

**LAPORAN KEGIATAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT
SEKOLAH TINGGI ILMU MANAJEMEN DAN ILMU KOMPUTER ESQ
(STIMIK ESQ)**



**PEMBUATAN WEBSITE UKM SPEAK SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN
DAN ILMU KOMPUTER ESQ SEBAGAI SARANA INFORMASI**

Tim Pengusul :

Dosen :

Ahlijati Nuraminah S.Kom., M.T.I 0317128404

Mahasiswa :

| | |
|------------------------------|------------|
| Aaqila Dhiyaanisafa Goenawan | 1910130001 |
| Abdurrahman Faqih | 1910130002 |
| Ali Muhammad Olow | 1910130003 |
| Teuku Binzar Nawaf Musyaffa | 1810130012 |
| Muhammad Zulfikri Maulana | 1810130008 |
| Ahmad Nur Hidayat | 2010130002 |

**PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
LP2M ESQ
SEKOLAH TINGGI ILMU MANAJEMEN DAN ILMU KOMPUTER
(STIMIK ESQ)
2022-2023**

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| DAFTAR ISI | i |
| DAFTAR TABEL | iii |
| DAFTAR GAMBAR | iv |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Permasalahan yang ditemukan | 2 |
| 1.3 Tujuan Pemberdayaan Masyarakat | 2 |
| 1.4 Manfaat Pemberdayaan Masyarakat..... | 3 |
| BAB 2 PELAKSANAAN KEGIATAN | 4 |
| 2.1 Pelaksanaan Kegiatan | 4 |
| 2.2 Analysis & Brainstorming..... | 5 |
| 2.2.1 <i>Analysis</i> | 5 |
| 2.2.2 <i>Brainstroming</i> | 5 |
| 2.3 Discussion | 6 |
| 2.4 Plan Execution (Web Design & Web Development) | 7 |
| 2.5 Penyuluhan Website | 7 |
| 2.6 Finalisasi dan Serah Terima Hasil..... | 8 |
| BAB 3 HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN | 10 |
| 3.1 Pelaksanaan Pelatihan Secara Teori | 10 |
| 3.1.1 Sesi pengenalan | 10 |
| 3.1.2 Sesi Brainstorming | 11 |
| 3.1.3 Sesi Pembangunan Program..... | 11 |
| 3.1.4 Sesi Penyuluhan | 11 |
| 3.2 Proses Pemantauan Program | 11 |
| 3.3 Hasil Proses Pembuatan Website | 12 |
| 3.4 Waktu / Rundown Program | 16 |
| BAB 4 SOLUSI DAN LUARAN | 17 |
| 4.1 Solusi Permasalahan Operasional | 17 |
| 4.2 Luaran..... | 17 |

| | |
|--|-----------|
| LAMPIRAN 1 BIODATA PENGUSUL | 19 |
| LAMPIRAN 2 RESEARCH INTENT | 27 |
| LAMPIRAN 3 MINUTES OF MEETING | 32 |
| LAMPIRAN 4 DOKUMENTASI PENYULUHAN..... | 44 |
| LAMPIRAN 5 DOKUMENTASI SERAH TERIMA HASIL | 46 |
| LAMPIRAN 6 SURAT UCAPAN TERIMA KASIH..... | 47 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Sesi Pengenalan..... | 10 |
| Tabel 3.2 Sesi BrainStorming | 11 |
| Tabel 3.3 Sesi Pembangunan Program | 11 |
| Tabel 3.4 Sesi Penyuluhan | 11 |
| Tabel 3.5 Rundown Program | 16 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 <i>Flowchart Pelaksanaan kegiatan</i> | 4 |
| Gambar 2.2 <i>Penyuluhan Website</i> | 8 |
| Gambar 2.3 Serah Terima Hasil..... | 9 |
| Gambar 3.1 Homepage..... | 12 |
| Gambar 3.2 Halaman Artikel | 13 |

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat berada di perguruan tinggi, seorang mahasiswa akan dihadapkan dalam dua bentuk kegiatan, yaitu kegiatan akademik dan kegiatan non-akademik. Bentuk kegiatan akademik yang dilakukan oleh mahasiswa adalah seperti proses belajar mengajar yang berlangsung selama waktu perkuliahan. Sedangkan kegiatan non-akademik yang dilakukan oleh mahasiswa adalah seperti kegiatan-kegiatan dalam sebuah Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) merupakan organisasi yang dilaksanakan oleh mahasiswa di dalam lingkungan kampus, yang dibentuk atas dasar kesamaan minat atau aktivitas tertentu. UKM dapat menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengisi waktu luangnya dengan hal positif seperti mengembangkan ide, minat, serta bakatnya. Selain itu, mahasiswa dapat 'beristirahat sejenak' dari dunia perkuliahan dengan melakukan aktivitas yang ia sukai, tanpa beban tekanan dari nilai akademik yang harus dicapai.

Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen dan Ilmu Komputer ESQ merupakan salah satu anak perusahaan ESQ Group, yang bergerak dalam bidang pendidikan. Memiliki peran untuk menjadi pemimpin masa depan dimana sebagai pemimpin tidak cukup hanya memiliki hard skill, diperlukan juga soft skill yang salah satunya merupakan kemampuan public speaking. Public speaking sangatlah dibutuhkan karena dengan memiliki kemampuan ini, kita dapat berkomunikasi dengan lebih baik dan dapat bersaing untuk mendapatkan kepercayaan seseorang. Tetapi, kecemasan untuk tampil di depan umum ternyata merupakan masalah psikologis yang paling banyak diderita orang. Itulah kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Philip G. Zimbardo, profesor psikologi sosial pada salah satu universitas di Amerika Serikat. Menurut beliau, 3/4 orang dewasa yang ditelitinya akan merasa cemas apabila harus hadir dalam suatu pertemuan yang dihadiri oleh banyak orang yang asing baginya, terlebih lagi berbicara di depannya (Hanum, 2021). Selaras dengan yang dilansir oleh NBCNews, menuliskan bahwa takut berbicara di hadapan umum, atau glossophobia, diperkirakan mempengaruhi 75% orang dewasa (Ramadini, 2022).

Dilandasi atas hal tersebut, maka di Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen dan Ilmu Komputer ESQ membuat UKM yang dinamakan SPEAK (Suara Pemuda Kreatif). UKM ini menjadi wadah untuk mahasiswa untuk belajar berkomunikasi dengan efektif serta membuat mahasiswa untuk berpikir kreatif untuk menciptakan sebuah event-event yang bermanfaat kepada masyarakat.

Dengan hal yang ingin dituju oleh UKM SPEAK, maka dibutuhkan pemaksimalan dari segala sisi, salah satunya pemaksimalan dari sisi teknologi. Perkembangan teknologi saat ini sangat menguntungkan banyak pihak, karena dengan adanya teknologi kita dapat menyebarkan informasi secara lebih luas jangkauannya. Oleh karena itu, pemaksimalan untuk UKM SPEAK dari sisi teknologi adalah membuat website sebagai media informasi serta portal artikel yang dibutuhkan UKM SPEAK agar dapat menjadikan UKM ini lebih berkembang lagi, Website ini akan menjadi wadah untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan informasi serta kegiatan-kegiatan yang akan diselenggarakan oleh UKM SPEAK. Selain itu, website ini juga dapat membantu mengenalkan UKM kepada pengunjung website ini.

1.2 Permasalahan yang ditemukan

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara pemaksimalan dari sisi teknologi untuk UKM SPEAK STIMIK ESQ?
- b. Kegiatan apa yang dapat membantu mahasiswa UKM SPEAK STIMIK ESQ dalam penggunaan dan pemeliharaan website?

1.3 Tujuan Pemberdayaan Masyarakat

Adapun tujuan diadakannya program ini adalah:

1. Mengetahui cara untuk pemaksimalan dari sisi teknologi untuk UKM SPEAK STIMIK ESQ.
2. Mengetahui kegiatan apa yang dapat membantu mahasiswa UKM SPEAK STIMIK ESQ dalam penggunaan dan pemeliharaan *website*.

1.4 Manfaat Pemberdayaan Masyarakat

Adapun manfaat dari kegiatan ini adalah:

1. Bagi Tim penyusun

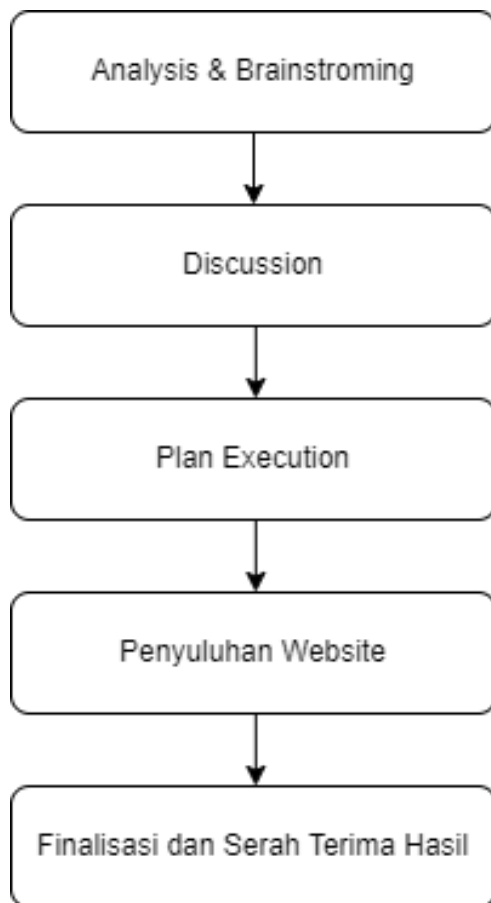
Manfaat bagi tim penyusun adalah, kami dapat memperkaya ilmu pengetahuan serta mengimplementasikan pelajaran yang telah didapatkan selama berkuliah.

2. Bagi UKM Speak

- Manfaat bagi UKM SPEAK adalah, UKM SPEAK dapat mendigitalisasi informasi melalui program *website* yang telah dibuatkan.
- Dari *website* yang telah dibuat, UKM SPEAK dapat memberikan atau input informasi yang diinginkan

BAB 2 PELAKSANAAN KEGIATAN

2.1 Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 2.1 *Flowchart Pelaksanaan kegiatan*

Commented [ad1]: Bikin ini yz qih, dr jadwal kegiatan aja. Kalo ada yg perlu dijabarin, nanti jabarin.

Contoh:
Program execution (UI/UX Web Design, Web Development)

2.2 Analysis & Brainstorming

Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan melakukan *brainstorming* oleh seluruh anggota secara *online* melalui *Google Meet*. Pada tahapan awal ini, seluruh anggota membahas rencana yang akan dilakukan, mulai dari menentukan Mitra yang ingin dituju menjadi objek dari program pemberdayaan masyarakat, sampai dengan program seperti apa yang akan diberikan untuk menjadi manfaat bagi institusi yang menerimanya.

2.2.1 Analysis

Pada tahapan analisis ini, melakukan sebuah survei kepada Mitra mengenai hal apa yang dibutuhkan dan akan bermanfaat bagi institusi, survei yang dilakukan berupa wawancara yang diajukan untuk mengetahui kebutuhan program yang ingin dibuat. Dalam hal ini, kami memfokuskan kepada program yang dapat dikembangkan untuk memaksimalkan kebutuhan Mitra dalam memanfaatkan teknologi informasi.

Wawancara sebagai salah satu teknik pengumpulan data kualitatif telah sering digunakan untuk penelitian terkait manajemen konstruksi. karakteristik dari teknik wawancara adalah eksplorasi mendalam dan observasi menyeluruh terhadap sebuah fenomena yang menjadi obyek penelitian. Wawancara paling umum melibatkan setidaknya dua orang, satu orang berperan sebagai pewawancara dan satu orang lainnya sebagai narasumber (Hofisi dkk, 2014). Karena itu peneliti melakukan Teknik wawancara agar dapat mengobservasi lebih dalam guna mengetahui kebutuhan secara terperinci yang diinginkan Mitra.

Dalam tahapan analisis ini, penulis menggali beberapa hal dari narasumber yaitu pertama mengenai permasalahan yang sedang dialami, karena dari permasalahan ini kita dapat memberikan solusi mengenai program yang relevan bagi Mitra. Maka dari itu hasil yang akan didapatkan juga sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

2.2.2 Brainstroming

Brainstorming adalah aktivitas yang terjadi pada otak dalam memperoleh informasi, Melalui *brainstorming*, maka user dapat memperoleh solusi, mengeluarkan ide-ide dan

juga mengembangkan kreativitas. *Brainstorming* memang mirip dengan pertemuan rapat yang digelar sehari-hari, dimana sekumpulan orang membicarakan mengenai suatu subjek. Namun bedanya, jika pada sebuah rapat maka Anda punya pimpinan rapat, maka dalam *brainstorming* tidak.

Brainstorming lebih mirip dengan diskusi dimana setiap individu dianggap punya kedudukan yang sama, sehingga setiap ide dari individual patut dijadikan pertimbangan, sesuai dengan konsep *brainstorming* ini bagaimana membuat ide ataupun pikiran lebih terbuka dikarenakan konsep visualisasi yang menarik. Intinya dari *brainstorming* sendiri adalah bagaimana mengeluarkan ide-ide sebanyak mungkin, keluar dari pola pikir yang konvensional dan menciptakan strategi, ide, dan inspirasi keluar sebanyak mungkin (Evi, 2017).

Dengan metode *brainstorming* seluruh anggota kelompok dapat menuangkan idenya dan dapat menjadi masukan untuk program yang akan dibuat. Dengan adanya metode ini pula peneliti dapat mengefisienkan waktu untuk menentukan keputusan solusi yang akan diambil. Dengan demikian peneliti dapat menghasilkan solusi kebutuhan Mitra yaitu mengenai fitur-fitur program yang ingin dieksekusi

2.3 Discussion

Setelah melakukan *brainstorming* dengan seluruh anggota, perwakilan dari tim yaitu Abdurrahman Faqih, melakukan diskusi untuk pengajuan kepada mitra yang dituju. Mitra yang dituju adalah UKM SPEAK, yang merupakan suatu komunitas gagasan dari mahasiswa angkatan 4 dari Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen dan Ilmu Komputer ESQ dan mendapat dukungan dari salah satu dosen mata kuliah karakter, Ibu Venny Rikariyanti, pada tahun 2017.

Diskusi pertama dengan Mitra yaitu dengan Pembina UKM SPEAK Ibu Venny Rikariyanti. Pembahasan yang menjadi topik diskusi adalah penentuan ketentuan yang diinginkan mitra, adapun ketentuan yang diinginkan mitra antara lain adalah:

1. Halaman Beranda
2. Menampilkan *list event*
3. Halaman untuk *user* bergabung *event*

4. Artikel atau dokumentasi kegiatan

Fitur-fitur ini telah peneliti diskusikan dan sudah difinalisasi. artinya sudah disetujui oleh kedua belah pihak antar perancang dan juga pihak mitra.

2.4 Plan Execution (Web Design & Web Development)

Setelah mendapat *requirements* yang telah disetujui mitra dan dokumen yang telah disetujui oleh dosen pembina, kami melanjutkan ke tahap eksekusi. Tahap eksekusi ini dibagi menjadi 2 bagian, yaitu:

a. Web Design

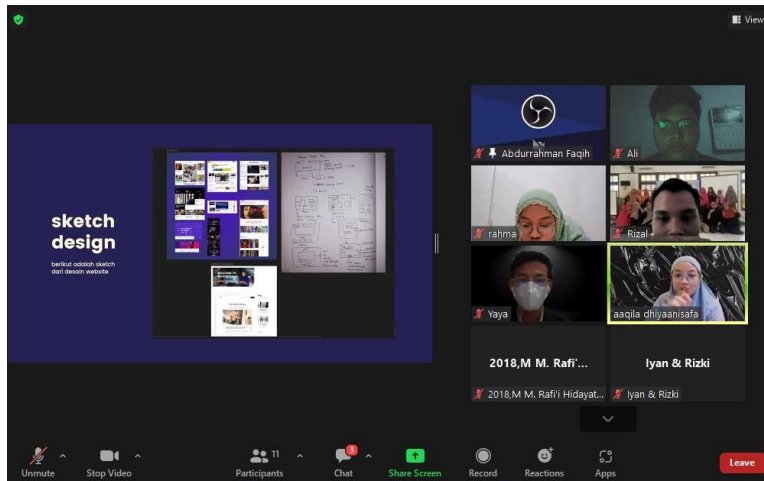
Tahap ini dilaksanakan oleh 4 orang anggota yaitu Aaqila Dhiyaanisafa, Abdurrahman Faqih, Ali Muhammad, seta TB Nawaf. Pekerjaan yang dilakukan di tahap ini adalah membuat sketsa, *design system*, serta pembuatan *high fidelity design* untuk website yang akan dibangun. Tahap ini memakan waktu +- 2 pekan.

b. Web Development

Tahap ini dilaksanakan oleh 2 orang anggota yaitu Muhammad Zulfikri dan Ahmad Nur Hidayat. Pada tahap ini, *website* yang telah didesain oleh tim UI menggunakan platform Figma lalu direalisasikan oleh tim *developer program* dengan menggunakan *Wordpress*. Adapun durasi pengerjaan program yaitu selama +- 2 pekan.

2.5 Penyuluhan Website

Website yang telah selesai dibangun akan diberikan kepada mitra. Oleh karena itu, tim membuat kegiatan penyuluhan *website* dengan tujuan untuk menjelaskan secara rinci mengenai *website* dan cara penggunaannya, yang juga dibuatkan dokumen *User Manual* sebagai dokumen pendukung. Penyuluhan ini dihadiri oleh para anggota UKM SPEAK. Penyuluhan yang dilakukan merupakan pemaparan program yang sudah dibuat, mulai dari tujuan dibuatnya program, rancangan program, sketsa desain, desain *high fidelity*, dan final dari program *website*. Peneliti juga mendemonstrasikan program *website* yang sudah dibangun.



Gambar 2.2 *Penyuluhan Website*

2.6 Finalisasi dan Serah Terima Hasil

Pada kegiatan ini peneliti melakukan finalisasi program dan serah terima hasil program yang berupa *website* kepada Anggota SPEAK yaitu Nurrahma selaku wakil ketua dari UKM SPEAK.



Gambar 2.3 Serah Terima Hasil

BAB 3

HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Pelaksanaan Pelatihan Secara Teori

Pelaksanaan program ini diawali dengan pengenalan anggota kelompok yang ikut berkontribusi dalam penerapan teknologi informasi guna memaksimalkan penyebaran informasi kegiatan UKM Suara Pemuda Kreatif (SPEAK). Selanjutnya, peneliti melakukan analisis dengan mewawancarain pembina UKM SPEAK terkait permasalahan yang ada dalam organisasi lalu peneliti memberikan solusi program sehingga dapat memecahkan masalah yang ada. Hasil dari wawancara itu kemudian diobservasi oleh seluruh anggota agar dapat memberikkan langkah yang sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh mitra, seperti halnya fitur-fitur yang diinginkan mitra, program yang diinginkan mitra, dan lain-lainnya.

Setelah melakukan tahap finalisasi ketentuan program, maka seluruh anggota peneliti melakukan eksekusi perancangan yang telah dirancang. Pengeksekusian ini dibagi menjadi dua tim, yaitu tim desain UI dan juga tim Pengembang program. Adapun durasi pengerjaan dari seluruh tim untuk membuat *websitenya* yaitu selama satu bulan sampai dengan dua bulan, mulai dari bulan November hingga Desember 2022.

Setelah eksekusi pembuatan program selesai dilakukan, peneliti sebagai penyelenggara PKM ini melakukan penyuluhan kepada anggota UKM SPEAK, hal ini ditunjukkan agar mitra mengetahui *progress* yang telah berjalan sampai dengan pembuatan *website* selesai. Lalu kegiatan ini diakhiri dengan finalisasi dan serah terima hasil dari program yang telah dibuat.

3.1.1 Sesi pengenalan

Tabel 3.1 Sesi Pengenalan

| Program | Waktu Pelaksanaan | Hasil Pencapaian |
|-------------------------|-------------------|--|
| Pengenalan dengan mitra | 27 Oktober 2022 | Sesi ini mengenalkan anggota dari peneliti serta landasan menjadikan UKM SPEAK sebagai mitra |

3.1.2 Sesi Brainstorming

Tabel 3.2 Sesi BrainStorming

| Program | Waktu Pelaksanaan | Hasil Pencapaian |
|-------------------------------|-------------------|--|
| Brainstroming seluruh anggota | 5 November 2022 | Hasil dari sesi ini adalah memastikan bahwa program dapat terlaksana, dan juga fitur-fitur yang akan dieksekusi sudah sesuai |

3.1.3 Sesi Pembangunan Program

Tabel 3.3 Sesi Pembangunan Program

| Program | Waktu Pelaksanaan | Hasil Pencapaian |
|--|-------------------------------|---|
| Membuat tampilan interface dan pembangunan program | 25 Oktober – 18 Desember 2022 | Hasil dari sesi program ini yaitu desain interface website mulai dai <i>low fidelity</i> , <i>high fidelity</i> dan juga eksekusi program pada <i>website</i> |

3.1.4 Sesi Penyuluhan

Tabel 3.4 Sesi Penyuluhan

| Program | Waktu Pelaksanaan | Hasil Pencapaian |
|--------------------------|-------------------|--|
| Penyuluhan hasil program | 20 Desember 2022 | Hasil dari sesi ini adalah memaparkan program yang telah disetujui diawal. |

3.2 Proses Pemantauan Program

Proses pemantauan program ini bekerja sama dengan mitra agar program terlaksana sesuai dengan rencana yang telah ditentukan. Proses yang dilakukan selalu diinformasikan langsung secara verbal kepada Pembina dari UKM SPEAK. Pemantauan berjalan mulai dari persetujuan program yang ditanda tangani oleh

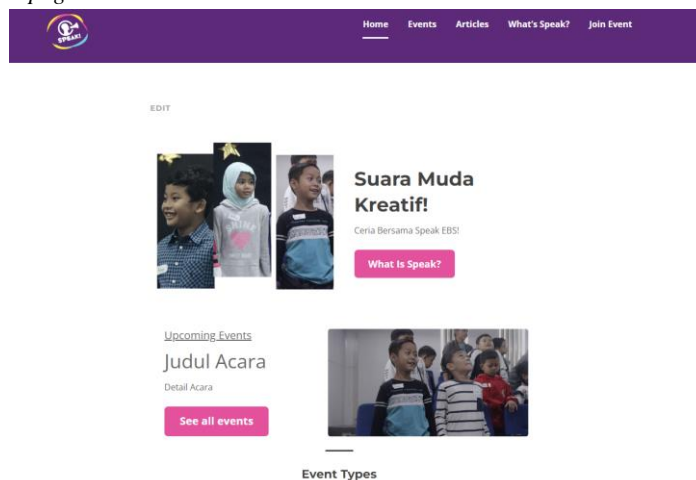
perwakilan dari UKM SPEAK yaitu Pembina Ibu Venny Rikariyanti sampai dengan proses kerjasama selesai, yaitu sampai dengan serah terima hasil program *website* UKM SPEAK yang telah dibuat.

3.3 Hasil Proses Pembuatan Website

Hasil ini diperoleh setelah tahapan analisis program yang ingin dibuat yaitu dalam tahap pengeksekusian program dimana hasil awal yang diinginkan adalah Desain *interface* berupa tampilan desain yang diinginkan sesuai dengan desain system yang telah disetujui, dimulai dari warna yang diinginkan, tema desain, *button*, sampai dengan layout halaman perfiturnya.

Berikut adalah fitur-fitur yang terdapat pada website UKM SPEAK:

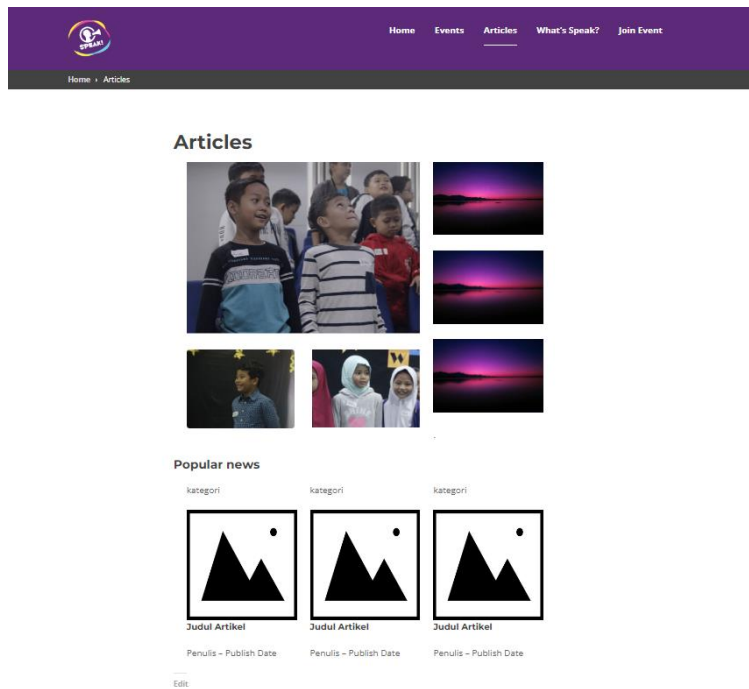
1. *Homepage*



Gambar 3.1 Homepage

Halaman Awal pada *website* adalah *homepage*. Pada halaman ini terdapat beberapa *highlight* mengenai speak, juga terdapat kegiatan mendatang yang akan diselenggarakan oleh SPEAK.

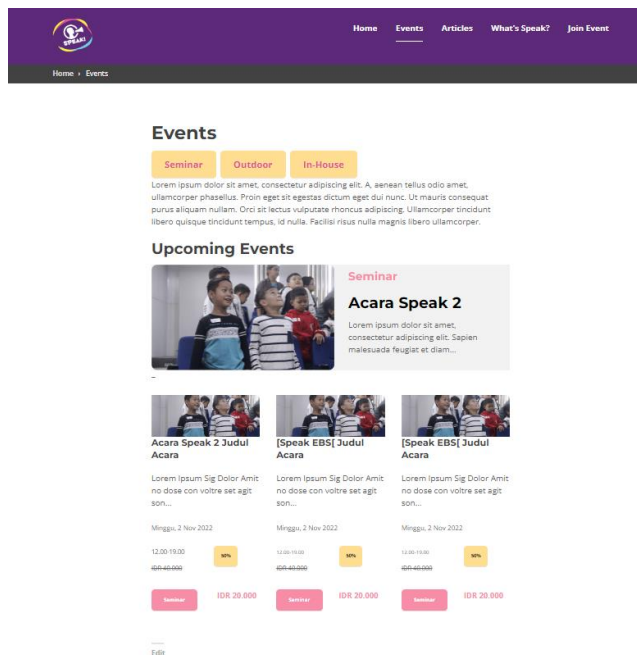
2. Artikel



Gambar 3.2 Halaman Artikel

Berikut adalah halaman artikel dalam *website* dimana pada halaman ini menampilkan sebuah artikel yang dibuat oleh UKM SPEAK, artikel ini dapat berisi dokumentasi kegiatan, laporan kegiatan, ataupun liputan kegiatan yang telah diselenggarakan.

3. Events



Berikut adalah halaman *event* ataupun data kegiatan yang diadakan oleh UKM SPEAK. Kegiatan terdiri dari tiga kategori yaitu kegiatan Seminar yaitu kegiatan yang diselenggarakan langsung oleh UKM SPEAK, selanjutnya kegiatan *outdoor* yaitu kegiatan diluar ruangan layaknya seperti kegiatan *outbound* yang akan di khususkan untuk anak-anak. Dan kategori yang terakhir adalah *in-house* yaitu kegiatan yang diadakan oleh klien dari UKM SPEAK kemudian klien itu mengajukan untuk UKM SPEAK mengisi sebagai pembicara atau fasilitator di sekolahnya ataupun instansinya.

3.4 Waktu / Rundown Program

Tabel 3.5 Rundown Program

| Aktivitas | Waktu | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---------------|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|-------------|
| | Septem ber | | Oktober | | | | November | | | | Desember | | | | Jan uari |
| | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 |
| Brainstroming problem&Soluti on | | | | | | | | | | | | | | | |
| First Discussion With Client | | | | | | | | | | | | | | | |
| Discussion With Lecture | | | | | | | | | | | | | | | |
| Finalisasi Requirement | | | | | | | | | | | | | | | |
| Submit rancangan proposal & riset intent | | | | | | | | | | | | | | | |
| Revisi Proposal | | | | | | | | | | | | | | | |
| Program Execution | | | | | | | | | | | | | | | |
| Website selesai | | | | | | | | | | | | | | | |
| Penyuluhan Website SPEAK | | | | | | | | | | | | | | | |
| Finalisasi dan serah terima hasil | | | | | | | | | | | | | | | |

BAB 4 SOLUSI DAN LUARAN

Commented [ad2]: Belum jg bang cape mikir, kosongin aja tar sm gue

4.1 Solusi Permasalahan Operasional

Dari data-data yang telah kami kumpulkan dengan pihak mitra yaitu UKM Suara Pemuda Kreatif (SPEAK), kemudian kami analisis Bersama agar relevan dengan yang diinginkan oleh mitra. Metode awal yang kami lakukan adalah mewawancarai mitra mengenai hal apa yang ingin difokuskan untuk kegiatan PKM ini, setelah menggali kebutuhan mitra selanjutnya kami melakukan *brainstorming* agar dapat merealisasi ketentuan yang mitra inginkan. Setelah proses *brainstorming* dilakukan akhirnya kami mendapatkan hasil dari ketentuan yang akan dieksekusi. Ditemukkan bahwa permasalahan dari mitra adalah mengenai publikasi informasi kegiatan yang akan dilaksanakan.

Sesuai dengan permasalahan yang mendasar diatas, maka kami sebagai tim pemberdayaan masyarakat kelompok 9 melakukan inovasi kegiatan sosial dalam bidang teknologi berupa publikasi atau digitalisasi sistem pada UKM SPEAK yaitu berupa program *website* dengan fitur utamanya adalah *list events*, *articles*, dan *join event*. Fitur utama ini dibutuhkan oleh mitra dikarenakan pendataan *event* yang masih bersifat manual, sehingga *customer* dari mitra tidak dapat mengetahui *event* selanjutnya atau *event* yang tersedia pada UKM SPEAK.

Adapun tahapan solusi yang kami lakukan adalah, yang pertama kami membuat *website* yang *user friendly* dan menarik sehingga seluruh anggota UKM SPEAK dapat memahami dengan mudah penggunaan dari *website* tersebut. Tahapan kedua, melakukan sosialisasi atau penyuluhan kepada anggota UKM SPEAK sehingga system yang dibuat dapat dipahami tentang alur dan fitur dari masing-masing ketentuannya. Dan tahapan terakhir adalah, pendampingan atau pengelolaan *website* UKM SPEAK oleh salah satu anggota dari pemberdayaan masyarakat, sehingga *website* dapat selalu diperbaharui ketika ada kegiatan yang ingin UKM SPEAK laksanakan.

4.2 Luaran

UKM SPEAK yang dibina oleh Ibu Venny Rikariyanti sangat terbuka dengan kehadiran kami, program yang dibuat untuk UKM SPEAK sangatlah relevan untuk kebutuhan UKM SPEAK saat ini, karena UKM SPEAK perlu wadah untuk mempublikasi informasi-informasi kegiatan yang akan mereka lakukan. Maka dari itu dengan program yang dibuat yaitu berupa *website* informasi kegiatan dapat membantu keberlangsungan dari manajemen

kegiatan yang akan diselenggarakan. Akan tetapi walaupun website ini sudah sesuai dengan keinginan mitra, perlu adanya pengembangan dari sisi desain ataupun fitur untuk membuat website ini lebih *advance* lagi penggunaannya.

LAMPIRAN 1 BIODATA PENGUSUL

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Abdurrahman Faqih
Jenis Kelamin : Laki-laki
Program Studi : Ilmu Komputer
NIM : 1910130002
Tempat dan Tanggal Lahir : Jakarta, 08 November 2001
Alamat E-mail : a.faqih@students.esqbs.ac.id
Nomor Telepon/HP : 081546955250

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Pernah Diikuti

| No. | Jenis Kegiatan | Status Dalam Kegiatan | Waktu Kegiatan |
|-----|-------------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | Magang, Jatis Mobile | UI/UX Designer | Maret 2022-Juli 2022 |
| 2 | BEM ESQ Business School | Kepala Departemen | STIMIK ESQ, 2021-2022 |
| 3 | BEM ESQ Business School | Sekretaris Departemen | STIMIK ESQ, 2020-2021 |

C. Penghargaan Dalam 10 Tahun Terakhir

| No. | Jenis Kegiatan | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun Pemberian Penghargaan |
|-----|--|-------------------------------|-----------------------------|
| 1 | Most Outstanding Student ESQBS CS 2021 | STIMIK ESQ | 2021 |
| 1 | Most Outstanding ESQBS CS 2020 | STIMIK ESQ | 2020 |

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 pengajuan proposal Pemberdayaan Masyarakat.

Jakarta, 13 Oktober 2022
Ketua Tim



Abdurrahman Faqih

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Aaqila Dhiyaanisafa Goenawan
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Studi : Ilmu Komputer
NIM : 1910130001
Tempat dan Tanggal Lahir : Bandung, 4 Mei 2002
Alamat E-mail : aaqila.dg@gmail.com
Nomor Telepon/HP : 085156226504

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Pernah Diikuti

| No. | Jenis Kegiatan | Status Dalam Kegiatan | Waktu Kegiatan |
|-----|----------------|-----------------------|----------------|
| 1 | BEM | Sekretaris Biro DKIV | 2021-2022 |

C. Penghargaan Dalam 10 Tahun Terakhir

| No. | Jenis Kegiatan | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun Pemberian Penghargaan |
|-----|------------------------------|-------------------------------|-----------------------------|
| 1 | Beasiswa Bantuan UKT | Kemendikbudristek | 2020 |
| 2 | Beasiswa Gold Generation ESQ | ESQ | 2020 |

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 pengajuan proposal Pemberdayaan Masyarakat.

Jakarta, 13 Oktober 2022

Anggota Tim



Aaqila Dhiyanisafaa Goenawan

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Ali Muhammad Olow
Jenis Kelamin : Laki Laki
Program Studi : Ilmu Komputer
NIM : 1910130003
Tempat dan Tanggal Lahir : Jakarta, 14 September 2001
Alamat E-mail : aliolow07@gmail.com
Nomor Telepon/HP : 081385216982

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Pernah Diikuti

| No. | Jenis Kegiatan | Status Dalam Kegiatan | Waktu Kegiatan |
|-----|----------------|-----------------------|----------------|
| 1 | BEM | Staff DKIV | 2020-2021 |
| 2 | UI UX Bootcamp | Binar Academy | 2022 |
| 3 | Magang | PT Manos Solusi | 2022 |

C. Penghargaan Dalam 10 Tahun Terakhir

| No. | Jenis Kegiatan | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun Pemberian Penghargaan |
|-----|-------------------------|-------------------------------|-----------------------------|
| 1 | Basiswa Gold Generation | ESQ Business School | 2019 |
| 2 | Basiswa Saleema | Saleema Foundation | 2019 |

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 pengajuan proposal Pemberdayaan Masyarakat.

Jakarta, ... 2022
Anggota Tim



Ali Muhammad Olow

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Muhammad Zulfikri Maulana
Jenis Kelamin :
Program Studi :
NIM :
Tempat dan Tanggal Lahir :
E-mail :
Nomor Handphone :

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Pernah Diikuti

| No. | Jenis Kegiatan | Status Dalam Kegiatan | Waktu Kegiatan |
|-----|----------------|-----------------------|----------------|
| | | | |

C. Penghargaan Dalam 10 Tahun Terakhir

| No. | Jenis Kegiatan | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun Pemberian Penghargaan |
|-----|----------------|-------------------------------|-----------------------------|
| | | | |
| | | | |

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 pengajuan proposal Pemberdayaan Masyarakat.

Jakarta, 13 Oktober 2022
Anggota Tim

Muhammad Zulfikri Maulana

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Teuku Binzar Nawaf Musyaffa
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Program Studi : Ilmu Komputer
NIM : 1810130012
Tempat dan Tanggal Lahir : Bogor, 20 April 1999
Alamat E-mail : t.binzar.n@students.esqbs.ac.id
Nomor Telepon/HP : 085156304583

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Pernah Diikuti

| No. | Jenis Kegiatan | Status Dalam Kegiatan | Waktu Kegiatan |
|-----|----------------|-----------------------|----------------|
| | Islamic Club | Anggota Humas Media | |

C. Penghargaan Dalam 10 Tahun Terakhir

| No. | Jenis Kegiatan | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun Pemberian Penghargaan |
|-----|----------------|-------------------------------|-----------------------------|
| | | | |
| | | | |

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 pengajuan proposal

Pemberdayaan Masyarakat.

Jakarta, 13 Oktober 2022
Anggota Tim



Teuku Binzar Nawaf Musyaffa

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Ahmad Nur hidaya
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Program Studi : Ilmu Komputer
NIM : 2010130002
Tempat dan Tanggal Lahir : Bone, 30 Oktober 1999
Alamat E-mail : ahmad.nur.h@students.esqbs.ac.id
Nomor Telepon/HP : 081210077645

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Pernah Diikuti

| No. | Jenis Kegiatan | Status Dalam Kegiatan | Waktu Kegiatan |
|-----|----------------|-----------------------|----------------|
| | | | |

C. Penghargaan Dalam 10 Tahun Terakhir

| No. | Jenis Kegiatan | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun Pemberian Penghargaan |
|-----|----------------|-------------------------------|-----------------------------|
| | | | |
| | | | |

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 pengajuan proposal
Pemberdayaan Masyarakat.

Jakarta, 13 Oktober 2022
Anggota Tim

Ahmad Nur Hidayat

LAMPIRAN 2 RESEARCH INTENT

| | | |
|----------------------|------------------------------|------------|
| Nama | Aaqila Dhiyaanisafa Goenawan | 1910130001 |
| | Abdurrahman Faqih | 1910130002 |
| | Ali Muhammad Olow | 1910130003 |
| | Teuku Binzar Nawaf Musyaffa | 1810130012 |
| | Muhammad Zulfikri Maulana | 1810130008 |
| | Ahmad Nur Hidayah | 2010130002 |
| Program Studi | Ilmu Komputer | |

| |
|---|
| TEMA/TOPIK/JUDUL |
| PENDIDIKAN / PEMBUATAN WEBSITE UKM SPEAK SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN DAN ILMU KOMPUTER ESQ SEBAGAI SARANA INFORMASI |
| TUJUAN RISET |
| <ul style="list-style-type: none">• Mengetahui cara untuk pemaksimalan dari sisi teknologi untuk UKM SPEAK STIMIK ESQ.• Mengetahui kegiatan apa yang dapat membantu mahasiswa UKM SPEAK STIMIK ESQ dalam penggunaan dan pemeliharaan <i>website</i>. |
| LATAR BELAKANG RISET |

Pada saat berada di perguruan tinggi, seorang mahasiswa akan dihadapkan dalam duabentuk kegiatan, yaitu kegiatan akademik dan kegiatan non-akademik. Bentuk kegiatan akademik yang dilakukan oleh mahasiswa adalah seperti proses belajar mengajar yang berlangsung selama waktu perkuliahan. Sedangkan kegiatan non-akademik yang dilakukan oleh mahasiswa adalah seperti kegiatan-kegiatan dalam sebuah Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) merupakan organisasi yang dilaksanakan oleh mahasiswa di dalam lingkungan kampus, yang dibentuk atas dasar kesamaan minat atau aktivitas tertentu. UKM dapat menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengisi waktu luangnya dengan hal positif seperti mengembangkan ide, minat, serta bakatnya. Selain itu, mahasiswa dapat 'beristirahat sejenak' dari dunia perkuliahan dengan melakukan aktivitas yang ia sukai, tanpa beban tekanan dari nilai akademik yang harus dicapai.

Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen dan Ilmu Komputer ESQ merupakan salah satu anak perusahaan ESQ Group, yang bergerak dalam bidang pendidikan. Memiliki peran untuk menjadi pemimpin masa depan dimana sebagai pemimpin tidak cukup hanya memiliki *hard skill*,

diperlukan juga *soft skill* yang salah satunya merupakan kemampuan *public speaking*. *Public speaking* sangatlah dibutuhkan karena dengan memiliki kemampuan ini, kita dapat berkomunikasi dengan lebih baik dan dapat bersaing untuk mendapatkan kepercayaan seseorang. Tetapi, kecemasan untuk tampil di depan umum ternyata merupakan masalah psikologis yang paling banyak diderita orang. Itulah kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Philip G. Zimbardo, profesor psikologi sosial pada salah satu universitas di Amerika Serikat. Menurut beliau, 3/4 orang dewasa yang ditelitinya akan merasa cemas apabila harus hadir dalam suatu pertemuan yang dihadiri oleh banyak orang yang asing baginya, terlebih lagi berbicara di depannya. Selaras dengan yang dilansir oleh NBCNews, menuliskan bahwa takut berbicara di hadapan umum, atau *glossophobia*, diperkirakan mempengaruhi 75% orang dewasa.

Dilandasi atas hal tersebut, maka di Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen dan Ilmu Komputer ESQ membuat UKM yang dinamakan SPEAK (Suara Pemuda Kreatif). UKM ini menjadikannya wadah untuk mahasiswa untuk belajar berkomunikasi dengan efektif serta membuat mahasiswa untuk berpikir kreatif untuk menciptakan sebuah *event-event* yang bermanfaat kepadamasyarakat.

Dengan hal yang ingin dituju oleh UKM SPEAK, maka dibutuhkan pemaksimalan dari segala sisi, salah satunya pemaksimalan dari sisi teknologi. Perkembangan teknologi saat ini sangat menguntungkan banyak pihak, karena dengan adanya teknologi kita dapat menyebarkan informasi secara lebih luas jangkauannya. Oleh karena itu, pemaksimalan untuk UKM SPEAK dari sisi teknologi adalah membuat *website* sebagai media informasi serta portal artikel yang dibutuhkan UKM SPEAK agar dapat menjadikan UKM ini lebih berkembang lagi, *Website* ini akan menjadi wadah untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan informasi serta kegiatan-kegiatan yang akan diselenggarakan oleh UKM SPEAK. Selain itu, *website* ini juga dapat membantu mengenalkan UKM kepada pengunjung *website* ini.

| |
|---------------------------------------|
| LOKASI PROYEK |
| Menara 165, Cilandak, Jakarta Selatan |
| |

KONFIRMASI PENGAJUAN

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping letters and a horizontal line at the bottom.

Ahlijati Nuraminah, S.Kom, M.T.I

LAMPIRAN 3 MINUTES OF MEETING

Minutes of Meeting

Hari, Tanggal : 19 & 28 September 2022
Waktu : 20.00 - 21.30 WIB
Media : Online
Daftar Hadir : 1. Abdurrahman Faqih
2. Aaqilla Dhiyaanisafa Goenawan
3. Ali Muhammad Olow
4. TB Nawaf Musyaffa
5. Zulfikar Maulana
6. Ahmad Nur Hidayah
Notulen : Aaqilla Dhiyaanisafa Goenawan
Tema/Agenda : Troubleshooting on the theme and working steps

| | | |
|--|---|---------------|
| Pembahasan/Agenda | | |
| Goals Meeting : | | |
| [19 September 2022] | | |
| <ol style="list-style-type: none">1. Brainstroming masalah yang terjadi2. Problem Solving3. Problem Solving voting | | |
| [28 September 2022] | | |
| <ol style="list-style-type: none">1. Re-discussion on the selected theme2. Selecting the program to be executed3. Determine work steps | | |
| Hasil Pembahasan | | |
| PIC | Hasil | Status |
| Faqih | [19/09/22] <u>Brainstroming masalah yang terjadi</u> Budaya anak jaksel yang dikit2 mental health, darurat membaca, budaya kebarat2an, budaya menghargai, budaya tidak menyaring informasi (hoax), budaya mengantri, budaya sabar, budaya pola didik orang tua yang mangandakan daripada kenyataan (scientifically), tidak menaati peraturan, sudah terbiasa online drpd offline, terlalu peduli dgn kasus negatif | Done |
| Faqih | [19/09/22] <u>Problem Solving</u> <ol style="list-style-type: none">1. hoax : membuat website untuk verifikasi berita hoax | Done |

| | | |
|-------|---|-------------|
| | <ol style="list-style-type: none"> 2. kasus negatif : membuat website yang isinya positif semua (prestasi orang indonesia dan berita-berita pendidikan) 3. mengantri : appointment app 4. pamali : search engine untuk mencari sumber sebenarnya/alasan kenapa pamali (dikerucutin) 5. sabar : esq companion | |
| Faqih | <p>[19/09/22] <u>Problem Solving Voting</u></p> <p>Dari Masalah yang ditemukan telah ditentukan juga penyelesaian masalah yang akan dieksekusi. Dari beberapa problem solving yang tersedia, maka kelompok kami memutuskan untuk mengambil pilihan problem solving yang ke-2 yaitu, membuat website dengan konten yang berisi berita/prestasi/hal-hal yang baik untuk disebarakan kepada masyarakat.</p> | Done |
| Faqih | <p>[28/09/22] <u>Re-discussion on the selected theme</u></p> <p>Dari solusi yang telah kami presentasikan dikelas, kami merasa kurang relevan jikalau target program kami tidak jelas, karena pembuatan website harus ada client yang real dimana tidak bisa membuat program hanya dari pemikiran kami sebagai kelompok. Karena jika seperti itu pasti websitenya tidak maksimal karena tidak tahu siapa marketnya. Oleh karena itu, kami mengambil keputusan untuk membuat program yang targetnya jelas yaitu kepada salah satu UKM EBS yang dinamakan SPEAK.</p> | Done |
| Faqih | <p>[28/09/22] <u>Selecting the program to be executed</u></p> <p>Kami memilih UKM SPEAK untuk menjadi client kami. Dimana program yang akan kamu buat berupa website untuk UKM ini yang kebutuhannya berisi menyebarkan informasi sekaligus media pendaftaran event yang diselenggarakan oleh UKM SPEAK.</p> | On Progress |
| Faqih | <p>[28/09/22] <u>Determine work steps/TimeLine</u></p> <p>Berikut adalah Timeline yang digambarkan oleh kelompok Kami:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (29 sept 2022) Diskusi dengan bunda untuk pemaparan pembuatan website SPEAK 2. (01 okt 22) Diskusi dan approval Bu jati selaku dosen pendamping 3. (04 okt 22) Finalisasi Requirement dengan tim SPEAK dari website SPEAK 4. (06 okt 22) Diskusi dengan bu jati 5. (12 Okt 22) Submit proposal yang sudah ada prototypenya. dan research intent 6. (20 okt 22) Selesai revisi proposal 7. (21-28 okt 22) mulai eksekusi program, membuat website SPEAK 8. (28 okt - 14 nov 22) Revisi program website SPEAK sekaligus pemaksimalan campaign SPEAK 9. (17 Nov 22) Website selesai dibuat | On Progress |

| | | |
|--|---|--|
| | 10. (18-25 Nov 22) Penyuluhan website kepada tim SPEAK | |
| | 11. (25 nov - desember 2022) Finalisasi dan serah terima hasil, dilanjutkan Membuat laporan akhir | |

Tertanda,

Aaqilla Dhiyaanisafa Goenawan



Notulen

Minutes of Meeting

Hari, Tanggal : 5 Oktober 2022
Waktu : 19.30 – 21.00 WIB
Media : Online
Daftar Hadir : 1. Abdurrahman Faqih
2. Aaqilla Dhiyaanisafa Goenawan
3. Ali Muhammad Olow
4. TB Nawaf Musyaffa
5. Muhammad Zulfikri Maulana
6. Ahmad Nur Hidayah
Notulen : Aaqilla Dhiyaanisafa Goenawan
Tema/Agenda : Pembagian Jobdesk pekan ini

| | | |
|-----------------------|--|-------------|
| Pembahasan/Agenda | | |
| Goals Meeting : | | |
| Penentuan tema Desain | | |
| Hasil Pembahasan | | |
| PIC | Hasil | Status |
| Aaqila | Recana pembuatan sketsa untuk website SPEAK, dan juga penentuan meet team UI | On Progress |
| Faqih | Hasil dari pembagian Jobdesk proposal adalah, Proposal dibagi kepada 3 orang, yaitu kepada Faqih, Zulfikri, dan Yaya. Karena anggota team yang lain akan berfokus mengerjakan UI Website | On Progress |
| Usulan Baru | | |
| Dari: | Usulan | |
| Ali | Kalo bisa minggu ini kita ada meet untuk tim UI | |

LAMPIRAN FOTO



Foto Diskusi Secara *online*

Tertanda,

Aaqilla Dhiyaanisafa Goenawan

Aaqilla

Notulen

Minutes of Meeting

Hari, Tanggal : 6 Oktober 2022
Waktu : 19.30 – 21.00 WIB
Media : Online
Daftar Hadir : 1. Abdurrahman Faqih
2. Aaqilla Dhiyaanisafa Goenawan
3. Ali Muhammad Olow
4. TB Nawaf Musyaffa
5. Muhammad Zulfikri Maulana
6. Ahmad Nur Hidayah
Notulen : Aaqilla Dhiyaanisafa Goenawan
Tema/Agenda : Pembagian Jobdesk pekan ini

| | | |
|-----------------------|--|-------------|
| Pembahasan/Agenda | | |
| Goals Meeting : | | |
| Penentuan tema Desain | | |
| Hasil Pembahasan | | |
| PIC | Hasil | Status |
| Aaqila | Tim Desain menentukan tema desainnya sesuai keinginan klien | On progress |
| Aaqila | Tim desain membuat guide untuk ketentuan desain yg ingin di buat | On progress |
| Usulan Baru | | |
| Dari: | Usulan | |
| Ali | Adakan meet ketika ingin membuat desain, agar mempermudah koordinasi | |
| Faqih | Membuat reminder agar tim desain dapat selesai tepat waktu | |

Foto Diskusi Secara *online*

Tertanda,

Aaqilla Dhiyaanisafa Goenawan



Notulen

Minutes of Meeting

Hari, Tanggal : 6 Desember 2022

Waktu : 13.00 – 20.00 WIB

Media : Offline

Daftar Hadir : 1. Abdurrahman Faqih
2. Aaqilla Dhiyaanisafa Goenawan
3. Ali Muhammad Olow
4. TB Nawaf Musyaffa
5. Muhammad Zulfikri Maulana
6. Ahmad Nur Hidayah

Notulen : Aaqilla Dhiyaanisafa Goenawan

Tema/Agenda : Realisasi Desain pada framework Figma

| | | |
|-----------------------------|--|--------|
| Pembahasan/Agenda | | |
| Goals Meeting : | | |
| Referensi dan Desain System | | |
| Hasil Pembahasan | | |
| PIC | Hasil | Status |
| Aaqila | Mendapatkan Referensi Desain | Done |
| Aaqila | Membuat Desain System untuk menjadi guideline dalam desain yang ingin dibuat | Done |
| Usulan Baru | | |
| Dari: | Usulan | |
| Faqih | Lebih baik pada halaman artike layoutnya disepakati | |

| | |
|-----|--|
| Ali | Pembuatan button dan bentuknya ada beberapa yang akan menjadi button utama |
|-----|--|

Foto Diskusi Secara *online*

Tertanda,

Aaqilla Dhiyaanisafa Goenawan



Notulen

Minutes of Meeting

Hari, Tanggal : 14 Desember 2022

Waktu : 18.30 - 20.00 WIB

Media : Online

Daftar Hadir : 1. Abdurrahman Faqih
2. Aaqilla Dhiyaanisafa Goenawan
3. Ali Muhammad Olow
4. TB Nawaf Musyaffa
5. Muhammad Zulfikri Maulana
6. Ahmad Nur Hidayah

Notulen : Abdurrahman Faqih

Tema/Agenda : Realisasi Desain Pada Framwork Figma

| | | |
|----------------------------------|--|-------------|
| Pembahasan/Agenda | | |
| Goals Meeting : | | |
| Membuat halaman-halaman di figma | | |
| Hasil Pembahasan | | |
| PIC | Hasil | Status |
| Aaqila | Mengerjakan halaman awal interface website | On progress |
| Aaqila | Mengerjakan beberapa halaman, seperti homepage, dashboard, dan lain-lain | On progress |
| Usulan Baru | | |
| Dari: | Usulan | |
| Nawwaf, Faqih | Layout desain yg ditetntukkan | |

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

Foto Diskusi Secara *online*

Tertanda,

Aaqilla Dhiyaanisafa Goenawan



Notulen

Minutes of Meeting

Hari, Tanggal : 6 Oktober 2022

Waktu : 19.30 – 21.00 WIB

Media : Online

Daftar Hadir : 1. Abdurrahman Faqih
2. Aaqilla Dhiyaanisafa Goenawan
3. Ali Muhammad Olow
4. TB Nawaf Musyaffa
5. Muhammad Zulfikri Maulana
6. Ahmad Nur Hidayah

Notulen : Aaqilla Dhiyaanisafa Goenawan

Tema/Agenda : Pembagian Jobdesk pekan ini

| Pembahasan/Agenda | | |
|-----------------------|--|-------------|
| Goals Meeting : | | |
| Penentuan tema Desain | | |
| Hasil Pembahasan | | |
| PIC | Hasil | Status |
| Aaqila | Tim Desain menentukan tema desainnya sesuai keinginan klien | On progress |
| Aaqila | Tim desain membuat guide untuk ketentuan desain yg ingin di buat | On progress |
| Usulan Baru | | |
| Dari: | Usulan | |
| Ali | Adakan meet ketika ingin membuat desain, agar mempermudah koordinasi | |

| | |
|-------|--|
| Faqih | Membuat reminder agar tim desain dapat selesai tepat waktu |
|-------|--|

Foto Diskusi Secara *online*

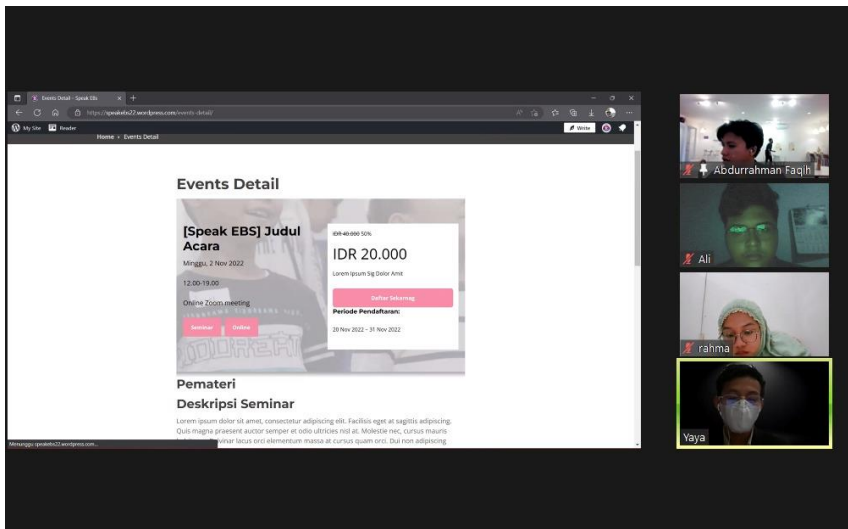
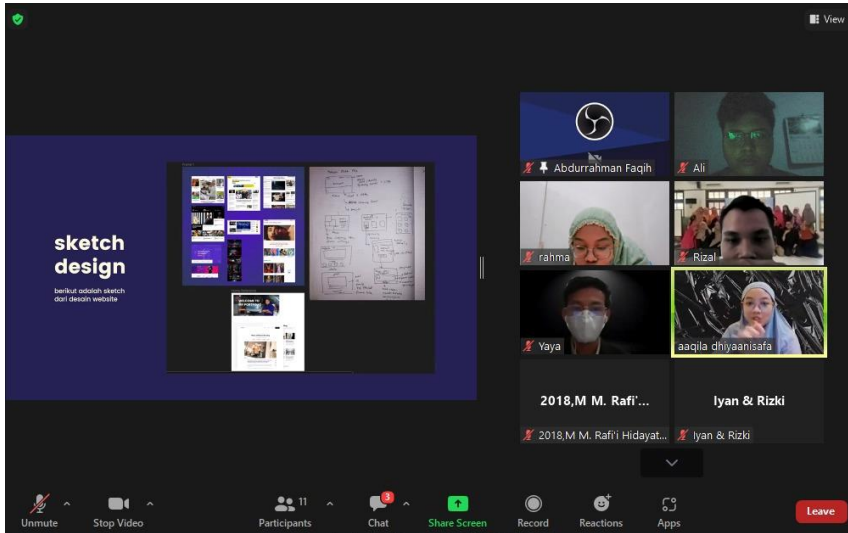
Tertanda,

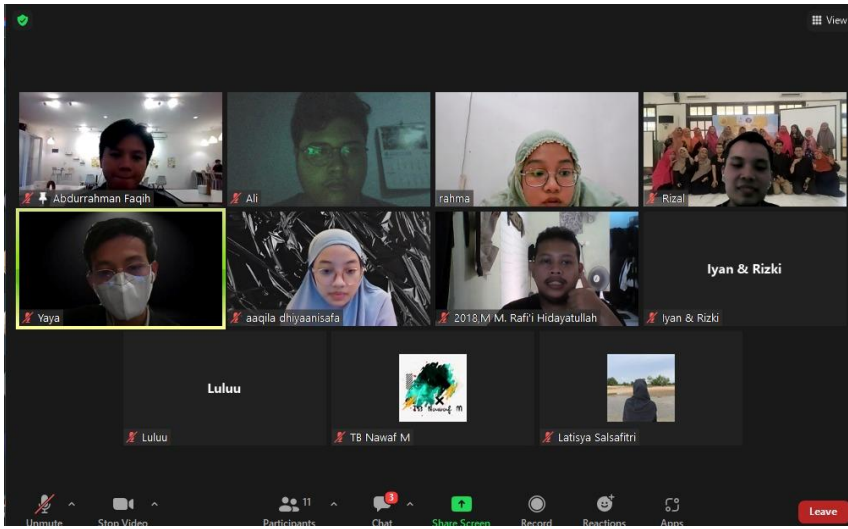
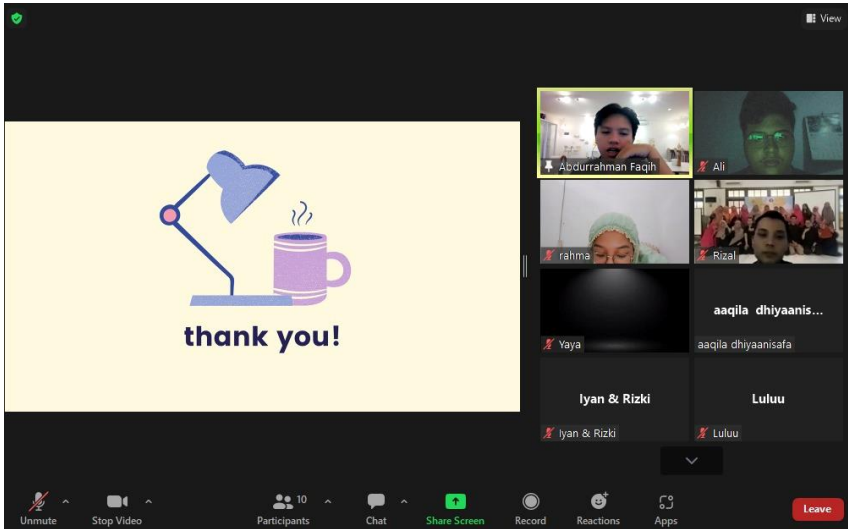
Aaqilla Dhiyaanisafa Goenawan



Notulen

LAMPIRAN 4 DOKUMENTASI PENYULUHAN





LAMPIRAN 5 DOKUMENTASI SERAH TERIMA HASIL



LAMPIRAN 6 SURAT UCAPAN TERIMA KASIH



Jakarta, 20 Desember 2022

Nomor : 13/PEMMAS/EBS/XII/2022
Lampiran : Laporan Akhir
Perihal : **Ucapan Terima Kasih**

Yth.
Ibu Venny Rikariyanti
Pembina Suara Pemuda Kreatif
Menara 165 - Jakarta

Salam Hormat,

Sehubungan dengan berakhirnya program pemberdayaan masyarakat di lingkungan Suara Pemuda Kreatif (SPEAK) oleh mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen dan Ilmu Komputer ESQ (STIMIK ESQ) pada rentan waktu bulan Oktober - Desember 2022, maka dengan ini kami menyampaikan terima kasih dan apresiasi atas kerjasama yang terjalin serta permohonan maaf atas segala kekurangan dan kekhilafan dari kami.

Demikian ucapan terima kasih ini kami sampaikan sekaligus sebagai tanda bahwa program yang kami jalankan di Suara Pemuda Kreatif (SPEAK) telah berakhir. Besar harapan kami, dapat terus terjalin silaturahmi dengan baik. Semoga Allah meridhoi, Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Hormat Kami,

Koordinator Program
Pemberdayaan Masyarakat

Abdul Haris Muchtar, S.Ag., M.M
NIDN: 0303107605

Ketua STIMIK ESQ
ESQ Business School

Sujoko Winanto, ST., M.M
NIDN : 0313057506