



PROTEKSI ISI PROPOSAL

Dilarang menyalin, menyimpan, memperbanyak sebagian atau seluruh isi proposal ini dalam bentuk apapun kecuali oleh pengusul dan pengelola administrasi penelitian

PROPOSAL PENELITIAN 2018

ID Proposal: e14dd397-0844-44ad-a01f-9064f0ccf862
Rencana Pelaksanaan Penelitian: tahun 2019 s.d. tahun 2019

1. JUDUL PENELITIAN

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT MUSIK HADROH BERBASIS ANDROID

Bidang Fokus RIRN / Bidang Unggulan Perguruan Tinggi	Tema	Topik (jika ada)	Rumpun Bidang Ilmu
Teknologi Informasi dan Komunikasi	Pengembangan sistem/platform berbasis Open Source	Sistem TIK e-Bussiness	Sistem Informasi

Kategori (Kompetitif Nasional/ Desentralisasi/ Penugasan)	Skema Penelitian	Strata (Dasar/ Terapan/ Pengembangan)	SBK (Dasar, Terapan, Pengembangan)	Target Akhir TKT	Lama Penelitian (Tahun)
Penelitian Kompetitif Nasional	Penelitian Dosen Pemula	SBK Riset Pembinaan/Kapasitas	SBK Riset Pembinaan/Kapasitas	2	1

2. IDENTITAS PENGUSUL

Nama, Peran	Perguruan Tinggi/ Institusi	Program Studi/ Bagian	Bidang Tugas	ID Sinta	H-Index
RENA ROY ZULKARNAEN Ketua Pengusul	Universitas Nurul Jadid	Teknik Elektro		6659839	0
MOCH NUR QOMARUDDIN S.T, M.T Anggota Pengusul 1	Universitas Nurul Jadid	Teknik Elektro	Pengumpulan data alat musik hadroh dan suaranya	6658754	0

3. MITRA KERJASAMA PENELITIAN (JIKA ADA)

Pelaksanaan penelitian dapat melibatkan mitra kerjasama, yaitu mitra kerjasama dalam melaksanakan penelitian, mitra sebagai calon pengguna hasil penelitian, atau mitra investor

Mitra	Nama Mitra
-------	------------

4. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Luaran Wajib

Tahun Luaran	Jenis Luaran	Status target capaian (<i>accepted, published, terdaftar atau granted, atau status lainnya</i>)	Keterangan (<i>url dan nama jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya</i>)
1	Publikasi Ilmiah Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi	accepted/published	Metik Jurnal STIMIK Balikpapan

Luaran Tambahan

Tahun Luaran	Jenis Luaran	Status target capaian (<i>accepted, published, terdaftar atau granted, atau status lainnya</i>)	Keterangan (<i>url dan nama jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya</i>)
1	Prosiding dalam pertemuan ilmiah Nasional	sudah terbit/sudah dilaksanakan	Seminar Nasional di Malang

5. ANGGARAN

Rencana anggaran biaya PPM mengacu pada PMK yang berlaku dengan besaran minimum dan maksimum sebagaimana diatur pada buku Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Edisi 12.

Total RAB 1 Tahun Rp. 19,680,000

Tahun 1 Total Rp. 19,680,000

Jenis Pembelanjaan	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
HONOR	Pembuat sistem	1	1.00	900,000	900,000
HONOR	Pengumpul data	1	1.00	500,000	500,000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL LAINNYA	Rental LCD Proyektor	buah	3.00	200,000	600,000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL LAINNYA	konsumsi workshop nasi kotak	kotak	40.00	40,000	1,600,000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL LAINNYA	Snack Box untuk workshop	bungkus	40.00	20,000	800,000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL LAINNYA	Minum untuk workshop	botol	50.00	7,000	350,000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL LAINNYA	Banner	Lembar	2.00	150,000	300,000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL LAINNYA	akomodasi Seminar nasional	Paket	1.00	400,000	400,000
BELANJA BAHAN	Kebutuhan backup data	buah	1.00	900,000	900,000
BELANJA BAHAN	Domain Play Store	buah	1.00	1,000,000	1,000,000
BELANJA BAHAN	Kebutuhan akses internet	bulan	6.00	300,000	1,800,000
BELANJA BAHAN	Penyusunan Laporan akhir	buku	5.00	150,000	750,000
BELANJA BAHAN	Mengikuti Seminar Nasional +	paket	1.00	700,000	700,000

Jenis Pembelanjaan	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
	prosiding				
BELANJA BAHAN	Surat menyurat	Paket	1.00	100,000	100,000
BELANJA BAHAN	cartridge printer warna	Buah	1.00	280,000	280,000
BELANJA BAHAN	cartridge printer hitam	Buah	1.00	250,000	250,000
BELANJA BAHAN	Headset	Buah	1.00	250,000	250,000
BELANJA BAHAN	Microphone kondensor dgn interface komputer 3.5	Buah	1.00	250,000	250,000
BELANJA BAHAN	Pengajuan Proposal	buah	3.00	400,000	1,200,000
BELANJA BAHAN	Laser Pointer	buah	1.00	300,000	300,000
BELANJA BAHAN	Penerbitan jurnal Nasional ber ISSN	exemplar	1.00	600,000	600,000
BELANJA BAHAN	Kebutuhan Laporan kemajuan	paket	1.00	150,000	150,000
BELANJA BAHAN	Keperluan seminar hasil	paket	1.00	1,000,000	1,000,000
BELANJA BAHAN	Alat alat ATK	paket	1.00	450,000	450,000
BELANJA BAHAN	Speaker aktif portable	buah	1.00	400,000	400,000
BELANJA BAHAN	Pembuatan modul pemakaian sistem	buah	4.00	300,000	1,200,000
BELANJA PERJALANAN LAINNYA	Survei lokasi ponpes pemilik hadroh di Kecamatan sumberasih dan tongas	1	1.00	250,000	250,000
BELANJA PERJALANAN LAINNYA	Survei lokasi ponpes pemilik hadroh di Kecamatan Leces dan dringu	1	1.00	250,000	250,000
BELANJA PERJALANAN LAINNYA	Survei lokasi ponpes pemilik hadroh di Kecamatan Tiris dan Krucil	1	1.00	250,000	250,000
BELANJA PERJALANAN LAINNYA	Survei lokasi ponpes pemilik hadroh di Kecamatan Pajarakan dan Kraksaan	1	1.00	250,000	250,000
BELANJA PERJALANAN LAINNYA	Perjalanan ke Kantor Ponpes Nurul Jadid Kabupaten Probolinggo	1	3.00	150,000	450,000
BELANJA PERJALANAN LAINNYA	Rental mobil	hari	3.00	400,000	1,200,000

RINGKASAN

Alat musik hadroh merupakan alat musik tradisional Indonesia yang biasanya digunakan ketika acara Islami. Namun di Indonesia peminat untuk mempelajari alat musik hadroh sudah mulai tergerus oleh perkembangan jaman dan masyarakat cenderung lebih memilih alat musik modern. Untuk menarik peminat diperlukan metode pengembangan alat musik hadroh yang mudah diterima oleh masyarakat. Diperlukan pembuatan media pembelajaran alat-alat dan musik hadroh berbasis android sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan daya tarik generasi muda dan mempermudah untuk mempelajari cara bermain dan informasi tentang alat musik hadroh tersebut. Aplikasi ini dibangun menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* yang memiliki 6 tahap yaitu, concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution, kesimpulan bahwa aplikasi yang diciptakan dalam bentuk mobile ini bertujuan supaya mudah untuk dibawa kemana saja. Aplikasi ini bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan oleh pengguna. Dan pengguna memungkinkan untuk berinteraksi secara langsung dalam proses bermain hadroh sesuai dengan mekanisme alat musik sesungguhnya.

LATAR BELAKANG

Negara Indonesia merupakan negara yang beraneka ragam budaya maupun tradisi. Tetapi tidak banyak orang yang memahami atau menyukai kebudayaan yang dimiliki oleh masing-masing negara. Terkadang orang lebih memperhatikan era modern dibandingkan dengan tradisi ataupun budaya yang dimiliki. Maka dari itu perlu metode pembelajaran dengan cara moderen untuk melestarikan kebudayaan tradisional yang mudah diterima oleh masyarakat modern seperti sekarang ini, tentunya materi yang di bawa adalah materi tradisional yang di sajikan secara modern supaya kebudayaan tradisional di Indonesia tidak pudar. Alat musik tradisional di negara Indonesia terdapat berbagai macam, ada yang asli tercipta dari wilayah setempat dan ada yang dari wilayah luar bawaan dari para leluhur salah satunya seperti alat musik tradisional rebana.

Alat musik tradisional rebana bukan asli alat musik yang lahir di Indonesia, namun alat musik rebana telah menjadi suatu tradisi bagi kalangan muslim di Indonesia, sehingga alat musik rebana termasuk dalam alat musik tradisional yang dimiliki oleh Indonesia. Rebana di Indonesia pertama kali eksistensinya di keulaten bapak Madali dan bapak Toip dalam membuat alat musik Islami ini di era 1940-an (www.solichin-toip.com)

Di beberapa daerah kesenian *rebana* di kenal dengan istilah kesenian *terbang* atau kesenian *hadroh*. Di Kabupaten Probolinggo masyarakat sering menyebut dengan istilah kesenian *hadroh* daripada kesenian *rebana* atau *terbang*. Dalam pertunjukan kesenian *rebana* terdapat beberapa alat musik yang di mainkan di antaranya: terbang, jidor, keplak, tun-tam, darbuka, alat-alat tersebut di mainkan dengan cara bersahutan sehingga dapat menghasilkan irama yang indah.

Menurut kebiasaan pertunjukan kesenian hadroh sekurang-kurangnya dimainkan oleh tiga orang pemain. Wiryana (1984:7) Terdapat beberapa jenis nama hadroh yang mempunyai keunikan masing-masing tetapi masih mempunyai tujuan yang sama yakni bersholawat kepada Nabi Muhammad SAW. Seperti hadroh Maduraan hadroh Gambus, hadroh Ishar, hadroh al-habsy dan al-banjari pembelajaran alat musik hadroh telah di lakukan di beberapa Pondok Pesantren di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman untuk generasi muda tentang alat-alat musik hadroh dengan lebih efektif dan paraktis.

STUDI PUSTAKA

2.1 Penelitian terkait

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan acuan dan pembandingan untuk melakukan penelitian ini di antaranya:

Jeni Nadik dkk, 2017, Aplikasi Rebana Digital Android Tujuannya adalah Membangun Aplikasi Rebana Digital dengan menggunakan alat musik berbasis sistem operasi android. Aplikasi ini dapat memberikan informasi tentang musik Hadroh atau Rebana yang dapat mengeluarkan nada dari masing masing instrument. Di dalamnya berisi teks gambar dan suara tentang informasi rebana. Sehingga mempermudah dalam memainkan musik rebana dan bisa memahami tentang alat musik rebana secara *mobile*.

Nurul Huda, 2017, Aplikasi Media Pengenalan Alat-alat Musik Tradisional Untuk Anak-anak Berbasis android. Tujuan dari Aplikasi ini adalah alat bantu untuk pengguna dalam mempelajari dan mengetahui alat-alat musik tradisional dengan menggunakan sebuah produk perangkat lunak seperti alat musik atau aplikasi lainnya, sehingga kekayaan Indonesia akan terus terjaga dengan bertambahnya penduduk Indonesia. Media pembelajaran dapat menjadi solusi dan membantu pengguna untuk mengenalkan beragam kesenian pada siswa-siswi di SDN 1 Tamansari-Sumbermalang.

Ruemaldo Soares, 2016, Game Pembelajaran Alat Musik Tradisional Rebana Berbasis android. Adapun tujuan dari sistem ini adalah Membangun Aplikasi Game pembelajaran alat musik tradisional rebana secara mobile berbasis android. Dengan adanya aplikasi game ini dapat memperkenalkan dan memberi pengetahuan tentang alat musik tradisioanal rebana kepada semua masyarakat yang menggunakan aplikasi ini. Fitur yang cukup lengkap dapat memberikan pengetahuan lebih untuk semakin tahu tentang musik rebana ini. Selain itu, dikarenakan adanya aplikasi mobile berbasis android yang memudahkan seluruh pengguna alat musik untuk mempelajarinya tanpa batasan waktu.

Dari beberapa contoh hasil penelitian di atas, persamaan penelitian ini dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya adalah sistem informasi pembelajaran dan simulasi alat musik tradisional berbasis android. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya adalah membangun aplikasi media pembelajaran alat-alat musik hadroh untuk pemula dengan tutorial yang di lengkapi dengan vidio memainkan alat musik hadroh beserta gambar posisi tangan yang benar untuk memainkan alat musik tersebut, dalam aplikasi ini pengguna tidak hanya dapat memaikan alat musik hadroh secara mobile akan tetapi bisa belajar dengan adanya tutorial yang benar sehingga dapat mempercepat mengetahui dan memahami tentang alat musik hadroh atau rebana.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Aplikasi

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

Pengertian aplikasi menurut para ahli adalah sebagai berikut :

- a. Menurut Jogiyanto (1999:12) adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.
- b. Menurut Rachmad Hakim S, Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows dan permainan (game), dan sebagainya.

- c. Menurut Harip Santoso, Aplikasi adalah suatu kelompok file (form, class, rePort) yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi payroll, aplikasi fixed asset, dan lain-lain.

2.2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu bentuk media yang termasuk jenis media audio dan visual, yang diketahui memberi pengaruh paling besar terhadap pengguna di antara jenis media lainnya. Pembelajaran merupakan suatu sistem lingkungan belajar yang terdiri dari komponen-komponen berikut. tujuan pembelajaran, materi pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, sumber belajar, evaluasi, dan media belajar. Media belajar merupakan salah satu unsur yang harus tersedia dalam proses belajar. Dengan dimanfaatkannya media belajar yang sesuai, maka diharapkan proses belajar dapat berlangsung dengan efektif dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran alat-alat musik tradisional hadroh sangat memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis android. Apalagi di tengah perkembangan teknologi saat ini, dimana media pembelajaran berbasis android dapat dengan mudah dibuat atau ditemukan dengan bantuan komputer dan internet. Penerapannya pun sangat mudah, serta dapat diterapkan kepada hampir setiap kelompok tanpa menilai usia atau latar belakang lainnya. Yang terpenting adalah bagaimana media pembelajaran tersebut memadukannya dengan materi dan metode yang sesuai.

2.2.3 Alat Musik Hadroh

Hadroh adalah kesenian islami yang sudah ada sejak zaman Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi Wasalam. Dikisahkan pada saat baginda nabi hijrah dari makkah ke madinah, baginda nabi di sambut gembira oleh orang-orang anshor dengan nyanyian/syair yang dikenal dengan sholawat "thola'al badru 'alaina" dengan diiringi tabuhan terbang. Adapun alat alat musik hadroh yang sering dimainkan sebagai berikut.

1. Terbang

Terbang adalah sebuah alat musik yang digunakan untuk mengiringi Sholawat, Hadroh dan Qoshidah. Terbuat dari kulit kambing yang dipaku pada kayu berbentuk lingkaran. Biasanya ditabuh bersama dengan alat lainnya seperti Jidur, Tum-Tam, Marawis, dan yang lainnya.

2. Bass

Bass hadroh adalah alat musik pengiring pada kesenian musik hadroh. Alat musik ini selalu bersanding dengan rebana pada setiap penampilannya. Bermain hadroh tanpa diiringi dengan bass akan terasa ada yang kurang, seolah tidak dapat disatukan satu sama lain alat musik ini akan mengisi satu sama lain.

3. Tung-tam

Tung tam adalah alat musik hadroh pengiring bass yang tak bisa di pisahkan kedua alat musik ini saling mendukung satu sama lain. Dengan pukulan nada yang saling bersatuan yang membuat keberadaannya selalu memeriahkan musik hadroh dan semakin menghidupkan suasana.

4. Darbuka

Darbuka adalah alat musik dalam katagori membranophon, bodynya berbentuk jam pasir atau piala (*goblet*) dengan satu membran disalah satu sisinya. Fungsi darbuka adalah peningkah irama, cara memainkannya dalam posisi horizontal, teknis permainannya sesuai dengan fungsinya sebagai peningkah irama maka banyak mengandalkan permainan jari.

2.2.4 *Android*

Android merupakan *Operating System Mobile* yang tumbuh ditengah Operasi Sistem lainnya yang berembang dewasa ini. *Operating System* lainnya seperti *Windows Mobile*, *i-Phone Operating System*, *Symbian*, dan masih banyak lagi yang lainnya, juga menawarkan kekayaan isi dan keoptimalan berjalan diatas perangkat hardware yang ada akan tetapi *Operating System* yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi ini yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, adanya keterbatasan dari pihak ketiga untuk mendapatkan data asli ponsel, berkomunikasi antar proses serta keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk *platform* mereka.

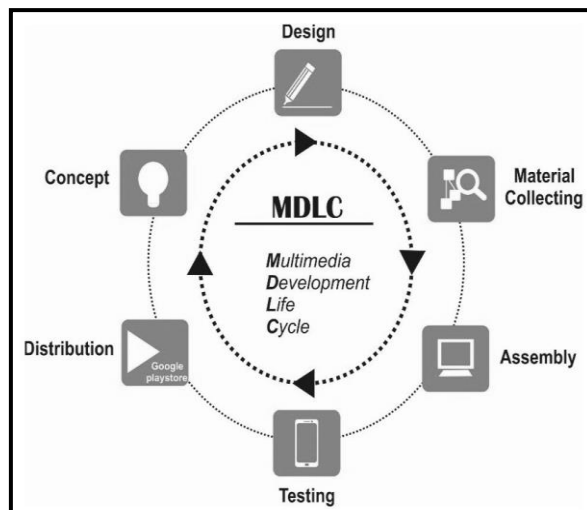
Kelebihan *Android* antara lain :

- a. *Android* bersifat *open source*, karena berbasis *Linux*. Sehingga banyak *developer* yang ingin mengembangkan *Android*.
- b. Fleksibel, karena bisa digunakan pada banyak platform hardware.
- c. Merupakan realisasi *Cloud Computing*, karena semua fitur Google sudah terintegrasi dengan mobile yang terpasang *Android*. *Contact* pada telpon seluler pun akan tersimpan secara otomatis pada account google.

- d. Bebas memodifikasi sistem, Android mengizinkan untuk melakukan *Jailbreaking* untuk memodifikasi sistem. Selain itu juga bisa melakukan modifikasi pada *Read Only Memory* (ROM) sistem. Ada beberapa komunikasi di internet yang menjadi wadah dan menyediakan *customed ROM* untuk perangkat Android.

METODE

Teknik pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik pengembangan model *Multimedia Development Life Cycle* (Luther, 1994). Model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* digunakan karena bersifat sistematis dan tahapan-tahapannya terancang dengan baik. Menurut Luther (1994) Model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* ini memiliki 6 tahap yaitu, *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*.



Sumber : (Luther, 1994).

Gambar 1. Model *Multimedia Development Life Cycle*

3.2.1 *Concept* (Konsep)

Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi program). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identifikasi organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu di pertimbangkan karena dapat memengaruhi pembuatan desain. Selain itu tahap ini juga akan menentukan jenis aplikasi.

3.2.2 *Design* (Perancangan)

Design adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi di buat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya. Yaitu material collecting dan assembly. Tahap ini biasanya menggunakan *flowchart*.

3.2.3 Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan atau data sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan untuk membuat aplikasi media pembelajaran alat-alat musik hadroh. Adapun Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar, audio, video dan lain sebagainya. Pengumpulan bahan yang digunakan diperoleh melalui observasi dan wawancara dari ketua Jamiatul hadrah Pondok Pesantren Nurur Rahmah.

3.2.4 Assembly (Pembuatan)

Tahap *Assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras.

Berikut adalah spesifikasi perangkat lunak dan perangkat keras yang di pakai dalam pembuatan aplikasi Media Pembelajaran Alat-alat Musik hadrah berbasis android.

3.2.5 Testing (Pengujian)

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjelaskan Setelah aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Pada penelitian ini, pengujian dilakukan dengan dua cara yaitu pengujian secara internal yang menggunakan metode *black box* dan akan diuji oleh pembuat dan beberapa orang yang dianggap berkompeten dalam bidang tersebut, serta pengujian secara eksternal dengan melakukan uji coba kepada *user* yaitu semua pemain hadrah Pondok Pesantren Nurul Rahmah sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan dari aplikasi yang dibuat oleh peneliti. Jika masih ada hal-hal yang belum sesuai maka akan diadakan perbaikan-perbaikan.

3.2.6 Distribution (Distribusi)

Hasil pembuatan aplikasi ini kemudian akan di distribusikan melalui *Google Play Store*. *Google Play Store* dipilih karena mempermudah pendistribusian pada perangkat seluler dan sangat mendukung sistem operasi Android. Selain itu pengguna juga dapat dengan mudah mengunduhnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. (2012, juli) Sejarah Rebana Kaliwadas. [Online]. <http://www.solichintoip.com>
2. (2012, April) Sejarah Pesantren Nurur Rahmah. [Online]. <http://ppnururrahmah.com>
3. Jeni Nadik, Moch Subhan M., Mustagfirin, “*Aplikasi Rebana Digital Berbasis Android*”, 2017
4. Nurul Huda, Moh Jasri, Moch Faid,”*Aplikasi Media Pengenalan Alat-alat Musik Tradisional Untuk Anak-anak Berbasis Android*”, 2017
5. Roemaldo S., Budi S., Idhawati H.,”*Game Pembelajaran Alat Musik Tradisional Rebana Berbasis Android*”, 2016
6. (2015,Januhari) Pengertian Hadroh. [Online] <http://dixyhartanto.com>
7. *Luther, “Model pengembangan Multimedia Development Life Cycle”, 1994*

LAMPIRAN 1. BIODATA PENGUSUL**A. BIODATA KETUA PENGUSUL**

Nama	RENA ROY ZULKARNAEN
NIDN/NIDK	0710028203
Pangkat/Jabatan	-/Tidak Punya
E-mail	
ID Sinta	6659839
h-Index	0

Publikasi di Jurnal Internasional terindeks

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal, Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL artikel (jika ada)
----	---------------	--	---	------------------------

Publikasi di Jurnal Nasional Terakreditasi Peringkat 1 dan 2

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal, Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL artikel (jika ada)
----	---------------	--	---	------------------------

Prosiding seminar/konferensi internasional terindeks

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal, Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL artikel (jika ada)
----	---------------	--	---	------------------------

Buku

No	Judul Buku	Tahun Penerbitan	ISBN	Penerbit	URL (jika ada)
----	------------	------------------	------	----------	----------------

Perolehan KI

No	Judul KI	Tahun Perolehan	Jenis KI	Nomor	Status KI (terdaftar/granted)	URL (jika ada)
----	----------	-----------------	----------	-------	-------------------------------	----------------

B. ANGGOTA PENGUSUL 1

Nama	MOCH NUR QOMARUDDIN S.T, M.T
NIDN/NIDK	0701078807
Pangkat/Jabatan	-/Tidak Punya
E-mail	
ID Sinta	6658754
h-Index	0

Publikasi di Jurnal Internasional terindeks

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal, Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL artikel (jika ada)
----	---------------	--	---	------------------------

Publikasi di Jurnal Nasional Terakreditasi Peringkat 1 dan 2

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal, Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL artikel (jika ada)
----	---------------	--	---	------------------------

Prosiding seminar/konferensi internasional terindeks

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal, Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL artikel (jika ada)
----	---------------	--	---	------------------------

Buku

No	Judul Buku	Tahun Penerbitan	ISBN	Penerbit	URL (jika ada)
----	------------	------------------	------	----------	----------------

Perolehan KI

No	Judul KI	Tahun Perolehan	Jenis KI	Nomor	Status KI (terdaftar/granted)	URL (jika ada)
----	----------	-----------------	----------	-------	-------------------------------	----------------

LAMPIRAN 3. BUKTI PEROLEHAN KI

PERSETUJUAN USULAN

Tanggal Pengiriman	Tanggal Persetujuan	Nama Pimpinan Pemberi Persetujuan	Sebutan Jabatan Unit	Nama Unit Lembaga Pengusul
30 September 2018	5 Oktober 2018	ACHMAD FAWAID S.S., M.A.	ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.	Lembaga Penerbitan, Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat