

KMIPN VI 2024 KATANYA TIM DENGAN APLIKASI GRAVECARE SEBAGAI PENINGKATAN KEAHLIAN KOMPETISI MAHASISWA INFORMATIKA

M Arief Rahman¹, Muhammad Sutan Juansyah², Irpansyah³, Januarianto⁴

Politeknik Negeri Sriwijaya^{1,2,3,4}

E-mail: m.arief.rahman@polsri.ac.id

Abstract: *Isu pemeliharaan makam yang kurang terkelola dengan baik menjadi perhatian utama dalam pengabdian ini. Fokusnya adalah menciptakan solusi berbasis website melalui aplikasi Gravecare untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pengelolaan makam yang dilaksanakan dengan tim mahasiswa dengan nama katanya tim. Tujuan pengabdian ini adalah memberikan keterampilan teknologi kepada mahasiswa agar mereka mampu menciptakan dan memanfaatkan aplikasi dalam bidang pengelolaan makam, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya perawatan makam melalui kompetisi mahasiswa informatika Politeknik nasional (KMIPN) yang sudah dilaksanakan ke 6 di Politeknik Negeri Jakarta (PNJ). Hasil menunjukkan bahwa aplikasi Gravecare mampu mempermudah proses pendataan, pemantauan, dan perawatan makam. Mahasiswa yang terlibat mengalami peningkatan kompetensi pemecahan masalah nyata. Aplikasi ini juga meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya perawatan makam yang teratur dan terstruktur. Program pengabdian ini diharapkan menciptakan inovasi berkelanjutan yang dapat diaplikasikan di berbagai daerah, serta memberikan dampak positif terhadap keterampilan mahasiswa dan pengelolaan makam di Indonesia.*

Keywords: Perawatan makam, teknologi

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin maju, penguasaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi sangat penting bagi mahasiswa, terutama dalam bidang informatika. Kompetisi mahasiswa, seperti Kompetisi Mahasiswa Informatika Politeknik Nasional (KMIPN) VI 2024, KMIPN VI yang diadakan di Jakarta mengangkat tema ‘Inovasi Vokasi untuk Tren Informatika Masa Depan’ dengan kategori kompetisi yang dilombakan antara lain: Animasi, E-Government, Hackathon, Perencanaan Bisnis TIK, Cipta Inovasi, Perancangan Aplikasi Permainan, Internet of Things, dan Keamanan Siber (Berita Kota, 2024). Kompetisi KMIPN memiliki peran dalam meningkatkan keahlian dan kompetensi mahasiswa di bidang khususnya informatika, sebagaimana inovasi vokasi yang berfokus pada tren informatika masa depan berperan penting dalam menciptakan tenaga kerja yang siap menghadapi revolusi digital dan mendukung kemajuan teknologi dengan keterampilan praktis yang adaptif. KMIPN ini mempertemukan mahasiswa dari berbagai politeknik di seluruh Indonesia untuk menunjukkan

keterampilan dan inovasi mereka di bidang informatika (VIVA et al., 2024).

Salah satu tim yang berhasil dalam kompetisi ini adalah Katanya Tim dengan pengembangan aplikasi yang dinamai Aplikasi Gravecare, mengikuti kompetisi dalam kategori Perencanaan Bisnis TIK dapat menunjukkan inovasi dan keunggulan teknis dalam pengembangan aplikasi untuk manajemen pemakaman. Hal ini didasarkan pada pentingnya kompetisi mahasiswa sebagai sarana pembelajaran dan peningkatan keterampilan. Kompetisi semacam ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan teoritis dalam konteks praktis, serta mengembangkan keterampilan teknis dan *soft skills* seperti kerjasama tim, komunikasi, dan manajemen proyek (Wankat, 2005). Selain itu, kompetisi juga mendorong inovasi dan kreativitas, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan teknik dan teknologi informasi (Lawrence, 2004).

Dalam konteks KMIPN VI 2024, Katanya Tim dengan Aplikasi Gravecare berhasil menunjukkan bahwa kompetisi ini tidak hanya tentang memenangkan hadiah, tetapi juga tentang memberikan solusi nyata terhadap masalah yang ada di masyarakat. Aplikasi Gravecare dirancang untuk memudahkan manajemen pemakaman, mulai dari pencatatan data pemakaman hingga pengelolaan lahan. Keberhasilan tim ini menunjukkan bagaimana kompetisi dapat menjadi katalis bagi pengembangan aplikasi yang memiliki dampak sosial positif sehingga dapat memperoleh juara pada ajang kompetisi tersebut.

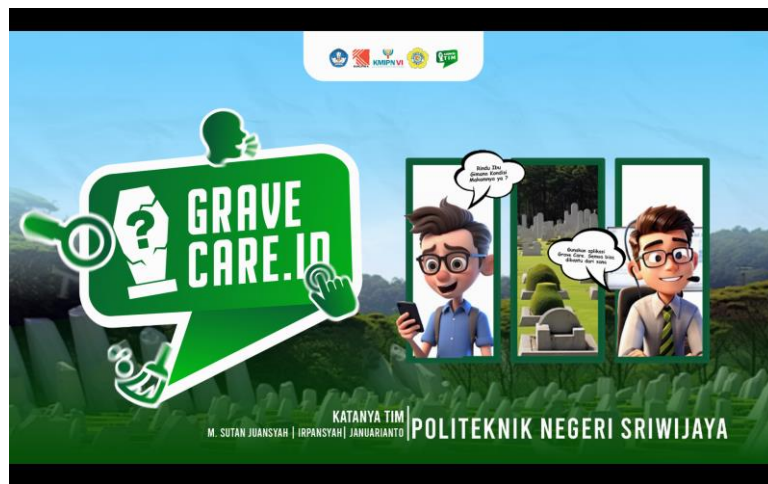
Artikel ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang pentingnya kompetisi mahasiswa dalam pengembangan keterampilan teknis dan non-teknis, serta untuk mengeksplorasi bagaimana inovasi seperti Aplikasi Gravecare dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan dalam merancang program kompetisi yang lebih efektif dan relevan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan analisis kualitatif deskriptif terhadap kegiatan, proses, dan hasil kompetisi KMIPN VI 2024, serta studi literatur beserta observasi dengan anggota tim dan pembimbing. Data dianalisis untuk memahami faktor-faktor yang mendukung keberhasilan tim, serta untuk mengidentifikasi aspek-aspek kompetisi yang paling efektif dalam meningkatkan keahlian mahasiswa.

HASIL

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa partisipasi dalam Kompetisi Mahasiswa Informatika Perguruan Tinggi Negeri (KMIPN) VI 2024 secara signifikan meningkatkan keterampilan teknis dan non-teknis mahasiswa. Tim dengan Aplikasi Gravecare berhasil dalam menghadirkan inovasi dengan pengembangan aplikasi inovatif untuk manajemen pemakaman, yang tidak hanya memenangkan kompetisi tetapi juga memberikan solusi nyata terhadap masalah sosial.



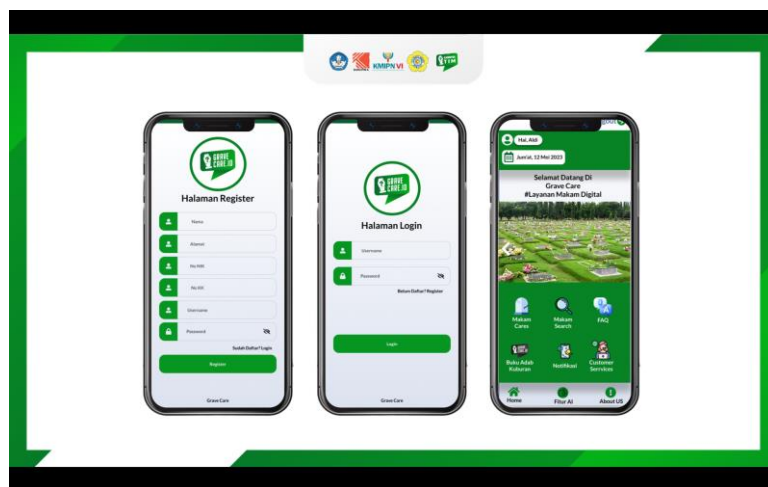
Gambar 1. Poster Aplikasi Berbasis Website Gravecare

Gambar 1 menampilkan poster Aplikasi Berbasis Website Gravecare, yang merupakan inovasi teknologi informasi untuk memudahkan pengelolaan dan perawatan makam. Poster tersebut menggambarkan fitur-fitur utama aplikasi, seperti pencatatan data makam, layanan pembersihan makam berkala, dan pengelolaan oleh yayasan atau pihak pengelola makam.



Gambar 2. Solusi Ditawarkan Aplikasi Gravecare

Gambar 2 menampilkan solusi yang ditawarkan oleh Aplikasi Gravecare, dengan tiga layanan utama. Pertama, layanan pemeliharaan dan perawatan makam yang memastikan kondisi makam selalu terawat dengan baik. Kedua, fitur pencarian lokasi makam yang memudahkan pengguna dalam menemukan makam secara cepat dan akurat. Ketiga, AI Interaktif berdasarkan Data Set Perjalanan Kehidupan Mendiang, yang menyediakan informasi dan cerita tentang perjalanan hidup mendiang, memberikan pengalaman yang lebih personal dan bermakna bagi pengguna.



Gambar 3. Design Prototipe Aplikasi Website Melalui Mobile

Gambar 3 menampilkan desain prototipe aplikasi website Gravecare yang diakses melalui perangkat mobile. Desain ini menunjukkan antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan, memastikan pengguna dapat dengan nyaman mengakses berbagai fitur aplikasi seperti pencatatan data makam, pemesanan layanan perawatan, dan pencarian lokasi makam. Gambar ini juga mencerminkan fokus pada pengalaman pengguna yang seamless dan efektif.



Gambar 4. Dokumentasi Survey Lapangan Implementasi

Gambar 4 menggambarkan dokumentasi survei lapangan terkait implementasi aplikasi Gravecare. Dalam gambar ini terlihat tim dengan nama Katanya Tim dari Politeknik Negeri Sriwijaya melakukan survei langsung di lapangan, mengumpulkan data dan umpan balik dari pengelola makam serta pengguna potensial. Dokumentasi ini menegaskan pendekatan berbasis data dan riset yang dilakukan untuk memastikan aplikasi Gravecare dapat memenuhi kebutuhan nyata di lapangan dan diadopsi dengan baik oleh masyarakat.



Gambar 5. Pencapaian Juara 2 Kategori Desain Profil Produk Inovasi

Gambar 5 menunjukkan pencapaian Tim Politeknik Negeri Sriwijaya (Polsri) yang berhasil meraih juara dua dalam kategori Desain Profil Produk Inovasi pada ajang Kompetisi Mahasiswa Informatika Politeknik Nasional (KMIPN) VI 2024 di Politeknik Negeri Jakarta (PNJ). Dalam gambar ini, terlihat tim yang terdiri dari Muhammad Sutan Juansyah, Irpansyah, Januario, bersama dosen pendamping M. Arief Rahman, S.E., M.M., menerima

penghargaan tersebut membawa pulang penghargaan ini melalui produk inovatif mereka (Sripoku, 2024). Prestasi ini merupakan capaian terhadap inovasi dan keahlian mereka dalam mengembangkan aplikasi Gravecare pada kategori perencanaan bisnis tik yang merupakan solusi berbasis teknologi informasi untuk pengelolaan dan perawatan makam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kompetisi pada KMIPN VI 2024 di PNJ, kesimpulannya adalah tim dari Politeknik Negeri Sriwijaya (Polsri) berhasil memperoleh pencapaian yang membanggakan dengan meraih juara dua dalam kategori Desain Profil Produk Inovasi melalui aplikasi Gravecare. Keberhasilan ini tidak hanya mencerminkan kemampuan inovatif mereka dalam mengembangkan solusi teknologi informasi yang relevan dengan kebutuhan sosial, namun juga membuktikan posisi Polsri dalam kompetisi mahasiswa.

DAFTAR REFERENSI

- Berita Kota. (2024, July 3). *Politeknik Negeri Jakarta Gelar Kompetisi Mahasiswa Informatika 2024*. <https://beritakota.id/politeknik-negeri-jakarta-gelar-kompetisi-mahasiswa-informatika-2024/>.
- Lawrence, R. (2004). Teaching data structures using competitive games. *IEEE Transactions on Education*, 47(4). <https://doi.org/10.1109/TE.2004.825053>
- Sripoku. (2024, July 7). *Mahasiswa Polsri Juara Desain Profil Produk Inovasi Pada KMIPN VI 2024 di PNJ*. <https://palembang.tribunnews.com/2024/07/07/mahasiswa-polsri-juara-desain-profil-produk-inovasi-pada-kmipn-vi-2024-di-pnj>.
- VIVA, Rinna Purnama, & Zaky, A.-Y. (2024, July 4). *Hasil Inovasi Politeknik se-Indonesia Dipamerkan di Ajang KMIPN*. <https://www.viva.co.id/edukasi/1729165-hasil-inovasi-politeknik-se-indonesia-dipamerkan-di-ajang-kmipn>.
- Wankat, P. C. (2005). Undergraduate student competitions. *Journal of Engineering Education*, 94(3). <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2005.tb00860.x>