

LAPORAN AKHIR
BANTUAN DANA INOVASI PEMBELAJARAN DAN TEKNOLOGI BANTU
(TEKNOLOGI ASISTIF) UNTUK MAHASISWA BERKEBUTUHAN
KHUSUS DI PERGURUAN TINGGI

SKEMA: III



M. Andi Setiawan, M.Pd.

1111098801

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING

2020

HALAMAN PENGESAHAN

- 1 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Palangkaraya
- 2 Penanggung jawab Kegiatan
 - Nama : M. Andi Setiawan
 - NIP/NIDN : 1111098801
 - Jabatan : Kepala Program Studi Bimbingan Konseling
 - Alamat kantor : Jl. RTA Milono KM. 1,5
 - No Telp : 081351836490
 - Alamat email : andiysetiawan@gmail.com
- 3 Anggota Tim
 - Anggota Tim 1
 - Nama : Karyanti
 - NIP/NIDN : 1114038201
 - Prodi/Fakultas : Bimbingan Konseling/FKIP.
 - Mata kuliah : Layanan BK di Sekolah dan Media BK
 - Anggota Tim 2
 - Nama : Chandra A Putra
 - NIP/NIDN : 1122108604
 - Prodi/Fakultas : Pendidikan Teknologi Informasi
 - Mata kuliah : Inovasi Pembelajaran
 - Anggota Tim 3
 - Nama : M. Jaelani
 - NIP/NIDN : 1124078802
 - Prodi/Fakultas : Pendidikan Ekonomi
 - Mata kuliah : Etika Bisnis
- 4 Jangka pelaksanaan : 1 Semester
- 5 Biaya yang diajukan : 50.000.000
- 6 Dana Pendampingan : 5.000.000

Mengetahui,
Pimpinan Perguruan Tinggi
Rektor



Dr. Sonedi, M.Pd
NIK.97.000.016

Palangka Raya 10 Desember 2020
Penanggung Jawab,

M. Andi Setiawan, M.Pd
NIK.16.0204.008

DAFTAR ISI

Sampul	i
Halaman Pengesahan	ii
Daftar Isi	iii
Bab I Pendahuluan	1
A. Latar belakang.....	2
B. Tujuan	2
BAB II Hasil Pengembangan Model Inovasi Pembelajaran.....	3
A. Analisis Kebutuhan.....	3
B. Hasil Pengembangan Model	4
1. Nama Model.....	5
2. Spesifikasi Model.....	5
3. Tujuan	14
4. Fungsi dan Manfaat.....	14
5. Keungguln	15
6. Proses Penerapan.....	15
BAB III Laporan Penggunaan Anggaran.....	38
BAB IV Penutup	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap mahasiswa memiliki karakteristik yang unik. Karakteristik yang unik membuat mahasiswa di lingkungan Perguruan Tinggi belajar keberagaman. Dosen menyikapi keberagaman mahasiswa dikelas dengan cara memfasilitasi mahasiswa terlibat aktif proses pembelajaran, tidak terkecuali bagi mahasiswa dengan keterbatasan kemampuan dalam belajar atau disebut dengan slow learner cenderung mengalami masalah komunikasi. Dosen harus adil dalam memberikan perhatian kepada semua termasuk mahasiswa berkebutuhan khusus, hal ini memperkuat fakta bahwa keterampilan dalam berkomunikasi dan berinteraksi tidak dapat diabaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tidak mudah bagi dosen untuk mencapainya tujuan pembelajaran dalam kelas inklusif yang terdiri dari berbagai karakteristik mahasiswa jika hanya mengandalkan interaksi dosen-mahasiswa. Interaksi antara sesama haruslah dibangun dalam kondisi kondusif dimana mahasiswa mengerti kelebihan dan hambatan masing-masing terutama untuk mahasiswa berkebutuhan khusus yang mengalami slow learner.

Mahasiswa slow learner cenderung tidak berbeda dengan mahasiswa reguler dari aspek fisik. Namun, berbeda perilaku dan kecepatan pemahaman pelajaran. Masalah terkait dengan kesulitan dosen dan mahasiswa reguler berinteraksi dengan mahasiswa slow learner, untuk membantu menyelesaikan tugas, mendorong dan memotivasi, dan menjelaskan materi kuliah. Kesulitan ini terkait erat dengan karakteristik mahasiswa slow learner, seperti menjadi lebih menyendiri dan menyendiri dalam belajar, serta memiliki sedikit teman.

Dosen dalam memfasilitasi mahasiswa untuk menguasai kompetensi dasar dalam sebuah pembelajaran. Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, khususnya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) belum dikembangkan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi mahasiswa slow

learner dalam proses mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai dengan tahap perkemabangannya. Meski, di FKIP UM Palangkaraya belum ada data pasti tentang jumlah mahasiswa slow learner, diperlukan sebuah model pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta mengikuti perkembangan jaman, Namun tidak meninggalkan budaya lokal yang sarat dengan makna kebaikan dan pengembangan karakter mahasiswa slow learner.

Pendidikan inklusi bagi mahasiswa slow learner dapat memiliki ciri khas tersendiri dengan menggunakan model pembelajaran Seperti model Auditory, Intellectually, Repetition (AIR) yang banyak digunakan oleh tenaga kependidikan dalam memfasilitasi mahasiswa mencapai standar kompetensi suatu pembelajaran. Model ini dapat dimodifikasi dengan kearifan lokal yang ada di Indonesia. Dosen kreatif dapat mengembangkan model pembelajaran berbasis kearifan lokal. Salah satu kearifan lokal yang dapat dikembangkan dalam sebuah pembelajaran adalah filosofi. Filosofi suku Dayak Kalimantan Tengah dikembangkan sebagai bagian dari pembelajaran di Perguruan Tinggi bagi mahasiswa slow learner. Sebab, filosofi hidup suku Dayak sebagai konsepsi memanusiakan manusia (Karyanti & Setiawan, 2019). Filosofi Dandang Tingang merupakan pemaknaan dari makna burung Enggang yang merupakan burung khas yang hidup di beberapa pulau Kalimantan, salah satunya di Kalimantan Tengah.

B. Tujuan

Tujuan pengusulan ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia untuk membantu mahasiswa disabilitas dalam memahami materi pembelajaran. Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Dengan inovasi ini, mahasiswa disabilitas juga bisa mempelajari materi pembelajaran yang diberikan oleh Dosen secara mandiri, kapanpun, dan dimanapun.

BAB II

HASIL PENGEMBANGAN MEDIA INOVASI PEMBELAJARAN

A. Hasil Analisis Kebutuhan

Saat ini jumlah kaum Disabilitas (*Disability*) seluruh dunia mencapai 1 milyar jiwa atau 12% dari jumlah penduduk dunia dan 80% diantaranya berada di negara berkembang. Menurut catatan Kementerian Sosial RI, pada tahun 2011 jumlah penyandang disabilitas di Indonesia mencapai 7 juta orang atau sekitar 3% dari total penduduk di Indonesia yang berjumlah di 238 juta. Menurut UU No.4 Tahun 1997 Tentang penyandang cacat, penyandang cacat didefinisikan sebagai setiap orang yang mempunyai kelainan fisik dan/atau mental, yang dapat mengganggu atau merupakan rintangan dan hambatan baginya untuk melakukan secara selayaknya, yang terdiri dari penyandang cacat fisik, penyandang cacat mental, penyandang cacat fisik dan mental.

Pesan penting yang dapat diambil dari pelajaran tersebut adalah betapa pentingnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam membangkitkan pendidikan bagi kaum disabilitas. Hal inilah yang seharusnya dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan penyandang disabilitas di Indonesia. Meskipun jumlah penyandang disabilitas di Indonesia sangat banyak, tetapi pada kenyataannya perhatian masyarakat dan juga pemerintah sendiri sangat minim terkait pengembangan kemampuan penyandang cacat dengan memanfaatkan peran TIK. Buktinya, di Indonesia banyak sekali Sekolah Luar Biasa (SLB) maupun sekolah Inklusif yang fasilitas teknologinya sangat minim.

Padahal jika dilihat dari segi potensinya, TIK mempunyai andil yang cukup besar dalam peningkatan kualitas pendidikan untuk penyandang cacat. Aspek cakupan teknologi begitu luas, sehingga dengan pengolahan dan pengembangan yang sebaik-baiknya akan didapat produk-produk baik berupa alat, media pembelajaran, maupun situs-situs yang bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran bagi penyandang disabilitas dan sebagai media bentuk kepedulian terhadap mereka.

B. Hasil Pengembangan Model Inovasi Pembelajaran

Proses pembelajaran berbasis multimedia dapat dilaksanakan dengan menggunakan beberapa model sesuai dengan kemampuan sekolah dalam penyediaan sarana perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Model tersebut diantaranya model selektif (klasikal), sekuensial (berurutan), dan laboratorium (individual).

a. Model Selektif (Klasikal).

Bila perangkat komputer yang tersedia di sekolah sangat minim, model selektif menjadi alternatif bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran, yaitu penggunaan komputer dengan sebuah media tayang lebar di dalam kelas. Melalui komputer dan LCD Projector, guru secara demonstrasi menyampaikan materi yang telah dibuat dalam bentuk CD interaktif. Multimedia di sini merupakan jenis multimedia presentasi pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas (presentasi), guru dapat menyajikan pointer-pointer materi.

b. Model Sekuensial (Berurutan).

Bila perangkat komputer yang tersedia di sekolah cukup banyak, namun belum memungkinkan seluruh siswa menggunakan komputer yang ada, maka hal tersebut dapat diatur untuk setiap dua atau tiga siswa dapat mengakses komputernya masing-masing bahan ajar yang telah diinstal pada server. Dalam model ini, siswa mendapat kesempatan melakukan sendiri, secara bergantian, menggunakan komputer untuk mengeksplorasi informasi yang dilakukan secara berurutan. Urutan tersebut yaitu penggunaan multimedia, belajar melalui buku, tatap muka dengan guru di kelas, dan diskusi kelompok.

c. Model Laboratorium (Individual).

Model laboratorium adalah model pembelajaran berbasis multimedia yang paling ideal di mana setiap siswa dapat menggunakan perangkat komputer untuk mengakses materi ajar. Model ini dapat digunakan bila sekolah memiliki banyak komputer (laboratorium), sehingga siswa dapat belajar secara mandiri. Siswa juga dapat meng-copy software untuk digunakan di rumah sebagai bahan remedial. Selain itu siswa dapat menggunakan media internet di luar jam sekolah

untuk menerima atau mengirim tugas, mencari bahan dari luar sekolah (Pustekom, 2008). Multimedia di sini merupakan jenis multimedia pembelajaran mandiri.

1. Nama Model Pembelajaran Inovatif

Model yang di hasilkan dari pengembangan yang dilakukan yaitu empat buah media pembelajaran yang dikhususkan bagi anak yang mengalami lamban belajar dan mengalami gangguan pendengaran ringan. Media tersebut di kembangkan di empat mata kuliah karena di kelas tersebut ditemukan mahasiswa dengan kondisi tersebut di atas. Berikut ini mata kuliah dan nama media yang dikembangkan:

1. Mata kuliah Layanan Bimbingan Konseling
Animasi Media Pembelajaran Layanan bimbingan dan konseling di era 4.0
2. Mata kuliah Teknologi Inoformasi
Animasi Media Pembelajaran Teknologi informasi dalam dunia pendidikan
3. Mata Kuliah Bahasa Inggris
Animasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pemula
4. Mata Kuliah Pendidikan Ekonomi
Animasi Media Pembelajaran Ekonomi dan pandemi Covid-19

2. Spesifikasi Model

Adapun spesifikasi pengembangan media pembelajaran animasi tahapan metode pengembangan yang akan dilakukan antara lain:

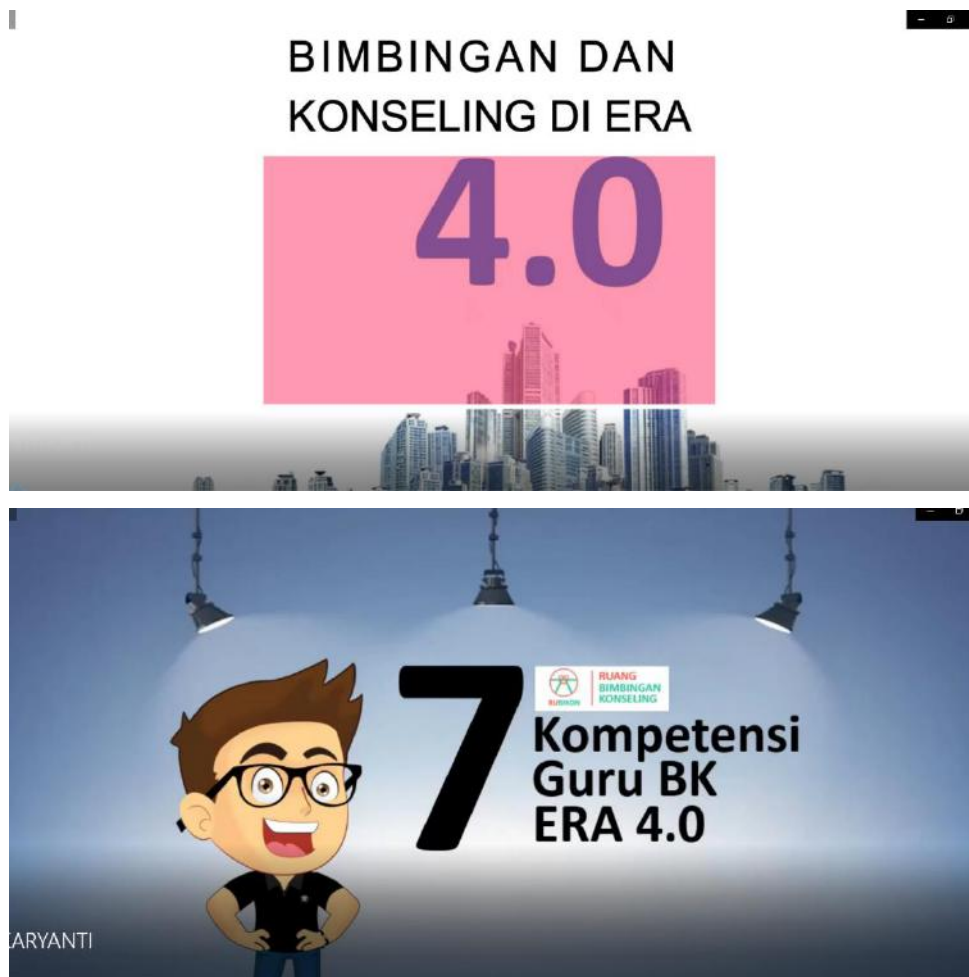
- a. Concept. Tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience, dalam hal ini tentunya siswa). Selainitu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lainnya);
- b. Design. Tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk prgoram;
- c. Material Collecting. Tahap di mana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly atau dengan tahap linier;
- d. Assembly. Tahap di mana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Proses pembuatan/produksi melibatkan tenga spesialis yang terampil atau mampu

memanfaatkan berbagai jenis software. Pembuatan aplikasi multimedia ini berdasarkan storyboard dan struktur navigasi yang berasal dari tahap desain;

- e. Testing. Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) di mana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri;
- f. Distribution. Tahapan di mana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut;

Hasil produk dari pengembangan yang dapat dihasilkan dari inovasi media pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus yaitu sebagai berikut:

1. Animasi Media Pembelajaran Layanan bimbingan dan konseling di era 4.0





KREATIF INOVATIF  **RUANG BIMBINGAN KONSELING #3**

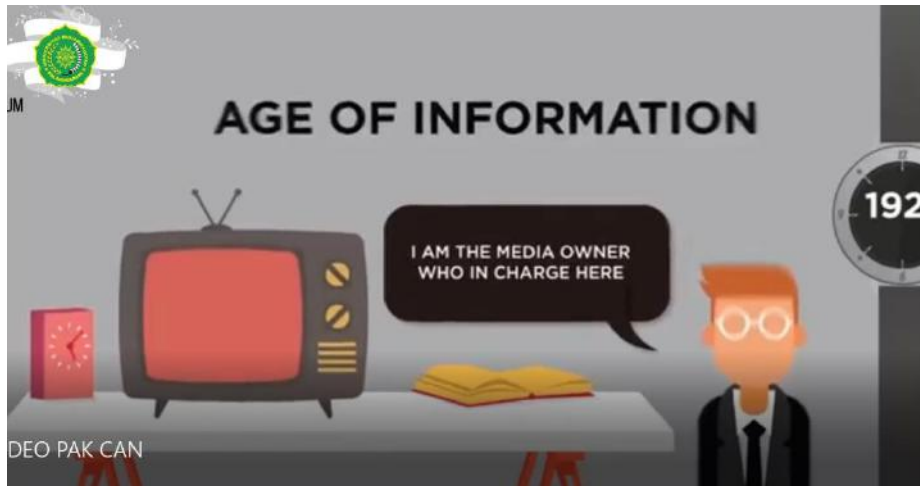


OPTIMALISASI TEKNOLOGI  **RUANG BIMBINGAN KONSELING #4**



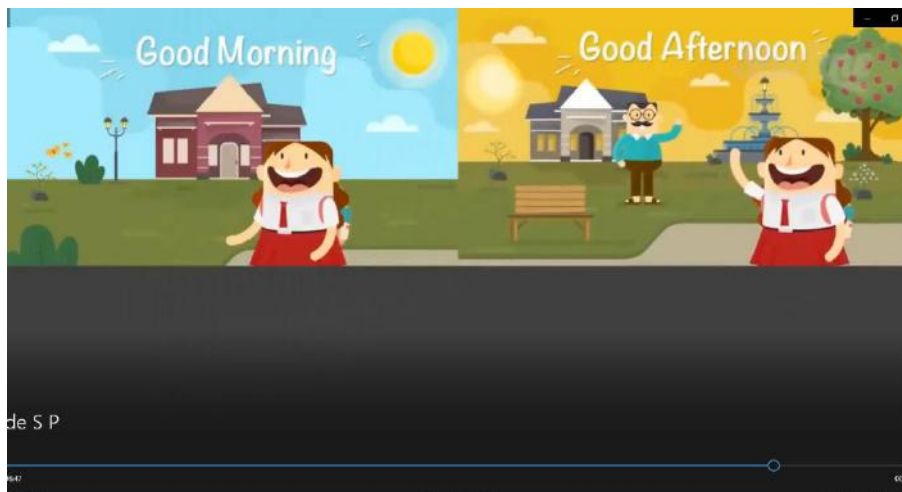
2. Animasi Media Pembelajaran Teknologi informasi dalam dunia pendidikan



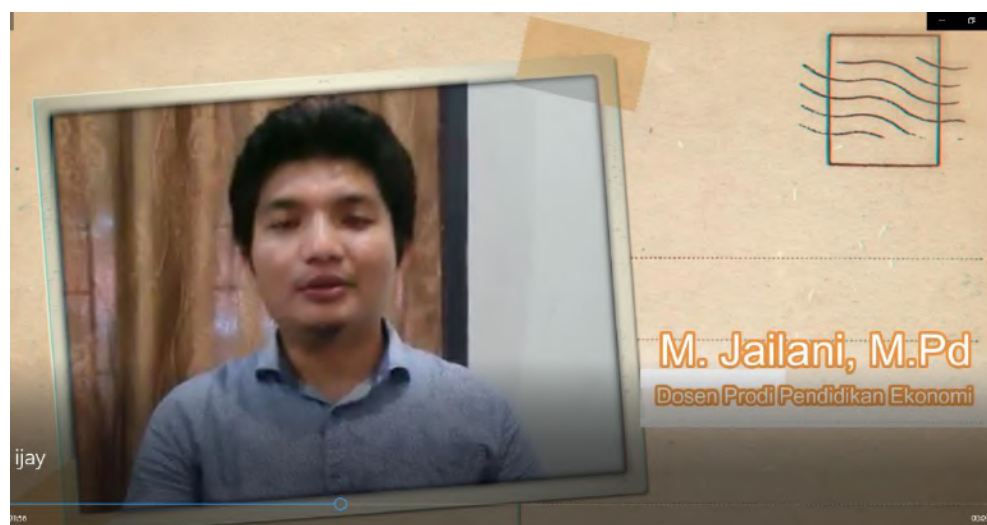


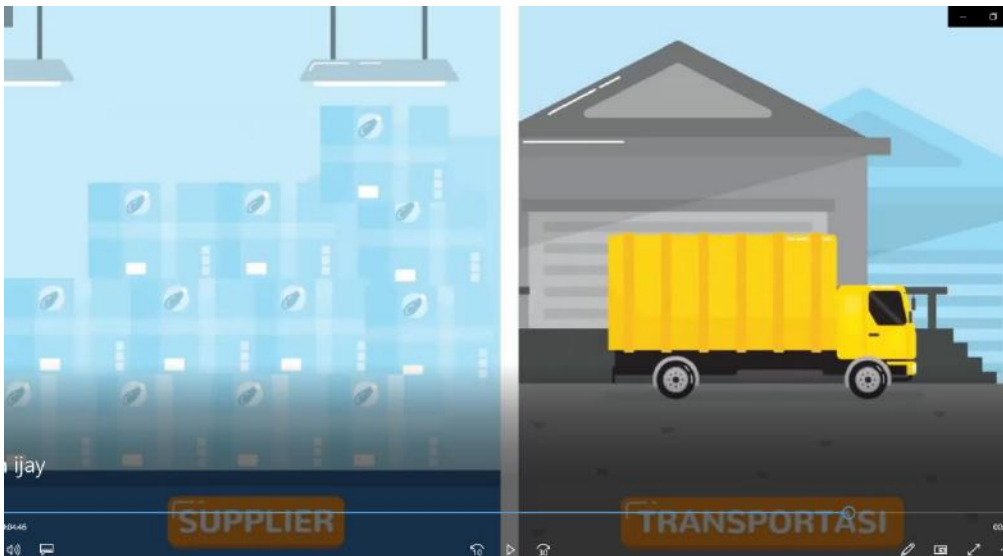
3. Animasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pemula





4. Animasi Media Pembelajaran Ekonomi dan pandemi Covid-19





3. Tujuan Pengembangan

Tujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia untuk membantu mahasiswa disabilitas dalam memahami materi pembelajaran. Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Dengan inovasi ini, mahasiswa disabilitas juga bisa mempelajari materi pembelajaran yang diberikan oleh Dosen secara mandiri, kapanpun, dan dimanapun.

4. Fungsi dan Manfaat

Media Animasi dalam pembelajaran bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat. Media Animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka Media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Kondisi tersebut juga diperkuat dengan suara yang mendukung penjelasan dari animasi yang ada.

Inovasi pembelajaran berbasis multimedia ini akan dikembangkan pada konteks:

- 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif;
- 2) Mampu menimbulkan rasa senang selama pembelajaran berlangsung, sehingga akan menambah motivasi belajar siswa;
- 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran;
- 4) Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak;
- 5) Media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel;
- 6) Membawa obyek yang sukar didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar;
- 7) Menampilkan objek yang terlalu besar ke dalam kelas; dan
- 8) Menampilkan objek yang tidak dapat dilihat secara langsung.

5. Keunggulan

Media animasi pembelajaran memiliki banyak keunggulan dalam pembelajaran. Bagi anak yang mengalami disabilitas juga akan lebih mudah dalam menangkap isi penjelasan dan memberikan pemahaman yang komprehensif. Berikut ini keunggulan dari media pembelajaran animasi.

1. Media Animasi dalam pembelajaran mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik.
2. Media Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding penggunaan media yang lain.
3. Animasi digital juga dapat digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya.
4. Media Animasi dalam pembelajaran mampu menawarkan satu media yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan.
5. Persembahan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.

6. Proses Penerapan

Langkah – langkah pada kegiatan yang akan dirancang pada inovasi pembelajaran berbasis multimedia ini meliputi pengembangan materi pembelajaran, pengembangan inovasi multimedia, pengembangan desain pembelajaran yang terdiri dari capaian pembelajaran, topik.sub topik, serta jenis media yang digunakan untuk setiap topik pada pengembangan inovasi pembelajaran berbasis multimedia. media animasi tersebut di sosialisasikan kepada mahasiswa dengan agar bisa membantu dalam mempermudah dalam pembelajaran khususnya bagi anak yang mengalami kebutuhan khusus. Secara bertahap proses penerapan dilakukan dalam dua tahapan dan masing-masing dari tahapan dilakukan sebanyak dua sosialisai. Bukti sosialisasi yang dilaksanakan untuk empat media animasi yang dikembangkan yaitu sebagai berikut.

1. Media animasi pembelajaran mata kuliah pendidikan ekonomi dengan judul animasi media pembelajaran Ekonomi dan pandemi Covid-19.



2. Media animasi pembelajaran mata kuliah Bahasa Inggris dengan judul Animasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pemula



3. Media animasi pembelajaran mata kuliah bimbingan dan konseling dengan judul Animasi Media Pembelajaran Layanan bimbingan dan konseling di era 4.0



4. Media animasi pembelajaran mata kuliah Teknologi Inoformasi dengan judul nimasi Media Pembelajaran Teknologi informasi dalam dunia pendidikan.



BAB 3
LAPORAN PENGGUNAAN ANGGARAN BIAYA
BANTUAN DANA INOVASI PEMBELAJARAN DAN TEKNOLOGI BANTU (TEKNOLOGI ASISTIF)
UNTUK MAHASISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS DI PERGURUAN TINGGI TAHUN 2020

SATUAN KERJA : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
PROGRAM : HIBAH BANTUAN DANA INOVASI PEMBELAJARAN DAN TEKNOLOGI (TEKNOLOGI ASISTIF)
UNTUK MAHASISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS DI PERGURUAN TINGGI TAHUN 2020
DANA HIBAH : Rp. 50.000.000,- (Lima Puluh Juta Rupiah)

No	Uraian Kegiatan	Volume	Biaya Satuan (Rp)	Total Biaya (Rp)	Termin I	Termin II	KET
1	Pengembangan Media Animasi						
	- Pembuatan Aplikasi Adobe Primera	1 Paket	5.000.000	5.000.000	5.000.000		- dibayar
	- Pembuatan Aplikasi Adobe Afhrefr	1 Paket	5.000.000	5.000.000	5.000.000		- dibayar
	- Pembuatan Animasi Mata Kuliah I	1 Paket	4.000.000	4.000.000	4.000.000		- dibayar
	- Pembuatan Animasi Mata Kuliah II	1 Paket	4.000.000	4.000.000	4.000.000		- dibayar
	- Pembuatan Animasi Mata Kuliah III	1 Paket	4.000.000	4.000.000	4.000.000		- dibayar
	- Pembuatan Animasi Mata Kuliah IV	1 Paket	4.000.000	4.000.000	4.000.000		- dibayar
2	Sosialisasi Program Animasi						
	- Pemateri 4 orang	4 orang	850.000	3.400.000		3.400.000	dibayar
	- ATK	1 Paket	3.000.000	3.000.000	3.000.000		- dibayar
	- Cetak Spaduk Sosialisasi	4 buah	300.000	1.200.000	1.200.000		- dibayar
	- Snack Sosialisasi Program	45 Kotak x 2 kali	25.000	2.250.000	2.250.000		- dibayar
	- Konsumsi Sosialisasi Program	45 Kotak x 2 kali	30.000	2.700.000	2.700.000		- dibayar
	- Transport Peserta Sosialisasi	35 Org x 2 kali	100.000	7.000.000	7.000.000		- dibayar
	- Seminar Kit	70 kit	35.000	2.450.000	2.450.000		- dibayar
	- Monev dan pelaporan	2 kali	1.000.000	2.000.000		2.000.000	dibayar
	TOTAL				50.000.000	44.600.000	5.400.000

Palangka Raya, Desember 2020

Bendahara,

Alfani, SE., M.AP
NIK. 07.0201.009



PT.Panonpoe Media

Komp.Permata Mekar Mulya G-1
Bandung40614-Indonesia PO BOX 102-7 Bandung 40010
Fax: (022) 8788 2588
Website: Projects.co.id

INVOICE

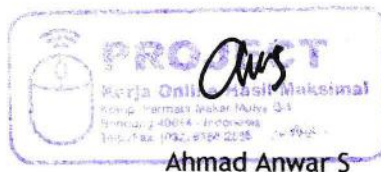
Tanggal	15/10/2020
INVOICE#	87
CUSTOMER ID	3
Jatuh Tempo	16/10/2020

Tagihan Untuk

Chandra A Putra
Universitas Muhammadiyah Palangkaraya
JL. RTA Milono KM.1.5

DESCRIPTION	TAXED	AMOUNT
Animasi Media pembelajaran MK PTI		5.000.000,00

Sub total Rp.5.000.000
Total Rp.5.000.000
Total terbayar Rp.5.000.000



Lembar Ke : _____

Dibayar dan dibukukan :

Pada Tanggal : _____

Bukti Kas No : _____

Jenis Pengeluaran : _____

Rekening Nomor : _____

KWITANSI

Terima dari : Bendahara
 Uang sebanyak : * Lima Juta Rupiah *
 Yaitu : Pembayaran Pembuatan "Aplikasi Adobe
 Primera"

Terbilang Rp. 5.000.000,-

Palangka Raya Tgl. 19-10-20...

Setuju dibayar,



Lunas dibayar
Tgl.
Bendahara



M. ANDRI SETIAWAN, M.Pd

ALFANI, SE, MAP

Alamat : _____

Barang-barang tsb. telah diterima dengan cukup dan dalam keadaan baik oleh :

Barang-barang tsb. telah dimasukkan dalam daftar inventaris / pemakaian :

Uang tsb. telah dibayar lunas kepada yang berhak menerimanya oleh :

Nama : _____

Tgl. _____

Jabatan : _____

No. Inv. _____

PT.Panonpoe Media

Komp.Permata Mekar Mulya G-1
Bandung40614-Indonesia PO BOX 102-7 Bandung 40010
Fax: (022) 8788 2588
Website: Projects.co.id

INVOICE

Tanggal	15/10/2020
INVOICE#	87
CUSTOMER ID	3
Jatuh Tempo	16/10/2020

Tagihan Untuk

Chandra A Putra
Universitas Muhammadiyah Palangkaraya
JL. RTA Milono KM.1.5

DESCRIPTION	TAXED	AMOUNT
Animasi Media pembelajaran MK BK		5.000.000,00

Sub total Rp.5.000.000
Total Rp.5.000.000
Total terbayar Rp.5.000.000



Lembar Ke : _____

Dibayar dan dibukukan :

Pada Tanggal : _____

Bukti Kas No : _____

Jenis Pengeluaran : _____

Rekening Nomor : _____

KWITANSI

Terima dari : Bendahara
Uang sebanyak : * Lima Juta Rupiah *
Yaitu : Pembayaran Pembuatan "Aplikasi Adobe
Aphrefr"

Terbilang Rp. 5.000.000,-

Palangkaraya Tgl. 19-10-2020

Setuju dibayar,

Lunas dibayar
Tgl,
Bendahara

Tanda Terima,



MANDI SETIAWAN, D.P. ALFAWI, SE, MAP

Alamat : _____

Barang-barang tsb. telah diterima dengan cukup dan dalam keadaan baik oleh :

Barang - barang tsb. telah dimasukkan dalam daftar inventaris / pemakaian :

Uang tsb. telah dibayar lunas kepada yang berhak menerimanya oleh :

Nama : _____

Tgl. _____

Jabatan : _____

No. Inv. _____

(_____)

PT.Panonpoe Media

Komp.Permata Mekar Mulya G-1
Bandung40614-Indonesia PO BOX 102-7 Bandung 40010
Fax: (022) 8788 2588
Website: Projects.co.id

INVOICE

Tanggal	15/10/2020
INVOICE#	87
CUSTOMER ID	3
Jatuh Tempo	16/10/2020

Tagihan Untuk

Chandra A Putra
Universitas Muhammadiyah Palangkaraya
JL. RTA Milono KM.1.5

DESCRIPTION	TAXED	AMOUNT
Animasi Media pembelajaran MK Bhs Inggris		4.000.000,00

Sub total Rp.4.000.000
Total Rp.4.000.000
Total terbayar Rp.4.000.000



Ans
Ahmad Anwar S

Lembar Ke : _____

Dibayar dan dibukukan :

Pada Tanggal : _____

Bukti Kas No : _____

Jenis Pengeluaran : _____

Rekening Nomor : _____

KWITANSI

Terima dari : Bendahara
Uang sebanyak : Empat juta Rupiah
Yaitu : Dapur Anmasi Medan Puncelajarai Mk
Bte Nggrn

Terbilang Rp. 4.000.000,-

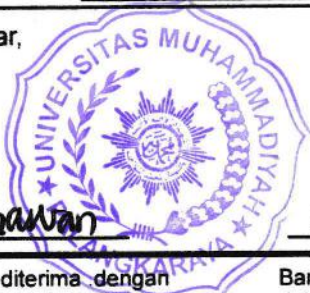
Palangkaraya Tgl. 15 - 10 - 2020

Setuju dibayar,

Lunas dibayar
Tgl,
Bendahara

Tanda Terima,

M. Andi Setiawan



Alfan



Almas Anwar s

Barang-barang tsb. telah diterima dengan cukup dan dalam keadaan baik oleh :

Barang - barang tsb. telah dimasukkan dalam daftar inventaris / pemakaian :

Uang tsb. telah dibayar lunas kepada yang berhak menerimanya oleh :

Nama : _____

Tgl. _____

Jabatan : _____

No. Inv. _____

(_____)

PT.Panonpoe Media

Komp.Permata Mekar Mulya G-1
Bandung40614-Indonesia PO BOX 102-7 Bandung 40010
Fax: (022) 8788 2588
Website: Projects.co.id

INVOICE

Tanggal	15/10/2020
INVOICE#	87
CUSTOMER ID	3
Jatuh Tempo	16/10/2020

Tagihan Untuk

Chandra A Putra
Universitas Muhammadiyah Palangkaraya
JL. RTA Milono KM.1.5

DESCRIPTION	TAXED	AMOUNT
Animasi Media pembelajaran MK P. Ekonomi		4.000.000,00

Sub total Rp.4.000.000
Total Rp.4.000.000
Total terbayar Rp.4.000.000



Ahmad Anwar S

Lembar Ke : _____

Dibayar dan dibukukan :

Pada Tanggal : _____

Bukti Kas No : _____

Jenis Pengeluaran : _____

Rekening Nomor : _____

KWITANSI

Terima dari : Bendahara
Uang sebanyak : Empat juta Rupiah
Yaitu : Desain Animasi Media Pembelajaran MK PEkonomi


Terbilang Rp. 4.000.000,-

Palangkaraya Tgl. 15-10-2022

Sesuju dibayar,

Lunas dibayar
Tgl,
Bendahara


Tanda Terima,


M. Andi Sahanan




Alfani




Ahmad Annar J

Barang-barang tsb. telah diterima dengan cukup dan dalam keadaan baik oleh :

Barang - barang tsb. telah dimasukkan dalam daftar inventaris / pemakaian :

Uang tsb. telah dibayar lunas kepada yang berhak menerimanya oleh :

Nama : _____

Tgl. _____

Jabatan : _____

No. Inv. _____

(_____)



Invoice

Referensi INV/2020/0001
Tanggal 18/10/2020
Tgl.jatuh tempo 19/10/2020

Info Perusahaan

ANUGRAH PRATAMA KOMPUTER
Jl Tunjungan no 5-7 Genteng Surabaya
Surabaya jawa timur
Surabaya
Jawa timur
Indonesia
Tlp:0813-7865-9876

Tagihan Untuk

M. Andi Setiawan
Tlp: 081351836490
email. andiysetiawan@gmail.com

Produk	kuantitas	Harga	Diskon	Pajak	jumlah
Aplikasi adobe premiere Pro Desain Grafis	1	4.000.000,00	0%	-	4.000.000,00

Sub total	Rp. 4.000.000
Total diskon	RP. (0,00)
Diskon tambahan	Rp. (0,00)
Pajak	Rp. 0,00
Total	Rp. 4.000.000
Total terbayar	Rp. 4.000.000
Sisa tagihan	Rp.0.00

Syarat dan Ketentuan

1. Pembelian yang dilakukan tidak dapat dikembalikan ke toko
2. Diskon hanya diberikan kepada pembeli skala besar dan untuk di jual kembali



Lembar Ke : _____

Dibayar dan dibukukan :

Pada Tanggal : _____

Bukti Kas No : _____

Jenis Pengeluaran : _____

Rekening Nomor : _____

KWITANSI

Terima dari : Bendahara.
Uang sebanyak : Empat Juta Rupiah
Yaitu : Pembayaran Adobe Premiere Pro


Terbilang Rp. 4.000.000,-

Palangkaraya Tgl. 18-10-2020

Setuju dibayar,

Lunas dibayar
Tgl,
Bendahara


Tanda Terima,


M. Andi Setiawan



Alfani




Ahmad Gunawan

Barang-barang tsb. telah diterima dengan cukup dan dalam keadaan baik oleh :

Barang - barang tsb. telah dimasukkan dalam daftar inventaris / pemakaian :

Barang tsb. telah dibayar lunas kepada yang berhak menerimanya oleh :

Nama : _____
Jabatan : _____

Tgl. _____
No. Inv. _____

(_____)



Invoice

Referensi INV/2020/0001
Tananggal 18/10/2020
Tgl.jatuh tempo 19/10/2020

Info Perusahaan

ANUGRAH PRATAMA KOMPUTER
Jl Tunjungan no 5-7 Genteng Surabaya
Surabaya jawa timur
Surabaya
Jawa timur
Indonesia
Tlp:0813-7865-9876

Tagihan Untuk

M. Andi Setiawan
Tlp: 081351836490
email. andiysetiawan@gmail.com

Produk	kuantitas	Harga	Diskon	Pajak	jumlah
Aplikasi adobe after Effect Desain Grafis	1	4.000.000,00	0%	-	4.000.000,00

Sub total	Rp. 4.000.000
Total diskon	RP. (0,00)
Diskon tambahan	Rp. (0,00)
Pajak	Rp. 0,00
Total	Rp. 4.000.000
Total terbayar	Rp. 4.000.000
Sisa tagihan	Rp.0.00

Syarat dan Ketentuan

1. Pembelian yang dilakukan tidak dapat dikembalikan ke toko
2. Diskon hanya diberikan kepada pembeli skala besar dan untuk di jual kembali



Lembar Ke : _____

Dibayar dan dibukukan :

Pada Tanggal : _____

Bukti Kas No : _____

Jenis Pengeluaran : _____

Rekening Nomor : _____

KWITANSI

Terima dari : Bendahara
Uang sebanyak : Empat juta Rupiah
Yaitu : Pembayaran Aplikasi Adobe After effect

Terbilang Rp. 4.000.000,-

Setuju dibayar,

M. Andi Setiawan



Lunas dibayar
Tgl.
Bendahara

Alfani



Palangkaraya Tgl. 18-10-2020

Tanda Terima,

Ahmad Gunawan

Barang-barang tsb. telah diterima dengan cukup dan dalam keadaan baik oleh :

Barang - barang tsb. telah dimasukkan dalam daftar inventaris / pemakaian :

Uang tsb. telah dibayar lunas kepada yang berhak menerimanya oleh :

Nama : _____

Tgl. _____

Jabatan : _____

No. Inv. _____

(_____)

Lembar Ke : _____

Dibayar dan dibukukan :

Pada Tanggal : _____

Bukti Kas No : _____

Jenis Pengeluaran : _____

Rekening Nomor : _____

KWITANSI

Terima dari : Bendahara
Uang sebanyak : * Delapan Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah *
Yaitu : Pemateri Sosialisasi Kegiatan Program Hasil
Produk Inovasi Pembelajaran dan Teknologi Bantu
(Teknologi Asertif) Untuk Mahasiswa di PT
"Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Dunia Ponds"

Terbilang Rp. 850.000,-

Palangka Raya Tgl. 20-10-2020

Setuju dibayar,

Lunas dibayar
Tgl,
Bendahara

Tanda Terima,

M. ANDI SETIAWAN, M.Pd

ALFAWI, SE., M.AP

Nama : DR. CHANDRA APRI
Alamat : _____

Barang-barang tsb. telah diterima dengan cukup dan dalam keadaan baik oleh :

Barang-barang tsb. telah dimasukkan dalam daftar inventaris / pemakaian :

Uang tsb. telah dibayar lunas kepada yang berhak menerimanya oleh :

Nama : _____

Tgl. _____

Jabatan : _____

No. Inv. _____

(_____)

Lembar Ke : _____

Dibayar dan dibukukan :

Pada Tanggal : _____

Bukti Kas No : _____

Jenis Pengeluaran : _____

Rekening Nomor : _____

KWITANSI

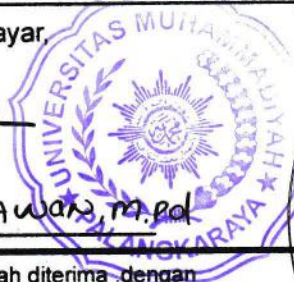
Terima dari : Bendahara
Uang sebanyak : * Delapan Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah *
Yaitu : Pemateri Sosialisasi Kegiatan Program Hasil
Produk Inovasi Pembelajaran dan Teknologi Bantu
(Teknologi Aparentif) Untuk Mahasiswa di PT
"Layanan Bimbingan dan Konseling Era 4.0."

Terbilang Rp. 850.000,-

Palangka Raya Tgl. 20-10-2020

Setuju dibayar,

M. ANDI SETIAWAN, M.Pd



Lunas dibayar
Tgl,
Bendahara

ALFANI, SE., M.AP

Tanda Terima,

Nama : M. ANDI SETIAWAN, P
Alamat : _____

Barang-barang tsb. telah diterima dengan cukup dan dalam keadaan baik oleh :

Barang - barang tsb. telah dimasukkan dalam daftar inventaris / pemakaian :

Uang tsb. telah dibayar lunas kepada yang berhak menerimanya oleh :

Nama : _____

Tgl. _____

Jabatan : _____

No. Inv. _____

(_____)

Lembar Ke : _____

Dibayar dan dibukukan :

Pada Tanggal : _____

Bukti Kas No : _____

Jenis Pengeluaran : _____

Rekening Nomor : _____

KWITANSI

Terima dari : Bendahara
Uang sebanyak : * Delapan Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah *
Yaitu : Pemateri Sosialisasi Kegiatan Program Hasil
Produk Inovasi Pembelajaran dan Teknologi Bantu
(Teknologi Asertif) Untuk Mahasiswa di PT
"Pengantar Bahasa Inggris Dalam Pembelajaran"

Terbilang Rp. 850.000,-

Palangka Raya Tgl. 22-10-20

Setuju dibayar,

Lunas dibayar

Tanda Terima

M. ANDI SETIAWAN, M.Pd

ALFANI, SE., M.A.P

Nama : ADE S. PERMADI, M.

Alamat : _____

Barang-barang tsb. telah diterima dengan cukup dan dalam keadaan baik oleh :

Barang-barang tsb. telah dimasukkan dalam daftar inventaris / pemakaian :

Uang tsb. telah dibayar lunas kepada yang berhak meherimanya oleh :

Nama : _____

Tgl. _____

Jabatan : _____

No. Inv. _____

Lembar Ke : _____

Dibayar dan dibukukan :

Pada Tanggal : _____

Bukti Kas No : _____

Jenis Pengeluaran : _____

Rekening Nomor : _____

KWITANSI

Terima dari : Bendahara
Uang sebanyak : * Delapan Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah *
Yaitu : Pemateri Sosialisasi kegiatan Program Hasil
Produk Inovasi Pembelajaran dan Teknologi Bar
(Teknologi Aertif) Untuk Mahasiswa di PT
"Kondisi Perekonomian Masa Pandemi Covid-19"

Terbilang Rp. 850.000,-

Palangka Raya Tgl. 22-10-20

Setuju dibayar,

M. ANDI SETIAWAN, M.Pd



Lunas dibayar

Tgl,
Bendahara

ALFANI, SE, M.AP

Tanda Terima,

Nama : M. JAILANI, M.Pd

Alamat : _____

Barang-barang tsb. telah diterima dengan cukup dan dalam keadaan baik oleh :

Barang - barang tsb. telah dimasukkan dalam daftar inventaris / pemakaian :

Uang tsb. telah dibayar lunas kepada yang berhak menerimanya oleh :

Nama : _____

Jabatan : _____

Tgl. _____

No. Inv. _____

(_____)

Lembar Ke : _____

Dibayar dan dibukukan :

Pada Tanggal : _____

Bukti Kas No : _____

Jenis Pengeluaran : _____

Rekening Nomor : _____

KWITANSI

Terima dari : Bendahara
 Uang sebanyak : * Tiga Juta Rupiah *
 Yaitu : Pembelian ATK

Terbilang Rp. Rp. 3.000.000,-

Palangka Raya Tgl. 10-10-2020

Setuju dibayar,

Lunas dibayar
Tgl,
Bendahara

M. ANDI SETIAWAN, M.Pd

ALFANI, SE, M.AP



anda Terima, Alamat : _____

Barang-barang tsb. telah diterima dengan cukup dan dalam keadaan baik oleh :

Barang - barang tsb. telah dimasukkan dalam daftar inventaris / pemakaian :

Uang tsb. telah dibayar lunas kepada yang berhak menerimanya oleh :

Nama : _____

Tgl. _____

Jabatan : _____

No. Inv. _____

(_____)



HIKMAH PRINT

Jl. Yos Sudarso II Palangka Raya
☎ 081253636647
☎ 081350233279
hikmahprintplk@gmail.com

Palangka Raya : 17-10-2020
Pemesan : UMP.
Telpon :

NO	NAMA PESANAN	Qty	UKURAN	HARGA SATUAN	JUMLAH
	Sponduu Sosialisasi	4	5 x 1	Rp. 300.000,-	Rp. 1.200.000,-

Pemesan

Hikmah PRINT
Hormat Kami
M. Khairu

TOTAL	Rp. 1.200.000,-
UANG MUKA	
SISA	

- Mohon Harap Dibaca dan Pahami Syarat Pesanan
- Seluruh Pesanan Dibayar DP 50%
- Pekerjaan Harap Menyerahkan Lupa dan 2 Minggu Sebelum Tanggal Jarak Kerja Lupa
- Kami Tidak Bertanggung Jawab Atas Keterlambatan atau Tidak Terselesaikannya Pekerjaan