



SOSIALISASI PENERIMAAN PROPOSAL

PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA ✨

TAHUN 2025

PKM CENTER - UNTIRTA

Serang, 18 November 2024



MISI UNTIRTA

1

Meningkatkan kualitas, relevansi dan daya saing pendidikan serta lulusan yang unggul, berkarakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila dan berdaya saing di kawasan global

2

Meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang inovatif dan tepat sasaran berbasis kebutuhan nyata sesuai dinamika perkembangan jaman

3

Meningkatkan daya dukung tata kelola perguruan tinggi yang baik, mandiri dan maju sebagai implementasi dari Healthy, Integrated, Smart and Green (HITS and GREEN).



PKM 2024

**ADABEBERAPA
PERUBAHAN**

**B U K U
P A N D U A N**

Panduan Umum +
10 Panduan Pelaksanaan PKM



PELAKSANAAN

P K M 2 0 2 4

- **Pelaksanaan 3-4 bulan**
- **Luaran:**
Laporan kemajuan,
Laporan akhir,
produk PKM dan
akun media sosial (diiklankan)

Mahasiswa PKM.2024

Personil

3-5 Mahasiswa Aktif dan 1 Dosen Pendamping (ber NIDN)

1 (satu) mahasiswa dalam kelompok hanya dapat mengusulkan:

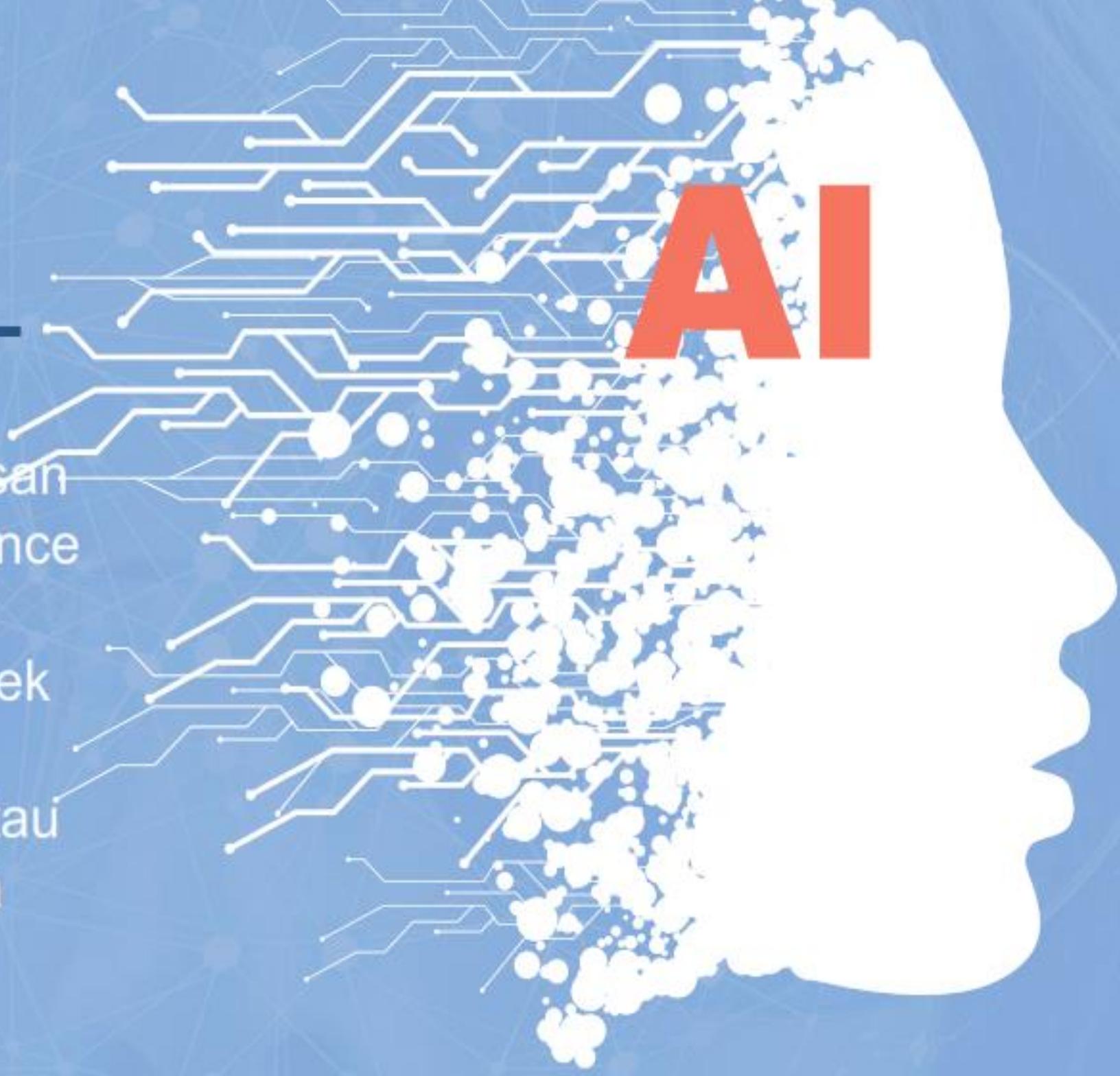
- 1 (satu) proposal di skema pendanaan 8 bidang saja
- 1 (satu) proposal di skema insentif saja
- 1 (satu) proposal di skema pendanaan dan 1 (satu) proposal di skema insentif

Baik sebagai Ketua atau Anggota



PROPOSAL

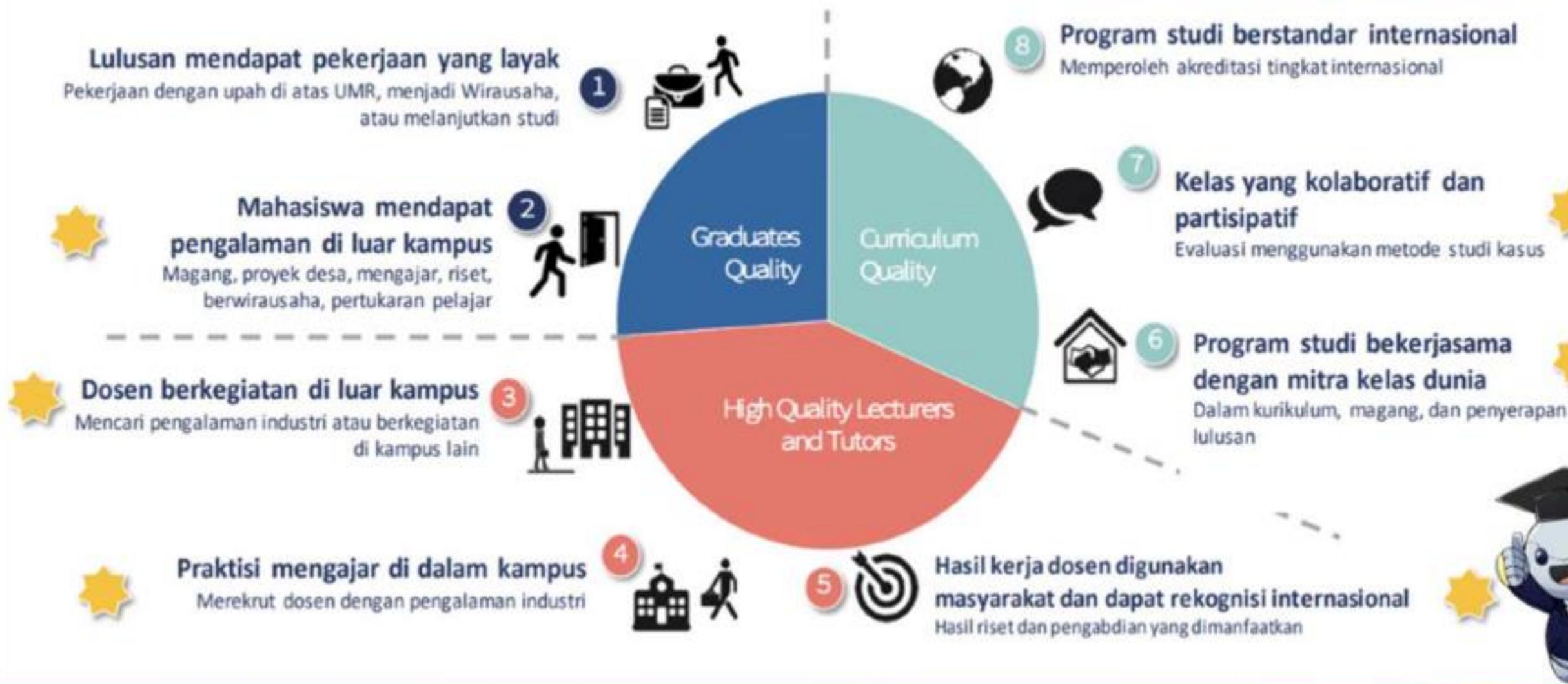
- Tidak dibuat dengan menggunakan kecerdasan buatan/artificial intelligence (AI)
- Sudah melalui proses cek kesamaan dengan menggunakan Turnitin atau perangkat lunak lainnya (Khusus PKM AI)

The graphic features a white silhouette of a human head in profile, facing right. The interior of the head is filled with a complex network of white lines and dots, resembling a neural network or circuit board. The letters 'AI' are prominently displayed in a bold, red, sans-serif font, positioned within the upper part of the brain area. The background is a solid blue color with a subtle pattern of white dots and lines, suggesting a digital or networked environment.

AI

Transformasi Pendidikan Tinggi

8 Indikator Kinerja Utama

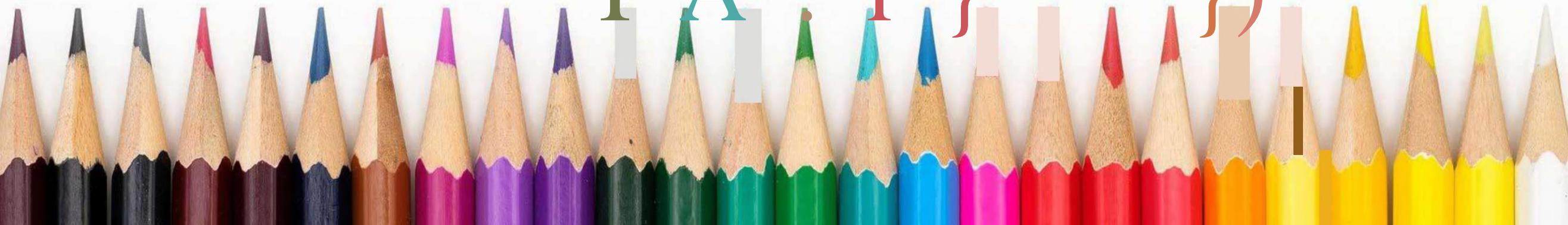


Semua bidang PKM terkait dengan pencapaian IKU 1, 2, 3, dan 5.

Sasaran IKU dan SKS konversi PKM berbasis MBKM

No	Bidang PKM	Sasaran IKU	Setara sks dalam MBKM			
			Lolos Tahap 1	Didanai	PIMNAS	Total/Kumulatif
1	PKM-RE	1,2,3,5	1-2	3-5	2-3	6-10
2	PKM-RSH	1,2,3,5	1-2	3-5	2-3	6-10
3	PKM-K	1,2,3,5	1-2	3-5	2-3	6-10
4	PKM-PM	1,2,3,5	1-2	3-5	2-3	6-10
5	PKM-PI	1,2,3,5	1-2	3-5	2-3	6-10
6	PKM-KC	1,2,3,5	1-2	3-5	2-3	6-10
7	PKM-KI	1,2,3,5	1-2	3-5	2-3	6-10
8	PKM-VGK	1,2,3,5	1-2	3-5	2-3	6-10
9	PKM-GFT	1,2,3,5	1-2	-	2-3	3-5-10
10	PKM-AI	1,2,3,5	1-2	-	-	1-2
11	PKM-RE	1,2,3,5	1-2	-	-	1-2

I A I } }





**MERDEKA
BELAJAR**

**Kampus
Merdeka**
Membangun Indonesia

JKMI
Jurnal Kejuruan



2023



Klaster Perguruan Tinggi

2024

Jumlah Maksimal Proposal PKM 2023			Klaster	Jumlah Maksimal Proposal PKM 2024		
PKM 8 Bidang	PKM AI	PKM GFT		PKM 8 Bidang	PKM AI	PKM GFT
500	50	50	I	400	40	40
300	25	25	II	240	20	20
150	15	15	III	120	15	15
100	10	10	IV	80	10	10
75	5	5	V	60	5	5

RENCANA KLASTER PKM

Perguruan Tinggi



RANK	Perguruan Tinggi	Presentase Efektivitas Pendanaan dengan Pengusulan Proposal
1	Perguruan Tinggi A	Tertinggi 1
2	Perguruan Tinggi B	Tertinggi 2
3	Perguruan Tinggi C	Tertinggi 3
.
.
.
Terbawah 3	Perguruan Tinggi X	Terkecil 3
Terbawah 2	Perguruan Tinggi Y	Terkecil 2
Terbawah 1	Perguruan Tinggi Z	Terkecil 1



Promosi
Naik Klaster

Tetap
Tetap Klaster

Degradasi
Turun Klaster

KRITERIA



Inti Kegiatan	Kriteria keilmuan	Pendi- dikan	Jumlah Mhs*	Pendanaan (Rp. Juta)	Luaran Wajib
PKM Riset Eksakta (PKM-RE)*					
Pengamatan mendalam berbasis iptek untuk mengungkap informasi baru bidang Eksakta	Sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	6– 10	1. Laporan Kemajuan 2. Laporan Akhir 3. Artikel Ilmiah 4. Akun Media Sosial
PKM Riset Sosial Humaniora (PKM-RSH)*					
Pengamatan mendalam berbasis iptek mengungkap informasi baru bidang Sosial Humaniora dan Seni	Sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	6– 10	1. Laporan Kemajuan 2. Laporan Akhir 3. Artikel Ilmiah 4. Akun Media Sosial
PKM Kewirausahaan (PKM-K)*					
Produk iptek sebagai komoditas usaha mahasiswa	Tidak harus sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	6– 10	1. Laporan Kemajuan 2. Laporan Akhir 3. Produk dan Aktivitas Usaha 4. Akun Media Sosial
PKM Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM-PM)*					
Solusi iptek (teknologi/manajemen) bagi mitra <i>non profit</i>	Tidak harus sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	6– 10	1. Laporan Kemajuan 2. Laporan Akhir 3. Buku Pedoman Mitra 4. Akun Media Sosial
PKM Penerapan Iptek (PKM-PI)*					
Solusi iptek (teknologi/manajemen) bagi mitra <i>profit</i>	Sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	6– 10	1. Laporan Kemajuan 2. Laporan Akhir 3. Buku Pedoman Mitra 4. Akun Media Sosial
PKM Karya Cipta (PKM-KC)*					
Karya berupa hasil konstruksi karya yang fungsional	Sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	6– 10	1. Laporan Kemajuan 2. Laporan Akhir 3. Prototipe/Produk Fungsional 4. Akun Media Sosial
PKM Karya Inovatif (PKM-KI)*					
Karya berupa hasil karya fungsional inovatif solutif skala penuh, berbasis iptek, siap diproduksi massal	Sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	6– 10	1. Laporan Kemajuan 2. Laporan Akhir 3. Produk Fungsional Skala Penuh beserta Dokumen Teknis 4. Akun Media Sosial
PKM Video Gagasan Konstruktif (PKM-VGK)*					
Isu SDGs dan isu Nasional	Tidak harus sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	6– 10	1. Laporan Kemajuan 2. Laporan Akhir 3. Video YouTube 4. Akun Media Sosial
PKM Gagasan Futuristik Tertulis (PKM-GFT)*					
Karya tulis memuat ide berupa konsep perubahan di masa depan	Tidak harus sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	Insentif 2,5	Artikel Gagasan
PKM Artikel Ilmiah (PKM-AI)					
Artikel ilmiah hasil kegiatan akademik mahasiswa	Sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	Insentif 2,5	Artikel Ilmiah



Anggaran

Belmawa:

Rp 6.000.000,00 – Rp 10.000.000,00

PT (wajib):

maksimum Rp 2.000.000,00

(dalam bentuk in cash dan atau *in kind*)

Pihak lain (tidak wajib):

maksimum Rp 1.000.000,00

(dalam bentuk in cash dan atau *in kind*)

Maksimum Total: Rp 13.000.000,00



FORMAT RAB



No	Jenis Pengeluaran	Sumber Dana	Besaran Dana (Rp)
1	Bahan habis pakai (contoh: ATK, kertas, bahan, dan lain lain) maksimum 60% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (jika ada)	
2	Sewa dan jasa (sewa/jasa alat; jasa pembuatan produk pihak ketiga, dan lain lain), maksimum 15% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (jika ada)	
3	Transportasi lokal maksimum 30% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (jika ada)	
4	Lain-lain (contoh: biaya komunikasi, biaya bayar akses publikasi, biaya <i>adsense</i> media sosial, dan lain-lain) maksimum 15% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (jika ada)	
Jumlah			
Rekap Sumber Dana		Belmawa	
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (jika ada)	
		Jumlah	

Tidak Diperkenankan



1. Honorarium, konsumsi, hadiah dan sejenisnya untuk tim, dosen pendamping, narasumber, pemateri atau sejenisnya;
2. Sewa komputer PC, laptop, printer, ponsel, kamera, handycam, tempat/ ruangan/aula atau sejenis;
3. Pembelian alat/bahan lebih dari Rp. 1.000.000,00 per item;
4. Pembelian penyimpanan data (flashdisk, harddisk);
5. Pembelian kuota internet lebih dari Rp. 100.000,00 per bulan per tim;
6. Durasi sewa lisensi atau sejenis yang melebihi 6 bulan;
7. Penyusunan, penggandaan dan atau penjilidan laporan kemajuan, laporan akhir (kecuali PTS, atau PTN yang mewajibkan hardcopy).
8. Biaya publikasi dan/atau promosi kegiatan di media sosial lebih dari Rp 500.000



KARAKTERISTIK BIDANG PKM 2024

Skema Pendanaan

Unsur Kebaruan

PKM-RE

Riset Eksakta

PKM-RSH

Riset Sosial Humaniora

Unsur Kebaruan

Prototipe / Purwarupa, Model

PKM-KC

Karsa Cipta

PKM-KI

Karya Inovatif

Produk siap produksi skala 1

Produk Barang/jasa baru

PKM-K

Kewirausahaan

PKM-VGK

Video Gagasan Konstruktif

video SDGs/ keprihatinan bangsa

Membantu Masalah Mitra

PK-PM

Pengabdian Kepada Masyarakat

PKM-PI

Penerapan IPTEK

Membantu Masalah Mitra

Skema Insentif

Ide diwujudkan jangka Panjang

PK-CF

Gagasan Futuristik Tertulis

PKM-AI

Artikel Ilmiah

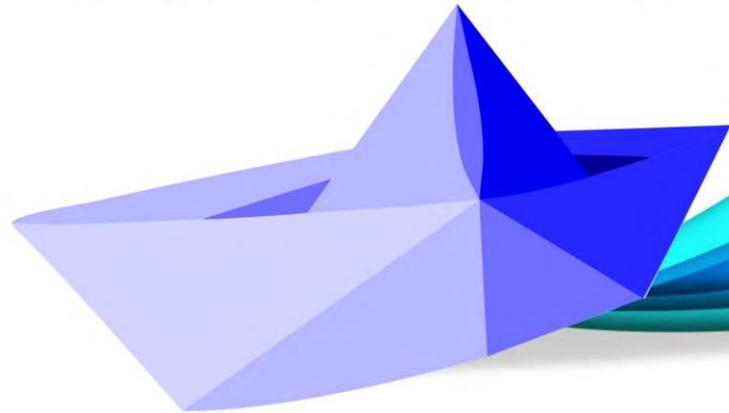
Keg sudah dikerjakan tim mahasiswa

PKM-RE

Rf SET EKSAKTA



- Objek riset PKM-RE adalah fenomena alamiah sesuai hukum-hukum fisika, kimia, dan biologi.
- Mengungkap hubungan sebab-akibat, aksi-reaksi, rancang bangun, eksplorasi, materi alternatif, desain produk atraktif, blue print, dan sejenisnya atau identifikasi senyawa kimia aktif.
- Ruang lingkup penelitian ini lebih banyak di bidang kedokteran, kesehatan, farmasi, pertanian, teknologi, ilmu dasar, matematika dan material science serta kebumihan.





PKM-RSH

RISET SOSIAL HUMANIORA



- Gabungan antara bidang sosial dan humaniora yang memiliki objek riset pada fenomena sosial dan perilaku manusia yang dapat ditemui dalam kehidupan bermasyarakat.
- Menitikberatkan pada fenomena sosial interaksi dalam kehidupan bermasyarakat seperti bidang ekonomi, psikologi, sosial, pendidikan, manajemen dan politik .
- Fokus pada aspek dasar perilaku dalam kehidupan masyarakat, seperti perkembangan budaya, seni, filsafat, adat istiadat, sejarah, kepercayaan atau agama, hukum dan nilai-nilai.



PKM-K

Kewirausahaan



- Memberikan peluang bagi mahasiswa untuk merealisasikan ide kreatif produk (berupa barang atau jasa), yang diharapkan dapat menjadi cikal bakal kemunculan produk usaha di Indonesia sebagai karya mandiri bangsa.
- Ide usaha dan produk didasari kebutuhan dan peluang pasar, mengutamakan solusi tantangan intelektual, dan merupakan perwujudan penguasaan iptek oleh tim mahasiswa.
- Tidak semata-mata berorientasi pada perolehan laba (*profit*), akan tetapi lebih mengutamakan pada kemanfaatan dan kreativitas produk berbasis iptek serta kualitas pelaksanaan usahanya.
- Produk usaha diwujudkan dalam bentuk fisik/produk jadi. Pembuatan & penjualan boleh bekerjasama dengan mitra, namun desain/konsep produk dan strategi pemasaran harus dibuat sendiri oleh mahasiswa.

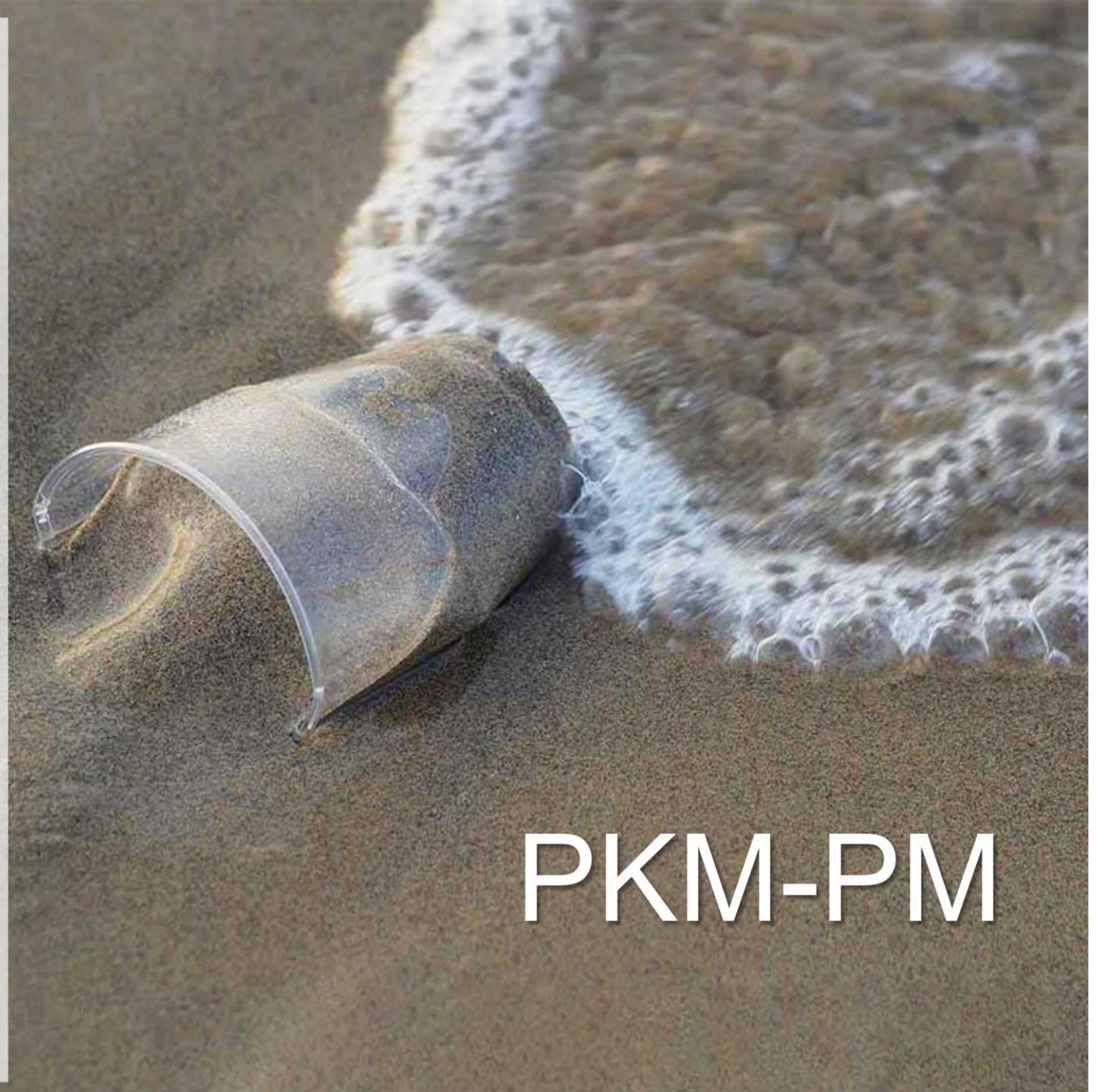
PKM-K

PKM-PM

Pengabdian Kepada Masyarakat



- Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berinteraksi secara aktif dengan masyarakat mitra non profit; menumbuhkan tanggung rasa dan solidaritas terhadap masalah yang dihadapi; menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni untuk membantu menyelesaikan permasalahan mitra.
- Memberikan bantuan iptek kepada mitra program sebagai bentuk solusi atas permasalahan atau kebutuhan prioritas mitra.
- Meliputi aspek pemberdayaan sumberdaya manusia, ekonomi, kesehatan, pendidikan, keamanan lingkungan, persiapan untuk wirausaha, pengembangan karya seni, dll.
- Jarak lokasi mitra maks 200 km dari Kampus



PKM-PM



PKM-PI

Penerapan IPTEK

- Memotivasi mahasiswa untuk aktif berinteraksi secara profesional dengan pelaku usaha, mengidentifikasi persoalan atau kebutuhan mitra profit serta menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di bangku kuliah untuk menemukan solusi bagi permasalahan mitra berdasarkan iptek yang siap diterapkan dan dikuasai dengan baik oleh mhs.
- Memberikan bantuan iptek kepada mitra sebagai bentuk solusi atas permasalahan atau kebutuhan prioritas mitra yang teridentifikasi saat mhs dan mitra berdiskusi sebelum kesepakatan bersama dicapai.
- Jarak lokasi mitra profit maks 200 km dari Kampus

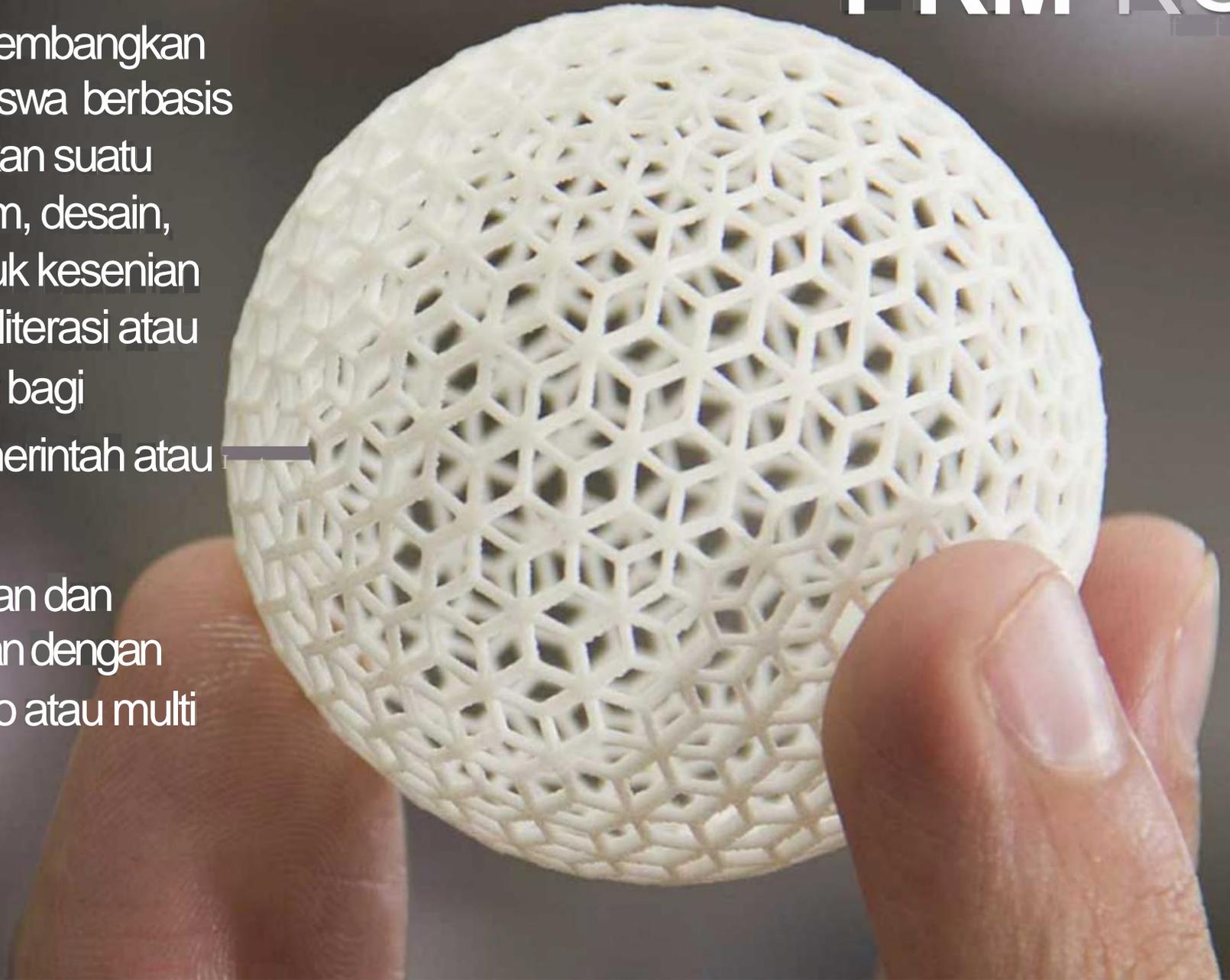


PKM-KC

KARSACIPTA



- Dirancang untuk menumbuh kembangkan kreativitas dan inovasi mahasiswa berbasis iptek dalam upaya menghasilkan suatu produk baik itu berwujud sistem, desain, model/barang, prototipe, produk kesenian kontemporer, aplikasi, produk literasi atau jasa layanan yang bermanfaat bagi masyarakat luas, instansi pemerintah atau dunia usaha.
- Meliputi semua bidang keilmuan dan disarankan sesuai atau relevan dengan kepakaran tim pengusul (mono atau multi disiplin ilmu).



PKM I KI

Karya Inovatif



PKM-KI



- Dirancang untuk menumbuhkan kepekaan mahasiswa terhadap problematika faktual di masyarakat atau dunia usaha, dan sekaligus mengasah kreativitas mahasiswa untuk menghasilkan karya fungsional inovatif yang solutif berbasis iptek.
- Dalam memilih topik perlu dipertimbangkan kendala yang mungkin dihadapi dalam pelaksanaan serta kebutuhan sumber daya untuk mewujudkan produk inovatif tersebut.
- Luaran tidak diperkenankan dalam bentuk prototipe, apalagi hanya dalam bentuk desain teknis saja.

PKM-PI

- Memberikan bantuan iptek kepada **mitra usaha** sebagai bentuk solusi atas kebutuhan atau permasalahan prioritas mitra yang teridentifikasi di saat mahasiswa dan mitra bertukar pikiran.
- MITRA
- TEKNOLOGI TEPAT GUNA

PKM-KI

- Memberikan solusi kepada masyarakat atau dunia usaha berbentuk **teknologi nyata** (bukan prototype) yang **fungsional** dan **siap untuk dioperasikan** oleh **penggunanya**
- TANPA MITRA
- KARYA INOVATIF
- PRODUK → MANUFAKTUR
- Produk 1:1

PKM-KC

- Penciptaan yang didasari atas **karsa dan nalar mahasiswa, bersifat konstruktif dan kreatif** serta menghasilkan suatu sistem, desain, model/barang atau prototipe dan sejenisnya atau produk digital/virtual
- TANPA MITRA
- KARSA → DICIPTAKAN
- PROTOTIPE

Ruang Lingkup





PKM-VGK

Video Gagasan Konstruktif

- Bertujuan untuk memotivasi partisipasi mahasiswa dalam mengelola imajinasi, persepsi, dan nalar sebagai upaya solusi kekinian yang konstruktif terhadap keprihatinan bangsa Indonesia atau pencapaian tujuan SDGs di Indonesia.
- Dimulai dari gagasan, kemudian dilanjutkan narasi dan akhirnya diwujudkan video di YouTube



PKM V GK



PKM-GFT

GAGASAN FUTURISTIK TERTULIS



PKM-GFT

- Merupakan gagasan kreatif yang futuristik sebagai respons intelektual atas persoalan aktual yang dihadapi bangsa. Gagasan tersebut tidak terikat bidang ilmu, bersifat unik dan bermanfaat.
- Bersifat menyelesaikan persoalan atau problem solving; visioner dan futuristik; memerlukan solusi dengan durasi waktu yang panjang; realistik dan implementatif; dan berdampak sistemik atau berskala masif dan kompleks.
- Harus original atau merupakan pengembangan dari solusi yang pernah ada. Sifat utama lainnya adalah PKM-GFT harus realistik.
- Ruang lingkup PKM-GFT meliputi seluruh aspek berbangsa dan bernegara seperti sosial, ekonomi, budaya, politik, hukum, pendidikan, kesehatan, pertahanan keamanan, energi, teknologi dan pangan serta lingkungan.



0

PKM-AI

Artikel Ilmiah

- Membantu dan menyediakan media bagi mahasiswa Indonesia untuk membuat artikel ilmiah dari hasil kegiatan akademik berkelompok yang telah dilakukan.
- Menumbuhkembangkan minat dan kemampuan menulis artikel ilmiah bagi mahasiswa.
- Meliputi kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.
- Sumber penulisan artikel ilmiah tersebut adalah kegiatan ilmiah yang telah selesai dilakukan oleh kelompok mahasiswa penulis artikel (KKN, Magang, Praktik Kerja dll).
- Artikel ilmiah bukan suatu narrative review atau sejenisnya.



Kiat Sukses



- Baca panduan PKM dengan cermat
- Tulis proposal sesuai dengan Panduan Umum dan Panduan Pelaksanaan
- Fokus pada Kreativitas dan kekhasan bidang PKM

SOSIALISASI

18 - 22 NOVEMBER 2024

UNGGAH PROPOSAL

BATAS AKHIR

24 DESEMBER 2024

**PENGUMUMAN PROPOSAL LOLOS
TAHAP 1**

06 JANUARI 2025



**TANGGAL
PENTING**



Proposal PKM 2025



Semua perubahan telah
disimpan di Drive



Kirim

Pertanyaan

Jawaban

Setelan

PENGUNGGAHAN PROPOSAL PROGRAM
KREATIVITAS MAHASISWA (PKM) 2025 BAGI
MAHASISWA UNIVERSITAS SULTAN AGENG
TIRTAYASA

Pengunggahan Proposal DITUTUP Tanggal 22 November 2024 Pukul 23.59 WIB

Judul PKM *

Teks jawaban singkat



<https://forms.gle/obSKaH5eHHfMPrHK8>

PANDUAN PKM 2025 ?

- Workshop perbaikan proposal pra-submit SIMBELMAWA
- Finalisasi proposal
- Submit proposal ke SIMBELMAWA

The image features the word "KUNYU" constructed from colorful LEGO bricks. The letter 'K' is made of purple bricks, 'U' is orange, 'N' is green, and 'YU' is also green. The background is split diagonally from the top-left to the bottom-right, with a yellow section on the left and a white section on the right. Several individual LEGO bricks in orange, blue, green, and purple are scattered around the main word.

KUNYU

[kuni PKM
penuh kegembilraan



Selamat Berjuang

A N D A P A S T I B I S A