

Curriculum Vitae

Identitas Diri

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Azhar Ahmad Smaragdina, S.Pd, M.Pd
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki
3.	Jabatan Fungsional	Tenaga Dosen
4.	Pangkat/ Golongan TMT	Penata Muda Tingkat I/ III/b
5.	NIP/ NIK/ Identitas Lainnya	199002152019031008
6.	NIDN	0015029003
7.	Alamat Kantor	Jl. Semarang no. 5 Malang

Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Malang	Universitas Negeri Malang	-
Bidang Ilmu	Pendidikan Teknik Informatika	Pendidikan Kejuruan (Pend. Teknik Informatika)	-
Tahun Masuk-Lulus	- 2011	- 2013	- -
Gelar Akademik	S.Pd	M.Pd	-

Pengalaman Mengajar

Tahun	Nama matakuliah	SKS/ JS	Prodi (Pend/ Mat)	Jumlah Kelas
20201	Bahasa Inggris	2/ 2	D3 Tata Busana	1
20201	Bahasa Inggris Profesi	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Elektro	1

20201	Bahasa Inggris Teknik II	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Informatika	3
20201	Pemrograman Berorientasi Obyek	3/ 3	S1 Teknik Informatika	3
20201	Web Semantik	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Informatika	1
20192	Mobile Learning	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Informatika	3
20192	Pemrograman Berorientasi Obyek	3/ 3	S1 Pendidikan Teknik Informatika	3
20192	Semantic Web	3/ 3	S1 Teknik Informatika	1
20191	Bahasa Inggris Teknik 1	2/ 2	D3 Teknik Elektro	1
20191	Bahasa Inggris Teknik I	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Informatika	2
20191	Mobile Learning	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Informatika	3
20191	Web Semantik	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Informatika	1
20182	Bahasa Inggris Teknik II	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Informatika	3
20182	Game Edukasi	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Informatika	2
20182	Mobile Learning	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Informatika	3
20181	Bahasa Inggris Teknik II	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Informatika	2
20181	Game Edukasi	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Informatika	2
20181	Kalkulus Lanjut	3/ 3	S1 Teknik Informatika	1
20181	Matematika Teknik II	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Informatika	3
20173	Mobile Learning	3/ 3	S1 Pendidikan Teknik Informatika	1
20173	Pemrograman Komputer	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Elektro	1
20171	Game Edukasi	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Informatika	1

20171	Matematika Diskrit	3/ 3	S1 Teknik Informatika	2
20171	Mobile Learning	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Informatika	1
20171	Multimedia	3/ 3	S1 Teknik Informatika	2
20162	Grafika Komputer	3/ 3	S1 Teknik Informatika	3
20162	Pemrograman Visual	3/ 3	S1 Pendidikan Teknik Informatika	2
20162	Workshop Perangkat Lunak	3/ 3	S1 Pendidikan Teknik Informatika	1
20161	Matematika 1	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Elektro	2
20161	Multimedia	3/ 3	S1 Pendidikan Teknik Informatika	3
20161	Pemrograman Berbasis Web	3/ 3	S1 Pendidikan Teknik Informatika	1
20161	Praktikum Multimedia	1/ 1	S1 Pendidikan Teknik Informatika	1
20152	Grafika Komputer	3/ 3	S1 Teknik Informatika	4
20152	Kalkulus II	3/ 3	S1 Teknik Informatika	1
20152	Workshop Jaringan Komputer	3/ 3	S1 Pendidikan Teknik Informatika	2
20151	Pembelajaran Berbantuan Komputer	3/ 3	S1 Pendidikan Teknik Informatika	1
20151	Pembelajaran Berbantuan Teknologi Informasi dan Komunikasi	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Elektro	1
20151	Pengembangan Sumber Belajar	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Mesin	1
20151	Perawatan dan Perbaikan Komputer	3/ 3	S1 Pendidikan Teknik Informatika	2
20151	Sumber Belajar	2/ 2	S1 Pendidikan Tata Busana	1
20151	Workshop Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teknik Elektro	1/ 1	S1 Pendidikan Teknik Elektro	1

Pembimbing							
No.	NIM	Nama	Judul	Tahun	Jenis	Pembimbing ke-	

SUDAH LULUS

No.	NIM	Judul	Tahun	Jenis	Pembimbing ke-
-----	-----	-------	-------	-------	----------------

Jabatan Manajemen					
No	Jabatan			Tahun	

Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat						
No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Sumber Dana	Jumlah (Juta Rp)	Hasil/ Dampak Bagi Masyarakat	Mahasiswa yang terlibat
1		PENGEMBANGAN MERGED ANIMATION LEARNING (MAL) DENGAN KONSEP CHROMA KEY DAN AR DI KOTA WISATA BATU	Pengabdian - FT	5,000,000		
2		PENGEMBANGAN EVALUASI ONLINE BERBASIS SEAMLESS LEARNING PENDIDIK DI KABUPATEN MALANG	Pengabdian - PNB	23,812,500		
3		PEMANFAATAN TEKNOLOGI SELF BALANCING SMART SCOOTER SEBAGAI WAHANA WISATA SEHAT DALAM MENINGKATKAN PEMASUKAN DAERAH PADA AREA PERKEMAHAN BEDENGAN KABUPATEN MALANG	Pengabdian - PNB	22,500,000		
4		WORKSHOP DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN AUGMENTED REALITY BERBASIS SEAMLESS LEARNING DAN EDUCATION 3.0 UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN ANDRAGOGI PENDIDIK SE-KABUPATEN MALANG.	Pengabdian - PNB	25,945,000		

5	PELATIHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF BAGI GURU UNTUK MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI DESA TURIREJO KECAMATAN LAWANG	Pengabdian - PNBP	25,000,000
---	---	----------------------	------------

Pengalaman Penelitian (Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No	Tahun	Judul Penelitian	Sumber Dana	Jumlah (Juta Rp)	Jumlah Mahasiswa yang terlibat	Keterlibatan dengan Jaringan Penelitian
1		ACE DIARY MOBILE APPS COUNSELING ONLINE DENGAN MUSIC THERAPY DAN ACADEMIC GUIDANCE SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN RESILIENCY DALAM MENCAPAI GOALING DI SITUASI WFH PANDEMI COVID 19	Penelitian - PNBP	75,000,000		
2		PENGEMBANGAN MOBILE APPS T-SCHEDULER PEMBIMBINGAN SKRIPSI JARAK JAUH SECARA ONLINE SEBAGAI SOLUSI EFISIENSI PERCEPATAN SKRIPSI DALAM MASA PANDEMI COVID 19 MELALUI PENDEKATAN SELF-REGULATED DENGAN STRATEGI THE 4 DISCIPLINES EXECUTION	Penelitian - PNBP	75,000,000		
3		PENGEMBANGAN MOBILE APPS "T-SCHEDULER" PEMBIMBINGAN SKRIPSI ONLINE VIA SIAKAD SEBAGAI UPAYA PERCEPATAN KELULUSAN SKRIPSI MELALUI PENDEKATAN SELF-REGULATED DENGAN STRATEGI THE 4 DISCIPLINES EXECUTION	Penelitian - PNBP	75,000,000		

4	PENGEMBANGAN MOBILE APPS COUNSELING ONLINE DENGAN MUSIC THERAPY DAN ACADEMIC GUIDANCE "ACE DIARY" SEBAGAI UPAYA MENDUKUNG PROGRAM P2BK3A UNIVERSITAS NEGERI MALANG	Penelitian - PNPB	75,000,000
5	KONTRIBUSI MATA KULIAH WORKSHOP TERHADAP KETERAMPILAN TEKNIK DAN KESIAPAN MENGAJAR MAHASISWA DI JURUSAN TEKNIK ELEKRO	Penelitian - FT	10,000,000
6	PENGEMBANGAN SEAMLESS LEARNING MELALUI EDUCATION 4.0 UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN HEUTAGOGI CALON GURU SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PADA MATA KULIAH GRAFIKA KOMPUTER	Penelitian - FT	10,000,000
7	PENGEMBANGAN FRAMEWORK HEUTAGOGICAL LEARNING MODULE UNTUK MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK DI ASIA TENGGARA	Penelitian - PNPB	80,000,000
8	PENGEMBANGAN MODEL EVALUASI HASIL BELAJAR PRAKTIKUM PEMBUATAN BUSANA MENGGUNAKAN SISTEM PAKAR DI PRODI TATA BUSANA UM	Penelitian - PNPB	74,500,000

1	INTEGRATED REALITY-ENTREPRENEURSHIP PROJECT-BASED LEARNING MODEL TO INCREASE THE SKILLS OF STUDENTS	Lainnya	MANDIRI	2019
2	DEVELOPING GAMIFIED LEARNING MODELS FOR VOCATIONAL SCHOOLS TO ENHANCE STUDENTS' PROGRAMMING SKILLS AND MOTIVATION	Lainnya	MANDIRI	2019
3	THE TECHNOLOGY OF AUGMENTED REALITY BASED 3D ANIMATION WITH GRINDING MACHINE FORMS TO IMPROVE VOCATIONAL STUDENT'S UNDERSTANDING SKILLS IN THE ERA OF EDUCATIONAL 4.0	Lainnya	MANDIRI	2019
4	A POSTER DIGITAL SAIN MEDIA FOR HUMANITY INTERACTION BASED INTERACTIVE AUGMENTED REALITY	Penelitian	MANDIRI	2019

Keikutsertaan dalam Seminar Ilmiah/ lokakarya/ workshop/ penataran/ pagelaran/ pameran

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Waktu dan Tempat	Sebagai (Pemakalah/ Peserta)	Judul Makalah	Nama Lembaga Sitasi	Jumlah Sitasi
----	-----------------------------------	---------------------	------------------------------------	---------------	---------------------------	---------------

1	UNIVERSITAS NEGERI MALANG	2019-10-11 00:00:00 - 2019-10-11 00:00:00 / HOTEL IJEN MALANG	Pemakalah	REQUIREMENTS ANALYSIS ON DESIGN ASSESSMENT OF CLOTHING PRACTICUM USING EXPERT SYSTEM
2	Universitas Negeri Malang dan Universitas Udayana	2019-10-03 00:00:00 - 2019-10-04 00:00:00 / Bali	Pemakalah	MARKERLESS AUGMENTED REALITY (MAR) THROUGH LEARNING COMICS TO IMPROVE STUDENT METACOGNITIVE ABILITY

Karya yang telah mendapatkan hak paten/HaKI atau karya yang mendapat pengakuan/penghargaan dari lembaga nasional/ internasional

No	Nama Karya	Jenis	Sumberdana	No Hak Paten/HaKI
1	AUGMENTED REALITY MMA (MIXED MEDIA ANIMATION)	Lainnya	ISDB	000164746
2	GAME EDUKASI PLATFORMER BERBASIS SPEEK RECOGNIYION PADA MATA KULIAH MULTIMEDIA	Lainnya	ISDB	000164781
3	(OOP-EDUGAME) EDUCATIONAL PLATFORMER GAME UNTUK MATAKULIAH OBJEK ORIENTED PROGRAMMING	Lainnya	ISDB	000164782
4	SPETRA (SPEECH TRANSLATION APP)	Lainnya	Lainnya	000150579
5	GAME EDUKASI PLATFORMER BERBASIS SPEEK RECOGNITION PADA MATA KULIAH MULTIMEDIA	Lainnya	ISDB	000164781

Karya buku

No	Judul Buku	Tahun	Jenis	Sumberdana

Keikutsertaan Organisasi Ilmiah

No	Nama Organisasi Keilmuan atau Organisasi Profesi	Kurun Waktu	Tingkat (Lokal, Nasional, Internasional)	Jabatan
----	--	-------------	--	---------

Pengalaman sebagai Pakar/Konsultan/Staf Ahli/Nara Sumber

No	Nama Lembaga	Waktu	Tingkat (Lokal, Nasional, Internasional)
----	--------------	-------	--

Tugas Belajar

No	Jenjang Pendidikan Lanjut	Bidang Studi	Nama Perguruan Tinggi	Negara	Tahun Mulai
----	---------------------------	--------------	-----------------------	--------	-------------

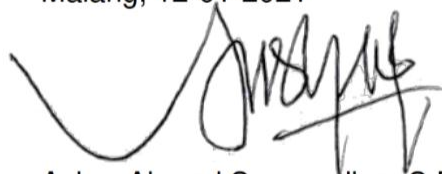
Prestasi yang pernah diraih

No	Prestasi yang dicapai	Waktu	Tingkat (Lokal/ Nasional/ Internasional)
----	-----------------------	-------	--

Kegiatan Lain

No	Tahun	Nama Kegiatan	Deskripsi	Surat Penugasan
----	-------	---------------	-----------	-----------------

Malang, 12-01-2021



Azhar Ahmad Smaragdina, S.Pd, M.Pd
199002152019031008