

**LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI**



**BELAJAR MENCARI CUAN DARI SAHAM**

**Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I. (NIDN : 0326119001)**

**Ketut Bayu Yogha Bintoro, S.Kom., M.Cs. (NIDN : 0814058601)**

**Ade Syahputra, S.T., M.Inf.Comm.Tech.Mgmt. (NIDN : 0308058301)**

**UNIVERSITAS TRILOGI**

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

### PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI

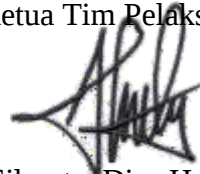
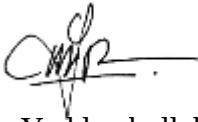
**Judul Pengabdian** : Belajar Mencari *Cuan* dari Saham  
**Kode / Nama Rumpun Ilmu** : 458 / Teknik Informatika  
**Ketua Pengabdian** :  
a. Nama Lengkap : Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.  
b. NIDN : 0326119001  
c. Jabatan Fungsional : Lektor  
d. Program Studi : Teknik Informatika  
e. Nomor HP : 08562900777  
f. Alamat email : [handy@trilogi.ac.id](mailto:handy@trilogi.ac.id)  
**Anggota Pengabdian (1)** :  
a. Nama Lengkap : Ketut Bayu Yogha Bintoro, S.Kom., M.Cs.  
b. NIDN : 0814058601  
**Anggota Pengabdian (2)** :  
a. Nama Lengkap : Ade Syahputra, S.T., M.Inf.Comm.Tech.Mgmt.  
b. NIDN : 0308058301  
**Biaya pengabdian** : - diusulkan ke Universitas Trilogi Rp 500.000,-  
- inkind (Dana Ketua Pengabdian) Rp. -

Mengetahui,

Jakarta, 2 Desember 2022

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Ketua Tim Pelaksana



(Ir. Yaddarabullah, M.Kom., ASEAN Eng.)

(Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.)

NIP. 150923

NIP. 140808

Mengesahkan,

  
(Herawati)  
NIP. 200904

## DAFTAR ISI

|                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| LEMBAR PENGESAHAN .....                                               | 2  |
| DAFTAR ISI.....                                                       | 3  |
| DAFTAR TABEL.....                                                     | 4  |
| RINGKASAN .....                                                       | 5  |
| BAB I PENDAHULUAN.....                                                | 6  |
| BAB II SOLUSI PERMASALAHAN .....                                      | 7  |
| BAB III METODE PELAKSANAAN .....                                      | 8  |
| BAB IV HASIL KEGIATAN.....                                            | 9  |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....                                      | 13 |
| 5.1 Kesimpulan.....                                                   | 13 |
| 5.2 Saran.....                                                        | 13 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                                  | 14 |
| Lampiran 1. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas ..... | 15 |
| Lampiran 2. Biodata ketua dan anggota .....                           | 16 |
| Lampiran 3. Surat pernyataan ketua peneliti .....                     | 35 |

## DAFTAR TABEL

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| Tabel 4.1 Format Luaran.....                         | 10 |
| Tabel 5.1 Justifikasi Anggaran Biaya pengabdian..... | 11 |
| Tabel 5.2 Biaya pengabdian.....                      | 12 |
| Tabel 5.3 Jadwal pengabdian.....                     | 12 |

## RINGKASAN

Saham merupakan salah satu instrument investasi yang banyak disukai oleh para masyarakat terutama para generasi muda di kota besar. Saham adalah bukti kepemilikan suatu perusahaan dimana kita berperan dalam menempatkan dana kita agar perusahaan tersebut dapat berkembang. Perusahaan yang sudah mempunyai saham dapat dikatakan adalah perusahaan besar karena sudah *landing* dalam bursa efek. Harga saham setiap perusahaan bervariasi dan dapat naik turun sesuai dengan kondisi internal maupun eksternal. Kesalahan pemilihan saham untuk berinvestasi mengakibatkan kita tidak mendapatkan keuntungan dari investasi saham. Maka diperlukan suatu pelatihan bagi masyarakat agar dapat mencari keuntungan dalam transaksi jual beli saham sebagai instrument investasi mereka.

Kata kunci : Investasi, Keuangan, Literasi Keuangan, Investasi Digital

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Saham merupakan salah satu instrument investasi yang banyak digemari oleh masyarakat Indonesia. Proses transaksi pembelian dan penjualan saham saat ini sudah jauh lebih mudah daripada dahulu. Dahulu untuk membeli dan menjual saham kita harus menghubungi pialang saham yang berjaga dan mempercayakan uang kita kepadanya. Saat ini hanya menggunakan aplikasi dan kita transfer uang dari Bank ke RDN (Rekening Dana Nasabah) sudah bisa membeli saham (Rahmiyanti, 2021).

Saham merupakan salah satu bentuk kepemilikan dari suatu perusahaan. Saham perusahaan dapat dibeli secara umum jika sudah *landing* dalam Bursa Efek Indonesia (BEI). Saham dijual per lot. Sebuah lot saham terdiri atas 100 lembar saham. Jadi harga saham dikalikan 100 itulah harga belinya. Pembelian saham bisa dimulai dari 1 lot dan tergantung dengan kemampuan beli kita. Kita bisa memanfaatkan aplikasi sekuritas untuk menjual dan membeli saham (Rombe, 2020).

Namun yang belum disadari adalah pembelian saham saat ini inginnya mendatangkan untung dikemudian waktu. Hal ini perlu suatu belajar secara teknikal dan fundamental. Proses pembelajaran ini kebanyakan dilewatkan oleh para investor pemula dan hanya berharap perusahaannya maju tanpa memandang faktor krusial dalam investasi saham ini. Hal ini berdampak negative mulai dari uangnya akan menurun hingga berpengaruh dengan kesehatan mental sebagai investor. Uang yang diinvestasikan untuk membeli saham bisa menurun seiring dengan menurunnya harga saham. Jika saham yang kita punya dijual dengan harga yang lebih rendah daripada saat kita beli maka ini akan merugikan kita. Selain itu, kesehatan mental para investor yang kaget karena ekspektasi dari investasinya tidak terwujud menyebabkan keenganan investasi saham dikemudian hari.

Hal ini mengindikasikan perlunya suatu kegiatan dalam memahami kondisi pasar bursa dan bagaimana menganalisis yang tepat bagi suatu saham tertentu. Adanya kegiatan ini diharapkan dapat membantu para investor muda dalam mendalami cara mendapatkan keuntungan dari berinvestasi saham (Tobing, 2021).

## **BAB II**

### **SOLUSI PERMASALAHAN**

Dari permasalahan yang ada dalam latar belakang pada bab 1 diatas dapat disimpulkan solusi permasalahan sebagai berikut

1. Dibutuhkan seminar mengenai bagaimana cara memulai investasi melalui platform digital. Dalam Seminar ini kita akan menggunakan aplikasi ajaib investasi dari sekuritas ajaib. aplikasi ini dapat didownload secara bebas dalam Play Store maupun App Store. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang dapat menjual dan membeli saham pada saat pasar bursa efek dibuka. Selain itu, kemudahan UI dan UX juga berpengaruh dalam pemilihan sekuritas ini.
2. Selain itu dalam seminar akan dipelajari bagaimana menghitung valuasi perusahaan. Valuasi ini sangat perlu untuk menghitung apakah perusahaan ini akan berkembang tidak di masa yang akan datang dan dibandingkan dengan harga saham saat ini apakah harganya *overvalue* atau *undervalue*. Selain itu, kita akan mempelajari bagaimana membentuk suatu pola dalam analisis teknikal agar dapat memprediksi harga saham di masa yang akan datang.

### **BAB III**

#### **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan Pengabdian melalui 2 tahapan yaitu :

1. Menambah informasi mengenai Investasi

Penambahan informasi mengenai investasi dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan mengikuti edukasi dari ternak uang dan mencoba berinvestasi dengan Sekuritas Ajaib.

2. Membuat Seminar mengenai belajar mencari keuntungan melalui investasi saham.

Tahapan kedua dalam pengabdian ini adalah seminar belajar mencari keuntungan melalui investasi saham. Seminar ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai literasi saham yang komprehensif dan dapat dimengerti oleh setiap lapisan masyarakat. Target dari audiensi dalam seminar literasi keuangan ini adalah para mahasiswa, masyarakat generasi muda dan menengah, dan para masyarakat umum pelaku usaha atau UMKM. Seminar ini akan diselenggarakan secara online melalui media Zoom. Dengan adanya seminar ini diharapkan para audiens dapat memahami bagaimana memilih dan membeli saham agar mendapatkan keuntungan.

## **BAB IV**

### **HASIL KEGIATAN**

Pelaksanaan kegiatan Strategi Mencari Keuntungan Saham Sebagai Investasi Digital Masa Kini dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Juni 2022 dengan metode *conference online* dengan memanfaatkan media Zoom.

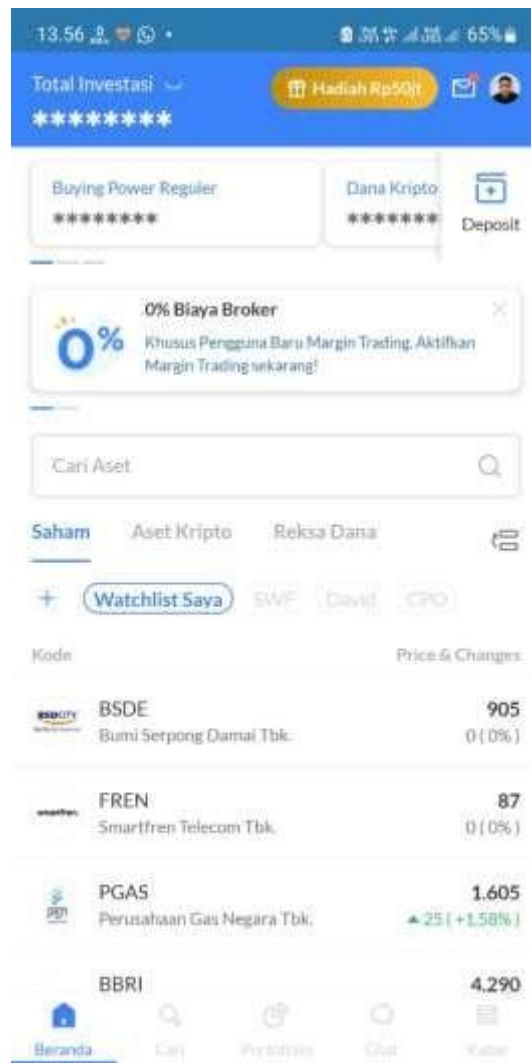
Kegiatan ini dihadiri oleh sekitar 30 orang peserta yang berasal dari kalangan orang bergenerasi muda, millenial, hingga yang sudah berusia 40 tahun ke atas. Peserta dari kegiatan ini berasal dari beberapa provinsi yang ada di Indonesia antara lain : DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Kalimantan Timur.

Materi yang diberikan secara garis besar adalah sebagai berikut :

#### **1. Pemilihan Sekuritas**

Pemilihan sekuritas akan menentukan aplikasi dan cara kita untuk bertransaksi jual beli saham sebagai investasi digital kita. Dalam memilih sekuritas, untuk investor pemula dan masih belajar, kita perlu sekuritas yang simple dan tidak menyusahkan dari sisi penggunaanya.

Sekuritas yang kita pakai dalam memberikan pemahaman untuk investor pemula ini adalah Ajaib. Ajaib merupakan sekuritas dari PT Ajaib Teknologi Indonesia. Pemilihan sekuritas ajaib sebenarnya sangatlah tepat karena aplikasi yang digunakan untuk bertransaksi saham tersedia dalam Google Play, App Store, sekaligus ada websitenya. kemudahan bertransaksi dalam ajaib yang tentunya sudah kami alami dan pelajari sebelumnya mendapatkan nilai yang tinggi dari kami sebagai pengguna oleh maka itu di kesempatan kali ini kami sebagai mentor atau pembicara dalam kegiatan pengabdian ini merekomendasikan sekuritas ajaib untuk digunakan dalam bertransaksi dan mempelajari jual beli saham di pasar modal. Antarmuka tampilan aplikasi Ajaib dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini



Gambar 1. Antarmuka Aplikasi Ajaib

Pada gambar 1 tersebut dapat kita lihat bahwa beranda aplikasi ajaib menampilkan total investasi pada bagian atas. Pada bagian tengah hingga bagian bawah terdapat informasi berupa kode dari saham dan harga serta perubahan pada hari itu. tentunya ini sangat membantu bagi para investor pemula untuk mengetahui nilai dari saham yang akan dibeli. kita pun bisa membuat watchlist di aplikasi tersebut untuk melihat saham yang kita pantau apa saja dan perubahan pada hari itu berapa dan sekarang berapa harganya. pada bagian bawah aplikasi tersebut terdapat navigasi ke pencarian saham, aset kripto, atau reksadana. Dan pada bagian tengah dalam kolom navigasi menu tersebut ada yang namanya portofolio. Menu portofolio ini digunakan seberapa nilai investasi kita sekarang.

Dari informasi diatas dapat kita simpulkan bahwa aplikasi ajaib ini dapat mudah digunakan oleh investor pemula dalam mencoba transaksi jual beli saham.

## **2. Pembukaan RDN**

RDN adalah Rekening Dana Nasabah yang digunakan untuk menjadi rekening penampungan dana dalam jual beli saham (Karisma, 2022). RDN ini sendiri tergantung dari Bank Kustodian atau rekanan dari sekuritas dimana setiap sekuritas punya koneksi ke Bank tertentu dalam membangun RDN (Deza, 2022).

Aplikasi ajaib ini bekerjasama dengan bank BCA untuk menerbitkan RDN. RDN dari Bank BCA sangat mudah dibuat jika kita sudah mempunyai rekening BCA sebelumnya. RDN ini sifatnya sama seperti rekening namun akan digunakan untuk jual beli saham. Saldo rekening kita di rekening BCA yang konvensional wajib di transfer terlebih dahulu ke rekening RDN BCA sebelum digunakan untuk bertransaksi jual beli saham di ajaib. setiap pengguna dari aplikasi Ajaib Ini wajib mempunyai RDN untuk menjadi rekening yang akan digunakan untuk menjual atau membeli saham. Rekening RDN dan rekening konvensional di Bank BCA sebenarnya secara nomor tidak mempunyai perbedaan dan dengan menetapkan 10 digit untuk nomor rekeningnya namun untuk bertransaksi Mencairkan dana dari penjualan saham ke rekening yang biasa maka kita bisa menarik rekening RDN dan transfer ke rekening BCA kita yang biasa.

Dalam penarikan saldo RDN umumnya perlu diperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penarikan saldo RDN dapat dilakukan setelah 1 hari kerja dari RDN tersebut dibentuk.
2. Ada jam maintenance yaitu jam 11 malam Hingga jam 2 pagi di mana kita tidak bisa menarik saldo RDN.
3. Kita harus tahu yang namanya waktu pencairan yaitu T+2 artinya Saldo RDN dapat ditarik ke Rekening BCA biasa dalam 2 hari kerja setelah transaksi dilakukan.

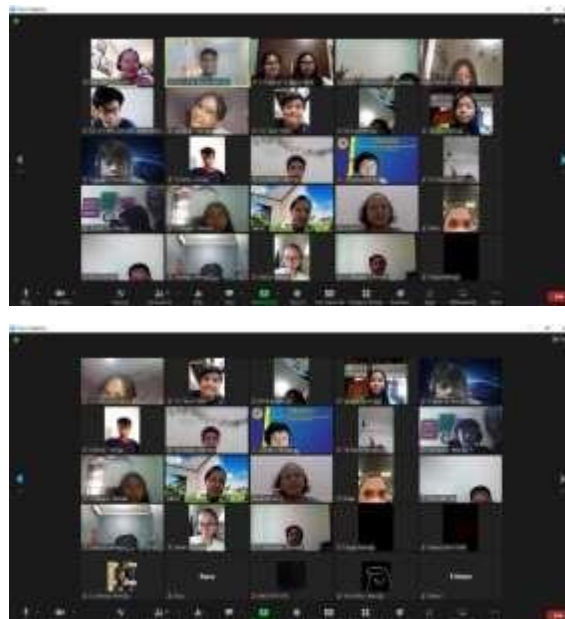
## **3. Pemilihan Saham**

Pemilihan saham atau yang dikenal sebagai Screening saham merupakan suatu metode buat melaksanakan filter saham bersumber pada kriteria yang cocok dengan kemauan kita (Fauzia, 2019). Sebab buat melaksanakan pengecekan secara mendetail buat seluruh industri itu memerlukan waktu yang banyak. Sehingga kita butuh melaksanakan screening saham supaya mengirit waktu. Buat melaksanakan screening saham kita perlu memakai aplikasi. Umumnya aplikasi saham dari industri sekuritas kamu mempunyai fitur buat melaksanakan screening

saham. Aplikasi screening saham sebenarnya bisa dipakai untuk membantu para investor pemula dalam menentukan saham apa yang mau dibeli (Elsita, 2019).

Dalam berinvestasi di saham kita harus tahu profile investor kita masing-masing. Profile investor ini tergantung dengan investor masing-masing (Herdinanta, 2022). Ada yang mempunyai waktu dan mau belajar mengenal saham lebih lanjut atau hanya mau berinvestasi dengan konsisten setiap bulannya dan lebih memprioritaskan pekerjaan utamanya. Profile investor ini sangat berpengaruh dengan saham apa yang akan dibeli. Kesalahan memilih saham dapat berdampak sangat signifikan terhadap investasi kedepannya. Jadi profile investor itu merupakan hal yang pertama harus diketahui dari investasi saham ini.

Kegiatan Strategi Mencari Keuntungan Saham Sebagai Investasi Digital Masa Kini diselenggarakan secara online dengan tangkapan layar dengan gambar 2 berikut ini :



Gambar 2. Bukti Screenshoot kegiatan

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang didapat dari kegiatan Strategi Mencari Keuntungan Saham Sebagai Investasi Digital Masa Kini adalah sebagai berikut :

1. Masyarakat muda dan milenial semakin mempunyai pemahaman bahwa investasi merupakan suatu hal yang wajib dipunyai untuk masa depannya.
2. Instrumen investasi berupa saham adalah investasi yang mampu mendatangkan return yang tinggi sekaligus mempunyai resiko investasi yang besar.
- 3.

#### **5.2 Saran**

Saran yang dapat diambil dari kegiatan pengabdian ini adalah Investasi Saham perlu dipelajari dari generasi muda agar mendapatkan kebebasan finansial dikemudian hari.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Rahmiyanti, Dhanica Dwi. Prediksi Financial Literacy, Overconfidence, Pendapatan dan Risk Tolerance terhadap Keputusan Investasi Masyarakat di Gresik, Lamongan dan Surabaya. Diss. STIE Perbanas Surabaya, 2021.
- Rombe, Yusuf. "Strategi Meningkatkan Kualitas Layanan Melalui Digitaliasi Jasa Perbankan Di PT. Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. Kantor Pusat Jakarta Pusat." Jurnal Ekonomika 4.2 (2020): 34-44.
- Tobing, Suzanna Josephine L., et al. "Simulasi Saham dalam “Yuk Nabung Saham” kepada Masyarakat Melalui Webinar Online." IKRA-ITH ABDIMAS 4.2 (2021): 143-147.

**Lampiran 1. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas**

| <b>No.</b> | <b>Nama / NIDN</b>                                              | <b>Program Studi</b> | <b>Bidang Ilmu</b> | <b>Alokasi Waktu (Jam / Minggu)</b> | <b>Uraian Tugas</b>                                                                                                                                                                                    |
|------------|-----------------------------------------------------------------|----------------------|--------------------|-------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1          | Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I. / NIDN : 0326119001  | Teknik Informatika   | Teknik Informatika | 1 Jam                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengkoordinasi pelaksanaan pengabdian</li> <li>- Mengkoordinasi penyusunan laporan pengabdian</li> <li>- Mengkoordinasi publikasi hasil pengabdian</li> </ul> |
| 2          | Ketut Bayu Yogha Bintoro, S.Kom., M.Cs. / NIDN : 0814058601)    | Teknik Informatika   | Teknik Informatika | 1 Jam                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu pelaksanaan pengabdian</li> <li>- Membantu penyusunan laporan pengabdian</li> <li>- Membantu publikasi hasil pengabdian</li> </ul>                   |
| 3          | Ade Syahputra, S.T., M.Inf. Comm.Tech.Mgmt. (NIDN : 0308058301) | Teknik Informatika   | Teknik Informatika | 1 Jam                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu pelaksanaan pengabdian</li> <li>- Membantu penyusunan laporan pengabdian</li> <li>- Membantu publikasi hasil pengabdian</li> </ul>                   |

## Lampiran 2. Biodata ketua dan anggota

### BIODATA KETUA PENGABDI

#### A. Identitas Diri

|    |                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Nama Lengkap (dengan gelar)   | Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.                                                                                                                                                                                                                                              |
| 2  | Jenis Kelamin                 | L/P                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 3  | Jabatan Fungsional            | Lektor                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 4  | NIP/NIK/Identitas lainnya     | 140808                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 5  | NIDN                          | 0326119001                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 6  | Tempat, Tanggal Lahir         | Yogyakarta, 26 November 1990                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 7  | E-mail                        | <a href="mailto:handy@trilogi.ac.id">handy@trilogi.ac.id</a>                                                                                                                                                                                                                            |
| 8  | Nomor Telepon/HP              | 08562900777                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 9  | Alamat Kantor                 | Jalan Kampus Trilogi / STEKPI No. 1 Kalibata, Jakarta Selatan                                                                                                                                                                                                                           |
| 10 | Nomor Telepon/Faks            | 021 7980011 / 021 7981352                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 11 | Lulusan yang Telah Dihasilkan | S-1 = 10 orang; S-2 = 0 orang; S-3 = 0 orang                                                                                                                                                                                                                                            |
| 12 | Mata Kuliah yang Diampu       | 1. Sistem Operasi<br>2. Algoritma dan Struktur Data<br>3. Pemrograman Berorientasi Obyek<br>4. Etika Bisnis dan Profesi<br>5. Konsep Sistem Informasi<br>6. Manajemen Proyek Perangkat Lunak<br>7. Grafika Komputer dan Visualisasi<br>8. Metodologi Penelitian<br>9. Kecerdasan Buatan |

#### B. Riwayat Pendidikan

|                               | S-1                                                                  | S-2                                 | S-3 |
|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|-----|
| Nama Perguruan Tinggi         | Universitas Atma Jaya Yogyakarta                                     | Universitas Indonesia               | —   |
| Bidang Ilmu                   | Teknik Informatika                                                   | Magister Teknologi Informasi        | —   |
| Tahun Masuk-Lulus             | 2008-2012                                                            | 2012-2014                           | —   |
| Judul Skripsi/Tesis/Disertasi | Pengenalan Pola Penyakit Kulit Menggunakan Back propagation momentum | Tingkat Kesiapan E-Radio di Jakarta | —   |
| Nama Pembimbing/Promotor      | B. Yudi Dwiandiyanta, ST. MT                                         | Dana Indra Sensuse, Ir, MLIS, PhD.  | —   |

**C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir**(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

| No. | Tahun          | Judul Penelitian                                                                                                             | Pendanaan |               |
|-----|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---------------|
|     |                |                                                                                                                              | Sumber*   | Jml (Juta Rp) |
| 1.  | 2020 - Ongoing | Machine Learning and Deep Learning on Sound of Bird Classification                                                           | Pribadi   | 1.000.000     |
| 2.  | 2020 - Ongoing | Optimized Path Finding on Game Agent                                                                                         | Pribadi   | 1.000.000     |
| 3.  | 2019           | Battle Card Game Agent                                                                                                       | Pribadi   | 1.000.000     |
| 4.  | 2018           | Diffie-Hellman Key Exchange Modification using Blowfish Algorithm to Prevent Logjam Attack                                   | Pribadi   | 1.000.000     |
| 5.  | 2018           | Comparative Analysis of Pathfinding Algorithms A*, Dijkstra, and BFS on Maze Runner Game                                     | Pribadi   | 1.000.000     |
| 6.  | 2018           | Game Developer Readiness Index in Indonesia                                                                                  | Pribadi   | 1.000.000     |
| 7.  | 2018           | Maze Runner Angel and Demon Path Finding Game Application using C-Theta Algorithm                                            | Pribadi   | 1.000.000     |
| 8.  | 2017           | Pengembangan Aplikasi Pengaman Berkas Menggunakan Algoritma Blowfish                                                         | Pribadi   | 1.000.000     |
| 9.  | 2017           | Sistem Penunjang Keputusan Untuk Optimasi Penugasan Dalam Proyek Pengembangan Website Dengan Menggunakan Algoritma Hungarian | Pribadi   | 1.000.000     |
| 10. | 2017           | Review Algoritma C-Theta* dan Prospek Implementasinya di Masa Depan                                                          | Pribadi   | 1.000.000     |
| 11. | 2017           | Augmented Reality Interaction on Property Developer Using User Centered Design Approach                                      | Pribadi   | 1.000.000     |
| 12. | 2017           | E-Marketing Strategy In Game Industry With Social Media Using E-Business Model                                               | Pribadi   | 1.000.000     |
| 13. | 2017           | Klasifikasi Algoritma Swarm Intelligence Dalam Perspektif Complex Adaptive System dengan Metode Uji Komparasi Statistik      | Pribadi   | 1.000.000     |

|     |      |                                                                                                                                                               |                     |           |
|-----|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-----------|
| 14. | 2016 | Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Transaksi (Studi Kasus : FST Universitas Trilogi)                                                                       | Universitas Trilogi | 1.000.000 |
| 15. | 2015 | Pembangunan Aplikasi <i>Game</i> Android Pengenalan Pola Warna Pada PAUD Posdaya                                                                              | Yayasan DAKAB       | 4.500.000 |
| 16. | 2015 | Pembangunan Media Interaktif Pengenalan Angka Untuk PAUD Posdaya                                                                                              | Yayasan DAKAB       | 4.500.000 |
| 17. | 2015 | Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Laundry Asri Umi (SILAU)                                                                                            | Pribadi             | 1.000.000 |
| 18. | 2015 | Analisa dan Perancangan Aplikasi Point Of Sale (POS) Untuk Mendukung Manajemen Hubungan Pelanggan                                                             | Pribadi             | 1.000.000 |
| 19. | 2015 | Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Sekolah Menengah Kejuruan Teknik Komputer Dan Jaringan Yang Terfavorit Dengan Menggunakan Multi-Criteria Decision Making | Pribadi             | 1.000.000 |
| 20. | 2015 | Strategi Optimasi dalam Menentukan Lintasan Terpendek Undivided Ragnarok Assault Problem (Undivided Games)                                                    | Pribadi             | 1.000.000 |
| 21. | 2015 | <i>Algorithm Kruskal Application To Solve The Shortest Path On Local Area Network Problem</i>                                                                 | Pribadi             | 1.000.000 |
| 22. | 2015 | Technique Determining Composition Of Healing Potions For Health Issues In Undivided Ragnarok (Undivided Games)                                                | Pribadi             | 1.000.000 |
| 23. | 2015 | Teknik Menentukan Komposisi Headgear Box Dalam Undivided Ragnarok, Undivided Games Dengan Menggunakan Metode Greedy                                           | Pribadi             | 1.000.000 |
| 24. | 2015 | Pemanfaatan Augmented Reality Pada Produk Buku Sebagai Pengenalan Huruf Alfabet Untuk Usia Dini                                                               | Pribadi             | 1.000.000 |

\* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema penelitian DIKTI maupun dari sumber lainnya.

#### D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

| No. | Tahun | Judul Pengabdian Kepada Masyarakat                                                                      | Pendanaan                                                       |               |
|-----|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|---------------|
|     |       |                                                                                                         | Sumber*                                                         | Jml (Juta Rp) |
| 1.  | 2020  | How to be a good game preneurship                                                                       | Universitas BundaMulia                                          | Rp. 500.000,- |
| 2.  | 2020  | How to Become a Certified Programmer in Industry 4.0                                                    | Sertimedia                                                      | Rp. 500.000,- |
| 3.  | 2020  | “Menghasilkan Rupiah Bisa #darirumahaja”<br>Online Basic Training : Facebook dan Instagram Ads          | Sertimedia                                                      | Rp. 500.000,- |
| 4.  | 2019  | Membuat Sarapan Sehat Dengan Memanfaatkan Aplikasi Kuliner di PAUD Mawar                                | PAUD Mawar                                                      | Rp. 500.000,- |
| 5.  | 2019  | Sosialisasi Internet Positif Bagi Keluarga di PAUD Mawar                                                | PAUD Mawar                                                      | Rp. 500.000,- |
| 6.  | 2019  | Cerdas Bertransaksi Digital untuk Orang Tua Murid di PAUD Mawar                                         | PAUD Mawar                                                      | Rp. 500.000,- |
| 7.  | 2018  | <i>Utilization of Information Technology for Inbistro's Tenants as Digital Marketing Strategy Media</i> | Universitas Trilogi                                             | Rp. 500.000,- |
| 8.  | 2018  | Workshop Internet Sehat untuk Remaja KarangTaruna RT 01 / RW 21 Kota Bekasi                             | KarangTaruna Bekasi                                             | Rp. 500.000,- |
| 9.  | 2018  | Peningkatan <i>E-Strategi Marketing</i> menggunakan Media Sosial untuk CV. Agnes Cathering              | Agnes Cathering                                                 | Rp. 500.000,- |
| 10. | 2017  | Peningkatan KaryaTulisRemaja SMA/K di Jakarta                                                           | Universitas Trilogi                                             | Rp. 500.000,- |
| 11. | 2016  | Seminar Education and Technology Pengembangan Media PembelajaranBerbasisTeknologi                       | Pusat TeknologiInformasi dan Komunikasi Pendidikan, Kemendikbud | 10.000.000,-  |

| No. | Tahun | Judul Pengabdian Kepada Masyarakat                                                                            | Pendanaan           |               |
|-----|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------|
|     |       |                                                                                                               | Sumber*             | Jml (Juta Rp) |
| 12. | 2016  | Workshop Pemrograman <i>Game</i>                                                                              | Universitas Trilogi | 7.000.000,-   |
| 13. | 2016  | Workshop Pembuatan Aplikasi Augmented Reality                                                                 | Universitas Trilogi | 7.000.000,-   |
| 14. | 2015  | Pembelajaran Angka, Warna, dan Tata Surya melalui Teknologi untuk PAUD Posdaya dalam acara Kid's Fair Trilogi | Universitas Trilogi | 5.000.000,-   |
| 15. | 2015  | Workshop Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Berbasis Android                                              | Universitas Trilogi | 7.000.000,-   |
| 16. | 2015  | Kenali Dampak Internet Sejak Dini                                                                             | Universitas Trilogi | 1.000.000,-   |

\* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema pengabdian kepada masyarakat DRPM maupun dari sumber lainnya.

#### E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

| No. | Judul Artikel Ilmiah                                                                                                        | Nama Jurnal                                                         | Volume/Nomor/Tahun              |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| 1   | Classification of bird sounds as an early warning method of forest fires using Convolutional Neural Network (CNN) algorithm | Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences | Vol 5 / 5/ 2021                 |
| 2   | A CNN Prediction Method for Belt Grinding Tool Wear in a Polishing Process Utilizing 3-Axes Force and Vibration Data        | MDPI                                                                | Electronics 2021, 10(12), 1429; |
| 3   | The Implementation of Augmented Reality Hairstyles at Beauty Salons Using the Viola-Jones Method (Case Study: Eka Salon)    | Jurnal JISA                                                         | Vol 3, No 2 (2020)              |
| 4   | Teknik Menentukan Komposisi Headgear Box dalam Undivided Ragnarok, Undivided Games dengan Menggunakan Metode Greedy         | Jurnal New Media                                                    | Vol 6 / 1 / 2015                |

| No. | Judul Artikel Ilmiah                                                                                                                                          | Nama Jurnal                                                  | Volume/Nomor/Tahun |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|--------------------|
| 5   | Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Laundry Asri Umi (SILAU)                                                                                            | Jurnal GERBANG                                               | Vol 2 / 1 / 2015   |
| 6   | Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Transaksi (Studi Kasus : FST Universitas Trilogi)                                                                       | Jurnal SISFO                                                 | Vol 5 / 5 / 2016   |
| 7   | Analisa dan Perancangan Aplikasi Point Of Sale (POS) Untuk Mendukung Manajemen Hubungan Pelanggan                                                             | JTIK FILKOM UB                                               | Vol 2 / 1 / 2015   |
| 8   | Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Sekolah Menengah Kejuruan Teknik Komputer Dan Jaringan Yang Terfavorit Dengan Menggunakan Multi-Criteria Decision Making | JTIK FILKOM UB                                               | Vol 2 / 1 / 2015   |
| 9   | Pembangunan Aplikasi <i>Game</i> Android Pengenalan Pola Warna Pada PAUD Posdaya                                                                              | Jurnal Informatika, Telekomunikasi dan Elektronika (Infotel) | Vol 7 / 2 / 2015   |
| 10  | Strategi Optimasi dalam Menentukan Lintasan Terpendek Undivided Ragnarok Assault Problem (Undivided Games)                                                    | Jurnal Kilat (Kajian Ilmu dan Teknologi)                     | Vol 4 / 2 / 2015   |

#### **F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir**

| No. | Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar                                                     | Judul Artikel Ilmiah                                                   | Waktu dan Tempat |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|------------------|
| 1.  | 5th Annual Applied Science and Engineering Conference (AASEC 2020) (Scopus Indexed) | Modification of Game Agent Using Genetic Algorithm in Card Battle Game | 2020             |

|     |                                                                                     |                                                                                                                           |      |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 2.  | 5th Annual Applied Science and Engineering Conference (AASEC 2020) (Scopus Indexed) | Fake News Classification for Indonesian News Using Extreme Gradient Boosting (XGBoost)                                    | 2020 |
| 3.  | 5th Annual Applied Science and Engineering Conference (AASEC 2020) (Scopus Indexed) | Optimization of elderly nutrition needs using PSO Algorithm: A Case Study at POSBINDU PTM Sejahtera                       | 2020 |
| 4.  | 5th Annual Applied Science and Engineering Conference (AASEC 2020) (Scopus Indexed) | Mobile Augmented Reality for Furniture Visualization Using Simultaneous Localization and Mapping (SLAM)                   | 2020 |
| 5.  | ICSET (International Conference on Science, Engineering and Technology) 2019        | Digital Transaction Analysis on Game COD Mobile using Apriori Algorithm                                                   | 2019 |
| 6.  | Universitas Sriwijaya (Scopus Indexed)                                              | Improvisation of Minimax Algorithm with Multi Criteria Decision Maker (MCDM) in the Intelligent Agent of Card Battle Game | 2019 |
| 7.  | UMK (Scopus Indexed)                                                                | Maze Runner: Angel and Demon Path Finding Game Application using C-Theta* Algorithm                                       | 2018 |
| 8.  | ACM (Scopus Indexed)                                                                | Augmented Reality Interaction on Property Developer Using User Centered Design Approach                                   | 2017 |
| 9.  | UMJ                                                                                 | E-marketing strategy in game industry with social media using e-business model                                            | 2017 |
| 10. | AMIKOM                                                                              | Perancangan Dan Pembangunan SistemInformasi Portal Seminar Dan JurnalBerbasis Web Menggunakan Framework Code Igniter      | 2017 |

|     |                                                              |                                                                                                 |                                 |
|-----|--------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| 11. | Seminar Nasional Teknologi dan Multimedia (SEMNASTEKNOMEDIA) | Tingkat Kesiapan E-Radio di Jakarta                                                             | STMIK AMIKOM, 6-7 Februari 2015 |
| 12. | Seminar Nasional Teknologi dan Multimedia (SEMNASTEKNOMEDIA) | Pemanfaatan Augmented Reality Pada Produk Buku Sebagai Pengenalan Huruf Alfabet Untuk Usia Dini | STMIK AMIKOM, 6-7 Februari 2015 |

#### G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

| No. | JudulBuku                                                                      | Tahun | Jumlah Halaman | Penerbit                       |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------|-------|----------------|--------------------------------|
| 1   | Algoritma dan pemrograman bahasa C                                             | 2019  | 171            | Goresan Pena                   |
| 2   | Gotong royong menghadapi pandemi Covid-19 [sumber elektronis] : ide dan solusi | 2020  | 150            | CV. Penerbit Qiara Media       |
| 3   | Indonesia maju dan bangkit                                                     | 2020  | 150            | CV. Penerbit Qiara Media       |
| 4   | Membangun peradaban berbasis pariwisata                                        | 2020  | 150            | PT. Nasya Expanding Management |
| 5   | Menghindari praktek plagiat : kejahatan akademik terbesar                      | 2020  | 150            | CV. Penerbit Qiara Media       |
| 6   | Mudah membuat skripsi / tesis                                                  | 2020  | 150            | CV. Penerbit Qiara Media       |
| 7   | Pemrograman berorientasi obyek dengan Java dan C#                              | 2018  | 200            | Universitas Trilogi            |

#### H. Perolehan HKI dalam 5–10 TahunTerakhir

| No. | Judul/Tema HKI                                                           | Tahun | Jenis     | Nomor P/ID    |
|-----|--------------------------------------------------------------------------|-------|-----------|---------------|
| 1   | Karya Pendidikan Masa Pandemi COVID-19                                   | 2021  | hak cipta | EC00202135218 |
| 2   | Buku berjudul "Menghindari Praktek Plagiat: Kejahatan Akademik Terbesar" | 2020  | hak cipta | EC00202024289 |
| 3   | Mobile Learning Application                                              | 2019  | hak cipta | EC00202039296 |

| No. | Judul/Tema HKI            | Tahun | Jenis     | Nomor P/ID    |
|-----|---------------------------|-------|-----------|---------------|
| 4   | Aplikasi Desktop SIpasien | 2018  | hak cipta | EC00201950482 |

**I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/ Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir**

| No. | Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan | Tahun | Tempat Penerapan | Respon Masyarakat |
|-----|----------------------------------------------------------------|-------|------------------|-------------------|
| 1   | -                                                              | -     | -                | -                 |

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

| No. | Jenis Penghargaan | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun |
|-----|-------------------|-------------------------------|-------|
| 1   | Posdaya           | Yayasan Damandiri             | 2014  |
| 2   | Dosen Terbaik     | Universitas Trilogi           | 2021  |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan 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 Penugasan Hibah Universitas Trilogi 2021

Jakarta, 13 Oktober 2021

Ketua Pengusul,



Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.

## BIODATA ANGGOTA 1

### A. Identitas Diri

|    |                               |                                                                                              |
|----|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Nama Lengkap                  | Ketut Bayu Yogha Bintoro, S.Kom., M.Cs                                                       |
| 2  | Jenis Kelamin                 | L/P                                                                                          |
| 3  | Jabatan Fungsional            | Asisten Ahli                                                                                 |
| 4  | NIK                           | 140805                                                                                       |
| 5  | NIDN                          | 0814058601                                                                                   |
| 6  | Tempat Tanggal Lahir          | Jakarta, 14 Mei 1986                                                                         |
| 7  | Email                         | <a href="mailto:ketutbayu@universitas-trilogi.ac.id">ketutbayu@universitas-trilogi.ac.id</a> |
| 8  | No.Telp / HP                  | 0857-4727-6207                                                                               |
| 9  | Alamat kantor                 | Jl. TMP Kalibata No. 1 Kalibata Jakarta selatan                                              |
| 10 | No. Telp / Faks               | 021-7980011                                                                                  |
| 11 | Lulusan yang telah dihasilkan | D3 = 28 Orang                                                                                |
| 12 | Mata Kuliah yang diampu       | 1. Kecerdasan Buatan                                                                         |
|    |                               | 2. Logika Informatika                                                                        |
|    |                               | 3. Sistem Digital                                                                            |
|    |                               | 4. Sistem Kontrol                                                                            |
|    |                               | 5. Sistem Pakar                                                                              |

### B. Riwayat Pendidikan

| Keterangan                    | S1                                                                                                     | S2                                                                   | S3 |
|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|----|
| Perguruan tinggi              | Univ. Gunadarma                                                                                        | Univ. Gadjah Mada                                                    |    |
| Bidang ilmu                   | Sistem Informasi                                                                                       | Kecerdasan Buatan                                                    |    |
| Tahun masuk – lulus           | 2004-2008                                                                                              | 2010-2012                                                            |    |
| Judul skripsi/tesis/disertasi | Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Pada Fasilitas Kesehatan di Kota Depok Dengan Menggunakan MS4W | Simulasi Swarm Robot dengan Pendekatan Rayap Pada Masalah Clustering |    |

|                            |                |                                           |  |
|----------------------------|----------------|-------------------------------------------|--|
| Nama pembimbing / promotor | Dr. Prihandoko | Drs. Widodo<br>Priodiprodjo, M.Sc.,<br>EE |  |
|----------------------------|----------------|-------------------------------------------|--|

**C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir**

| No | Tahun | Judul Penelitian                                                                                                                                                 | Pendanaan      |            |
|----|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|------------|
|    |       |                                                                                                                                                                  | Sumber         | Jml (Juta) |
| 2  | 2013  | Artificial Stigmergy Semut dalam Penanganan Masalah Optimasi Pencarian Jalur Terpendek Ekspedisi Barang                                                          |                |            |
| 3  | 2013  | Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Hepatitis A, B, dan C Dengan Metode <i>Certainty Factor</i>                                                                       |                |            |
| 4  | 2013  | Natural Stigmergy Semut dalam Penanganan Masalah Optimasi Pencarian Jalur Terpendek                                                                              |                |            |
| 5  | 2014  | Simulasi Pengaturan Lampu Lalu Lintas Pada Persimpangan Menggunakan Logika Fuzzy Dengan Metode TSUKAMOTO                                                         | AMIK New Media | 5.000.000  |
| 6  | 2014  | Pembuatan Quadcopter untuk Monitoring Taman Nasional                                                                                                             |                |            |
| 7  | 2015  | Sistem Penginderaan Jarak Jauh Berbasis <i>Unmanned Aerial Vehicle</i> Untuk Membantu Operasi Pencarian dan Penyelamatan Korban Kecelakaan di Wilayah Pegunungan | RISTEKDIKTI    | 11.600.000 |
| 8  | 2015  | Pembangunan Media Interaktif Pengenalan Angka Untuk PAUD Posdaya                                                                                                 | Yayasan DAKAB  | 4.500.000  |

**D. Pengalaman Pengabdian Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir**

| No | Tahun | Judul Pengabdian Masyarakat                                | Pendanaan                                          |            |
|----|-------|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|------------|
|    |       |                                                            | Sumber                                             | Jml (Juta) |
| 1  | 2009  | Pembina Olimpiade Sains Nasional Tingkat SMA Propinsi Bali | Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Propinsi Bali | 5 juta     |
| 2  | 2012  | Pembicara Workshop IT Networking Routing With Cisco        | AMIK New Media Bali                                | 5 juta     |
| 3  | 2015  | Sosialisasi Dampak Internet Bagi Anak Usia Dini            | LPPM Univ. Trilogi                                 | 5 juta     |

**E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir**

| No | Judul Artikel Ilmiah                                                                                    | Nama Jurnal                                                               | Volume/Nomor/Tahun |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| 1  | Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Hepatitis A, B, dan C Dengan Metode <i>Certainty Factor</i>              | Jurnal New Media                                                          | Volume 4/No.1/2013 |
| 2  | Natural Stigmergy Semut dalam Penanganan Masalah Optimasi Pencarian Jalur Terpendek Ekspedisi Barang    | Jurnal New Media                                                          | Volume 4/No.2/2013 |
| 3  | Simulasi Swarm Robot dengan Pendekatan Rayap Pada Masalah Clustering                                    | Jurnal New Media                                                          | Volume 2/No.2/2013 |
| 4  | Artificial Stigmergy Semut dalam Penanganan Masalah Optimasi Pencarian Jalur Terpendek Ekspedisi Barang | Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya, Universitas Udayana | Volume 1/No.2/2013 |

|   |                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                     |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5 | Swarm Intelligence Algorithm Classification in Perspective of Complex Adaptive System with Statistical Comparison Method (2017) | Journal of Technology and Computer System (JTSISKOM)<br>Diponegoro University,<br>Indonesia<br>e-ISSN :2338-0403<br><br>Ketut Bayu Yogha Bintoro, Silvester Dian Handy Permana | Vol 5. No. 4 Oct 2017<br><a href="https://doi.org/10.14710/jtsiskom.5.4.2017.166-171">https://doi.org/10.14710/jtsiskom.5.4.2017.166-171</a><br><br>Indexed by DOAJ |
| 6 | Latin Letters Recognition Using Optical Character Recognition For Digital Media Conversion                                      | Jurnal Elektronika dan Telekomunikasi (JET)<br><br>Rio Anugrah, Ketut Bayu Yogha Bintoro                                                                                       | Jurnal Elektronika dan Telekomunikasi (JET) Vol. 2<br><br>Terakreditasi B KemristekDikti                                                                            |

#### F. Pemakalah Seminar Ilmiah

| No | Nama Pertemuan Ilmiah                                | Judul Artikel Ilmiah                                                                                    | Waktu dan Tempat                        |
|----|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| 1  | Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya | Artificial Stigmergy Semut dalam Penanganan Masalah Optimasi Pencarian Jalur Terpendek Ekspedisi Barang | 10 November 2013 di Universitas Udayana |
| 2  | Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya | Simulasi Pengaturan Lampu Lalu Lintas Pada Persimpangan                                                 | 17 Oktober 2014 di Universitas Udayana  |

|   |                                                                                                                              |                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                 |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                                                                                              | Menggunakan Logika Fuzzy Dengan Metode TSUKAMOTO                                                                                        |                                                                                                                                                                                                 |
|   | 2017 The 7th International Workshop on Computer Science and Engineering (WCSE)<br><br><i>International Proceeding (2017)</i> | Non-Deterministic Finite State Automata As Termites Swarm Agent Model<br><br><i>Ketut Bayu, Maya Cendana, Rajalida Lipikorn</i>         | WCSE 27-29 June , 2017, China<br>Indexed by SCOPUS<br><a href="https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57195405707">https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57195405707</a> |
| 4 | Proceeding of SEMNASTIK-MAGMA, Universitas Bina Darma Palembang                                                              | Expert System for TOYOTA Anti-Lock Breaking System Diagnosing Using Backward Chaining Method<br><br><i>Ketut Bayu, Selamat Romadhon</i> | February, 2017, Bina Darma University, Palembang, Indonesia                                                                                                                                     |

#### G. Karya Buku Dalam 5 Tahun Terakhir

| No | Judul Buku | Tahun | Jumlah Hal | Penerbit |
|----|------------|-------|------------|----------|
|    |            |       |            |          |

#### H. Perolehan HKI Dalam 5-10 Tahun Terakhir

| No | Judul / Tema HKI | Tahun | Jenis | Nomor P/ID |
|----|------------------|-------|-------|------------|
|    |                  |       |       |            |

#### I. Pengalaman Merumuskan kebijakan Publik Dalam 5 Tahun Terakhir

| No | Judul/Tema Rekayasa Sosial yang Telah Diterapkan | Tahun | Tempat | Respon Masyarakat |
|----|--------------------------------------------------|-------|--------|-------------------|
|    |                                                  |       |        |                   |

**J. Penghargaan Dalam 10 Tahun Terakhir**

| No | Jenis Penghargaan          | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun |
|----|----------------------------|-------------------------------|-------|
| 1  | Piagam Penghargaan Posdaya | Haryono Suyono Center         | 2014  |
|    |                            |                               |       |

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 Penugasan Hibah Universitas Trilogi 2021

Jakarta, 13 Oktober 2021

Anggota Tim Pengusul,



(Ketut Bayu Yogha Bintoro, S.Kom.,M.Cs)

## BIODATA ANGGOTA 2

### A. Identitas Diri

|    |                               |                                                                                                                                                             |
|----|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Nama Lengkap                  | Ade Syahputra, S.T., MInfCommTechMgmt.                                                                                                                      |
| 2  | Jenis Kelamin                 | Laki-laki                                                                                                                                                   |
| 3  | Jabatan Fungsional            | Lektor                                                                                                                                                      |
| 4  | NIP/NIK                       | 130502/3276060805830004                                                                                                                                     |
| 5  | NIDN                          | 0308058301                                                                                                                                                  |
| 6  | Tempat Tanggal Lahir          | Medan, 08 Mei 1983                                                                                                                                          |
| 7  | E-mail                        | <a href="mailto:adesyahputra@trilogi.ac.id">adesyahputra@trilogi.ac.id</a>                                                                                  |
| 8  | Nomor Telepon/HP              | +6281210474208                                                                                                                                              |
| 9  | Alamat Kantor                 | Jl. Kampus Trilogi/STEKPI No.1, Kalibata, Jakarta 12760                                                                                                     |
| 10 | Nomor Telepon/Faks            | (021) 7980011/ (021) 7981352                                                                                                                                |
| 11 | Lulusan yang Telah Dihasilkan | S-1 = 15 Orang; S-2 = - Orang; S-3 = - Orang;                                                                                                               |
| 12 | Mata Kuliah yang Diampu       | 1. Interaksi Manusia Komputer<br>2. Augmented Reality<br>3. Pengantar Pemrograman Multimedia<br>4. Konsep Teknologi Informasi<br>5. Konsep Sistem Informasi |

### B. Riwayat Pendidikan

|                                | S1                  | S2                                                   | S3 |
|--------------------------------|---------------------|------------------------------------------------------|----|
| Nama Perguruan Tinggi          | Gunadarma           | University of South Australia                        | -  |
| Bidang Ilmu                    | Teknik Informatika  | Information and Communications Technology Management | -  |
| Tahun Masuk-Lulus              | 2001-2005           | 2008-2010                                            | -  |
| Judul Skripsi/Thesis/Disertasi | Sidang Comprehensif | Coursework (without project)                         | -  |
| Nama Pembimbing/Promotor       | -                   | -                                                    | -  |

### C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

| No. | Tahun | Judul Penelitian                                                                                                  | Pendanaan   |                  |
|-----|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|------------------|
|     |       |                                                                                                                   | Sumber      | Jumlah (Juta Rp) |
| 1   | 2015  | Pengembangan Peta Interaktif dengan Memanfaatkan <i>Augmented Reality</i> (Studi Kasus Taman Mekarsari Indonesia) | Ristekdikti | 11.600.000       |
| 2   | 2016  | Pengembangan Alat Peraga Edukasi Proses Siklus Air (Hidrologi) Menggunakan Teknologi                              | Ristekdikti | 20.000.000       |

|  |  |                                                             |  |  |
|--|--|-------------------------------------------------------------|--|--|
|  |  | Augmented Reality (Studi Kasus:<br>Pusat Peraga Iptek TMII) |  |  |
|--|--|-------------------------------------------------------------|--|--|

#### D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

| No. | Tahun | Judul                                                                                                                                       | Pendanaan           |                     |
|-----|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------------|
|     |       |                                                                                                                                             | Sumber              | Jumlah<br>(Juta Rp) |
| 1   | 2018  | TechDev_2: Workshop Membangun <i>Augmented Reality</i> Menggunakan Desain Objek 3D Sketchup dan Unity Untuk Guru dan Siswa SMA/K di Jakarta | Universitas Trilogi | -                   |
| 2   | 2019  | Membuat Sarapan Sehat Dengan Memanfaatkan Aplikasi Kuliner di PAUD Mawar                                                                    | Universitas Trilogi | -                   |
| 3   | 2019  | Kuliah Umum “Pemanfaatan Teknologi Informasi di Bidang Pendidikan”                                                                          | Universitas Trilogi | -                   |
| 4   | 2019  | Cerdas Bertransaksi Digital Untuk Orang Tua Murid di PAUD Mawar                                                                             | Universitas Trilogi | -                   |
| 5   | 2019  | Sosialisasi Pemasaran Digital Produk Olahan Singkong dan Ubi di RW 3 Desa Pasarean                                                          | Universitas Trilogi | -                   |
| 6   | 2020  | Mengenal <i>Augmented Reality</i> (AR)                                                                                                      | Universitas Trilogi | -                   |
| 7   | 2021  | <i>Academic Writing Online</i> Wokshop JISA 2021                                                                                            | Universitas Trilogi | -                   |

#### E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

| No. | Judul Artikel Ilmiah                                                                                                               | Nama Jurnal                                   | Volume<br>/Nomor/<br>Tahun |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|----------------------------|
| 1   | Penentuan Lokasi Wisata Pantai Dan Pulau Terbaik Di Provinsi Sumatera Barat Menggunakan Metode <i>Analytical Hierarchy Process</i> | Jurnal Mantik                                 | Volume 3/No.1/2016         |
| 2   | <i>Mobile Augmented Reality</i> Pengenalan Situs Sejarah Kawasan Banten Lama dengan Metode <i>Marker Based Tracking</i>            | JTERA (Jurnal Teknologi Rekayasa)             | Volume 3/No.2/2018         |
| 3   | The Implementation of Augmented Reality Hairstyles at Beauty Salons Using the Viola-Jones Method (Case Study: Eka Salon)           | JISA (Jurnal Informatika dan Sains) – SINTA 4 | Volume 3/No.2/2020         |

**F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir**

| No. | Nama Temu Ilmiah Ilmiah | Judul Artikel Ilmiah                                                                                          | Waktu dan Tempat          |
|-----|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| 1   | SEMNASTEKNOMEDIA 2018   | Pengembangan Alat Peraga Edukasi Proses Siklus Air (Hidrologi) Menggunakan Teknologi <i>Augmented Reality</i> | Februari 2018, Yogyakarta |
| 2   | INCITEST 2019           | <i>Mobile Augmented Reality for Learning Traditional Culture Using Marker Based Tracking</i>                  | Juli 2019, Bandung        |

**F. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir**

| No. | Judul | Tahun | Jumlah Halaman | Penerbit |
|-----|-------|-------|----------------|----------|
| 1   |       |       |                |          |

**H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir**

| No. | Judul/Tema HKI                                                                                                                             | Tahun | Jenis     | Nomor P/ID    |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----------|---------------|
| 1   | Peningkatan Keterampilan Dan Kemampuan Organisasi Di Bidang Mixed Reality Untuk Anggota Komunitas Augmented Reality Di Universitas Trilogi | 2019  | Hak Cipta | EC00201931655 |

**H. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir**

| No. | Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan | Tahun | Tempat Penerapan | Respon Masyarakat |
|-----|----------------------------------------------------------------|-------|------------------|-------------------|
|     |                                                                |       |                  |                   |

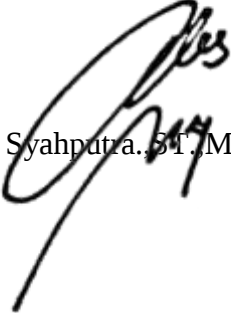
**J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)**

| No. | Judul Penghargaan                                      | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun |
|-----|--------------------------------------------------------|-------------------------------|-------|
| 1   | <i>FCNS (FORESEC Certified in Networking Security)</i> | FORESEC                       | 2014  |
| 2   | <i>Fifth Best Paper Award ESQ Business School</i>      | ESQ Business School           | 2016  |
| 3   | Belajar Membuat Augmented Reality                      | Dicoding                      | 2020  |

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan Hibah Universitas Trilogi 2021

Jakarta, 13 Oktober 2021

Anggota Tim Peneliti,

  
(Ade Syahputra., S1.MInfCommTechMgmt)



**SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA PENGABDIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.

NIDN : 0326119001

Pangkat / Golongan : III C

Jabatan Fungsional : Lektor

Dengan ini menyatakan bahwa proposal pengabdian saya dengan judul:

**BELAJAR MENCARI CUAN DARI SAHAM**

yang diusulkan dalam skema pengabdian Hibah Universitas Trilogi **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.**

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya pengabdian yang sudah diterima ke Universitas Trilogi .

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 02 Desember 2022

Mengetahui

Ketua LPPM Universitas Trilogi,

  
  
Herawati)  
NIP. 200904

Yang menyatakan,

  
  
(Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.)  
NIP. 140808