K

PROPOSAL PKL-K TERPADU

PROMOSI PENJUALAN MUSIK MELALUI MEDIA *YOUTUBE, FIVERR, PATREON* DAN MEDIA SOSIAL

BIDANG KEWIRAUSAHAAN

Diusulkan Oleh:

Rifa'i Al Amin	: C1655201015 / 2016 / TI
Andri	: C1655201014 / 2016 / TI
Dapit Chandra	: C1657201041 / 2016 / SI
Muhammad Candra Putra	: C1657201036 / 2016 / SI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

PALANGKA RAYA

2019

PENGESAHAN PROPOSAL

1.	Judul	: Promosi Penjualan Musik Melalui Media *Youtube, Fiverr, Patreon* Dan Media Sosial
2.	Bidang Kegiatan	: Kewirausahaan
3.	Dosen Pembimbing	: 1. Catharina Elmayantie, M.Pd (197610252015003) 2. Maura Widyaningsih, S.Kom,.M.Cs (197502232009002) 3. Ferdiyani Haris, M.Kom (198102232005104)
4.	Ketua Pelaksana Kegiatan	
	a. Nama Lengkap	: Rifa'i Al Amin
	b. NIM / Prodi	: C1655201015 / Teknik Informatika
	c. Bidang Ilmu	: Informatika Komputer
	d. Alamat Rumah dan No Tel./HP	: Jln. Kecipir, Komplek Geriya sejahtera (082256647406)
	e. Email	: rifa4488@gmail.com
5.	Anggota Pelaksana Kegiatan	: 3 Orang 1. Andri (C1655201014) 2. Dapit Chandra (C1657201041) 3. Muhammad Candra Putra (C1657201036)
6.	Biaya Kegiatan	: Rp. 10.309 000
7.	Jangka Waktu Pelaksanaan	: 1 Semester

Palangka Raya, 28 Juni 2019

Dosen Pembimbing I	Ketua Pelaksana Kegiatan,
Catharina Elmayantie,M.Pd	Rifa'i Al Amin
NIK. 197610252015003	NIM. C1655201015

Mengetahui, Ketua STMIK Palangka Raya,	Menyetujui Kepala UP3M,
Suparno, M.Kom	Maura Widyaningsih, S.Kom.,M.Cs
NIK. 196901041995105	NIK. 197502232009002

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kepada kami limpahan karunia serta anugerahnya sehingga kami dapat menyelesaikan proposal kewirausahaan yang berjudul " **PROMOSI PENJUALAN MUSIK MELALUI MEDIA *YOUTUBE, FIVERR, PATREON* DAN MEDIA SOSIAL "**. Proposal ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program strata-1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya. Proposal ini berisikan tentang gambaran umum pelaksanaan kewirausahaan promosi penjualan musik secara *online*.

Dalam penulisan ini penulis tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing kami dalam menyusun Proposal Kewirausahaan, Oleh karena itu, tim penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Suparno M.Kom. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya, yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan Kewirausahaan.
2. Ibu Catharina Elmayantie, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Kewirausahan (PKL-K) Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya, yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam proses penyelesaian Proposal Kewirausahaan (PKL-K).
3. Seluruh Dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya yang telah memberikan ilmu pengetahuan

sebagai bekal Penulisan dalam penyusunan Proposal Kewirausahaan (PKL-K).

Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan proposal ini masih banyak terdapat banyak kekurangan baik segi materi data maupun tata cara penulisan. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan Proposal ini agar digunakan oleh pembaca yang akan melaksanakan Kewirausahaan (PKL-K) ditahun yang akan datang.

Palangka Raya, 28 Juni 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PENGESAHAN PROPOSAL ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR LAMPIRAN ix
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.2 Tujuan 2
1.3 Target Luaran 3
1.4.1 Bagi Mahasiswa 3
1.4.2 Bagi STMIK Palangka Raya 3
BAB II 4
GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA 4
2.1 Deskripsi 4
2.2 Jenis Kegiatan 6
2.3 Strategi Pemasaran 7
2.4 Analisa Pesaing 7
2.5 Rencana Desain dan Pengembangan 8
2.6 Target Yang Dituju 8
2.7 Kesimpulan Usaha 8
BAB III 9
METODE PELAKSANAAN 9
3.2 Alat dan Software 11
3.3 Prospek Pasar dan sasaran penjualan 12
3.4 Kelayakan Usaha 14
3.5 Contoh Gambar 15
BAB IV 17
HASIL YANG DICAPAI DAN POTENSI PENGEMBANGAN USAHA 17
4.1 Hasil yang Dicapai 17

4.2 Potensi Hasil 17
DAFTAR PUSTAKA 18
Lampiran 1. Jadwal Kegiatan 20
Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan..... 21
Lampiran 3. Biodata Ketua dan Anggota yang ditandatangani 23
Lampiran 4. Format Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas..... 31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Project File Drum & Bass 15
Gambar 2 Project File Complextro 16
Gambar 3 Project File Big Room 16

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Produce via Fiverr.....14
Tabel 2. Produce via Youtube dan Patreon.....14

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Kegiatan..... 20
Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan 20
Lampiran 3. Biodata Ketua dan Anggota yang ditandatangani..... 23
Lampiran 4. Format Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas..... 31

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan ekonomi dan teknologi, maka dunia usahapun mengalami perkembangan yang pesat dengan munculnya berbagai jenis pekerjaan yang berusaha menciptakan produk dan jasa guna memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen. Perkembangan pesat juga terjadi dalam dunia musik yang memberikan kesempatan usaha untuk para produser di luar sana. Tetapi pada sisi lain perkembangan itu menyebabkan timbulnya persaingan yang semakin ketat pada dunia usaha dewasa ini. Jenis pekerjaan yang pada mulanya memiliki pangsa pasar yang besar, serta daerah pemasaran yang luas, kini dituntut untuk bekerja lebih efisien dan efektif serta tanggap mengantisipasi pasar yang akan mereka masuki baik pada saat ini maupun pada saat yang akan datang.

Dari sisi pasar, dengan padatnya jadwal Musisi/Dj memaksa mereka memerlukan jasa *Ghost Producer* (Produser Bayaran) dan *Sound Designer* untuk memproduksi musik mereka. Dengan masalah ini, para musisi harus semakin bisa mengatur kinerja mereka.

Dalam usaha mempertahankan kelangsungan hidup usaha, salah satu persoalan yang cukup penting dalam suatu usaha adalah aspek pemasaran, yaitu bagaimana supaya barang atau jasa dapat terjual dan memberikan kepuasan kepada konsumen. Setiap usaha akan menganut sistem pemasaran

yang berbeda-beda tergantung dari kebutuhan dan besar kecilnya usaha tersebut. Secara teoritik, kebijaksanaan yang ditempuh oleh setiap usaha untuk memasarkan hasil produksinya adalah kombinasi dari empat kegiatan pemasaran yang dikenal dengan bauran pemasaran. Variabel-variabel *marketing mix* terdiri atas bagaimana menciptakan produk, penetapan harga, pelaksanaan promosi dan pemilihan saluran distribusi.

Promosi merupakan salah satu unsur dari bauran pemasaran, disamping penetapan harga jual, produk, dan distribusi. Promosi sangat berpengaruh terhadap usaha untuk mencapai volume penjualan yang maksimal, karena meskipun produk yang ditawarkan sudah baik, relatif murah serta mudah untuk diperoleh, jika tidak disertai promosi yang baik, maka tingkat penjualan tidak akan memadai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang dibahas dalam program ini adalah Bagaimana promosi penjualan musik melalui media *youtube, fiverr, patreon* dan media sosial?

1.2 Tujuan

Tujuan dilaksanakan program ini adalah untuk mempromosikan penjualan musik dapat melalui media *Youtube, Fiverr, Patreon* dan media sosial.

1.3 Target Luaran

1.4.1 Bagi Mahasiswa

Agar mahasiswa dapat mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat selama Praktek Kerja Lapangan ke dalam sebuah laporan, serta mahasiswa dapat memperoleh manfaat ilmu dan pengalaman kerja selama PKL-K berlangsung.

1.4.2 Bagi STMIK Palangka Raya

Dapat dijadikan sebagai wawasan, pedoman dan sebagai informasi bagi mahasiswa yang akan mengembangkan data ini kembali.

BAB II
GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA

Masyarakat global pada zaman sekarang sebagian besar telah menggunakan media *online* apalagi pada kalangan musik producer. Dan juga karena padatnya jadwal musisi/DJ memaksa mereka memerlukan jasa *Ghost Producer (Producer Bayaran)* dan *Sound Designer* untuk memproduce musik mereka. Jadi program usaha ini memanfaatkan masalah yang ada tersebut untuk mempromosikan penjualan musik melalui media *YOUTUBE, PATREON, FIVER* DAN MEDIA SOSIAL . Gambaran umum rencana usaha dipaparkan untuk mengetahui kelayakan dari kegiatan usaha ini.

Penjualan Musik dalam program ini yaitu adalah hasil dari produksi yang dibuat sendiri oleh Tim pelaksana yang di Pimpin langsung oleh Ketua pelaksana.

2.1 Deskripsi

Media *online* adalah suatu tambang emas bagi orang kreatif .media *online* dapat di gunakan sebagai media promosi atau penjualan,salah satu nya bidang musik. Dengan adanya program ini kita dapat memaksimalkan media *online* sebagai sumber penghasilan.

2.1.1 *Sound Designer*

Seorang *sound designer* menciptakan efek suara yang diperlukan. Sehingga untuk menjadi seorang *sound designer*, diperlukan imajinasi. Dalam film, proses *sound design* dibilang berhasil jika gambar yang dilihat sesuai dan bisa diterima dengan suara yang didengar.

"Di film Transformer, misalnya. Kita tidak tahu bagaimana suara robot sebesar itu. Tapi *sound designer*-nya mampu menciptakannya dengan menggabungkan suara mesin, decit ban, besi beradu, sehingga penonton percaya seperti itulah suara robot besar."

2.1.2 *YouTube*

Tahun 2005 merupakan titik awal dari lahirnya situs video upload YouTube.com yang didukung oleh 3 (tiga) karyawan perusahaan finance online PayPal di Amerika Serikat. Mereka adalah Chad Hurley, Steve Chen, And Jawed Karim. Nama YouTube sendiri terinspirasi dari nama sebuah kedai pizza dan restoran Jepang di San Mateo, California.

Sebuah situs yang dibangun atas dasar keinginan untuk berbagi video dengan rekan-rekan sekomunitas. Pada akhinya berkembang konsepnya mengikuti arus besar perkembangan teknologi dan informasi.

2.1.3 *Patreon*

Patreon adalah layanan online yang memungkinkan siapa saja untuk secara finansial mendukung pembuat konten favorit mereka. Ini memungkinkan pencipta untuk terhubung dengan penggemar mereka dan mendapatkan penghasilan dari pekerjaan mereka.

Seperti yang Anda ketahui, iklan dan format pendapatan online lainnya sering kali tidak dapat diandalkan dan tidak mencukupi untuk mencari nafkah. Dengan demikian, Patreon menyediakan sumber

penghasilan yang lebih stabil kepada para pembuat konten. Sebagai imbalan atas dukungan mereka, mereka yang memberi uang (disebut "Patrons") menerima hadiah eksklusif.

Patreon mengambil komisi 5 persen dan biaya transaksi rata-rata 5 persen. Artinya pembuat konten bisa mendapat 90 persen dari pendapatan.

2.1.4 *Fiverr*

Fiverr adalah sebuah *website* yang didirikan pada akhir tahun 2009 sebagai perantara bagi orang-orang yang ingin menghasilkan uang/dolar melalui internet dengan menjual Jasa, servis atau keahlian dan juga sebaliknya sebagai perantara bagi orang-orang yang membutuhkan jasa atau keahlian (*Out Source*). Namun biasa juga disebut *micro job* karena dengan hanya $5 tentunya jenis jasa atau servis yang disediakan umumnya hanya yang skala kecil.

2.1.5 *Media Sosial*

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.

2.2 Jenis Kegiatan

a. Nama Usaha : “Promosi Penjualan Musik Melalui Media *Youtube, Fiverr, Patreon* Dan Media Sosial”
b. Karakteristik Kegiatan : Pemasaran

c. Keunggulan Kegiatan :

1. Menambah kreatifitas mahasiswa
2. Menambah peluang usaha

2.3 Strategi Pemasaran

Melalui pengiklanan di media *online* seperti media *youtube, patreon, facebook, Instagram* dan *fiverr*. Melalui media surat dengan cara membuat sebuah brosur dan menyebarkan di tempat-tempat umum seperti di kampus-kampus dan sekolah. Dalam hal ini produk yang dijual merupakan produk musik yang diproduksi sendiri.

2.4 Analisa Pesaing

Program ini memang bukan yang pertama di media *online* ini. Tetapi apabila pesaing memiliki jenis usaha dalam bidang yang sama penulis tetap memiliki keungulan karena kebanyakan dari pesaing tidak memberikan *link download project file* dan jika ada tarif yang ditawarkan lebih mahal dengan plugin yang harus bayar, berbeda dengan penulis yaitu dimana tarif yang ditawarkan lebih murah dan plugin (*software* untuk memproses audio) yang dapat digunakan di dalam program DAW (*Digital Audio Workstation)* bawaan dan presets yang ada dapat disimpan oleh konsumen dan dapat digunakan pada lagu *original*-nya.

2.5 Rencana Desain dan Pengembangan

Program ini dapat menghasilkan berbagai macam jenis *genre* musik elektronik serta dapat memproduksi permintaan pasar. Produksi yang akan dibuat juga mengikuti permintaan pelanggan, proses produksi secara bertahap dengan melakukan *sound design presets* sesuai dengan *genre*. Apabila program ini mencapai target pemasaran yang sudah ada penulis dapat meningkatkan peralatan yang lebih baik sehinga mempermudah kinerja dalam memproduksi musik.

2.6 Target Yang Dituju

Target yang dituju dalam hal ini adalah konsumen/pelanggan yang membutuhkan jasa pembuatan musik khususnya musisis dari Indonesia maupun seluruh dunia yang dapat mengakses internet, baik untuk konsumen personal maupun untuk *event* tertentu.

2.7 Kesimpulan Usaha

Memanfaatkan kemajuan teknologi sehinga dapat diangkat menjadi sarana media penjualan secara *online*.yang memberikan *profit* yang cukup menguntungkan.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Tahap Pembuatan Produk

Dalam proses "Promosi Penjualan Musik Melalui Media *Youtube, Fiverr, Patreon* dan Media Sosial" tergantung dari permintaan konsumen yang bersangkutan. Jika menggunakan media *youtube*, penulis dapat mengunggah *project file* dengan *genre* yang bebas tanpa harus terikat dengan konsumen terlebih dahulu, setelah video di *publish* maka *viewer* bisa membeli *project* tersebut jika tertarik dengan cara mengklik link *patreon* yang telah disediakan. Berbeda dengan *Fiverr* yang dimana tahap pertamanya yaitu berdiskusi dengan konsumen tentang dasar melodi, *base chord*, *humming* terlebih dahulu yang akan dibawa ke tahap produksi nantinya.

Metode Pelaksanaan usaha dalam mempromosikan penjualan musik ini dapat dicapai dengan beberapa tahap. Adapun tahap-tahapnya sebagai berikut:

3.1.1. Tahap Perencanaan

Hal pertama yang dilakukan pada saat tahap perencanaan yaitu survey pasar yang dilakukan sebagai langkah awal dalam memulai sebuah usaha. Tujuan dilakukannya survey adalah untuk mengetahui kondisi pasar, minat konsumen, dan perencanaan lebih lanjut. Dalam hal ini, kami melakukan survey dalam kalangan musisi khususnya musisi dari Indonesia maupun seluruh dunia yang dapat mengakses internet, baik untuk konsumen personal maupun untuk *event* tertentu.. Hal kedua yang perlu dilakukan pada saat tahap perencanaan yaitu melakukan studi kelayakan terhadap usaha yang akan dijalankan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui, apakah kegiatan ini memiliki prospek jangka panjang serta menguntungkan.

3.1.2. Tahap Persiapan

Persiapan yang perlu dilakukan yaitu persiapan dalam pemilihan dan penyediaan tempat serta sarana dan prasarana untuk menunjang proses produksi. Selain itu peralatan penunjuang juga harus dipersiapkan dengan detail. Persiapan peralatan yang lengkap akan memudahkan saat proses produksi suatu usaha.

Langkah persiapan selanjutnya adalah menentukan permintaan konsumen untuk *genre* musik seperti apa yang akan diproduksi. Tahap ini merupakan tahap penentuan hasil jadi *project music*. Tingkat

kepuasan pelanggan akan ditentukan pada hasil akhir tahap pengerjaan *project* *music.*

3.1.3. Tahap Produksi

Tahap produksi meliputi berbagai tahapan yaitu :

a. Penyusunan base chord
b. Pembuatan beat
c. Pembuatan melody dari base melody atau humming
d. Melakukan sound design sesuai genre
e. Proses mixing
f. Mastering
g. Quality check
h. Rendering
1. Uploading

3.2 Alat dan Software

Adapun *Hardware* yang digunakan dalam pembuatan musik yaitu:

a. Komputer
b. Microphone
c. Sound interface
d. Headset
e. Speaker
f. Piano
g. Gitar

Adapun Software yang digunakan dalam pembuatan musik yaitu:

a. FL STUDIO

Merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk merekam, mengubah dan membuat audio (lagu) yang diterbitkan oleh Image-Line yang dimana aplikasi ini ditujukan untuk musisi-musisi yang umumnya berkecimpung di dunia musik.

b. Xfer Serum

Merupakan sebuah *plugin synthesizer* yang memungkinkan Anda menciptakan suara kreatif dengan tata letak yang intuitif untuk desain suara, bentuk gelombang yang dibuat khusus atau diimpor, dan animasi yang dapat ditelan waktu nyata.

c. Adobe After Effects CC

Merupakan sebuah aplikasi editing video buatan adobe. *Software* ini memiliki sekitar 50 macam *standard effects* yang bisa digunakan untuk mengubah dan menganimasikan obyek, sehingga *visual effect* dalam video terlihat lebih nyata.

d. Streamlabs OBS

Merupakan sebuah aplikasi merekam kegiatan yang berlangsung pada tampilan layar desktop

3.3 Prospek Pasar dan sasaran penjualan

Penjualan dan pengiklanan musik merupakan produk yang sudah jamak di pasaran. Walaupun memiliki jenis usaha dalam bidang yang sama kami tetap memiliki keungulan karena kebanyakan dari mereka tidak

memberikan link download project dan jika ada harga yang ditawarkan lebih mahal dengan plugin yang harus bayar, berbeda dengan kami yaitu dimana harga yang ditawarkan lebih murah dan plugin yang digunakan dapat ditemukan dari DAW bawaan dan presets yang ada dapat di simpan oleh konsumen dan dapat di gunakan pada lagu.

Strategi penjulan antara lain:

a. Mempromosikan melaui media *online* yakni melalui promosi dan penjualan musik melalui media youtube , patreon, dan fiverr.
b. Melalui media surat dengan cara membuat sebuah brosur dan menyebarkan di tempat-tempat umum seperti di kampus-kampus dan sekolah.

3.4 Kelayakan Usaha

Untuk mengetahui kelayakan usaha maka perlu dilakukan list harga jual. Berikut ini listing harga jual untuk pembuatan musik dalam satu kali proses produksi adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Produksi Melalui Fiverr

Produce 1 lagu via fiverr	
a. Durasi	• 60 detik • 3 menit atau lebih
b. Package	- Basic - Standard - Premium
c. Harga Produk	- Basic : $30 atau Rp. 424.000 - Standard : $60 atau Rp. 848.670 - Premium : $120 atau Rp. 1.697.340

Tabel 2. Produksi Melalui Youtube dan Patreon

Produce 1 lagu via Youtube dan Patreon	
d. Durasi	1 menit atau lebih
e. Patreon Tier	Get Project
f. Harga Produk	$30 ditagih otomatis oleh pihak patreon kepada konsumen

List harga diatas adalah listing untuk satu kali proses produksi yang membutuhkan waktu selama 1 minggu. Dalam tempo 2 bulan dapat dilakukan sampai 8 kali proses produksi. Berdasarkan Listing di atas, usaha ini menjanjikan potensi profit yang besar.

3.5 Contoh Gambar

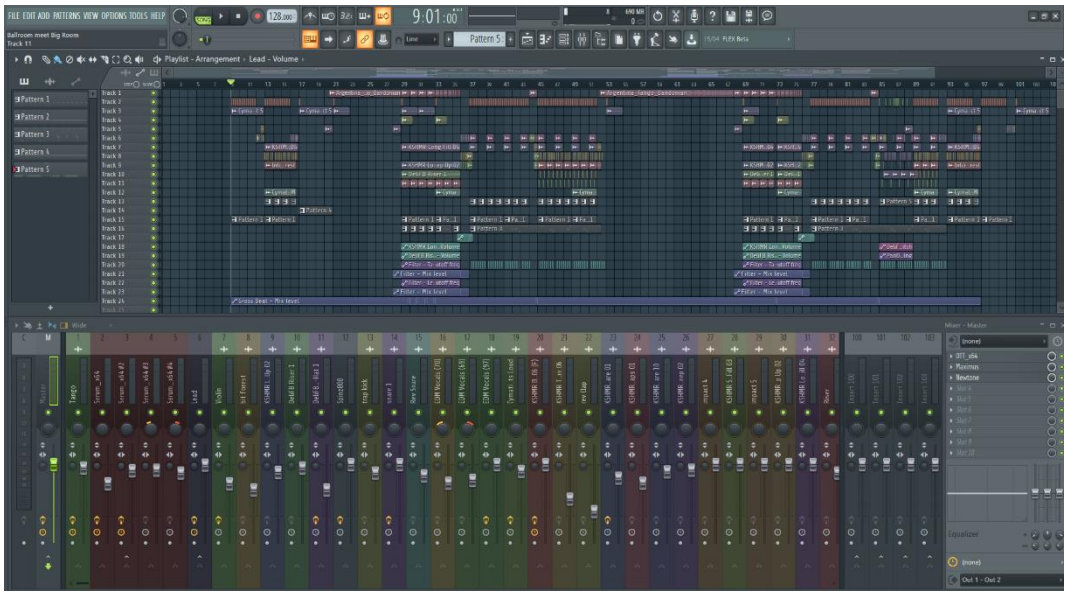
Berikut ini gambar hasil jadi project file musik setelah selesai proses:



Gambar 1 Project File Drum & Bass



Gambar 2 Project File Complextro



Gambar 3 Project File Big Room

BAB IV

HASIL YANG DICAPAI DAN POTENSI PENGEMBANGAN USAHA

4.1 Hasil yang Dicapai

Dibawah ini adalah identifikasi yang akan dicapai yang ditinjau dari luaran program ini yaitu :

a. Dapat membantu konsumen dalam mencari referensi music dengan genre baik yang telah tersedia di *Youtube* atau berdasarkan request personal.
b. Mempermudah konsumen dengan adanya Project file yang bisa di edit dari Project yang telah tersedia
c. Dan promosi yang dilakukan di media daring dapat menjangkau viewer maupun konsumen yang memerlukan project musik.

4.2 Potensi Hasil

Berdasarkan metode pemasaran dan penjualan ini, maka potensi hasilnya yaitu usaha dapat laku dipasaran tepatnya dikalangan musisi yang dimana padatnya jadwal musisi memungkinkan mereka tidak dapat memproduksi lagu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/iknews/sound-designer-profesi-unik-dan-menjanjikan/

Chandra , Edy. (2018). Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni. *Youtube, Citra Media Informasi Interaktif Atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi.* Di Unduh dari https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/view/1035/938.

https://www.oomph.co.id/shareit/view/47178/mengenal-patreon-sumber-pemasukan-bagi-pembuat-konten.

Hannák, Anikó dkk. (2017). *Bias in Online Freelance Marketplaces: Evidence from TaskRabbit and Fiverr.* https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2998327.

Cahyono, Anang Sugeng. (2016). Jurnal ilmu sosial dan ilmu politik. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia.* Di unduh dari http://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/view/79.

Buku Panduan PKL Terpadu 2019 STMIK Palangka Raya

LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Kegiatan

Jadwal pelaksanaan PKL Kewirausahaan yang dilaksanakan mulai tanggal 15 Juli 2019 sampai dengan 06 September 2019. Adapun jadwal pelaksanaannya sebagai berikut :

No	Jenis Kegiatan	Waktu											
		Juli				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal												
2	Pembuatan Sampel produk												
3	Kewirausahaan												
4	Penyusunan Laporan Akhir												
5	Bimbingan dengan Dosen												
6	Seminar PKL												

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

Peralatan penunjang

Material	Justifikasi Pemakaian	Volume	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
Wi-Fi	Komunikasi dengan klien, Upload Video	2 Bulan	532.000	1.064.000
Listrik	Penunjang	2 Bulan	100.000	200.000
SUBTOTAL(Rp)				1.264.000

Bahan Habis Pakai

Material	Justifikasi Pemakaian	Volume	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
Kertas HVS A4	Pembuatan Proposal & Laporan	4 Rim	50.000	200.000
Tinta Print Berwarna dan Hitam	Pembuatan Proposal & Laporan	2 Kotak	340.000	680.000
SUBTOTAL(Rp)				880.000

Perjalanan

Material	Justifikasi Pemakaian	Volume	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
Bensin	Transportasi	60 Liter	10.000	600.000
Konsumsi	Konsumsi	54 Hari	60.000	3.240.000
SUBTOTAL(Rp)				3.840.000

Lain-lain

Material	Justifikasi Pemakaian	Volume	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
Penjilidan	Penyusunan Proposal & Laporan	5 Eksemplar	52.000	260.000
Seminar	Seminar PKL	1 Hari	1.000.000	1.000.000
Publikasi	Publikasi Jurnal Penelitian	1 Eksemplar	3.000.000	3.000.000
Promosi Iklan Di Facebook	Mempromosikan Project music lewat Facebook	5 hari	10.000	50.000
CD	Burning Proposal & Laporan	1 pcs	15.000	15.000
SUBTOTAL(Rp)				4.325.000
Total (Keseluruhan)				10.309.000

Lampiran 3. Biodata Ketua dan Anggota yang ditandatangani

Biodata ketua Pelaksana

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Rifa'i Al Amin
2	Jenis Kelamin	Laki - Laki
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	C1655201015
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Palangka Raya, 04 Juli 1998
6	E-mail	rifa4488@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	082256647406

B. Riwayat Pendidikan

	Sarjana	S2/Magister	S3/Doktor
Nama Institusi			
Jurusan			
Tahun Masuk - Lulus			

C. Pemakalan Seminar Ilmiah

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

D. Penghargaan dalam 5 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

Palangka Raya, 28 Juni 2019
Pengusul

Rifa'I Al Amin
NIM. C1655201015

Biodata Anggota

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Dapit Chandra
2	Jenis Kelamin	Laki - Laki
3	Program Studi	Sistem Informasi
4	NIM	C1657201041
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Desa Kujan, 18 Juni 1998
6	E-mail	Dapitchandra03@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	082251794774

B. Riwayat Pendidikan

	Sarjana	S2/Magister	S3/Doktor
Nama Institusi			
Jurusan			
Tahun Masuk – Lulus			

C. Pemakalan Seminar Ilmiah

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

D. Penghargaan dalam 5 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

Palangka Raya, 28 Juni 2019
Pengusul

Dapit Chandra
NIM. C1657201041

Biodata Anggota

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Andri
2	Jenis Kelamin	Laki – Laki
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	C1655201014
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Pulang Pisau /30 November 1998
6	E-mail	NovalVriandri@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	082155745534

B. Riwayat Pendidikan

	Sarjana	S2/Magister	S3/Doktor
Nama Institusi			
Jurusan			
Tahun Masuk - Lulus			

C. Pemakalan Seminar Ilmiah

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

D. Penghargaan dalam 5 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

Palangka Raya, 28 Juni 2019
Pengusul

Andri
NIM. C1655201014

Biodata Anggota

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Muhammad Candra Putra
2	Jenis Kelamin	Laki – Laki
3	Program Studi	Sistem Informasi
4	NIM	C1657201036
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Palangka Raya, 31 Mei 1997
6	E-mail	candra31597@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	082150692982

B. Riwayat Pendidikan

	Sarjana	S2/Magister	S3/Doktor
Nama Institusi			
Jurusan			
Tahun Masuk - Lulus			

C. Pemakalan Seminar Ilmiah

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

D. Penghargaan dalam 5 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

Palangka Raya, 28 Juni 2019
Pengusul

Muhammad Candra Putra
NIM. C1657201036

Lampiran 4. Format Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

No	Nama / NIK / NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)	Uraian
1	Rifa'i Al Amin/ C1655201015	Teknik Informatika	Informatika Komputer	20 jam/minggu	Bertanggung jawab Penuh dalam semua pelaksanaan kegiatan
2	Andri/ C1655201014	Teknik Informatika	Informatika Komputer	18 jam/minggu	Bertanggung jawab dalam pemasaran
3	Dapit Chandra/ C1657201041	Sistem Informasi	Sistem Informasi	18 jam/minggu	Bertanggung jawab dalam Konsultasi dengan konsumen
4	Muhammad Candra Putra/ C1657201036	Sistem Informasi	Sistem Informasi	18 jam/minggu	Bertanggung jawab dalam pemasaran