Team Name: DiGiLib

Mentor: Tirta Nugraha M. 💙 🚣

Leader: Rinda Hedwig

Member: Lorenzo Niro

< 1

DIGITAL LIBRARY BASED ON RASPBERRY PI FOR REMOTE AREA
IN INDONESIA

#### **ABSTRACT**

The purpose of this proposal is to offer a different form of library that not only accessible to everyone but also provides a way to update its contents. This library will not require a physical location and the operational cost and maintenance is more efficient than ordinary library in general. It is specifically targeted to improve reading interest among the youth in rural and remote areas through utilizing different kinds of electronic media. The advantages of electronic media in digital library cover aspects such as price affordability, low power requirement and has flexibility to work in multiple voltages (100 volts - 220 volts AC), ability to work without internet access, and its capacity to cover no less than 1300 digital content, which can be propagated for up to 3000 contents.

Keyword: digital library, raspberry pi, remote area, education, young generation.

#### Purpose

Offer a different form of library that not only accessible to everyone but also provides a way to update its contents.

Result

its capacity is able to cover no less than 1300 digital content, which can be propagated for up to 3000 contents





#### Benefit

This digital library are specifically targeted to improve reading interest among the youth in rural and remote areas through utilizing different kinds of electronic media. The advantages of electronic media in digital library cover aspects such as price affordability, low power requirement and has flexibility to work in multiple voltages (100 volts - 220 volts AC), ability to work without internet access, and its capacity to cover no less than 1300 digital content, which can be propagated for up to 3000 contents.



**Impact** 

**National** 

portal.binus.edv

Team Name: SCRIBEES

SCRIBEES, SUSTAINABLE DEVELOPMENT IN THE AGE OF DISRUPTION

Mentor: Danu Widhyatmoko

Leader: Deni Tri Hartanto

#### Member:

- Ahmad Kaesandhi
- Candy Reggi Sonia
- Anthoni Askaria
- Grace Natalin Claudia

#### **ABSTRACT**

Negara Indonesia saat ini masuk ke Industri 4.0. Revolusi industri generasi keempat ini dapat diartikan sebagai saling terhubungnya sistem cerdas dan otomatisasi. Berbagai entitas bisnis saling pacu untuk menerapkan teknologi dan inovasi untuk mendukung layanannya guna menjadi yang tercepat dan terbaik. Student Club & Activity Center (SCAC) BINUS University sebagai unit yang mengelola program kerja organisasi kemahasiswaan sangat menyadari akan hal ini. Oleh karena itu, SCAC bekerja sama dengan Digital Media Development (DMD) BINUS University, menciptakan suatu sistem untuk mendorong percepatan pengolahan dokumen kegiatan yang disebut dengan Scribees, aplikasi ini mampu melakukan otomatisasi alur dokumen dengan tetap menjaga kualitasnya menggunakan sistem Dynamic Templating yang mengadopsi konsep What You See Is What You Get (WYSIWYG) yang sudah sangat berhasil.

Keyword: Revolusi Industri, Entitas Bisnis, Pengolahan Dokumen, Dynamic Templating.

#### Purpose

Menciptakan suatu sistem untuk mendorong percepatan pengolahan dokumen kegiatan

#### Result

< 1

aplikasi ini mampu melakukan otomatisasi alur dokumen dengan tetap menjaga kualitasnya menggunakan sistem Dynamic Templating yang mengadopsi konsep What You See Is What You Get (WYSIWYG) yang sudah sangat berhasil





**Impact** 

Local

#### Benefit

#### Mahasiswa:

[1] Mahasiswa dapat menjalankan program kerjanya dengan upload proposal dan laporan pertanggungjawaban secara online sesuai dengan template yang berlaku, dimanapun dan kapanpun. [2] Waktu dapat disesuaikan dengan aktivitas perkuliahan. [3] Mahasiswa tidak perlu datang mengambil nomor antrian, menunggu hingga dipanggil untuk dilayani submit dokumen tersebut. [4] Follow-up/interaksi dokumen dilakukan langsung secara realtime. [5] Adanya pembinaan khusus F2F sehingga rekan-rekan mahasiswa organisasi menjadi lebih produktif.

#### Student Organization Advisor (SOA) di SCAC:

[1] Kualitas proposal terjaga karena sistem Dynamic Template memiliki kesamaan format. [2] Pencatatan dokumen efisien, mencatat tanggal submit proposal, komentar revisi, hingga tahapan approval secara otomatis. [3] Seluruh data yang masuk dapat menjadi data analisa untuk mengembangkan organisasi kemahasiswaan. [4] Seluruh data dapat diakses dimanapun dan kapanpun, sehingga pelayanan lebih cepat terselesaikan.

#### **BINA NUSANTARA:**

[1] Dynamic Template WYSIWYG. [2] Multi-level Approval.



Team Name: Q-TECH

ITS. ME (INFORMATION TICKET STATUS.MANAGE ENGINE)

Mentor: Yohannes Kurniawan

Leader: Jennifer Alexandra

#### Member:

- Jeffrey Arief
- Wiza Teguh
- Risky Tri Sandi
- Willy Kristian

#### **ABSTRACT**

Semakin banyaknya dokumen yang dikumpulkan oleh mahasiswa ke Jurusan dengan sistem meletakkan dokumen di dalam kotak yang telah disediakan tanpa diberikan langsung kepada sekretaris Jurusan ataupun staf Jurusan lainnya. Kondisi ini membuat sekretaris jurusan kesulitan untuk melakukan tracking dokumen terutama saat mahasiswa menanyakan status dari dokumen yang dikumpulkan. Dengan kebiasaan mahasiswa ini, maka kami mengusulkan perubahan proses bisnis baru dengan didukung oleh penggunaan sistem informasi. Dengan menggunakan sistem ITS.ME (Information Ticket Status.Manage Engine), sebelum mengumpulkan dokumen ke kotak jurusan, mahasiswa harus me-request tiket terlebih dahulu. Nomor tiket yang didapat akan dituliskan di dalam dokumen yang dikumpulkan oleh mahasiswa untuk diproses lebih lanjut oleh Sekretaris Jurusan. Dengan penggunaan tiket ini, sekretaris jurusan dapat lebih mudah memonitor pergerakan dari mahasiswa dan dapat dengan lebih cepat untuk melakukan follow up dokumen. ITS.ME telah diimplementasikan di tiga kampus yang memiliki jurusan Sistem Informasi yaitu Binus@Kemanggisan, Binus@Alam Sutera, dan Binus@Bekasi.

#### Keyword:

Sistem, Tracking, Dokumen, Jurusan, Ticketing

#### Purpose

Perubahan proses bisnis baru dengan didukung oleh penggunaan sistem informasi

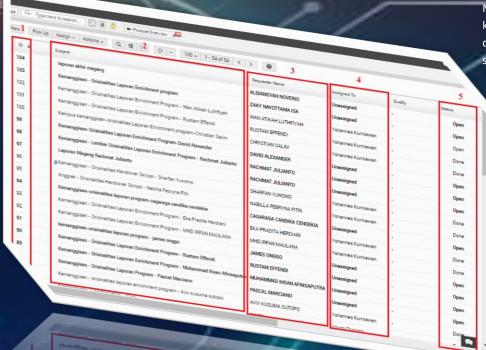
#### Result

< 1

< 1

Sekretaris jurusan dapat lebih mudah memonitor pergerakan dari mahasiswa dan dapat dengan lebih cepat untuk melakukan follow up dokumen. ITS.ME telah diimplementasikan di tiga kampus yang memiliki jurusan Sistem Informasi yaitu Binus@Kemanggisan, Binus@Alam Sutera, dan Binus@Bekasi.





**Impact** 

Local

#### Benefit

Manfaat dari ITS.ME: [1] Meningkatkan penggunaan email Binus.ac.id karena semua tiket wajib dikirimkan dari email domain binus.ac.id. [2] Mengurangi terjadinya kehilangan dokumen karena semua dokumen telah tercatat dengan baik pada ITS.ME. [3] Memudahkan sekretariat dalam mengawasi setiap dokumen yang masuk karena setiap dokumen yang masuk memiliki nomor tiket. Dokumen tanpa nomor tiket tidak akan diproses lebih lanjut. [4] Mahasiswa dapat lebih mudah mengetahui status dokumennya dari notifikasi email yang dikirimkan oleh ITS.ME. Mahasiswa cukup datang ke Jurusan untuk meletakkan dokumen ke kotak (dokumen masuk) dan mengambilnya kembali setelah dokumen tersebut selesai diproses. [4] Sekretariat Jurusan dengan mudah melakukan*assign* dokumen yang masuk kepada pihak bersangkutan. [5] Mengurangi ketergantungan terhadap Sekretariat karena semua informasi dokumen tercatat di dalam ITS.ME.





Team Name: EasyMob

OPTIMASI FITUR ALERT SYSTEM PADA BINUS MOBILE UNTUK MENINGKATKAN ENGAGEMENT DAN KEBERHASILAN AKADEMIK BINUSIAN Mentor: San Karya

Leader: Mayliana

Jonathan Darwin

Fanny

Member:

#### **ABSTRACT**

Potensi teknologi mobile tidak boleh diabaikan dan harus dimanfaatkan dengan baik dalam merancang aplikasi perguruan tinggi. BINUS Mobile dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan BINUS University untuk meningkatkan kualitas proses perkuliahan, engagement, hingga prestasi mahasiswa melalui perangkat mobile. Penulis melalui proposal ini mencoba memaparkan implementasi fitur Alert System pada BINUS Mobile untuk mengatasi beberapa hal yang dapat menurunkan student engagement diantaranya terlambat masuk kelas, kurang memadainya informasi pembatalan jadwal dan ketidakhadiran dosen, keterlambatan pengembalian buku perpustakaan dan masalah lain terkait informasi perkuliahan yang tidak real-time. Diharapkan melalui fitur Alert System di BINUS Mobile dapat meningkatkan Binusian engagement dan berpengaruh ke keberhasilan akademik Binusian.

#### Keyword:

Alert System, Mobile Technology, Aplikasi Perguruan Tinggi

#### Purpose

Perubahan proses bisnis baru dengan didukung oleh penggunaan sistem informasi

#### Result

< 1

< 1

< 1

Sekretaris jurusan dapat lebih mudah memonitor pergerakan dari mahasiswa dan dapat dengan lebih cepat untuk melakukan follow up dokumen. ITS.ME telah diimplementasikan di tiga kampus yang memiliki jurusan Sistem Informasi yaitu Binus@Kemanggisan, Binus@Alam Sutera, dan Binus@Bekasi.





#### **TUJUAN & MANFAAT**

Manfaat optimasi Mobile Alert System pada aplikasi Binus Mobile: [1] Membangun suatu sistem yang memungkinkan komunikasi yang lebih baik dan efektif antara pihak universitas dengan civitas akademika. [2] Membantu meningkatkan engagement Binusian terhadap Universitas Bina Nusantara sehingga berpengaruh ke keberhasilan akademik Binusian.



**Impact** 

Local





Team Name: JBKF

# **HoD HoP Selection 2019**

#### **ABSTRACT**

Tired by the long and manual process of HoD HoP selection, HC decided to make a system for this year. Plus, for this year the number of candidates is going up. But another problems comes up, the time to develop the system is limited, since HC is low on System Developer and have lots of projects. So HC came up with a new solution, which is to built the system with a ready to use applications that HC and Binus already have. In this case we take advantage of Sharepoint [Appendix 2], Typeform [Appendix 1], Google Sheets [Appendix 3], QR code generator, and Youtube. Put those all together, voila! with minimum time we come up with new system for HoD HoP. With this new system, HC manage to calculate score and make reports in real time. So it leads to faster decision making and strategies. The easy access in this system makes both candidates and panelists able to access the presentation materials before or after the presentation. In the end, the system manage to save times, more organize materials and make the selection process faster.

#### Keyword:

HoD HoP Selection, System, Sharepoint, Typeform

Mentor: Ady Purnama

Leader: Ratu Dita F. R.

#### Member:

- Putu Regina S. P.
- Mutia Almira R.
- Meliyanti
- Bernadetha Lista Y. E.

#### Purpose

built the system with a ready to use applications that HC and Binus already have. In this case we take advantage of Sharepoint [Appendix 2], Typeform [Appendix 1], Google Sheets [Appendix 3], QR code generator, and Youtube

#### Result

< 1

HC manage to calculate score and make reports in real time. So it leads to faster decision making and strategies. The easy access in this system makes both candidates and panelists able to access the presentation materials before or after the presentation. In the end, the system manage to save times, more organize materials and make the selection process faster.



# SOLUTION **PRODUCTS**

We made 2 big products, and 1 connection for reports



# **HoD HoP Sharepoint**

A place where all candidates presentation materials, presentation videos, notes from The Rector are all in here.



# **HoD HoP Scoring**

Where the panelists give score for the candidates



# Reports using Google Docs

A place where all the scores from typeform is processed



### **QR** Code

QR Code to access the Sharepoint and Scoring



Local

#### Benefit

[1] Memiliki sistem proses non manual yang kuat. [2] Menghilangkan proses printing dan fotokopi. [3] Menampilkan hasil nilai secara realtime. [4] Hasil yang lebih cepat, sehingga pembuatan strategi dan keputusan menjadi cepat. [5] Membutuhkan waktu lebih singkat mengembangkan sistem penilaian dan dokumen. [6] Memudahkan kandidat dan panelis dalam mengakses materi presentasi.



#### **ABSTRACT**

Untuk memberikan apresiasi bagi profesional yang bergerak dibidang game serta menjadi pemicu untuk terselengaranya potensi bisnis lain yang memberikan benefit materil dan nama baik bagi Binus di era disrupsi. Dream Big, Act Bigger

Keyword:

Apresiasi, Pemicu, Disrupsi

#### Purpose

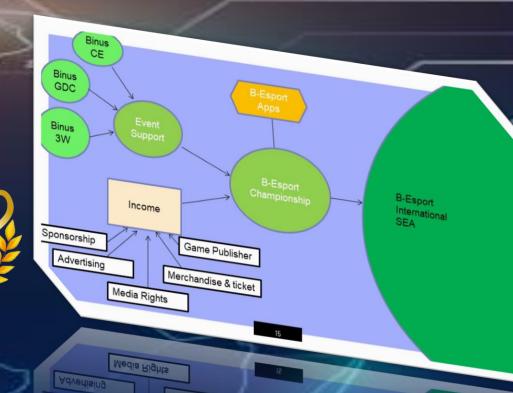
built the system with a ready to use applications that HC and Binus already have. In this case we take advantage of Sharepoint [Appendix 2], Typeform [Appendix 1], Google Sheets [Appendix 3], QR code generator, and Youtube

#### Result

HC manage to calculate score and make reports in real time. So it leads to faster decision making and strategies. The easy access in this system makes both candidates and panelists able to access the presentation materials before or after the presentation. In the end, the system manage to save times, more organize materials and make the selection process faster.



### **Business Model Innovation**



**Impact** 

Local

#### Benefit

[1] Menciptakan The B E-sport International SEA (South-East Asia) dengan asumsi planning B E-sport ini minimal berhasil dengan efektif. [2] BINUS menjadi pelopor dari era digitalisasi milenial dengan cara milenial serta memunculkan peluang baru, kerja sama internasional baru, dan bisa menjadi market leader di bisnis/event ini. [3] Mengembangkan B E-Sport Apps. Profitabilitas dan Goodwill yang berkesinambungan.



Team Name: AWESOME+ SIMPRUG

OSEM+ (OWN SELF-MANAGEMENT PLUS) Membangun Siswa 4.0 Unggul Berkarakter Mentor: Jyoti Gupta

Leader: Danang H.

#### Member:

- Zaidan Rahmad
- Ricki Zulkifli
- Irma Dwi Savitri

#### **ABSTRACT**

Era Pendidikan 4.0 menuntut siswa untuk unggul dalam pengetahuan, teknologi dan karakter. Banyak metode dan strategi pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru di kelas untuk merespon tuntutan abad 21 hanya menyentuh sisi kognitif dan psikomotorik, namun belum banyak menyentuh pendidikan karakter secara khusus. Padahal pendidikan karakter sangat dibutuhkan sebagai jati diri di Era 4.0 yang serba digital. Osem+ adalah sebuah tawaran, bentuk inovasi metode pembelajaran karakter yang membangun kepedulian dan rasa tanggung jawab siswa. Osem+ bisa diterapkan di ruang kelas Binus School Simprug, Binus School Serpong, Binus School Bekasi bahkan di sekolah seluruh Indonesia. Selama 3 bulan uji coba metode pembelajaran Osem+ di Binus School Simprug, tanggung jawab siswa meningkat signifikan. Penguasaaan pengetahuan dan teknologi tanpa dilandasi karakter yang kuat tidak akan membentuk siswa unggul di masa depan. Osem+ membentuk siswa unggul: Unggul dalam prestasi, unggul dalam karakter. SDM Unggul, Indonesia Maju! Spirit Innovation for Greater Nusantara!

#### Keyword:

Pendidikan Karakter, Siswa Unggul, Era Pendidikan 4.0

#### **Purpose**

[1] Tingkat tanggung jawab siswa meningkat. [2] Tingkat kepedulian siswa meningkat. [3] Siswa unggul dalam karakter. [4] Tidak ada lagi barang pribadi siswa yang ketinggalan di kelas. [5] Binus School menjadi Role Model sekolah Unggul dalam pengetahuan dan teknologi berbasis Karakter.

#### Result

< 1

< 1

Diterapkan di ruang kelas Binus School Simprug. Selama 3 bulan uji coba metode pembelajaran Osem+ di Binus School Simprug, tanggung jawab siswa meningkat signifikan



#### Benefit

Manfaat yang diperoleh dari proyek ini adalah: [1] Rasa tangung jawab siswa tumbuh dan berkembang. [2] Tingkat kepedulian antar sesama siswa terbangun. [3] Siswa dapat lebih disiplin dan peduli. [4] Inovasi proyek ini dapat diimplementasikan di Binus Group dan sekolah seluruh Nusantara yang mengalami problematik yang sama.



Impact

Local



Team Name: ENJOY E-EXAM

# MAXIMIZING E-EXAM AND E-CERTIFICATE USING OPEN SOURCE IN OFFLINE TEST

#### Mentor: Erwin Sugiarto

Leader: Irke J.Y. Liju

#### ,

#### Member:

- Yulianingsih
- Poltak B. Butar Butar

#### **ABSTRACT**

Aplikasi ini dibuat untuk mengatasi permasalahan terjadi di sekolah yaitu pada saat ulangan/ujian dan pencetakan sertifikat. Pembuatan aplikasi dapat mempermudah siswa dan guru dalam pelaksanaan ulangan/test. Pentingnya e-certificate buat siswa yaitu: Meningkatkan kepercayaan diri akan kemampuan yang dimiliki, meningkatkan akses untuk mengembangkan diri dan menambah produktifitas dalam belajar. Sedangkan bagi sekolah adalah untuk mempermudah proses cetak. Aplikasi ini juga dapat mengurangi biaya operasional sekolah yang dikeluarkan pada saat ujian seperti fotocopy soal dan lembar jawaban sebanyak jumlah siswa dan jumlah mata pelajaran, selain itu juga mempermudah guru pada waktu pemeriksaan hasil ujian tanpa harus menunggu waktu yang lama dan mempermudah dalam membuat laporan hasil ujian serta memberikan bukti kelulusan berupa e-certificate. Selain itu aplikasi ini tidak menggunakan online internet tapi bersifat online local / jaringan local /LAN Selanjutnya sekolah akan terus memonitoring penggunaan aplikasi dan melakukan evaluasi atas soal dan konsep yang diupload. Hasil dari proyek ini adalah agar kenaikan indeks sekolah di mata stakeholder semakin meningkat. Ujian menggunakan online local melalui gadget begitu juga dengan materi ajar, siswa dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa harus menggunakan paket data internet. .

Keyword:

Keywords: index sekolah, ujian online, e-certificate.

#### **Purpose**

Mengurangi biaya operasional sekolah yang dikeluarkan pada saat ujian seperti fotocopy soal dan lembar jawaban sebanyak jumlah siswa dan jumlah mata pelajaran, selain itu juga mempermudah guru pada waktu pemeriksaan hasil ujian tanpa harus menunggu waktu yang lama dan mempermudah dalam membuat laporan hasil ujian serta memberikan bukti kelulusan berupa e-certificate

#### Result

< 1

< 1

Kenaikan indeks sekolah di mata stakeholder semakin meningkat. Ujian menggunakan online local melalui gadget begitu juga dengan materi ajar, siswa dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa harus menggunakan paket data internet.





**Impact** 

Regional

#### Benefit

#### Bagi Sekolah:

[1] Siswa dapat belajar persiapan ujian di manapun dan offline (setelah download modul). [2] Mengurangi penggunaan kertas /paperless. [3] Hasil tes langsung diketahui. [4] Pengacakan soal. [5] Perhitungan waktu otomatis. [6] Analisa soal. [7] Pelaporan buat atasan dapat langsung saat itu juga. [8] Siswa akan mendapatkan secara langsung e-certificate setelah lulus dari test (min. 3 tes yang diikuti). [9] Siswa yang telah lulus tes secara otomatis akan mendapatkan batch/lencana digital sebagai salah satu reward.

#### Bagi BINUS SOKRATES:

[1] Menjadi standarisasi baru dalam hal pelayanan untuk sekolah. [2] Peluang bisnis baru dalam hal penyediaan ujian berbasis IT. [3] Menciptakan service tambahan untuk sekolah mitra di BINUS SOKRATES. [4] Membudayakan penggunaan teknologi secara tepat. [5] Meminimalisasi pencetakan atau pembuatan sertifikat.

#### Bagi BINUS Group:

[1] Meningkatkan reputasi Binus group di dunia Pendidikan. [2] Mengenalkan Binus group ke stakeholder. [3] Penerapan ujian berbasis IT di BINUS School. [4]

Menambahkan sumber pendapatan baru melalui tempat iklan aplikasi. [5] Menjangkau pendidikan mahasiswa & siswa di daerah-daerah terpencil yang minim internet

Pemerataan pendidikan di daerah tertinggal.



Team Name: FUNTASTIC FOUR

# DEVELOPMENT PROCESS IN DIGITAL CURRICULUM

Mentor: Veronica

Leader: Maria Dwi S.

alla DWI 3.

< 1

< 1

#### Member:

- Afifah Afianty.
- Fadillah.
- Rudy Hartono.

#### **ABSTRACT**

Kurikulum merupakan elemen yang sangat penting bagi perguruan tinggi karena sangat menentukan kualitas lulusan. Menghadapi perubahan environment yang begitu cepat dan dinamis seperti sekarang ini, perguruan tinggi dituntut untuk selalu menyesuaikan kurikulumnya dengan kebutuhan stakeholder. Kondisi saat ini, proses pengembangan kurikulum di BINUS International University-BINUS Business School masih dilakukan secara manual, mulai dari proses pembuatan, review sampai approval. Maka dari itu, kami mengajukan sebuah sistem yang bertujuan untuk mempercepat dan mengefisienkan semua proses tersebut dimana semua proses tersebut akan dilakukan secara online

#### Keyword:

transformasi kurikulum, kurikulum berbasis digital, kurikulum berbasis teknologi

Purpose

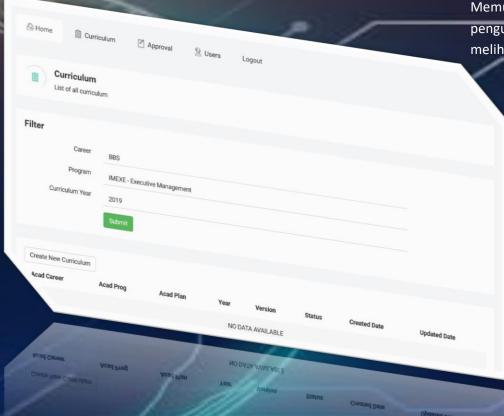
mempercepat dan mengefisienkan semua proses penyesuaian Kurikulum

Result

Aktifitas yang berkaitan dengan Kurikulum seperti review, penyimpanan data, dan pemindahan data menjadi lebih efisien dan lebih cepat.







**Impact** 

Local

#### Benefit

[1] Proses review menjadi lebih singkat karena adanya validasi oleh system untuk review secara teknis. [2] Wadah untuk penyimpanan data dan tracking history pengerjaan dan koordinasinya. [3] Tidak perlu memindahkan data dari worksheet ke template dokumen resmi. [4] Memudahkan aktivitas approval kurikulum menjadi lebih efektif dan efisien. [5] Paperless atau pengurangan pemakaian kertas. [6] Dijadikan sebagai dashboard agar semua pihak dapat melihat informasi kurikulum yang telah di-approved pada system tersebut.



Team Name: LOG OFF

# APLIKASI BOARDGAME PEMETAAN MINAT DAN BAKAT **PENGAJAR**

#### **ABSTRACT**

Aplikasi Talent Mapping ini merupakan sebuah sistem yang akan digunakan untuk melihat bakat atau kemampuan dasar dari para pengajar. Output dari aplikasi ini akan digunakan sebagai acuan tim development untuk memberikan pelatihan apa yang sesuai bagi pengajar tersebut. Hal ini untuk memaksimalkan hasil pelatihan bagi para pengajar agar sesuai yang diharapkan.

#### Keyword:

Talent, Mapping, Minat, Pengajar, Boardgame

Mentor: Erwin Sugiarto

Leader: Ahmad Jalaluddin

#### Member:

- Fahmi Hasan
- Yusuf
- Rifki Pratama



[1] Menampilkan saran pemilihan pelatihan sesuai dengan minat dan bakat. [2] Memberikan pengalaman baru dalam proses talent mapping untuk pemilihan pelatihan

#### Result

< 1

< 1

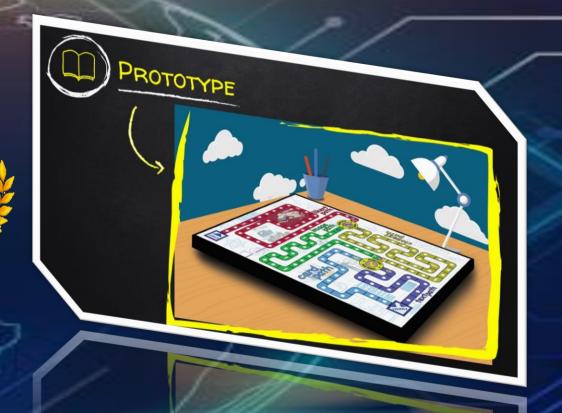
< 1

digunakan sebagai acuan tim development untuk memberikan pelatihan apa yang sesuai bagi pengajar tersebut. Hal ini untuk memaksimalkan hasil pelatihan bagi para pengajar agar sesuai yang diharapkan.



#### Benefit

Manfaat: [1] Memudahkan Tim development dalam memberikan konsultasi pemilihan pelatihan.. [2] Menghemat biaya cetak kertas/form talent mapping.



Impact

Local



Mentor: Dini Pudjiastuti Team Name: IDEALL Leader: Ezra Redo J. Member:

# Putu Regina S. P. Priska Anggia F.

# **BEAT (BINUS EMPLOYEE ALUMNI TEAM)**

#### **ABSTRACT**

Employee Experience (EX) merupakan semua pengalaman yang diperoleh karyawan selama berada dalam organisasi (Karunesh Prasad, 2018), Sara (2018) menambahkan, EX melingkupi pengalaman karyawan sebelum, saat di dalam dan setelah keluar dari organisasi. 38 tahun BINUS berdiri hingga menjadi institusi pendidikan terbesar di Indonesia, banyak program yang mendukung EX seperti e-recruitment, Medical Check up, Family Gathering, BINUS Olimpiade, dan sebagainya. BEAT (BINUS Employee Alumni Team) hadir untuk melengkapi konsep EX dengan fokus untuk memperhatikan BINUSIAN yang kini berkarir di luar BINUS. Melalui BEAT, BINUS diharapkan mampu dipercaya sebagai The Best Company to Work For dengan menjadi perpanjangan tangan BINUS kepada BINUSIAN yang bekerja di luar BINUS. BEAT juga menjadi wadah pemberjan dan pencarian informasi kerjasama mutualisme, solidaritas sosial, recruitment, bahkan channel Marketing yang ampuh.

#### Keyword:

employee experience, employee alumni team, Branding, BINUSIAN community

#### **Purpose**

melengkapi konsep Employee Experience dengan fokus untuk memperhatikan BINUSIAN yang kini berkarir di luar BINUS

#### Result

< 1

< 1

< 1

Menjadi wadah pemberian dan pencarian informasi kerjasama mutualisme, solidaritas sosial, recruitment, bahkan channel Marketing yang ampuh.





Impact

Local

#### Benefit

- Meningkatnya engagement dan kepercayaan dari BINUSIAN (minds and hearts).
- Mendapatkan kandidat dengan kemampuan lebih dan telah familiar dengan budaya di BINUS (Wepow, 2019).
- BEAT sebagai tambahan channel recruitment.
- Meningkatkan kesadaran masyarakat bahwa BINUS merupakan Education Institution yang mampu memperhatikan karyawannya dari awal hingga akhir.
- Menjaga komunikasi dan mendapat kerjasama mutualisme (new project, channel marketing, pengetahuan dsb) dengan BINUSIAN yang berkarir di luar BINUS.
- Wadah Solidaritas Sosial kepada BINUSIAN yang berkarir di luar BINUS.





Team Name: SOLPATU

(Sistem Online Learning PIAn TerpadU)

# ONLINE LEARNING PLAN

#### **ABSTRACT**

Universitas Bina Nusantara memiliki salah satu program unggulan yaitu Enrichment Program 3+1 dimana mahasiswa kuliah 3 tahun di dalam kampus dan 1 tahun belajar langsung melalui pengalaman di industri / melakukan penelitian / berwirausaha. Sebelum menjalankan enrichment, maka setiap mahasiswa harus memiliki Learning Plan sebagai acuan kesepakatan antara mahasiswa, site supervisor, faculty supervisor, dan program studi terkait dengan perencanaan proses capaian pembelajaran dari pelaksanaan enrichment tersebut. Saat ini seluruh mahasiswa dari berbagai program studi wajib melakukan enrichment, oleh karena itu setiap semesternya terdapat >=4000 Learning Plan yang harus dibuat, ditandatangani, dan diarsip. Proses pembuatan Learning Plan melibatkan mahasiswa, site supervisor, faculty supervisor, head of program dan kemudian akan diadministrasikan oleh Enrichment Program Coordinator, SSC, dan SRSC. Proses administrative yang panjang dan masih manual menyebabkan banyaknya human error dan waktu yang terbuang. Oleh karena itu kami berinisiatif untuk membuat online Learning Plan untuk memperbaiki proses pembuatan Learning Plan tersebut agar menjadi lebih cepat, mudah dan efisien.

Keyword: Enrichment Program 3+1, Learning Plan, Enrichment

Mentor: Vina Georgiana

Leader: Rahma Media S.

#### Member:

- Fina Faizal
- Maeda Azalia W.
- Ivan JSA

# Purpose

Untuk memperbaiki proses pembuatan Learning Plan agar menjadi lebih cepat, mudah dan efisien.

#### Result

< 1

< 1

< 1

Menjadi wadah pemberian dan pencarian informasi kerjasama mutualisme, solidaritas sosial, recruitment, bahkan channel Marketing yang ampuh.





Impact

Local

#### Benefit

- Mahasiswa dapat melakukan registrasi dimanapun dan kapanpun.
- Tidak perlu melakukan pencetakan di awal pengajuan ataupun saat di akhir saat dokumen sudah terdapat di Binusmaya.
- Bila sudah diberikan jangka waktu maka meminimalisir mahasiswa yang belum mendapatkan Learning Plan.
- Proses data Learning Plan akan lebih cepat dan rapih.
- Data yang muncul adalah data valid.
- Mengetahui dengan cepat permasalahan yang harus diselesaikan oleh mahasiswa / Enrichment Coordinator bila terdapat hambatan validasi.
- Penghematan ruang penyimpanan berkas, dan dapat dialokasikan untuk kepentingan lain.
- Data sudah valid sesuai yang diinput oleh mahasiswa.
- Mahasiswa akan mendapat Learning Plan lebih cepat.
- Memudahkan mahasiswa mengetahui dalam proses approval, dan tidak perlu harus datang ke Site Supervisor untuk meminta ACC dalam bentuk fisik sehingga Learning Plan yang akan didapatkan akan menjadi lebih cepat



Team Name: SPECIAL PROJECT BM ALSUT

### **GREEN UP YOUR CAMPUS**

"Berkebun sayuran organik di atap gedung dengan pemberdayaan limbah di sekitar kampus untuk media & kesuburan tanaman."

Mentor: Jamin Djaja P.

Leader: Anda Saenan

#### Member:

- Lukman
- Edi Susanto
- Rizqi Amalia
- Moh. Rohedi

#### **ABSTRACT**

Green up Your Campus Mengacu kepada konsep Gedung Binus Alam Sutera yaitu gedung yang hijau & hemat energi atau Green Campus Penghijauan area kampus dengan menanam sayuran, tanaman obat dan tanaman bunga hias di area kampus yang terbuka & tidak produktif. Sumber daya yang digunakan adalah sisa limbah sampah, barang - barang tidak terpakai dan dengan melakukan budi daya tanaman.

Keyword: Urban Farm

#### Purpose

- Penghijauan area kampus Binus alam sutera sesuai konsep Gedung kampus Binus Alam Sutera.
- Pemanfaatan lahan lahan terbuka yang tidak produktif
- Mengurangi beban yang timbul akibat limbah yang dihasilkan dari aktivitas Gedung kampus Binus Alam Sutera.
- Menumbuhkan sense of belongin kepada seluruh stakeholder terhadap pentingnya menjaga keseimbangan alam, terutama di area Gedung kampus Binus Alam Sutera.
- Melakukan Fostering and empowering kepada seluruh yang terlibat di dalam project ini.

Result

< 1

< 1

Menjadi wadah pemberian dan pencarian informasi kerjasama mutualisme, solidaritas sosial, recruitment, bahkan channel Marketing yang ampuh.



#### Benefit

- Melakukan tindakan nyata terhadap konsep Gedung kampus Binus Alam Sutera yaitu
   Gedung yang hijau dan hemat energi / green campus.
- Memanfaatkan lahan lahan terbuka & tidak produktif.
- Mampu mengurangi beban yang timbul akibat limbah limbah yang dihasilkan dari aktivitas Gedung.



**Impact** 

Local



Team Name: DIANSASTRO

# KARYA KINETIK TIPOGRAFI UNTUK TUNA RUNGU

Mentor: Aris Darisman

Leader: Citra Fadilah

Member:

Mila Andria S.

#### **ABSTRACT**

Desain komunikasi visual adalah proses komunikasi kreatif, di mana ia menggabungkan seni sebagai sandi dan pemberi kode pesan. Seiring kemajuan teknologi, komunikasi desain dan visual dieksplorasi lebih jauh. Kinetik tipografi, sebuah komposisi huruf-huruf yang bergerak, dapat pula seharusnya dinikmati oleh tuna rungu. Karya kinetik tipografi ini membuka kemungkinan bagi para tuna rungu untuk merasakan gerakan melalui getaran sebagai media rasa bagi tuna rungu. Karya ini adalah alat eksperimental untuk untuk memberikan makna pesan yang lebih dalam, dan menjembatani kemungkinan untuk menyampaikan rasa gerakan dari karya kepada tuna rungu, memperluas pikiran dan cakrawala mereka, sehingga mereka bisa menikmati karya kinetik tipografi.

Keyword: Komunikasi, tuna rungu, tipografi

#### Purpose

- Penghijauan area kampus Binus alam sutera sesuai konsep Gedung kampus Binus Alam Sutera.
- Pemanfaatan lahan lahan terbuka yang tidak produktil
- Mengurangi beban yang timbul akibat limbah yang dihasilkan dari aktivitas Gedung kampus Binus Alam Sutera.
- Menumbuhkan sense of belongin kepada seluruh stakeholder terhadap pentingnya menjaga keseimbangan alam, terutama di area Gedung kampus Rinus Alam Sutera
- · Melakukan Fostering and empowering kepada seluruh yang terlibat di dalam project ini

Result

< 1

< 1

< 1

Para difabel bisa menikmati karya kinetik tipografi.



#### Benefit

- Dengan dibuatnya karya eksperimental ini dapat pula membantu para difabel untuk sedikitnya memahami apa itu tipografi, atau kinetik tipografi.
- Memberikan pengalaman baru bagi para difabel, terhadap karya desain komunikasi visual.







Impact

Local



Team Name: SHAKUNTALA

# IMPLEMENTASI PROGRAM PITCH UNTUK MAHASISWA CREATIVEPRENEURSHIP

#### ABSTRACT

Mahasiswa Creativepreneurship merupakan calon entrepreneur wajib memiliki kemampuan pitch dan memerlukan arahan untuk dapat melakukan pitch yang tepat sasaran. Sebagai bentuk nyata dukungan kepada mahasiswa maka kami merancang Safari Pitch. Safari pitch ini merupakan program pitch 2 arah dimana mahasiswa terpilih akan mengunjungi assosiasi pengusaha untuk melakukan pitch (Student Safari) dan sebaliknya Pengusaha terpilih akan mengunjungi konter bisnis mahasiswa yang lolos seleksi untuk mendengarkan pitch mahasiswa Investor Safari). Hasil nyata dari program safari pitch ini adalah sejumlah kelompok bisnis berhasil mendapatkan investasi bagi bisnisnya dan mahasiwa mendapatkan banyak feedback berupa saran-saran serta networking bagi bisnis mereka

Keyword: Creativepreneurship, Pitch, Start-up, Investor, Angel Investor

Mentor: Rudy Aryanto

Leader: Mulyani

< ₫

< 1

Member:

Iston Dwija U.

• Tutik Inayati



#### **Purpose**

Berkaca pada pentingnya kemampuan pitch, maka kegiatan berupa program pitch ini penting dan perlu dilakukan dan difasilitasi. Tujuan umum dilakukannya pitch ini adalah untuk menunjang tercapainya graduate attribute dari prodi creativepreneurship, yaitu lulusannyatelah memiliki bisnis yang telah berjalan selama 6 (enam) bulan:

- Mendapatkan potential investo
- Mendapatkan masukan dan pandangan mengenai bagimana bisnis mereka dapat dikembangkan lagi
- Mendapatkan potensial network untuk bisnis mereka kedepannya

Result

Para difabel bisa menikmati karya kinetik tipografi.



#### Benefit

- kesempatan bagi mahasiswa untuk menjajal kemungkinan mendapatkan investor potensial
- kesempatan untuk mendapatkan masukan dan pandangan yang berarti untuk perkembangan bisnisnya
- kesempatan untuk belajar dari sharing pengalaman para pebisnis
- kesempatan untuk membangun jejaring bisnis
- kesempatan untuk belajar dan meningkatkan soft skill kemampuan komunikasi bisnis.



**Impact** 

Local

Strive for Greenness

