

**LAPORAN PENELITIAN
HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI**



Perancangan Website Edukasi Investasi untuk Generasi Muda

Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I. (NIDN : 0326119001)

Ketut Bayu Yogha Bintoro, S.Kom., M.Cs. (NIDN : 0814058601)

Ade Syahputra, S.T., M.Inf.Comm.Tech.Mgmt. (NIDN : 0308058301)

UNIVERSITAS TRILOGI

2022

LEMBAR PENGESAHAN
PENELITIAN HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI

Judul Penelitian : Perancangan Website Edukasi Investasi untuk Generasi Muda

Kode / Nama Rumpun Ilmu : 458 / Teknik Informatika

Ketua Peneliti :

 a. Nama Lengkap : Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.

 b. NIDN : 0326119001

 c. Jabatan Fungsional : Lektor

 d. Program Studi : Teknik Informatika

 e. Nomor HP : 08562900777

 f. Alamat email : handy@trilogi.ac.id

Anggota Peneliti (1) :

 a. Nama Lengkap : Ketut Bayu Yogha Bintoro, S.Kom., M.Cs.

 b. NIDN : 0814058601

Anggota Peneliti (2) :

 a. Nama Lengkap : Ade Syahputra, S.T., M.Inf.Comm.Tech.Mgmt.

 b. NIDN : 0308058301

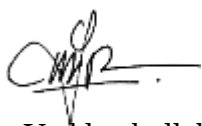
Biaya Penelitian : - diusulkan ke Universitas Trilogi Rp 4.000.000,-
- inkind (Dana Ketua Peneliti) Rp. -

Mengetahui,

Jakarta, 2 Desember 2022

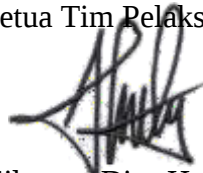
Ketua Program Studi Teknik Informatika

Ketua Tim Pelaksana



(Ir. Yaddarabullah, M.Kom., ASEAN Eng.)

NIP. 150923



(Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.)

NIP. 140808

Mengesahkan,



(Herawati)
NIP. 200904

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	4
DAFTAR TABEL.....	5
RINGKASAN	6
BAB I PENDAHULUAN.....	7
1.1 Latar Belakang Masalah.....	7
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Luaran Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	14
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	19
5.1 Kesimpulan.....	19
5.2 Saran.....	19
DAFTAR PUSTAKA	20
Lampiran 1. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas	22
Lampiran 2. Biodata ketua dan anggota	25
Lampiran 3. Surat pernyataan ketua peneliti	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tingkat Literasi dan Inklusi Keuangan.....	11
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian.....	12

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Format Luaran.....	14
Tabel 5.1 Justifikasi Anggaran Biaya Penelitian	15
Tabel 5.2 Biaya Penelitian	16
Tabel 5.3 Jadwal Penelitian	17

RINGKASAN

Pada masa pandemi COVID 2021 ini banyak aplikasi mengenai investasi yang mulai bermunculan. Mereka menawarkan jasa untuk membeli instrumen investasi dalam aplikasi mereka. Namun, belum banyak konten edukasi yang terintegrasi mengenai keuangan dan belajar investasi. Hal ini dikarenakan banyak orang yang mulai berinvestasi. Baru sekitar kurang dari 2% dari masyarakat Indonesia yang sudah memulai investasi. Padahal, kebutuhan investasi di suatu negara harus lebih dari 30% agar memajukan perekonomian dari negara tersebut oleh maka itu penelitian ini akan membuat suatu media edukasi mengenai investasi yang dapat dilakukan oleh para generasi muda. Para generasi muda tentunya belum begitu banyak uangnya, namun kita bisa tahu bahwa generasi muda di Indonesia lah yang sekarang ini akan berkembang dan akan memimpin indonesia di masa yang akan datang. Media edukasi mengenai investasi ini berwujud suatu website yang akan dirancang dengan metode waterfall dimana nantinya para masyarakat dapat menikmati konten edukasi mengenai investasi dan literasi keuangan di dalamnya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu para generasi muda dalam memahami literasi keuangan.

Kata kunci : Website Edukasi, Investasi Digital, Referensi Investasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa pandemi covid 19 ini, masyarakat makin dimanjakan dengan adanya berbagai fasilitas *online*. pandemi memberi dampak positif terhadap literasi digital yang yang merubah dan mentransformasi kehidupan dari banyak orang terutama di kota besar. Hampir semua kegiatan dapat dilakukan secara online dan dapat dilakukan dari rumah. Banyak pekerja kantor saat ini bekerja dari rumah atau dari mana pun berkat adanya nya transformasi teknologi dalam pandemi ini (Ahmad, et al., 2021).

Para generasi muda sekarang juga sudah bisa memulai investasi menggunakan platform digital dengan menggunakan *smartphone* yang dipunyainya. Berbagai aplikasi yang ditawarkan untuk investasi dapat dijangkau dalam Play Store dan App Store. Aplikasinya pun berbagai macam yang menawarkan instrumen investasi yang berbeda-beda. tentu saja tanpa adanya edukasi mengenai investasi masyarakat enggan dalam melakukan investasi terutama bagi orang yang baru mulai berinvestasi (Dian, et al., 2019).

Jumlah investor di Indonesia kurang dari 2% dari jumlah penduduk indonesia. Masyarakat Indonesia belum mengerti cara berinvestasi dan mengembangkan dananya. Padahal, investasi yang dilakukan sangat baik untuk mendukung perekonomian Indonesia dan meningkatkan ekonomi dari masyarakat itu sendiri. Maka sangat diperlukan platform edukasi untuk meningkatkan literasi masyarakat dalam melakukan investasi (Azizah, 2020).

Masyarakat muda di kota besar seperti Jakarta sudah mulai belajar secara otodidak dalam menggunakan aplikasi investasi dan mencoba investasi mana yang paling cocok dirinya sendiri. Namun, tidak semua investasi cocok dengan profil risiko yang dipunyai oleh masyarakat. para masyarakat belum mampu untuk menilai program resiko dan menilai tujuan keuangan sehingga mereka banyak yang salah dalam menentukan instrumen investasi. Oleh maka itu, para masyarakat membutuhkan suatu platform edukasi yang dapat membantu dalam memutuskan instrumen investasi yang tepat bagi setiap individu dari masyarakat (Findri, et al. 2021).

Penelitian ini ini akan membuat suatu platform edukasi berbasis website. Dimana *website* tersebut dapat menyediakan video edukasi mengenai literasi keuangan dan bagaimana cara memulai investasi yang tepat bagi generasi muda. Di dalam sistem yang akan dibuat juga akan mendukung para generasi muda dalam mendapatkan penghasilan tambahan dengan cara afiliasi

dan sistem *dropship*. *Website* edukasi ini ini pastinya akan membantu para generasi muda terutama untuk memberikan usaha baru dan mengedukasi bagaimana cara untuk mengelola keuangannya. Harapan dari penelitian ini adalah Masyarakat terutama generasi muda Dapat memilih instrumen investasi yang tepat berdasarkan profil risiko dan tujuan keuangannya sehingga mereka bisa nyaman dalam berinvestasi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana Merancang Website Edukasi Investasi untuk Generasi Muda?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang website edukasi investasi untuk generasi muda.

1.4 Luaran Penelitian

Luaran dari penelitian ini adalah :

1. Publikasi pada Jurnal Nasional terakreditasi.
2. Model

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Salah satu peran pendidikan di era digital, dimana segala informasi dapat diperoleh dengan mudah melalui fasilitas yang ada pada *smartphone/android* yang dimiliki siswa, maka dalam upaya untuk meningkatkan literasi keuangan dan lingkungan mahasiswa diharapkan dapat dicapai melalui pembelajaran berbasis web dengan materi pokok tentang literasi keuangan.

Pada era *digital* membuat semua orang dapat memenuhi kebutuhannya hanya dengan melalui *smartphone* atau *device* lain yang mereka miliki. Mulai dari kebutuhan pribadi, permainan, bahan bacaan, dll. Dari semua kemudahan yang didapatkan dengan adanya era *digital* ini, salah satunya adalah literasi keuangan. Literasi keuangan mempunyai peranan yang signifikan dalam mengelola keuangan dan pengambilan keputusan yang berkaitan dengan uang. Bijak atau tidaknya masyarakat dalam mengelola keuangan pribadi mereka, sangat erat kaitannya dengan kemampuan serta pengetahuan masyarakat tentang konsep-konsep keuangan, yang lebih dikenal dengan Literasi Keuangan (Dian Permana Putri, dkk, 2019).

Sejalan dengan perkembangan era digital, perusahaan dan lembaga-lembaga pemerintah sudah dan harus menerapkan digitalisasi di berbagai sektor (Joko S Dwi Rahardjo, dkk, 2019). Salah satunya adalah membuat media pembelajaran mengenai keuangan berbasis *web*, masyarakat dapat belajar di manapun dan kapan pun, tanpa dibatasi waktu dan tempat (Dian Permana Putri, dkk, 2019).

Beberapa tahun ini pemerintahan sedang gencar-gencarnya mengkampanyekan tentang inklusi keuangan terutama pada kaum milenial saat ini. (Herman, 2019) menuliskan bahwa “Otoritas Jasa Keuangan (OJK) bersama kementerian / lembaga terkait dan lembaga jasa keuangan menggelar kegiatan Aksi Mahasiswa dan Pemuda Indonesia Menabung (Aksimuda) 2019. Kegiatan ini dilakukan dalam upaya meningkatkan literasi dan inklusi keuangan di Indonesia terutama pada mahasiswa dan pemuda yang diharapkan dapat meningkatkan *awareness* masyarakat, industri keuangan dan kementerian/lembaga terkait untuk meningkatkan budaya menabung, meningkatkan komitmen, kerjasama dan sinergi dengan seluruh stakeholder terkait (Vivi Dwi Aggraini, 2020).

“Literasi Keuangan adalah pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan, yang mempengaruhi sikap dan perilaku untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan dalam rangka mencapai kesejahteraan.” (OJK, 2016). Berdasarkan SNLKI tahun 2013 yang di kutip dari (SNLKI, 2017:

16) menjelaskan “seseorang dapat dikatakan sebagai *well literate* bila mana memiliki pengetahuan dan keyakinan terhadap lembaga, produk dan layanan jasa keuangan, serta keterampilan dalam mengetahui dan mengelola fitur, manfaat, risiko, hak dan kewajiban dari produk dan layanan jasa keuangan tersebut” (Vivi Dwi Aggraini, 2020).

Inklusi keuangan tidak hanya sebatas pengembangan produk dan layanan jasa keuangan, tetapi juga meliputi empat elemen inklusi keuangan lainnya yaitu; (1) perluasan akses keuangan, (2) ketersediaan produk dan layanan jasa keuangan, (3) penggunaan produk layanan jasa keuangan, serta (4) peningkatan kualitas baik kualitas penggunaan produk dan layanan jasa keuangan itu sendiri. Inklusi keuangan itu sendiri didefinisikan sebagai hak setiap orang untuk memiliki akses dan layanan penuh dari lembaga keuangan secara tepat waktu, nyama, informatif dan terjangkau biayanya, dengan penghormatan penuh kepada harkat dan martabatnya (Siti Ruhana Dara, Mariah, 2020).

Orang yang mempunyai tingkat literasi keuangan yang rendah akan mudah dibohongi dalam menggunakan uangnya. Sebaliknya orang yang mempunyai tingkat literasi keuangan yang tinggi akan mampu memilih dan memanfaatkan produk dan jasa keuangan yang sesuai kebutuhan, memiliki kemampuan dalam melakukan perencanaan keuangan dengan baik, terhindar dari aktivitas investasi dan instrumen keuangan yang tidak jelas dan mendapatkan pemahaman mengenai manfaat dan resiko produk dan jasa keuangan. Pulungan & Nduru, 2019 menyatakan bahwa Literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap inklusi keuangan (Vivi Dwi Aggraini, 2020).

Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK), faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat literasi keuangan, yaitu: (1) Jenis Kelamin, (2) Tingkat Pendidikan. Selain itu terdapat indikator literasi keuangan, diantaranya adalah: (1) Pengetahuan Dasar Pengelolaan Keuangan, (2) Pengelolaan Kredit, dan (3) Pengelolaan Tabungan Investasi (Vivi Dwi Aggraini, 2020). Menurut data World Bank Tahun 2017, Indonesia tertinggal dalam hal Literasi keuangan dengan hanya mencakup 32% dari total penduduk, sedangkan malaysia dan singapura masing-masing mencapai 36% dan 59% disusul dengan Thailand 27%, Filipina 25%, Vietnam 24% dan cambodia 18%. Dibawah ini adalah data tingkat literasi keuangan dan inklusi keuangan nasional (Siti Ruhana Dara, Mariah, 2020).



Gambar 2.1 Tingkat Literasi dan Inklusi Keuangan

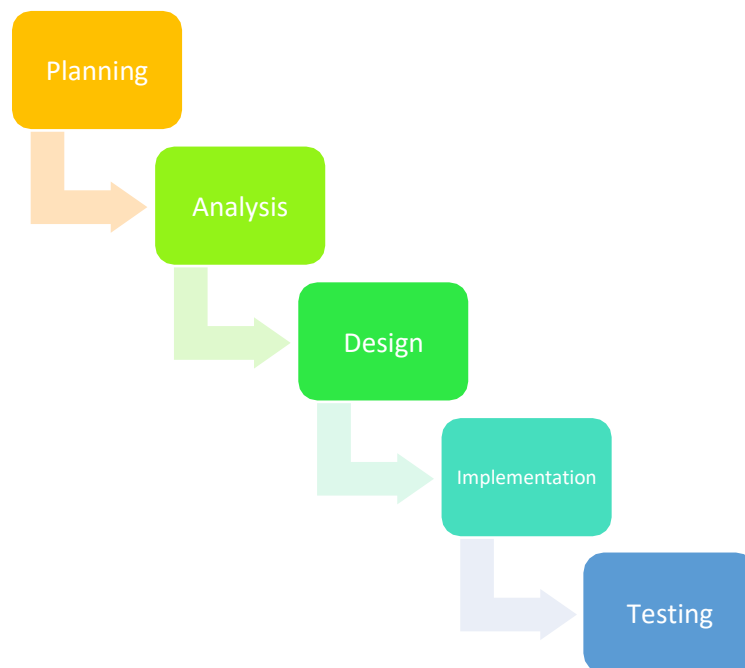
Sumber: (OJK, 2016)

Dalam data pada gambar 2.1 dapat dilihat adanya ketimpangan antara inklusi keuangan dengan literasi keuangan. Literasi keuangan dapat dijelaskan sebagai pengetahuan tentang produk-produk keuangan maupun lembaga keuangan. Jadi, dari data dapat disimpulkan bahwa masyarakat mampu mengakses keuangan dan jasa keuangan namun belum memiliki pemahaman serta pengetahuan yang baik terhadap layanan tersebut (Siti Ruhana Dara, Mariah, 2020).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang diusulkan ini memiliki tahapan-tahapan sebagai yang digambarkan pada gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

Dari gambar 3.1 diatas dapat dijelaskan tahapan-tahapan penelitian ini sebagai berikut :

1. Planning

Pada tahapan planning ini, kita akan melakukan suatu diskusi mengenai kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dibuat. kebutuhan ini ini akan mendefinisikan Sistem yang akan dibuat. Tahapan ini akan menghasilkan suatu user requirement yang nantinya akan dipakai untuk membuat berbagai analisis dari sistem tersebut. tahapan planning ini juga melibatkan studi literatur di mana kita akan melihat aplikasi yang sejenis sebagai referensi untuk membuat aplikasi edukasi ini.

2. Analysis

Pada tahapan analisis kita akan membuat class diagram, data flow diagram, dan sebagainya untuk suatu sistem edukasi yang akan dibuat. Pada tahapan ini kita juga menentukan database dan domain apa yang akan dibuat sehingga nanti akan menjadi tempat untuk mengompol atau publikasikan website edukasi ini. tahapan ini juga termasuk dalam menganalisis basis data yang akan digunakan dan untuk program tersebut.

3. Design

Pada tahapan desain kita akan mendesain Purwarupa atau merancang aplikasi dalam website edukasi ini. Perancangan purwarupa ini juga disebut dengan mendesain front end nya dimana nanti website yang akan dibuat kurang lebih berbentuk seperti ini. Dalam tahapan desain ini juga kita akan membentuk purwarupa untuk tampilan dari sisi administrasi dan dari sisi pengguna. Perbedaan ini nanti akan menjadi suatu kontras di mana pengguna mempunyai fitur berbeda dengan administrator.

4. Implementation

Tahapan implementation merupakan tahapan yang paling banyak memerlukan effort atau peran dari penelitian ini. tahapan ini melingkupi bagaimana cara kita untuk mewujudkan website tersebut melalui coding. dalam tahapan ini pastinya memerlukan waktu yang lebih lama dari pada tahapan yang lain di mana Nanti kita akan membuat website ini dari nol. Tahapan ini juga termasuk memasukkan hasil dari chord yang dibangun ke dalam domain sehingga dapat diakses dari luar atau dari sisi pengguna yang lain.

5. Testing

Tahap testing ini adalah tahap dimana penelitian ini menjadi final dan dapat dipublikasikan ke pengguna secara umum. Tahapan ini menguji seluruh fungsionalitas dalam sistem Dan harapannya sistem dapat digunakan secara baik dan dapat menyalurkan edukasi mengenai literasi keuangan kepada generasi muda tentunya. tahapan testing ini juga akan menguji perangkat lunak secara black box sehingga dapat meyakinkan pengguna agar dapat digunakan pengguna dengan baik.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam membuat code yang menjadi engine dari website ini, memakan waktu paling lama dari tahap-tahap sebelumnya. Pada tahap ini hasil dari analisis dan design akan diubah menjadi baris-baris kode program. Pada pemograman di bagi menjadi dua tahap, tahap pertama adalah tahap pengembangan backend dan frontend.

Pada tahap pengembangan backend yang mana pada tahap ini pemograman dilakukan menggunakan bahasa pemograman PHP (*PHP: Hypertext Preprocessor*) dengan framework laravel versi 9.0. Pembuatan backend menggunakan framework laravel ini bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses pengembangan, serta dukungan untuk membuat API (*Application Programming Interface*) menggunakan arsitektur REST (*Representational State Transfer*) dari framework ini menjadi pertimbangan untuk digunakan [10]. REST-API itu sendiri merupakan sebuah gaya arsitektur dalam membuat *web service* yang mana pada desain arsitektur ini memiliki resource yang dapat diakses melalui HTTP URL yang unik [11]. Format balikan atau *Response* dari REST-API yang dibangun berupa format JSON (*Javascript Object Notation*) yang mana format ini mudah dibaca oleh manusia dan juga format ini mudah ditulis dan diurai oleh mesin [12].

Selanjutnya pada tahap pengembangan frontend dilakukan menggunakan library bahasa pemograman Javascript yaitu ReactJS dengan framework NextJS. Pemilihan framework ini sebagai frontend dikarenakan memiliki fitur yang lengkap untuk proses pengembangan menghasilkan website *responsive* dan juga dukungan untuk membuat *user interface component* yang dapat mempercepat proses pengembangan sehingga dapat mengadopsi prinsip DRY (*Don't Repeat Yourself*) yang mana prinsip ini melarang pendeklarasian fungsi atau method yang sama pada program berkali-kali [13]. Pada ReactJS dokumen HTML di konversi menjadi object yang biasa disebut DOM (*Document Object Model*), sehingga object dapat di manipulasi dan website dapat lebih interaktif dan atraktif [14]. Hasil dari penulisan code dan implementasinya dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini.

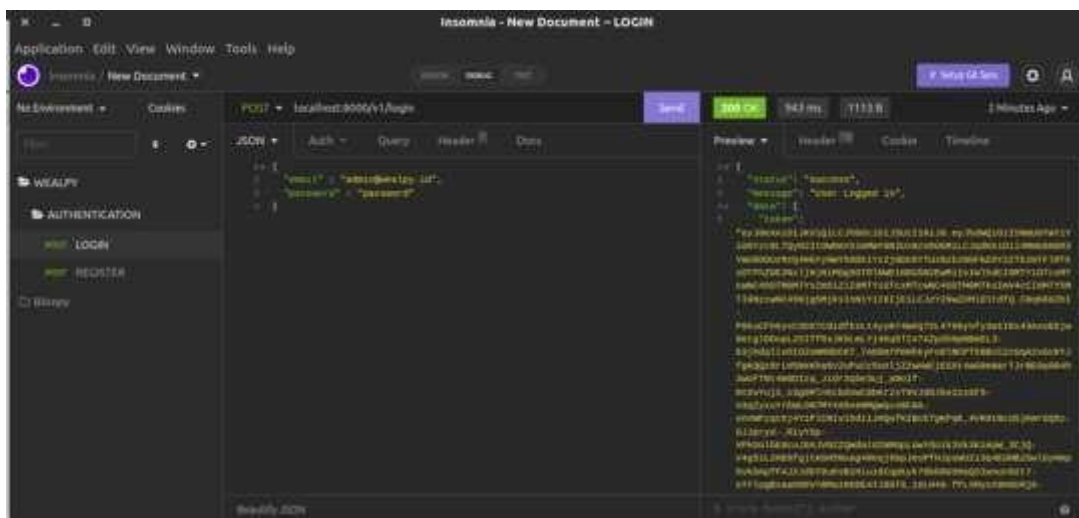


Gambar 4.1 Halaman antar muka Website Edukasi Wealpy

Pada gambar 4.1 diatas terdapat menu Course, News, Community, Referral, dan Masuk. Course ini digunakan untuk menampilkan video edukasi pembelajaran apa saja yang dapat diakses oleh umum (sebelum login). Hal ini untuk mengedukasi masyarakat secara umum mengenai keuangan tetapi apabila ingin mempelajarinya lebih mendalam dan lebih lama maka diperlukan payment atau pembayaran terlebih dahulu. News adalah suatu menu yang dapat digunakan untuk menampilkan berita mengenai kondisi keuangan secara global. Berita ini pastinya menyangkut mulai dari ekonomi makro hingga ekonomi mikro. Misalnya saja kenaikan harga BBM menyebabkan adanya inflasi yang tidak terelakkan nantinya. Hal tersebut pastinya perlu dipelajari sebagai seorang yang ingin mempelajari keuangan. Halaman mengenai community digunakan untuk menjaring komunitas para pengguna website edukasi ini untuk saling bertukar informasi antara satu dengan lainnya. Pada halaman ini akan terdapat ajakan untuk bergabung ke dalam suatu grup telegram yang nantinya para pengguna website ini dapat berkomunikasi secara dua arah dengan pengguna lainnya. Sedangkan halaman referral merupakan halaman yang nantinya digunakan untuk menerima kode referral agar para pengguna dapat mendatangkan pengguna baru dari referral-nya dan mendapatkan keuntungan dari setiap pembayaran yang diberikan oleh pengguna baru. Pada pojok bagian kanan terdapat menu masuk yang dapat digunakan untuk mengotentikasi pengguna yang akan menggunakan website tersebut.

Pada pengujian dilakukan menjadi dua tahap yakni pengujian *backend* dan *frontend*.

Pada pengujian backend adalah tahap pengujian yang mana pada tahap pengujian ini dilakukan menggunakan aplikasi *Insomnia* yang dapat diakses melalui website dan mendownload aplikasi desktopnya di halaman website <https://insomnia.rest/>. Pada pengujian menggunakan aplikasi *Insomnia* ini alamat unik HTTP URL akan di minta sebagai permintaan atau *request* dan akan menghasilkan balikan atau *response* dengan format JSON. Pengujian menggunakan *Insomnia* ini dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini, alamat HTTP URL yang menjadi pengujian adalah alamat untuk login.



Gambar 4.2 Pengujian REST-API menggunakan Insomnia

Selanjutnya setelah tahap pengujian backend selesai tahap pengujian frontend dilakukan. Tahap pengujian ini dilakukan dengan metode *blackbox*. Blackbox adalah pengujian yang mengabaikan proses internal dalam sistem dan hanya berfokus pada output sebagai respon yang dihasilkan dari input yang dimasukan [15]. Pengujian ini melibatkan seluruh fungsionalitas yang ada di dalam website yang dibuat. Hasil pengujian website ini dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Pengujian Website

No.	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang tertampil	Kesimpulan
1.	Menampilkan halaman utama	Halaman utama tertampil	Halaman utama tertampil	Handal

No.	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang tertampil	Kesimpulan
2.	Pengguna melakukan registrasi pada website	Registrasi berhasil	Registrasi berhasil	Handal
3.	Pengguna melakukan forgot password	Forgot Password berhasil	Forgot Password berhasil	Handal
4.	Pengguna melakukan login	Login berhasil	Login berhasil	Handal
5.	Pengguna melihat daftar course	Daftar Course tertampil	Daftar Course tertampil	Handal
6.	Pengguna memutar video course	Video Course tertampil	Video Course tertampil	Handal
7.	Pengguna membuat course	Course berhasil dibuat	Course berhasil dibuat	Handal
8.	Pengguna melakukan perubahan pada data course	Data Course berhasil diubah	Data Course berhasil diubah	Handal
9.	Pengguna melakukan penghapusan pada data course	Data Course berhasil dihapus	Data Course berhasil dihapus	Handal
10.	Pengguna melihat atau membaca news	News berhasil tertampil	News berhasil tertampil	Handal
11.	Pengguna membuat news	News berhasil dibuat	News berhasil dibuat	Handal
12.	Pengguna mengubah news	News berhasil diubah	News berhasil diubah	Handal
13.	Pengguna menghapus news	News berhasil dihapus	News berhasil dihapus	Handal
14.	Pengguna membuat referral	Referral berhasil dibuat	Referral berhasil dibuat	Handal
15.	Pengguna mengubah referral	Referral berhasil diubah	Referral berhasil diubah	Handal
16.	Pengguna menghapus referral	Referral berhasil dihapus	Referral berhasil dihapus	Handal

No.	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang tertampil	Kesimpulan
17.	Pengguna redeem referral	Komisi berhasil ditransfer ke bank	Komisi berhasil ditransfer ke bank	Handal
18.	Pengguna melihat daftar transaksi	Data transaksi tertampil	Data transaksi tertampil	Handal

Hasil yang didapat dari pengujian pada tabel 4.1 diatas dapat disimpulkan bahwa sistem dibuat sudah handal. Hal tersebut dikarenakan sistem sudah berhasil melalui seluruh skema pengujian. Pengujian dari sistem ini berupa fungsionalitas yang berada dalam website. Hasil yang diharapkan mayoritas sama dengan hasil yang tertampil sehingga sistem yang dibuat menjadi handal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Website edukasi investasi untuk generasi muda yang dirancang mampu untuk menjawab tantangan dalam memberikan edukasi untuk masyarakat.
- 2) Hasil penelitian ini tergolong handal karena mampu menampilkan informasi yang dibutuhkan untuk proses edukasi.

5.2 Saran

Saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya adalah mengintegrasikan data website dengan pembayaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rosyid, Kurnia Novianti, Syahril, Achmad Rizalul (2021), Investasi Digital Sebagai Solusi Mengurangi Perilaku Konsumtif Milenial Masa Pandemi Covid-19. E-ISSN: 2598-9618
- Azizah Aprilia Utami (2020), Pengaruh Edukasi Pasar Modal, Ekspektasi Return, Persepsi Resiko, Motivasi Pada Minat Investasi Mahasiswa. Skripsi: Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2020
- Caecilia Westi Sekar Wangi & Maulidya Putri Indah Sari, Caecilia Westi (2017), Antusiasme Pemuda Indonesia Dalam Gerakan Investasi Sebagai Dampak atas Kemajuan Teknologi Internet. Universitas Gadjah Mada
- Dian Permana Putri, Aan Anisah, Yopi Nisa Febianti, Yuningsih (2019), Analisis Literasi Keuangan dan Lingkungan Melalui Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa. e-ISSN 2442-9449 Vol.7. No.2 (2019) 14-25
- Findri Firdhausa & Rani Apriani (2021), Pengaruh Platform Media Sosial Terhadap Minat Generasi Milenial Dalam Berinvestasi di Pasar Modal. “Supremasi Hukum” Volume 17 Nomor 2, Juli 2021
- Joko S Dwi Rahardjo, Nunung Nurmaensah, Siti Eka Nuradilah (2019), Sistem Informasi Pengelolaan Data Keuangan Siswa Berbasis Web di SDIT Ibnu Arkom. ISSN: 2088 – 1762 Vol. 9 No. 1, Maret 2019
- Kus Tri Dianavera, Toto Aminoto, Bagus Styoko, Gatot Prabantoro, Zulkarnaini, Megayai (2020), Analisa Faktor Tingkat Keberhasilan Digital Marketing Lewat Media Sosial Facebook. Penelitian di Jatisari Jatiasih Kota Bekasi
- M.Rachman Mulyandi & Veny Anindya Puspitasari (2018) Industri Kreatif, Media Sosial, dan Minat Berwirausaha: Sinergi Menuju Pembangunan Berkelanjutan, e-ISSN No: 2622-7436
- Siti Nurhanifah (2021) Pengaruh Media Sosial Instagram IDX Riau Terhadap Minat Investor Berinvestasi di Galeri Investasi Syariah-BEI Fakultas Syariah dan Hukum UIN Suska Riau Ditinjau Menurut Ekonomi Syariah. Skripsi: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau-Pekanbaru, 2021
- Siti Ruhana Dara, Mariah (2020) Peran Fintech Dalam Upaya Untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Pada Masyarakat di Jakarta. LPMP Imperium. Jakarta

Vivi Dwi Aggraini (2020) Pengaruh Literasi Keuangan, Modal Sosial dan Financial Technology terhadap Inklusi Keuangan Pada Mahasiswa STIE Malangkuçęwara Malang. Skripsi STIE Malangkucecwara

Lampiran 1. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas

No.	Nama / NIDN	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam / Minggu)	Uraian Tugas
1	Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I. / NIDN : 0326119001	Teknik Informatika	Teknik Informatika	8 Jam	- Mengkoordinasi proses pengambilan data, pengumpulan data, analisis data, penyusunan interpretasi data, dan penyusunan laporan penelitian. - Mengkoordinasi persiapan instrument penelitian, perlengkapan penelitian, dan instrument penunjang. - Mengkoordinasi dalam proses pembuatan aplikasi - Mengkoordinasi penyusunan laporan akhir penelitian, publikasi hasil penelitian - Bertanggung jawab terhadap hasil pelaporan penelitian mulai dari laporan harian, laporan kemajuan, laporan akhir dan penggunaan anggaran penelitian
2	Ketut Bayu Yogha Bintoro, S.Kom., M.Cs. / NIDN : 0814058601)	Teknik Informatika	Teknik Informatika	4 Jam	- Membantu ketua dalam proses pengambilan data, pengumpulan data, analisis data, penyusunan interpretasi data, dan penyusunan laporan penelitian.

No.	Nama / NIDN	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam / Minggu)	Uraian Tugas
					- Membantu ketua dalam persiapan instrument penelitian, perlengkapan penelitian, dan instrument penunjang. - Membantu dalam proses pembuatan aplikasi - Membantu ketua dalam penyusunan laporan akhir penelitian, publikasi hasil penelitian. - Turut bertanggung jawab terhadap hasil pelaporan penelitian mulai dari laporan harian, laporan kemajuan, laporan akhir dan penggunaan anggaran penelitian
3	Ade Syahputra, S.T., M.Inf. Comm.Tech.Mgmt. (NIDN : 0308058301)	Teknik Informatika	Teknik Informatika	4 Jam	- Membantu ketua dalam proses pengambilan data, pengumpulan data, analisis data, penyusunan interpretasi data, dan penyusunan laporan penelitian. - Membantu ketua dalam persiapan instrument penelitian, perlengkapan penelitian, dan instrument penunjang. - Membantu dalam proses pembuatan aplikasi - Membantu ketua dalam penyusunan

No.	Nama / NIDN	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam / Minggu)	Uraian Tugas
					laporan akhir penelitian, publikasi hasil penelitian. - Turut bertanggung jawab terhadap hasil pelaporan penelitian mulai dari laporan harian, laporan kemajuan, laporan akhir dan penggunaan anggaran penelitian

Lampiran 2. Biodata ketua dan anggota

BIODATA KETUA PENELITI

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.
2	Jenis Kelamin	L/P
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	140808
5	NIDN	0326119001
6	Tempat, Tanggal Lahir	Yogyakarta, 26 November 1990
7	E-mail	handy@trilogi.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	08562900777
9	Alamat Kantor	Jalan Kampus Trilogi / STEKPI No. 1 Kalibata, Jakarta Selatan
10	Nomor Telepon/Faks	021 7980011 / 021 7981352
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 10 orang; S-2 = 0 orang; S-3 = 0 orang
12	Mata Kuliah yang Diampu	1. Sistem Operasi 2. Algoritma dan Struktur Data 3. Pemrograman Berorientasi Obyek 4. Etika Bisnis dan Profesi 5. Konsep Sistem Informasi 6. Manajemen Proyek Perangkat Lunak 7. Grafika Komputer dan Visualisasi 8. Metodologi Penelitian 9. Kecerdasan Buatan

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Universitas Indonesia	—
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Magister Teknologi Informasi	—
Tahun Masuk-Lulus	2008-2012	2012-2014	—
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Pengenalan Pola Penyakit Kulit Menggunakan Back propagation momentum	Tingkat Kesiapan E-Radio di Jakarta	—
Nama Pembimbing/Promotor	B. Yudi Dwiandiyanta, ST. MT	Dana Indra Sensuse, Ir, MLIS, PhD.	—

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

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2020 - Ongoing	Machine Learning and Deep Learning on Sound of Bird Classification	Pribadi	1.000.000
2.	2020 - Ongoing	Optimized Path Finding on Game Agent	Pribadi	1.000.000
3.	2019	Battle Card Game Agent	Pribadi	1.000.000
4.	2018	Diffie-Hellman Key Exchange Modification using Blowfish Algorithm to Prevent Logjam Attack	Pribadi	1.000.000
5.	2018	Comparative Analysis of Pathfinding Algorithms A*, Dijkstra, and BFS on Maze Runner Game	Pribadi	1.000.000
6.	2018	Game Developer Readiness Index in Indonesia	Pribadi	1.000.000
7.	2018	Maze Runner Angel and Demon Path Finding Game Application using C-Theta Algorithm	Pribadi	1.000.000
8.	2017	Pengembangan Aplikasi Pengaman Berkas Menggunakan Algoritma Blowfish	Pribadi	1.000.000
9.	2017	Sistem Penunjang Keputusan Untuk Optimasi Penugasan Dalam Proyek Pengembangan Website Dengan Menggunakan Algoritma Hungarian	Pribadi	1.000.000
10.	2017	Review Algoritma C-Theta* dan Prospek Implementasinya di Masa Depan	Pribadi	1.000.000
11.	2017	Augmented Reality Interaction on Property Developer Using User Centered Design Approach	Pribadi	1.000.000
12.	2017	E-Marketing Strategy In Game Industry With Social Media Using E-Business Model	Pribadi	1.000.000
13.	2017	Klasifikasi Algoritma Swarm Intelligence Dalam Perspektif Complex Adaptive System dengan Metode Uji Komparasi Statistik	Pribadi	1.000.000

14.	2016	Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Transaksi (Studi Kasus : FST Universitas Trilogi)	Universitas Trilogi	1.000.000
15.	2015	Pembangunan Aplikasi <i>Game</i> Android Pengenalan Pola Warna Pada PAUD Posdaya	Yayasan DAKAB	4.500.000
16.	2015	Pembangunan Media Interaktif Pengenalan Angka Untuk PAUD Posdaya	Yayasan DAKAB	4.500.000
17.	2015	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Laundry Asri Umi (SILAU)	Pribadi	1.000.000
18.	2015	Analisa dan Perancangan Aplikasi Point Of Sale (POS) Untuk Mendukung Manajemen Hubungan Pelanggan	Pribadi	1.000.000
19.	2015	Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Sekolah Menengah Kejuruan Teknik Komputer Dan Jaringan Yang Terfavorit Dengan Menggunakan Multi-Criteria Decision Making	Pribadi	1.000.000
20.	2015	Strategi Optimasi dalam Menentukan Lintasan Terpendek Undivided Ragnarok Assault Problem (Undivided Games)	Pribadi	1.000.000
21.	2015	<i>Algorithm Kruskal Application To Solve The Shortest Path On Local Area Network Problem</i>	Pribadi	1.000.000
22.	2015	Technique Determining Composition Of Healing Potions For Health Issues In Undivided Ragnarok (Undivided Games)	Pribadi	1.000.000
23.	2015	Teknik Menentukan Komposisi Headgear Box Dalam Undivided Ragnarok, Undivided Games Dengan Menggunakan Metode Greedy	Pribadi	1.000.000
24.	2015	Pemanfaatan Augmented Reality Pada Produk Buku Sebagai Pengenalan Huruf Alfabet Untuk Usia Dini	Pribadi	1.000.000

* 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	How to be a good game preneurship	Universitas BundaMulia	Rp. 500.000,-
2.	2020	How to Become a Certified Programmer in Industry 4.0	Sertimedia	Rp. 500.000,-
3.	2020	“Menghasilkan Rupiah Bisa #darirumahaja” Online Basic Training : Facebook dan Instagram Ads	Sertimedia	Rp. 500.000,-
4.	2019	Membuat Sarapan Sehat Dengan Memanfaatkan Aplikasi Kuliner di PAUD Mawar	PAUD Mawar	Rp. 500.000,-
5.	2019	Sosialisasi Internet Positif Bagi Keluarga di PAUD Mawar	PAUD Mawar	Rp. 500.000,-
6.	2019	Cerdas Bertransaksi Digital untuk Orang Tua Murid di PAUD Mawar	PAUD Mawar	Rp. 500.000,-
7.	2018	<i>Utilization of Information Technology for Inbistro's Tenants as Digital Marketing Strategy Media</i>	Universitas Trilogi	Rp. 500.000,-
8.	2018	Workshop Internet Sehat untuk Remaja KarangTaruna RT 01 / RW 21 Kota Bekasi	KarangTaruna Bekasi	Rp. 500.000,-
9.	2018	Peningkatan <i>E-Strategi Marketing</i> menggunakan Media Sosial untuk CV. Agnes Cathering	Agnes Cathering	Rp. 500.000,-
10.	2017	Peningkatan KaryaTulisRemaja SMA/K di Jakarta	Universitas Trilogi	Rp. 500.000,-
11.	2016	Seminar Education and Technology Pengembangan Media PembelajaranBerbasisTeknologi	Pusat TeknologiInformasi dan Komunikasi Pendidikan, Kemendikbud	10.000.000,-

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
12.	2016	Workshop Pemrograman <i>Game</i>	Universitas Trilogi	7.000.000,-
13.	2016	Workshop Pembuatan Aplikasi Augmented Reality	Universitas Trilogi	7.000.000,-
14.	2015	Pembelajaran Angka, Warna, dan Tata Surya melalui Teknologi untuk PAUD Posdaya dalam acara Kid's Fair Trilogi	Universitas Trilogi	5.000.000,-
15.	2015	Workshop Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Berbasis Android	Universitas Trilogi	7.000.000,-
16.	2015	Kenali Dampak Internet Sejak Dini	Universitas Trilogi	1.000.000,-

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

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Classification of bird sounds as an early warning method of forest fires using Convolutional Neural Network (CNN) algorithm	Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences	Vol 5 / 5/ 2021
2	A CNN Prediction Method for Belt Grinding Tool Wear in a Polishing Process Utilizing 3-Axes Force and Vibration Data	MDPI	Electronics 2021, 10(12), 1429;
3	The Implementation of Augmented Reality Hairstyles at Beauty Salons Using the Viola-Jones Method (Case Study: Eka Salon)	Jurnal JISA	Vol 3, No 2 (2020)
4	Teknik Menentukan Komposisi Headgear Box dalam Undivided Ragnarok, Undivided Games dengan Menggunakan Metode Greedy	Jurnal New Media	Vol 6 / 1 / 2015

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
5	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Laundry Asri Umi (SILAU)	Jurnal GERBANG	Vol 2 / 1 / 2015
6	Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Transaksi (Studi Kasus : FST Universitas Trilogi)	Jurnal SISFO	Vol 5 / 5 / 2016
7	Analisa dan Perancangan Aplikasi Point Of Sale (POS) Untuk Mendukung Manajemen Hubungan Pelanggan	JTIK FILKOM UB	Vol 2 / 1 / 2015
8	Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Sekolah Menengah Kejuruan Teknik Komputer Dan Jaringan Yang Terfavorit Dengan Menggunakan Multi-Criteria Decision Making	JTIK FILKOM UB	Vol 2 / 1 / 2015
9	Pembangunan Aplikasi <i>Game</i> Android Pengenalan Pola Warna Pada PAUD Posdaya	Jurnal Informatika, Telekomunikasi dan Elektronika (Infotel)	Vol 7 / 2 / 2015
10	Strategi Optimasi dalam Menentukan Lintasan Terpendek Undivided Ragnarok Assault Problem (Undivided Games)	Jurnal Kilat (Kajian Ilmu dan Teknologi)	Vol 4 / 2 / 2015

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

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	5th Annual Applied Science and Engineering Conference (AASEC 2020) (Scopus Indexed)	Modification of Game Agent Using Genetic Algorithm in Card Battle Game	2020

2.	5th Annual Applied Science and Engineering Conference (AASEC 2020) (Scopus Indexed)	Fake News Classification for Indonesian News Using Extreme Gradient Boosting (XGBoost)	2020
3.	5th Annual Applied Science and Engineering Conference (AASEC 2020) (Scopus Indexed)	Optimization of elderly nutrition needs using PSO Algorithm: A Case Study at POSBINDU PTM Sejahtera	2020
4.	5th Annual Applied Science and Engineering Conference (AASEC 2020) (Scopus Indexed)	Mobile Augmented Reality for Furniture Visualization Using Simultaneous Localization and Mapping (SLAM)	2020
5.	ICSET (International Conference on Science, Engineering and Technology) 2019	Digital Transaction Analysis on Game COD Mobile using Apriori Algorithm	2019
6.	Universitas Sriwijaya (Scopus Indexed)	Improvisation of Minimax Algorithm with Multi Criteria Decision Maker (MCDM) in the Intelligent Agent of Card Battle Game	2019
7.	UMK (Scopus Indexed)	Maze Runner: Angel and Demon Path Finding Game Application using C-Theta* Algorithm	2018
8.	ACM (Scopus Indexed)	Augmented Reality Interaction on Property Developer Using User Centered Design Approach	2017
9.	UMJ	E-marketing strategy in game industry with social media using e-business model	2017
10.	AMIKOM	Perancangan Dan Pembangunan SistemInformasi Portal Seminar Dan JurnalBerbasis Web Menggunakan Framework Code Igniter	2017

11.	Seminar Nasional Teknologi dan Multimedia (SEMNASTEKNOMEDIA)	Tingkat Kesiapan E-Radio di Jakarta	STMIK AMIKOM, 6-7 Februari 2015
12.	Seminar Nasional Teknologi dan Multimedia (SEMNASTEKNOMEDIA)	Pemanfaatan Augmented Reality Pada Produk Buku Sebagai Pengenalan Huruf Alfabet Untuk Usia Dini	STMIK AMIKOM, 6-7 Februari 2015

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	JudulBuku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Algoritma dan pemrograman bahasa C	2019	171	Goresan Pena
2	Gotong royong menghadapi pandemi Covid-19 [sumber elektronis] : ide dan solusi	2020	150	CV. Penerbit Qiara Media
3	Indonesia maju dan bangkit	2020	150	CV. Penerbit Qiara Media
4	Membangun peradaban berbasis pariwisata	2020	150	PT. Nasya Expanding Management
5	Menghindari praktek plagiat : kejahatan akademik terbesar	2020	150	CV. Penerbit Qiara Media
6	Mudah membuat skripsi / tesis	2020	150	CV. Penerbit Qiara Media
7	Pemrograman berorientasi obyek dengan Java dan C#	2018	200	Universitas Trilogi

H. Perolehan HKI dalam 5–10 TahunTerakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Karya Pendidikan Masa Pandemi COVID-19	2021	hak cipta	EC00202135218
2	Buku berjudul "Menghindari Praktek Plagiat: Kejahatan Akademik Terbesar"	2020	hak cipta	EC00202024289
3	Mobile Learning Application	2019	hak cipta	EC00202039296

4	Aplikasi Desktop Sipasien	2018	hak cipta	EC00201950482
---	---------------------------	------	-----------	---------------

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	-	-	-	-

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

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Posdaya	Yayasan Damandiri	2014
2	Dosen Terbaik	Universitas Trilogi	2021

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan 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 Penugasan Hibah Universitas Trilogi 2021

Jakarta, 13 Oktober 2021

Ketua Pengusul,



Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.

BIODATA ANGGOTA 1

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Ketut Bayu Yogha Bintoro, S.Kom., M.Cs
2	Jenis Kelamin	L/P
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIK	140805
5	NIDN	0814058601
6	Tempat Tanggal Lahir	Jakarta, 14 Mei 1986
7	Email	ketutbayu@universitas-trilogi.ac.id
8	No.Telp / HP	0857-4727-6207
9	Alamat kantor	Jl. TMP Kalibata No. 1 Kalibata Jakarta selatan
10	No. Telp / Faks	021-7980011
11	Lulusan yang telah dihasilkan	D3 = 28 Orang
12	Mata Kuliah yang diampu	1. Kecerdasan Buatan
		2. Logika Informatika
		3. Sistem Digital
		4. Sistem Kontrol
		5. Sistem Pakar

B. Riwayat Pendidikan

Keterangan	S1	S2	S3
Perguruan tinggi	Univ. Gunadarma	Univ. Gadjah Mada	
Bidang ilmu	Sistem Informasi	Kecerdasan Buatan	
Tahun masuk – lulus	2004-2008	2010-2012	
Judul skripsi/tesis/disertasi	Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Pada Fasilitas Kesehatan di Kota Depok Dengan Menggunakan MS4W	Simulasi Swarm Robot dengan Pendekatan Rayap Pada Masalah Clustering	

Nama pembimbing / promotor	Dr. Prihandoko	Drs. Widodo Priodiprodjo, M.Sc., EE	
----------------------------	----------------	---	--

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta)
2	2013	Artificial Stigmergy Semut dalam Penanganan Masalah Optimasi Pencarian Jalur Terpendek Ekspedisi Barang		
3	2013	Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Hepatitis A, B, dan C Dengan Metode <i>Certainty Factor</i>		
4	2013	Natural Stigmergy Semut dalam Penanganan Masalah Optimasi Pencarian Jalur Terpendek		
5	2014	Simulasi Pengaturan Lampu Lalu Lintas Pada Persimpangan Menggunakan Logika Fuzzy Dengan Metode TSUKAMOTO	AMIK New Media	5.000.000
6	2014	Pembuatan Quadcopter untuk Monitoring Taman Nasional		
7	2015	Sistem Penginderaan Jarak Jauh Berbasis <i>Unmanned Aerial Vehicle</i> Untuk Membantu Operasi Pencarian dan Penyelamatan Korban Kecelakaan di Wilayah Pegunungan	RISTEKDIKTI	11.600.000
8	2015	Pembangunan Media Interaktif Pengenalan Angka Untuk PAUD Posdaya	Yayasan DAKAB	4.500.000

D. Pengalaman Pengabdian Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta)
1	2009	Pembina Olimpiade Sains Nasional Tingkat SMA Propinsi Bali	Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Propinsi Bali	5 juta
2	2012	Pembicara Workshop IT Networking Routing With Cisco	AMIK New Media Bali	5 juta
3	2015	Sosialisasi Dampak Internet Bagi Anak Usia Dini	LPPM Univ. Trilogi	5 juta

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Hepatitis A, B, dan C Dengan Metode <i>Certainty Factor</i>	Jurnal New Media	Volume 4/No.1/2013
2	Natural Stigmergy Semut dalam Penanganan Masalah Optimasi Pencarian Jalur Terpendek Ekspedisi Barang	Jurnal New Media	Volume 4/No.2/2013
3	Simulasi Swarm Robot dengan Pendekatan Rayap Pada Masalah Clustering	Jurnal New Media	Volume 2/No.2/2013
4	Artificial Stigmergy Semut dalam Penanganan Masalah Optimasi Pencarian Jalur Terpendek Ekspedisi Barang	Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya, Universitas Udayana	Volume 1/No.2/2013

5	Swarm Intelligence Algorithm Classification in Perspective of Complex Adaptive System with Statistical Comparison Method (2017)	Journal of Technology and Computer System (JTSISKOM) Diponegoro University, Indonesia e-ISSN :2338-0403 Ketut Bayu Yogha Bintoro, Silvester Dian Handy Permana	Vol 5. No. 4 Oct 2017 https://doi.org/10.14710/jtsiskom.5.4.2017.166-171 Indexed by DOAJ
6	Latin Letters Recognition Using Optical Character Recognition For Digital Media Conversion	Jurnal Elektronika dan Telekomunikasi (JET) Rio Anugrah, Ketut Bayu Yogha Bintoro	Jurnal Elektronika dan Telekomunikasi (JET) Vol. 2 Terakreditasi B KemristekDikti

F. Pemakalah Seminar Ilmiah

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya	Artificial Stigmergy Semut dalam Penanganan Masalah Optimasi Pencarian Jalur Terpendek Ekspedisi Barang	10 November 2013 di Universitas Udayana
2	Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya	Simulasi Pengaturan Lampu Lalu Lintas Pada Persimpangan	17 Oktober 2014 di Universitas Udayana

		Menggunakan Logika Fuzzy Dengan Metode TSUKAMOTO	
	2017 The 7th International Workshop on Computer Science and Engineering (WCSE) <i>International Proceeding (2017)</i>	Non-Deterministic Finite State Automata As Termites Swarm Agent Model <i>Ketut Bayu, Maya Cendana, Rajalida Lipikorn</i>	WCSE 27-29 June , 2017, China Indexed by SCOPUS https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57195405707
4	Proceeding of SEMNASTIK-MAGMA, Universitas Bina Darma Palembang	Expert System for TOYOTA Anti-Lock Breaking System Diagnosing Using Backward Chaining Method <i>Ketut Bayu, Selamat Romadhon</i>	February, 2017, Bina Darma University, Palembang, Indonesia

G. Karya Buku Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Hal	Penerbit

H. Perolehan HKI Dalam 5-10 Tahun Terakhir

No	Judul / Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID

I. Pengalaman Merumuskan kebijakan Publik Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema Rekayasa Sosial yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat	Respon Masyarakat

J. Penghargaan Dalam 10 Tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Piagam Penghargaan Posdaya	Haryono Suyono Center	2014

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 Penugasan Hibah Universitas Trilogi 2021

Jakarta, 13 Oktober 2021

Anggota Tim Pengusul,



(Ketut Bayu Yogha Bintoro, S.Kom.,M.Cs)

BIODATA ANGGOTA 2

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Ade Syahputra, S.T., MInfCommTechMgmt.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK	130502/3276060805830004
5	NIDN	0308058301
6	Tempat Tanggal Lahir	Medan, 08 Mei 1983
7	E-mail	adesyahputra@trilogi.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	+6281210474208
9	Alamat Kantor	Jl. Kampus Trilogi/STEKPI No.1, Kalibata, Jakarta 12760
10	Nomor Telepon/Faks	(021) 7980011/ (021) 7981352
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 15 Orang; S-2 = - Orang; S-3 = - Orang;
12	Mata Kuliah yang Diampu	1. Interaksi Manusia Komputer 2. Augmented Reality 3. Pengantar Pemrograman Multimedia 4. Konsep Teknologi Informasi 5. Konsep Sistem Informasi

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Gunadarma	University of South Australia	-
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Information and Communications Technology Management	-
Tahun Masuk-Lulus	2001-2005	2008-2010	-
Judul Skripsi/Thesis/Disertasi	Sidang Comprehensif	Coursework (without project)	-
Nama Pembimbing/Promotor	-	-	-

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2015	Pengembangan Peta Interaktif dengan Memanfaatkan <i>Augmented Reality</i> (Studi Kasus Taman Mekarsari Indonesia)	Ristekdikti	11.600.000
2	2016	Pengembangan Alat Peraga Edukasi Proses Siklus Air (Hidrologi) Menggunakan Teknologi	Ristekdikti	20.000.000

		Augmented Reality (Studi Kasus: Pusat Peraga Iptek TMII)		
--	--	--	--	--

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2018	TechDev_2: Workshop Membangun <i>Augmented Reality</i> Menggunakan Desain Objek 3D Sketchup dan Unity Untuk Guru dan Siswa SMA/K di Jakarta	Universitas Trilogi	-
2	2019	Membuat Sarapan Sehat Dengan Memanfaatkan Aplikasi Kuliner di PAUD Mawar	Universitas Trilogi	-
3	2019	Kuliah Umum “Pemanfaatan Teknologi Informasi di Bidang Pendidikan”	Universitas Trilogi	-
4	2019	Cerdas Bertransaksi Digital Untuk Orang Tua Murid di PAUD Mawar	Universitas Trilogi	-
5	2019	Sosialisasi Pemasaran Digital Produk Olahan Singkong dan Ubi di RW 3 Desa Pasarean	Universitas Trilogi	-
6	2020	Mengenal <i>Augmented Reality</i> (AR)	Universitas Trilogi	-
7	2021	<i>Academic Writing Online</i> Wokshop JISA 2021	Universitas Trilogi	-

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume /Nomor/ Tahun
1	Penentuan Lokasi Wisata Pantai Dan Pulau Terbaik Di Provinsi Sumatera Barat Menggunakan Metode <i>Analytical Hierarchy Process</i>	Jurnal Mantik	Volume 3/No.1/2016
2	<i>Mobile Augmented Reality</i> Pengenalan Situs Sejarah Kawasan Banten Lama dengan Metode <i>Marker Based Tracking</i>	JTERA (Jurnal Teknologi Rekayasa)	Volume 3/No.2/2018
3	The Implementation of Augmented Reality Hairstyles at Beauty Salons Using the Viola-Jones Method (Case Study: Eka Salon)	JISA (Jurnal Informatika dan Sains) – SINTA 4	Volume 3/No.2/2020

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

No.	Nama Temu Ilmiah Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	SEMNASTEKNOMEDIA 2018	Pengembangan Alat Peraga Edukasi Proses Siklus Air (Hidrologi) Menggunakan Teknologi <i>Augmented Reality</i>	Februari 2018, Yogyakarta
2	INCITEST 2019	<i>Mobile Augmented Reality for Learning Traditional Culture Using Marker Based Tracking</i>	Juli 2019, Bandung

F. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Peningkatan Keterampilan Dan Kemampuan Organisasi Di Bidang Mixed Reality Untuk Anggota Komunitas Augmented Reality Di Universitas Trilogi	2019	Hak Cipta	EC00201931655

H. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

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

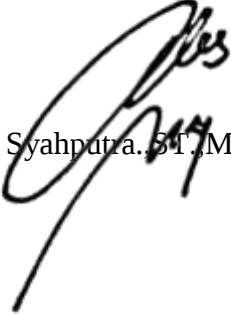
J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Judul Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	<i>FCNS (FORESEC Certified in Networking Security)</i>	FORESEC	2014
2	<i>Fifth Best Paper Award ESQ Business School</i>	ESQ Business School	2016
3	Belajar Membuat Augmented Reality	Dicoding	2020

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan Hibah Universitas Trilogi 2021

Jakarta, 13 Oktober 2021

Anggota Tim Peneliti,


(Ade Syahputra, S1.MInfCommTechMgmt)



SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITIAN/PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.

NIDN : 0326119001

Pangkat / Golongan : III C

Jabatan Fungsional : Lektor

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul:

**PENGARUH MEDIA SOSIAL SEBAGAI REFERENSI INVESTASI DIGITAL
GENERASI MUDA**

yang diusulkan dalam skema Penelitian Hibah Universitas Trilogi **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.**

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke Universitas Trilogi .

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

Jakarta, 02 Desember 2022

Mengetahui

Kepala LPPM Universitas Trilogi,



Herawati)
NIP. 200904

Yang menyatakan,



(Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.)
NIP. 140808