

Periode : Genap 2020/2021  
Tahun : 2021  
Skema Abdimas : Perwujudan SDM Untuk Penguasaan dan Pengembangan Teknologi Masa Depan  
Tema Renstra : Pengembangan Seni & Budaya/Industri Kreatif (Arts & Culture/ Creative Industry) dan  
Teknologi Informasi & Komunikasi (Information & Communication Technology)

**PROPOSAL**  
**PROGRAM PENGABDIAN MASYARAKAT**  
**PELATIHAN DARING METODE GAMIFIKASI MENGGUNAKAN**  
**GAME EDUKASI KAHOOT**



Oleh:

<b>Ketua</b>	<b>: Diah Aryani, ST, M.Kom</b>	<b>0421088001</b>
<b>Anggota</b>	<b>: Dr. Shine Pintor S. Patiro, ST., MM</b>	<b>0511057704</b>
	<b>Syahrizal Dwi Putra, ST.,M.Kom</b>	<b>0307057504</b>
<b>Mahasiswa</b>	<b>: Lukman Qakim Romadhon</b>	<b>20180801453</b>
	<b>Vegi Syam Merkury</b>	<b>20170801368</b>
	<b>Afita Afrillia</b>	<b>20170803145</b>
	<b>Gilda Nadia Vianda L</b>	<b>20170803158</b>
	<b>Cyntiya Wulandari</b>	<b>20170803612</b>

**Fakultas Ilmu Komputer / Teknik Informatika**

**Universitas Esa Unggul**

**2021**

**Halaman Pengesahan Proposal  
Program Pengabdian Masyarakat  
Universitas Esa Unggul**

Judul Pengabdian Masyarakat : Pelatihan Daring Metode Gamifikasi menggunakan Game Edukasi Kahoot

Nama mitra sasaran : SDIT Insan Rabbani

Ketua tim

a. Nama : Diah Aryani, ST., M.Kom

b. NIDN : 0421088001

c. Jabatan Fungsional : Lektor

d. Fakultas/Program Studi : Teknik Informatika

e. Bidang Keahlian : Sistem Informasi

f. Telepon : 082225968710

f. email : [diah.aryani@esaunggul.ac.id](mailto:diah.aryani@esaunggul.ac.id)

Jumlah Anggotas Dosen : 2 orang

Jumlah Anggotas Mahasiswa : 5 orang

Lokasi kegiatan mitra : Jakarta

Alamat : Tanjung Duren Barat

Kabupaten/Kota : Jakarta Barat

Propinsi : DKI Jakarta

Periode/waktu kegiatan : Semester Ganjil 2020/2021/ Juli – Desember 2021

Luaran yang dihasilkan : Jurnal Abdimas

Usulan/Realisasi Anggaran

a. Dana Internal UEU : Rp. 12.000.000,-

Menyetujui,  
Dekan Fakultas



Habibullah Akbar, S.Si, M.Sc, Ph.D.  
NIK. 218030726

Jakarta, 9 Juli 2021  
Pengusul,  
Ketua Tim Pelaksana

Diah Aryani, ST., MKom,  
NIDN. 0421088001

Mengetahui,  
Ka. LPPM



Dr. Erry Yudhya Mulyani, S.Gz, M.Sc  
209100388

**Daftar Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat  
Universitas Esa Unggul**

1. Ketua Pelaksana  
Nama : Diah Aryani  
NIDN : 0421088001  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Fakultas/Prodi : Ilmu Komputer/Teknik Informatika  
Tugas : 1. Membuat Proposal  
2. Membuat Rencana Pelaksanaan (Log Book Kegiatan)  
3. Membuat Laporan dan Mempublikasikan serta HaKI
2. Anggota 2  
Nama : Shine Pintor Siolemba Patiro  
NIDN : 0511057704  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Fakultas/Prodi : Ilmu Ekonomi/Managemen  
Tugas : 1. Membantu Membuat Proposal  
2. Membantu Rencana Pelaksanaan (Log Book Kegiatan)  
3. Membantu Membuat Laporan dan Mempublikasikan serta HaKI
3. Anggota 1  
Nama : Syahrizal Dwi Putra  
NIDN : 0307057504  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Fakultas/Prodi : Ilmu Komputer/Teknik Informatika  
Tugas : 1. Membantu Membuat Proposal  
2. Membantu Rencana Pelaksanaan (Log Book Kegiatan)  
3. Membantu Membuat Laporan dan Mempublikasikan serta HaKI
4. Mahasiswa 1  
Nama : Lukman Qakim Romadhon  
NIM : 20180801453  
Fakultas/Prodi : Ilmu Komputer/ Sistem Informasi  
Tugas : Membantu pengumpulan data
5. Mahasiswa 2  
Nama : Vegi Syam Merkury  
NIM : 20170801368  
Fakultas/Prodi : Ilmu Komputer/ Sistem Informasi  
Tugas : Membantu pengumpulan data

6. Mahasiswa 3

Nama : Afita Afrillia  
NIM : 20170803145  
Fakultas/Prodi : Ilmu Komputer/ Sistem Informasi  
Tugas : Membantu pengumpulan data

7. Mahasiswa 4

Nama : Gilda Nadia Vianda L  
NIM : 20170803158  
Fakultas/Prodi : Ilmu Komputer/ Sistem Informasi  
Tugas : Membantu pengumpulan data

8. Mahasiswa 5

Nama : Cyntiya Wulandari  
NIM : 20170803612  
Fakultas/Prodi : Ilmu Komputer/ Sistem Informasi  
Tugas : Membantu pengumpulan data

## Daftar Isi

Halaman Pengesahan Proposal .....	2
Daftar Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat.....	3
Daftar Isi .....	5
Ringkasan.....	6
Bab 1. Pendahuluan .....	7
1.1 Analisis Situasi.....	7
1.2 Permasalahan Mitra .....	7
Bab 2. Solusi Dan Target Luaran.....	7
Bab 3. Metode Pelaksanaan .....	8
Bab 4. Kelayakan Fakultas dan Prodi .....	8
Bab 5. Jadwal Kegiatan.....	10
5.1 Jadwal Kegiatan .....	10
Daftar Pustaka .....	10
Lampiran-lampiran .....	11
Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul .....	11
Lampiran 2. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana.....	31

## Ringkasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang diajukan di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Insan Rabbani wilayah Bekasi, bertujuan untuk memberikan pelatihan terkait pembelajaran metode gamifikasi dengan menggunakan game edukasi Kahoot yang dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran online dengan memanfaatkan peluang untuk bermain game yang dapat mendukung peningkatan pelayanan pendidikan kepada guru dan siswa-siswa agar dapat memotivasi kegiatan belajar mengajar khususnya selama masa pandemi covid 19 saat ini. Target khusus yang ingin dicapai adalah pemahaman dan kemampuan untuk menggunakan aplikasi game edukasi Kahoot guna mendukung pembelajaran online secara efektif dan efisien sebagai pendukung pelayanan pendidikan di SDIT Insan Rabbani pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga diharapkan dapat mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran melalui pemberian tugas atau quiz dengan aplikasi Kahoot tercapai tujuan pembelajaran untuk setiap mata pelajaran. Sementara metode yang digunakan metode training secara praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada aplikasi *Kahoot* diharapkan tercapainya kemampuan yang merata dalam pemahaman dan penguasaan para dewan guru mendukung pembelajaran menggunakan gamifikasi dengan aplikasi Kahoot tersebut alternative metode pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

***Kata Kunci :*** Gamifikasi, Aplikasi Kahoot, efektif

## **Bab 1. Pendahuluan**

### **1.1 Analisis Situasi**

Peran Perguruan Tinggi dalam menjembatani dunia pendidikan dengan masyarakat khususnya bagaimana mengatasi permasalahan yang terjadi dimasyarakat yaitu melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Dengan diadakannya Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat diharapkan masyarakat mampu mengatasi dan menghadapi persoalan serta tantangan yang semakin berkembangnya teknologi ICT yang memberikan pengaruh secara masif dimana salah satunya berdampak pada perkembangan industri games yang mendorong para pendidik untuk semakin kreatif dalam merancang proses pembelajaran, oleh karena itu metode gamifikasi menggunakan aplikasi Kahoot merupakan salah satu solusi pemanfaatan aplikasi pembelajaran dengan metode gamifikasi yang dapat dipergunakan secara gratis. Sehingga untuk mendukung pembelajaran dengan suasana yang lebih menyenangkan, menarik dan efektif melalui proses pembelajaran menggunakan gamifikasi dengan aplikasi Kahoot dapat memberikan solusi alternatif untuk mendukung pembelajaran yang dapat memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut di SDIT Insan Rabban serta sebagai upaya untuk membentuk tenaga pendidik (guru) yang terampil, kreatif dan berkeahlian yang mampu menyesuaikan dari perkembangan ICT saat ini.

### **1.2 Permasalahan Mitra**

Terbatasnya kemampuan dan keterampilan guru, staf pendidikan merupakan salah satu penyebab kendala pelayanan pendidikan yang berdampak pada pelayanan pendidikan yang tidak optimal khususnya pusat pelayanan pembelajaran berbasis ICT di sekolah tersebut, tingkat pemahaman yang masih kurang pemahaman terkait bagaimana pendidik dalam berkreaitivitas menggunakan pemanfaatan metode gamifikasi dengan aplikasi pembelajaran online. Sehingga dengan adanya pelatihan pemanfaatan aplikasi Kahoot dapat memotivasi para dewan guu untuk menciptakan kreativitas para guru dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di SDIT Insan. Tuntutan kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan ICT yang juga berdampak pada dunia pendidikan mengharuskan pihak sekolah dan segenap pendukung pembelajaran siswa tentunya harus meningkatkan kemampuan serta mengembangkan sistem pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui evaluasi

hasil pembelajaran yang juga terdapat dalam aplikasi Kahoot tersebut. Oleh karena dibutuhkan suatu kegiatan yang bertujuan untuk pendalaman dan pengembangan kompetensi keterampilan khususnya penggunaan aplikasi berbasis IT, ketidaktahuan bagaimana memulai, apa saja yang diperlukan dan kemana mendapatkan dukungan untuk upaya evaluasi dan peningkatan kompetensi tersebut ?

## **Bab 2. Solusi Dan Target Luaran**

Solusi yang diperlukan yaitu pemberian pelatihan dengan metode training secara praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada aplikasi Kahoot yang diharapkan tercapainya kemampuan yang merata dalam pemahaman dan penguasaan aplikasi *Kahoot* sebagai salah satu alternative metode gamifikasi yang mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan guna pendukung meningkatkan, menambah pengetahuan dan kemampuan para Guru dalam pengelolaan pembelajaran yang lebih kreatif.

Untuk jenis luaran yang dapat dirasakan adalah meningkatkan pemahaman dan kemampuan secara praktis serta kreativitas para guru tentang kegunaan dari aplikasi Kahoot sebagai pendukung pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan pada era digitalisasi untuk menghasilkan keterampilan Guru yang terampil, kreatif dan berkeahlian yang mampu menyesuaikan dari tuntutan dan kebutuhan pembelajaran berbasis IT dengan mempertimbangkan nilai-nilai antara lain nilai ekonomis, nilai fungsional, nilai psikologis dan nilai kreatif dan nilai inovatif.

### **Bab 3. Metode Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berbentuk pelatihan mengenai bagaimana pemanfaatan metode gamifikasi dengan aplikasi Kahoot sebagai pendukung pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan dengan metode pelatihan praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada aplikasinya. Adapun tahapan yang dilalui terdiri dari :

1. Analisis Kebutuhan yaitu kebutuhan training merupakan alat untuk memetakan pelatihan dan pengembangan kebutuhan pembelajaran untuk menumbuhkan bakat di tingkat manapun dalam bisnis untuk memenuhi kebutuhan bisnis di tahun mendatang
2. Perencanaan yaitu mempersiapkan materi pelatihan, alat-alat dan bahan yang diperlukan untuk kegiatan pelatihan sebagai upaya mendukung pelayan pendidikan pembelajaran menggunakan metode gamifikasi dengan aplikasi Kahoot.
3. Pelaksanaan yaitu memberikan pengenalan kepada guru terkait optimalisasi pemanfaatan metode gamifikasi dengan *aplikasi Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif, menarik dan menyenangkan dengan penyampaian materi pengenalan layanan yang terdapat pada Kahoot, pembuatan soal quiz serta pelatihan penggunaan secara langsung aplikasi Kahoot.
4. Evaluasi dan Refleksi bersama TIM Pengabdian pada Masyarakat dan Mitra, hal ini dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala selama pelatihan.

#### **Bab 4. Kelayakan Fakultas dan Prodi**

Dalam menyelenggarakan fungsi-fungsinya, Fakultas dan Prodi mengemban tugas pokok sebagai berikut :

1. Pelaksanaan penelitian terhadap ilmu pengetahuan, teknologi serta permasalahan masyarakat baik untuk kepentingan pendidikan maupun untuk kepentingan pembangunan.
2. Melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

Melalui LPPM–UEU pelaksanaan kegiatan untuk menyelenggarakan koordinasi perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan evaluasi pelaksanaan kegiatan penelitian serta pengkajian dan pendokumentasian kegiatan penelitian tersebut, selain itu LPPM–UEU ikut mengusahakan dan mengendalikan sumber daya penelitian, dengan tugas pokok: menyelenggarakan kegiatan penelitian di bidang sains, teknologi, dan sosial budaya serta menyelenggarakan kajian di bidang pembangunan dan pengembangan di bidang *sains*, teknologi, ekonomi dan sosial budaya.

Melalui LPPM–UEU dalam bidang Pengabdian kepada Masyarakat bertugas untuk melaksanakan, mengkoordinasikan, memantau dan menilai pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, mendokumentasikan serta ikut mengusahakan sumber daya yang diperlukan, dengan tugas pokok :

1. Mengkaji ilmu pengetahuan, teknologi, sosial budaya untuk kepentingan pembangunan melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan masyarakat.
2. Melaksanakan pengembangan konsepsi terhadap pembangunan berbasis masyarakat.

Secara keseluruhan pelaksanaan kegiatan LPPM-UEU didukung oleh para peneliti yaitu para Dosen di Universitas Esa Unggul. Dari latar belakang yang berbeda dari TIM diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk mendukung terlaksananya program pengabdian masyarakat tentang Pemanfaatan metode gamifikasi dengan aplikasi Kahoot sebagai upaya untuk Pengembangan Pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan di SDIT Insan

Rabbani dari tim pengusul Perguruan Tinggi adalah Dosen Teknik Informatika Universitas Esa Unggul dan Dosen Ilmu Manajemen Universitas Terbuka.

Proyeksi kegiatan dan konsep pemikiran tetap memperhatikan faktor :

1. Keberhasilan, maksudnya adalah suatu organisasi dibangun oleh keberhasilan individunya untuk pencapaian sasaran individualnya.
2. Kemampuan berinteraksi, maksudnya adalah pemasaran yang bersifat dinamis dan inovasi merupakan bentuk hubungan dan komunikasi yang memiliki keterhubungan pada suatu tindakan timbal balik yang saling mempengaruhi antara aktor dalam sebuah organisasi.
3. Evaluasi kinerja, evaluasi kepuasan dan suatu kepercayaan merupakan hal pokok dari bagian manajemen untuk mensukseskan kegiatan proses bisnisnya.
4. Sudut pandang atau perpektif dari bentuk perubahan dan bentuk keterhubungan merupakan dua hal perpektif yang saling mendukung untuk kesuksesan.
5. Sumber daya manusia atau sebuah komponen yang berhadapan langsung dengan teknologi tentunya akan dipengaruhi oleh: *optimism, Innovativeness, Discomfort dan Insecurity*.

## **Bab 5. Jadwal Kegiatan**

Rancangan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini akan dilaksanakan pada :

Waktu : Juli - Desember 2021

Pukul : 10.00-17.00

Pola : Bertahap ( Mandiri)

Metoda : Pelatihan secara daring dengan menggunakan Aplikasi Virtual Meeting (Zoom)

Materi : 1. Pemahaman fitur-fitur Aplikasi Kahoot

1. Pelatihan Registrasi pada aplikasi Kahoot

2. Pelatihan membuat tugas dan quiz pada aplikasi Kahoot

### **Daftar Pustaka:**

Simanihuruk L., Simarmata J., Sudirman M, dkk, 2019, *E-Learning Implementasi dan Inovasinya*, Penerbit Yayasan Kita Menulis, Jakarta

LPPM.(2020), *Handbook Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, Universitas Esa Unggul, Jakarta.

LPPM.(2020), *Juknis Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, Universitas Esa Unggul, Jakarta.

RISTEKDIKTI. (2019), *Panduan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat dan Pengabdian kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi*, EDISI XII EDISI REVISI, Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Jakarta.



Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

## Lampiran2. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

### Surat Pernyataan Ketua Pelaksana Program Pengabdian Masyarakat

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Diah Aryani  
NIDN/NIK : 0421088001 / -  
Fakultas/Prodi : Ilmu Komputer / Teknik Informatika Jabatan  
Fungsional : Lektor

Dengan ini saya rncnyatakan bahwa proposal program Pengabdian Masyarakat yang diajukan dengan judul:

**“ Pelatihan Daring Metode Gamifikasi menggunakan Game Edukasi Kahoot ”**

Yang saya usulkan dalam skema (Perwujudan SDM Untuk Penguasaan dan Pengembangan Teknologi Masa Depan) internal Universitas Esa Unggul tahun 2021 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.

Bilamana diketahui dikemudian hari adanya indikasi ketidak jujuran/itikad kurang baik sebagaimana dimaksud di atas, maka kegiatan ini dibatalkan dan saya bersedia ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia mengembalikan dana yang telah diterima kepada pihak Universitas Esa Unggul melalui LPPM

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

10 Juli 2021



(Diah Aryani, S.T, M.Kom)  
0421008801

**Lampiran-lampiran**

**Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul**

**Biodata Tim Program Pengabdian Masyarakat**

**A. Identitas Diri**  
**Biodata Ketua Penelitian**

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Diah Aryani, ST, M.Kom
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	-
5	NIDN	0421088001
6	Tempat, Tanggal Lahir	Jakarta, 21 Agustus 1980
7	E-mail	<a href="mailto:diah.aryani@esaunggul.ac.id">diah.aryani@esaunggul.ac.id</a>
8	Nomor Telepon/HP	082225969710
9	Alamat Kantor	Jl. Terusan Arjuna, Tol Tomang, Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11510
10	Nomor Telepon/Faks	
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 > 10 orang
12	Nomor Telepon/Faks	-
13	Mata Kuliah yang Diampu	1. Sistem Digital
		2. Struktur Data
		3. Manajemen Proyek
		4. Konsep Sistem Informasi
		5. Perancangan dan Analisa Sistem Informasi
		6. Rekayasa Perangkat Lunak

**B. Riwayat Pendidikan**

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Bung Karno	Universitas Budi Luhur	Universitas Terbuka
Bidang Ilmu	Teknik Industri	Sistem Informasi	Ilmu Manajemen
Tahun Masuk-Lulus	1999 – 2004	2009 – 2011	2020 sd sekarang
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Analisis Rangkaian Spektrometer Gamma di	Model Knowledge Management pada	-

	Batan Tenaga Atom Nasional (BATAN)	Kegiatan Belajar Mengajar Studi Kasus SMKN 59	
Nama Pembimbing/Promotor	Dr. Merios Muchtar, Ph.D.	Dr. Prabowo	-

**C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir**  
(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2018	Pengembangan Model Online Colaborative Learning Berbasis Web dan Android	Dikti	19,854
2	2020	Analisa dan Perancangan Aplikasi Tracer Study berbasis Android Pada Perguruan Tinggi	Universitas Esa Unggul	21
3				
dst				

\* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema penelitian DIKTI maupun dari sumber lainnya.

**D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2020	Pelatihan Pemanfaatan Google Classroom Untuk Mendukung Pembelajaran Online	Universitas Esa Unggul	12
2				
3				
dst				

\* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema pengabdian kepada masyarakat DIKTI maupun dari sumber lainnya.

**E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Aplikasi Sistem Informasi Penyewaan Alat Scaffolding (Studi Kasus CV. Pesona Alam Scaffolding)	CCIT Jurnal	Vol. 7 No.1 – Sept 2013
2	Perancangan Akuarium Cerdas Dengan	CCIT Journal	Vol. 6 No. 2 – Jan 2013

	Mikrokontroler AT89S51		
3	Sistem Pengendali Secara Otomatis pada Robot Line Follower Menggunakan Mikrokontroler AT89S51	CSRID Medan	Vol. 5 No.1- Feb 2013
4	Sistem Notifikasi Antrian Berbasis Android	CCIT Journal	Vol.7 No.3 – Mei 2014
5	Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Klinik Menggunakan Model Antrian First In First Out	SNIMED Yogyakarta	6 Desember 2014
6	Prototipe Robot Pemotong Rumput Taman Berbasis Raspberry PiBT Menggunakan Web Browser	CERITA Journal	Vol 1. No. 1 – Agt 2015
7	Aplikasi Web Pengiriman SMS dengan GAMMU SMS Engine Berbasis PHP	CCIT Journal	Vol. 8 No. 3 – Mei 2015
8	Aplikasi iLokasi Berbasis Android	JUSITI	Vol. 5 No. 2 – Okt 2016
9	Prototipe Pendeteksi Kandungan Zat Metana Untuk Pembudidayaan Jamur Tiram Berbasis Mikrokontroler Arduino	CERITA Journal	Vol. 2 No. 2 – Agustus 2016
10	Prototype Sistem Absensi Dengan Metode Face Recognition Berbasis Arduino Pada SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang	TEKNOMEDIA	4 Februari 2017
11	Perancangan Android Package Mobile Web pada Sistem Penilaian di Perguruan Tinggi Raha Raja	SISFOTENIKA	2017
12	Aplikasi iLokasi Berbasis Android	JUSITI	2017
13	Aplikasi HRM Untuk Monitoring Prestasi Kerja Pegawai Yayasan Permata Sari	JURNAL GERBANG	Vol.8 No.1 , Februari 2018
14	Prototipe eLecture Menggunakan Video Model Veer-Evaluation Pada Model CBL ( <i>Collaborative Learning</i> )	Prosiding Sensitek	12 Juli 2018
15	Indikator User Satisfaction Dalam Aplikasi E-Lecture (Video Peer-Evaluation pada Online CBL)	Jurnal CCIT	Agustus 2018
16	Prototype Alat Pengantar Makanan Berbasis Arduino Mega	PETIR	Agustus 2019
18	Model Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan MetodeSAW	IFTECH	Februari 2019

**F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Nasional	Prototype Sistem Absensi Dengan Metode Face Recognition Berbasis Arduino Pada SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang	4 Februari 2017, STMIK AMIKOM Yogyakarta
2	Prosiding Nasional (Sensitek)	Prototipe eLecture Menggunakan Video Model Veer-Evolution Pada Model CBL ( <i>Collaborative Learning</i> )	12 Juli 2018, STMIK Pontianak
3	Seminar Internasional	Warning Button Crime System in Supporting the Management of Public Service in the Legal Area of Polres Kota Tangerang	Juli 2019, Tasikmalaya
Dst			

**G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				
2				
3				
dst				

**H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir**

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Indikator User Satisfaction Dalam Aplikasi E-Lecture	2018	Laporan Penelitian	EC00201850961
2				
3				
dst				

**I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				
2				
3				

**J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)**

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Top Ten Best Dosen	Universitas Raharja	2013
2			
3			
dst			

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Abdimas.

Tangerang, Maret 2020  
Pengusul,



(Diah Aryani, ST, M.Kom)

## Biodata Anggota 2

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Shine Pintor Siolemba Patiro, ST.,MM
2	Jenis Kelamin	Laki - Laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	
5	NIDN	0511057704
6	Tempat, Tanggal Lahir	Palu, 11 Mei 1977
7	E-mail	
8	Nomor Telepon/HP	08219002494
9	Alamat Kantor	
10	Nomor Telepon/Faks	
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	
13	Mata Kuliah yang Diampu	

## B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi			
Bidang Ilmu			
Tahun Masuk-Lulus			
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi			
Nama Pembimbing/Promotor			

**C. Pengalaman Pengabdian Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir**  
(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No.	Tahun	Judul Pengabdian Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				
2				
3				
dst				

\* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema Pengabdian Masyarakat DIKTI maupun dari sumber lainnya.

**D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				
2				
3				
dst				

\* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema pengabdian kepada masyarakat DIKTI maupun dari sumber lainnya.

**E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1			
2			
3			

4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		

**F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir**

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

**G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				
2				
3				
dst				

**H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir**

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				
2				
3				
dst				

**I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				

2				
3				

**J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)**

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			
dst			

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Pengabdian Masyarakat Internal/

Tangerang, Maret 2020  
Pengusul,

( Dr. Shine Pintor S. Patiro, S.T.,M.M )

### Biodata Anggota 3

Nama Lengkap	: Syahrizal Dwi Putra
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Jabatan Fungsional	: Lektor
NIP/NIK/Identitas lainnya	: 3275020705750041
NIDN	: 0307057504
Tempat dan Tanggal Lahir	: Tg. Morawa / 7 Mei 1975
Email	: syahrizal.dwi@esaunggul.ac.id
No Telepon/HP	: 085319750555
Alamat Kantor	: Jl. Terusan Arjuna, Tol Tomang, Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11510
No Telp/Faks	: 021-5674223
Mata Kuliah Yang Diampu	: 1. Dasar Pengembangan Perangkat Lunak : 2. Jaringan Komputer

### A. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	STT Telkom	STMIK Eresha	
Bidang Ilmu	Teknik Telekomunikasi	Teknik Informatika	
Tahun Masuk-Lulus	1993 – 1998	2007- 2009	
Judul Skripsi-Tesis-Disertasi	Analisa Kinerja Sistem Komunikasi Bergerak Selular Digital dengan Menerapkan <i>Frequency Hopping Spread Spectrum</i> (FH-SS)	Perancangan Sistem Informasi Hotel Berbasis Web Untuk Travel Agent (Studi Kasus di PT. Bayu Buana Tbk.)	
Nama Pembimbing/Promotor	Ir. Hasudungan Manurung M.T	Didik Setiyadi, M.Kom	

### B. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta/Rp)
1.				

### C. Pengalaman Pengabdian Masyarakat dalam 5 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Masyarakat	Pendanaan
----	-------	-----------------------------	-----------

			<b>Sumber</b>	<b>Jml (Juta/Rp)</b>
1.	2020	Pengenalan Proses Pembuatan Aplikasi Mobile dengan Blocks-based Programming di SMPIT Insan Rabbani	Mandiri	1,6
2.	2019	Pelatihan Instalasi <i>Virtual Machine</i> Komputer	Yayasan Darma Pendidikan Jakarta	4,5
3.	2018	Pelatihan Aplikasi Perkantoran Untuk Anak Asuh Yayasan Yatim Piatu Kwitang	Mandiri & Donatur	3,5
4.	2018	Peningkatan Kompetensi Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) bagi Anak Yatim dan Fakir Miskin (pada Yayasan Inayatul Abna)	Mandiri & Donatur	2,75

#### **D. Publikasi Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 tahun terakhir**

<b>No</b>	<b>Judul Artikel Ilmiah</b>	<b>Nama Jurnal</b>	<b>Vol/Nomor/Tahun</b>
1.	Sistem Informasi Penunjang Keputusan Penilaian Kinerja Salesman Dengan Metode <i>Simple Additive Weight</i> Berbasis Web Pada PT. Dua Berlian	Journal of Information System, Informatics and Computing	Vol 3 No 2 (Desember 2019)
2.	Penerapan <i>E-Health</i> Pada Sistem Reservasi Perawatan Kulit Wajah Di Klinik Kecantikan Dokter Mirda Berbasis Android	Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research	Vol 3 No 2 (Mei 2019)
3.	Media Pembelajaran Dan Sosialisasi Penyakit TBC	Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research	Vol 2 No 2 (Juni 2018)
4.	Aplikasi Pengenalan Presiden Dan Pahlawan Republik Indonesia Berbasis Android	Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research	Vol 2 No 1 (April 2018)
5.	Aplikasi Bengkel Online Menggunakan <i>Global Positioning System</i> (GPS) Berbasis Android Pada CV. Rumah Otomotif	Journal of Information System, Informatics and Computing	Vol 2 No 2 (Desember 2018)
6.	Penggunaan Teknologi Router Mikrotik	Journal of	Vol 2 No 1

	Dalam Menunjang Jaringan <i>Hotspot</i> Dan <i>Voucher Hotspot</i> Pada Warnet Bnet	Information System, Informatics and Computing	(Pebruari 2018)
7.	<i>Social Commerce</i> , Potensi dan Tantangan di Indonesia	Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika	Vol 7 No 5 (Januari 2015)

#### E. Pemakalah Seminar Ilmiah dalam 5 tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.			
2.			

#### G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.	Belajar Mandiri Adobe Flash CS6 Memahami Antarmuka Flash & Penerapannya	2017	113	nulisbuku

#### H. Perolehan HKI 5 Tahun Terakhir

No	Judul HKI	Tahun	Jenis	No P/ID
1.				
2.				

#### I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1.				
2.				

#### J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari Pemerintah, Asosisasi, atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Dosen Terbaik pada Tahun Akademik 2015 / 2016	STMIK Jayakarta	2015

Demikian biodata yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Program Penelitian Universitas Esa Unggul pada skema Hibah Penelitian Terapan

Jakarta, 28 Maret 220



(Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom)

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

## Lampiran2. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

### Surat Pernyataan Ketua Pelaksana Program Pengabdian Masyarakat

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Diah Aryani  
NIDN/NIK : 0421088001 / -  
Fakultas/Prodi : Ilmu Komputer / Teknik Informatika  
Jabatan Fungsional : Lektor

Dengan ini saya menyatakan bahwa proposal program Pengabdian Masyarakat yang diajukan dengan judul:

#### **“ Pelatihan Daring Metode Gamifikasi menggunakan Game Edukasi Kahoot ”**

Yang saya usulkan dalam skema (Perwujudan SDM Untuk Penguasaan dan Pengembangan Teknologi Masa Depan) internal Universitas Esa Unggul tahun 2021 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.

Bilamana diketahui dikemudian hari adanya indikasi ketidak jujuran/itikad kurang baik sebagaimana dimaksud di atas, maka kegiatan ini dibatalkan dan saya bersedia ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia mengembalikan dana yang telah diterima kepada pihak Universitas Esa Unggul melalui LPPM

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

Jakarta, 10 Juli 2021



(Diah Aryani, S.T, M.Kom)  
0421008801

