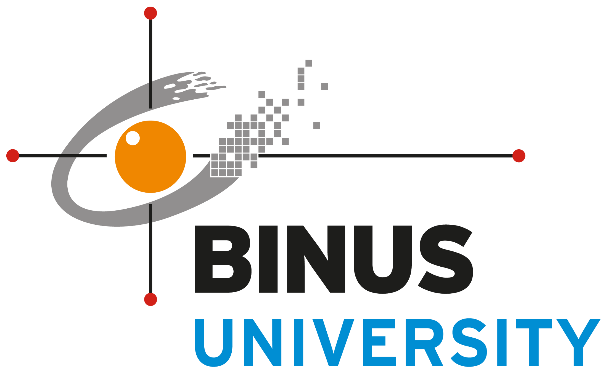
**PROPOSAL *BUSINESS PLAN COMPETITION***

**JENIS BISNIS**

**GAME INDUSTRY**

**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-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 : *Game Application and  
 Technology*

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Jakarta, 28 Oktober 2019 | |
| Menyetujui,  Ketua Jurusan  (Teknik Informatika) | 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 |

**DAFTAR ISI**

HALAMAN SAMPUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

DAFTAR ISI iv

RINGKASAN v

BAB I PENDAHULUAN 1

Latar Belakang 1

Rumusan Masalah 2

BAB II PELAKSANAAN 3

Deskripsi *Prototype* Produk/Jasa 3

Pelayanan Pengguna dan *Partner* 3

*Feedback* 3

Marketing 4

Dokumentasi 5

BAB III MANAJEMEN BISNIS 6

BAB IV BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

*Scheduling*

Anggaran biaya

LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Gambar 7

Lampiran 2. Biodata Ketua, Anggota, dan Dosen Pembimbing 8

Lampiran 3. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana 30

**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, 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 di*realese* di PlayStore dengan *Fee* 0/Gratis dan seiring dengan penambahan fitur kami 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 HandPhone.

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

*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 diidentifikasikan sebagai factor kriminal dan penembakan. Pernyataan ini menegaskan bahwa game yang mengandung unsur kekerasan seperti *action* dan *shooting* bukan factor 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 jg mengatakan bahwa pelaku tidak tertarik dengan kekerasan di *video game*.

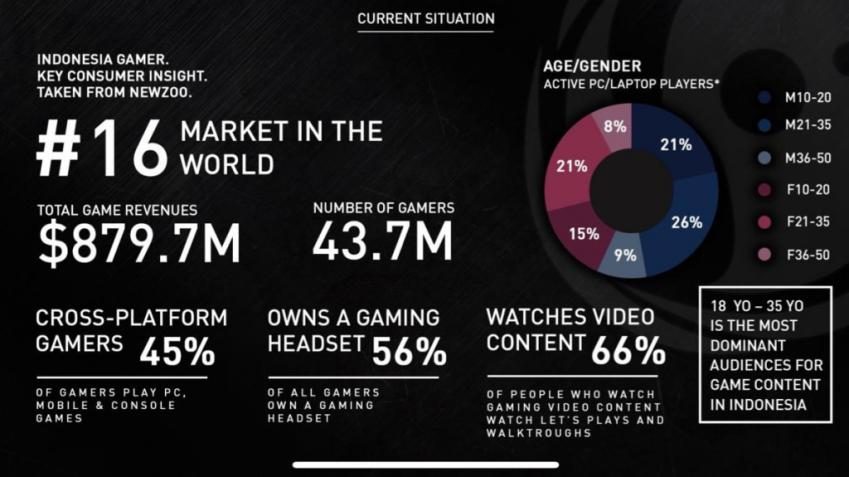
<https://www.cnbc.com/amp/2019/08/09/no-evidence-that-violent-video-games-are-causing-mass-shootings.html>

Ada beberapa masalah yang dihadapi oleh para Developer game Indonesia:

Masalah pertama yang ada adalah tidak didukung oleh pemerintah. pemerintah asing juga telah mendukung [perusahaan game](https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190418113415-37-67526/berkat-game-ninja-masuk-100-orang-berpengaruh-di-dunia) 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/fl\_progressive,fl\_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 object-object yang ada dan menambaj score pemain

* Pembelian skin
* 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 masukkan 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 senjata, background, dan map) dan advertisment.

**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. Penguji cobaan atau testing

*Game* akan diujicobakan kepada *team develop*

1. *Pre-release*

*Game* akan ditampilkan kepada public dalam sebuah showcase dimana akan dikumpulkannya sekelompok orang yang akan mencoba produk.

1. *Release*

Mempublikasikan *game* ke media digital yang cukup terkenal seperti *Google Play Store.*

1. *Feedback*

*Team* *develop* mendengarkan komentar dari para pemain yang mencoba memainkan *game* yang telah dibuat.

1. 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 (Programmer) (Leader)
2. Denni Joandi (Game Design & Artist)
3. Yudhistira Rizqi Hersanda (Audio & Programmer)
4. Mangku Widodo (Audio & Programmer)
5. Vincent Thamrin (Artist)
6. Billy Husada (Game Design)
7. Septesen (Artist)

* **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 Play Store. 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**

**LAMPIRAN**

**Lampiran 1. Daftar Gambar**

**Lampiran 2. Biodata Ketua, Anggota, dan Dosen Pembimbing**

1. **Biodata Ketua**
2. **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 |

1. **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 |

1. **Pemakalah Seminar Ilmiah *(Oral Presentation)***

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

1. **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 di*Jump*ai 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)

1. **Biodata Anggota 1**
   1. **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 |

* 1. **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 |

* 1. **Pemakalah Seminar Ilmiah *(Oral Presentation)***

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

* 1. **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 di*Jump*ai 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)

1. **Biodata Anggota 2**
   1. **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 |

* 1. **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 |

* 1. **Pemakalah Seminar Ilmiah *(Oral Presentation)***

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

* 1. **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 di*Jump*ai 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)

1. **Biodata Anggota 3**
   1. **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 |

* 1. **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 |

* 1. **Pemakalah Seminar Ilmiah *(Oral Presentation)***

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

* 1. **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 di*Jump*ai 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)

1. **Biodata Anggota 4**
   1. **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 |

* 1. **Riwayat Pendidikan**

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

* 1. **Pemakalah Seminar Ilmiah *(Oral Presentation)***

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

* 1. **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 di*Jump*ai 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)

1. **Biodata Anggota 5**
   1. **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 |

* 1. **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 |

* 1. **Pemakalah Seminar Ilmiah *(Oral Presentation)***

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

* 1. **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 di*Jump*ai 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**
   1. **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 |

* 1. **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 |

* 1. **Pemakalah Seminar Ilmiah *(Oral Presentation)***

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

* 1. **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 di*Jump*ai 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 | 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 | * 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 |

1. **Biodata Dosen Pembimbing**
   1. **Identitas Diri**
2. **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 |  |

1. **Pengalaman Penelitian dalam 5 TahunTerakhir**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 Intervensions 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 |

1. **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 Ecnomics 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 Japanese Language Using Expert Point Cloud Recognizer | International Journal of Computer Games Technology (IJCGT) | Vol. 2018  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 |

1. **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 2nd 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 6th 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 6th 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 3nd 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 2nd 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 1st International Conference of Artificial intelligence and Information Technology (ICAIIT) 2019 | The Repercussions of Game Multiplayer Online Battle Arena | Yogyakarta, Indonesia, 13-15 Maret 2019 |
| 11 | The 1st International Conference of Artificial intelligence and Information Technology (ICAIIT) 2019 | The Effect of Game Experience from Counter-Strike: Global Offensive | Yogyakarta, Indonesia, 13-15 Maret 2019 |
| 12 | The 4nd 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 |

1. **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 |

1. **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 |

1. **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 | 1st 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 Poweful 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,  Wakil Rektor III  Bidang Kemahasiswaan  Cap dan tanda tangan  (Johan, S.Kom., M.M.)  D1582 | Jakarta, 28 Oktober 2019  Yang menyatakan,  Materai Rp6.000  Tanda tangan  (Joel Robert Justiawan)  2101629672 |
|  |  |