

Curriculum Vitae

Identitas Diri

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr.Eng Muhammad Ashar, S.T., M.T.
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki
3.	Jabatan Fungsional	Lektor
4.	Pangkat/ Golongan TMT	Penata Tingkat I/ III/d
5.	NIP/ NIK/ Identitas Lainnya	197307092008011004
6.	NIDN	0009077305
7.	Alamat Kantor	Jl. Semarang no. 5 Malang

Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Univ. Hasanuddin Ujung Pandang	Inst. Teknologi 10 Nop. S	Nara Institute of Science and Technology
Bidang Ilmu	Teknik Elektro		Teknik Informatika
Tahun Masuk-Lulus	- 1998	- 2004	- 2016
Gelar Akademik			Dr.Eng

Pengalaman Mengajar

Tahun	Nama matakuliah	SKS/ JS	Prodi (Pend/ Mat)	Jumlah Kelas
20202	Manajemen Inovasi	3/ 3	- Fakultas Teknik	3
20202	Mobile dan Wireless Computing	3/ 3	S1 Teknik Informatika	3
20202	Sistem Komunikasi Data	3/ 3	S2 Teknik Elektro	1

20201	Analisis dan Desain Sistem	3/ 3	S1 Teknik Informatika	3
20201	Aplikasi Bergerak	2/ 2	S2 Teknik Elektro	1
20201	Information Retrieval	3/ 3	S1 Teknik Informatika	1
20201	Kriptografi	3/ 3	S1 Teknik Informatika	1
20201	Proyek Perangkat Lunak	3/ 3	S1 Teknik Informatika	2
20192	Manajemen Inovasi	3/ 3	S1 Pendidikan Teknik Mesin	1
20192	Manajemen Inovasi	3/ 3	S1 Pendidikan Teknik Otomotif	1
20192	Manajemen Inovasi	3/ 3	S1 Teknik Mesin	1
20192	Manajemen Inovasi	3/ 3	S1 Teknik Sipil	1
20192	Mobile dan Wireless Computing	3/ 3	S1 Teknik Informatika	1
20192	Multimedia Database	3/ 3	S1 Teknik Informatika	2
20191	Information Retrieval	3/ 3	S1 Teknik Informatika	1
20191	Komunikasi Interpersonal	2/ 2	S1 Teknik Informatika	1
20191	Mobile dan Wireless Computing	3/ 3	S1 Teknik Informatika	2
20191	Sistem Komunikasi Data	3/ 3	S2 Teknik Elektro	1
20191	Ubiquitos System	3/ 3	S1 Teknik Informatika	1
20182	Keamanan Jaringan Komputer	3/ 3	S1 Teknik Informatika	1
20182	Kriptografi	3/ 3	S1 Teknik Informatika	1
20182	Mobile dan Wireless Computing	3/ 3	S1 Teknik Informatika	2
20182	Pemrograman Jaringan	3/ 3	S1 Teknik Informatika	1
20182	Technopreneurship	2/ 2	S1 Teknik Informatika	1
20181	Computer Vision	3/ 3	S1 Teknik Informatika	1
20181	Komunikasi Interpersonal	2/ 2	S1 Teknik Informatika	3
20181	Multimedia	3/ 3	S1 Teknik Informatika	2
20181	Virtual Reality	3/ 3	S1 Teknik Informatika	1
20173	Arsitektur dan Organisasi Komputer	3/ 3	S1 Pendidikan Teknik Informatika	1
20173	Sosioteknologi	2/ 2	S1 Teknik Elektro	1

20172	Interaksi Manusia dan Komputer	3/ 3	S1 Teknik Informatika	4
20172	Mobile dan Wireless Computing	3/ 3	S1 Teknik Informatika	3
20172	Mobile Learning	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Informatika	1
20171	Kewirausahaan	2/ 2	D3 Teknik Elektro	1
20171	Kewirausahaan	2/ 2	D3 Teknik Elektronika	2
20171	Kewirausahaan	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Otomotif	1
20171	Kriptografi	3/ 3	S1 Teknik Informatika	3
20171	Multimedia Database	3/ 3	S1 Teknik Informatika	1
20162	Interaksi Manusia dan Komputer	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Informatika	1
20162	Interaksi Manusia dan Komputer	3/ 3	S1 Teknik Informatika	2
20162	Mobile dan Wireless Computing	3/ 3	S1 Teknik Informatika	2
20162	Organisasi dan Arsitektur Komputer	3/ 3	S1 Teknik Informatika	1
20162	Technopreneurship	2/ 2	S1 Teknik Informatika	3
20162	Teknologi Open Source	3/ 3	S1 Teknik Informatika	1
20162	Workshop Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik	4/ 4	Pendidikan Teknik Elektro	1
20161	Keamanan Sistem Komputer	3/ 3	S1 Pendidikan Teknik Informatika	3
20161	Komunikasi Data dan Jaringan Komputer	2/ 2	S1 Pendidikan Teknik Elektro	3
20161	Kriptografi	3/ 3	S1 Teknik Informatika	2

Pembimbing

No.	NIM	Nama	Judul	Tahun	Jenis	Pembimbing ke-
1	140533604201	MUHAMMAD FAUZI ASWIN	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Materi Subnetting IP Address untuk Siswa SMK Kelas XI Program Keahlian TKJ di SMKN 1 Blitar</p>	20201	Skripsi	2

2	140533603306	LUTFI MAR`ATUS SHOLEKAH	<p>Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pemograman Dasar Kelas X Kompetensi Keahlian RPL di Smkn 1 Boyolangu Tulungagung</p>	20192	Skripsi	2
3	160535611848	HENRICO VERDIANSYAH PRAMONO	<p>Menentukan Kepopuleran Konten Berdasarkan Views dan Topic Extraction Menggunakan Decision Tree dengan Pendekatan TF-IDF Terms pada Konten untuk Aplikasi Medisains</p>	20192	Skripsi	1
4	160535611855	CEVIN WAYS AL CORNELIS	<p>Penerapan Metode Collaborative Filtering untuk Sistem Rekomendasi pada Aplikasi Medisains</p>	20192	Skripsi	1
5	140533603306	LUTFI MAR`ATUS SHOLEKAH	<p>Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pemograman Dasar Kelas X Kompetensi Keahlian RPL di SMKN 1 Boyolangu Tulungagung</p>	20192	Skripsi	2
6	150535604892	AULIA` ILLAHI	<p>Pembuatan BOT menggunakan Algoritma Genetika pada Permainan Rival Racing</p>	20191	Skripsi	1
7	150535605153	ARTIKO FAJAR SAMODRA	<p>Peningkatan Kapasitas Infomasi Tersembunyi pada Steganografi Citra Gambar Menggunakan Metode Multi-Least Significant BitInsertion dan Advanced Encryption Standart</p>	20191	Skripsi	1
8	150535602516	ADHISTIRA ATMAJAYA	<p>Algoritma Genetika dan Algoritma Fuzzy Evolusi dalam Menentukan Rute Perjalanan Wisata</p>	20191	Skripsi	1
9	150535601764	ACHMAD SHOBIRIN	<p>Algoritma Genetika dan Algoritma Fuzzy Evolusi dalam Menentukan Rute Perjalanan Wisata</p>	20191	Skripsi	1
10	150535604994	CATUR PUTRA ENDAR PRASETYA	<p>Penerapan Algoritma Depth First Search Untuk Mencari Jalur Terbaik pada Game Maze Survive Menggunakan Unity 3D</p>	20191	Skripsi	1

SUDAH LULUS

No.	NIM	Judul	Tahun	Jenis	Pembimbing ke-
1	140533602799	<p>Penerapan Algoritma Fuzzy pada Sistem Rekomendasi Praktik Kerja Industri di SMKN 8 Malang</p>	20201	Skripsi	2
2	140533602205	<p>Pengembangan Game Edukasi pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Turen </p>	20201	Skripsi	2
3	140535604969	<p>Rekomendasi Pemilihan Tutor Terbaik Menggunakan Algoritma Squeezer</p>	20192	Skripsi	1
4	160535611827	<p>Sistem Rekomendasi Pemilihan Kelas Memasak pada Aplikasi Kulinera Menggunakan Algoritma Content-Based Filtering</p>	20192	Skripsi	1
5	140533601025	<p>Interaksi antara Kontrol Diri dengan Varian Model Pembelajaran Konstruktivistik Berbantuan Video Pembelajaran Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X RPL SMKN 12 Malang</p>	20191	Skripsi	2
6	140535605651	<p>Perbandingan Metode Regresi Linier Berganda dan Fuzzy Inference System Mamdani untuk Prediksi Stok Barang di Ghealsyshoes</p>	20191	Skripsi	2
7	150535604625	<p>Sistem Rekomendasi Prioritas Rujukan Rumah Sakit di Kota Malang bagi Pasien Gawat Darurat Berbasis Mobile Web dengan Metode Analytical Hierarchy Process</p>	20191	Skripsi	1
8	140533603389	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK PGRI 3 Malang</p>	20191	Skripsi	2
9	130533608191	<p>Evaluasi Penerapan Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Siswa Kelas X Bidang Keahlian RPL di SMKN 2 Kraksaan</p>	20183	Skripsi	2

10	150535601969	<p>Pembelajaran Sejarah dengan Menggunakan Augmented Reality di Museum Universitas Negeri Malang</p>	20183	Skripsi	1
11	150535602204	<p>Pengembangan Aplikasi Emergency Medical Disaster Response Berbasis Android untuk Masyarakat yang Berada di Daerah Rawan Bencana Alam Tsunami</p>	20183	Skripsi	1
12	140533601327	<p>Pengembangan Bahan Ajar Dasar Desain Grafis Bermuatan Model Examples Non Examples untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Komputer SMK Negeri 2 Probolinggo</p>	20183	Skripsi	2
13	140533601634	<p>Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Discovery Learning Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan Kelas XI Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Turen</p>	20183	Skripsi	2
14	150535605420	<p>Pengembangan Aplikasi Rekontruksi Tulang Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android</p>	20183	Skripsi	1
15	140535605849	<p>Klasifikasi Kualitas Buku Digital melalui Smart Behaviour Recognising dan Algoritma Sistem Rekomendasi Collaborative Filtering pada Reading Teks, Game dan Ar Media</p>	20183	Skripsi	1
16	150535604882	<p>Pengembangan Aplikasi Android untuk Rekomendasi Rumah Sakit dalam Situasi Gawat Darurat di Kota Malang Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process</p>	20183	Skripsi	1
17	150535601365	<p>Pengembangan Sistem Pembayaran Elektronik Berbasis Payment Gateway PayPal dan Midtrans pada Aplikasi Web Idbookstore</p>	20183	Skripsi	1
18	140533606294	<p>Pengembangan Sistem Informasi Student Exchange Universitas Negeri Malang Berbasis Website</p>	20183	Skripsi	1

19	140533606241	Pengembangan Media Pembelajaran Segitiga Exposure Berbasis Desktop untuk Pembelajaran Desain Grafis Percetakan Bermuatan Creative Problem Solving pada Siswa Kelas XI Multimedia di SMK Negeri 10 Malang	20182	Skripsi	2
20	140535605814	Klasifikasi Lirik Lagu Berbahasa Indonesia Berdasarkan Kategori Pendengar Menggunakan Metode Naive Bayes dengan Validasi Psikologi Pendengar	20181	Skripsi	1
21	140535606485	Prediksi Time Series Curah Hujan di Kota Malang Menggunakan Metode Naive Bayes	20181	Skripsi	1
22	140535605990	Penggunaan Least Significant Bit (LSB) Steganografi untuk Gambar Medis pada Layanan Kesehatan	20181	Skripsi	1
23	140535606251	Identifikasi Potensi dan Mitigasi Bencana Banjir di Kota Malang dengan Metode Neural Network Learning Vector Quantization	20181	Skripsi	1
24	140533604394	Pengembangan Media Game Edukasi untuk Materi Rancang Bangun Jaringan di SMK Negeri 6 Malang	20181	Skripsi	1
25	140535606057	Deteksi Objek Citra Menggunakan Metode HOG dan SVM untuk Pengembangan Media Augmentative and Alternatif Communication	20181	Skripsi	1
26	140533604253	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Mobile Apps pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas dengan Model Self-Directed Learning untuk Siswa SMK Kelas XI TKJ	20181	Skripsi	2
27	140533600749	Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Mata Kuliah Komunikasi Data dan Jaringan Komputer dengan Model Project Based Learning untuk Menumbuhkan Kecakapan Creative and Critical Thinking Mahasiswa S1 PTI	20181	Skripsi	2

28	130533608295	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Islam 1 Blitar	20173	Skripsi	1
29	130533608125	Pengembangan Bahan Ajar E-Learning Rancang Bangun Jaringan Kelas XI Semester Gasal Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK	20163	Skripsi	2
30	409532320059	Sistem Informasi Rawat Jalan di RS Permata Bunda Jl. Hayam Wuruk No. 24 Purwodadi Grobogan Jawa Tengah	20123		1
31	109533427363	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran KKPI Materi Pokok Sistem Operasi Berbasis Teks di SMK Negeri 11 Malang	20122	Skripsi	2
32	109533423215	Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Interaktif Berbasis Accelerometer sebagai Media Pembelajaran Fisika pada Materi Gaya Gesek untuk Siswa Sekolah Menengah Atas Kelas XI	20122	Skripsi	1
33	109533423221	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile pada Materi Huruf Hiragana Mata Pelajaran Bahasa Jepang untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang	20122	Skripsi	1
34	109533414516	Pengembangan Mobile Learning Berbasis Game pada Materi Mendeskripsikan Archaeobacteria dan Eubacteria dan Peranannya bagi Kehidupan Manusia untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Batu	20122	Skripsi	1
35	109533423220	Pengembangan Game Edukasi Tajwid Berbasis Mobile pada Mata Pelajaran Agama Islam untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Malang	20122	Skripsi	1
36	109533423213	Pengembangan Modul Praktikum Kimia Materi Larutan Kimia Kelas X Berbasis Multimedia Komputer	20122	Skripsi	1
37	409532320054	Pengembangan Aplikasi Monitoring Presensi Berbasis Web di Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang	20121		2

38	208533414717	Desain dan Implementasi Sistem Monitoring Pelanggaran Siswa Berbasis WEB dengan SMS Gateway di SMKN 12 Malang	20113	Skripsi	2
39	208533413237	Pengembangan Sumber Belajar TOEFL Structure Menggunakan Mind Map di SMA Negeri 5 Malang	20113	Skripsi	1
40	208533414710	Desain dan Implementasi Sistem Pemantauan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 4 Malang	20113	Skripsi	2
41	108533414500	Pengembangan Sumber Belajar E-Commerce sebagai Suplemen Pembelajaran pada Program Studi Diploma 3 Tata Busana Jurusan Teknologi Industri Universitas Negeri Malang	20113	Skripsi	1
42	108533411091	Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII dan IX	20112	Skripsi	1
43	208533414699	Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Geografi Pokok Materi Litosfer untuk Siswa Kelas X SMA Laboratorium UM	20112	Skripsi	2
44	108533414475	Perbedaan Motivasi dan Prestasi Belajar dalam Penerapan Kolaborasi Model Project Based Learning dan Think Pair Share dengan Ceramah Bermakna Siswa Kelas XI Mata Pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Durenan	20112	Skripsi	2
45	108533411096	Perbedaan Metode Pembelajaran Project Based Learning Dipadu dengan Pola Tutor Sebaya dan Pembelajaran Direct Instruction terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran TIK pada Siswa Kelas XI SMAN 3 Malang	20112	Skripsi	2
46	208533414697	Pengembangan Sumber Belajar Latihan Soal Ujian Nasional Berbasis Web untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama	20112	Skripsi	2

No	Jabatan	Tahun				
Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat						
No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Sumber Dana	Jumlah (Juta Rp)	Hasil/ Dampak Bagi Masyarakat	Mahasiswa yang terlibat
1		PELATIHAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK SISWA SMK TARUNA BANGSA WAGIR MALANG	Pengabdian - FT	5,000,000		
2		PENGEMBANGAN GAME EDUKASI "BENTANG" SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI KEBENCANAAN UNTUK MASYARAKAT MALANG, BEKERJASAMA DENGAN SAR TRENGGANA	Pengabdian - PNB	37,500,000		
3		Pemanfaatan Smart E-Commerce Desa Digital 4.0 untuk Produk UMKM Bina Desa Sejahtera Mandiri	Pengabdian - PNB	33,750,000		

Pengalaman Penelitian (Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)						
No	Tahun	Judul Penelitian	Sumber Dana	Jumlah (Juta Rp)	Jumlah Mahasiswa yang terlibat	Keterlibatan dengan Jaringan Penelitian
1		PENGEMBANGAN AUTOMATIC SUMMARY ASSESSMENT ANALYSER DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MOOCS (MASSIVE OPEN ONLINE COURSES)	Penelitian - PNB	84,000,000		
2		PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN WIRUSAHA DENGAN MEDIA GAME LEARNING	Penelitian - PNB	90,000,000		
3		PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE PERSONALIZED LEARNING PADA ONLINE COURSE SAIN TERAPAN	Penelitian - PNB	87,000,000		

4	PENGEMBANGAN NETWORKED LEARNING INDUSTRY PLATFORM DI KOMUNITAS UNIVERSITAS	Penelitian - PNBP	73,000,000
5	PENGEMBANGAN INSTRUCTIONAL SCAFFOLDING DISCUSSION BERBASIS ADAPTIVE DALAM MENINGKATKAN PERSONALISASI DALAM PEMBELAJARAN ONLINE	Penelitian - PNBP	72,000,000
6	IMPLEMENTASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA PEMBUATAN SINOPSIS BUKU DIGITAL DAN RESUME PADA KONTEN MOOCS	Penelitian - PNBP	90,000,000
7	MODEL SUCCESS STUDY ROADMAP BERBANTUAN SISTEM PERSONALIZED LEARNING BAGI MAHASISWA	Penelitian - PNBP	75,000,000
8	DESAIN PEMBELAJARAN DISRUPTIVE EMERGENCY DISASTER MANAGEMENT PADA ONLINE COURSE BERBASIS MOBILE	Penelitian - PNBP	90,000,000
9	PENGEMBANGAN HUMAN RESOURCE MELALUI MEDIA ONLINE TRAINING BERBANTUAN VIRTUAL KONTEN DAN MONITORING SKILL	Penelitian - PNBP	91,000,000
10	SISTEM REKOMENDASI PEMILIHAN COOKING CLASS PADA APLIKASI KULINER RAKYAT MENGGUNAKAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE	Penelitian - PNBP	81,000,000

11	PENGEMBANGAN SMARTPHONE APPS DAN WEBSITE UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN SMOKING AWARENESS DI SEKOLAH DENGAN INTEGRASI STEM TAHAP 2	Penelitian - PNB	85,000,000
12	Pengembangan Smartphone Apps dan Website untuk Mendukung Pembelajaran Smoking Awareness di Sekolah dengan Integrasi STEM (Riset IMRC Penugasan)	Penelitian - PNB	125,000,000

Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal (bukan Prosiding)

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Jenis	Sumberdana	Tahun	Nama Lembaga Sitasi	Jumlah Sitasi	Tingkat (Lokal, Nasional terakreditasi/ tidak terakreditasi, Internasional)
1	FACE EMOTIONAL DETECTION USING COMPUTATIONAL INTELLIGENCE BASED UBIQUITOUS COMPUTING		Penelitian	ISDB	2019			
2	A POSTER DIGITAL SAIN MEDIA FOR HUMANITY INTERACTION BASED INTERACTIVE AUGMENTED REALITY		Penelitian	MANDIRI	2019			

Keikutsertaan dalam Seminar Ilmiah/ lokakarya/ workshop/ penataran/ pagelaran/ pameran

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Waktu dan Tempat	Sebagai (Pemakalah/ Peserta)	Judul Makalah	Nama Lembaga Sitasi	Jumlah Sitasi
----	--------------------------------	------------------	------------------------------	---------------	---------------------	---------------

1	Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik	2019-10-03 00:00:00 - 2019-10-04 00:00:00 / Denpasar, Bali	Pemakalah	A LEARNING ACTIVITY SUPPORT SYSTEM FOR CHILDREN WITH LONG-TERM HOSPITALIZATION
2	Universitas Pendidikan Indonesia	2019-12-12 00:00:00 - 2019-12-13 00:00:00 / Bandung	Pemakalah	VISUAL TO VERBAL COMMUNICATION MEDIA FOR ENHANCEMENT EDUCATION AUTIS KIDS BASED ARTIFICIAL INTELLIGENT-

Karya yang telah mendapatkan hak paten/HaKI atau karya yang mendapat pengakuan/penghargaan dari lembaga nasional/ internasional

No	Nama Karya	Jenis	Sumberdana	No Hak Paten/HaKI
1	U-FACE: DETEKSI EMOSI WAJAH PADA UBIQUITOUS LEARNING	Penelitian	ISDB	000163789

Karya buku

No	Judul Buku	Tahun	Jenis	Sumberdana
----	------------	-------	-------	------------

Keikutsertaan Organisasi Ilmiah

No	Nama Organisasi Keilmuan atau Organisasi Profesi	Kurun Waktu	Tingkat (Lokal, Nasional, Internasional)	Jabatan
----	--	-------------	--	---------

Pengalaman sebagai Pakar/Konsultan/Staf Ahli/Nara Sumber

No	Nama Lembaga	Waktu	Tingkat (Lokal, Nasional, Internasional)
----	--------------	-------	--

Tugas Belajar					
No	Jenjang Pendidikan Lanjut	Bidang Studi	Nama Perguruan Tinggi	Negara	Tahun Mulai
1	S3	Ubiquitous Computer System	Nara Institute of Science & Technology, Jepang		2013-04-12

Prestasi yang pernah diraih			
No	Prestasi yang dicapai	Waktu	Tingkat (Lokal/ Nasional/ Internasional)

Kegiatan Lain				
No	Tahun	Nama Kegiatan	Deskripsi	Surat Penugasan
1	20121	Workshop Karya Cipta Mahasiswa	Workshop Karya Cipta Mahasiswa 6 bulan	542/UN32.III/KM/2012

Malang, 15-01-2021

Dr.Eng Muhammad Ashar, S.T., M.T.
197307092008011004