

**PROPOSAL PROGRAM PENGABDIAN
PENGABDIAN PEMULA**

**PELATIHAN PEMBUATAN GAME SEDERHANA
UNTUK SISWI SMK NURUL JADID**



**Ketua: Gulpi Qorik Oktagalu Pratamasunu, S.Pd., M.Kom.
NIDN. 0730109002**

**Anggota: Olief Imandira Ratu Farisi, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0725108902**

**PRODI INFORMATIKA
MEI 2018**

**HALAMAN PENGESAHAN
PROGRAM PENGABDIAN PEMULA**

Judul Pengabdian : Pelatihan Pembuatan *Game* Sederhana untuk Siswi SMK Nurul Jadid

Bidang Fokus : Informatika

Ketua

a. Nama Lengkap : Gulpi Qorik Oktagalu Pratamasunu P/L: Laki-laki

b. NIDN : 0730109002

c. Jabatan Fungsional : -

d. Program Studi : Informatika

e. Nomor Hp : 0822 4500 6888

f. Alamat Surel (email) : gulpi.qorik@gmail.com

Anggota

a. Nama Lengkap : Olief Imandira Ratu Farisi P/L: Perempuan

b. NIDN : 0725108902

c. Jabatan Fungsional : -

d. Program Studi : Informatika

e. Nomor Hp : 0822 4500 5888

f. Alamat Surel (email) : olief.ilmandira@gmail.com

Lama Pengabdian : 4 (empat) bulan

Usulan Pengabdian Tahun ke- : 2018

Total Biaya Pengabdian : Rp 4.830.000,00

Asal Biaya Pengabdian :

- Dana internal (tunjangan)
- Dana eksternal (hibah)
- Lain-lain (sebutkan)

Disahkan pada 20 Mei 2018
di Paiton-Probolinggo

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik

Ketua Tim

Moh. Furqan, M.Kom.

Gulpi Qorik Oktagalu Pratamasunu, S.Pd., M.Kom.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
ABSTRAK	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 STRATEGI AKSI DAN LUARAN	4
BAB 3 KELAYAKAN PENGABDIAN	6
BAB 4 BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN	7
DAFTAR PUSTAKA	9
Lampiran 1 Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul	10
Lampiran 2 Surat Pernyataan Ketua Pengusul	17

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu pasar *game* terbesar di Asia Tenggara bahkan dunia. Tingginya tingkat konsumtif terhadap *game*, seharusnya membuka peluang baru developer *game* terutama *game mobile*. *Game* dengan *gameplay* sederhana, singkat, dan mudah diakses lebih sering dimainkan dibandingkan *game* yang menawarkan permainan kompleks. Sehingga, cukup mudah untuk mengembangkan *game* bagi pemula.

Generasi muda Indonesia khususnya siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memiliki kemampuan khusus di bidang komputer dapat digalakkan untuk menjadi *developer game*, salah satunya adalah siswi SMK Nurul Jadid. Selama ini, tidak ada materi mengenai *game* karena kurangnya pengetahuan dan SDM yang dapat menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan *game*. Keahlian membuat *game* menjadi nilai lebih tersendiri bagi siswi SMK dan nantinya dapat menjadi usaha mandiri setelah lulus sekolah.

Pada program ini diusulkan pelatihan pembuatan *game* Android dasar menggunakan Construct 2 bekerja sama dengan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) *Game* Teknologi dan Animasi (GTA) Universitas Nurul Jadid. dengan adanya program ini maka diharapkan munculnya siswa siswi kreatif lainnya sebagai *developer* muda yang dapat bersaing baik di persaingan *game* nasional dan internasional.

Berdasarkan permasalahan yang ada, tahap pertama dalam kegiatan yang akan dilakukan pada program pengabdian masyarakat yang ditawarkan untuk menyelesaikan persoalan yang terkait adalah pengenalan *user interface* Construct 2. Tahap kedua adalah pembuatan *layout game*. Tahap ketiga yaitu pembuatan pemain dan rintangan (*obstacle*). Tahap terpenting adalah penambahan logika *game*. Untuk membuat *game* lebih menarik, tahap selanjutnya adalah penambahan efek suara. Tahap akhir adalah *publish* dan *ekspor* ke HTML5 dan Android agar *game* dapat dimainkan.

BAB 1 PENDAHULUAN

Android merupakan *platform smartphone* yang saat ini banyak digunakan. Berdasarkan data statistik dari Gartner, pada 2017, lebih dari 80% penduduk di dunia menggunakan Android. Android memiliki banyak kelebihan yaitu merupakan sistem operasi *open source*, sehingga mudah dikembangkan oleh *developer handset*. Selain itu, kemudahan dalam mendapatkan beragam aplikasi gratis membuat Android lebih banyak diminati.

Perkembangan internet yang semakin pesat juga mendukung penggunaan *smartphone*. *Smartphone* tidak hanya digunakan untuk media telekomunikasi saja tetapi juga sebagai media informasi dan hiburan dengan memanfaatkan internet. Di Indonesia, pengguna *smartphone* mencapai 103 juta pada 2018.

Jika dilihat dari penggunaan internet, sebanyak 43% penduduk Indonesia menggunakan internet untuk *game*, 12% untuk media sosial, dan sisanya untuk berbagai kebutuhan lainnya. Riset dari Newzoo juga menunjukkan Indonesia merupakan negara dengan jumlah *gamer* terbanyak yang bermain di perangkat *mobile* dan PC. Sebanyak 61% *gamer* Indonesia aktif bermain *game* di lebih dari dua *platform* setiap bulannya. Sementara 46% *gamer* Indonesia dipastikan bermain *game* di perangkat *mobile* dan PC.

Menurut prediksi Badan Ekonomi Kreatif Indonesia, nilai pasar *game* di Indonesia mengalami peningkatan yang sangat pesat dari tahun ke tahun. Pada 2016 lalu, pasar *game* Indonesia diperkirakan hampir menembus angka US\$700 juta (sekitar Rp9,3 triliun). Angka ini kemungkinan bakal semakin besar di penghujung tahun 2017.

Tingginya tingkat konsumtif terhadap *game*, seharusnya membuka peluang baru *developer game* terutama *game mobile*. Indonesia menjadi negara pasar yang sangat menggiurkan bagi model bisnis aplikasi dan *game mobile*. Prospek ini tak hanya di *platform mobile* saja, tetapi juga berlaku bagi industri kreatif secara umum.

Menurut laporan SuperData, rata-rata pengguna *smartphone* bermain *game mobile* bermain tiga kali sehari, dengan rata-rata tiap sesi permainan selama sepuluh menit. *Game* dengan *gameplay* sederhana, singkat, dan mudah diakses lebih sering dimainkan dibandingkan *game* yang menawarkan permainan kompleks. Hal ini sangat menguntungkan bagi *developer game* pemula.

Generasi muda Indonesia khususnya siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memiliki kemampuan khusus di bidang komputer dapat digalakkan untuk menjadi *developer game*. Siswa-siswa tersebut diharapkan tidak hanya senang bermain *game*, tetapi memiliki kemauan keras untuk belajar membuat *game* sendiri. Keahlian membuat *game* menjadi nilai lebih tersendiri bagi siswa SMK dan nantinya dapat menjadi usaha mandiri setelah lulus sekolah.

Hal ini ditunjukkan oleh siswi SMK Nurul Jadid dari berbagai bidang minat. Selama ini, keterbatasan pengetahuan dan sumber daya manusia menjadi penghalang untuk belajar membuat *game*. Oleh karena itu, pada program ini diusulkan pelatihan pembuatan *game* Android dasar menggunakan Construct 2 bekerja sama dengan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) *Game* Teknologi dan Animasi (GTA) Universitas Nurul Jadid.

UKM GTA adalah komunitas mahasiswa Informatika yang memiliki minat dalam mengembangkan *game*. Pelatihan ini diharapkan menjadi sarana bagi mahasiswa UKM GTA menyalurkan apa yang telah dipelajari selama kegiatan. Selain itu, dengan adanya program ini maka diharapkan munculnya siswa siswi kreatif lainnya sebagai *developer* muda yang dapat bersaing baik di persaingan *game* nasional dan internasional.

BAB 2

STRATEGI AKSI DAN LUARAN

Berdasarkan permasalahan yang ada, kegiatan yang akan dilakukan pada program pengabdian masyarakat yang ditawarkan untuk menyelesaikan persoalan yang terkait adalah: (1) Pengenalan *user interface* Construct 2 (2) Pembuatan *layout game*, (3) Pembuatan pemain, (4) Pembuatan rintangan (*obstacle*), (5) Penambahan logika *game*, (6) Penambahan efek suara, dan (7) *Publish* dan *eksport* ke HTML5 dan Android, diuraikan sebagai berikut.

(1) Pengenalan *user interface* Construct 2.

Pada kegiatan ini, dikenalkan *user interface* yang ada di Construct 2. User interface yang dikenalkan antara lain adalah scene object, event sheet, dan project properties. Scene object digunakan untuk aku harus lihat, Event sheet untuk menampilkan logika game, project properties digunakan untuk mengatur properties dari game yang sedang dibuat.

(2) Pembuatan *layout game*.

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih siswi dalam mendesain tampilan dari game yang dibuat.

(3) Pembuatan pemain.

Pada kegiatan ini, siswi membuat karakter pemain agar bisa bergerak, berinteraksi dengan objek, seperti berjalan dan melompat saat input diterima.

(4) Pembuatan rintangan.

Kegiatan ini mengajarkan siswi untuk membuat rintangan berupa jurang, duri, dan jebakan.

(5) Penambahan logika game.

Pada kegiatan ini, siswi diajarkan untuk menambahkan logika game pada event sheet. Logika game mengatur semua objek yang ada pada game.

(6) Penambahan efek suara.

Menambahkan latar musik, efek suara untuk lompat, langkah kaki, terluka, dan sebagainya.

(7) Publish dan export ke HTML5 dan Android

Kegiatan ini merupakan kegiatan akhir dari rangkaian pelatihan *game* dimana *game* yang telah dibuat diproduksi menjadi *game* yang siap dimainkan dan dibagikan.

Prosedur kerja untuk merealisasikan metode yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap awal

Survei lokasi ke SMK Nurul Jadid. Pada tahap ini dilakukan identifikasi permasalahan dan kebutuhan siswi dengan wawancara terhadap siswi dan pihak sekolah.

2. Tahap perencanaan kegiatan

Koordinasi internal, dilakukan oleh tim untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional serta *job description* masing-masing anggota.

3. Tahap persiapan

- a. Menyiapkan dan menyampaikan materi *game* yang akan disampaikan kepada UKM GTA.
- b. Menyiapkan alat dan bahan pelatihan.
- c. Menyiapkan konsumsi, lokasi, dokumentasi, dan sebagainya.

3. Tahap pelaksanaan (implementasi) kegiatan

Mendemonstrasikan secara langsung bagaimana membuat *game* sesuai dengan uraian kegiatan yang telah dijelaskan sebelumnya.

4. Tahap evaluasi

Mengajak UKM GTA dan siswi SMK Nurul Jadid untuk mengevaluasi hasil *game* yang telah dibuat sehingga dapat menciptakan *game-game* lainnya.

Target yang diharapkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah UKM GTA memiliki pengalaman dalam menyalurkan kreativitas dalam membuat *game* dan siswi SMK Nurul Jadid memiliki pengetahuan tambahan tentang *game* yang dapat dijadikan peluang usaha. Selama ini, terdapat keterbatasan SDM yang dapat mengajarkan ilmu mengenai pengembangan *game*.

Berdasarkan target tersebut maka luaran dari kegiatan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah berupa:

1. Meningkatkan motivasi bahwa membuat *game* itu mudah.
2. Menyalurkan bakat dan minat mahasiswa UKM GTA dan siswi SMK Nurul Jadid dalam mengembangkan *game*.
3. Mengembangkan kreativitas sehingga tercipta *game-game* sederhana dengan *gameplay* baru.
4. Membuka peluang usaha dengan mengembangkan *game* sederhana.

BAB 3

KELAYAKAN PENGABDIAN

Pelaksana pada program pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari ketua tim pengusul dan satu orang anggota yang memiliki disiplin keilmuan yang berbeda-beda dengan tujuan saling melengkapi di berbagai bidang. Ketua Tim Pengusul memiliki kualifikasi di bidang Informatika. Sehingga dapat memberikan informasi serta menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan *game*. Pengalaman dalam pengembangan *game* adalah *developer* beberapa *game* dan pembina UKM GTA di prodi Informatika Universitas Nurul Jadid.

Anggota I Tim Pengusul pada kegiatan pengabdian masyarakat berkualifikasi di bidang Matematika yang berfungsi sebagai penunjang dalam kegiatan dan menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan *game* edukasi. Anggota tim pengusul I tercatat sebagai staf pengajar di Prodi Informatika Universitas Nurul Jadid. Pengalaman dalam *game* adalah pengembang *game* edukasi.

Rincian tugas masing-masing ketua dan anggota tim pengusul adalah sebagai berikut.

1. Tugas dan Kewajiban Ketua Pelaksana

- a. Menentukan jenis pekerjaan dalam satu tim sesuai *job description* yang telah disepakati.
- b. Mengkoordinasi kebutuhan mitra dan melakukan kerjasama dengan mitra.
- c. Memimpin rapat evaluasi program dan meminta laporan kemajuan kepada tim untuk kemudian ditindaklanjuti dan mencari solusi.
- d. Bertanggungjawab atas administrasi dan keuangan untuk pelaksanaan kegiatan.

2. Tugas dan Kewajiban Anggota Pelaksana

- a. Melakukan tugas, kewajiban dan tanggungjawab sesuai *job description* dan *job spesification* yang telah disepakati bersama.
- b. Membantu dalam pelaksanaan program sesuai jadwal kerja yang telah ditentukan.
- c. Membuat laporan kemajuan pelaksanaan program.
- d. Mencatat setiap pekerjaan dan mengevaluasinya dan kemudian dilaporkan kepada ketua pelaksana.

BAB 4

BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

Rincian anggaran biaya pada pelaksanaan pengabdian masyarakat ini diperlihatkan pada Tabel 4.1. Sedangkan justifikasi anggaran biaya kegiatan yang diajukan ditunjukkan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.1 Rincian anggaran biaya kegiatan

1. HONORARIUM				
Honor	Honor/Jam (Rp)	Waktu (Jam/Minggu)	Minggu	Honor per Tahun (Rp)
Ketua	Rp 8.000	10	16	Rp 1.280.000
Anggota	Rp 5.000	10	16	Rp 800.000
Sub Total (Rp)				Rp 2.080.000
2. PEMBELIAN BAHAN HABIS PAKAI				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan	Biaya material
Hardisk External	Penyimpanan Data	1 Unit	Rp 800.000	Rp 800.000
Berlangganan Internet	Studi Literatur	4 Bulan	Rp 50.000	Rp 200.000
ATK	Pelaporan Kegiatan	1 Paket	Rp 100.000	Rp 100.000
Proposal	Pengerjaan Proposal	4 Paket	Rp 50.000	Rp 200.000
Laporan Akhir	Pelaporan Kegiatan	4 Paket	Rp 50.000	Rp 200.000
Buku Manual	Panduan penggunaan aplikasi	10 Paket	Rp 50.000	Rp 500.000
Sub Total (Rp)				Rp 2.000.000
3. PERJALANAN				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan	Biaya material
Kunjungan ke SMK Nurul Jadid	Perjalanan dan pada saat survei	1 Paket	Rp 50.000	Rp 50.000
Perjalanan ke SMK Nurul Jadid	Kegiatan selama 2 hari	2 Paket	Rp 50.000	Rp 100.000
Sub Total (Rp)				Rp 150.000
4. LAIN-LAIN				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan	Biaya material
Rapat	Rapat persiapan dan evaluasi	3	Rp 100.000	Rp 300.000
Konsumsi kegiatan	Konsumsi untuk peserta dan tim	60	Rp 15.000	Rp 300.000
Sub Total (Rp)				Rp 600.000
TOTAL ANGGARAN SELURUHNYA (Rp)				Rp 4.830.000

Tabel 4.2 Justifikasi anggaran pengabdian masyarakat

NO	REKAPITULASI BIAYA PENELITIAN	JUMLAH	
1	Honorarium	Rp	2.080.000
2	Pembelian bahan habis pakai	Rp	2.000.000
3	Perjalanan	Rp	150.000
4	Lain-lain	Rp	600.000
TOTAL		Rp	4.830.000

Pengabdian masyarakat ini penelitian ini direncanakan akan selesai dalam waktu empat bulan dengan jadwal sebagai berikut.

No	Kegiatan	Bulan I				Bulan II				Bulan III				Bulan IV				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Survei	■	■															
2	Perencanaan pengabdian			■	■	■	■											
3	Persiapan pengabdian					■	■	■	■									
4	Implementasi kegiatan												■					
5	Evaluasi													■	■			
6	Penyusunan laporan																■	■

DAFTAR PUSTAKA

<https://www.statista.com/statistics/266136/global-market-share-held-by-smartphone-operating-systems/>

<http://www.fmeindonesia.org/mengoptimalkan-penyediaan-infrastruktur-teknologi-ke-daerah-pedesaan-dalam-menghadapi-revolusi-4-0/>

<https://www.superdataresearch.com/blog/>

<https://id.techinasia.com/perkembangan-pasar-game-indonesia-salah-satu-yang-tertinggi-di-2016>

<https://inet.detik.com/games-news/d-3430492/pasar-game-indonesia-diproyeksi-tembus-usd-700-juta>

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul

BIODATA KETUA PENGUSUL

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Gulpi Qorik Oktagalu Pratamasunu, S.Pd., M.Kom.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	-
4	NIDN	0730109002
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Banyuwangi, 30 Oktober 1990
6	Nomor Telepon	082245006888
7	E-mail	gulpi@sttnj.ac.id
8	Alamat Kantor	Karanganyar Paiton-Probolinggo
9	Nomor Telp./Fax	0335 772073
10	Lulusan yang telah dihasilkan	S1 = 20 orang, S2 = -, S3 = -
11	Mata Kuliah yang Diampu	1. Pengantar Citra 2. Information Retrieval 3. Pemrograman <i>Game</i>

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Malang	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	-
Bidang Ilmu	Pendidikan Teknik Informatika	Teknik Informatika	-
Tahun Masuk – Lulus	2009-2013	2013-2015	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Pengembangan Permainan <i>Online</i> Edukatif Berbasis <i>Web</i> pada Materi Topologi Jaringan	<i>Image Thresholding</i> Berdasarkan <i>Index of Fuzziness</i> dan <i>Fuzzy Similarity Measure</i>	-
Nama Pembimbing/Promotor	Pembimbing I: Didik Dwi Prasetya, M.T. Pembimbing II: M. Jauharul Fuady, M.T.	Pembimbing I: Dr. Agus Zainal Arifin, S.Kom., M.Kom. Pembimbing II: Anny Yuniarti, S.Kom., M.Comp.Sc	-

C. Pengalaman Penelitian dalam Lima Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1	2014	Segmentasi pada Citra Panoramik Gigi dengan Metode <i>Two-Stage</i> SOM dan T-Cluster	Mandiri	5.000.000
2	2015	Coverage, Diversity, and Coherence Optimization for Multi-Document Summarization	Mandiri	5.000.000
3	2015	Image Thresholding Based on Index of Fuzziness and Fuzzy Similarity Measure	Mandiri	20.000.000
4	2016	Segmentasi Citra Panoramik Gigi Menggunakan Similaritas Antar Gray Level Berdasarkan <i>Index of Fuzziness</i>	Mandiri	5.000.000
5	2016	Penyelesaian <i>Multi-Depot Multiple Traveling Salesman Problem</i> Menggunakan <i>K-Means</i> dan <i>Ant Colony Optimization</i>	Mandiri	5.000.000
6	2017	A Mobile Augmented Reality for Introducing Three-Dimensional Shape and Its Properties	Mandiri	5.000.000
7	2017	Penerapan <i>Traveling Salesman Problem</i> pada Penyebaran Brosur Penerimaan Mahasiswa Baru Sekolah Tinggi Teknologi Nurul Jadid Menggunakan <i>Ant Colony Optimization</i>	Mandiri	5.000.000

D. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Lima Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/ Tahun
1	2014	Segmentasi pada Citra Panoramik Gigi dengan Metode <i>Two-Stage</i> SOM dan T-Cluster	Ultima Computing	Vol. 6 No. 1 2014, ISSN 2355-3286

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/ Tahun
2	2015	Coverage, Diversity, and Coherence Optimization for Multi-Document Summarization	Jurnal Ilmu Komputer dan Informasi	Vol. 8 No. 1 2015, ISSN 2502-9274
3	2015	Image Thresholding Based on Index of Fuzziness and Fuzzy Similarity Measure	2015 IEEE 8 th International Workshop on Computational Intelligence and Applications (IWCIA)	6-7 November 2015
4	2016	Segmentasi Citra Panoramik Gigi Menggunakan Similaritas Antar Gray Level Berdasarkan <i>Index of Fuzziness</i>	Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi	Vol. 14 No.1 Januari 2016, ISSN 2406-8535
5	2016	Penyelesaian <i>Multi-Depot Multiple Traveling Salesman Problem</i> Menggunakan <i>K-Means</i> dan <i>Ant Colony Optimization</i>	Nusantara Journal of Computers and Its Applications	Vol.1 No. 2 Desember 2016, ISSN 2527-9815
6	2017	A Mobile Augmented Reality for Introducing Three-Dimensional Shape and Its Properties	Proceeding International Conference on Language and Education, STKIP Pasuruan	6-7 September 2017
7	2017	Penerapan <i>Traveling Salesman Problem</i> pada Penyebaran Brosur Penerimaan Mahasiswa Baru Sekolah Tinggi Teknologi Nurul Jadid Menggunakan <i>Ant Colony Optimization</i>	Nusantara Journal of Computers and Its Applications	Vol.2 No. 2 Desember 2017, ISSN 2527-9815

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Pengabdian Pemula.

Probolinggo, 19 Mei 2018

Ketua Pengusul,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Gulpi Qorik Oktagalu Pratamasunu', written in a cursive style.

Gulpi Qorik Oktagalu Pratamasunu, S.Pd., M.Kom.

BIODATA ANGGOTA PENGUSUL

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Olief Ilmandira Ratu Farisi, S.Pd., M.Si.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	-
4	NIDN	0725108902
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Pasuruan, 25 Oktober 1989
6	Nomor Telepon	082245005888
7	E-mail	olief@sttnj.ac.id
8	Alamat Kantor	Karanganyar Paiton-Probolinggo
9	Nomor Telp./Fax	0335 772073
10	Lulusan yang telah dihasilkan	S1 = 10 orang, S2 = -, S3 = -
11	Mata Kuliah yang Diampu	1. Matematika Diskrit 2. Matematika Informatika 3. Aljabar Linear 4. Teori Graf

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Malang	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	-
Bidang Ilmu	Pendidikan Matematika	Matematika	-
Tahun Masuk – Lulus	2008-2012	2013-2015	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Pengembangan Permainan Edukatif Berbasis Komputer pada Materi Permutasi dan Kombinasi	Penyelesaian <i>Multi-Depot Multiple Traveling Salesman Problem</i> Menggunakan <i>Hybrid Firefly Algorithm-Ant Colony Optimization</i>	-
Nama Pembimbing/Promotor	Pembimbing I: Dr. Abdul Qohar, M.T. Pembimbing II: Dr. Sisworo, M.Si.	Pembimbing I: Dr. Budi Setiyono, S.Si., M.T. Pembimbing II: Dr. Ir. R. Imbang Danadjojo, M.T.	-

C. Pengalaman Penelitian dalam Lima Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1	2016	A Hybrid Firefly Algorithm-Ant Colony Optimization for Traveling Salesman Problem	Mandiri	5.000.000
2	2016	Penyelesaian <i>Multi-Depot Multiple Traveling Salesman Problem</i> Menggunakan <i>K-Means</i> dan <i>Ant Colony Optimization</i>	Mandiri	5.000.000
3	2017	A Mobile Augmented Reality for Introducing Three-Dimensional Shape and Its Properties	Mandiri	5.000.000
4	2017	Penerapan <i>Traveling Salesman Problem</i> pada Penyebaran Brosur Penerimaan Mahasiswa Baru Sekolah Tinggi Teknologi Nurul Jadid Menggunakan <i>Ant Colony Optimization</i>	Mandiri	5.000.000

D. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Lima Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	2016	A Hybrid Firefly Algorithm-Ant Colony Optimization for Traveling Salesman Problem	Jurnal Buana Informatika	Vol. 7 No. 1 Januari 2016, ISSN 2089-7642
2	2016	Penyelesaian <i>Multi-Depot Multiple Traveling Salesman Problem</i> Menggunakan <i>K-Means</i> dan <i>Ant Colony Optimization</i>	Nusantara Journal of Computers and Its Applications	Vol.1 No. 2 Desember 2016, ISSN 2527-9815
3	2017	A Mobile Augmented Reality for Introducing Three-Dimensional Shape and Its Properties	Proceeding International Conference on Language and Education, STKIP Pasuruan	6-7 September 2017

4	2017	Penerapan <i>Traveling Salesman Problem</i> pada Penyebaran Brosur Penerimaan Mahasiswa Baru Sekolah Tinggi Teknologi Nurul Jadid Menggunakan <i>Ant Colony Optimization</i>	Nusantara Journal of Computers and Its Applications	Vol.2 No. 2 Desember 2017, ISSN 2527-9815
---	------	--	---	---

E. Pemakalah Seminar Ilmiah dalam Lima Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat	Nasional/ Internasional
1	2017	A Mobile Augmented Reality for Introducing Three-Dimensional Shape and Its Properties	6-7 September 2017, STKIP Pasuruan	International Conference on Language and Education

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Pengabdian Pemula (PDP).

Probolinggo, 19 Mei 2018

Anggota Pengusul,



Olief Ilmandira Ratu Farisi, S.Pd., M.Si.



YAYASAN NURUL JADID
UNUJA

PP. Nurul Jadid, Karanganyar
Paiton Probolinggo 67291
Telp./Fax. 0335 771732
sekretariat@unuja.ac.id

FAKULTAS TEKNIK

Prodi Teknik Elektro | Prodi Informatika
Prodi Sistem Informasi | Prodi Teknologi Informasi
Prodi Rekayasa Perangkat Lunak

Telp/Fax. 0335 772073 | fteknik@unuja.ac.id

SURAT PERNYATAAN KETUA PENGUSUL

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gulpi Qorik Oktagalu Pratamasunu
NIDN : 0730109002
Pangkat/Golongan : -
Jabatan Fungsional : -

Dengan ini menyatakan bahwa proposal saya yang berjudul:

Pelatihan Pembuatan Game Sederhana untuk Siswi SMK Nurul Jadid

Yang diusulkan dalam skema Pengabdian Pemula untuk tahun anggaran 2018 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 penugasan yang telah diterima.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Probolinggo, 19 Mei 2018

Mengetahui,
Ketua LP3M

Yang menyatakan,
Ketua Pengusul

Achmad Fawaid, M.A., M.A.

Gulpi Qorik Oktagalu Pratamasunu, S.Pd., M.Kom.