

PETA JALAN PENELITIAN

PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK BERBASIS OPEN-SOURCE

Kreasi dan Inovasi Baru; UI dan UX; Pemecahan Permasalahan melalui Perangkat Lunak

SOSIAL HUMANIORA UNTUK PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DAN USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM)

Pengembangan SDM dan Manajemen; Peningkatan Pemasaran dan Penghasilan

EKSTRAKSI PENGETAHUAN DARI PEMBELAJARAN DATA

Data Mining dan Big Data; Kecerdasan Buatan dan Sistem Cerdas;

MULTIMEDIA KREATIF UNTUK PENDIDIKAN DAN MASYARAKAT

Multimedia untuk Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat; Game Edukasi; Multimedia Kreatif

DIGITALISASI E-SERVICE SOCIETY

e-Commerce; e-Business; e-Governance



PETA JALAN PENELITIAN: PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK BERBASIS OPEN-SOURCE

Sub Bidang	Penelitian Sebelumnya	2020 - 2021	2021 - 2022	2022 - 2023	2023 - 2024
Kreasi dan Inovasi Baru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem Informasi Registrasi Event Dengan QR Code Scanner Di Soloraya (Studi Kasus Pada Komunitas "Tangan Di Atas") 2. Sistem Informasi Poin Pelanggaran Siswa (SIMPONIS) 3. Perancangan Sistem Buka Tutup Palang Pintu Kereta Api Secara Otomatis 	Pencetusan Ide, gagasan dan Konsep kreasi dan inovasi		Analisis dan Perancangan Konsep Kreasi dan Inovasi	Pembuatan Prototipe
UI dan UX	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perancangan Design Website Sebagai Sarana Promosi di Industri Rumah tangga 2. Perancangan Antarmuka Sistem Pakar Penyakit Padi Berbasis Web 	Evaluasi dan analisis UI atau UX	Analisis dan Perancangan Konsep Kreasi dan Inovasi		Pembuatan Prototipe
Pemecahan Permasalahan melalui Perangkat Lunak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan Metode Saw Untuk Merancang Sistem Penilaian Kinerja Karyawan STMIK AMIKOM Surakarta 2. Penerapan Metode Waterfall Untuk Pengembangan Aplikasi Restoran 3. Rancang Bangun Sistem Penjualan Kios Sepeda Masdi Berbasis Objek Menggunakan Metode Waterfall 4. Media Informasi Berbasis Web di MAN Wonogiri 	Evaluasi dan analisis permasalahan dan kelayakan perangkat lunak	Analisis dan perancangan Perangkat Lunak	Pembuatan Prototipe	Implementasi Sistem

PETA JALAN PENELITIAN: MULTIMEDIA KREATIF UNTUK PENDIDIKAN DAN MASYARAKAT

Sub Bidang	Penelitian Sebelumnya	2020 - 2021	2021 - 2022	2022 - 2023	2023 - 2024
Multimedia untuk Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Daur Air Pada SDN Singopuran 01 2. Film Animasi 2 Dimensi Dengan Judul Andi Tema: Sikap Dan Perilaku Disiplin Anak Usia Dini 	Perancangan Konsep dan Desain		Pembuatan Prototipe	Implementasi Multimedia dalam Skala Kecil
Game Edukasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perancangan Media Pembelajaran Fisika SMP Berbasis Multimedia Interaktif 2. Multimedia Interaktif Berbasis Android untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar 3. Permainan Komputer Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini 	Perancangan Konsep dan Desain		Pembuatan Prototipe	
Multimedia Kreatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan Teknik Non Photorealistic Rendering Dalam Pembuatan Efek Warna Goresan Pensil Pada Citra 2. Pembuatan Aplikasi Game The Adventure Of Nhard Pada KOMA AMIKOM Surakarta 	Perancangan Konsep dan Desain		Pembuatan Prototipe	

PETA JALAN PENELITIAN: DIGITALISASI E-SERVICE SOCIETY

Sub Bidang	Penelitian Sebelumnya	2020 - 2021	2021 - 2022	2022 - 2023	2023 - 2024
e-Commerce	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis Pemanfaatan ECommerce Sebagai Strategi Bisnis Jual Beli Emas Terhadap Kepuasan Pelanggan 2. Sistem Informasi Akuntansi Simpan Pinjam Pada Koperasi 3. Penerapan Aplikasi Akuntansi Perediaan Barang Dagang Dengan Metode FIFO Pada Toko Annisa Boyolali 4. Online Shopping Behavior in The House of Household Productive Age 	Evaluasi dan Analisis yang berkaitan dengan e-Commerce		Perancangan dan desain E-Commerce	Pembuatan Prototipe
e-Business	<ol style="list-style-type: none"> 1. Implementation of Enterprise Architecture Planning for Business Modelling of Franchise Companies 2. Analisis Penerimaan Sistem Informasi Perpustakaan STMIK Cipta Darma Surakarta Menggunakan Metode TAM 3. Analysis of the information System with ward & Peppard Methode For the strategic Business Plan of The College 	Pencetusan Ide, gagasan dan Konsep Bisnis digital		Analisis kelayakan Bisnis digital	
e-Governance	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi Manajemen Risiko Teknologi Informasi Pada Perusahaan BUMN Menggunakan Standar COBIT 5 (Studi Kasus: PT TASPEN PERSERO) 2. Evaluasi Implementasi Sistem Informasi Administrasi di Lembaga Komputer dan Pelatihan (LKP) XYZ Surakarta 	Evaluasi Tata Kelola Teknologi informasi		Perbaikan Tata kelola Teknologi Informasi	

PETA JALAN PENELITIAN: EKSTRAKSI PENGETAHUAN DARI PEMBELAJARAN DATA

Sub Bidang	Penelitian Sebelumnya	2020 - 2021	2021 - 2022	2022 - 2023	2023 - 2024
Data Mining dan Big Data	<ol style="list-style-type: none"> Optimasi Query pada Laporan Transaksi Penjualan Menggunakan Materialized View (Studi Kasus: Moonly Café) Aplikasi Perhitungan Persediaan dan Harga Pokok Penjualan Barang Dagang dengan Metode Moving Average Penerapan Information Engineering Untuk Meningkatkan Keunggulan Kompetitif AMIKOM Cipta Darma Surakarta 	Implementasi untuk skala kecil dan privat		Implementasi untuk skala Medium dan publik	
Kecerdasan Buatan dan Sistem Cerdas	<ol style="list-style-type: none"> Penerapan Metode Multi Attribute Utility Theory dalam Pemilihan Karyawan Terbaik di STMIK Amikom Surakarta Analisis Perancangan Arsitektur Sistem Pakar Penyakit Padi di Sleman Yogyakarta Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Kelompok dalam Penentuan Pegawai Terbaik Menggunakan Metode TOPSIS Dan AHP Sistem Pendukung Keputusan Promosi Jabatan Tingkat Manajemen Pada SMK X 	Implementasi Pembelajaran dari Data			Analisis dan Perancangan Sistem berbasis Kecerdasan

PETA JALAN PENELITIAN: SOSIAL HUMANIORA UNTUK PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DAN USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM)

Sub Bidang	Penelitian Sebelumnya	2020 - 2021	2021 - 2022	2022 - 2023	2023 - 2024
Pengembangan SDM dan Manajemen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengaruh Usia, Jenis Pekerjaan, Kompensasi, Kesempatan Pengembangan Karier, Dan Lingkungan Kerja Psikologis Terhadap Kepuasan Kerja Sumber Daya Manusia Di Lembaga Pendidikan Primagama Manahan – Solo 2. Penerapan Sistem Akuntansi Koperasi Simpan Pinjam 3. Pengaruh Manajemen Sumber Belajar Terhadap Prestasi Belajar dengan Kemampuan Berfikir Kritis dan Kemampuan Bahasa Inggris Sebagai Variabel Moderasi di Amik Cipta Darma Surakarta 	Evaluasi dan Analisis faktor permasalahan		Pencetusan ide, konsep dan solusi dari permasalahan	Analisis ide, konsep dan solusi dari permasalahan
Peningkatan Pemasaran dan Penghasilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanfaatan Aplikasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Lohjinawe Boyolali 2. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Konsumen Dalam Memilih Bimbingan Belajar Pada Lembaga Pendidikan Primagama Manahan–Surakarta 3. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Pengembangan Usaha Kecil Menengah (UKM) 	Evaluasi dan Analisis kondisi saat ini		Evaluasi dan Analisis faktor Pendukung dan penghambat	Analisis ide, konsep dan solusi dari permasalahan

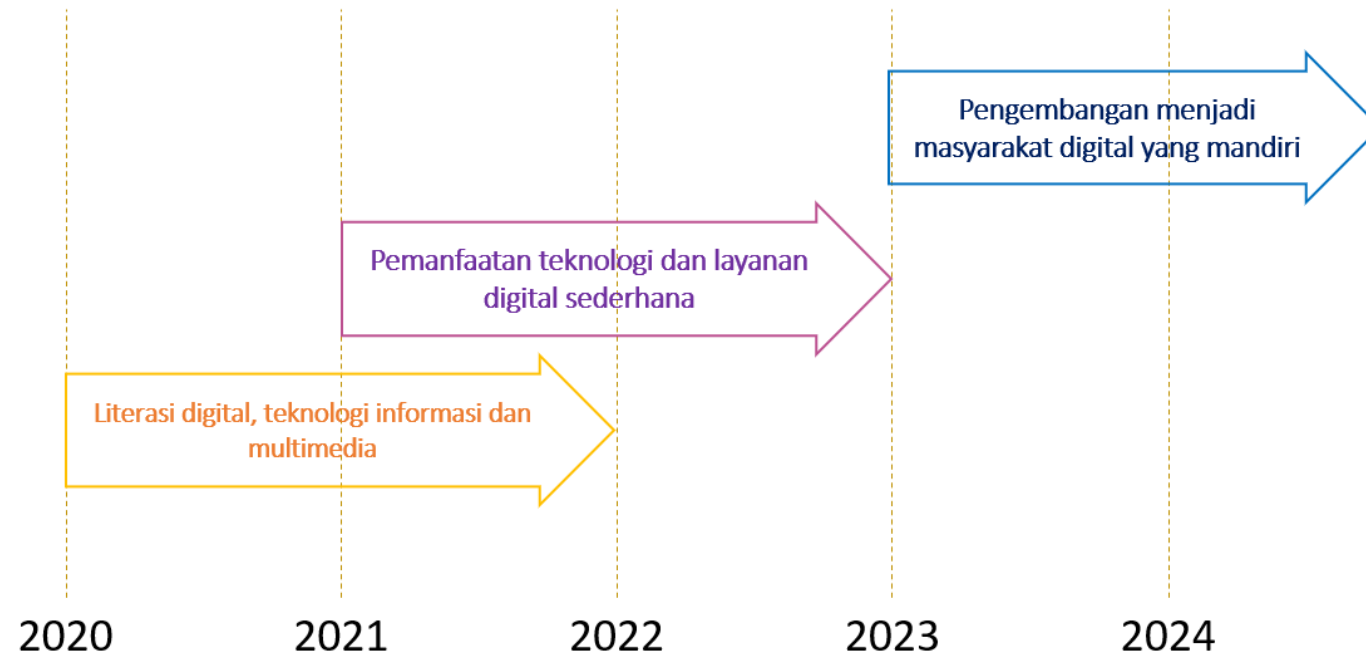
PETA JALAN PKM



**PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN
KELOMPOK MASYARAKAT PEDESAAN DAN UMKM
MELALUI TEKNOLOGI INFORMASI DAN
MULTIMEDIA**

**PENGUATAN KARAKTER DAN POTENSI DIRI BAGI
MASYARAKAT PEDESAAN MENUJU MASYARAKAT
DIGITAL**

PETA JALAN PkM: PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN KELOMPOK MASYARAKAT PEDESAAN DAN UMKM MELALUI TEKNOLOGI INFORMASI DAN MULTIMEDIA



PETA JALAN PkM: PENGUATAN KARAKTER DAN POTENSI DIRI BAGI MASYARAKAT PEDESAAN MENUJU MASYARAKAT DIGITAL

