

# Monitoring dan Evaluasi Internal PKM 2018

## Perwakilan FILKOM UB

Dikirim oleh **dinaoktavia** pada **18 Mei 2018** | Komentar : **0** | Dilihat : **574**



### **Monev Internal PKM FILKOM UB**

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya (FILKOM UB) bekerjasama dengan Kelompok Riset Mahasiswa (K-RISM) menyelenggarakan kegiatan Monitoring dan Evaluasi (Monev) Internal bagi mahasiswa FILKOM peserta Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) 2017 yang didanai DIKTI tahun 2018, Jumat (18/5/2018). Terdapat dua tim dari FILKOM dengan proposal PKM lolos pendanaan DIKTI yaitu tim PKM Karsa Cipta (PKM KC) dan PKM Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM M).

Tim PKM KC beranggotakan Dedin Anike Putra (2015), M, Dimas Setiawan Sanapiah (2014) dan Azifatul Istna Hanifah (2016) dengan karyanya *Stroke Disease Early Detection Application* (SEED). Dijelaskan oleh tim PKM KC pada monev internal bahwa SEED merupakan aplikasi mobile berbasis android untuk mendiagnosis gejala dini penyakit stroke menggunakan k-Nearest Neighbour (k-NN).

Aplikasi ini dibuat berdasarkan data dari RSSA Kota Malang, pada tahun 2016 tercatat 30% penderita stroke masih berada di usia muda antara 18 – 40 tahun. Salah satu solusi untuk mencegah stroke adalah dengan mendeteksi gejala stroke sedini mungkin.

Dengan aplikasi ini pengguna dapat menginputkan gejala yang dialami, kemudian sistem akan memberikan informasi prediksi kondisi kesehatan pengguna serta memberikan rekomendasi tindakan pencegahan berdasarkan gejala-gejala tersebut. Tidak hanya itu aplikasi ini juga menyediakan berbagai informasi kesehatan yang terpercaya. Dari hasil presentasi tim PKM KC, ada beberapa masukan yang diberikan oleh tim juri yang terdiri atas dosen FILKOM Adam Hendra Brata, S.Kom., M.T., M.Sc. dan Mochammad Ali Fauzi, S.Kom, M.Kom.

Disampaikan bahwa kekurangan tim terdapat pada cara penulisaannya yang masih kurang bagus. Selain itu tim PKM KC juga disarankan oleh juri untuk terjun ke masyarakat guna mengujicobakan aplikasi tersebut kepada penderita stroke untuk mengetahui tingkat keakuratan produk.

Sementara itu tim PKM M yang beranggotakan Aditya Yusril Fikri (2016), Guedho Augnifico Mahardika (2016), Lina Fitri (2016), Farid Adi Wijaya S. (2016) dan Hidayatul Mahmudah (2015) dengan karyanya *Game Mengenal Budaya Nusantara* (GAMELAN). GAMELAN ini merupakan media pembelajaran berbasis game desktop yang dibuat dengan tujuan untuk memperkenalkan budaya nusantara pada siswa Sekolah Dasar. Studi kasus dilakukan siswa kelas 4 pada SDN Polehan 2, Kota Malang. Dengan game ini para siswa diajak untuk berkeliling Indonesia dan mengenal kebudayaan di Indonesia melalui berbagai mini games, komik atau media interaktif lainnya. Siswa pengguna juga akan mendapatkan hadiah setiap kali mampu menyelesaikan berbagai rintangan di dalam game. Dari paparan tim PKM M beberapa saran perbaikan yang diberikan oleh juri meliputi perbaikan penulisan dan

penajaman tujuan dibuatnya aplikasi, serta alasan mendasar pemilihan siswa kelas 4 sebagai target pengguna aplikasi ini.

Kegiatan Monev Internal ini diharapkan dapat memberikan pengalaman tersendiri bagi perwakilan FILKOM agar terbiasa melakukan presentasi dihadapan dewan juri pada kompetisi sesungguhnya. Selain itu dengan monev internal ini para peserta diharapkan mampu melakukan berbagai perbaikan sesuai dengan masukan dari juri, sehingga bisa lolos ke PIMNAS. [Filkom/Humas UB]