster Ilmiah (Adelia Dini Meinarwati)
- PMW (Program Mahasiswa Wirausaha)
  1. Shania Rahmawati Natasya
  2. Putri Indah Sari Raharjo
  3. Devy Ardy N
- Lomba Desain Batik Nasional Mahasiswa 2013 DIKTI (Juara 1)
- Mahasiswa Berprestasi Tingkat Universitas
  1. Tahun 2011: Juara 3 Devy Ardy N
  2. Tahun 2012: Juara 1 Adelia Dini Meinarwati  
Juara 4 Tita Latifah Ahmad
- Pkm Gt 2013: di Danai DIKTI
  1. Adelia Dini Meinarwati : Mavia Hukum Jalan Raya No Way
  2. Tita Latifah Ahmad : Nusantara Satu Dalam Biometri Menuju Indonesia Sejahtera
- PKM AI 2013 di Danai DIKTI : Devy Ardy N (Identifikasi Pendidikan Wirausaha)

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Program Kreativitas Mahasiswa - Kewirausahaan.

Semarang, 21 Oktober 2013

Pengusul,



(Jazuli,S.T., M.Eng)

## Lampiran 5. Justifikasi Anggaran Kegiatan

### A. Peralatan Penunjang

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan
Hardisk Server	Untuk menyimpan data server konsumen dan perusahaan	2TB	Rp 2.000.000	Urgent Modal pokok usaha ini.
Modem Speedy	Untuk Instalasi Internet	1 Set	Rp 750.000	pemasangan
Meja Komputer	Sebagai meja kerja	2	Rp 250.000	Sudah punya 3 meja jadi kurang 2 meja kerja
Router LAN	Untuk Koneksi antar anggota	1set	Rp 600.000	-
Operating Sistem	Upgrading komputer	5	Rp 50.000	Meningkatkan kinerja komputer
			<b>TOTAL</b>	<b>Rp 4.100.000,-</b>

### B. Bahan Habis Pakai

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan
Materi Desain Visual	Untuk pembuatan desain gambar media	1 pack	Rp 1.000.000	-
Materi dobbing suara	Untuk pemberian effect suara pada produk	1set	Rp 1.000.000	Setiap ada proyek bisa untuk 10 kali pakai
Biaya Internet	Untuk load data	1	Rp 350.000	Bulanan sekali
Domain website	Untuk Koneksi antar anggota	1,5GB	Rp 1.500.000	-
Compilasi Flash	Upgrading komputer	1	Rp 1.500.000	Untuk finising proyek
Kertas BC A0	Bahan desain sketsa produk	1rim	Rp 200.000	Sekali pakai
Cat poster	Bahan desain prototype manual produk	1set	Rp 150.000	Bisa untuk beberapa kali pakai
			<b>TOTAL</b>	<b>Rp 5.700.000,-</b>

### C. Perjalanan

Material	Justifikasi perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan
Perjalanan Dalam kota semarang	Pembelian peralatan dan bahan	2	Rp 100.000	Termasuk ongkos kirim
Perjalanan dalam kota semarang	Priview trial penawaran produk	25	Rp 20.000	Dilakukan setiap hari oleh tim ekspedisi untuk promosi
Pengiriman produk Ke dalam kota	Priview hasil produk yang sudah jadi	1	Rp 50.000	-
Pengiriman produk Ke luar kota	Priview hasil produk yang sudah jadi	1	Rp 100.000	-
Produksi	Pengambilan gambar dan suara pada proses produksi	1	Rp 350.000	Proses produksi
			<b>TOTAL</b>	<b>Rp 1.050.000,-</b>

### D. Lain –lain

Material	Justifikasi perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan
Kartunama	Marketing promotion	2 box	Rp 50.000,-	Termasuk ongkos kirim
Biaya listrik	Pemakaian listrik selama satu bulan	1	Rp 150.000,-	-
Spanduk papan nama	Setting tempat kerja	1	Rp 250.000,-	Corporate identity
Katalog produk	Penawaran produk ke konsumen	4	Rp 75.000,-	Corporate identity
Maintenance alat produksi	Untuk perawatan dan servis peralatan kerja	1	Rp 450.000,-	Proses produksi
Peralatan dan bahan Administrasi kantor	Dokumen dan laporan kerja	1paket	Rp 170.000,-	Sebulan sekali
			<b>TOTAL</b>	<b>Rp 1.370.000-</b>
			<b>TOTAL KESELURUHAN (RP)</b>	<b>Rp 12.220.000,-</b>



**Lampiran 6.** Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

No	Nama / NIM	Program studi	Bidang ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1.	Masduki Khamdan.M / A11.2012.07260	Teknik Informatika S-1	Ilmu Komputer	39 jam / minggu	Pimpinan Usaha / manager
2.	Mariska Darissalam / B12.2012.02032	Akuntansi S-1	Ekonomi dan Bisnis	34 jam / minggu	Finance & Accounting Supervisor
3.	Agustina Wulandari / A11.2012.0728	Teknik Informatika S-1	Ilmu Komputer & Bisnis	34 jam / minggu	Digital Strategist
4.	Agustinah Dwi M. / A12 .2013.04926	System Informasi S-1	Ilmu Komputer	34 jam / minggu	Web Content Writer
5.	Azmi luthfiana / A12.2012.0492	System Informasi S-1	Ilmu Komputer & Bisnis	34 jam / minggu	Game Ddeveloper

# UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO



## SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Masduki Khamdan M

NIM : A11.2012.07260

Program Studi : Teknik Informatika-S1

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa usulan PKM-K saya dengan judul :

ZOM CREATIVE (Usaha Kreatif Advertising)

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

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya kegiatan yang sudah diterima ke kas Negara.

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

Semarang, 29 Oktober 2013

Mengetahui,

Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan

Usman Sudibyo, S.Si, M.Kom  
NIDN. 0605126701

Menyatakan,



Masduki Khamdan M.

NIM. A11.2012.07260

Kampus :

Jl. Imam Bonjol No. 207 Semarang 50131, Telp. (024) 3560567  
Jl. Nakula I No. 5 - 11 Semarang 50131, Indonesia Telp. (024) 3517261, 3520165, Fax. (024) 3569684  
www.dinus.ac.id E-mail : sekretariat@dinus.ac.id