

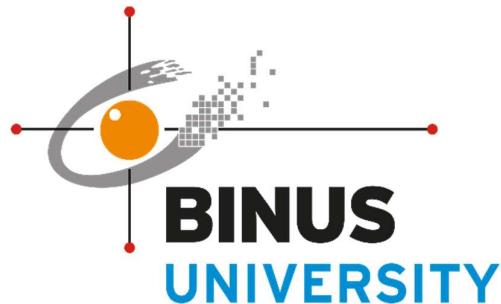
PROPOSAL BUSINESS PLAN COMPETITION

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

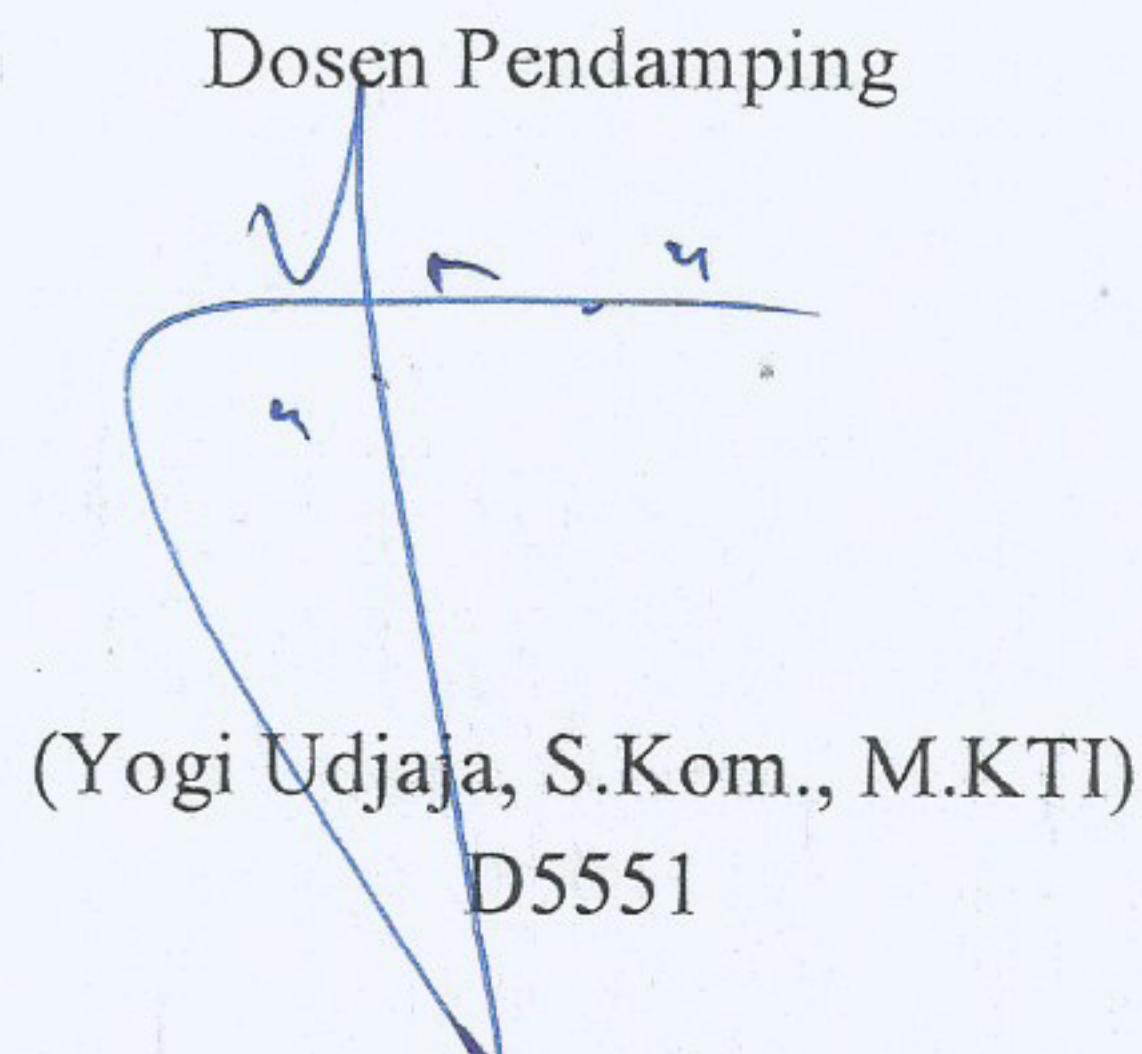
(Johan, S.Kom., M.M.)
D1582

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 | | | |

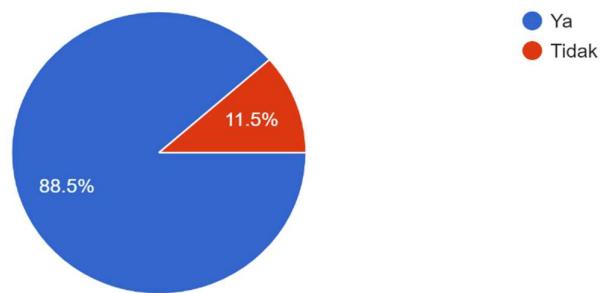
| No. | Jenis Pengeluaran | Biaya (Rp) |
|--------|---|---------------|
| 1 | Peralatan penunjang, kabel roll, PC(3). | Rp.10.527.000 |
| 2 | Perangkat lunak, Unity, Microsoft Office 365, Adobe Photoshop. | Rp.1.856.400 |
| 3 | Bahan habis pakai, makanan, minuman. | Rp.2.835.000 |
| 4 | Perjalanan, Pulang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

BAB V

RESEARCH

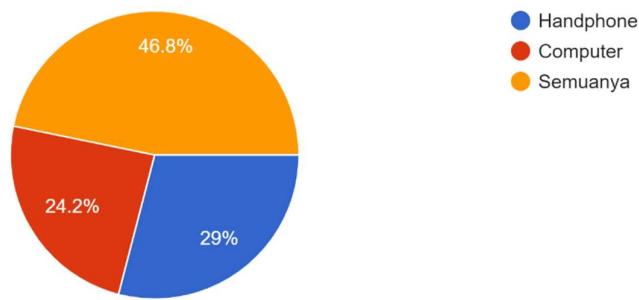
Apakah anda seorang gamer(pencinta game)?

61 responses



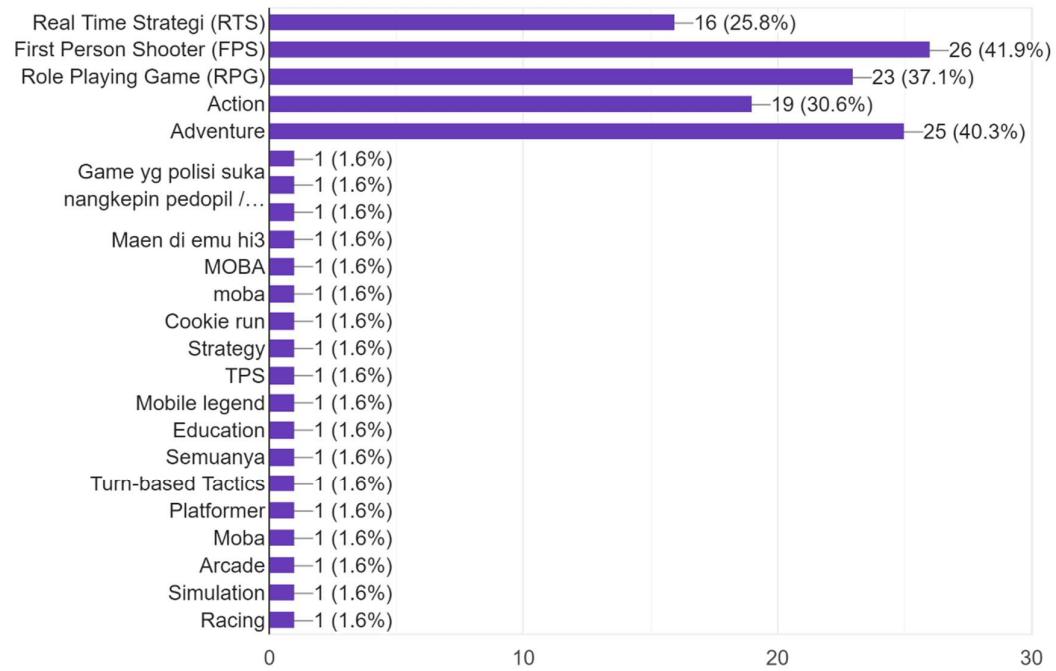
Jika ya, anda lebih sering bermain game mobile atau computer?

62 responses



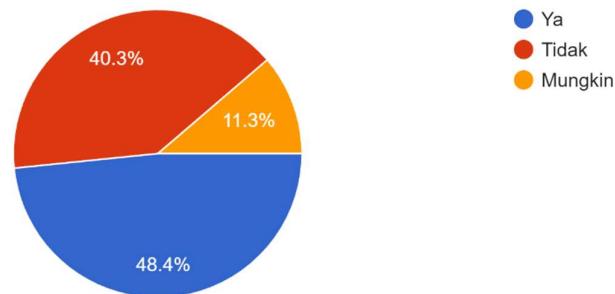
Genre apa yang paling anda sukai game mobile?

62 responses



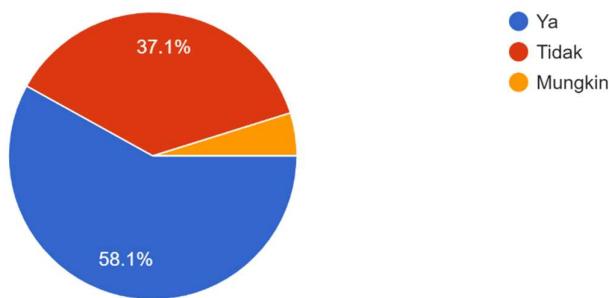
Apakah anda pernah memainkan game Duck Hunt?

62 responses



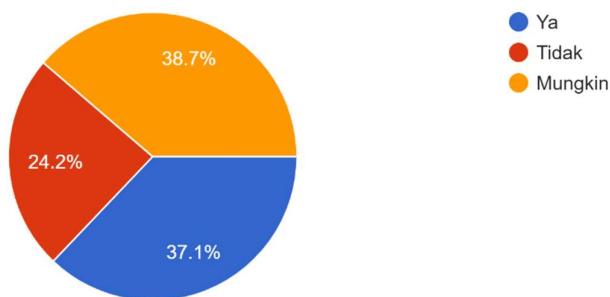
Apakah anda pernah memainkan game Time Crisis?

62 responses



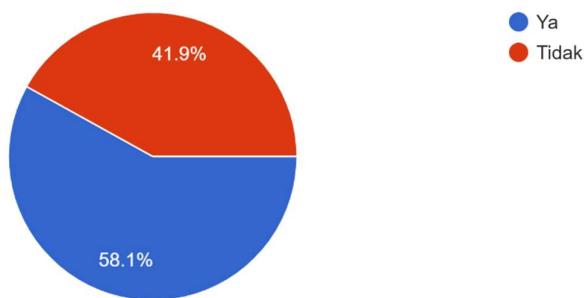
Jika kedua game tersebut menjadi satu, apakah anda tertarik untuk memainkannya?

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)

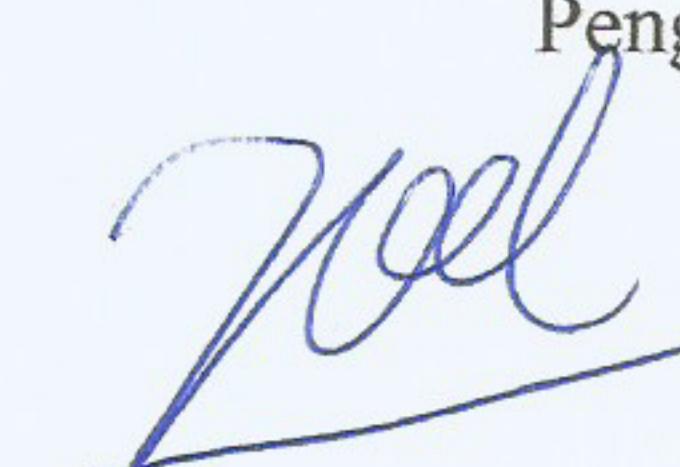
| No. | Jenis Penghargaan | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun |
|-----|-------------------|----------------------------------|-------|
| 1. | - | - | - |
| 2 | - | - | - |

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. | - | - | - |

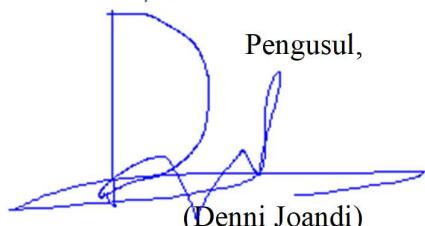
D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

| 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)

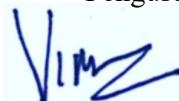
| No. | Jenis Penghargaan | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun |
|-----|-------------------|-------------------------------|-------|
| 1. | - | - | - |
| 2. | - | - | - |

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 5

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,

