

PENGESAHAN PROPOSAL PKM-KEWIRAUSAHAAN

- | | | |
|---|--------------------------------------|---|
| 1 | Judul Kegiatan | : “Parlor” |
| 2 | Bidang Kegiatan | : Business Plan |
| 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, |
| | 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)

Jakarta, 28 Oktober 2019
Ketua Pelaksana Kegiatan

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

(Joel Robert Justiawan)
2101629672

Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan

Dosen Pendamping

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

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

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)

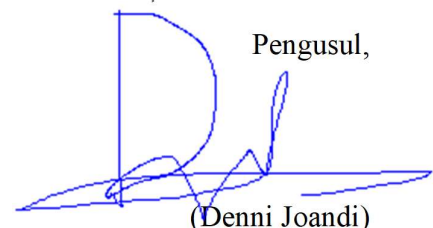
No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	-	-	-
2.	-	-	-

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)

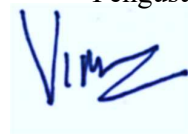
No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	-	-	-
2.	-	-	-

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 <i>K</i> -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 rd 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	JenisPenghargaan	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 Atitude 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 Pendamping

Yang menyatakan,

Cap dan tanda tangan

Materai Rp6.000
Tanda tangan

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

(Joel Robert Justiawan)
2101629672