

PROPOSAL
INNOVATION AWARD 2016



Pengembangan Software Presentasi
Berbasis Android Untuk Meningkatkan
Aktivitas Belajar-Mengajar

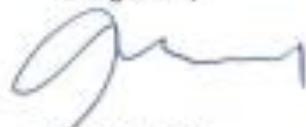
**PENGESAHAN PROPOSAL
(PROPOSAL APPROVAL)
INNOVATION AWARD 2016
BINA NUSANTARA**

1. Judul Proyek : Pengembangan Software Presentasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar-Mengajar
(Project title)
2. Kategori : Art & Design Humaniora
(Category) Building & Environment Science & Technology
 Business & Management Teaching & Learning
 Other:
3. Nama Tim : BGP for Innovation
(Team Name)
4. Anggota Tim :
(Team members)

No	Nama Anggota (Member Name)	Division/Business Unit Department/Unit Position	Handphone Ext E-mail
1	Dr. Ir. Jarot S. Suroso (Ketua)	Binus University BGP/MMSI	0811852768 1803 jsuroso@binus.edu
2	Dr. Ahmad N Fajar (Anggota)	Binus University BGP/MMSI	081807525860 1803 afajar@binus.edu
3	Dr. Sferrianto (Anggota)	Binus University BGP/MMSI	085266351687 1803 sferrianto@binus.edu

Jakarta, 23 Juli 2015

Mengetahui,



(Dr. Ir. Harisno)
Direct Supervisor *

Team Leader



(Dr. Ir. Jarot S. Suroso, M.Eng.)

*) minimal Binusian level 1.3

PENGESAHAN PROPOSAL
(PROPOSAL APPROVAL)
INNOVATION AWARD 2016
BINA NUSANTARA

1. Judul Proyek : Pengembangan Software Presentasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar-Mengajar
(Project title)
2. Kategori : Art & Design Humaniora
 Building & Environment Science & Technology
 Business & Management Teaching & Learning
 Other:
3. Nama Tim : BGP for Innovation
(Team Name)
4. Anggota Tim :
(Team members)

No	Nama Anggota <i>(Member Name)</i>	Division/Business Unit Department/Unit Position	Handphone Ext E-mail
1	Dr. Ir. Jarot S. Suroso (Ketua)	Binus University BGP/MMSI	0811852768 1803 jsembodo@binus.edu
2	Dr. Ahmad N Fajar (Anggota)	Binus University BGP/MMSI	081807525860 1803 afajar@binus.edu
3	Dr. Sfenrianto (Anggota)	Binus University BGP/MMSI	085266351687 1803 sfenrianto@binus.edu

Jakarta, 23 Juli 2015

Mengetahui,

Team Leader

(Dr. Ir. Harisno)
Direct Supervisor *

(Dr. Ir. Jarot S. Suroso, M.Eng.)

**) minimal Binusian level 13*

RINGKASAN PROYEK

(PROJECT SUMMARY)

Presentasi adalah kegiatan berbicara di depan orang banyak dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah materi yang dibutuhkan audiens. Aplikasi Software Presentasi berbasis android ini dikembangkan untuk memudahkan pembicara menyebarkan bahan presentasinya kepada audiens melalui ponsel berbasis android. Pengajar atau pembicara dapat menulis bahan ajarnya pada power point atau word sehingga aktivitas belajar-mengajar lebih interaktif. Aplikasi ini juga dapat melakukan penyebaran file dalam bentuk pdf atau file multimedia lainnya.

Keyword: Aplikasi Presentasi, Sharing, Belajar-Mengajar, Interaktif

1. Latar Belakang Proyek (*Background of the project*)

Menampilkan presentasi yang menarik dan memukau, mutlak dilakukan oleh seorang presenter. Berikut ada beberapa teknik menyampaikan presentasi yang menarik yang akan membuat audiens terpukau dengan penampilan Anda.

1. Teknik Bercerita

Cerita adalah salah satu teknik presentasi yang selalu menarik dalam presentasi. Kebanyakan orang suka dengan cerita dan ini sulit ditolak oleh audiens. Terlebih, jika cerita dikemas dengan baik, dan natural saat disampaikan. Dengan cerita kita tidak hanya mempengaruhi pikiran audiens tapi juga membangun hubungan emosional yang baik dengan audiens. Gunakan cerita yang sesuai dengan topik yang Anda sampaikan. Ceritakan pengalaman pribadi atau pengalaman orang lain yang inspiratif, mengharukan ataupun yang lucu dengan penuh antusias dan penghayatan.

2. Teknik Humor

Beberapa presentasi terbaik dan terjelek mengandalkan humor. Perbedaannya terletak pada kapan dan bagaimana kita menggunakannya. Humor yang disampaikan secara tepat akan membuat audiens benar-benar terhibur dengan presentasi.

3. Teknik Pengulangan

Untuk meyakinkan audiens tentang pernyataan penting yang kita sampaikan, kita bisa menggunakan teknik pengulangan (*anaphora*). *Anaphora* adalah istilah Yunani yang digunakan untuk menggambarkan pengulangan dari kata atau frase yang sama pada awal klausa atau kalimat berurutan. Teknik presentasi *Anaphora* biasanya digunakan pada presentasi atau pidato yang inspirasional atau motivasional. Tujuannya adalah untuk mengajak audiens dan mempengaruhi emosi audiens supaya menindaklanjuti apa yang disampaikan oleh presenter.

4. Teknik The Rule Of Three

The Rule Of Three adalah salah satu teknik presentasi kelas dunia yang sudah banyak digunakan oleh pakar-pakar presentasi dari zaman-zaman. Teknik ini akan memudahkan kita untuk mengekspresikan konsep lebih lengkap, menekankan poin presentasi, dan memudahkan audiens mengingat apa yang disampaikan.

5. Teknik Vocal

Suara adalah kekuatan utama seorang presenter. Menarik dan tidaknya sebuah presentasi salah satunya juga akan sangat ditentukan dari teknik vocal ini.

6. Teknik Body Language

Charles Bonar Sirait dalam bukunya *The Power Of Public Speaking* menjelaskan ada dua manfaat menggunakan bahasa tubuh yaitu untuk memperkuat kata-kata dan sebagai cerminan perasaan.

Jadi apa yang kita sampaikan, bagaimana perasaan kita dapat dengan mudah terlihat oleh audiens jika didukung dengan bahasa tubuh yang senada.

Umumnya, sebuah kelas belajar memiliki *whiteboard* yang dapat ditulis dengan menggunakan spidol dan papan tembak berbahan *doff* dengan proyektor yang tersambung dengan komputer. Fasilitas tersebut memiliki berbagai keuntungan jika dibandingkan dengan papan tulis kapur. Namun pada implementasinya di Binus University, fasilitas tersebut masih ditemukan beberapa kekurangan. Salah satunya adalah noda yang sulit dibersihkan apabila tertulis oleh pengajar.

Kekurangan lain dari *whiteboard* dengan spidol jika dibandingkan dengan papan tulis dengan kapur adalah spidol memerlukan perhatian yang lebih dikarenakan mudah kering jika dibiarkan terbuka tanpa tutup. Noda tinta spidol juga lebih sulit untuk dibersihkan dan mudah tersebar ke area-area lainnya.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, mahasiswa kerap memfoto (bukan menyalin) catatan yang pengajar berikan pada papan. Dengan memfoto catatan pengajar pada papan tulis, mahasiswa dapat secara praktis mendapatkan catatan yang dapat digunakan mahasiswa untuk melakukan review materi matakuliah. Namun tidak seluruh mahasiswa mempunyai kamera (atau handphone berkamera) dengan kualitas baik sehingga mendapatkan gambar catatan yang terbaca jelas.

Latar belakang tersebut menjadi dasar untuk membuat dan mengimplementasikan sebuah aplikasi yang memungkinkan pembicara menuliskan dan menyebarkan bahan presentasinya melalui ponsel.

2. Rumusan Masalah (*Problem Statement*)

Berdasarkan latar belakang pembuatan proyek ini, maka dirumuskan beberapa masalah yang ada dan sedang terjadi saat ini. Masalah tersebut antara lain adalah:

1. Kebutuhan presenter untuk menuliskan bahan- bahan presentasinya di komputer.
2. Kebutuhan audiens untuk mendapatkan bahan presentasi langsung dari ponsel.

3. Tujuan dan Manfaat (*Goal and Benefit*)

Berikut ini adalah tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan adanya proyek ini dan memecahkan permasalahan yang ada:

1. Membuat aplikasi software presentasi yang dapat ditulis secara digital.
2. Merekam dan menyimpan bahan presentasi dan menyebarkan kepada audiens melalui ponsel.

Adapun manfaat yang diperoleh dari proyek ini adalah:

1. Menggantikan fungsi kapur dan spidol dalam proses belajar mengajar.
2. Ruang kelas lebih bersih dan lengan pakaian atau telapak tangan pengajar terhindar dari noda spidol.
3. Aktivitas belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan digital.
4. Peserta mendapatkan bahan presentasi langsung dari ponsel mereka.

5. **Perkiraan Efisiensi Sumber Daya** (*Resource Efficiency Estimation*)

Sebelum (*Before*):

Sebelum ada aplikasi ini biasanya presenter akan menuliskan bahan presentasinya di papan tulis atau langsung di komputer.

Setelah (*After*):

Setelah ada aplikasi ini maka presenter dapat menulis bahan presentasinya di komputer dan langsung menyebarkannya kepada audiesn melalui ponsel mereka.

ROI:

ROI segera didapatkan.

6. **Resiko Proyek** (*Project Risk*)

- Aplikasi akan lebih optimal bila tersedia jaringan wifi di tempat presentasi. Karena biasanya bahan presentasi berukuran cukup besar maka akan memakan waktu lama bila tidak terdapat jaringan wifi berkecepatan tinggi.

LAMPIRAN

(APPENDIX)

A.1. Kuesioner Identifikasi Masalah

A.2. Prinsip Kerja Aplikasi Software Presentasi Android



Gambar 1. Prinsip Kerja Aplikasi

Subyek atau fokus pada proyek ini adalah terletak pada pengembangan aplikasi yang diimplementasikan pada komputer.

A.3. Implementasi Aplikasi



Gambar 2. Implementasi Aplikasi

A.4. Roadmap Pengembangan Lebih Lanjut

Pengembangan lebih lanjut dari aplikasi ini mencakup:

1. Pengembangan aplikasi pada sistem operasi Linux agar aplikasi juga dapat digunakan pada matakuliah yang berbasiskan sistem operasi Linux
2. Pengembangan aplikasi pada sistem operasi ios karena banyak audiesn yang menggunakan ponsel dengan jenis tersebut