

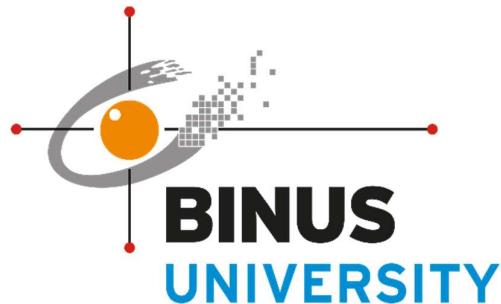
PROPOSAL BUSINESS PLAN COMPETITION

JENIS BISNIS

TEKNOLOGI

NAMA BISNIS

MOBILE AND WEB PROGRAMMING - PARLOR



Dibuat oleh:

Vincent Thamrin	2101693246
Joel Robert Justiawan	2101629672
Yudhistira Rizqi Hersanda	2101653324
Billy Husada	2101638531
Denni Joandi	2101650543
Septesen	2101689311
Mangku Widodo	1801383682

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

JAKARTA

2019

PENGESAHAN PROPOSAL PKM-KEWIRASAHAAN

1	Judul Kegiatan	: "Parlor"
2	Bidang Kegiatan	: <i>Business Plan</i>
3	Ketua Pelaksana Kegiatan	
a.	Nama Lengkap	: Joel Robert Justiawan
b.	NIM	: 2101629672
c.	Jurusan	: <i>Game Application and Technology</i>
d.	Universitas	: Bina Nusantara
e.	Alamat Rumah dan No Tel/HP	: Taman Pulo Gebang Blok C5 No.2, 087889626929
f.	Email	: joel.robert99@yahoo.co.id
4	Anggota Pelaksana Kegiatan / Penulis	: 7 orang
5	Dosen Pendamping	
	Nama Lengkap dan Gelar	: Yogi Udjaja, S.Kom., M.KTI
	NIDN	: 0315109301
	Alamat Rumah dan No.Tel/HP	:
6	Biaya Kegiatan Total	
a.	Kemristekdikti	:
b.	Sumber lain	:
7	Jangka Waktu Pelaksanaan	: 3 Bulan

Menyetujui,
Ketua Jurusan
(Teknik Informatika)

(Fredy Purnomo, S.Kom., M.Kom.)
D1892

Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan

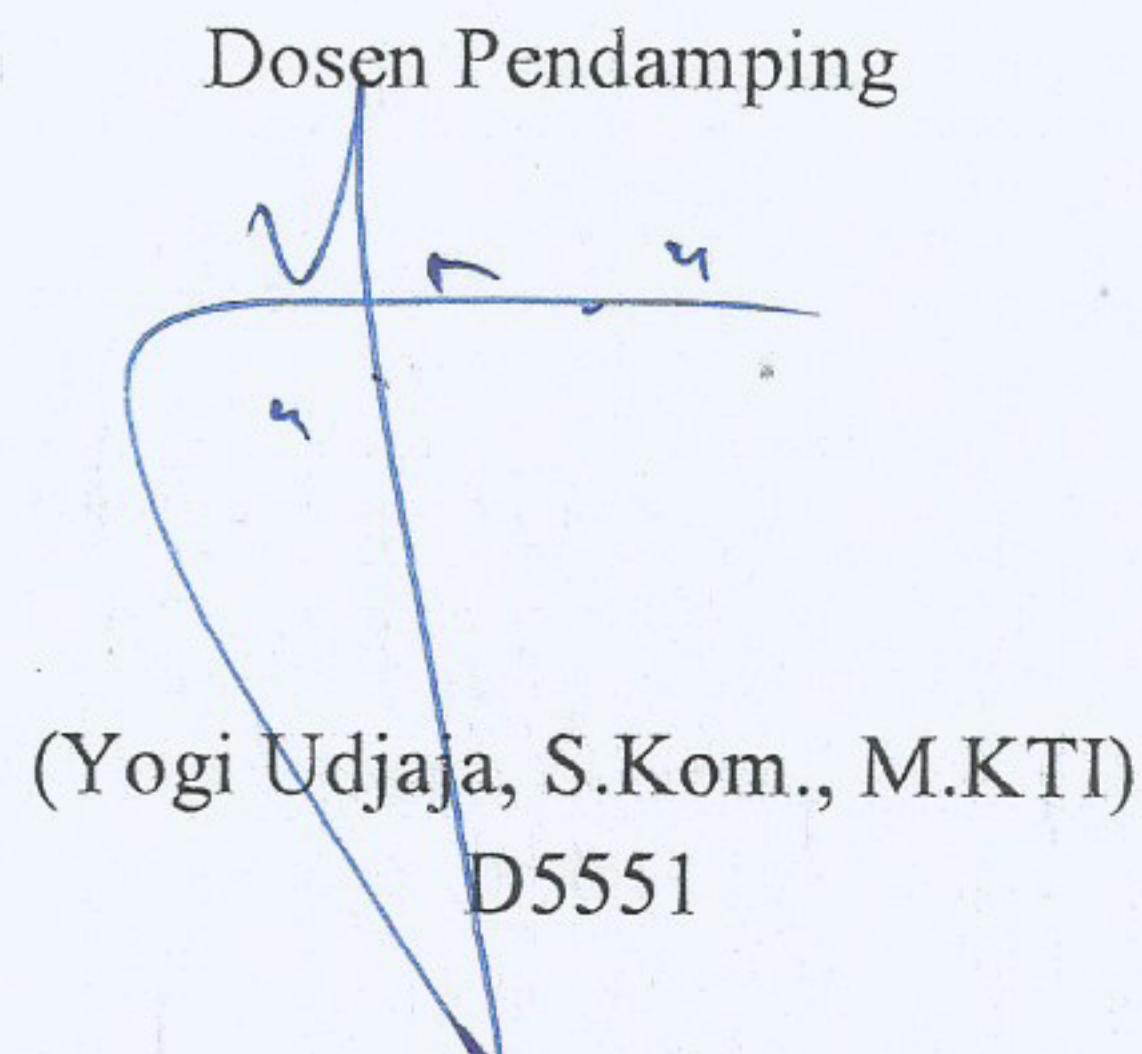
(Johan, S.Kom., M.M.)
D1582

Jakarta, 28 Oktober 2019
Ketua Pelaksana Kegiatan



(Joel Robert Justiawan)
2101629672

Dosen Pendamping



(Yogi Udjaja, S.Kom., M.KTI)
D5551

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
Latar Belakang	1
Rumusan Masalah	2
BAB II PELAKSANAAN	4
Deskripsi <i>Prototype</i> Produk/Jasa	4
Pelayanan Pengguna dan <i>Partner</i>	4
<i>Feedback</i>	4
<i>Marketing Strategies</i>	5
<i>Marketing Value</i>	5
Dokumentasi	6
BAB III MANAJEMEN BISNIS	7
BAB IV BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	9
<i>Scheduling</i>	9
Anggaran biaya	10
BAB V RESEARCH	11
LAMPIRAN	14
Lampiran 1. Biodata Ketua, Anggota, dan Dosen Pembimbing	14
Lampiran 2. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana	36

RINGKASAN

Game Parlor, merupakan *Game* bertujuan untuk membuat anak-anak yang memainkannya dapat merasakan menjadi seorang penembak jitu yang *enemynya* adalah sebuah *object* seperti kaleng, balon, *barel*, dll.

Keunikan *Game* ini adalah dapat membantu pemainnya agar dapat menambah kelincahan tangan dan ketepatan dalam penglihatan, karena jika pemain salah menembak *object* maka pemain akan kehilangan 1 *health* yang dimana *health player* hanya 3.

Game akan direalese di PlayStore dengan Fee 0/Gratis dan seiring dengan penambahan fitur *team develop* akan memberikan *item* berbayar seperti *skin*, *background*, *map*, dll. Yang diperuntukan untuk menambah pemasukan dalam *Game* untuk menambahkan fitur.

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Game merupakan kata dalam Bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing, dan kemudian perkembangan *Game* terus berlanjut hingga terciptalah *Video Game*. *Video Game* yang digunakan dalam *proposal* ini bernama Parlor. Parlor adalah sebuah *Video Game* terinspirasi dari *Game Duck Hunt, Time Crisis*.

Parlor merupakan *Game* yang bertujuan untuk menembaki *object-object/Target* yang tersedia di *map* baik itu *object/Target* yang diam ataupun bergerak.

Berbeda dengan *Duck Hunt* dan *Time Crisis*, Parlor yaitu sebuah *Game* yang memiliki keunikan yang sama dengan *Duck Hunt* dan *Time Crisis*, tetapi mempunyai kelebihan lain

Game ini bertujuan untuk membuat *player* merasakan *experience*. Menjadi seorang penembak jitu yang dapat menembaki *Target* baik yang diam maupun yang bergerak Manfaat dari *Game* ini adalah melatih konsentrasi *player*, menambah kesenangan dalam bermain *Game*, dan menghibur para *player*.

Rumusan Masalah

Tahun 2010 dinyatakan sebagai perkembangan teknology yang pesat sampai pada tahun ini, di tahun tersebut banyak sekali anak-anak, remaja, maupun orang dewasa yang memiliki barang elektronik sendiri seperti *Computer*, *Laptop*, dan juga *Smartphone*.

Semenjak tahun tersebut teknology berkembang semakin pesat hingga sekarang ini, bahkan anak SD yang berkisaran umur 6 tahun sudah memilliki *Smartphone* pribadi.

Oleh sebab itu juga banyak sekali yang membuat para developer *Game* yang membuat *Video Game* yang menarik buat para pemain *Game* baik itu yang di *Computer* maupun *HandPhone*.

FPS (*first-person shooter*), adalah genre permainan video yang ciri utamanya adalah penggunaan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layar yang mensimulasikan apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan. Ciri utama lain adalah penggunaan senjata genggam jarak jauh.

FPS modern muncul ketika komputer pribadi sudah mampu menggambar grafik 3D secara waktunya. *Wolfenstein 3D* dan *Doom* buatan id Software secara luas dianggap sebagai pelopor permainan video genre ini. Contoh populer lain genre ini antara lain *Duke Nukem 3D*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*, *Unreal Tournament*, seri *Half-Life*, *Counter-Strike*, seri *Halo*, *Perfect Dark*, *TimeSplitters*, *Call of Duty*, dan *System Shock*. Termasuk berapa tembak-menembak orang pertama yang dicampur dengan genre lainnya seperti seri *Operation Flashpoint* (campuran dengan taktis), seri *Battlefield* (campuran permainan perang), *Rage* (permainan video) (campuran dengan kotak pasir) dan lain-lain.

Game shooter seringkali di kambing-hitamkan sebagai faktor yang paling menentukan dalam membuat seseorang menjadi pelaku penembakan bahkan ada salah seorang pemilik toko di Amerika menyingkirkan semua genre *Game* karena telah terjadi penembakan di beberapa toko di Amerika dan pernyataan dari politisi yang menuduh *Game shooter* sebagai faktor utama. Tetapi menurut Chris Ferguson, seorang professor psikologi dari Universitas Stetson, mengatakan bahwasannya sudah jelas bahwa *Game genre action* tidak bisa diidentifikasi sebagai faktor kriminal dan penembakan. Pernyataan ini menegaskan bahwa *Game* yang mengandung unsur kekerasan seperti *action* dan *shooting* bukan faktor utama seseorang dapat menjadi kriminal. Menurut Patrick Markey, professor psikologi dari Universitas Villanova, dari 70% pelajar yang bermain *Game shooter*, hanya 20% pelaku penembakan yang benar-benar memainkan *Game shooter*. Dia juga mengatakan bahwa pelaku tidak tertarik dengan kekerasan di *Video Game*.

<https://www.cnbc.com/amp/2019/08/09/no-evidence-that-violent-Video-Games-are-causing-mass-shootings.html>

Ada beberapa masalah yang dihadapi oleh para *Developer Game* Indonesia: Adalah dimana perusahaan game di indonesia tidak didukung oleh pemerintah. pemerintah asing juga telah mendukung perusahaan *Game* dari sisi dana, pendidikan, dan infrstruktur. Hal ini yang dapat menjadi alasan pesatnya pertumbuhan industri *Game* asing.

Masalah yang kedua adalah minimnya investasi, investasi yang dimaksud adalah biaya pengembangan infrastruktur industri *Game* dan promosi.

Masalah ketiga yang dimiliki oleh developer *Game* Indonesia adalah *Game* buatan Indonesia kalah dengan *Video Game* luar negeri dimana banyak sekali *Game*-*Game* yang menarik baik itu dalam hal cerita/story, *Gameplay*, dan juga *grafik*. Sehingga banyak sekali pemain Indonesia yang lebih memilih memainkan *Game* buatan luar negeri.



Source:

https://blue.kumparan.com/image/upload/f1_progressive,f1_lossy,c_fill,q_auto:best,w_1024/v1553946057/uthv8x00hm3jeejlzmy8.jpg

BAB II

PELAKSANAAN

Deskripsi Prototype Produk/Jasa

Map dan *object/Target* yang beragam.

Setiap *map* tentu saja akan memunculkan beberapa *object* baru yang tidak ada pada *map* sebelumnya.

Mekanisme *Game*:

- *Tap*
Fitur *Tap-tap* pada *object* yang digunakan untuk menembak benda-benda mati yang ada dan sekaligus menambah score pemain.
- Pembelian *skin*
Fitur yang dimana *player* dapat membayar lebih untuk *skin weapon* yang disukai
- Fitur Unggulan :
 - *Background* yang dapat bergerak agar membuat *Game* terlihat lebih menarik dan menantang.
 - *Control* yang *simple* : hanya menggunakan *touchscreen* tanpa analog. Setiap orang dapat lebih mudah untuk menembak.

Pelayanan Pengguna dan *Partner*

- *Target* Utama:
Pengguna SmartPhone dan minimum berumur 10 Tahun.
- *Target* Pengguna : 100 pemain.

Target utama dalam 6 bulan kedepan adalah mendapatkan 100 pemain untuk menjadi acuan awal dalam peningkatan kualitas produk untuk kedepannya dan melanjutkan proses dalam *Game*.

Feedback

- Pengguna dapat memberikan masukan mengenai kekurangan dari produk
- Pengguna dapat memberikan kebutuhan yang diperlukan untuk dapat menggunakan produk dengan baik

Naluri manusia terutama dalam pemikiran mayoritas penduduk di Indonesia, referensi yang paling sering diambil yakni adalah *Game* gratis yang dapat memberikan pengalaman bermain yang sangat tinggi.

Marketing Strategy

Memperkenalkan produk *Game* ini ke masyarakat luas dan keseruan dibanding dengan *Game* yang lain dengan .

Taktik Pemasaran :

- *Advertising*

Penggunaan *Advertising* setiap *Game* ingin keluar atau ingin merestart *Game* dan iklan diluar *Game*.

- *Social media*

Penggunaan *media social* seperti Instagram, Facebook, Line, dll untuk mempromosikan *Game* yang telah di develop.

- Pamflet

Mempromosikan *Game* disaat *event-event* tertentu contohnya bifest dan *showcase Game*.

Marketing Value

Monetary Value: *Game* ini dapat dimainkan secara langsung tanpa membayar apapun, karena *Game* yang dibuat secara gratis untuk dimainkan. Untung yang akan di dapat hanya dari penjualan di dalam *Game* (*skin Weapon, background, dan map*)

Social Value: Untuk sekarang, *Game* yang akan dibuat tidak memiliki interaksi sosial secara langsung. Tetapi jika *Game* ini menjadi terkenal di suatu segmen pasar maka *social value* produk ini akan meningkat. Komunitas pemain *Game* ini dapat bersaing untuk mendapat skor tertinggi untuk mencapai *weakly/monthly ranking*.

Psychological Value: *Game* ini merupakan suatu bentuk entertainment yang menjadi sebuah *platform* yang bebas bagi para pemain untuk berekspresi dan berpura-pura menjadi seorang penembak jitu. Pengalaman ini tentu akan mengakibatkan perubahan emosi dalam pemain: bangga dan senang ketika berhasil mendapatkan *score* yang tinggi dalam waktu yang telah disediakan di dalam *Game*.

Dokumentasi

Respons dari masukan pengguna terhadap Prototype

Dapat didapatkan dari statistik, *rating*, dan *comment* di *Google Play* untuk aplikasi ini.

Cost Production dan Harga Pokok *Production*

Nol. Semua pendapatan dari produk ini bersifat opsional dan tidak memaksa pemain untuk mengeluarkan uang sepeser pun.

Monetisasi *Prototype*

- Monetisasi *Background*

Penjualan *background* premium dimana *player* akan merasakan fitur-fitur baru dalam *Game*.

- Monetisasi Skin

Dimana *player* dapat membayar lebih untuk skin-skin weapon yang ada di dalam *Game*.

- Iklan dalam *Game*

opsional untuk mendapatkan *reward*, dan beberapa iklan yang tidak bisa di-*skip*.

BAB III

MANAJEMEN BISNIS

- **Pola Pengelolaan Bisnis**
 1. Pengujian cobaan atau testing
Game akan diujicobakan kepada *team develop*
 2. *Pre-release*
Game akan ditampilkan kepada public dalam sebuah showcase dimana akan dikumpulkannya sekelompok orang yang akan mencoba produk.
 3. *Release*
Mempublikasikan *Game* ke *media* digital yang cukup terkenal seperti *Google Play Store*.
 4. *Feedback*
Team develop mendengarkan komentar dari para pemain yang mencoba memainkan *Game* yang telah dibuat.
 5. Pemolesan
Melakukan pemolesan dalam *Game* yang didasari oleh masukkan dan kritik dari pemain yang sudah memainkan *Game* yang dibuat.
- **Keterlibatan Anggota Tim dalam Kontribusi Bisnis :**
Semua anggota dalam tim berkontribusi dalam pengembangan dan keberlangsungan produk.
- **Pembagian peran:**

1. Joel Robert Justiawan	<i>(Programmer) (Leader)</i>
2. Denni Joandi	<i>(Game Design & Artist)</i>
3. Yudhistira Rizqi Hersanda	<i>(Audio & Programmer)</i>
4. Mangku Widodo	<i>(Audio & Programmer)</i>
5. Vincent Thamrin	<i>(Artist)</i>
6. Billy Husada	<i>(Game Design)</i>
7. Septesen	<i>(Artist)</i>
- **Pembagian tugas:**
 - Artist Membuat *Assets* in *Game* dan membuat *Background*.
 - Audio mencari membuat BGM dan mencari *in Game Sound Effect (Weapon, and Object)*.
 - Programmer Membuat *System Design, Gameplay, Game mechanics*, dan membuat *Game Controller*.
 - Game Designer Membuat *Level Design, UI Design*, dan *WireFrame Design*.

- **Rencana Pengembangan Bisnis**

Pada mulanya setelah produk sudah selesai, produk akan diluncurkan di sebuah aplikasi penampung seperti *Google Play Store* dan menunggu perkembangan dari produk yang sudah rilis. Kritik dan saran akan dilayangkan dari pengguna produk melalui fitur penulisan tanggapan di aplikasi *Google*. Dari situ maka pemolesan lebih lanjut seperti memperbaiki bug dan menambahkan fitur yang lebih menarik dan tentunya lebih memuaskan untuk dinikmati para pengguna produk.

BAB IV

Biaya dan Jadwal kegiatan

Scheduling

No.	Jenis Kegiatan	Bulan				
		1	2	3	4	5
1	Mendiskusi tentang <i>design game</i>	X				
2	Mencari bahan pendukung dalam pembuatan <i>design game</i>	X				
3	Mengatur jadwal pertemuan untuk proses <i>design game</i> lebih lanjut	X				
4	<i>Work Assigment</i>		X			
5	<i>System design</i>		X			
6	<i>Level design</i>		X			
7	<i>Asset design</i>		X			
8	<i>UI design</i>		X			
9	Mencari atau membuat asset-asset yang digunakan dalam pembuatan game			X		
10	Pembuatan BGM, dan sound effect			X		
11	Coding(<i>Shoot, gameplay, link assets, main menu, etc.</i>)			X		
12	Pembuatan game				X	
13	Testing(<i>Alpha</i>)				X	
14	Testing(<i>Beta</i>)				X	
15	<i>Mastery</i>				X	
16	<i>Publishing</i>					X
17	Wawancara, Questionnaire, dan <i>feedback player</i>					X

Anggaran Biaya

1. Jenis Perlengkapan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
- PC	3	Rp.3,5jt	Rp.10,5jt
- Kabel roll(5m)	1	Rp.27.000	Rp.27.000
SUB TOTAL (Rp)			Rp.10.527.000
2. Perangkat Lunak	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
- Unity	2	Rp.550.000	Rp.1,1jt
- Microsoft Office 365	1	Rp.156.400	Rp.156.400
- Adobe Photoshop	2	Rp.300.000	Rp.600.000
SUB TOTAL (Rp)			Rp.1.856.400
3. Bahan Habis	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
- Makanan	21	Rp.120.000	Rp.2.520.000
- Minuman	21	Rp.15.000	Rp.315.000
SUB TOTAL (Rp)			Rp.2.835.000
4. Perjalanan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
- Pulang-Pergi (7 anggota)	3 kali	Rp.425.000	Rp.1.275.000
SUB TOTAL (Rp)			Rp.1.275.000
5. Lain-lain	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
-			
-			
SUB TOTAL (Rp)			
Total (Rp)			Rp.16.493.400
Terbilang: Enam Belas Juta Empat Ratus Sembilan Puluh Tiga Ribu Empat Ratus Rupiah			

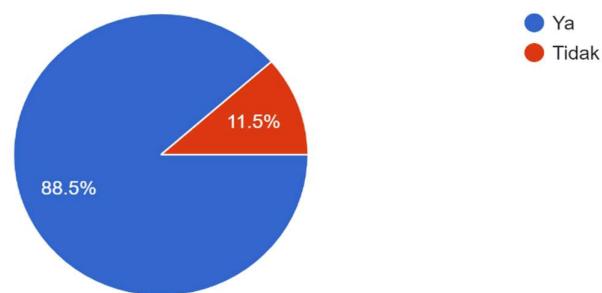
No.	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)
1	Peralatan penunjang, kabel roll, PC(3).	Rp.10.527.000
2	Perangkat lunak, Unity, Microsoft Office 365, Adobe Photoshop.	Rp.1.856.400
3	Bahan habis pakai, makanan, minuman.	Rp.2.835.000
4	Perjalanan, Pulang pergi 7 anggota tujuan pembuatan game, rapat, dan dokumentasi.	Rp.1.275.000
5	Lain-lain: -	
Jumlah		Rp.16.493.400

BAB V

RESEARCH

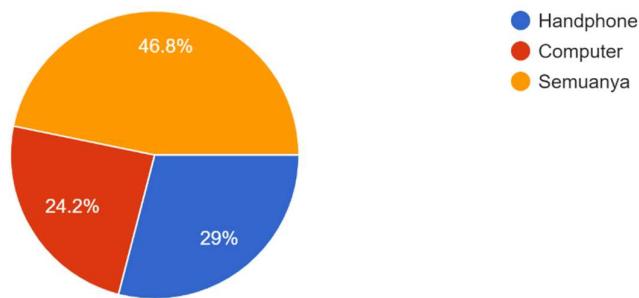
Apakah anda seorang gamer(pencinta game)?

61 responses



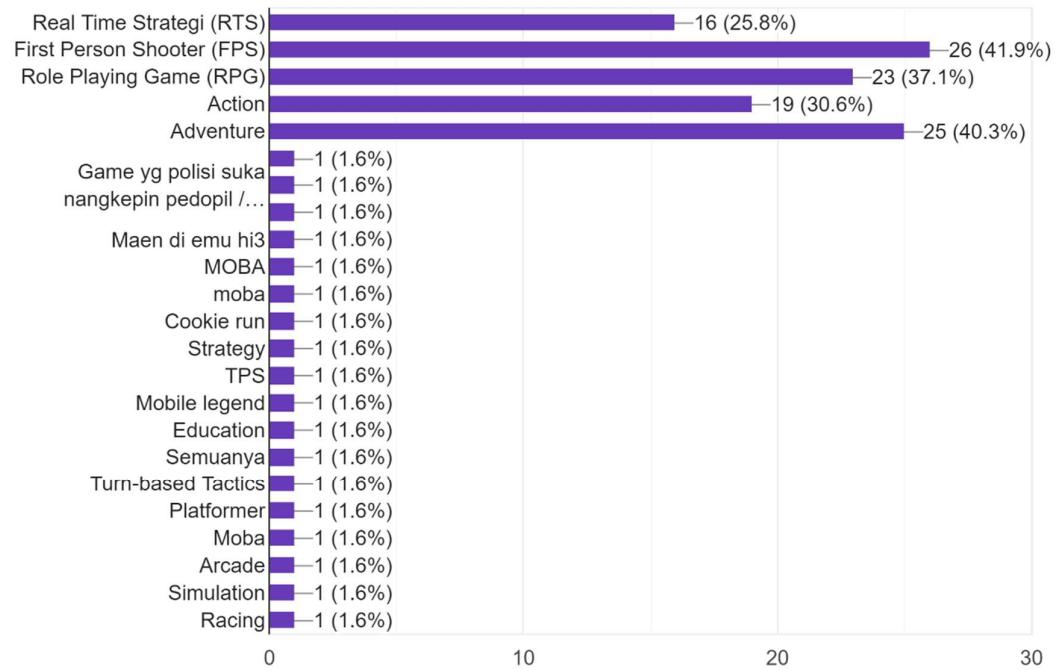
Jika ya, anda lebih sering bermain game mobile atau computer?

62 responses



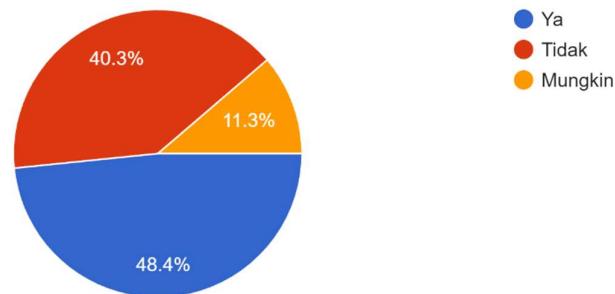
Genre apa yang paling anda sukai game mobile?

62 responses



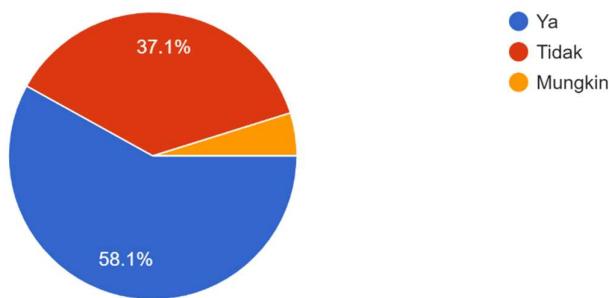
Apakah anda pernah memainkan game Duck Hunt?

62 responses



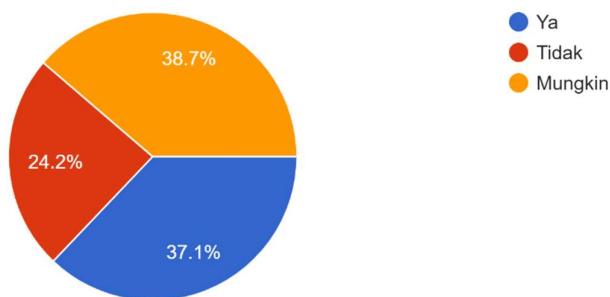
Apakah anda pernah memainkan game Time Crisis?

62 responses



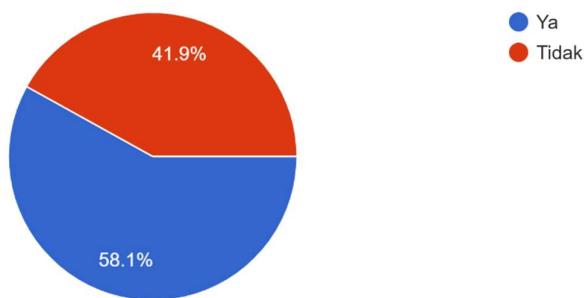
Jika kedua game tersebut menjadi satu, apakah anda tertarik untuk memainkannya?

62 responses



Apakah anda bersedia untuk share game tersebut ke teman-teman dan keluarga anda?

62 responses



Lampiran 2. Biodata Ketua, Anggota, dan Dosen Pembimbing

1. Biodata Ketua

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Joel Robert Justiawan
2.	Jenis Kelamin	Laki – laki
3.	Program Studi	Game Application and Technology
4.	NIM	2101629672
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 7 Februari 1999
6.	E-mail	joel.robert99@yahoo.co.id
7.	Nomor Telepon / HP	087889626929

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Instansi	Tunas Bangsa Taman Modern	Tunas Bangsa Sunter	Tunas Bangsa Sunter
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk - Lulus	2005 – 2011	2011 - 2014	2014 - 2017

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	-	-	-
2.	-	-	-

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	-	-	-
2	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Business Plan.

Jakarta, 28 Oktober 2019

Pengusul,



(Joel Robert Justiawan)

2. Biodata Anggota 1

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Denni Joandi
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3.	Program Studi	Game Application and Technology
4.	NIM	2101650543
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Medan, 28 July 1997
6.	E-mail	Dennijoandi1@gmail.com
7.	Nomor Telepon / HP	087884113064

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Instansi	SD Letjen.S.Parman	SMP Galatia-3	SMA Galatia-3
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk - Lulus	2003 - 2011	2011 – 2014	2014 - 2017

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	-	-	-
2.	-	-	-

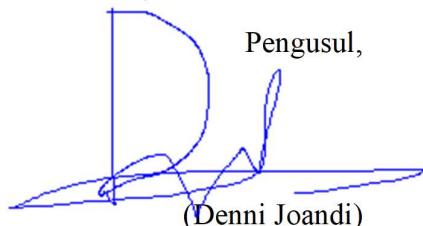
D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	-	-	-
2.	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah **PKM-Karsa Cipta**.

Jakarta, 28 Oktober 2019

Pengusul,

(Denni Joandi)

3. Biodata Anggota 2

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Septesen
2.	Jenis Kelamin	Laki – laki
3.	Program Studi	Game aplikasi and Technology
4.	NIM	2101689311
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Selat Panjang, 06-09-1999
6.	E-mail	septesen201@gmail.com
7.	Nomor Telepon / HP	081210759438

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Instansi	YPPK St.bonaventura	SMP YPPK ASISI	SMA YPPK ASISI
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk - Lulus	2005 - 2011	2011 - 2014	2014 - 2017

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	-	-	-
2.	-	-	-

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	-	-	-
2.	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah **PKM-Karsa Cipta**.

Jakarta, 28 Oktober 2019

Pengusul,

(Septesen)

4. Biodata Anggota 3

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Yudhistira Rizqi Hersanda
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3.	Program Studi	Game Application and Technology
4.	NIM	2101653324
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 7-Maret-1999
6.	E-mail	yudhistira.hersanda@binus.ac.id / LGLdadada@gmail.com
7.	Nomor Telepon / HP	087889325871

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Instansi	Negeri Cilandak Barat 08 Pagi	Negeri 68 Jakarta	Negeri 6 Jakarta
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk - Lulus	2005 - 2011	2011 - 2014	2014 - 2017

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	-	-	-
2.	-	-	-

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	-	-	-
2.	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah **PKM-Karsa Cipta**.

Jakarta, 28 Oktober 2019

Pengusul,


(Yudhistira Rizqi Hersanda)

5. Biodata Anggota 4

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Billy Husada
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3.	Program Studi	Game Application and Technology
4.	NIM	2101638531
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Berastagi, 29-01-1998
6.	E-mail	oga8882@gmail.com
7.	Nomor Telepon / HP	081319846217

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Instansi	SD Methodist	SMP Methodist	SMA Methodist
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk - Lulus	2004-2010	2010-2013	2013-2017

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	-	-	-
2.	-	-	-

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	-	-	-
2.	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah **PKM-Karsa Cipta**.

Jakarta, 28 Oktober 2019

Pengusul,



(Billy Husada)

6. Biodata Anggota 5

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Vincent Thamrin
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3.	Program Studi	Game Application and Technology
4.	NIM	2101693246
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 16-04-2000
6.	E-mail	Tooskill16@gmail.com
7.	Nomor Telepon / HP	085885952013

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Instansi	Mutiara Bangsa 3	Bina tunas bangsa internation school	Bina tunas bangsa internation school
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk - Lulus	2005-2011	2011-2014	2014-2017

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	-	-	-
2.	-	-	-

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

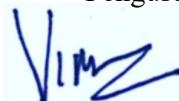
No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	-	-	-
2.	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah **PKM-Karsa Cipta**.

Jakarta, 28 Oktober 2019

Pengusul,



(Vincent Thamrin)

1. Biodata Anggota 6

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Mangku Widodo
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3.	Program Studi	Game Application and Technology
4.	NIM	1801383682
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 29-05-1996
6.	E-mail	Mangkuwi26@gmail.com
7.	Nomor Telepon / HP	081314961469

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Instansi	Mentari	SMPN 224 Jakarta	SMK Yadika 3
Jurusan	-	-	Teknik Komputer & Jaringan
Tahun Masuk - Lulus	2002-2008	2009-2011	2011-2014

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	-	-	-
2.	-	-	-

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	-	-	-
2.	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah **PKM-Karsa Cipta**.

Jakarta, 28 Oktober 2019

Pengusul,

(Mangku Widodo)

1. Biodata Dosen Pembimbing

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Yogi Udjaja, S.Kom., M.TI.
2	Jabatan Fungsional	Faculty Member
3	Jabatan Struktural	Subject Content Coordinator Art and Design
4	NIP/NIK/IdentitasLainnya	00012678/D5551 (Kode Dosen Binus)
5	NIDN	0315109301
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Padang, 15 Oktober 1993
7	Alamat Rumah	Jln. Suhada No.142, Payakumbuh, Sumatra Barat
8	Nomor Telepon/Faks/HP	+628982683399
9	Alamat Kantor	Game Application and Technology Computer Science Department School of Computer Science Universitas Bina Nusantara Kampus Syahdan Jln. K.H. Syahdan No.9, Kemanggisan – Palmerah, Jakarta Barat 11480
10	Nomor Telepon/Faks	Telp: (+62-21)534-5830 ext. 2357, 3118 Fax: (+62-21) 5300244
11	Alamat E-mail	udjaja.yogi@gmail.com, yudjaja@binus.edu
12	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 44 orang; S-2 = 0 orang; S-3 = 0 orang
13	Mata Kuliah yang Diampu	<ul style="list-style-type: none"> • Multimedia • Mobile Game Creative Design • Program Design Method • Game Design and Programming • Artificial Neural Network for Prediction • Introduction to Game Technology • User Experience • 2D Game Programming • Electrical Audio Production • Software Engineering • Object Oriented Game Programming

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Bina Nusantara	Universitas Bina Nusantara	
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Teknik Informatika	
Tahun Masuk-Lulus	2010-2014	2014-2016	
Judul Skripsi/ Thesis/ Disertasi	Aplikasi Sistem Pakar Untuk Mendeteksi Kanker Kulit Berbasis Android	Prediksi Integritas Panel Badan Pesawat Terbang Menggunakan Jaringan Saraf Tiruan dan Simulasi Monte Carlo	

Nama Pembimbing/ Promotor	Bayu Kanigoro, S.Kom., M.T	Dr. Fergyato E. Gunawan, S.T., M.T., Eng	
------------------------------	-------------------------------	---	--

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Hibah	Jumlah (Rp)
1	2016	Robust Adaptive Genetic K-Means Algorithm Using Greedy Selection for Clustering	Mandiri	-
2	2016	Improvement of E-learning Quality by Means of a Recommendation System	Mandiri	-
3	2016	Pengembangan Ekonomi Sosial Dalam Sektor Pertanian Dengan Menggunakan Hydroponic Tower System	Mandiri	-
4	2017	A Gamification Interactive Typing for Primary School Visually Impaired Children in Indonesia	Binus	10.000.000
5	2017	The effect of UI, UX and GX on video games	Mandiri	-
6	2018	Android Application for Detection of Skin Cancer Using Expert System	Mandiri	-
7	2018	Gamification for Elementary Mathematics Learning in Indonesia	Mandiri	-
8	2018	Performance Efficiency Improvement of Making Front-End Website Using Computer Aided Software Engineering Tool	Binus	10.000.000
9	2018	Gamification Assisted Language Learning for Japanese Language Using Expert Point Cloud Recognizer	Mandiri	-
10	2018	Desining Website E-Learning Based on Integration of Technology Enhance Learning and Human Computer Interaction	Mandiri	-
11	2018	Performance Change With or Without ITEI Apps	Mandiri	-
12	2018	Teacher Engagement Interventions through ITEI Apps	Mandiri	-
13	2019	Kompetensi Guru 4.0	Dikti	135.000.000
14	2019	The Use of Role Playing Game for Japanese Language Learning in Indonesia	Binus	10.000.000

D. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Android Application for Detection of Skin Cancer Using Expert System	Social Economics and Ecology International Journal (SEEIJ)	Vol. 2, No. 1, 2018 DOI: https://doi.org/10.31397/seeij.v2i1.12
2	Gamification for Elementary Mathematics Learning in Indonesia	International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)	Vol. 8, No. 5, 2018 DOI: http://doi.org/10.11591/ijece.v8i5.pp%25p
3	Gamification Assisted Language Learning for	International Journal of Computer Games Technology (IJCGT)	Vol. 2018

	Japanese Language Using Expert Point Cloud Recognizer		DOI: https://doi.org/10.1155/2018/9085179
4	Android Application to Detect Cat Disease Using an Expert System	Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal (ASTESJ)	Vol. 4, No. 5, 2019 DOI: http://dx.doi.org/10.25046/aj040521

E. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada Pertemuan / Seminar Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	The Eleventh 2016 International Conference on Knowledge, Information and Creativity Support Systems (The KICSS 2016)	Robust Adaptive Genetic K-Means Algorithm Using Greedy Selection for Clustering	Yogyakarta, Indonesia, 10-11 November 2016
2	The Eleventh 2016 International Conference on Knowledge, Information and Creativity Support Systems (The KICSS 2016)	Improvement of E-learning Quality by Means of a Recommendation System	Yogyakarta, Indonesia, 10-11 November 2016
3	National Conference On Corporate Social Responsibility, Sustainable Development Era 2016	Pengembangan Ekonomi Sosial Dalam Sektor Pertanian Dengan Menggunakan Hydroponic Tower System	Jakarta, Indonesia, 1 November 2016
4	The 2 nd International Conference on Computer Science and Computational Intelligence (ICCSCI) 2017	A Gamification Interactive Typing for Primary School Visually Impaired Children in Indonesia	Bali, Indonesia, 13-14 Oktober 2017
5	The IEEE International Conference on Cybernetics and Computational Intelligence (CyberneticsCom) 2017	The effect of UI, UX and GX on video games	Phuket, Indonesia, Thailand, 20-22 November 2017
6	The 6 th International Conference on Information of Technology for Cyber and IT Service Management (CITSM) 2018	Teacher Engagement Intervention through ITEI Apps	Parapat, Indonesia, 07-09 Agustus 2018
7	The 6 th International Conference on Information of Technology for Cyber and IT Service Management (CITSM) 2018	Performance Change With or Without ITEI Apps	Parapat, Indonesia, 07-09 Agustus 2018

8	The 3 nd International Conference on Computer Science and Computational Intelligence (ICCSCI) 2018	EKSPANPIXEL BLADSY STRANICA: Performance Efficiency Improvement of Making Front-End Website Using Computer Aided Software Engineering Tool	Tangerang, Indonesia, 07-08 September 2018
9	The 2 nd International Conference on Informatics and Computational Sciences (ICICoS) 2018	Desining Website E-Learning Based on Integration of Technology Enhance Learning and Human Computer Interaction	Semarang, Indonesia, 30-31 Oktober 2018
10	The 1 st International Conference of Artificial intelligence and Information Technology (ICAIT) 2019	The Repercussions of Game Multiplayer Online Battle Arena	Yogyakarta, Indonesia, 13-15 Maret 2019
11	The 1 st International Conference of Artificial intelligence and Information Technology (ICAIT) 2019	The Effect of Game Experience from Counter-Strike: Global Offensive	Yogyakarta, Indonesia, 13-15 Maret 2019
12	The 4 nd International Conference on Computer Science and Computational Intelligence (ICCSCI) 2018	The Use of Role Playing Game for Japanese Language Learning	Yogyakarta, Indonesia 12-13 September 2019

F. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 Tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Best Peer Review Coordinator 2016/2017 (Even Semester)	Universitas Bina Nusantara	2017
2	Best Quality Coordinator 2016/2017 (Even Semester)	Universitas Bina Nusantara	2017

G. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Alien Invasion	2017	Aplikasi Game	C00201706194
2	Lost Record	2017	Aplikasi Game	C00201706198
3	Build More Cash	2017	Aplikasi Game	C00201706199

H. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (JutaRp)
1	2016	Tes Potensi Keberhasilan Studi (17 Juli 2016)	Mandiri	-
2	2016	Study Tour ke Singapura	Mandiri	-

3	2016	1 st Alumnae of GAT Convocation	Mandiri	-
4	2016	Focus Group Discussion Mengenai Sustainable Development Goals	Mandiri	-
5	2016	Trial Class 3D (28 Juli 2016)	Mandiri	-
6	2016	Trial Class 3D (29 Juli 2016)	Mandiri	-
7	2016	BeeFest 2016	Mandiri	-
8	2016	Hari Game Indonesia – Analysis Board Game dan Training 3D Modelling	Mandiri	-
9	2016	Hari Game Indonesia – Training Unity Game Engine	Mandiri	-
10	2016	Trial Class 3D (27 Agustus 2016)	Mandiri	-
11	2016	Seminar Startup “Bagaimana Membangun Startup Dibidang Game”	Mandiri	-
12	2016	Training Game SMAK 1 Penabur – Pertemuan 1 (Introduction to Game Technology)	Mandiri	-
13	2016	Program 3+1 Bersama GAT Binus University dan Deakin University	Mandiri	-
14	2016	Training Game SMAK 1 Penabur - Pertemuan 2 (Game Design)	Mandiri	-
15	2016	Tes Potensi Keberhasilan Studi (25 September 2016)	Mandiri	-
16	2016	Training Game SMAK 1 Penabur - Pertemuan 3 (Story Boarding & Concept Art)	Mandiri	-
17	2016	Training Game SMAK 1 Penabur - Pertemuan 4 (2D Art & Design)	Mandiri	-
18	2016	Training Game SMAK 1 Penabur - Pertemuan 5 (Game Design Document)	Mandiri	-
19	2016	Training Game SMAK 1 Penabur - Pertemuan 6 (3D Modelling)	Mandiri	-
20	2016	Training Game SMAK 1 Penabur - Pertemuan 8 (Project Presentation)	Mandiri	-
21	2016	Science Day	Mandiri	-
22	2016	Game Prime	Mandiri	-
23	2017	Training Game SMAK 1 Penabur - Pertemuan 9 (Modelling 3D Character)	Mandiri	-
24	2017	Tes Potensi Keberhasilan Studi (22 Januari 2017)	Mandiri	-
25	2017	Education & Training Expo 2017	Mandiri	-
26	2017	The Science of Virtual Reality	Mandiri	-
27	2017	Training Game SMAK 1 Penabur - Pertemuan 11 (Game Engine Programming)	Mandiri	-
28	2017	Tes Potensi Keberhasilan Studi (12 Februari 2017)	Mandiri	-
29	2017	Training Game SMAK 1 Penabur - Pertemuan 12 (Exploring The 2D Features in Unity)	Mandiri	-
30	2017	Training Game SMAK 1 Penabur - Pertemuan 14 (Unity C# Scripting)	Mandiri	-

31	2017	Training Game SMAK 1 Penabur - Pertemuan 15 (Construct 2D Platformer Game in Unity)	Mandiri	-
32	2017	Training Game SMAK 1 Penabur - Pertemuan 16 (A Powerful Modern C#)	Mandiri	-
33	2017	Training Game SMAK 1 Penabur - Pertemuan 17 (Develop a Positive Attitude to Problem Solving)	Mandiri	-
34	2017	Training Game SMAK 1 Penabur - Pertemuan 18 (How Object Oriented Programming Works in Practice)	Mandiri	-
35	2017	Training Game SMAK 1 Penabur - Pertemuan 19 (Arts of Unity Programming)	Mandiri	-
36	2017	Training Game SMAK 1 Penabur - Pertemuan 20 (Ultimate Game Programming)	Mandiri	-
37	2017	Training Game SMAK 1 Penabur - Pertemuan 21 (Game Production and Management)	Mandiri	-
38	2017	Summer Course (Binus-Coventry Game Jam)	Mandiri	-
39	2017	Summer Course (Observing The Environment and Making Gamification Concept)	Mandiri	-
40	2017	Summer Course (Gamification to Solve Problems in Indonesia)	Mandiri	-
41	2017	Summer Course (Training With Megaxus and Touchten)	Mandiri	-
42	2017	Summer Course (Simulation Game Congestion Indonesia)	Mandiri	-
43	2017	Summer Course (Ultimate Game Production Binus-Coventry)	Mandiri	-
44	2017	Summer Course (Data Science for Game Industry)	Mandiri	-
45	2017	Summer Course (Final Game Jam)	Mandiri	-
46	2017	Perkembangan Industry Game dan Pendidikan Di Indonesia – Creative & Strategic Thinking Bermain Game Online	Mandiri	-
47	2017	Gamification in The Real World and For Future	Mandiri	-
48	2017	Globalicious - Collaborative Programming and Art in Unity	Mandiri	-
49	2017	3D Animation for Game	Mandiri	-
50	2017	Modelling 3D Environment	Mandiri	-
51	2017	Capstone Project	Mandiri	-
52	2017	Modelling 3D Character	Mandiri	-
53	2017	Game Engine Programming	Mandiri	-
54	2017	Exploring the 2D Features in Unity	Mandiri	-
55	2017	Exploring the 3D Features in Unity	Mandiri	-
56	2017	Unity C# Scripting	Mandiri	-
57	2017	Construct 2D Platformer Game in Unity	Mandiri	-
58	2017	A Powerful Modern C#	Mandiri	-

59	2017	Develop a Positive Attitude to Problem Solving	Mandiri	-
60	2017	How Object Oriented Game Programming Work in Practice	Mandiri	-
61	2017	Arts of Unity Programming	Mandiri	-
62	2017	Ultimate Game Programming	Mandiri	-
63	2017	Game Production and Maintenance	Mandiri	-
64	2018	Gamification in Education Training Expo	Mandiri	-
65	2018	Gamification Experience for The Future World	Mandiri	-
66	2018	Game Technology for Education and Industry	Mandiri	-
67	2018	Game Development Life Cycle System	Mandiri	-
68	2018	Introduction of The Art of Game Design	Mandiri	-
69	2018	Opportunity In E-Sport Industry	Mandiri	-
70	2018	Pembelajaran Bahasa Jepang Melalui Game Edukasi	Mandiri	-
71	2018	Fundamental of Game Design	Mandiri	-
72	2018	How to Make a Good Game	Mandiri	-
73	2018	12 Type of Game Balancing	Mandiri	-
74	2018	Creativity of Storyboarding and Concept Art	Mandiri	-
75	2018	Game Prime: Game Development Life Cycle	Mandiri	-
76	2018	Gamestorming: How to Make a Good Game	Mandiri	-
77	2018	Melon Game Jam	Mandiri	-
78	2018	Game for Human Life	Mandiri	-
79	2018	The Future Technology of Gamification	Mandiri	-
80	2018	Inspiring Technology	Mandiri	-
81	2018	Game Design With Challenge Based Learning	Mandiri	-
82	2018	The Effect of Game Experience in Real Life	Mandiri	-
83	2018	Gamification and Interaction Model of Application	Mandiri	-
84	2018	Gamification Assisted Language Learning	Mandiri	-
85	2018	Klasifikasi Usaha Industri Kreatif Sub-Sektor Film, Animasi & Video; Musik; Serta Aplikasi dan Game	Mandiri	-
86	2019	Upaya Perlindungan Anak dari Game Online yang Bermuatan Konten Negatif	Mandiri	-
87	2019	Game Ideation	Mandiri	-
88	2019	Impact of Stories in Game	Mandiri	-
89	2019	2D Art System	Mandiri	-
90	2019	Gamification in Human Life	Mandiri	-
91	2019	Simple 2D Platformer	Mandiri	-

Lampiran 3. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Joel Robert Justiawan

NIM : 2101629672

Program Studi : *School of Computer Science*

Fakultas : *Game Application and Technology*

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-K saya dengan judul :

Mobile and Web Game Programming – Parlor

yang diusulkan untuk tahun anggaran 2019 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas Negara.

Mengetahui,

Jakarta, 28 Oktober 2019

Dosen pembimbing

V. . .
Cap dan tanda tangan
(Yogi Udjaja, S.Kom., M.KTI)
D5551

Yang menyatakan,

