

# CURRICULUM VITAE

DATA DIRI		
Nama	Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.	
Tempat, Tanggal Lahir	Yogyakarta, 26 November 1990	
No. KTP	34.7104.261190.0001	
Jenis Kelamin	Laki-Laki	
Alamat Domisili	Griya Pemuda Asri No. 1, Jalan Pemuda 1, Kel. Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Jakarta Selatan 12640	
Nomor Telepon Rumah	021 21799257	
Nomor HP	08562900777	
Email	handy_permana@yahoo.com	

IDENTITAS DIRI	
NIDN	0326119001
Homebase NIDN	Universitas Trilogi
Jabatan Fungsional	Lektor
E-mail Kantor	handy@trilogi.ac.id
Alamat Kantor	Jalan Kampus Trilogi / STEKPI No. 1 Kalibata, Jakarta Selatan
Nomor Telepon/Faks	021 7980011 / 021 7981352
Google Scholar ID	aEpHLEYAAAAJ
Scopus ID	57200658535
Orcid	0000-0002-5989-4761
Mata Kuliah yang Diampu	1. Algoritma dan Pemrograman 2. Struktur Data 3. Pemrograman Berorientasi Objek 4. Sistem Operasi 5. Manajemen Proyek Perangkat Lunak 6. Grafika Komputer dan Visualisasi 7. Komputasi Nirkabel dan Bergerak 8. Metodologi Penelitian

RIWAYAT PENDIDIKAN		
Jenjang Pendidikan	Strata 1	Strata 2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Universitas Indonesia
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Teknologi Informasi
Tahun Masuk-Lulus	2008-2012	2012-2014

PENGALAMAN PENELITIAN 5 TAHUN TERAKHIR				
No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Juta Rp)
1	2018	Artificial Intelligence on Game Development	Universitas Trilogi	10.000.000

2	2017	Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi Portal Seminar dan Jurnal Berbasis Web Menggunakan Framework Code Igniter	Kemenristek diki	14.000.000
3	2016	Perancangan dan Pembangunan berbagai Sistem Informasi untuk kebutuhan Masyarakat	Universitas Trilogi	10.000.000
4	2015	Pembangunan Aplikasi <i>Game</i> Android Pengenalan Pola Warna dan Media Interaktif Pada PAUD Posdaya	Yayasan DAKAB	9.000.000

#### PENGALAMAN PENGABDIAN 5 TAHUN TERAKHIR

No.	Tahun	Judul Pengabdian	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Juta Rp)
1	2018	Peningkatan E-Strategi Marketing menggunakan Sosial media untuk CV. Agnes Catering	CV. Agnes Catering	3.000.000,-
2	2017	Memberi Penataran pada "Peningkatan Karya Tulis Remaja SMA/K di Jakarta"	Universitas Trilogi	5.000.000,-
3	2016	Seminar Education and Technology Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, Kemendikbud	10.000.000,-
4	2016	Workshop Pemrograman <i>Game</i>	Universitas Trilogi	7.000.000,-
5	2016	Workshop Pembuatan Aplikasi Augmented Reality	Universitas Trilogi	7.000.000,-
6	2015	Pembelajaran Angka, Warna, dan Tata Surya melalui Teknologi untuk PAUD Posdaya dalam acara Kid's Fair Trilogi	Universitas Trilogi	5.000.000,-

#### PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL DALAM 5 TAHUN TERAKHIR

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1.	Proses Clipping pada Map Game Online RPG menggunakan Algoritma Cohen-Sutherland	Jurnal Informatika dan Sains (Prodi Teknik Informatika, Universitas Trilogi)	Vol 1 / 1 / 2018
2.	Analisa dan Perbandingan Kinerja Routing Protocol OSPF dan EIGRP dalam Simulasi GNS3	Jurnal Informatika dan Sains (Prodi Teknik Informatika, Universitas Trilogi)	Vol 1 / 1 / 2018
3.	Comparative Analysis of Pathfinding Algorithms A*, Dijkstra, and BFS on Maze Runner Game	International Journal of Information System & Technology (STIKOM Tunas Bangsa Pematangsiantar)	Vol 1 / 2 / 2018
4.	Game Developer Readiness Index in Indonesia	International Journal of Technology And Business (STIMIK ESQ)	Vol 2 / 1 / 2018
5.	Pengembangan Aplikasi Pengaman Berkas	Jurnal SISFO (ITS)	Vol 7 / 1 / 2017

	Menggunakan Algoritma Blowfish		
6.	Sistem Penunjang Keputusan Untuk Optimasi Penugasan Dalam Proyek Pengembangan Website Dengan Menggunakan Algoritma Hungarian	Jurnal Integrasi (Polibatam)	Vol 2 / 9 / 2017
7.	Review Algoritma C-Theta* dan Prospek Implementasinya di Masa Depan	Jurnal Integrasi (Polibatam)	Vol 2 / 9 / 2017
8.	Klasifikasi Algoritma Swarm Intelligence Dalam Perspektif Complex Adaptive System dengan Metode Uji Komparasi Statistik	Jurnal JTSISKOM (UNDIP)	Vol 5 / 4 / 2017
9.	Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna Pada Paud Posdaya	Jurnal Infotel (Institut Teknologi Telkom Purwokerto)	Vol 7 / 2 / 2016
10.	Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Pemrograman Berorientasi Obyek	Jurnal Integrasi (Polibatam)	Vol 8 / 2 / 2016
11.	Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Transaksi (Studi Kasus : FST Universitas Trilogi)	Jurnal SISFO (ITS)	Vol 5 / 5 / 2016
12.	Teknik Menentukan Komposisi Headgear Box dalam Undivided Ragnarok, Undivided Games dengan Menggunakan Metode Greedy	Jurnal New Media (New Media College, Bali)	Vol 6 / 1 / 2015
13.	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Laundry Asri Umi (SILAU)	Jurnal GERBANG (STMIK Bani Saleh)	Vol 2 / 1 / 2015
14.	Analisa dan Perancangan Aplikasi Point Of Sale (POS) Untuk Mendukung Manajemen Hubungan Pelanggan	JTIK (FILKOM UB)	Vol 2 / 1 / 2015
15.	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
16.	Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna Pada PAUD Posdaya	Jurnal Informatika, Telekomunikasi dan Elektronika (Infotel)	Vol 7 / 2 / 2015
17.	Strategi Optimasi dalam Menentukan Lintasan Terpendek Undivided Ragnarok Assault Problem (Undivided Games)	Jurnal Kilat (Kajian Ilmu dan Teknologi) STT PLN	Vol 4 / 2 / 2015

### PEMAKALAH SEMINAR ILMIAH (ORAL PRESENTATION) DALAM 5 TAHUN TERAKHIR

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	<i>International Conference on Computer Science and Artificial Intelligence CSAI</i>	<i>Augmented Reality Interaction on Property Developer Using User Centered Design Approach</i>	December 5-7, 2017 at Kalbis Institute
2.	<i>The 2<sup>nd</sup> UMJ International Multidisciplinary Conference 2016</i>	<i>E-Marketing Strategy In Game Industry With Social Media Using E-Business Model</i>	Universitas Muhammadiyah Jakarta 15 – 16 November 2016
3.	Seminar Nasional	Tingkat Kesiapan E-Radio di Jakarta	STMIK AMIKOM, 6-7

	Teknologi dan Multimedia (SEMNASSTEKNOMEDIA)		Februari 2015
4.	Seminar Nasional Teknologi dan Multimedia (SEMNASSTEKNOMEDIA)	Pemanfaatan Augmented Reality Pada Produk Buku Sebagai Pengenalan Huruf Alfabet Untuk Usia Dini	STMIK AMIKOM, 6-7 Februari 2015
5.	Seminar Nasional Literasi Informasi (SENARAI)	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Toko Dika	Universitas Sumatera Utara, 1 Desember 2014

<b>BUKU YANG PERNAH DITULIS DAN DITERBITKAN</b>				
No.	Judul Buku	Penerbit	ISBN	Tahun
1.	Pemrograman Berorientasi Objek dengan Java dan C#	Universitas Trilogi	978-602-61690-6-8	2018

<b>PENGALAMAN REVIEWER JURNAL / ARTIKEL ILMIAH</b>			
No.	Nama Jurnal / Seminar	Institusi Penerbit	Tahun
1.	Jurnal SinkrOn (Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika)	Politeknik Ganesha Medan	2018 - Sekarang
2.	Jurnal Infotekjar (Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan)	Program Studi Teknik Informatika - Universitas Islam Sumatera Utara	2018 - Sekarang
3.	International Conference on Computer Science and Artificial Intelligence CSAI (Scopus Indexed)	Chengdu Young Education & Consultancy Co., Ltd	2017

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam Curriculum Vitae ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia mempertanggungjawabkannya

Hormat saya,



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