

## A. Identitas Diri

Nama Lengkap	<b>Dr. Anang Kukuh Adisusilo,ST.,MT</b>
Jenis Kelamin	Laki – Laki
Jabatan Fungsional	Lektor
NIP/NIK	19780215 201504 1 001
NIDN	0715027807
Tempat Tanggal Lahir	Trenggalek / 15 Februari 1978
E-mail	anang65@uwks.ac.id
Nomor Telepon/HP	082257320403
Alamat Kantor	Jln. Dukuh KUpang XXV/54 Surabaya
Nomor Telepon/Faks	(031) 5679791
Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1= 100 orang,
Mata Kuliah yang Diampu	1. Basis Data Lanjut
	2. Kecerdasan Buatan
	3. Pemrograman Permainan
	4. Komputer Grafik
	5. AR dan VR

## B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Institut Teknologi Sepuluh	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Bidang Ilmu	Teknik Sistem Komputer	Jaringan Cerdas Multimedia	Elektro (Teknik Komputer)
Tahun Masuk-	2000-2004	2011-2013	2013-2019
Judul Skripsi/Tesis/Di sertasi	Pengelolaan material dengan menggunakan data warehouse	Optimasi Perilaku Agen Pada Permainan Tinju Menggunakan Algoritma Genetika	<i>Immersive serious game pengolahan tanah berbasis pareto menggunakan multi objective optimization</i>
Nama Pembimbing/Pr omotor	Prof.Dr.Yoyon Kusnendar S, IR. M.SC	Mochamad Hariadi,S.T, M.Sc, Ph.D	Mochamad Hariadi,S.T, M.Sc, Ph.D Dr. Eko Mulyanto Y. ST.,MT

## C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

Tahun	Judul	Pendanaan
2013	Pengenalan budaya indonesia melalui permainan berbasis android	PDP-DIKTI
2014	Optimasi grafis permainan pengenalan budaya indonesia berbasis android	PDP-DIKTI
2016	Designing computer-based exercises using weblog, hot potatoes software, and skype messengers on blended learning in creating ideas to facilitate independence learning of reading comprehension for fourth semester english education department wijaya kusuma university	PSNI-DIKTI (Tahun 1)

Tahun	Judul	Pendanaan
2017	Designing computer-based exercises using weblog, hot potatoes software, and skype messengers on blended learning in creating ideas to facilitate independence learning of reading comprehension for fourth semester english education department wijaya kusuma university	PSNI-DIKTI (Tahun 2)
2018	Designing computer-based exercises using weblog, hot potatoes software, and skype messengers on blended learning in creating ideas to facilitate independence learning of reading comprehension for fourth semester english education department wijaya kusuma university	PSNI-DIKTI (Tahun 3)
2018	Pemodelan Immersive Serious Game sifat fisik tanah menggunakan Multi Objective Optimization	PDD-DIKTI
2019	Perancangan Framework Media Pembelajaran Tematik Sekolah dasar Berbasis Serious Game	Internal Perguruan Tinggi

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

Tahun	Judul/Topik	Pendanaan
2009	Workshop pengenalan Ms.Office dan Internet sebagai media pembelajaran bagi guru-guru Sekolah Dasar	UWKS
2010	Pemanfaatan Teknologi Informasi dan komunikasi dalam rangka peningkatan kapasitas guru untuk menunjang proses pembelajaran Sekolah Dasar di Surabaya.	UWKS
2010	Penyuluhan dan pelatihan pengoperasian komputer untuk perangkat desa Wonomerto, Wonosalam, Kabupaten Jombang	UWKS
2011	Pelatihan Office bagi karyawan Tata Usaha Fakultas Teknik-UWKS	UWKS
2011	Pelatihan desain web bagi guru Yayasan Taman Pendidikan Ta'miriyah Surabaya	UWKS
2013	Pemberdayaan Masyarakat Desa dalam penerapan Perkembangan Teknologi dipedesaan" bertempat di Ds. Tambaksari, Kec.Purwodadi, kab. Pasuruhan	UWKS
2013	Pembicara untuk pemasaran online pada kelompok petani, pedagang dan peternak di Kabupaten Bondowoso dan Situbondo.	UWKS
2014	Peningkatan SDM masyarakat Desa melalui Teknologi, di Wonosalam Jombang	UWKS
2015	Pembicara dalam Workshop Pengenalan Blender 3D dalam pembuatan animasi , SMA Wchid Hasyim 5 Surabaya	UWKS
2017	Pembicaraa workshop Pembuatan animasi untuk presentasi, di Desa Ngimbang , Lamongan	UWKS

2017	Unit pelaksana teknis (upt) industri kreatif aneka bumbu tabur (snack savory flavours) berbahan baku tepung hidrolisat protein tempe afkir	PPUP-DIKTI (Tahun 1)
2018	Unit pelaksana teknis (upt) industri kreatif aneka bumbu tabur (snack savory flavours) berbahan baku tepung hidrolisat protein tempe afkir	PPUP-DIKTI (Tahun 2)
2019	Penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran jarak jauh di Sekolah Tingkat Menengah Di Jawa Timur	Internal Perguruan Tinggi

### E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal

Tahun	Judul	Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
2012	Perilaku Agen Pada Permainan Tinju menggunakan Algoritma Genetika	JAVA JOURNAL <a href="http://javajournal.its.ac.id/index.php/java/article/view/8">http://javajournal.its.ac.id/index.php/java/article/view/8</a>	Vol.10, No.2, Agustus 2012 ISSN: 1412-8306
2013	Optimizing of boxing agent behavior using elitism based genetic algorithm	KURSOR (Terakreditasi) <a href="https://journal.trunojoyo.ac.id/kursor/article/view/1085">https://journal.trunojoyo.ac.id/kursor/article/view/1085</a>	Vol. 7, No. 2, July 2013 ISSN 0216 – 0544
2014	Pengenalan budaya indonesia melalui permainan berbasis android	SMATIKA <a href="http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/398560">http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/398560</a>	Vol.4, No.1, 2014 ISSN 2087-0256
2015	Optimize 3d graphic for culture game by using polygon reduction	JATIT (Internasional) Scopus Indexing <a href="http://www.jatit.org/volumes/Vol72No1/2Vol72No1.pdf">http://www.jatit.org/volumes/Vol72No1/2Vol72No1.pdf</a>	10 February 2015. Vol.72 No.1 ISSN: 1992-8645/E-ISSN: 1817-3195/ www.jatit.org

Tahun	Judul	Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
2017	Systematic Review to Compare Serious Game and Traditional Learning to Engage Children doClean and Healthy Lifestyle	Int. Journal of Engineering Research and Application (IJERA) <a href="http://www.ijera.com/papers/Vol7_issue4/Part-4/C0704041826.pdf">http://www.ijera.com/papers/Vol7_issue4/Part-4/C0704041826.pdf</a>	Vol.7 No.4 (2017) ISSN : 2248-9622
2018	Pelatihan Pembuatan Media Informasi untuk Pamong Belajar di SKB Cerme Gresik	JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK) <a href="https://ejournal.itats.ac.id/jpp-iptek/article/view/194">https://ejournal.itats.ac.id/jpp-iptek/article/view/194</a>	Vol.2 No.1 (2018) ISSN: 2620-7745
2018	Designing Immersive Serious Game Based on Soil Tillage : Polynomial Model for Horizontal Plowing Force Model	International Journal of Engineering and Technology(UAE) <a href="https://www.sciencepubco.com/index.php/ijet/article/view/22621/11232">https://www.sciencepubco.com/index.php/ijet/article/view/22621/11232</a>	Vol 7, No 4.28 (2018) ISSN: 2227-524X
2018	Soil porosity modelling for immersive serious game based on vertical angle, depth, and speed of tillage	International Journal of Advances in Intelligent Informatics (IJAIN) <a href="http://ijain.org/index.php/IJAIN/article/view/215">http://ijain.org/index.php/IJAIN/article/view/215</a>	Vol 4, No 2 (2018) ISSN-p:2442-6571 ISSN-e: 2548-3161

Tahun	Judul	Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
2019	Pembelajaran tematik sekolah dasar berbasis serious game	PROSIDING Seminar Nasional Badan Litbang SDM KOMINFO 2019 <a href="https://conference.kominfo.go.id/semnas2019/prosiding/index.php">https://conference.kominfo.go.id/semnas2019/prosiding/index.php</a>	2019
2020	Optimizing player engagement in an immersive serious game for soil tillage base on Pareto optimal strategies	Heliyon , Scopus Q1 <a href="https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844020304588">https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844020304588</a>	, Vol 6 No 3, 2020. Elsevier (Q1)

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

Tahun	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan
2011	Seminar Nasional “INDONESIA HIJAU”	Perancangan Sistem Informasi Pergudangan pada Mekanikal Elektrikal dengan menggunakan Metode Data Terpusat	14-Maret-2012/ Universitas Wijaya
2013	Seminar Hasil Penelitian	PENGENALAN BUDAYA INDONESIA MELALUI PERMAINAN BERBASIS ANDROID	1-November-2013/ Universitas Wijaya
2014	Seminar Hasil Penelitian	OPTIMASI GRAFIS PERMAINAN PENGENALAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID	5-September-2014/ Universitas Wijaya
2015	International Seminar	Soil Porosity Modeling for Primary Tillage Serious Game	29 – september-2015/ Universitas Wijaya Kusuma Surabava
2016	International Seminar THE 63 RD TEFLIN INTERNATIONAL CONFERENCE 2016	Designing computer-based exercises using weblog, hot potatoes software, and skype messengers on blended learning in creating ideas to facilitate independence learning of reading comprehension for fourth semester english education department wijaya kusuma university	8-11 September 2016, Universitas PGRI Adi Buana, SURABAYA

2018	2nd ASIA International Multidisciplinary Conference 2018 (AIMC2018)	Designing Immersive Serious Game Based on Soil Tillage: Horizontal Plowing Force Model	12-13 Mei 2018 UTM, Johor Bahru, Malaysia
2019	Seminar Nasional Badan Litbang SDM KOMINFO 2019	Pembelajaran tematik sekolah dasar berbasis serious game	23-24 Oktober 2019 Hotel Aston, Bogor

### G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	ISBN
1	Buku Ajar IMK dan Pemrograman Permainan "GAME 3D Karakter Budaya Bangsa"	Genap 2013-2014	102	978-602-7951-64-8
2	Buku Texts "Blender 3D Terraokota Kerajaan Majapahit"	Gasal 2014-2015	82	978-602-1162-72-9
3	Buku Texts "Pembuatan Media Belajar Untuk Pengenalan Pola Hidup Sehat Pada Anak"	Gasal 2016-2017	100	978-602-98501-9-2

### H. Perolehan HKI dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul /Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Game DenCot (Raden Bekicot) dengan enviro Budaya Majapahit	2014	Hak Cipta Game	EC10201400091
2	Designing augmented reality as a role-playing strategy: extensive reading	2018	Hak Cipta Perangkat Lunak	EC00201814542
3	Tutorial pembelajaran e-learning berbasis blended learning	2018	Hak Cipta Tutorial/ book	EC00201814541
4	Interaktif e-le (electronic learning english) berbasis open source	2018	Hak cipta Perangkat Lunak	EC00201806520

## I. Pengalaman Menghasilkan Karya/Rekayasa untuk kepentingan Sosial

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1	Game pengenalan Huruf untuk Anak	2014	BP-PAUDNI Surabaya	Puas
2	Game pembelajaran pengenalan huruf dengan Gerakan	2015	TK bambe	Puas
3	<i>e-learning</i> gratis untuk tingkat sekolah menengah di jawatimur <a href="https://sinaubareng.uwks.ac.id/">https://sinaubareng.uwks.ac.id/</a>	2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SMAN-1 Trenggalek</li> <li>- MAN 3 Jombang</li> <li>- SMA Immersion Ponorogo</li> <li>- SMK 13 Surabaya</li> <li>- SMKIT Ibnu Katsit Jember</li> </ul>	Puas

## J. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 5 Tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Pembicara Kuliah Tamu STIKI	STIKI	2012
2	Pembicara Training	DISPERINDAG	2013
3	Pembicara di Festifal Film	SMK Dr Soetomo	2013
4	Penghargaan Cumlaude S2	ITS Surabaya	2013
5	Juara 1 Dosen Berprestasi	UWKS	2015
6	Nara Sumber di UNES	UNES Semarang	2015
7	Assesor Kompetensi IT dan Multimedia	BNSP	2019-2022
8	Asesor Lomba LKS SMK Tingkat Nasional	LSP TIK Indonesia	2019
9	Juara 1 Poster Ilmiah (seminar hasil penelitian 2019 di Surabaya)	DRPM Ristek DIKTI	2019