Fasilkom

SINAPTIKA 2020

STPSPRPMK2020063

Sertifikat

Diberikan Kepada:

Dian Gustina

Sebagai

PEMAKALAH

dalam acara

SEMINAR NASIONAL PENGAPLIKASIAN TELEMATIKA (SINAPTIKA)

"Meningkatkan Inovasi Digital untuk Menjawab Tantangan Global Dimasa Pandemi"

diselenggarakan oleh
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana
12 Desember 2020

Dr. Mugiono Sadikin, MT.	Dr. Bambang Jokonowo, S.Si., MTI.
Dekan Fakultas Ilmu Komputer	Ketua Sinaptika 2020

Sponsored By:

Telkom Indonesia

Jobindo.com

SINAP 2020

FAKULTAS ILMU KOMPUTER TIKA

ISSN: 2086 - 8251

UNIVERSITAS MERCU BUANA

FASILKOM

Buku Prosiding

Sponsor:

Telkom Indonesia

the world in your hand

Jobindo.com

DAFTAR ISI

Pembangunan Pusat Pengendalian Operasional Keamanan Informasi (Pusdalops Kami) Guna Meningkatkan Pelayanan E-Gov Dari Ancaman Kejahatan Siber 1

Aplikasi Sistem Pakar Untuk Identifikasi Penyakit Pada Ibu Hamil Dengan Metode Forward Chaining Berbasis Android 2

Pengembangan Instrumen Penilaian LMS menggunakan Importance Performance Analysis Matrix 3

Adaptasi Model SDLC Iteratif Terhadap Pendekatan Mobile-first Untuk Pengembangan Antarmuka Web Responsive 4

Perancangan Arsitektur *Microservices* Untuk Resiliensi Sistem Informasi Perpustakaan Pusat (Studi Kasus UPN "Veteran" Jakarta) 5

Penyusunan SOP AP di Bagian Sekretariat Pada Dispustakar Kota Balikpapan Dengan Menggunakan Bpmn 6

Rancang Bangun Sistem Informasi Izin Usaha Mikro Kecil (SI-IUMK) Berbasis Website Pada Kantor Kecamatan Balikpapan Selatan 7

Rancang Bangun Sistem Deteksi Pelanggaran Lalu Lintas dalam Simulator Mengemudi menggunakan Unity Game Engine 8

Data Mining Pengolahan Data Calon Pekerja Migran Indonesia (Pmi) Dengan Penerapan Metode Klustering K-Means Dan Metode Klasifikasi K-Nearest Neighbor (Knn): Studi Kasus PT. SAM 9

Aplikasi Talent Pool Dengan Metode Heatmap 2-D Berbasis Web 10

Penerapan Elektronik Bisnis Untuk Membantu Penjualan Tenunan Alor 11

Perancangan Maintenance Scorecard Dan Penentuan Prioritas Key Performance Indicator Dengan Metode Analitycal Hierarcy Process (Studi Kasus: PT. X) 12

Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Umroh Berbasis Web (Studi Kasus PT Ameera Mekkah Travel Cabang Tangerang) 13

Deteksi Hoaks Pada Berita Berbahasa Indonesia Seputar COVID-19 14

Implementasi Algoritma K-Nearest Neighbour dalam Prototype Aplikasi *E-Commerce Furniture* 15

Sistem Monitoring Penanganan Gangguan Pada Jaringan PT. Telkom Menggunakan Metode Profile Matching (Studi Kasus : PT. Telkom Akses) 16

Analisis Peminatan SMAN Jakarta Barat Berdasarkan Karakteristik Siswa Baru Menggunakan K-Means Clustering 17

Implementasi Aplikasi Web Pengelolaan Infomasi Kegiatan Kampus Dengan Metode Agile 18

Analisis Sentimen Transportasi Online pada Twitter Menggunakan Metode Klasifikasi Naïve Bayes dan Support Vector Machine 19

Gamifikasi untuk Belajar Pemrograman menggunakan Chatbot pada Platform Discord 20

Implementasi Plugin Impor Kamera dan Plugin Play Blast Untuk Autodesk Maya Berbasis Python 21

Penerapan Internet of Think (IoT) Pada Transportasi Cerdas 22

Pengaruh Dakwah Dan Informasi Digital Pada Generasi Milenial Jakarta Di Masa Pandemic Virus Corona (Covid 19) 23

Metode Ant Colony Pada Pencarian Jalur Tercepat Ketempat Wisata Terdekat 24

Efektivitas Seminar Atau Workshop Online Dengan Aplikasi Zoom Di Masa Pandemic Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) 25

Pembantu Keputusan Deteksi COVID-19 pada Dataset X-Ray Dada dengan Metode Capsule Neural Network (CapsNet) 26

Analisis Performa Aplikasi PIKOBAR Berbasis Android Native dan Progressive Web App 27

Optimalisasi Jaringan Komputer Menggunakan Algoritma Load Balancing di Virtual Server Citrix ADC 28

Chatbot Pelayanan Kampus untuk Mahasiswa menggunakan Algortima Breadth First Search 29

Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) Studi Kasus : Sekolah Tinggi ABC 30

Aplikasi Keamanan Kendaraan Bermotor dengan Arduino berbasis Android Kunci Kualitas Aman (KUKUA) ... 31

Aplikasi E-Commerce Peralatan Outdoor Dan Sewa Jasa Tour Guide Pendakian Berbasis Web 32

Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Prioritas Pembangunan Dengan Analytical Hierrachy Process 33

Pengawasan Sistem Transportasi Cerdas Menggunakan Konsep Big Data Dan Cloud Server 34

Assalamu'alaikum Wr.wb
Selamat pagi dan Salam sejahtera bagi kita semua
Selamat Berjumpa Para Peserta SINAPTIKA 2020

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat nikmat, rahmat dan karunia-Nya, pada pagi hari ini kita dapat bersama-sama melaksanakan Seminar On Line Fakultas Ilmu Komputer – Universitas Mercu Buana untuk mengikuti Seminar Nasional Pengaplikasian Telematika ke-12 (SINAPTIKA) tahun 2020.

Bapak/ibu yang saya hormati, pada akhir tahun 2019 dan pada awal tahun 2020 mulai merebak wabah corona ke seluruh dunia. Dampaknya seluruh aspek kehidupan manusia terimbas dengan virus tersebut. Masa pandemi yang panjang mengakibatkan orang-orang harus berpikir untuk menciptakan berbagai macam inovasi agar dapat tetap bertahan dengan kondisi seperti saat ini.

Dalam bidang Pendidikan dan Riset terus ber-inovasi dan melakukan apa saja untuk dapat menjawab tantangan global yang muncul pada masa pandemi. Tidak hanya itu, dari berbagai multidisipilin terus berupaya menciptakan berbagai macam inovasi. Dengan adanya tantangan tersebut maka Seminar Nasional Pengaplikasian Telematika (SINAPTIKA) ke-12 tahun 2020 menetapkan tema *"MENINGKATKAN INOVASI DIGITAL UNTUK MENJAWAB TANTANGAN GLOBAL DI MASA PANDEMI"*.

Bapak/ibu yang saya hormati, dalam Seminar Nasional kali ini mendatangkan banyak narasumber dari berbagai multi-displin yang sudah terbukti berhasil secara global yaitu para DIASPORA yang berasal dari Indonesia, pemerintahan, praktisi, akademisi, dan peneliti. Para DIASPORA bersedia hadir untuk berbagi Ilmu dan pengalaman yang bertujuan untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan bagi pendidik dan mahasiswa dalam bidang Ilmu Komputer yang digunakan secara luas dengan pendekatan multidisipliner (multidisciplinary approach).

Syukur alhamdulillah, pada SINAPTIKA 2020 dari sejumlah makalah yang masuk, ada 110 yang akan dipresentasikan dan disebar dalam 10 ruangan presentasi. Kami menerima makalah dari 9 propinsi berbagai perguruan tinggi yaitu; DKI Jakarta, Banten, Jawa Barat, Yogyakarta, Surabaya, Jambi, Kalimantan Timur, Nusa Tenggara Timur, dan Sulawesi Tenggara. Tentu saja prosedur review terlebih dahulu dilakukan dengan menggunakan pengecekan similarity dengan Turnitin kemudian dilakuan review oleh Tim reviewer.

Pada akhirnya, izinkanlah kami selaku Ketua Panitia (SINAPTIKA) tahun 2020 menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada seluruh anggota panitia, para reviewer, dan para nara sumber atas partisipasinya sehingga acara Seminar nasional ini berlangsung.

Kepada Kementerian Komunikasi dan Informatika, pimpinan universitas dan fakultas serta semua pihak yang telah membantu panitia. Semoga Allah SWT membalas amal baik bapak/ibu dan saudara sekalian. Dengan kerendahan hati, saya atas nama seluruh panitia, mohon maaf atas segala kekurangan dan keterbatasan. InsyAllah kami akan berusaha lebih baik lagi pada SINAPTIKA tahun depan.

Akhir Kata, Wabillahi Taufiq Walhidayah.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Jakarta, 12 Desember 2020
Ketua Panitia

Dr. Bambang Jokonowo, S.Si., MTI.

Jadwal Acara

SEMINAR NASIONAL, SABTU, 12 Desember 2020

Waktu	Acara	Tempat
07.30 - 08.30	Registrasi peserta	Zoom Meetings
08.30 - 09.00 30 menit	Pembukaan, Laporan, Sambutan, Foto Bersama 08.30-08.35 Pembukaan, Indonesia Raya, Mars UMB, doa 08.35-08.40 Sambutan Ketua Sinaptika 08.40-08.45 Sambutan Dekan Fasilkom 08.45-08.50 Sambutan Rektor UMB 08.50-09.00 Sambutan sekaligus pembukaan oleh bapak Menteri/yg mewakili	Zoom Meetings Muti, Agung Yuwan Dr. Bambang Jokonowo, S.Si., MTI. Dr Mujiono Sadikin Prof. Dr. Ngadino Surip Dr. I Nyoman Adhiarma, Plt. Direktur Ekonomi Digital
09.00 – 09.30 30 Menit 09.35 – 10.30 55 Menit 10.35 – 11.25 50 Menit	Keynote Speaker **I Nyoman Adhiarna** (Plt. Direktur Ekonomi Digital) Nara sumber 1 **Dr. Bagus Putra Muljadi** (University of Nottingham) Nara sumber 2 **Teuku Muda Nanta** Executive Vice President Telkom Regional II (Jabotabek)	Zoom Meetings Zoom Meetings

11.30 – 12.15 45 Menit	Nara sumber 3 **DR. Dian Kusuma, SCD., MPH** Imperial College Business School, London, UK	

PARALEL SESSION, SABTU, 12 Desember 2020

Waktu	**Acara**	**Tempat**
13.00 – 13.30 30 Menit	Registrasi peserta	Zoom Meetings
13.30 – 16.00 150 Menit	Paralel Session	Zoom Meetings
16.00 – 16.30	Penutupan	Zoom Meetings

Jadwal Sesi Paralel

KELAS PARALEL : e-EDUCATION
ROOM : 1

MODERATOR : Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom
ASISTEN MODERATOR : AKBAR ANUNG

No	NAMA	JUDUL	INSTITUSI
1	Rufman Iman Akbar	Pengembangan Instrumen Penilaian LMS menggunakan Importance Performance Analysis Matrix	Jurusan SI, Fakultas Teknolodi & Disain, Universitas Pembangunan Jaya
2	Rinto Priambodo, Trie Maya Kadarina	Gamifikasi untuk Belajar Pemrograman menggunakan Chatbot pada Platform Discord	Prodi SI, Fakultas Ilmu Komputer, UMB Prodi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, UMB
3	Muhammad Iqbal, Muhaimin Hasanudin, dan Wawan Gunawan	Chatbot Pelayanan Kampus untuk Mahasiswa menggunakan Algortima Breadth First Search	Teknik Informatika UMB
4	Suhaeri, Bayu Waseso	Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) Studi Kasus : Sekolah Tinggi ABC	Jurusan Sistem Informasi Universitas Mercubuana
5	Mochammad Arief Hermawan Sutoyo dan Puji Rahayu	ANALISA USABILITY UNTUK MENGETAHUI EDUCATIONAL USABILITY EDMODO PADA UNIVERISTAS X	Jurusan SI, Fasilkom, Universitas Dinamika Bangsa, Jurusan Agribisnis, Fakultas Ilmu Pertanian, Universitas Jambi , Sistem Informasi, UMB
6	Rizki Tamimi Ibrahim	Media Pembelajaran Pemograman Berorientasi Objek Berbasis Multimedia Menggunakan H5P di universitas Mercubuana	INFORMATIKA UMB
7	Andika Septianto	Pembuatan Aplikasi Event Mahasiswa Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana Berbasis Web	INFORMATIKA UMB
8	Pina Erpiana & Nasra Indah Sari	Aplikasi Pengaduan Aspirasi Mahasiswa berbasis Web pada Universitas Mercu Buana	INFORMATIKA UMB
9	Aditya Prasetyo Adam	Aplikasi Pemesanan Kelas Universitas Mercu Buana Berbasis Web	Informatika UMB

10	Femi Dwi Astuti, Basuki Heri Winarno	Evaluasi Kinerja Dosen Berdasarkan Sasaran Mutu Menggunakan Gap Analysis	Jurusan Informatika, STMIK AKAKOM

Jadwal Sesi Paralel

KELAS PARALEL : e-BUSSINESS 1
ROOM : 2
MODERATOR : Dr. Nenden Siti Fatonah, S.Si., MKom. ASISTEN
MODERATOR : Muhammad Yusuf Rizqon Rangkuti

No	NAMA	JUDUL	INSTITUSI
1	Tri Sunarto	PEMBUATAN APLIKASI KASIR SEDERHANA BERBASIS ANDROID	INFORMATIKA UMB
2	Rico Yacob	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE (E- COMMERCE) BERBASIS WEB (Studi Kasus Online Shop Distro HolyHood)	INFORMATIKA UMB
3	Ramadiansyah	SISTEM INFORMASI APLIKASI PENYEWAAN ALAT MUSIC BERBASIS WEB	INFORMATIKA UMB
4	Giatno	PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA MOTOR DENGAN BERBASIS WEBSITE	INFORMATIKA UMB
5	Abdan Syakur Al Hafidzi, Benni Andreas, dan Dwi Ade Hanyani Capah	APLIKASI E-COMMERCE PERALATAN OUTDOOR DAN SEWA JASA TOUR GUIDE PENDAKIAN BERBASIS WEB	SISTEM INFORMASI UMB
6	Dhea Apriliyanti	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN RUMAH KOST BERBASIS WEB MENGGUNAKAN SOFT SYSTEM METHODOLOGY (SSM) (STUDI KASUS: DHAY KOST)	SISTEM INFORMASI UMB
7	Roy Morado, Ratna Mutu Manikam	RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-LOGISTIC SEMBAKO MENGGUNAKAN METODE FIFO BERBASIS WEB (STUDI KASUS: CV Tunas Sumber Rejeki)	SISTEM INFORMASI UMB
8	Afrizal Azhar Rochydin & Alwi Abdul Aziz	Aplikasi penjualan ikan hias berbasis website	INFORMATIKA UMB
9	Fatonah Eka Pertiwi	Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pembuatan Maket Pada PT XYZ Menggunakan framework bootrstrap dan Metode Waterfall	Informatika UMB

Jadwal Sesi Paralel

KELAS PARALEL : e-BUSSINESS 2
ROOM : 3
MODERATOR : Bagus Priambodo, ST, MTI
ASISTEN MODERATOR : Muhammad Valensyah Alfansyuri

No	NAMA	JUDUL	INSTITUSI
1	Galang Mahardika	Aplikasi Pemesanan Villa Puncak Bogor	INFORMATIKA UMB
2	Chandra Irawan & Claudio Firmandi	APLIKASI PENJUALAN SEPATU TUNI CRAFT BERBASIS WEB	INFORMATIKA UMB
3	Farhan Ismail	Aplikasi Pemesanan Villa Puncak Bogor	INFORMATIKA UMB
4	DEDE KURNIAWAN	Aplikasi Penyewaan Rental Mobil Berbasis Web	INFORMATIKA UMB
5	Muhammad Axel	Aplikasi Sistem Penjualan Ikan Berbasis Website	INFORMATIKA UMB
6	Syahreza Khatami	Aplikasi Pemesanan Menu Restoran Dengan Fitur Scan QR Menggunakan SQLite Berbasis Android	INFORMATIKA UMB
7	Berliana Widya Sutrisno Putri	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TIKET BUS “MALAS ANTRI TIKET” (MANTIK)	INFORMATIKA UMB
8	Tumpal Tambunan	PENGEMBANGAN APLIKASI TOKOSAYA BERBASIS ANDROID Dan WEB	INFORMATIKA UMB
9	Masri Pakpahan	Perancangan Aplikasi Payment Menggunakan Metode SDLC Pada Mobile Berbasis Android	INFORMATIKA UMB

Jadwal Sesi Paralel

KELAS PARALEL : e-Management
ROOM : 4
MODERATOR : Anis Cherid, SE, MTI
ASISTEN MODERATOR : Muhammad Hamid Ibrahim

No	NAMA	JUDUL	INSTITUSI
1	Andhika Prasetya, Ratna Mutu Manikam	SISTEM PEDUKUNG KEPUTUSAN PENILAIAN KINERJA KARYAWAN, MENGGUNAKKAN METODE ANALITYCAL HIERARCHY PROCESS (AHP) (Studi Kasus : Pizza Hut Puri Indah Mall)	Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana
2	Femi Dwi Astuti, Basuki Heri Winarno	Evaluasi Kinerja Dosen Berdasarkan Sasaran Mutu Menggunakan Gap Analysis	Jurusan Informatika, STMIK AKAKOM
3	Roy Morado, Ratna Mutu Manikam	RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-LOGISTIC SEMBAKO MENGGUNAKAN METODE FIFO BERBASIS WEB (STUDI KASUS: CV Tunas Sumber Rejeki)	Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana
4	Abdul Wahab Nashir, Desi Ramayanti	Aplikasi Talent Pool Dengan Metode Heatmap 2-D Berbasis Web (Talent Pool Application with 2-D Heatmap Method Based on Web)	Falkutas Ilmu Komputer – Universitas Mercu Buana Jakarta, Indonesia.
5	Fatimah Dian Ekawati	Perancangan Maintenance Scorecard Dan Penentuan Prioritas Key Performance Indicator Dengan Metode Analitycal Hierarcy Process (Studi Kasus: PT. X)	Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Islam 45 Bekasi
6	Febrian Wahyu Aji	MANAGEMENT EVENT BERBASIS WEB PADA PT. NUSWANTARA ADHIDAYA PERKASA	Informatika UMB
7	Leo Torivan Siburian & Harry Leonardo	Sistem Informasi Pengajuan Cuti Pada PT. XYZ	Informatika UMB
8	Fitriani Nur Afifah	Perancangan Sistem Aplikasi Inventory Berbasis Web Pada PT. XYZ	Informatika UMB
9	MUHAMAD WAHYU ALIF	Aplikasi Sistem Informasi Profil Perusahaan pada Camp404 Berbasis Web	Informatika UMB
10	Bella Ayu	Geographic Information System Pada Pencarian Rujukan Bagi Calon Jamaah Haji & Umrah di Jakarta Dengan Berbasis Web	Informatika UMB

Jadwal Sesi Paralel

KELAS PARALEL : Artificial Intelligent
ROOM : 5
MODERATOR : Sulis Sandiwarno, S.Kom., M.Kom.
ASISTEN MODERATOR : Aldi Muhammad Rahim

No	NAMA	JUDUL	INSTITUSI
1	Dedy, Anis Cherid	DATA MINING PENGOLAHAN DATA CALON PEKERJA MIGRAN INDONESIA (PMI) DENGAN PENERAPAN METODE KLUSTERING K-MEANS DAN METODE KLASIFIKASI K-NEAREST NEIGHBOR (KNN): STUDI KASUS PT. SAM	INFORMATIKA UMB
2	Fajar Arif Wicaksono	Implementasi Algoritma K-Nearest Neighbour dalam Prototype Aplikasi E-Commerce Furniture	SISTEM INFORMASI UMB
3	Reza Ramadhani, Mujiono Sadikin	ANALISIS PEMINATAN SMAN JAKARTA BARAT BERDASARKAN KARAKTERISTIK SISWA BARU MENGGUNAKAN K-MEANS CLUSTERING	INFORMATIKA UMB
4	Natalis Ransi, La Surimi, Jumadil Nangi, Adha Mashur Sajiah, Arman, Edi Cahyono	What do users write in One File Cabinet Databases: An analysis based on text mining	Department of Informatic Engineering, Universitas Halu Oleo Department of Mathematic, Universitas Halu Oleo
5	Dwi Prakoso	PENERAPAN METODE CLUSTERING DENGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA K- MEANS DALAM MENENTUKAN STRATEGI PENJUALAN BINGKAI FOTO	INFORMATIKA UMB
6	Muhammad Iqbal Maulan	ANALISIS PERBANDINGAN KECERDASAN BUATAN PADA COMPUTER PLAYER DALAM MENGAMBIL KEPUTUSAN PADA GAME BATTLE RPG	INFORMATIKA UMB
7	rickyhermawan	IMPLEMENTASI DATA MINING DALAM MENENTUKAN GAME ANDROID PALING DIMINATI MENGGUNAKAN ALGORITMA APRIORI	INFORMATIKA UMB
8	Jenny Oktavia Doloksaribu	Review Jurnal Sistem Deteksi Penyakit Dyslexia dengan K-Nearest Neghbour (KNN)	INFORMATIKA UMB
9	Amanda Tabitha Bulan Panjaitan, Ibnu Santoso	Deteksi Hoaks Pada Berita Berbahasa Indonesia Seputar COVID-19	Program Studi Komputasi Statistik, Politeknik Statistika STIS
10	Ardacandra Subiantoro, Arief Pujo Arianto dan Chrystian	Pembantu Keputusan Deteksi COVID-19 pada Dataset X-Ray Dada dengan Metode Capsule Neural Network (CapsNet)	Jurusan Ilmu Komputer, Fakultas MIPA, Universitas Gadjah Mada

Jadwal Sesi Paralel

KELAS PARALEL : IT for Medical
ROOM : 6
MODERATOR : Indra Ranggadara, S.Kom., MT, MMSI.
ASISTEN MODERATOR : Muhammad Satria Aldino

No	NAMA	JUDUL	INSTITUSI
1	Gusti Putu Rudi Pratama (1B118068), Kemal Ade Sekarwati, Romdhoni Susiloatmadja	APLIKASI SISTEM PAKAR UNTUK IDENTIFIKASI PENYAKIT PADA IBU HAMIL DENGAN METODE FORWARD CHAINING BERBASIS ANDROID	Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma
2	Tiwi Retno Yuliani, Diky Firdaus	Penerapan Algoritma Case Based Reasorning Pada Sistem Diagnosis Penyakit Epilepsi Berbasis Mobile Android	Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana
3	Much. Afif masykur Mughni, Tresna Maulana Fahrudin, Made Kamisutara	Klasifikasi Status Gizi Balita Berdasarkan Indeks Antropometri Dan Tingkat Diskriminasi Fitur Menggunakan Metode SVM Hyperparameter Tuning	Teknik Informatika, Universitas Narotama Surabaya
4	Roy Mardimpu Sibarani	Klasifikasi Kanker Payudara Menggunakan Algoritma Gain Ratio	INFORMATIKA UMB
5	AMELIA FITRI RAMADHANI PRADITHA	Sistem Pakar Diagnosa Corona Virus Desease COVID-19 Menggunakan Metode Certainty Factor	INFORMATIKA UMB
6	Tammam Abubakar	"review Jurnal " tentang Penerapan Artificial Intelegence untuk mendiagnosa berbagai macam penyakit	INFORMATIKA UMB
7	Andhika Yuniar Fahrezi	Perbandingan algoritma Naïve Bayes dan C4.5 untuk klasifikasi data penerimaan imunisasi dasar pada bayi.	INFORMATIKA UMB
8	Ryan Novary Pradana	Penerapan Machine Learning Untuk Penyakit Diabetes	INFORMATIKA UMB
9	Yustika Heti Handal	Aplikasi Chatbot Pendeteksian Diabetes Melitus dengan Memasukkan Riwayat Periksa Gula Darah ke dalam Model Data Mining	INFORMATIKA UMB
10	Andreas Capri Panggabean	APLIKASI SISTEM INFORMASI COVID-19 BERBASIS ANDROID MOBILE	INFORMATIKA UMB

Jadwal Sesi Paralel

KELAS PARALEL : IT for Society 1
ROOM : 7
MODERATOR : Nur Ani, ST, MMSI
ASISTEN MODERATOR : Rahmat Riansyah

No	NAMA	JUDUL	INSTITUSI
1	Nur Kumala Dewi, Jamaludin, Ahmad Ishaq, Arman Syah Putra	Pengaruh Topik Dan Media Dakwah Pada Generasi Milenial Jakarta Di Masa Pandemic Virus Corona (Covid 19)	Prodi Tehnik Informatika STMIK Muhammadiyah Jakarta, Prodi Tehnik Informatika– Institut Bisnis Muhammadiyah, Prodi Sistem Informasi Universita s Bina Sarana Informatik a, Prodi Sistem Informasi STMIK Insan Pembangunan4
2	Nur Kumala Dewi, Jamaludin, Arman Syah Putra, Nurul Aisyah	Dampak Pada Generasi Milenia Jakarta Terhadap Penyampaian Dakwah Melalui Sosial Media Di Masa Pandemic Virus Corona (Covid 19)	Prodi Tehnik Informatika STMIK Muhammadiyah Jakarta, Prodi Tehnik Informatika Institut Bisnis Muhammadiyah, Prodi Sistem Informasi STMIK Insan Pembangunan, Prodi Sistem Informasi Akutansi Universitas Bina Sarana Informatika

3	Dian Gustina, Arman Syah Putra	Metode Ant Colony Pada Pencarian Jalur Tercepat Ketempat Wisata Terdekat	Prodi Sistem Informasi Universitas Persada Indonesia YAI, Prodi Sistem Informasi STMIK Insan Pembangunan
8	Qansa Alghifari	Analisis Performa Aplikasi PIKOBAR Berbasis Android Native dan Progressive Web App	Prodi Teknik Informatik a Universita s Nusaputra
4	Rizqi M Abdul Aziz, Dewi Febriani, Ade Solihin Sopandi, Dudih Gustian	Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Prioritas Pembangunan Dengan Metode Analitical Hierracy Process Dan Promethee Di Desa Citepus	Prodi Sistem Informasi Universit as Nusa Putra
5	Sigit Mardiansyah	Aplikasi Pemilihan Ketua RT / RW Berbasis Web (Studi Kasus : RW.027 Kelurahan Wanasari)	Informatika UMB
6	Muhammad Rasyid Ridha & Gandung Aji Wicaksono	Aplikasi Sistem Informasi Karangtaruna Berbasis Web di desa Kranggan Wetan Bekasi	Informatika UMB
7	Ananda Oktavia Putri Pratama, M. Gilvy Langgawan Putra	Penyusunan Sop Administrasi Pemerintahan Di Bagian Sekretariat Pada Dinas Perpustakaan Dan Arsip Kota Balikpapan Dengan Menggunakan Business Process Model Management	Jurusan Matematika dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Kalimantan
8	Enos Dwianto, Mujiono Sadikin	Analisis Sentimen Transportasi Online pada Twitter Menggunakan Metode Klasifikasi Naïve Bayes dan Support Vector Machine	*INFORMATIKA UMB*
9	Rido Al Fajar & Sayid Muhamad Haris	Implementasi Aplikasi Kesehatan Posyandu Garuda Rw 02 Kodau V Kelurahan Jatimekar Berbasis Web	INFORMATIKA UMB

Jadwal Sesi Paralel

KELAS PARALEL : IT for Society 2
ROOM : 8
MODERATOR : Ardiansyah, ST, MTI
ASISTEN MODERATOR : Raihan Nugroho Jauhari

No	NAMA	JUDUL	INSTITUSI
1	Prabu Indroprasto Likwantoro, Alim Jaya Dermawan, M.Gilvy Langgawan Putra	Rancang Bangun Sistem Informasi Izin Usaha Mikro Kecil (SI-IUMK) Berbasis Website Pada Kantor Kecamatan Balikpapan Selatan	Jurusan Matematika & Teknologi Informasi, Sistem Informasi, Institut Teknologi Kalimantan
2	Aswin Saputra, Deny Ariestiandy, Ridwan, Arman Syah Putra	Pengaruh Dakwah Dan Informasi Digital Pada Generasi Milenial Jakarta Di Masa Pandemic Virus Corona (Covid 19)	Program Studi Tehnik Informatika / Fakultas Komputer – Universitas Indraprasta PGRI Jakarta Program Studi Komputrer Akutansi / Fakultas Komputer – AMIK Citra Buana Indonesia Program Studi Menejemen Informatika / Fakultas Komputer – AMIK Citra Buana Indonesia Program Studi Sistem Informasi / Fakultas Komputer – STMIK Insan Pembangunan
3	Arman Syah Putra	Efektivitas Seminar Atau Workshop Online Dengan Aplikasi Zoom Di Masa Pandemic Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)	Program Studi Sistem Informasi / Fakultas Komputer – STMIK Insan Pembangunan
4	Muhammad Haykal Ghifarel	Sistem Informasi RT 01 Desa Taman Rahayu	Informatika UMB
5	Haryo Bangun Sindhu Wiratama	Sistem Informasi Pelayanan dan Pendataan Kelurahan	Informatika UMB
6	GALANG AMRU SADEWO	Jelajah Kampung Betawi Secara Digital Berbasis Web	Informatika UMB
7	Dhimas Anjar Pangestu	Permainan Anak Di Masa Covid-19	Informatika UMB
8	Jon Idrison Molina	PENERAPAN ELEKTRONIK BISNIS UNTUK MEMBANTU PENJUALAN TENUNAN ALOR	Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Tribuana Kalabahi
9	Arief Rusman, Rizka Syaleha	Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Rawat Jalan Secara Online Menggunakan Metode Extreme Programming	Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusa Mandiri1; Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

Jadwal Sesi Paralel

KELAS PARALEL : IT Security and Network 1
ROOM : 9
MODERATOR : Andi Nugroho, ST, MKom.
ASISTEN MODERATOR : Fahmi Umarsyah

No	NAMA	JUDUL	INSTITUSI
1	Andrie Yuswanto, Budi Wibowo	Pembangunan Pusat Pengendalian Operasional Keamanan Informasi (Pusdalops Kami) Guna Meningkatkan Pelayanan E-Gov Dari Ancaman Kejahatan Siber	Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Budi Utomo,12
2	Andrie Yuswanto, Budi Wibowo	Forensic of Internet of Things security : A Systematic Review	Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Budi Utomo,12
3	Darma Yanto Putra, Theresia Wati, I Wayan Widi P	AUDIT KEAMANAN SISTEM INFORMASI BERDASARKAN SNI - ISO 27001 PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA	Jurusan Sistem Informasi S1, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional 'Veteran Jakarta
4	Randy Ardianthio Phoa	Analisis Sistem Keamanan Jaringan Dengan Menggunakan Network Intrusion Detection System	Informatika UMB
5	KRISDIANTORO	Penerapan Sistem Keamanan Jaringan dengan menggunakan Metode Access Control List	INFORMATIKA UMB
6	ANGGA TEGAR PANGESTU	Keamanan Komputer dan keamanan jaringan	INFORMATIKA UMB
7	MOLI NADRI	Review Jurnal Sistem Monitoring Jaringan Menggunakan Protocol SMTP dan The Dude	INFORMATIKA UMB
8	Nurul Nisa Rahmawati , Ariyani Wardhana	Sistem Monitoring Penanganan Gangguan Pada Jaringan PT. Telkom Menggunakan Metode Profile Matching (Studi Kasus : PT. Telkom Akses)	Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana
9	Kevin1, Muhammad Rifqi2	DESAIN DAN IMPLEMENTASI AUTENTIKASI 802.1X EAP-TLS PADA WIRELESS MENGGUNAKAN ACTIVE DIRECTORY DAN NETWORK ACCESS CONTROL PADA SKALA BISNIS ENTERPRISE	Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana
10	Moch Nurul Prayogi	Keamanan Jaringan Menggunakan IPSEC	INFORMATIKA UMB

Jadwal Sesi Paralel

KELAS PARALEL : IT Security and Network 2
ROOM : 10
MODERATOR : Dwiki Jatikusumo, SKom., MKom.
ASISTEN MODERATOR : Fahmi Umarsyah

No	NAMA	JUDUL	INSTITUSI
1	Hardiyan K. Ramadhan, Sukma Wardhana	Optimalisasi Jaringan Komputer Menggunakan Algoritma Load Balancing di Virtual Server Citrix ADC	Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana
2	Alif Garindra, Theresia Wati, I Wayan Widi P	Perancangan Arsitektur Microservices Untuk Resiliensi Sistem Informasi Perpustakaan Pusat (Studi Kasus UPN "Veteran" Jakarta)	Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN "Veteran" Jakarta
3	Mohammad Iqbal, Karmilasari, Yuli Karyanti dan Yulia Chalri	Rancang Bangun Sistem Deteksi Pelanggaran Lalu Lintas dalam Simulator Mengemudi menggunakan Unity Game Engine	Fakultas Ilmu Komputer & Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma
4	Muhammad Faiz Mubny, Rizqo Aghitsta Fasri, Rizqo Aghitska Fasri, Dwi Ade Handayani Capah	Aplikasi Keamanan Kendaraan Bermotor dengan Arduino berbasis Android Kunci Kualitas Aman (KUKUA)	Fakultas Ilmu Komputer, Jurusan Sistem Informasi Universitas Mercubuana
5	Nur Kumala Dewi, Arman Syah Putra	Pengawasan Sistem Transportasi Cerdas Menggunakan Konsep Big Data Dan Cloud Server	Program Studi Tehnik Informatika / STMIK Muhammadiyah Jakarta, Program Studi Sistem Informasi / STMIK Insan Pembangunan
6	Sumarno, Heri Satria Setiawan, V.H.Valentino, Arman Syah Putra	Penerapan Internet of Think (IoT) Pada Transportasi Cerdas	Program Studi Menejemen Informatika / Fakultas Komputer – AMIK Al Muslim Program Studi Tehnik Informatika / Fakultas Komputer – Universitas Indraprasta PGRI Jakarta Program Studi Tehnik Informatika / Fakultas Komputer – Universitas Indraprasta PGRI Jakarta Program Studi Sistem Informasi / Fakultas Komputer – STMIK Insan Pembangunan
7	Liang Cai, David H.	User Experience dan Antarmuka	Jurusan Informatika,

	Hareva, Irene A. Lazarusli	Pengguna Berbasis Audio pada Aplikasi Blindness Guidance	Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pelita Harapan
8	Novia Nurrohmah, Wawan Gunawan	Implementasi Plugin Impor Kamera dan Plugin Play Blast Untuk Autodesk Maya Berbasis Python	Divisi Produksi, Artis Layout 3D, PT Studio SHOH Entertainment I Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana 2
9	ADITYA RAKA HARDIANTO	IMPELENTASI SISTEM MONITORING JARINGAN MENGUNAKAN MIKROTIK OS UBUNTU SERVER	Informatika UMB

Pembangunan Pusat Pengendalian Operasional Keamanan Informasi (Pusdalops Kami) Guna Meningkatkan Pelayanan E-Gov Dari Ancaman Kejahatan Siber

Pemakalah: Andrie Yuswanto[1], Budi Wibowo[2]
Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Budi Utomo[,12]
Jl. Raya Mawar Merah No., Pondok Kopi, Jakarta. [12]
E-mail : aandoct@gmail.com[,1], budiwibowo1993@gmail.com[2]

Abstrak:

Isu strategis pengelolaan keamanan informasi pada layanan e-Government di Pemprov DKI Jakarta saat ini merupakan hal terpenting seiring dengan kejahatan siber/cyber crime yang semakin meningkat, oleh karena itu diperlukan Sistem Informasi Jaringan dan Keamanan Informasi (SIJAKI). Tujuan dari inovasi ini adalah membangun web layanan informasi melalui SIJAKI, IT Security Operation Centre (SOC) atau Pusat Pengendalian Operasi Keamanan Informasi (PUSDALOPS KAMI) dan Live Chat/open ticket untuk media konsultasi terkait keamanan informasi. Untuk mewujudkan tujuan inovasi dilakukan beberapa tahapan jangka pendek antara lain: pembentukan tim efektif, pengumpulan data, pembuatan sistem, uji coba sistem, implementasi, pelatihan dan monitoring evaluasi pada proyek perubahan yang sudah di lakukan. SIJAKI yang telah dilaksanakan dan diimplemetasikan berhasil menekan jumlah peretasan website layanan e-Government milik Pemprov DKI Jakarta dan kejahatan siber lainnya sehingga layanan e-Government yang diberikan menjadi aman, lancar dan terjaga kerahasiannya.

Kata Kunci : ***SIJAKI, IT-SOC, cyber crime, kejahatan siber, keamanan informasi***

Aplikasi Sistem Pakar Untuk Identifikasi Penyakit Pada Ibu Hamil Dengan Metode Forward Chaining Berbasis Android

Pemakalah: Gusti Putu Rudi Pratama (1B118068), Kemal Ade Sekarwati dan Romdhoni Susiloatmadja
Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma
JL. Margonda Raya No. 100, Pondok Cina, Depok 16424, Jawa Barat
E-mail: gustiputurudipratama@gmail.com, ade@staff.gunadarma.ac.id, romdhoni@staff.gunadarma.ac.id

Abstrak:

Umumnya ibu hamil melakukan konsultasi kepada seorang pakar, yaitu dokter kandungan atau bidan apabila mengalami keluhan pada kehamilannya. Namun dokter atau bidan memiliki kelemahan yaitu keterbatasan jam praktek kerja. Terlebih lagi dalam situasi pandemi Covid-19 seperti pada tahun 2020 ini, yang mengharuskan untuk menjaga jarak sosial dan lebih berhati-hati. Saat ini teknologi android sedang populer dan banyak digunakan oleh masyarakat. Berdasarkan hal tersebut dan mengacu pada hasil penelitian terdahulu, maka pada penelitian ini dibuat aplikasi sistem pakar berbasis android, dengan metode forward chaining. Aplikasi ini dibuat sebagai panduan serta informasi seputar penyakit kehamilan. Aplikasi ini dibuat sebagai alternatif selain berkonsultasi atau periksa ke dokter kandungan atau bidan. Aplikasi ini dibuat menggunakan software Android Studio, JDK, SDK, Adobe Photoshop, StarUML, dan DIA. Aplikasi ini dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa pakar 96% setuju aplikasi ini dapat mengidentifikasi penyakit berdasarkan gejala-gejala yang dipilih oleh pengguna dan menampilkan solusi yang sesuai. Pengguna 84% setuju aplikasi ini telah memilih latar, konten dan huruf yang tepat, dan mudah dipahami.

Kata Kunci: android, forward chaining, kehamilan, sistem pakar

Pengembangan Instrumen Penilaian LMS menggunakan Importance Performance Analysis Matrix

Pemakalah: Rufman Iman Akbar1
Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Disain, Universitas Pembangunan Jaya1
Jalan Cendrawasih Raya Blok B7/P, Sawah Baru, Kota Tangerang
Rufman.iman@upj.ac.id

Abstrak:

Learning Management System (LMS) dalam pembelajaran di era pandemi seperti saat ini menjadi satu alat yang sangat dibutuhkan oleh institusi penyelenggara pendidikan. Semua institusi berusaha memiliki LMS sebagai media pembelajaran untuk siswa atau mahasiswanya. Ada banyak LMS yang tersedia, baik yang bersifat open source, berbayar, ataupun dibangun sendiri. Namun sayangnya tidak semua LMS bisa memenuhi kebutuhan dari para penggunanya. Penelitian ini mencoba mengembangkan Instrumen untuk menilai LMS dengan menggunakan konsep Importance Performance Analysis Matrix (IPA Matrix), sehingga bisa diketahui tingkat Importance dan juga Performance dari masing-masing LMS. Namun karena IPA Matrix dibangun berdasarkan layanan pemasaran, maka perlu dilakukan rancang bangun ulang untuk menilai LMS (sebagai perangkat lunak) dalam bidang pendidikan. Penelitian ini mencoba menggabungkan konsep IPA Matrix dengan konsep pengembangan perangkat lunak (web site) untuk mendapatkan Instrumen Penilaian perangkat lunak LMS. Hasil dari pengembangan ini, didapatkan, 12 indikator yang dapat digunakan sebagai instrumen yaitu : Kinerja Aplikasi, Features, Fungsionalitas, Kesesuaian, Kompatibilitas, Durabilitas, Waktu Maintain, Keindahan / Disain Grafis, Persepsi, Usabilitas, Navigasi, Konten yang bermanfaat

Kata Kunci: LMS, Importance Performance Analysis Matrix, Instrumen Penilaian Perangkat Lunak

Adaptasi Model SDLC Iteratif Terhadap Pendekatan Mobile-first Untuk Pengembangan Antarmuka Web Responsive

Pemakalah: Aswar Hanif1, Markus Lilik Martanto2 dan Harna Adianto3
Jurusan Teknologi Komputer, Fakultas Teknik & Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika1,2
Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik & Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika3
Jl. Kramat Raya No. 98, Kwitang, Kec. Senen, Jakarta Pusat
E-mail : aswar.awf@bsi.ac.id1, markus.mkk@bsi.ac.id2, harna.hho@bsi.ac.id3

Abstrak:

Saat ini produk dan media informasi di internet sudah mengikuti perkembangan pasar digital untuk mengakomodasi antarmuka pengguna peralatan seluler. Karena itu pengembangan antarmuka situs web harus memenuhi kebutuhan akses dari peralatan-peralatan yang berbeda. Pendekatan mobile-first memulai pengembangan halaman web dari ukuran tampilan layar terkecil, dan akhirnya untuk tampilan layar besar. Dengan jumlah mayoritas akses internet menggunakan peralatan seluler, pendekatan mobile-first bisa lebih sesuai. Model SDLC iteratif, yang memungkinkan proyek untuk dibangun per bagian atau per iterasi, diadaptasi terhadap pendekatan mobile-first, dengan menjadikan pembuatan antarmuka untuk sebuah jangkauan ukuran tampilan layar, sebagai satu iterasi. Sebuah situs web responsive sederhana dibangun menggunakan metode pengembangan adaptasi ini. Tahap pengembangan ditentukan menjadi 3 iterasi untuk tiga jangkauan ukuran layar, yaitu mobile, tablet, dan desktop. Metode ini menuntut dihasilkannya sebuah situs web yang bisa memenuhi analisis kebutuhan serta melalui pengujian dengan baik pada tiap iterasinya. Sehingga saat sudah melewati iterasi terakhir, produk sudah melalui 3 kali pengujian dan review. Pada akhirnya, penerapan metode ini menunjukkan hasil produk yang cukup memuaskan. Jika dilihat dari produk yang dihasilkan, uji coba metode adaptasi ini bisa dibilang cukup berhasil.

Perancangan Arsitektur *Microservices* Untuk Resiliensi Sistem Informasi Perpustakaan Pusat (Studi Kasus UPN "Veteran" Jakarta)

Pemakalah: Alif Garindra[1], Theresia Wati.[2], I Wayan Widi P.[3]
Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN "Veteran" Jakarta
Jl. RS. Fatmawati Raya, Cilandak, Depok, Jawa Barat 12450
E-mail: garindra.alif@gmail.com[1], theresiawati@upnvj.ac.id[2], wayan.widi@upnvj.ac.id[3]

Abstrak:

Sebuah sistem informasi yang baik, selain memberikan kemudahan dalam melayani informasi, namun juga tahan akan adanya gangguan. Akhir ini sedang marak sebuah arsitektur yang dipercaya dapat memberikan kemudahan dalam scalability,agility,resiliency,manageability. Arsitektur tersebut adalah arsitektur microservice, dirancang untuk membagi service lebih kecil dan terstruktur guna meningkatkan kualitas sistem informasi. Pada sistem informasi perpustakaan pusat di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta, arsitektur ini belum digunakan dan masih menggunakan arsitektur monolitik. Yaitu sebuah arsitektur yang semua komponen dibuat menjadi sebuah kesatuan. Artinya untuk pengembangan, pemeliharaan, dan resiliensi dari sistem tersebut akan lebih sulit dan memakan waktu karena dalam proses pengkodingan frontend dan backend di satu services yang sama. Untuk menjawab permasalahan yang telah disebutkan, peneliti ingin merancang arsitektur microservice yang akan digunakan dalam sistem informasi perpustakaan pusat dengan menggunakan metode waterfall untuk membuat arsitektur microservice, Node.js sebagai pembuat server, REST API sebagai standar pertukaran data dan penghubung antar services, Docker sebagai container dan Mongodb sebagai *database NoSQL.*

Kata Kunci: Arsitektur Microservices, Node.js, RESTful API, Perpustakaan, Mongodb.

Penyusunan SOP AP di Bagian Sekretariat Pada Dispustakar Kota Balikpapan Dengan Menggunakan Bpmn

Pemakalah: Ananda Oktavia Putri Pratama[1] dan Muhammad Gilvy Langgawan Putra[2]
Jurusan Matematika dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Kalimantan,[1,2,]
Jl. Soekarno-Hatta KM.15, Kota Balikpapan, Kalimantan Timur, 76127
E-mail : 10171005@student.itk.ac.id[1] dan gilvy.langgawan@lecturer.itk.ac.id[2]

Abstract:

Dinas Perpustakaan dan Arsip Balikpapan City is a government agency that operates as an executor of compulsory education affairs and executor of compulsory archives that carries out its main duties and functions. In Dinas Perpustakaan dan Arsip Balikpapan, there are problems, including business process modeling and SOP AP at the secretariat which are not yet available, and so far the general section has used SOP AP references from DISDUKCAPIL Balikpapan City in carrying out government administration activities. The preparation of SOP AP according to the standards at Dinas Perpustakaan dan Arsip Balikpapan City will provide opportunities for professionalism and can minimize the occurrence of government administration malls. As for the stages namely, identifying the problem, then collecting relevant literature studies. Then collect the data obtained using interview techniques and review the DISDUKCAPIL Balikpapan City SOP AP document, then the identification process is carried out. After obtaining the identification process, it is followed by architectural process modeling. The next is the process of discovery which is done by three methods, and modeling as-is by using BPMN and the last is the preparation of SOP AP. The results and discussion of the modeled business processes and SOP AP are Personnel Services, Routine Activities, Provision and Maintenance of Facilities and Infrastructure, and Finance.

Keywords: **Dinas Perpustakaan dan Arsip Balikpapan City, Process, and SOP AP**

Rancang Bangun Sistem Informasi Izin Usaha Mikro Kecil (SI-IUMK) Berbasis Website Pada Kantor Kecamatan Balikpapan Selatan

Pemakalah: Prabu Indroprasto Likwantoro[1], Alim Jaya Dermawan[2] dan M.Gilvy Langgawan Putra[3]
Jurusan Matematika & Teknologi Informasi, Sistem Informasi, Institut Teknologi Kalimantan[1,2]
Jl. Soekarno Hatta No.KM 15, Karang Joang, Kec. Balikpapan Utara, Kota Balikpapan, Kalimantan Timur 76127
E-mail : 10171058@student.itk.ac.id[1], 10171002@student.itk.ac.id[2], gilvy.langgawan@lecturer.itk.ac.id[3]

Abstrak:

Penelitian studi kasus di Kecamatan Balikpapan Selatan, terdapat permasalahan masyarakat yang ingin mengajukan Izin Usaha Mikro dan Kecil, masyarakat harus datang ke desa kemudian mengisi beberapa formulir dan melengkapi dokumen yang dipersyaratkan kemudian mengajukan berkas dapat diberikan kepada petugas di desa untuk diperiksa lebih lanjut dan untuk legalisasi dilakukan di kecamatan. Dalam mengelolanya akan banyak membuang waktu dan tenaga karena jika orang lupa mengisi form data dan lupa membawa dokumen yang dibutuhkan maka masyarakat harus pulang untuk melengkapi datanya dan kembali lagi ke kelurahan untuk memberikan file. Pada akhirnya terdapat pemecahan masalah tersebut dengan membuat sistem informasi Izin Usaha Mikro dan Kecil yang dapat membantu, mempermudah, dan meningkatkan efisiensi waktu dalam pengisian formulir. Metodologi yang digunakan dalam pengembangan Sistem Informasi Perizinan Usaha Mikro dan Kecil adalah model Waterfall yang memiliki tahapan Communication, Planning, Modelling, Construction, dan Deployment. Hasil yang diperoleh ketika metodologi dilakukan dalam bentuk dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL), dokumen Deskripsi Desain Perangkat Lunak (DPPL), dan aplikasi Sistem Informasi Perizinan Usaha Mikro dan Kecil berbasis website.

Kata Kunci : Izin Usaha, Metodologi, Sistem Informasi

Rancang Bangun Sistem Deteksi Pelanggaran Lalu Lintas dalam Simulator Mengemudi menggunakan Unity Game Engine

Pemakalah: Mohammad Iqbal[1], Karmilasari[2], Yuli Karyanti[3] dan Yulia Chalri[4]
Fakultas Ilmu Komputer & Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma[1,2, 3, 4]
Jl. Margonda Raya 100 - Pondok Cina - Depok, 021-78881112
E-mail : mohiqbal@staff.gunadarma.ac.id[1], karmila@staff.gunadarma.ac.id[2] yuli@staff.gunadarma.ac.id[2], liapsa@staff.gunadarma.ac.id[3]

Abstrak:

Faktor penyebab kecelakaan lalu lintas secara umum, terdiri dari beberapa hal, yaitu kondisi sarana transportasi, faktor kelalaian manusia, dan alam, serta belum optimalnya penegakan hukum lalu lintas. Namun demikian, hal yang menjadi penyebab utama tingginya angka kecelakaan lalu lintas adalah kelalaian manusia, sehingga diperlukan kesadaran berlalu lintas yang baik bagi masyarakat terutama untuk pengendara kendaraan bermotor kalangan usia produktif. Fakta bahwa pengemudi kendaraan yang memiliki sedikit pengalaman mengemudi lebih berisiko mengalami kecelakaan dibandingkan pengemudi yang telah berpengalaman. Pengalaman tersebut sangat mempengaruhi keterampilan kontrol, keterampilan pemrosesan, kalibrasi diri, persepsi risiko, dan motivasi atau sikap yang berhubungan dengan keselamatan. Dalam kegiatan ini, Sistem Simulator mengemudi menjadi sistem penting yang dapat digunakan meningkatkan keahlian. Tuntutan membuat situasi yang mirip dengan keadaan sesungguhnya di jalan raya menjadi tantangan bagi para pengembang untuk membuat desain simulator yang baik. Dalam penelitian ini dihasilkan rancang bangun sistem deteksi pelanggaran lalu lintas dalam simulator mengemudi dengan menggunakan alat bantu Unity Game Engine, yang telah diuji secara sistem black box.

Kata Kunci: Simulator mengemudi, platform perangkat lunak, Sistem Deteksi Pelanggaran Lalu lintas, 3D Model

Data Mining Pengolahan Data Calon Pekerja Migran Indonesia (Pmi) Dengan Penerapan Metode Klustering K-Means Dan Metode Klasifikasi K-Nearest Neighbor (Knn): Studi Kasus PT. SAM

Pemakalah: Dedy[1], Anis Cherid[2]
Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana[1,2]
Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta
E-mail: 41518110182@student.mercubuana.ac.id [1], anis.cherid@mercubuana.ac.id[2]

Abstrak:

Informasi adalah suatu hal yang sangat penting bagi perusahaan untuk melaksanakan proses bisnisnya secara efektif dan efisien. Informasi dapat diperoleh dari hasil pengolahan data, salah satunya adalah dengan proses Data Mining. Data Mining dapat menggali dan mengolah data menjadi suatu informasi yang sangat penting dan berguna yang mungkin belum diketahui sebelumnya. Clustering menganalisis objek data dimana label kelas tidak diketahui dan dapat digunakan untuk menentukan label kelas tidak diketahui dengan cara mengelompokkan data untuk membentuk kelas baru. Klasifikasi adalah proses menemukan model (fungsi) yang menjelaskan dan membedakan kelas-kelas atau konsep, dengan tujuan agar model yang diperoleh dapat digunakan untuk memprediksikan kelas atau objek yang memiliki label kelas tidak diketahui. Metode clustering diterapkan dalam penelitian ini untuk menghasilkan kelompok (kluster) data yang dapat menggambarkan pola kemiripan karakteristik data atribut penilaian kualitatif penentu dan data atribut lamanya waktu Calon Pekerja Migran Indonesia (CPMI) tersebut dari perekrutan sampai dengan berangkat ke luar negeri untuk bekerja (perhitungan waktu dari tanggal masuk Balai Latihan Kerja (BLK) dan tanggal keberangkatan). Sedangkan Metode klasifikasi KNN diterapkan untuk mengolah dataset hasil pengolahan K-Means sebelumnya dengan tujuan untuk menghasilkan pola klasifikasi data dalam memprediksi klasifikasi nilai atribut data pendukung CPMI baru.

Kata Kunci: Clustering, Classification, CPMI, K-Means, KNN

Aplikasi Talent Pool Dengan Metode Heatmap 2-D Berbasis Web

Pemakalah: Abdul Wahab Nashir[1] dan Desi Ramayanti[2]
Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana[1,2]
Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta, 11650
E-mail : wahabnasir81@gmail.com[1], desi.ramayanti@mercubuana.ac.id[2]

Abstrak:

ATT Group adalah grup perusahaan yang menyediakan one stop total logistics . Pada perusahaan ini Human Resource Management (HRM) menentukan 2 aspek penilaian untuk mengukur kinerja dan menentukan talent dari karyawan, yaitu kinerja dan kompetensi. Untuk saat ini E-performance menampilkan 2 penilaian tersebut secara terpisah. sehingga HRM harus merekap secara manual dengan membuka satu per satu menu dari masing-masing penilaian. hal ini menjadi tidak efektif dan efisien untuk proses penentuan talent karena membutuhkan tahapan-tahapan, seperti membuka menu penilaian satu per satu, merekap nilai, penentuan talent dan pelaporan kepada pihak pemegang keputusan. Untuk mengatasi masalah tadi maka dalam penelitian ini ditawarkan sebuah fungsi tambahan yaitu Talent Pool. Fungsi talent Pool merupakan sebuah dashboard yang menampilkan data kinerja karyawan secara Grafis dalam dua dimensi, yang merupakan penggabungan Penilaian Kinerja dari modul Individul Score Card (ISC) dan nilai kompetensi dari Assessment360. Adapun tampilan data kinerja pada talent pool ini dibuat dalam bentuk menggunakan metode Heatmap 2-D, dan grafik yang ditampilkan menggunakan library javascript dari highcharts. Penerapan metode Heatmap 2-D pada proses pengelompokan para talent dapat memberikan kebudahan bagi pihak HRM dalam menentukan para calon karyawan yang akan di promosikan, di mutasi dan lainya sesuai dengan kebutuhan HRM.

Kata Kunci: ATT Group, HRM, Talent Pool.

Penerapan Elektronik Bisnis Untuk Membantu Penjualan Tenunan Alor

Pemakalah: Jon Idrison Molina[1]
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Tribuana Kalabahi[1,]
Jl. Soekarno-Hatta, Batunirwala, Kalabahi-Alor
E-mail : jonmolina8788@gmail.com[1]

Abstrak:

Tujuan penelitian untuk menghasilkan sistem penjualan tenunan Alor berbasis elektronik sebagai sarana untuk memperluas pangsa pasar melalui transformasi proses bisnis kearah digitisasi, mobilitas modal dan liberalisasi produk dan jasa. Metode analisis perluasan pasar menggunakan analisis kesempatan pasar, dan menggunakan perancangan model bisnis, antarmuka pelanggan, komunikasi pasar dan rancangan implementasi. Perancangan aplikasi menggunakan model incremental development dengan pendekatan berorientasi objek. Hasil perancangan aplikasi terdiri dari bagian front-end dan sistem manajemen konten dan secara spesifik meniadakan perantara, mengurangi biaya pembuatan, pengiriman, dan penyimpanan informasi sehingga pelanggan dengan mudah dapar mengakses kain tenun dengan mudah dan membelinya secara online. Digitisasi penjualan memberikan sejumlah kelebihan operasional seperti pemrosesan data pemesanan menjadi lebih mudah ditelusuri, sistem persediaan dan pembayaran lebih akurat, dapat membangun hubungan yang baik dengan pelanggan. Sistem informasi penjualan berbasis web secara signifikan dapat memperluas pangsa pasar dengan proses bisnis yang lebih dinamis dan interaktif serta memiliki pola diferensiasi yang jelas untuk semua segmen masyarakat.

Kata kunci: Elektronik, Digitisasi, tenunan, Incremental, Interaktif

Perancangan Maintenance Scorecard Dan Penentuan Prioritas Key Performance Indicator Dengan Metode Analitycal Hierarcy Process (Studi Kasus: PT. X)

Pemakalah: Fatimah Dian Ekawati
Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Islam 45 Bekasi
Jl. Cut Meutia No. 83 Bekasi 17113
Email: dianeka1219@gmail.com

Abstrak:

Pengukuran kinerja digunakan secara luas oleh unit-unit bisnis dan industri untuk mengakses kemajuan atau progres dari rancangan tujuan dan sasaran secara kuantitatif untuk mencapai keefektifan dan efisiensinya. Pengukuran kinerja memberikan informasi yang dibutuhkan manajemen untuk pengambilan keputusan yang efektif. Pengukuran kinerja maintenance menjadi elemen penting dari pemikiran strategis bagi pemilik aset dan pengelola aset. Maintenance Scorecard adalah suatu pendekatan yang didesain untuk membantu dalam pembuatan dan pengimplementasian strategi dalam pengelolaan aset-aset perusahaan, diaplikasikan melalui suatu hirarki tujuan atau pendekatan yang terstruktur melalui tiga level fundamental yaitu corporate, strategic dan functional. MSC melalui tiap indikator yang kuantitatif dalam tiap level perusahaan mengukur performa dalam asset management tentang apa yang dilakukan, bagaimana kinerja selama ini dan bagaimana performa setiap tindakan yang sudah dilakukan dalam pencapaian tujuan perusahaan. Terdapat 6 perspektif pengukuran performa dalam Maintenance Scorecard yaitu productivity, cost effectiveness, safety, environmental dan learning perspective. Penelitian ini dilakukan untuk merancang Maintenance Scorecard pada PT. X sebagai perusahaan otomotif. Hasil rancangannya adalah adanya usulan hirarki indikator (KPI) dari setiap level perusahaan yang terbagi dalam tiap perspektif Maintenance Scorecard. Dari 6 perspektif pada MSC dihasilkan sebanyak 18 usulan indikator performa yang relevan, yang terbagi menjadi : 4 indikator productivity, 5 indikator cost effectiveness, 3 indikator safety, 2 indikator quality, 2 indikator environmental dan 2 indikator learning perspective. KPI yang dihasilkan dari rancangan Maintenance Scorecard kemudian dibobotkan dengan metode Analytical Hierarchy Process (AHP) menggunakan software super decision. Keluaran dari software adalah urutan prioritas KPI.

Kata Kunci : Maintenance Scorecard, Key Performance Indicators, Analitical Hierarchy Process

Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Umroh Berbasis Web (Studi Kasus PT Ameera Mekkah Travel Cabang Tangerang)

Pemakalah: Fajar Anugrah[1] dan Diky Firdaus[2]
Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana[1,2]
Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta, 11650
E-mail : 41516120024@student.mercubuana.ac.id[1], diky.firdaus@mercubuana.ac.id[2]

Abstrak:

Jumlah jamaah umrah semakin bertambah setiap tahunnya. Namun Pandemi Covid 19 telah menyebabkan tidak beroperasinya banyak perusahaan Travel umrah termasuk PT Ameera Mekkah Travel Cabang Tangerang akibat dari permintaan umroh yang menurun dan pembatasan jamaah umrah Indonesia. Sistem ini dibuat untuk memberikan opsi lain dari pendaftaran umrah pada PT Ameera Mekkah Travel Cabang Tangerang yang dilakukan secara manual dengan mendatangi kantor fisik, kini bisa dilakukan secara online sehingga memberikan opsi pendaftaran yang lebih mudah, efisien dan cepat bagi calon jamaah. Sistem berbasis website ini dibuat untuk melakukan pendaftaran umrah, melakukan konfirmasi pembayaran, menggunggah dokumen dan melihat jadwal vaksinasi, jadwal pengambilan perlengkapan umroh serta pengunduhan sertifikat. Jadwal vaksinasi dan pengambilan perlengkapan umrah dibuat dengan menggunakan metode First Come First Serve untuk memudahkan pengguna memperoleh jadwal dengan lebih cepat tanpa memakan banyak waktu dalam pengerjaannya. Calon jamaah mendapatkan jadwal ketika sudah melakukan pelunasan pembayaran dan sudah divalidasi oleh admin. Ketika jamaah sudah menyelesaikan pelasksanaan umrah, jamaah dapat mengunduh sertifikat sesuai jadwal penunduhan sertifikat.

Kata Kunci: First Come First Serve, Umrah, Pendaftaran, Jadwal, Website

Deteksi Hoaks Pada Berita Berbahasa Indonesia Seputar COVID-19

Pemakalah: Amanda Tabitha Bulan Panjaitan[1] dan Ibnu Santoso[2]
Program Studi Komputasi Statistik, Politeknik Statistika STIS [1,2]
Jl. Otto Iskandardinata No. 64C, Jatinegara, Jakarta, 13330
E-mail : 221709539@stis.ac.id[1], ibnu@stis. ac.id[2]

Abstrak:

Perkembangan teknologi yang semakin maju tentu mendatangkan banyak kemudahan bagi para penggunanya namun di lain sisi juga mempercepat penyebaran berita bohong pada internet. Berita bohong atau dikenal dengan hoaks adalah informasi sesat dan berbahaya karena menyesatkan persepsi manusia dengan menyampaikan informasi palsu sebagai kebenaran. Hoaks sendiri dapat bertujuan untuk mempengaruhi pembaca dengan informasi palsu sehingga pembaca mengambil tindakan sesuai dengan isi hoaks. Oleh karena itu, diperlukan sistem cerdas yang mampu mengklasifikasi sebuah berita dengan cepat yang menyebar melalui internet agar tidak menyesatkan para pembacanya. Penelitian ini dimulai dengan melakukan scraping berita yang sudah diberi kategori hoaks atau valid. Dataset tersebut dibagi dua menjadi data latih dan data uji. Dilakukan pre-processing mulai dari case folding, tokenizing, filtering dan stemming. Pada penelitian ini dilakukan perbandingan terhadap pengaruh penerapan feature engineering. Dari hasil akurasi, dapat dilihat bahwa dengan diterapkannya feature engineering mampu meningkatkan akurasi kelima metode klasifikasi. Metode random forest dengan penerapan feature engineering menghasilkan tingkat akurasi sebesar 96,05%.

Kata Kunci: web scraping, data mining, klasifikasi, feature engineering, hoaks

Implementasi Algoritma K-Nearest Neighbour dalam Prototype Aplikasi *E-Commerce Furniture*

Pemakalah: Fajar Arif Wicaksono[1], Nur Ani[2]
Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana[1,2]
Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta, 11650
E-mail : 41816120098@student.mercubuana.ac.id[1], nur.ani@mercubuana.ac.id[2]

Abstrak:

Era globalisasi telah mempengaruhi seluruh sektor bisnis di Indonesia, begitu juga dengan sektor bisnis perlengkapan furniture. Munculnya beberapa unicorn yang menyediakan platform E-Commerce telah berpengaruh besar dalam proses bisnis yang terjadi pada sektor tersebut. Kemudahan proses dan persaingan harga yang ketat adalah modal utama untuk menarik minat calon pembeli yang didominasi oleh kaum milenial. Saat ini belum terdapat platform E-Commerce yang secara khusus memasarkan produk furniture dengan informasi detail yang dibutuhkan oleh calon pembeli. Hal ini membuat calon pembeli perlu mencari informasi dari platform lain dan melakukan shorting di beberapa E-Commerce untuk menemukan barang dengan harga termurah. Melihat masalah tersebut, saya merancang sebuah E-Commerce Furniture yang memiliki fitur kalkulasi estimasi harga furniture berdasarkan spesifikasi barang menggunakan metode K-Nearest Neighbour. Aplikasi ini juga memiliki beberapa fitur lain seperti forum diskusi dan article publisher yang dapat menambah wawasan penggunanya, Sehingga calon pembeli dapat menerima semua informasi yang dibutuhkan sebelum membeli suatu produk.

Kata Kunci: E-Commerce, Furniture, K-Nearest Neighbour, Estimasi harga.

Sistem Monitoring Penanganan Gangguan Pada Jaringan PT. Telkom Menggunakan Metode Profile Matching (Studi Kasus : PT. Telkom Akses)

Pemakalah: Nurul Nisa Rahmawati[1] , Ariyani Wardhana[2]
Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana[1,2]
Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta, 11650
E-mail : 41816120181@student.mercubuana.ac.id[1], Ariyani.Wardhana@mercubuana.ac.id[2]

Abstrak:

PT. Telkom Akses merupakan salah satu anak perusahaan Telkom Group yang memiliki peran untuk mengembangkan pembangunan infrastruktur dan pemeliharaan jaringan broadband. Demi meningkatkan pelayanan terhadap pembangunan dan pemulihan gangguan pada jaringan Telkom, perusahaan memiliki tanggung jawab dalam menyediakan sistem untuk memonitoring kendala yang sering terjadi pada layanan nya seperti gangguan terhadap layanan intenet, voice, IPTV, VPN, ASTINet dsb., yang biasanya terjadi karena masalah pada sisi akses atau konfigurasi. Dari permasalahan tersebut maka perlu dilakukan penyelesaian melalui pemanfaatan sistem informasi. Dengan membangun suatu sistem pendukung keputusan yang dapat digunakan untuk memonitoring gangguan yang terjadi pada jaringan serta mengevaluasi atau analisa kinerja teknisi berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan. Sistem Monitoring penanganan gangguan ini menggunakan Metode Profile Matching dengan menggunakan beberapa indikator. Dengan adanya Sistem Monitoring Penanganan Gangguan ini diharapkan dapat membantu pengawalan setiap gangguan yang masuk secara terstruktur sesuai dengan reported date dan prioritas layanan sampai customer menyatakan bahwa layanan tersebut sudah normal kembali dan manfaat dari Metode Profile Matching ini dapat memudahkan Helpdesk untuk melihat hasil perfomansi teknisi yang memiliki good record dengan beberapa kriteria yang sudah di tentukan.

Kata kunci: Layanan, Penanganan Gangguan, Sistem Monitoring, Profile Matching

Analisis Peminatan SMAN Jakarta Barat Berdasarkan Karakteristik Siswa Baru Menggunakan K-Means Clustering

Pemakalah: Reza Ramadhani[1], Mujiono Sadikin*[2]
Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana[1,2]
Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta, 11650
E-mail : 41516010065@student.mercubuana.ac.id[1], mujiono@mercubuana.ac.id[2]

Abstrak:

Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) adalah kegiatan penerimaan dan seleksi calon peserta didik guna menuju ke jenjang selanjutnya. Dengan dilakukan penerimaan siswa baru setiap tahun pada sekolah negeri, terjadi penumpukan data yang tidak berguna pada sekolah atau dinas pendidikan sehingga dibutuhkan penerapan data mining untuk mengatasi penumpukan data tersebut. Salah satu ilmu data mining yang dapat diterapkan dalam bidang pendidikan adalah untuk mengetahui SMA Negeri yang diminati berdasarkan karakteristik siswa baru di wilayah Jakarta Barat, digunakan algoritma K-Means Clustering sebagai metode untuk analisis data. Digunakan Silhouette Coefficient untuk mengukur kualitas hasil clustering pada penelitian ini, untuk mendapatkan hasil yang terbaik maka perlu dilakukan pengujian dalam pembagian kelompok objek, yaitu dengan mengubah nilai k. Kualitas cluster terbaik adalah k=2 dengan nilai 0.765 merupakan hasil cluster yang baik.

Kata Kunci: PPDB, K-Means, Clustering, Siswa Baru

Implementasi Aplikasi Web Pengelolaan Infomasi Kegiatan Kampus Dengan Metode Agile

Pemakalah: Dewi Sugiarti[1], Nur Ani[2]
Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana[1,2]
Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta, 11650
E-mail : 41816110118@student.mercubuana.ac.id[1], nur.ani@mercubuana.ac.id[2]

Abstrak:

Universitas Mercu Buana merupakan salah satu perguruan tinggi yang memiliki tujuan menghasilkan tenaga profesional yang memenuhi kebutuhan industri dan masyarakat. Maka dari itu salah satu prosedur untuk mengambil tugas akhir adalah mahasiswa harus mengumpulkan 10 sertifikat profesi maupun non profesi yang sesuai dengan keahlian pada bidang prodinya untuk kelengkapan berkas pendamping ijazah, yang diharapkan mahasiswa dapat memperoleh ilmu yang kemungkinan besar tidak diajarkan didalam perkuliahan sehingga dapat memperluas wawasan mahasiswa. Permasalahan yang ada pada banyak mahasiswa yaitu kurangnya informasi mengenai kegiatan yang akan diselenggarakan, yang menyebabkan kendala pada saat mahasiswa ingin melakukan pendaftaran tugas akhir. Dengan pemanfaatan teknologi sistem informasi kegiatan ini dapat dijadikan sebagai solusi permasalahan yang ada, bertujuan untuk mengelola informasi kegiatan kampus yang dapat mempermudah mahasiswa mendapat informasi tentang acara yang akan diselenggarakan. Untuk mengatasi masalah yang ada, penulis membuat suatu sistem untuk mengelola data informasi kegiatan kampus berbasis web dengan framework laravel, metode pengembangan agile, dan pengujian sistem ini menggunakan metode black box. Sistem informasi ini dapat mempermudah penyelenggara kegiatan dalam pengambilan data, mempermudah peserta dalam mencari, mendaftar dan mendapatkan sertifikat kegiatan dengan mudah.

Kata Kunci : aplikasi web, framework laravel, agile, black box

Analisis Sentimen Transportasi Online pada Twitter Menggunakan Metode Klasifikasi Naïve Bayes dan Support Vector Machine

Pemakalah: Enos Dwianto[1], Mujiono Sadikin*[2]
Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana[1,2]
Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta, 11650
E-mail : 141516010105@student.mercubuana.ac.id[1], mujiono@mercubuana.ac.id[2]

Abstrak:

Transportasi online merupakan salah satu pilihan bagi masyarakat untuk berkegiatan sehari-hari baik saat bekerja, bepergian dan melakukan aktivitas lain. Salah satu cara untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap layanan transportasi online adalah dengan analisis sentimen seperti yang dilakukan pada penelitian ini. Data yang digunakan merupakan data valid dari sosial media Twitter untuk Transportasi online GrabId dan GojekIndonesia. Teknik analisis sentimen yang digunakan adalah Naïve Bayes Classifier dan metode Support Vector Machine (SVM). Keduanya digunakan untuk membandingkan tanggapan masyarakat dari analisis sentimen data tweet yang telah diklasifikasikan menjadi positif dan negatif. Berdasarkan penelitian ini didapatkan bahwa GrabId menggunakan metode SVM memberikan hasil class precision positif dan negatif yaitu 86.47% dan 46.67%, class recall positif dan negatif yaitu 96.21% dan 18.06%, accuracy 84.08%. Sedangkan untuk GojekIndonesia, metode SVM memberikan hasil yaitu class precision positif dan negatif yaitu 73.90% dan 35.65%, class recall positif dan negatif yaitu 89.84% dan 15.07%, accuracy 69.50%. Dari akurasi yang dihasilkan, metode SVM menghasilkan kinerja terbaik.

Kata Kunci: Transportasi online, analisis sentimen, Twitter, Naïve Bayes Classifier, Support Vector Machine

Gamifikasi untuk Belajar Pemrograman menggunakan Chatbot pada Platform Discord

Pemakalah: Rinto Priambodo[1], Trie Maya Kadarina[2]
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana[1]
Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Mercu Buana[2]
Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta, 11650
E-mail : rinto.priambodo@mercubuana.ac.id[1], trie.maya@mercubuana.ac.id[2]

Abstrak:

Kondisi pandemi akibat penyebaran virus COVID-19 di seluruh dunia memaksa masyarakat untuk beradaptasi dengan berusaha melakukan semua kegiatan di rumah termasuk kegiatan belajar. Model pembelajaran e-learning telah banyak diselenggarakan sejak sebelum masa pandemi termasuk di antaranya untuk kebutuhan belajar pemrograman. Namun demikian aktifitas ini tidak selalu berjalan lancar dan efektif. Kurangnya waktu interaksi dengan pengajar menjadi salah satu penyebab selain kurangnya motivasi yang muncul selama pembelajaran dengan sistem daring. Platform komunikasi seperti Discord dapat menjadi alternatif untuk memfasilitasi interaksi dengan pengajar dan dengan digunakannya chatbot tidak hanya materi pelajaran yang dapat diakses kapan pun tapi juga interaksi dengan pengajar. Selain itu pemanfaatan gamifikasi yang melibatkan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran seperti pemberian peringkat, persaingan, dan pemberian umpan balik instan dapat juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan proof-of-concept dari sebuah aplikasi chatbot pada platform Discord yang populer di kalangan pelajar untuk menyediakan perangkat belajar bahasa pemrograman secara daring dengan konsep gamifikasi. Dari aplikasi yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi alternatif untuk digunakan dalam sistem pembelajaran jarak jauh.

Kata Kunci: chatbot, Discord, e-learning, gamifikasi

Implementasi Plugin Impor Kamera dan Plugin Play Blast Untuk Autodesk Maya Berbasis Python

Pemakalah: Novia Nurrohmah[1], Wawan Gunawan[2]
Divisi Produksi, Artis Layout 3D, PT Studio SHOH Entertainment[1]
Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana [2]
Plaza 89, Jl. H. R. Rasuna Said No.6, Kuningan, Karet Kuningan, Setiabudi, Jakarta, 12940[1]
Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta, 11650[2]
E-mail : novia.nur@studioshoh.com[1], wawan.gunawan@mercubuana.ac.id[2],

Abstrak:

Sebuah animasi tiga dimensi, merupakan sebuah karya yang dihasilkan melalui proses yang dikerjakan menggunakan komputer. Proses ini melibatkan banyak tim dan menghabiskan banyak waktu. Untuk memaksimalkan waktu, plugin dapat menjadi solusi. Plugin yang dapat mengautomatisasi pekerjaan layout artis, yaitu plugin impor kamera dan plugin play blast. Untuk plugin impor kamera misalnya, di bandingkan dengan mencari secara manual lokasi dimana file kamera disimpan, akan lebih mudah untuk melakukan impor kamera dengan satu kali klik. Begitu pula dengan play blast. Biasanya, file kamera diimpor dari folder mana saja dimana artis harus mencari file secara manual sehingga menghabiskan banyak waktu. Serta file video play blast secara default akan disimpan di (C:\) folder Maya Document, yang nantinya dapat menyebabkan masalah ketika direktori (C:\) penuh karena file play blast. Dengan menggunakan plugin, dapat menghemat waktu artis untuk mencari file kamera, serta dapat mencegah direktori (C:\) kehabisan ruang karena file video play blast.

Kata kunci : Animasi, tiga dimensi, plugin, previsualisasi.

Penerapan Internet of Think (IoT) Pada Transportasi Cerdas

Pemakalah: Sumarno[1], Heri Satria Setiawan[2], V.H.Valentino[3], Arman Syah Putra[4]
Program Studi Menejemen Informatika / Fakultas Komputer – AMIK Al Muslim[1]
Program Studi Tehnik Informatika / Fakultas Komputer – Universitas Indraprasta PGRI Jakarta [2]
Program Studi Tehnik Informatika / Fakultas Komputer – Universitas Indraprasta PGRI Jakarta [3]
Program Studi Sistem Informasi / Fakultas Komputer – STMIK Insan Pembangunan[4]
E-mail : sumakeris18@gmail.com[1],
herisatria20@gmail.com[2], v.h.valentino.na70@gmail.com[3],armansp892@gmail.com[4]

Abstrak:

Latar belakang penelitian kali ini berdasarkan perkembangan teknologi transportasi yang terus berkembang dan akan terus berkembang, transportasi menjadi bagian transportasi yang cerdas akan membantu banyak pihak dalam bidang pengawasan dan penindakan, transportasi yang diharapkan dapat membantu masyarakat dalam bidang keselamatan dan bisa mengurangi tingkat kecelakaan yang ada di jalan raya. Metode yang dipakai pada penelitian ini dengan menggunakan literatur review dengan membaca banyak penelitian sebelumnya yang menjadi dasar pada penelitian ini dengan membaca banyak penelitian maka penulis akan bisa lebih memahami penelitian yang sedang berjalan dengan membaca banyak buku dan jurnal penelitian sebelumnya maka masalah-masalah baru akan bisa ditemukan dan bisa dijadikan penelitian kedepannya. Sistem transportasi cerdas sudah dikembangkan pada awal tahun 2000-an dengan menggunakan sistem Transjakarta yang mempunyai jalur khusus pada jalan raya yang bisa mengurangi jarak dan waktu untuk sampai tujuan, lalu pada tahun 2015 pemerintah mencanangkan LRT dan MRT dengan tujuan mengurangi penggunaan mobil pribadi agar bisa masyarakat menggunakan transportasi umum dan bisa mengurangi tingkat kemacetan. Pada penelitian ini menghasilkan usulan sistem yang bisa dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya, dan bisa dijadikan sistem terapan agar sistem yang sudah ada bisa lebih berkembang lagi dan bisa lebih baik lagi, sistem yang diusulkan menghasilkan sistem yang terbaru dengan menggunakan IoT dan diharapkan akan menghasilkan sistem transportasi cerdas.

Kata Kunci : IoT, Transportasi Cerdas, Sistem, Kota Pintar.

Pengaruh Dakwah Dan Informasi Digital Pada Generasi Milenial Jakarta Di Masa Pandemic Virus Corona (Covid 19)

Pemakalah: Aswin Saputra[1], Deny Ariestiandy[2], Ridwan[3], Arman Syah Putra[4]
Program Studi Tehnik Informatika / Fakultas Komputer – Universitas Indraprasta PGRI Jakarta [1]
Program Studi Komputrer Akutansi / Fakultas Komputer – AMIK Citra Buana Indonesia[2]
Program Studi Menejemen Informatika / Fakultas Komputer – AMIK Citra Buana Indonesia[3]
Program Studi Sistem Informasi / Fakultas Komputer – STMIK Insan Pembangunan[4]
E-mail : saputraaswin133@gmail.com[1], denyariestiandycbi@gmail.com[2], ridwan.magister40@gmail.com[3], armansp892@gmail.com[4]

Abstrak:

Latar belakang penelitian ini adalah mengetahui pengaruh dakwa dan informasi digital terhadap generasi milenia di masa Pandemic Virus Corona (Covid 19), dengan penelitian ini maka akan menghasilkan data seberapa pengaruh dakwah dengan media informasi di masa Pandemic Virus Corona (Covid 19), generasi milenia adalah generasi yang unik, generasi ini lebih melihat visual atau lebih suka dalam bentuk video, jadi penelitian ini membahas media dakwah untuk kalangan milenia. Metode penelitian yang digunkan adalah dengan menggunakan tinjauan pustaka, metode ini digunakan agar penelitian ini mendalami penelitian karena membaca buku dan literature yang berhubungan dengan penelitian yang diangkat dan metode studi kelapangan, banyak metode dakwah yang bisa dilakukan, di masa Pandemic Virus Corona (Covid 19) seperti sekarang ini harus menggunakan metode khusus agar dakwah masih bisa dilakukan di masa Pandemic Virus Corona (Covid 19), media online digunakan dalam dakwah untuk meghasilkan informasi digital, terlebih lagi target nya adalah generasi milenial. Pada penelitian ini menghasilkan data yang mempengaruhi genereasi milenial untuk mendengarkan dakwah yang diberikan di masa Pandemic Virus Corona (Covid 19).

Kata Kunci: Pandemic Virus Corona (Covid 19), Dakwah, Informasi Digital, Generasi Milenial

Metode Ant Colony Pada Pencarian Jalur Tercepat Ketempat Wisata Terdekat

Pemakalah: Dian Gustina[1], Arman Syah Putra[2]
Program Studi Sistem Informasi / Fakultas Tehnik – Universitas Persada Indonesia YAI[1]
Program Studi Sistem Informasi / Fakultas Komputer – STMIK Insan Pembangunan[2]
E-mail : dgustina77@gmail.com[1],armansp892@gmail.com[2]

Abstrak:

Pada penelitian ini membahas tentang penggunaan algoritma ant Colony pada sebuah sistem yang menunjukkan pencarian jalur tercepat, untuk menuju tempat pariwisata terdekat dengan menggunakan ant koloni maka jalur tercepat bisa ditentukan melalui jarak tempuh atau kondisi Keadaan jalan, dengan menggunakan ant koloni maka akan bisa ditentukan jalur tercepat dengan berdasarkan seperti jalan semut. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah menggunakan studi kepustakaan, dengan menggunakan dasar penelitian sebelumnya, dengan menggunakan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya maka penelitian bisa menjadi terbaru dan penelitian bisa menentukan masalah terbaru yang bisa diangkat pada penelitian berikutnya. Banyak jalur wisata di Indonesia masih belum menerapkan sistem pencarian dengan jalur tercepat, masih menggunakan teknologi manual seperti peta kertas, oleh karena itu dengan dibuatnya sistem ini maka akan bisa membantu para wisatawan mencari tempat wisata dengan jalur tercepat. Pada penelitian ini akan menghasilkan usulan sistem yang akan menggunakan koloni, pada sebuah sistem pencarian jalur tercepat, oleh karena itu itu pada penggunaan koloni bisa diterapkan di banyak sistem, sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah membahas sistem jalur tercepat pada tempat pariwisata di setiap daerah masing-masing, dengan penerapan n koloni maka wisatawan bisa menemukan tempat wisata dengan cepat dan efisiensi waktu.

Kata Kunci : Ant Koloni, Tempat Wisata, Jalur Tercepat, Sistem.

Efektivitas Seminar Atau Workshop Online Dengan Aplikasi Zoom Di Masa Pandemic Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)

Pemakalah: Arman Syah Putra
Program Studi Sistem Informasi / Fakultas Komputer – STMIK Insan Pembangunan
E-mail : armansp892@gmail.com

Abstrak:

Dimasa pandemik sekarang ini semua dilakukan dari jarak jauh, dari pembelajaran hingga mencari peluang rezeki dengan cara berdagang online, banyak yang melakukan semuanya dari jauh termasuk dengan diadakannya seminar dan Workshop dengan konsep online, maka penyebaran virus Corona akan bisa dicegah dari acara tersebut, oleh karena itu penulis kali ini ingin mengetahui apakah seminar dan Workshop yang dilakukan secara online bisa menghasilkan sesuatu yang baik, dan ingin mengetahui efektivitas dari acara tersebut dengan pembelajaran secara online, maka sistem belajar mengajar akan tetap bisa dilaksanakan meski pada masa pandemic sekarang ini. Pada penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka, dengan melihat penelitian sebelumnya yang merupakan menjadi dasar pada penelitian kali ini, dengan metode tinjauan pustaka maka penulis akan menyak membaca jurnal dan buku untuk mencari masalah yang bisa dirumuskan pada penelitian kali ini, dengan metode tinjauan pustaka maka akan bisa memperdalam pengetahuan penulis dan bisa memperdalam penelitian yang sedang berlangsung. Dengan menggunakan konsep 3M yang masing-masing adalah menjaga jarak, mencuci tangan dan memakai masker, dengan konsep 3M maka bisa memutus mata rantai penyebaran virus Corona, dengan menggunakan konsep ini maka penurunan pasien positif pasti akan segera terwujud, dengan adanya konsep ini maka sistem belajar mengajar akan disesuaikan agar bisa mencegah penyebaran virus Corona, dengan konsep 3 M maka sistem belajar-mengajar akan bisa dilakukan meski pada saat sekarang ini. Pada penelitian kali ini akan menghasilkan data apakah efektif jika melakukan seminar atau workshop secara online di masa pandemic sekarang ini, dengan data yang dihasilkan maka bisa dijadikan referensi sebagai penanganan kasus virus Corona dan juga sebagai dasar dari penelitian selanjutnya, dengan menghasilkan data yang efektif maka penelitian kedepannya akan bisa lebih berkembang dari yang sudah ada.

Kata Kunci : Seminar, Workshop, Pandemic Coronavirus Disease 2019 (Covid-19), Zoom.

Pembantu Keputusan Deteksi COVID-19 pada Dataset X-Ray Dada dengan Metode Capsule Neural Network (CapsNet)

Pemakalah: Chrystian[1], Ardacandra Subiantoro[2], Arief Pujo Arianto[3]
Jurusan Ilmu Komputer, Fakultas MIPA, Universitas Gadjah Mada
Sekip Utara Bulaksumur, Yogyakarta, 55281
E-mail : chrystian@mail.ugm.ac.id[1], ardacandra@mail.ugm.ac.id[2], arief.p.a@mail.ugm.ac.id[3]

Abstrak:

Pandemi COVID-19 membawa banyak dampak negatif bagi Indonesia dan seluruh dunia, sehingga penting untuk mempunyai sarana untuk mendeteksi pasien yang terinfeksi COVID-19. Gambar X-Ray dada pasien dapat membantu untuk mendeteksi apakah pasien terinfeksi COVID-19 atau tidak. Kami melatih model CapsNet untuk dapat mengklasifikasikan X-Ray dada yang terinfeksi dengan virus COVID-19. Model dilatih dengan 6,310 gambar X-Ray dada yang terbagi menjadi tiga kelas : Normal, Pneumonia, dan Covid-19. Kelebihan CapsNet dibanding model Convolutional Neural Network tradisional antara lain : viewpoint invariance, parameter lebih sedikit, dan generalisasi yang baik. Hasil yang diperoleh dari model ini adalah akurasi validasi 0,9556 dengan akurasi tes 0,9429.

Kata Kunci: CapsNet, X-Ray, Medical Image Processing, COVID-19, Pneumonia

Analisis Performa Aplikasi PIKOBAR Berbasis Android Native dan Progressive Web App

Pemakalah: Qansa Alghifari[1]
Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Komputer, Universitas Nusa Putra[1]
Jl. Raya Cibatu Cisaat No.21, Cibolang Kaler, Kec. Cisaat, Kab. Sukabumi, Jawa Barat 43155
E-mail : qansa.alghifari_ti17@nusaputra.ac.id[1]

Abstrak:

Penyebaran kasus virus Corona di Jawa Barat pada tahun 2020 menyebabkan Pemprov Jawa Barat membuat inovasi berupa aplikasi PIKOBAR (Pusat Informasi dan Koordinasi COVID-19 Jawa Barat) . Aplikasi tersebut dibuat dengan berbagai versi. Pada penelitian ini dilakukan penelitian pada aplikasi PIKOBAR berbasis Android Native dan Progressive Web App. Pengujian dilakukan pada perangkat Smartphone Android dengan melihat CPU Utilization, Memory Usage dan Execution Time saat menjalankan fitur pada kedua aplikasi. Hasil dari pengujian ini menunjukan bahwa aplikasi PIKOBAR berbasis PWA lebih unggul dengan CPU Utilization dan Memory Usage yang lebih rendah. Namun pada Execution Time aplikasi PIKOBAR berbasis Android Native lebih unggul dengan rata-rata 1766,67 ms. Berdasarkan hasil dari keseluruhan pengujian dapat disimpulkan bahwa aplikasi PIKOBAR berbasis Progressive Web App memiliki performa lebih baik dibandingkan aplikasi PIKOBAR berbasis Android Native.

Kata Kunci: Pikobar, Android, PWA , CPU Usage, Memory Usage, Execution Time

Optimalisasi Jaringan Komputer Menggunakan Algoritma Load Balancing di Virtual Server Citrix ADC

Pemakalah: Hardiyan K. Ramadhan[1], Sukma Wardhana[2]
Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana[1,2]
Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta, 11650
E-mail : 41518320034@student.mercubuana.ac.id [1], sukma@mercubuana.ac.id[2]

Abstrak:

Meningkatnya jumlah pengguna internet harus diimbangi dengan kesiapan kapasitas infrastruktur jaringan dan server. Di era digital dan merebaknya pandemi COVID-19 memaksa semua aktifitas dilakukan secara online. Apabila jumlah pengguna yang mengakses server melebihi kapasitas infrastruktur jaringan dan server maka yang terjadi adalah server down. Diperlukan perangkat load balancer untuk membagi beban traffic request dari pengguna menuju server. Penelitian ini membandingkan tiga algoritma pada load balancer Citrix ADC VPX: least connection, least response time, dan round-robin. Menggunakan empat skenario yang berbeda pada GNS3, pertama adalah topologi yang hanya menggunakan single web server, kedua menggunakan load balancer, empat web server dan algoritma round-robin, ketiga algoritma diganti menjadi least connection, dan terakhir algoritma least response time. Hasil pengujian parameter response time, throughput dan cpu utilization menunjukan algoritma least connection lebih unggul. Terdapat penurunan response time sebesar 33%, cpu utilization 75% dan kenaikan throughput 53%. Pada parameter service hits, algoritma round-robin memiliki distribusi traffic yang paling merata. Maka algoritma dengan response time, throughput dan cpu utilization terbaik adalah least connection. Algoritma dengan service hits terbaik adalah round-robin. Implementasi skala besar direkomendasikan menggunakan algoritma least connection mengacu pada parameter response time, throughput dan cpu utilization. Apabila menekankan pada distribusi yang paling merata gunakan algoritma round-robin.

Kata Kunci: load balancing, Citrix ADC VPX, round-robin, least connection, least response time

Chatbot Pelayanan Kampus untuk Mahasiswa menggunakan Algortima Breadth First Search

Pemakalah: Muhammad Iqbal[1], Muhaimin Hasanudin[2*] dan Wawan Gunawan[3]
Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana[1,2,3]
Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta, 11650
E-mail : 41518010066@student.mercubuana.ac.id[1], muhaimin.hasanudin@mercubuana.ac.id[2], wawan.gunawan@mercubuana.ac.id[3]

Abstrak:

Universitas Mercu Buana(UMB) dalam mendukung proses bisnisnya sudah memakai aplikasi Sistem Informasi Akademik (SIA UMB) yang memberikan informasi akademik dan SMART Kampus merupakan aplikasi untuk pelayanan kampus. Pada situasi pandemi COVID-19 ini pelayanan mahasiswa tidak bisa dilakukan secara tatap muka. Tentunya kedua aplikasi tersebut diharapkan membantu mahasiswa untuk mempermudah mencari informasi melalui internet. Akan tetapi, permasalahan yang timbul oleh mahasiswa yakni pelayanan administrasi secara online tidak responsif sehingga menyulitkan mahasiswa melakukan penyelesaian administrasi. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dibuatkan prototipe yang simpel dan interaktif, dimana mahasiswa mendapatkan pelayanan administrasi kampus dengan melakukan tanya jawab kepada sistem layaknya sebuah model diskusi yang terintegrasi dengan aplikasi SIA UMB. Tujuannya membantu mahasiswa umb dalam pelayanan administrasi kampus secara responsif. Pembuatan chatbot menggunakan algoritma Breadth First Search sedangkan pemodelan sistem menggunakan Unified Model Language sehingga mahasiswa dapat memilih pilihan menu yang menghasilkan informasi akademik. Percakapan secara interaktif yang dilakukan oleh dua manusia yang saling berkomunikasi. Selain itu, dengan menggunakan chatbot diharapkan mahasiswa memperoleh informasi akademik dengan lebih jelas tanpa dibatasi tempat dan waktu.

Kata Kunci: Responsif, Chatbot, interaktif, Algoritma Breadth First Search

Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) Studi Kasus : Sekolah Tinggi ABC

Pemakalah: Suhaeri[1], Bayu Waseso[2]
Fakultas Ilmu Komputer, Jurusan Sistem Informasi Universitas Mercubuana[1,2]
Jl. Raya Meruya Selatan, Kec. Kembangan, Jakarta, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11650
E-mail: 41816110051@student.mercubuana.ac.id[1], bayu.waseso@mercubuana.ac.id[2]

Abstrak:

Tugas akhir merupakan persyaratan setiap mahasiswa yang akan menyelesaikan pendidikan diperguruan tinggi dan untuk dapat membuat atau menyusunnya wajib melakukan kegiatan penelitian. Kegiatan penelitian dapat terlaksana setelah sebelumnya terpenuhi semua ketentuan administrasi yang ditetapkan oleh pimpinan program pendidikan yang dalam hal ini adalah Unit Jurusan Sekolah Tinggi ABC. Untuk dapat menyelesaikan laporan tugas akhir pada Sekolah Tinggi ABC terdapat tahapan yang harus ditaati oleh mahasiswa mulai dari pengajunan Idea Concept Paper (ICP), usulan dosen pembimbing, proses bimbingan, pengajuan proposal hingga tugas akhir, seminar dan sidang tugas akhir yang sampai saat ini dilakukan secara tercatat (based-paper). Disisi lain bertambahnya jumlah mahasiswa setiap tahun berdampak pada peningkatan beban kerja khususnya dalam mengelola administrasi tugas akhir pada Unit Jurusan, oleh karenanya untuk mengatasi keadaan ini sekaligus meningkatkan kinerja pelaksanaan kegiatan administrasi tugas akhir dibutuhkan sistem yang dapat membantu memberikan layanan maksimal, sistem atau aplikasi. Sistem tersebut diberi nama Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) yang melibatkan mahasiswa, petugas administrasi, dosen dan ketua prodi atau jurusan dalam proses penyelenggaraannya, kelebihan sistem informasi ini adalah membantu proses pengelolaan tugas akhir secara efisien serta dapat mengatasi keterbatasan tempat/sarana penyimpanan berkas pada saat tahapan pengumpulan tugas akhir mahasiswa.

Kata Kunci: Tugas Akhir, Idea Concept Paper (ICP), Sistem Informasi

Aplikasi Keamanan Kendaraan Bermotor dengan Arduino berbasis Android Kunci Kualitas Aman (KUKUA)

Pemakalah: Muhammad Faiz Mubny[1], Rizqo Aghitsta Fasri[2], Rizqo Aghitska Fasri[3], Dwi Ade Handayani Capah[4]
Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana[1,2,3,4] Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta, 11650
41817210015@student.mercubuana.ac.id[1], 41817210009@student.mercubuana.ac.id[2], 41817210011@student.mercubuana.ac.id[3], dwi.ade@mercubuana.ac.id[3]

Abstrak:

Kendaraan sepeda motor merupakan salah satu alat transportasi yang sangat penting, karena dengan memiliki dan menggunakan sepeda motor dapat mempermudah seseorang dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Selain itu sepeda motor juga banyak digunakan karena pengoperasiannya yang cukup mudah. Perkembang teknologi sepeda motor saat ini semakin membaik salah satunya pada sistem keamanan. Akan tetapi masih banyak kejahatan yang terjadi dengan merusak sistem keamanan sepeda motor. Dari masalah tersebut maka dilakukan penelitian untuk membuat keamanan kendaraan bermotor dengan menggunakan perangkat Arduino yang berbasis android disebut Kunci Kualitas Aman (KUKUA). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi pustaka, wawancara, pengumpulan kebutuhan, membangun prototype, evaluasi prototype, mengodekan system, menguji system, evaluasi sistem, menggunakan sistem yang digunakan dalam membuat KUKUA. Hasil penelitian ini adalah sebuah keamanan kendaraan bermotor yang mampu memberikan rasa aman pada kendaraan bermotor, dan mampu mengurangi atau meminimalisir pencuri pada kendaraan bermotor.

Kata Kunci: Android, Arduino, Keamanan, Motor.

Aplikasi E-Commerce Peralatan Outdoor Dan Sewa Jasa Tour Guide Pendakian Berbasis Web

Pemakalah: Abdan Syakur Al Hafidzi [1]*, Benni Andreas [2]* dan Dwi Ade Hanyani Capah [3]*
Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana [1] ,[2], [3]
Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta, 11650, Indonesia
E-mail : 41817210043@student.mercubuana.ac.id [1], 41817210007@student.mercubuana.ac.id [2], dwi.ade@mercubuana.ac.id [3]

Abstrak:

Perkembangan di era globalisasi membuat setiap perusahaan berusaha untuk mengembangkan teknologi informasi. Seiring berjalannya perkembangan teknologi informasi tentunya bisa menjadi sarana untuk meningkatkan operasi bisnis dan berkesempatan untuk membantu pekerjaan dalam suatu organisasi sehingga pekerjaan dapat dilakukan dengan lebih mudah dan cepat. Banyak toko outdoor berbisnis pada penjualan peralatan outdoor serta penyewaan jasa antar jemput para pendaki untuk kegiatan mendaki gunung, khususnya di daerah jabodetabek, yang bergerak di bidang penjualan peralatan outdoor dan penyewaan jasa antar jemput para pendaki. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan kenyamanan serta membantu pada masyarakat dengan melakukan pemesanan secara online dan memberikan informasi produk dan mobil untuk penyewaan antar jemput melalui halaman website. Hasil yang dicapai bahwa sistem e-commerce, dengan adanya website e-commerce ini diharapkan dapat mempermudah baik bagi pemilik toko adventure dalam mengelola transaksi penjualan peralatan outdoor dan penyewaan jasa antar jemput pendakian maupun para pendaki dalam melakukan pemesanan produk dan penyewaan jasa antar jemput pendakian dengan memanfaatkan media internet secara mudah dan cepat, sehingga target penjualan alat outdoor dan sewa jasa antar jemput dapat berkembang. Penelitian ini dibuat menggunakan PHP dan MySql.

Kata Kunci: Alat, Outdoor, E-Commerce, Antar Jemput, Adventure.

Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Prioritas Pembangunan Dengan Analytical Hierrachy Process

Pemakalah: Rizqi M Abdul Aziz[1], Dewi Febriani[2], Ade Solihin Sopandi[3], Dudih Gustian[4]
Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra
Jl. Raya Cibolang Kaler No.21 Sukabumi
e-mail: rizqi.m.abdul_si17@nusaputra.ac.id[1], dewisihab92@gmail.com[2], adesolihin709@gmail.com[3], dudih@nusaputra.ac.id[4],

Abstrak:

Desa Citepus merupakan salah satu desa yang termasuk ke dalam kecamatan Pelabuhan Ratu, kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat dengan luas wilayah 1.023.220 Ha. Setiap tahunnya desa Citepus melakukan pembangunan desa pada tahun 2017 dengan waktu pelaksanaan 1 bulan dengan anggaran 100.000.000. Tahun 2018 desa Citepus melakukan pembagunan jalan permukiman di Rt.01/Rw.013 dengan anggaran 25.000.000. Tahun 2019 melakukan pembangunan TPT Cisalam dengan anggaran 200.000.000. Namun terjadi permasalahan yaitu tidak meratanya sistem pembangunan desa Citepus serta belum adanya sistem secara komputerisasi untuk penentuan pembangunan. Penelitian ini menggunakan metode Analytical Hierrachy Process untuk seleksi terhadap beberapa alternative dalam pembangunan dalam jumlah terbatas. Penelitian ini menghasilkan urutan prioritas pembangunan desa dalam membangun Tembok Penahan Tanah diurutan teratas dengan nilai 0,32, pembangunan Mandi, Cuci, Kakus dengan nilai 0,24 serta pembangunan jalan desa dengan nilai 0,18. Selain itu system yang dibuat mempermudah pihak desa dalam penentuan pembangunan di desa Citepus agar tepat sasaran sehingga desa tidak salah dalam penentuan pembangunan.

Kata Kunci: Provinsi Jawa Barat, Analytical Hierrachy Process, Desa Citepus

Pengawasan Sistem Transportasi Cerdas Menggunakan Konsep Big Data Dan Cloud Server

Pemakalah: Nur Kumala Dewi[1], Arman Syah Putra[2]
Program Studi Tehnik Informatika / Fakultas Komputer – STMIK Muhammadiyah Jakarta[1]
Program Studi Sistem Informasi / Fakultas Komputer – STMIK Insan Pembangunan[2]
E-mail : nkd.mandori@gmail.com[1],armansp892@gmail.com[2]

Abstrak:

Pada penelitian ini mengangkat permasalahan tentang bagaimana sistem pengawasan transportasi yang masih terpisah-pisah, dan dan belum menjadi satu sistem besar pada sistem transportasi darat, laut dan udara, dengan adanya rancangan sistem besar ini maka akan tercipta suatu sistem usulan yang bisa diterapkan pada sistem transportasi di Indonesia. Metode yang digunakan pada penelitian kali ini dengan menggunakan metode studi pustaka, dengan menggunakan metode studi pustaka maka akan bisa menambah wawasan Ilmu yang digunakan pada penelitian kali ini, dan dapat memberikan informasi jika masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah masalah penelitian yang terbaru, oleh karena itu dengan melakukan metode studi pustaka maka akan memberikan hasil yang lebih efektif pada penelitian kali ini. Sistem yang digunakan pada saat ini adalah sistem yang terpecah dan masih digunakan oleh pihak sistem transportasi masing-masing, dengan sistem yang terpisah maka sistem masih perlu mencari data masing-masing jika diperlukan, oleh karena itu dengan adanya penyatuan sistem dan pembuatan sistem besar ini akan sangat banyak membantu pemecahan masalah di bidang transportasi darat, laut dan udara. Pada penelitian ini akan menghasilkan sebuah usulan sistem dengan membuat sistem besar yang menyatukan semua moda sistem transportasi baik darat, laut dan udara, dengan sebuah usulan sistem ini maka akan bisa memperbaiki sistem yang sudah ada dan bisa dikembangkan untuk sistem kedepannya.

Kata Kunci: Pengawasan, Sistem Transportasi cerdas, Big Data, Cloud Server.

UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA Y.A.I
FAKULTAS TEKNIK
Kampus D : Jl. Salemba Raya 7/9 A Jakarta 10340, Indonesia
Telp : (021) 3914075-76-81, Fax : (021) 3147910
Website : www.yai.ac.id, E-mail : fti.upi@yai.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : 426/ST/FT UPI Y.A.I/XII/2020

Yang bertandatangan dibawah ini Dekan Fakultas Teknik Universitas Persada Indonesia Y.A.I, dengan ini menugaskan kepada :

Nama Dosen : Dian Gustina.S.Kom.MMSI

Jabatan : Dosen Program Studi Sistem Infromasi Fakultas Teknik UPI Y.A.I

Sebagai Pemakalah dalam Seminar Nasional Pengaplikasian Telematika Ke 12 Sinaptika 2020 dengan tulisan Metode Ant Colony Pada Pencarian Jakur Tercepat Ketempat Wisata Terdekat.

Mohon memberikan laporan 1 (satu) minggu setelah kegiatan tersebut dilaksanakan.
Demikianlah surat Tugas ini kami sampaikan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 2 Desember 2020
Fakultas Teknik
Universitas Persada Indonesia Y.A.I

Dekan

Dr. Ir. Fitri Suryani. MT