



PROGRAM BOOK

Seminar Nasional 2022 CORISINDO

Seminar Nasional Penelitian
dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali
11 Agustus 2022



disponsori oleh:



SAMBUTAN

**REKTOR INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS STIKOM BALI
KETUA UMUM CORIS PERIODE 2021-22
Dr. Dadang Hermawan**



- Yth. Sekjen Aptikom Prof. Dr.rer.nat. A Benny Mutiara S.Si., S.Kom dan juga seluruh jajaran pengurus baik pusat maupun Propinsi
- Ysh. Ketua Umum IndoCEISS, Prof. Dra. Srihartati, M.Sc., Ph.D dan seluruh. Jajaran. pengurus baik pusat maupun propinsi
- Ysh. Pendiri dan Pembina CORIS, Bpk Dr. Ir. Djoko Sutarno, DEA dan seluruh jajaran pengurus serta seluruh anggota Coris yang juga para pimpinan perguruan Tinggi
- Ysh. Bapak Ibu para nara sumber
- Ysh. Pembina, Ketua dan Sekretaris Yayasan Widya Dharma Shanti Denpasar
- Ysh. Para Wakil Rektor dan seluruh jajaran serta panitia dari ITB STIKOM Bali
- Ysh. Bapak Ibu sdr/i para tamu undangan yang tidak bisa saya sebut satu persatu dan para peserta Semnas yang saya cintai

Assalamualikum Wr Wb

Salam sejahtera bagi kita semua, Salom, Namu Budaya, Om Swastiastu
Puji syukur kita panjatkan kehadapan Tuhan YME, atas segala limpahan rahmat dan karunia Nya yang telah diberikan kepa. da kita semua, sehingga pada saat ini kita bisa melaksanakan acara pembukaan seminar nasional corisindo secara luring dan kompetisi nasional corisindo secara daring.

Hadirin yang saya hormati

Perkenankan saya memperkenalkan sedikit sejarah pendirian CORIS yang sudah kurang lebih 11 tahun berdiri sebagai paguyuban Perguruan Tinggi Swasta (22 anggota dari 16 propinsi) yang diinisiasi oleh Bapak Djoko Sutarno dari Ubinus, saya dari ITB STIKOM Bali dan bapak Bob Subhan dari UPU Medan. Singkatan Coris yakni *cooperation research inter university* dan visi Coris adalah mengembangkan Perguruan Tinggi yang berkualitas tinggi, berdaya saing tinggi, bermanfaat bagi masyarakat dengan semangat kebersamaan dan persaudaraan, suati visi yang sangat mulia..

Dari rangka implementasi visi tersebut, maka berbagai kegiatan telah kami laksanakan dan selalu berkolaborasi dengan organisasi lain seperti Aptikom dan IndoCEISS dan juga pihak lainnya. Selain karena pentingnya kolaborasi dan kerjasama dengan berbagai pihak sebagai tuntutan dan kewajiban juga karena dalam organisasi Coris ini, personilnya juga merupakan para aktivis organisasi di Aptikom dan INDOCeiss (4L).

Dibawah binaan Bpk Djoko Sutarno, kolaborasi dengan berbagai pihak akan terus kami laksanakan dan kembangkan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran baik untuk para dosen maupun mahasiswa. Kegiatan corisindo ini sebagai salah satu nya. Kegiatan yang kontennya terdiri dari seminar nasional baik artikel penelitian maupun pengabdian masyarakat juga ada kompetisi nasional yang diikuti oleh para mahasiswa, sehingga diharapkan terjadi interaksi dari berbagai kampus baik mahasiswa maupun dosen, dimana hal ini mendukung atau sejalan juga dengan program kemdikbudristek yakni program Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Oleh karena itu kolaborasi yang saling menguntungkan atau saling memberi manfaat dengan berbagai komponen masyarakat dari kalangan pentahelik akan terus kami kembangkan, dalam rangka mencapai visi kami tersebut di atas.

Terima kasih atas kerjasama dan kebersamaannya selama ini kepada yang hadir disini juga yang hadir secara daring juga kepada sluruh teman

panitia yang telah bekerja keras dan cerdas untuk menjadi host yang baik dan luar biasa, jika masih ada yang kurang berkenan atau kurang pas, saya mewakili host, memohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga Tuhan YME senantiasa memberikan curahan rahmat dan ridhoNya kepada kita semua

Waasalam'ualaikum Wr Wb

Salam sejahtera untuk kita semua

DAFTAR ISI

SAMBUTAN.....	5
DAFTAR ISI.....	9
SUSUNAN ACARA.....	11
KEYNOTE SPEAKERS.....	13
ABSTRAK MAKALAH.....	15
PENELITIAN.....	15
PENGABDIAN MASYARAKAT.....	143
TIM PANITIA DAN REVIEWER	187
PETA LOKASI	191

SUSUNAN ACARA

JAM	ACARA
08.00 – 09.00	Registrasi
09.00 – 09.05	Pembukaan
09.05 – 09.10	Doa & Menyanyikan lagu Indonesia Raya
09.10 – 09.15	Laporan Ketua Panitia
09.15 – 09.25	Sambutan Rektor ITB STIKOM Bali
09.25 – 09.35	Sambutan Penasihat CORIS
09.35 – 10.15	Keynote Session – 1 Ketua Umum INDOCEISS
10.15 – 10.55	Keynote Session – 2 Sekjen APTIKOM
10.55 – 11.50	Tanya Jawab
12.00 – 13.30	ISHOMA
13.30 – 16.00	Parallel Session
16.00 – 16.20	Keynote Session – 3 PT Beringin Inti Teknologi (PT. BIT) - BRI
16.20 – 16.50	Penutupan : Pengumuman Best Paper & Juara Lomba

KEYNOTE SPEAKERS



Keynote Session 1
Ketua Umum INDOCEISS

**Prof. Dra. Sri Hartati, M.Sc.,
Ph.D.**



Keynote Session 2
Sekjen APTIKOM

**Prof. Dr.RER.NAT. Achmad
Benny Mutiara,**



Keynote Session 3
Direktur PT Beringin Inti Teknologi
(PT. BIT) - BRI

**Hufadil As'ari, S.Kom., MM.,
M.Comm.**

ABSTRAK MAKALAH

PENELITIAN

[PN001]

Stabilitas Jaringan Energi Baru dan Terbarukan Pada Negara Terisolasi Versus Negara yang Saling Terhubung

Arief Saptono¹, Endang Surjana², Ageng Setiani Rafika³, Giandari Maulani⁴, Agung⁵

^{1,2}Manajemen, Sistem Informasi, Universitas Raharja

³Manajemen Sains, Sistem Komputer, Universitas Raharja

⁴Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Raharja

⁵Manajemen, Universitas Raharja

¹*arief.saptono@raharja.info*, ²*endang@raharja.info*,

³*agengsetianirafika@raharja.info*, ⁴*giandari@raharja.info*,

⁵*agung.agung@raharja.info*

Abstrak

Penelitian ini menyelidiki efek menghubungkan vs mengisolasi jaringan listrik negara-negara Eropa Barat ketika energi serba guna masing-masing negara disediakan sepenuhnya oleh angin, air, dan sinar matahari (WWS). Ladang angin dan matahari, serta beban panas dan dingin bangunan, diprediksi menggunakan model cuaca. Untuk mencocokkan listrik, panas, dingin, dan permintaan hidrogen dengan pasokan WWS, serta listrik, panas, dingin, dan penyimpanan hidrogen, dan respon permintaan, model grid digunakan. Semua negara, termasuk yang terkecil (Luksemburg dan Gibraltar) dan terbesar (Prancis, Jerman, Spanyol, Italia, dan Inggris), serta semua kombinasi negara, menemukan jawaban yang stabil. Di sebagian besar, tetapi tidak semua, contoh, negara-negara yang menghubungkan menurunkan pengeluaran energi tahunan agregat, pembangunan pembangkit dan penyimpanan yang berlebihan, pelepasan energi, dan kebutuhan lahan/perairan. Jika dibandingkan dengan mengisolasi setiap negara, interkoneksi Eropa Barat dapat menghemat total 13% pada biaya energi tahunan. Menghubungkan Norwegia yang kaya tenaga air dengan Denmark (20,6 persen) dan Eropa Barat Laut menghasilkan pengurangan terbaik (13,7 persen). Menghubungkan negara-negara terkecil di dunia, Luksemburg dan Gibraltar, dengan negara-negara terbesar di dunia menguntungkan semua orang. Baik terisolasi atau terhubung, semua negara yang diteliti, termasuk Prancis dan Jerman, dapat mempertahankan jaringan yang andal dengan 100 persen WWS dengan biaya murah.

Kata Kunci: Jaringan, WWS, Renewable energy, Sumber tenaga, Institusi

[PN002]

Pengaplikasian Teknologi Blockchain: Sistem Autentikasi dalam Digital pendidikan

Muhamad Yusup¹, Desy Apriani², Ruli Supriati³, Mohammad Ifran Sanni⁴, Dwi Apriliasari⁵

^{1,3}Teknik Informatika, Sains dan Teknologi

^{2,4,5}Sistem Informasi, Sains dan Teknologi

^{1,2,3,4,5}Universitas Raharja

^{1,2,3,4,5}Tangerang, Indonesia

¹yusup@raharja.info, ²desy@raharja.info, ³ruli@raharja.info,
⁴ifran@raharja.info, ⁵dwi.apriliasari@raharja.info

Abstrak

Penerapan teknologi di berbagai aspek kehidupan telah memberikan kemudahan bagi banyak orang. Akan tetapi, terdapat pula kekurangan yang didapatkan dalam pemanfaatan teknologi, salah satunya isu keamanan, baik transaksi maupun data. Dengan adanya isu tersebut dalam paper ini, mengusulkan teknologi Blockchain untuk sistem autentikasi yang akan melindungi hak dan kepentingan data serta aman dari gangguan untuk menyimpan informasi dalam bentuk teks rahasia khususnya pada penerapan teknologi dalam dunia pendidikan. Dari penulisan ini terdapat 2 manfaat, yang pertama terjaminnya semua data yang tersimpan dalam sistem pendidikan dan akan ada peningkatan kepercayaan baik dari wali murid, guru dan pihak lainnya dikarenakan sifat dari Blockchain yang terdesentralisasi.

Kata kunci: Autentikasi, Digital pendidikan, Blockchain, Teknologi

[PN003]

RecChain: Record Catatan Kesehatan Elektronik berdasarkan Teknologi Blockchain

Selamat Zebua¹, Mardiana², Hendriyati Haryani³, Sri Rahayu⁴, Yulia Putri Ayu Sanjaya⁵

¹Manajemen Retail, Ekonomi dan Bisnis, Universitas Raharja

²Komputerisasi Akuntansi, Ekonomi dan Bisnis, Universitas Raharja

³Akuntansi, Ekonomi dan Bisnis, Universitas Raharja

^{4,5}Sistem Informasi, Sains dan Teknologi, Universitas Raharja

⁵Manajemen Retail, Ekonomi dan Bisnis, Universitas Raharja

¹*selamat.zebua@raharja.info*, ²*mardiana@raharja.info*,

³*hendriyati@raharja.info*, ⁴*sriahayu@raharja.info*,

⁵*yulia.putri@raharja.info*

Abstrak

Rekam medis merupakan suatu hal yang sangat penting serta memberikan manfaat yang dirasakan baik dari pasien, dokter dan petugas kesehatan lainnya dalam hal pengambilan keputusan klinis. Melihat kepentingan hadirnya rekam medis, di Indonesia pun telah menerapkan inovasi penggunaan teknologi dalam penerapan rekam medis digital. Namun, hingga saat ini masih terdapat permasalahan yang terjadi dalam penerapan teknologi rekam medis yang ada bersifat sentralisasi sehingga masih sulit mendapatkan kepercayaan dari pasien. Oleh karena itu, dalam hal ini penelitian akan memiliki objek penelitian penyimpanan database record medis tanpa keterlibatan pihak ketiga. (Desentralisasi) Sehingga sebagai solusi, pada penelitian ini akan menghadirkan skema sistem arsitektur RecChain (Record Blockchain) dengan keunggulan yang diberikan adanya transparansi dan sifat yang desentralisasi untuk tujuan meningkatkan kepercayaan pasien terhadap rekam medis dengan database bersifat desentralisasi dan transparan. Pada penelitian RecChain tidak terbatas pada hal - hal Desentralisasi, data record medis provider luar, serta jaringan smart contract. Hasil dari penelitian yang didapatkan, sistem RecChain dapat meminimalisir penyalahgunaan data, serta rancangan skema yang dihadirkan tidak akan bergantung pada platform blockchain yang menjadikan skema memiliki potensi penerapan lebih luas pada elektronik kesehatan lainnya untuk meningkatkan keketatan perlindungan data sistem.

Kata kunci: RecChain, Blockchain, Record Medis

[PN004]

Implikasi Pengembangan Energi Terdistribusi di Lingkungan Institusi Berbasis Blockchain

Mulyati¹, Padeli², Mochamad Heru Riza Chakim³, Nur Azizah⁴, Dwi Julianingsih⁵

¹Manajemen, Sains & Teknologi

²Komputerisasi Akuntansi, Sains & Teknologi

^{3,5}Manajemen Retail, Ekonomi dan Bisnis

⁴Sistem Informasi, Sains & Teknologi

^{1,2,3,4,5}Universitas Raharja

^{1,2,3,4,5}Tangerang, Indonesia

¹*mulyati@raharja.info*, ²*padeli@raharja.info*, ³*heru.riza@raharja.info*,

⁴*Nur.Azizah@raharja.info*, ⁵*dwi.julianingsih@raharja.info*

Abstrak

Mendukung jaringan mikro P2P menggunakan energi terbarukan yang melibatkan konsumen dan prosumer. Inovasi tepat waktu memiliki potensi untuk memfasilitasi di masa depan disarankan menggunakan teknologi Blockchain. Namun, kemajuan Blockchain dan prospek jaringan energi P2P disatukan dengan zona abu-abu dalam lanskap kelembagaan. Tujuan makalah ini untuk menyampaikan implikasi praktis untuk pengembangan kelembagaan serta akademisi dan secara holistik mengeksplorasi tantangan potensial dari microgrid P2P berbasis Blockchain. Kerangka kerja analitis buat microgrid P2P dikembangkan sesuai tinjauan literatur dan wawancara ahli. Kerangka tersebut meliputi 1) Sosial, 2) Teknologi, 3) Lingkungan, 4) Ekonomi, dan 5) Dimensi Kelembagaan. Dengan menawarkan wawasan melalui konseptualisasi holistik, dibuatnya makalah ini bertujuan untuk melibatkan penelitian dalam membangun pilar lingkungan kelembagaan yang lebih kokoh untuk Blockchain di sektor energi. Perubahan kelembagaan memanfaatkan pendekatan pembangunan masyarakat dan kotak pasir peraturan disarankan menjadi jalur potensial dalam menyatukan multidimensi, mengurangi silo lintas sektoral, dan memfasilitasi interoperabilitas antara sistem saat ini dan masa depan.

Kata kunci: P2P, Blockchain, Renewable Energy, Sumber Tenaga, Institusi

[PN005]

Kinerja Komputasi Conscious Fog dan Listrik: Studi Kasus Energi Terbarukan

Ageng Setiani Rafika¹, Sudaryono², Euis Sitinur Aisyah³,
Lusyani Sunarya⁴, Nanda Septiani⁵

¹Sistem Komputer, Sains dan Teknologi, Universitas Raharja

²Komputerisasi Akuntansi, Ekonomi dan Bisnis, Universitas Raharja

³Sistem Komputer, Sains dan Teknologi, Universitas Raharja

⁴Sistem Informasi, Sains dan Teknologi, Universitas Raharja

⁵Managemen Retail, Ekonomi dan Bisnis, Universitas Raharja

¹*agengsetianirafika@raharja.info*, ²*sudaryono@raharja.co*,

³*euis@raharja.info*, ⁴*lusyani@raharja.info*, ⁵*nanda.raharja.info*

Abstrak

Fog Computing dianggap sebagai paradigma komputasi yang sangat menguntungkan untuk aplikasi yang sensitif terhadap area, waktu, dan delay. fitur-fitur yang disebutkan di atas membuat komputasi dari kabut sangat dapat disesuaikan antara NS Internet of things (IoT) dan Cloud. Meskipun implementasi, tata letak, pemodelan, komputasi, komunikasi, dan beberapa situasi yang menuntut arsitektur, penampilan dan kekuatan keseluruhan dari Fog-Computing IoT yang baru-baru ini direalisasikan belum mencapai minat yang signifikan dengan bantuan para peneliti. Untuk itu, makalah ini menyiratkan gagasan tentang energi terbarukan yang tidak dialami dalam lingkungan kabut. Jadi, dengan menambahkan lapisan keamanan secara efektif ke informasi sensitif ini, blockchain memberikan jawaban yang ideal untuk membuat buku besar statistik yang efektif. Generasi Blockchain agar mudah digunakan dan memiliki sifat platform seluler menjadi kandidat yang sempurna untuk memanfaatkan sepenuhnya kemampuan sistem. Makalah ini mengusulkan kinerja adaptasi dan skema sadar daya untuk lingkungan komputasi Fog-IoT. Untuk menilai efektivitas teknik yang kami usulkan, simulasi dikonfigurasi melalui simulator iFogSim dan hasilnya dibandingkan dengan teknik yang mutakhir. Skema yang diusulkan ini juga secara resmi dikonfirmasi untuk rumah perlindungan. Hasil eksperimen menunjukkan bahwa skema bermain ekstensif lebih baik daripada metode perbandingan dalam hal asupan listrik dalam mode hemat daya. Selain itu, skema yang diusulkan juga menetapkan kemanjurannya dalam hal parameter (QoS) yang sangat baik di setiap mode hemat daya dan mode konservatif.

Kata kunci: RecChain, Blockchain, Fog Computing.

[PN007]

Implementasi Backtesting Pada Pemilihan dan Pengujian Strategi Investasi Digital

Irawan Wingdes¹, Marlline Callista², Febby Ananda³

Sistem Informasi
STMIK Pontianak
Pontianak, Indonesia

¹irawan.wingdes@gmail.com

Abstrak

Investasi digital meningkat pesat sejak tahun 2016 di Indonesia, tetapi diiringi berbagai kasus kerugian besar. Seorang investor dapat menyiapkan diri sebelum berinvestasi dengan menyiapkan strategi jual beli. Namun, pengujian strategi tersebut berpotensi merugikan bila dilakukan langsung dengan dana riil. Alternatif untuk pengujian strategi dapat dilakukan pada data masa lalu (backtesting) tetapi belum umum diteliti khususnya pada saham di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah implementasi backtesting pada 3 strategi jual beli jangka pendek yang diujikan pada data 5 tahun 45 saham anggota LQ45 menggunakan python. Kembalian strategi dibandingkan dengan strategi buy and hold melalui pengujian anova pada tingkat kepercayaan 95%. Hasil menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan statistik antara strategi jangka pendek dan jangka panjang buy and hold. Strategi jangka pendek memberikan hasil kembalian yang lebih tinggi disertai resiko yang lebih tinggi. Backtesting memberikan informasi penting, tetapi memerlukan pelaporan menyeluruh agar tidak berpotensi disinformasi.

Kata Kunci— Backtesting, Investasi, Perdagangan otomatis

[PN009]

Penerapan Fuzzy Associative Memory pada Penjurusan Siswa Sekolah Menengah Atas

David¹

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Pontianak
Jalan Merdeka No. 372, Pontianak, Kalimantan Barat

david@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Penentuan jurusan adalah proses pemilihan siswa pada saat suatu jurusan ditentukan. Dalam usaha besar ini, setiap siswa perlu memilih rencana jurusan yang akan diikutinya ditingkatkan kelas berikutnya. Penjurusan dilakukan berdasarkan atas tes IQ, psikotes dan kemampuan akademik siswa (nilai mata pelajaran peminatan). Penelitian ini berfokus pada penerapan metode Fuzzy Associative Memory dengan tujuan membentuk aturan-aturan yang sesuai dengan model klasifikasi sesuai dengan kriteria penjurusan di SMA. Kriteria berupa nilai tes IQ, nilai psikotest, rata-rata nilai mata pelajaran IPA antara lain: matematika, fisika, kimia dan biologi serta rata-rata nilai mata pelajaran IPS, antara lain: sejarah, sosiologi, ekonomi dan geografi. Hasil klasifikasi penjurusan dengan dataset siswa memiliki akurasi senilai 82.67%. Pihak sekolah yang nantinya akan memberikan keputusan akhir bagi penjurusan siswa. Hasil yang diinginkan dari riset ini ialah membantu guru menentukan keputusan penjurusan bagi para siswa. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dikembangkan diperoleh bahwa metode Fuzzy Associative Memory dapat digunakan untuk memprediksi jurusan siswa. Selanjutnya, peningkatan performa model Fuzzy Associative Memory perlu dilakukan dengan menerapkan teknik metode Fuzzy lainnya sehingga proses klasifikasi menjadi lebih akurat.

Kata kunci: Fuzzy Associative Memory, Fuzzy, Klasifikasi, Penjurusan Siswa

[PN010]

Pengelompokan Tingkat Risiko Daerah Tanah Longsor Di Kalimantan Timur Menggunakan Fuzzy C-Means

Novianti Puspitasari¹, Rosmasari², Iqbal Virdaus Septian S³, Anindita Septiarini⁴, Masna Wati⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Teknik/Program Studi Informatika

Universitas Mulawarman

Samarinda, Indonesia

¹*novia.ftik.unmul@gmail.com*, ²*rosmasari@fkti.unmul.ac.id*,

³*iqbalvssiregar19@gmail.com* ⁴*anindita@unmul.ac.id*,

⁵*masnawati@gmail.com*,

Abstrak

Bencana longsor merupakan salah satu bencana yang perlu menjadi perhatian serius bagi pemerintah khususnya pemerintah Kalimantan Timur. Pemerintah membutuhkan data yang informatif dan akurat untuk mengetahui daerah yang terkena longsor berdasarkan tingkat kerawanannya. Hal ini bertujuan agar pemerintah dapat membuat kebijakan yang tepat untuk mengatasi dan meminimalisir kerugian yang disebabkan oleh bencana tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Fuzzy C-Means untuk mengelompokkan daerah longsor ke dalam 3 cluster. Fuzzy C-Means merupakan metode yang mampu mengelompokkan data ke dalam kategori berdasarkan fungsi obyektif yang dihasilkan. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data total kasus bencana tanah longsor di wilayah Kalimantan Timur berjumlah 243 data. Dari penelitian ini diketahui bahwa clustering menggunakan metode Fuzzy C-Means menghasilkan 5 kecamatan yang masuk ke dalam daerah beresiko tinggi (C1), sedangkan 46 kecamatan masuk ke dalam cluster beresiko rendah (C2) dan sisanya sebanyak 2 kecamatan masuk ke dalam daerah beresiko sedang (C3). Dengan nilai Partition Coefficient sebesar 0,935751561 menunjukkan bahwa metode Fuzzy C-Means mampu mengelompokkan daerah yang terkena bencana longsor ke dalam tiga kategori dengan sangat baik. Hasil akhir penelitian ini berupa sistem informasi yang memuat informasi tentang daerah yang berisiko longsor di Kalimantan Timur.

Kata kunci: Clustering, Tanah Longsor, Fuzzy C-Means, Partition Coefficient

[PN011]

Analisis Media Sosial Penyedia Layanan Internet Menggunakan Algoritma XGBOOST

Jonathan Iskandar¹, Viny Christanti Mawardi², Janson Hendryli³

Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Tarumanagara
Jakarta, Indonesia

¹*jonathaniskandar@outlook.com*, ²*viny@fti.untar.ac.id*,

³*jansonh@fti.untar.ac.id*

Abstrak

Pada era revolusi industri 4.0 ini, internet telah berkembang menjadi hal vital yang berpengaruh pada aktivitas masyarakat baik dari segi sosial maupun ekonomi. Hal ini terasa signifikan di Indonesia dilihat dari meningkatnya jumlah pengguna media sosial, sehingga membuat Indonesia menjadi salah satu negara dengan pengguna internet terbesar di dunia. Provider internet bermunculan semakin banyak untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Pelayanan yang diberikan dapat dinilai oleh masyarakat dengan berbagai cara seperti menggunakan media sosial. Saat ini banyak aplikasi yang digunakan untuk membantu menganalisa kepuasan pelanggan dari media sosial. Analisa tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan pelayanan provider dan membantu masyarakat mengetahui kualitas provider. Pada penelitian ini dilakukan penelitian untuk membuat aplikasi yang dapat membantu pengguna internet di Indonesia untuk mengetahui informasi provider mana yang menyediakan layanan internet yang baik berdasarkan komentar dari pengguna. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data teks melalui API yang disediakan oleh Twitter dan diubah menjadi vektor menggunakan TF-IDF kemudian komentar teks diklasifikasi menggunakan algoritma XGBoost. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah aplikasi berbasis web yang dapat menunjukkan hasil klasifikasi sentimen secara real-time mengenai penyedia layanan internet di Indonesia. Akurasi terbaik dari metode ini adalah 89.3% dengan 263 data yang diambil dari 9 provider.

Kata kunci: Analisis sentimen, Twitter, TF-IDF, XGBoost, Penyedia Layanan Internet.

[PN013]

Determinan Yang Mempengaruhi Penghindaran Pajak Pada Sub Sektor Barang Konsumsi Yang Terdaftar di BEI

Novita Levenia Manalu¹, Nurul Izzah Lubis²

Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Potensi Utama
Kota Medan, Indonesia

¹*novitmanlu@gmail.com*, ²*nurulizzah.potensi@gmail.com*,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Corporate Social Responsibility (CSR), Good Corporate Governance (GCG), capital intensity, dan leverage terhadap Penghindaran Pajak. Penelitian ini menggunakan data sekunder yang diperoleh dari website Bursa Efek Indonesia yang merupakan laporan keuangan tahunan pada perusahaan sub sektor makanan dan minuman periode 2017-2019. Hasil penelitian menunjukkan Corporate Social Responsibility dan Good Corporate Governance tidak berpengaruh terhadap penghindaran pajak, sedangkan capital intensity dan leverage berpengaruh terhadap penghindaran pajak. Hasil penelitian juga membuktikan ada pengaruh secara simultan dari Corporate Social Responsibility, good corporate governance, capital intensity dan leverage terhadap penghindaran pajak.

Kata kunci: Penghindaran Pajak, CSR, GCG, Intensitas Modal, Rasio Hutang.

[PN015]

Pengujian Black Box pada Aplikasi Jemput Sampah Online Desa Rejosari Menggunakan Teknik Equivalence Partitions

Sony Panca Budiarto¹, Dwi Yulian R.L²

Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi
Banyuwangi, Indonesia

¹sonystikombanyuwangi@gmail.com, ²lingkeku@gmail.com

Abstrak

Aplikasi Jemput Sampah Online Desa Rejosari berhubungan dengan Penerapan Teknologi Informasi berbasis web terintegrasi Bank Sampah, dimana masyarakat desa rejosari menjual sampah secara online, menabung dibank sampah ataupun tukar sampah dengan produk dari bank sampah cukup dari rumah saja tanpa harus datang ke bank sampah, pengepul adalah mitra bank sampah. Aplikasi jemput sampah online desa rejosari harus bebas dari kesalahan, untuk menghindari kerugian bagi pengelola ataupun anggota bank sampah. Untuk memberikan jaminan bahwa aplikasi jemput sampah online desa rejosari telah bebas dari kesalahan atau bug maka perlu dilakukan pengujian. Pengujian perangkat lunak merupakan salah satu kegiatan yang bertujuan untuk meminimalisir kerugian yang terjadi akibat kesalahan sistem. Pada penelitian ini akan dilakukan pengujian aplikasi jemput sampah online desa rejosari menggunakan metode Black Box dengan teknik Equivalence Partitions. Pengujian metode black box adalah pengujian yang didasarkan pada interface dan fungsi-fungsi dari aplikasi. Teknik Equivalence Partitions adalah metode yang membahas valid atau tidaknya data masukan yang diinputkan pada aplikasi dan mengamati tingkat akurasi dari masukan tersebut. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi jemput sampah online desa rejosari yang dikembangkan bebas dari kesalahan dan sudah memenuhi semua persyaratan desain sistem yang ditetapkan.

Kata kunci: Black Box, Equivalence Partitions, Bank Sampah, Jemput sampah online, rejosari

[PN016]

Rancang Bangun Touchless Hand Sanitizer Untuk Membantu Mencegah Penularan

Sarmidi¹, Dani Rohpandi², Indrianti³

Jurusan Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya
STMIK Tasikmalaya
Tasikmalaya Indonesia

¹*sarmidi@stmik-tasikmalaya.ac.id*, ²*dani@stmik-tasikmalaya.ac.id*,
³*indriyanti2839@gmail.com*

Abstrak

Mencuci tangan dengan hand sanitizer sudah menjadi bagian dari new normal activity atau adaptasi kebiasaan baru masyarakat di tengah-tengah pandemi covid-19. Botol-botol yang berisi cairan hand sanitizer juga sudah banyak tersedia di fasilitas-fasilitas umum seperti bank, super market, perkantoran dan sebagainya. Tetapi karena masih menggunakan botol yang ditekan, bagian nozzle pump botol tersebut menjadi tidak higienis. Oleh karena itu untuk menjaga ke higienisannya dibutuhkan hand sanitizer nirsentuh. Pada penelitian ini dirancang touchless hand sanitizer menggunakan microcontroller Arduino Uno, sensor ultrasonic HC-SR04 dan pompa mini. Hasil akhir dari alat ini adalah touchless hand sanitizer yang akan menyemprotkan cairan anti septik ketika ada objek yang mendekati pada sensor kurang dari sama dengan 6 cm. Touchless hand sanitizer ini juga dirancang agar bisa menyemprotkan cairan anti septik dari 2 sumber sehingga masyarakat yang akan menggunakan alat ini tidak perlu antri dan menimbulkan kerumunan. Kebaharuan dari penelitian ini adalah yang tersedia di

Kata Kunci: Hand Sanitizer, Touchless, Arduino Uno, New Normal, Covid-19

[PN017]

Analisis Kesadaran Merek dan Pengembangan Corporate Identity pada Bintang Beach Club Dive & Water Sport

**G. Hendri Mahardika W¹, A.A. Putra Ariska Wijaya²,
I Gede Harsemadi³, Dedy Panji Agustino⁴**

Program Studi Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali
Denpasar, Indonesia

*¹gedehendri2@gmail.com, ²gunxariska26@gmail.com,
³harsemadi@stikom-bali.ac.id, ⁴panji@stikom-bali.ac.id*

Abstrak

Bintang Beach Club Dive & Water Sport merupakan salah satu penyedia watersport di Bali. Pada tahun 2020, perusahaan terpaksa tutup sementara akibat pandemi COVID-19 yang berdampak terhadap penurunan kunjungan. Penulis pun tertarik untuk mengetahui apakah situasi tersebut berpengaruh pada eksistensi merek perusahaan atau tidak. Oleh karena itu, dilakukanlah analisis tingkat kesadaran merek menggunakan metode analisis kualitatif statistik deskriptif yang didukung dengan penentuan data berdasarkan wawancara dan kuesioner untuk mengetahui tingkat kesadaran merek perusahaan. Dari 42 responden menunjukkan hasil Top of Mind yang mayoritas sumber informasinya berasal dari agen wisata (42%). Hasil tersebut dijadikan pengembangan corporate identity yang bertujuan mempertahankan maupun meningkatkan eksistensi merek perusahaan di pasar. Metode yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle yang menghasilkan implementasi seperti, brand book, video company profile, dan website. Implementasi dari corporate identity menyatakan sistem berjalan sesuai harapan, setelah mendapatkan hasil pengujian menggunakan metode Black Box Testing (fungsional) dan Evaluasi Heuristik (10 standar penilaian). Kemudian, dari hasil kuesioner penilaian corporate identity menunjukkan nilai persentase sebesar 92% (sangat baik) dari total nilai rata-rata sebesar 4,645 dari 50 responden. Kemudian, pemaksimalan eksistensi merek perusahaan secara digital dilakukan melalui penerapan Search Engine Optimization (SEO) dan website telah berada di peringkat teratas pada kueri 'bintang watersport'.

Kata kunci: Brand Awareness, Watersport, Corporate Identity.

[PN021]

Implementasi Model Evaluasi Capaian Kinerja Akademik Berbasis Sistem Pendukung Keputusan

**Laser Narindro¹, Ni Wayan Deriani²,
I Gede Dwi Adithya Pradana Wata³, I Wayan Angga Reksa⁴**

Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Bisnis dan Vokasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali
Kota Denpasar, Bali, Indonesia

¹*lasernarindro@stikom-bali.ac.id*, ²*deriani@stikom-bali.ac.id*,
³*210050052@stikom-bali.ac.id*, ⁴*210050072@stikom-bali.ac.id*

Abstrak

Penelitian terfokus pada pengembangan model sistem penjaminan mutu internal (SPMI), dimana SPMI sendiri merupakan bentuk dari evaluasi diri sekolah). Sedangkan fungsi teknologi informasi sendiri digunakan untuk mendukung kebutuhan administrasi dan operasional EDS yang dilakukan oleh pelaksana dan pengawas satuan pendidikan untuk jenjang sekolah menengah kejuruan (SMK) yang berada pada wilayah DKI Jakarta yang mengacu pada Standar Nasional Pendidikan (SNP). Meskipun SPMI sudah berjalan, namun masih memerlukan analisis dan pengembangan dari segi sistem informasi manajemen (SIM) dan fungsi manajemen akademiknya dengan menggunakan bantuan aplikasi web. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat memberikan hasil analisis terkait capaian kinerja akademik pada jenjang pendidikan SMK dengan bantuan teknologi informasi berupa aplikasi web untuk pengolahan dan perhitungan data capaiannya serta dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan untuk para pemangku kepentingan pada bidang pendidikan melalui sistem pendukung keputusan. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (RnD) dimana metode untuk penilaian kelayakan model menggunakan Unified Technology Acceptance And Use Theory (UTAUT). Hasil yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah pengembangan model evaluasi diri sekolah berbasis sistem pendukung keputusan. Adapun tingkat kelayakan secara keseluruhan model yang diusulkan yaitu dapat Diterima dan masuk dalam kategori Sangat Layak.

Kata kunci: sistem penjaminan mutu internal, evaluasi diri sekolah, sistem pendukung keputusan, web, standar nasional pendidikan.

[PN022]

Segmentasi Tomat Menggunakan Metode K-Means Clustering dan Pengolahan Citra Digital

Anindita Septiarini¹, Hamdani Hamdani², Yurni Khoemah³,
Novianti Puspitasari⁴, Masna Wati⁵

Program Studi Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

¹*anindita@unmul.ac.id*, ²*hamdani@unmul.ac.id*,

³*yurninurul1419@gmail.com*, ⁴*novipuspitasari@unmul.ac.id*,

⁵*masnawati@fkti.unmul.ac.id*

Abstrak

Penerapan pengolahan citra digital pada bidang perkebunan telah banyak diteliti dan dikembangkan, misalnya pada sistem untuk mengidentifikasi kematangan buah dan mengendalikan robot pemanen buah. Pembuatan sistem tersebut membutuhkan proses utama yaitu segmentasi untuk membedakan antara area buah dan latar belakang (background) karena hanya area buah saja yang perlu diproses untuk menentukan kematangan buah. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode segmentasi tomat. Metode ini terdiri dari empat proses utama: akuisisi data, deteksi region of interest (ROI), pre-processing, dan segmentasi. Pengubahan ukuran dan thresholding dengan metode Otsu diterapkan pada deteksi ROI. Konversi ruang warna RGB menjadi HSV diterapkan pada pre-processing. Selanjutnya, K-Means clustering diterapkan pada segmentasi diikuti dengan implementasi operasi morfologi untuk membuang noise yang tersisa. Evaluasi kinerja metode segmentasi tomat yang dilakukan terhadap 160 citra menunjukkan rata-rata nilai precision, recall, dan F-measure yang diperoleh masing-masing mencapai 97%, 88%, dan 94%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode segmentasi yang diterapkan mampu membedakan antara area buah dan background.

Kata kunci: pre-processing, segmentasi, thresholding, K-Means, operasi morfologi.

[PN023]

Penelitian Awal Pengelompokkan Data Penduduk Mempergunakan Algoritma K-means Clustering untuk Penentuan Penerimaan Bantuan Dana Desa

Yolendes Hermadi Dandi¹, Anastasia Rita Widiarti²

Fakultas Sains dan Teknologi / Program Studi Informatika
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta, Indonesia

¹*marselius306@gmail.com*, ²*rita_widiarti@usd.ac.id*

Abstrak

Persoalan penentuan yang berhak menerima bantuan dana desa oleh suatu pemerintah desa seringkali berimbas pada tidak berhasilnya tujuan pemberian dana, karena bisa berakibat keluarga yang seharusnya mendapatkan bantuan dana desa menjadi tidak memperoleh haknya. Salah satu yang dapat ditempuh adalah dengan memanfaatkan algoritma k-means clustering untuk membantu pengambil keputusan dalam memilih penduduk yang berhak menerima bantuan dana tersebut, dengan harapan hasilnya bisa lebih akurat. Dari hasil percobaan dengan menggunakan 188 data penduduk di desa X yang telah melewati pengolahan data awal termasuk membuang atribut yang tidak relevan, nilai silhouette terbesar pada hasil pengelompokkan data menjadi 2 bagian adalah 0,728278964. Nilai tersebut menunjukkan bahwa hasil pengelompokkan data yang terjadi sudah kuat dan setiap data sudah ditempatkan pada klaster yang sangat sesuai. Atribut-atribut yang diduga dapat digunakan sebagai basis penentuan pengambilan keputusan adalah jumlah keluarga, luas lahan, luas lantai, jenis lantai, bahan dinding, keberadaan jendela, bahan atap, jenis penerangan, tempat pembuangan sampah, sarana MCK, sumber air, dan sarana buang air besar. Dari nilai ground truth yang ditemukan sebesar 70,21%, dapat diketahui pula bahwa hasil pengelompokkan relevan dengan kenyataan di lapangan.

Kata kunci: clustering, k-means, silhouette index, bantuan dana

[PN024]

Perencanaan Sistem Informasi Laboratorium Menggunakan Metode Enterprise Architecture Planning

Tri Widayanti

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Pontianak
Pontianak, Indonesia

tri.widayanti@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Pengelolaan Laboratorium Jurusan Teknik Mesin Politeknik Negeri Pontianak masih dilakukan secara konvensional dan belum adanya integrasi data, sehingga memerlukan perencanaan Enterprise Architecture. Tujuan perencanaan Enterprise Architecture adalah untuk menyusun kebutuhan teknologi informasi dan menyelaraskan dengan kebutuhan proses bisnis. Metode Penelitian mengacu pada tahapan-tahapan Enterprise Architecture Planning (EAP). EAP merupakan panduan untuk perencanaan arsitektur yang mengintegrasikan strategi bisnis dengan tahapan teknologi dan sumber daya teknologi. Tahapan EAP yang dilakukan meliputi Planning Initiation, level kedua terdapat dua tahapan yaitu Business Modeling dan Current System and Technology, level ketiga terdiri dari tiga tahapan yaitu Data Architecture, Applications Architecture dan Technology Architecture. Penelitian ini menghasilkan blueprint untuk memudahkan Laboratorium Teknik Mesin Polnep dalam meningkatkan pelayanan laboratorium dan mendukung dalam pengambilan keputusan. Proses bisnis pada sistem pelayanan laboratorium masih berbasis konvensional sehingga tidak bisa maksimal dalam pengolahan data, pelayanan dan pemberian informasi. Meningkatnya efektivitas dan efisiensi waktu merupakan manfaat dari dukungan sistem informasi dan teknologi informasi pada proses bisnis. Kedepannya dapat dikembangkan perencanaan sistem informasi laboratorium yang terintegrasi untuk semua jurusan.

Kata kunci: Laboratorium, Sistem Informasi, Enterprise Architecture Planning.

[PN025]

Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Inventaris pada Laboratorium Komputer SMK Negeri 1 Jayapura

Jim Lahallo¹, Syaraswati², Bimo Irianto³, Rosiyati M.H. Thamrin⁴

Program studi Sistem Informasi
STIMIK Sepuluh Nopember Jayapura
Kota Jayapura, Indonesia

¹*jim.lahallo@gmail.com*, ²*syaraswati1011@gmail.com*,
³*fajarbhim96@gmail.com*, ⁴*rosiyati.thamrin@yahoo.com*

Abstrak

Siswa di SMK Negeri 1 Pariwisata Jayapura dalam setiap penggunaan komputer untuk praktikum, diwajibkan mengisi formulir penggunaan alat di kertas. Formulir berisi laporan siswa kepada teknisi mengenai kondisi awal dan kondisi akhir penggunaan komputer. Permasalahan yang sering terjadi adalah formulir sering tercecer, hilang, dan robek, mengakibatkan proses monitoring penggunaan komputer oleh petugas laboratorium berusaha mengingat data siswa yang terakhir kali menggunakan komputer dan disalin ulang di kertas yang baru. Pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode waterfall, dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk pengkodean dan MySQL sebagai basis data. Permodelan sistem yang digunakan adalah Data Flow Diagram dan Entity Relationship Diagram. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi monitoring inventaris pada laboratorium SMK Negeri 1 Jayapura berbasis website. Sistem ini dapat menginformasikan kondisi komputer dan perangkat kepada teknisi dan kepala sekolah. Selain itu, sistem diakses menggunakan jaringan lokal, sistem mampu mengelola data komputer, perangkat dan siswa, sistem mampu menghasilkan laporan mengenai kondisi komputer, perangkat dan laporan penggunaan komputer.

Kata kunci: inventaris, laboratorium, monitoring, sistem informasi, website.

[PN027]

ChatBot Telegram Sebagai Alternatif Aplikasi “SIDAK SAMSAT” di Kabupaten Minahasa Utara

Edson Yahuda Putra¹, Wicipto Chester², Tendean Arter³

Program Studi Informatika, FIK UNKLAB
Universitas Klabat
Airmadidi, Indonesia

¹*eyahuda@unklab.ac.id*, ²*s21710323@student.unklab.ac.id*,
³*s11720037@student.unklab.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini bermula dari sulitnya melakukan implementasi penggunaan aplikasi Reminder Pembayaran Pajak di Minahasa Utara berbasis Android. Faktor penyebabnya adalah sosialisasi yang kurang dan adanya keengganan dari user untuk mengunduh dan menggunakan aplikasi di smartphone user. Untuk itu dibuatlah sebuah aplikasi yang yang bisa dipakai tanpa harus mengunduh dan menginstall di smartphone. Aplikasi ini berjalan di platform Telegram dimana user yang sudah menggunakan Telegram bisa langsung bertanya seperti melakukan chatting. Fitur dari aplikasi ini adalah pengguna bisa mendapatkan informasi berapa jumlah bayar pajak kendaraan bermotornya di tahun berjalan, pengguna bisa mendaftarkan kendaraan bermotornya untuk bisa mendapatkan pengingat bila akan jatuh tempo. Peneliti juga menambahkan back-end untuk admin yang digunakan untuk melakukan pemeliharaan sistem. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini menggunakan prototyping model, sementara framework yang digunakan adalah Django dan agar bisa berhubungan dengan server digunakan Application Program Interface (API). Hasil dari aplikasi ini adalah sebuah chat-bot yang yang berjalan di aplikasi Telegram.

Kata kunci: Bot, Telegram, Backend, Pajak

[PN028]

Pengenalan Benteng Rotterdam Menggunakan Teknik Photogrammetry Berbasis Mixed Reality

**Andria Wahyudi¹, Joe Yuan Mambu², Junior Luntungan³,
Grace Pikirang⁴**

Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Informatika, Universitas Klabat,
Jl. A. Mononutu, Airmadidi – Minahasa Utara, Sulawesi Utara

¹*andriawahyudi@unklab.ac.id*, ²*joeyuan.mambu@unklab.ac.id*,

³*s11810192@student.unklab.ac.id*, ⁴*s11810232@student.unklab.ac.id*

Abstrak

Perkembangan teknologi terjadi di beberapa sektor, salah satunya sektor pariwisata. Pemanfaatan teknologi sangat mempengaruhi dalam memperkenalkan cagar budaya. Salah satu cagar budaya yang dapat diperkenalkan ialah Benteng Rotterdam. Mixed Reality adalah perpaduan antara Augmented Reality dan Virtual Reality, yang dapat memberi pengguna untuk mendapatkan pengalaman yang baru. Dalam penelitian ini, Mixed Reality digunakan sebagai media pengenalan Benteng Rotterdam. Interaksi yang digunakan dalam penelitian ini adalah interaksi Gaze, yang dimana interaksi ini memanfaatkan tatapan pengguna. Proses pembuatan objek 3D pada penelitian ini menggunakan teknik Photogrammetry dimana dalam teknik ini menggunakan foto-foto dari setiap sudut Benteng Rotterdam. Setelah aplikasi selesai, dilakukan pengujian dari beberapa tipe smartphone. Pengujian yang dilakukan berupa pengujian jarak, pengujian cahaya dan pengujian waktu. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah media pengenalan Benteng Rotterdam dengan menggunakan teknik pembuatan objek 3D yang dapat berjalan pada smartphone dengan sistem operasi Android.

Kata kunci: Mixed Reality, AR, VR, Benteng Rotterdam, Photogrammetry

[PN029]

Mind Mapping and Discussion of Non Movie To Enhance Speaking

Susanti

Program Studi Sistem Informasi
STMIK Pontianak
Pontianak, Indonesia

santy.mayfoura@gmail.com

Abstrak

Speaking is one of the four language competences inevitably must be conquered by foreign or second language learners. It is mostly regarded as productive skill, however the most difficult one to be acquired. This inquiry aim addressed to practice speaking through mind mapping and class discussion of non-movie videos to enhance speaking competence of second semester student of System Information STMIK Pontianak both in and out of classroom. Non-Movie videos are the authentic learning resources gained in Internet through YOUTUBE channel. Classroom action research design is directed in this study involving three simple phrases of Look-Think-Act. Tests and fieldnotes are the tools of data collections employed through three cycles then accumulated using doubled regression of three variables of SPSS statistical program to figure out both approaches effect on learning. The outcome indicates that the mind mapping approach and class discussion of non-movie videos are indeed substantially enhance learners' speaking aptitudes and performances.

Kata kunci: Speaking, mind-mapping, class discussion, non-movie videos, authentic resources.

[PN030]

Sistem Informasi Gereja Masehi Injili di Minahasa Pada Pelayanan Kategorial Berbasis Web

**Reynoldus Andrias Sahulata¹, Jacqueline Waworundeng²,
Firman Marthin Yohanes Suawa³, Frendio Sendouw⁴**

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer

^{2,3,4}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer

^{1,2,3,4}Universitas Klabat, Airmadidi, Indonesia

¹*rey_sahulata@unklab.ac.id*, ²*jacqueline.morlav@unklab.ac.id*,

³*s21610357@student.unklab.ac.id*, ⁴*s216105406@student.unklab.ac.id*

Abstrak

Informasi yang akurat dan mudah untuk mendapatkannya adalah hal yang niscaya diperlukan oleh Jemaat Bukit Moria Winangun dalam bergereja dan berjemaat, hal ini terlihat dalam pelayanan di jemaat. Informasi yang ada kadang kala sudah tidak bersesuaian dengan kegiatan yang akan dilakukan jemaat. Permasalahan seperti ini timbul disebabkan informasi yang ada pada jemaat yang tidak akurat disebabkan adanya dinamika didalam jemaat. Untuk itu penelitian ini diarahkan membuat sistem informasi yang dapat digunakan secara efektif didalam mendukung jalannya kegiatan bergereja dan berjemaat. Dalam membangun sistem informasi jemaat, peneliti menggunakan Framework untuk pembuatan website menggunakan Madeline dalam pembuatan Web Application. Dengan menggunakan metode penelitian Model Spiral, penelitian ini dimulai dengan menetapkan tujuan, identifikasi dan penyelesaian resiko, pengembangan dan pengujian, evaluasi dan perencanaan. Sistem Informasi dirancang dengan menggunakan Bahasa Pemrograman PHP, HTML, Javascript yang mendukung pembuatan Web Application, serta menggunakan web server apache, dan database server Mysql, dihasilkan sistem yang dapat menyimpan data jemaat dan dapat menampilkan jadwal ibadah kategorial yang dapat di akses kapan saja dalam mendapatkan informasi, disamping itu pada tingkat sinode dapat mengambil data sensus jemaat bukit moria winangun, melalui jangkauan internet, untuk mendapatkan informasi yang terkini.

Kata kunci: Sistem Informasi, Spiral Model, Web Application, PHP.

[PN032]

Pengembangan Aplikasi Pelaporan Penggunaan Anggaran Perjalanan Dinas Berbasis Android Pada PT Lawang Sewu Teknologi

**Lasmedi Afuan¹, Nurul Hidayat², Bangun Wijayanto³,
Yogiek Indra Kurniawan⁴, Muqsithu Nafi'u Dzikri Rofi'Rosyid⁵**

^{1,2,3,4,5}Fakultas Teknik, Jurusan Informatika
Universitas Jenderal Soedirman
Purwokerto, Indonesia

¹*lasmedi@unsoed.ac.id*, ²*nurul@unsoed.ac.id*,
³*bangun.wijayanto@unsoed.ac.id*, ⁴*yogiek@unsoed.ac.id*,
⁵*muqsithu.rofirosyid@mhs.unsoed.ac.id*

Abstrak

Setiap penugasan perjalanan dinas memiliki keperluan yang berbeda. Selain keperluan, terdapat perbedaan juga dari delegasi dan anggaran yang disediakan. Penugasan perjalanan dinas menggunakan Surat Perintah Tugas sebagai dasar atau landasan dalam pelaksanaan perjalanan dinas yang berisi delegasi, anggaran, dan keperluan perjalanan dinas. Dalam pelaksanaannya, delegasi akan menggunakan uang yang telah dianggarkan sebelumnya dan dicatat penggunaannya saat kegiatan perjalanan dinas sedang berlangsung. Untuk mempermudah proses tersebut diperlukan aplikasi untuk mengelola informasi pengeluaran anggaran perjalanan dinas. Selain hal tersebut juga dapat memberikan tambahan anggaran pada perjalanan dinas dan laporan keuangan perjalanan dinas. Dari yang telah disebutkan dapat dibuatkan aplikasi berbasis android yang nantinya akan mempermudah pengguna untuk mengakses terkait penugasan dan pelaporan keuangan perjalanan dinas.

Kata kunci: aplikasi, android, anggaran, perjalanan dinas.

[PN033]

Nilai Kematangan Kinerja Tata Kelola Teknologi Informasi Pada Bisnis Keluarga

Sandy Kosasi

Program Studi Sistem Informasi
STMIK Pontianak
Pontianak, Indonesia

sandykosasi@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Mengelola portofolio aplikasi layanan teknologi informasi (TI) lebih dari sekadar menyediakan layanan informasi. Namun juga harus dapat menyediakan sinkronisasi layanan informasi dan jaminan serta integrasi interoperabilitas. Nilai kesenjangan tata kelola TI merupakan tujuan dari penelitian dengan menggunakan COBIT 4.1 dan dilanjutkan dengan memberikan rekomendasi berupa keterkaitan antara proses PO dan DS dengan proses TI lainnya secara berkesinambungan. Pendekatan *research and development* (R&D) digunakan dalam penelitian ini dan untuk sampel sebanyak 65 perusahaan milik keluarga yang telah mengoperasikan toko online di Kalimantan Barat. Tingkat kematangan dari nilai kinerja Domain PO memiliki rata-rata nilai kematangan tata kelola TI sebesar 2,672 dengan minimal PO10 sebesar 2,324. Sementara untuk Domain DS rata-rata 2,768 dan terendah DS4, yaitu 2,535. Peningkatan ini tidak terlepas dari keterhubungan ke proses TI lainnya di setiap domain.

Kata kunci: Portofolio Aplikasi Layanan TI, Tata Kelola TI, Plan & Organize, Deliver and Support, COBIT 4.1 Framework.

[PN034]

Aplikasi Mobile Keanggotaan IndoCEISS Menggunakan Framework Flutter

**Nurul Hidayat¹, Lasmedi Afuan², Ipung Permadi³,
Atha Narentha Octaviano⁴**

^{1,2,3,4}Fakultas Teknik, Jurusan Informatika,
Universitas Jenderal Soedirman
Purwokerto, Indonesia

¹*nurul@unsoed.ac.id*, ²*lasmedi@unsoed.ac.id*,
³*ipung.permadi@unsoed.ac.id*, ⁴*atha.narentha@mhs.unsoed.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi mobile keanggotaan pada organisasi Indonesian Computer, Electronics and Instrumentation Support Society (IndoCEISS). Aplikasi mobile yang dirancang menggunakan Framework Flutter. Pengembangan aplikasi mobile keanggotaan IndoCEISS menggunakan metode mobile application development life cycle (MADLC) dilakukan 7 tahapan sebagai berikut: 1) Identification; 2) Design; 3) Development; 4) Prototyping; 5) Testing; 6) Deployment; 7) Maintenance. Penelitian ini telah berhasil mengembangkan aplikasi mobile keanggotaan IndoCEISS. Berdasarkan hasil penelitian aplikasi yang telah dibangun atau dirancang sudah dapat membantu masyarakat atau anggota baru dalam memperoleh informasi dan mendaftarkan dirinya di IndoCEISS.

Kata kunci: Aplikasi, Flutter, Mobile, IndoCEISS, Keanggotaan.

[PN035]

Rancang Bangun Aplikasi Mobile Jasa Titip Belanja Supermarket di Minahasa Utara

Stelny Ibrahim Adam¹, Mark Jibril Mononutu²,
Glainhard A.A. Damping³

³Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Klabat, Airmadidi, Sulawesi Utara, Indonesia

¹*stenly.adam@unklab.ac.id*, ²*s21810053@student.unklab.ac.id*,

³*s11810021@student.unklab.ac.id*

Abstrak

Berbelanja merupakan kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan pokok mereka sehari-hari. Ada banyak cara berbelanja saat ini, salah satunya adalah berbelanja secara online. Belanja secara online memudahkan orang untuk dapat berbelanja dari rumah tanpa harus pergi ke toko serta tidak perlu khawatir dapat menghabiskan waktu, sehingga berbelanja secara online merupakan pilihan terbaik karena lebih praktis dan efisien. Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk merancang Aplikasi mobile Jasa Titip Belanja Supermarket di Minahasa Utara. Perancangan aplikasi ini menggunakan metode Scrum dengan teknologi yang digunakan adalah bahasa pemrograman Javascript dengan kerangka kerja React Native dan ReactJS, serta Firebase sebagai database yang digunakan. Hasil akhir dari penelitian ini adalah aplikasi mobile untuk pengguna pelanggan dan kurir, juga aplikasi web untuk pengguna admin dan toko. Kedua aplikasi telah diuji dan dapat berjalan dengan baik. Manfaat dari penelitian ini yaitu mempermudah masyarakat untuk dapat memenuhi kebutuhan belanjanya serta dapat memberikan penghasilan tambahan bagi masyarakat yang ingin menjadi kurir dalam aplikasi ini.

Kata kunci: Jasa Titip, Minahasa Utara, React Native, ReactJS, Firebase.

[PN036]

Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Pariwisata Terpusat Menggunakan Zachman Framework dan Enterprise Architecture Planing

Arif Hadi Sumitro, M.Kom¹, M.Taufiq²

Teknik Informatika¹, Manajemen Informatika²
Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi
Banyuwangi, Indonesia

¹radenarifhadisumitro@gmail.com, ²mtaufiq39@gmail.com

Abstrak

Berkembangnya digitalisasi di Indonesia terutama di wilayah Banyuwangi menuntut banyak perubahan akan informasi yang disajikan dalam masyarakat. Pandemi covid 19 juga telah membawa dampak tuntutan akan perubahan tatanan dan aturan dalam segala hal termasuk juga pariwisata. Selain itu dalam kegiatan berwisata sendiri juga memiliki banyak komponen pendukung serta pelayanan dalam kegiatan berwisata, sehingga pembatasan kegiatan selama pandemic juga membawa dampak yang cukup besar untuk melakukan wisata. Banyuwangi memiliki berbagai macam potensi pariwisata, dan karena hal tersebut sehingga perlu adanya suatu rancangan besar untuk menyatukan kegiatan dan informasi berwisata di Banyuwangi termasuk pelayanan armada penunjang kegiatan berwisata. Selain itu komponen pendukung lain seperti penginapan juga perlu adanya koordinasi yang baik untuk mewujudkan kenyamanan dalam berwisata di tengah ketatnya protokol Kesehatan. Untuk itu, supaya system informasi terpusat bisa terwujud perlu adanya blue print yang jelas untuk memudahkan dalam mewujudkan perencanaan yang besar. Framework Zachman merupakan kerangka kerja yang akan digunakan untuk menciptakan arsitektur pelayanan pariwisata yang terpusat. Dan dari penelitian ini kerangka kerja Zachman mampu menciptakan desain blue print secara menyeluruh serta mempermudah dalam pembangunan system informasi pariwisata terpusat di Banyuwangi.

Kata kunci: Framework, Zachman, Pariwisata, Sistem Informasi.

[PN038]

Analisis Sentimen Sosial Media Twitter Menggunakan RNN Studi Kasus: Bantuan Sosial Covid-19

Christofel Grant Matthew Halim¹, Green Arther Sandag²,

Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi
Universitas Klabat
Airmadidi, Indonesia

¹*s21810164@student.unklab.ac.id*, ²*greensandag@unklab.ac.id*

Abstrak

Isu di media sosial Twitter yang terjadi di Indonesia mengenai Bantuan Sosial COVID-19 di mana penyalurannya tidak tepat sasaran dan tidak meratanya bantuan yang diberikan kepada masyarakat menimbulkan kekhawatiran di lingkungan masyarakat. Isu yang ada ini menjadi topik diskusi dan perdebatan di antara masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis sentimen terhadap isu Bantuan sosial COVID-19 di Indonesia menggunakan model dari Long Short-Term Memory (LSTM) yaitu BiLSTM. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dengan cara scraping data tweets menggunakan Google colab. Penelitian ini menggunakan dataset sebanyak 10.052 data tweets. Kinerja dengan menggunakan metode BiLSTM ini menghasilkan performa tertinggi yaitu 88% accuracy, 89% recall, 89% precision, 75% MCC, 85% specificity, 89% f1-score, dan 87% balanced accuracy, dan jika dibandingkan dengan 3 metode lainnya yaitu LSTM dan GRU dengan selisih 1-2% untuk accuracy dan untuk RNN mencapai selisih 11% dan untuk performa lainnya memiliki selisih sebesar 14%.

Kata kunci: analisis sentimen, deep learning, LSTM, BiLSTM, GRU.

[PN039]

Strategi Pemasaran Pada Online Marketplace Sebagai Media Promosi Produk

Diana Fitriani

Jurusan Sistem Informasi, STMIK Pontianak
Jl. Merdeka No. 372 Pontianak, Indonesia

e-mail: dianafitriani_8881@yahoo.com

Abstrak

Penelitian menjelaskan pengaruh parsial variabel bebas segmen pasar, target pasar dan posisi pasar terhadap pemilihan online marketplace sebagai media promosi produk pada pelaku bisnis yang minimal satu tahun telah menjalankan proses bisnis dan memasarkan produknya melalui online marketplace. Kondisi ini memberikan gambaran apakah pelaku bisnis dengan cermat melakukan strategi pemasaran ketika akan memilih media promosi yang memiliki popularitas tersendiri. Metode penelitian secara kuantitatif dalam model regresi linier berganda dan aplikasi uji penelitian dilakukan memakai SPSS versi 23.0. Regresi linier berganda memiliki nilai uji validitas dan reliabilitas serta uji asumsi klasik dengan standar lima uji untuk memberikan kelayakan dalam instrument penelitian. Hasil pengujian pada validitas dinyatakan pada angka 0.411 dan reliabilitas berada pada angka 0.601, kedua nilai hasil uji dinyatakan valid dan handal. Nilai uji secara parsial masing-masing variabel bebas berkontribusi positif terhadap variabel terikat. Pada uji simultan diperoleh nilai 37.8% variabel bebas mempengaruhi pemilihan online marketplace sebagai media promosi produk. Kondisi nyata memberikan gambaran bahwa masih banyak faktor lain yang menjadi standar penilaian pelaku bisnis dalam memilih media promosi produk diluar dari faktor yang dilakukan dalam penelitian.

Kata kunci: Strategi Pemasaran, Online Marketplace, Media Promosi produk, Regresi Berganda

[PN040]

Kemampuan Literasi Digital dan Finansial Siswa SMA Negeri 9 Pontianak

Budi Susilo

Program Studi Sistem Informasi
STMIK Pontianak
Pontianak, Indonesia

budi.susilo@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Enam literasi dasar sangat penting sebagai keterampilan hidup di abad ke-21. Gerakan literasi nasional sejak tahun 2016 adalah upaya membangun budaya literasi pada wilayah pendidikan. Kemampuan literasi digital dan finansial adalah bagian enam literasi dasar untuk menghadapi tantangan dan peluang dari kondisi ekonomi di era digital. Studi ini bertujuan untuk memberi gambaran tentang kemampuan literasi digital, kemampuan literasi finansial, dan menguji hubungan antara kedua kemampuan literasi tersebut pada siswa SMA Negeri 9 Pontianak. Penelitian ini melakukan survei kepada 100 siswa dengan teknik purposive sampling. Analisis dan pengujian yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS berupa statistik deskriptif dan korelasi Spearman (Spearman rho). Hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan siswa SMA Negeri 9 Pontianak dalam literasi digital (rata-rata 2,494) dan literasi finansial (rata-rata 2,243) berada pada tingkat di atas sedang (2,00). Pengujian hubungan kedua kemampuan tersebut menunjukkan ada hubungan yang signifikan. Penelitian ini menemukan bahwa dengan kemampuan literasi finansial yang di atas sedang tetapi pemanfaatan produk jasa keuangan (tabungan, asuransi, deposito, dan lainnya) masih termasuk rendah (rata-rata 1,280). Sebuah temuan yang penting untuk ditindaklanjuti dengan melakukan penelitian berikutnya.

Kata kunci: literasi digital, literasi finansial, gerakan literasi nasional, generasi Z, spss.

[PN041]

Perancangan Media Pembelajaran Dengan Menerapkan Augmented Reality Dan Metode Multimedia Model Life Cycle Pada Jurusan Multimedia

Solehatin¹, Sulaibatul Aslamiyah², Wildan³

¹Program Studi Manajemen Informatika

^{2,3}Program Studi Teknik Informatika

Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi
Banyuwangi, Indonesia

¹*atin33@yahoo.co.id*, ²*miastikom@gmail.com*,

³*wildanwildan25@gmail.com*

Abstrak

Semakin maraknya pembuatan media pembelajaran di dunia pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan seiring dengan kemajuan IPTEK. Maka pembaharuan model pembelajaran ke dalam media pembelajaran multimedia secara visual yang dapat memberikan cara pembelajaran multimedia yang lebih menarik dan menyenangkan. Dimana proses pembelajaran multimedia yang menyajikan gambar sebenarnya tanpa memegang dan melihat bendanya secara nyata. Dengan adanya aplikasi visual dapat mewakili benda aslinya sehingga dapat membantu siswa untuk berimplementasi secara langsung dengan benda yang dipelajari tanpa harus bersentuhan dengan peralatannya. Sehingga untuk mewujudkan perancangan media pembelajaran berbasis multimedia dan mengevaluasi penggunaan aplikasi pada penggunaan elemen multimedia pada media pembelajaran jurusan Multimedia. Maka pada penelitian dengan menggunakan metode Pengembangan Multimedia Model Life Cycle (MDLC) yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran Menerapkan metode Augmented Reality (AR) ke dalam sebuah aplikasi media pembelajaran multimedia sehingga bisa menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan tampilan sebenarnya dari peralatan multimedia yang dipelajari. Aplikasi media pembelajaran multimedia yang dihasilkan dapat digunakan untuk siswa jurusan Multimedia di SMK Negeri 1 Banyuwangi. Aplikasi media pembelajaran diharapkan dapat mengurangi penggunaan secara langsung sehingga mengurangi kemungkinan adanya kerusakan peralatan multimedia.

Kata kunci: Media, Pembelajaran, MDLC

[PN042]

Pembangunan E-Commerce Pada UMKM Mebel Sri Murni Palembang

**Indo Angke¹, Mutiara Bela Tista², Fahmi Ajismanto³,
Guntoro Barovich⁴**

Sistem Informasi^{1,2,3}, Informatika⁴
Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech^{1,2,3,4}
Palembang, Indonesia

*indoangke29@gmail.com¹, mutiarabela19@gmail.com²,
fahmi_ajismanto@palcomtech.ac.id³, guntoro@palcomtech.ac.id⁴*

Abstrak

UMKM Sri Murni merupakan salah satu usaha kecil dan menengah yang bergerak di bidang penjualan mebel. Kendala yang dialami pada sistem saat ini adalah sulit menjangkau pasar dikarenakan akses ke konsumen terbatas. Sehingga jangkauan penjualan belum meluas ke beberapa daerah. belum adanya sistem spesifik yang terkomputerisasi yang dapat digunakan untuk mengelola data barang, data kategori, data pelanggan, dan data transaksi penjualan. Tujuan dibangunnya e-commerce ini memberikan kemudahan dalam pemesanan produk, transaksi secara online dan membantu pengolahan data penjualan pada UMKM Sri Murni. Metode pengembangan sistem menggunakan metode prototype dengan pengujian sistem menggunakan black-box testing. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi e-commerce berbasis website yang dapat digunakan untuk mengelola data produk, data merek, data kategori, data supplier, data pelanggan dan data pesanan. Outputnya adalah laporan penjualan

Kata kunci: E-commerce, Website, Prototype

[PN043]

Perancangan Aplikasi SIG Berbasis Web Untuk Memonitoring Kegiatan Posyandu Di Kelurahan Tamanbaru

Rudi Hartono, M.Kom

Program Studi Manajemen Informatika
Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI
Banyuwangi, Indonesia

roed.stikom@gmail.com

Abstrak

Setiap orang untuk dapat hidup produktif secara sosial dan ekonomi akan berkaitan dengan masalah kesehatan. Untuk menjaga kesehatan itu manusia yang sakit membutuhkan fasilitas tenaga medis untuk mendapatkan pelayanan kesehatan maupun konsultasi melalui kegiatan diantaranya adalah pos pelayanan terpadu (posyandu). Kelurahan Tamanbaru adalah salah satu kelurahan yang terletak di Kecamatan Banyuwangi Kota mempunyai posyandu yang tersebar di beberapa wilayah kelurahan. Oleh karena letak posyandu yang saling berjauhan akan menyulitkan pihak kelurahan untuk memantau kegiatan serta lokasi posyandu secara berkala. Solusi untuk menangani permasalahan tersebut diatas dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi Sistem Informasi Geografis yang dapat menampilkan peta lokasi posyandu dengan cepat karena dengan membuka aplikasi Sistem Informasi Geografis berbasis web tersebut maka semua informasi yang berkaitan dengan kegiatan, lokasi serta foto posyandu di wilayahnya dapat langsung ditampilkan dalam bentuk peta digital.

Kata kunci: Sistem Informasi Geografis, Posyandu, Web, Tamanbaru.

[PN045]

Sistem Informasi Perpustakaan Pada SMP Negeri 1 Abiansemal Berbasis Web

**Ni Luh Ratniasih¹, I Nyoman Nanda Sanjiva Carya²,
I Gede Surya Rahayuda³**

Program Studi Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali
Bali, Indosensia

*¹ratni@stikom-bali.ac.id, ²nandasanjiva@gmail.com,
³surya_rahayuda@stikom-bali.ac.id*

Abstrak

SMP Negeri 1 Abiansemal merupakan salah satu satuan pendidikan jenjang SMP yang berada di Badung. Perpustakaan yang ada di SMP Negeri 1 Abiansemal dalam pengelolaannya masih dilakukan secara manual. Data pengunjung dan data peminjaman dilakukan dengan cara menulis pada buku sehingga data tidak akurat dan kurang efektif. Pengelolaan data yang dilakukan dengan cara tersebut akan mempersulit para petugas perpustakaan sekolah. Maka dari itu, pada penelitian ini dihasilkan sebuah Sistem Informasi Perpustakaan Pada SMP Negeri 1 Abiansemal Berbasis Web yang dirancang dan dibangun untuk membantu petugas perpustakaan dalam mengelola data perpustakaan. Sistem ini menggunakan metode waterfall yang dibangun menggunakan Framework Laravel dan bahasa pemrograman PHP. Adapun perancangan sistem dibuat dengan menggunakan Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), Basis Data Konseptual, Struktur Tabel dan Desain Antarmuka. Dari hasil metode Blackbox Testing didapatkan bahwa seluruh fungsi dari sistem sudah sesuai dengan hasil perancangan yang telah dibuat oleh penulis.

Kata kunci: Sistem Informasi Perpustakaan, SMP Negeri 1 Abiansemal, Framework Laravel.

[PN046]

Analisis Solusi Beberapa Metode Integrasi Numerik Berbasis Matlab Mobile

Silvana Samaray

Program Studi Teknik Informatika
STMIK Pontianak
Pontianak, Indonesia

silvana.samaray@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Integrasi numerik merupakan sub pokok bahasan dalam perkuliahan metode numerik yang diberikan kepada mahasiswa program studi Teknik Informatika. Persoalan integral yang sulit diselesaikan secara analitik dapat dicari solusi nilai hampirannya dengan menggunakan integrasi numerik. Pencarian solusi dari integrasi numerik dengan cara manual cukup sulit dipahami bagi sebagian besar mahasiswa karena membutuhkan waktu pengerjaan yang cukup lama dengan proses berulang-ulang dan seringkali memberikan hasil akhir yang belum akurat. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran yang terdapat pada smartphone, yaitu Matlab Mobile. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis akurasi solusi numerik berbasis Matlab Mobile dari metode trapezoida, metode Simpson 1/3 dan metode Simpson 3/8 terhadap penyelesaian integral fungsi aljabar, fungsi eksponensial dan fungsi trigonometri. Analisis akan dilakukan dengan 1) membandingkan akurasi solusi integrasi numerik menggunakan cara manual dengan penggunaan Matlab Mobile; 2) membandingkan solusi analitik dengan solusi numerik berbasis Matlab Mobile berdasarkan tingkat persentase galat, guna melihat tingkat akurasi solusi dari metode trapezoida, metode Simpson 1/3 dan metode Simpson 3/8. Hasil analisis menunjukkan bahwa aplikasi Matlab Mobile pada smartphone dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran dalam pokok bahasan integrasi numerik dengan tingkat akurasi solusi yang tinggi.

Kata kunci: integrasi numerik, metode trapezoida, metode Simpson 1/8, metode Simpson 3/8, Matlab Mobile.

[PN048]

Sistem Informasi Manajemen Logistik di PT WLS Logistik Indonesia

Cepi Rahmat Hidayat¹, Evi Dewi Sri Mulyani², Dwi Fitriyanto³

Jurusan Teknik Informatika
STMIK Tasikmalaya
Tasikmalaya, Indonesia

¹*ranvix14@gmail.com*, ²*evidewisrimulyani@gmail.com*,

³*dwifitriyanto123@gmail.com*

Abstrak

PT. WLS Logistik Indonesia adalah perusahaan penyedia jasa yang bergerak di bidang kepengurusan logistik ekspor dan impor internasional khususnya impor jalur China ke Indonesia. Saat ini di PT. WLS Logistik Indonesia pada proses manajemen data pengirimannya sudah terkomputerisasi dengan berlangganan aplikasi pihak ketiga. Namun aplikasi ini memiliki kekurangan yaitu customer tidak dapat melakukan pemesanan melalui secara online. Pada PT. WLS Logistik Indonesia ini juga belum adanya halaman untuk customer sehingga customer tidak dapat memantau secara berkala pengiriman yang dipesan nya. Dalam menyelesaikan permasalahan tersebut peneliti merancang dan membangun sebuah sistem Informasi Manajemen Logistik di PT. WLS Logistik Indonesia, dengan adanya platform tersebut diharapkan dapat memudahkan customer dalam proses pemesanan layanan dan meningkatkan daya tarik customer terhadap PT.WLS Logistik Indonesia. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Rapid Application Development (RAD), metode perancangan menggunakan model Unified Modeling Language (UML) dan Implementasi aplikasi ini menggunakan Laravel dan MySQL. Aplikasi ini memudahkan customer dalam melakukan pendaftaran dan memantau pengiriman karena dapat dilakukan melalui website.

Kata kunci: Sistem Informasi Manajemen Logistik, Rapid Application Development.

[PN050]

Jelajah Virtual Pura Puru Sada Desa Adat Kapal Berbasis Virtual Tour 360 Degree

**Pande Bagus Wahyu Widhya Suputra¹, I Gede Harsemadi²,
Ida Bagus Suradarma³**

Program Studi Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) STIKOM BALI
Jalan Raya Puputan Renon No. 86 Denpasar, Bali, Indonesia.

¹180030009@stikom-bali.ac.id, ²harsemadi@stikom-bali.ac.id,
³suradarma@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Pura Puru Sada, merupakan salah satu pura yang termasuk ke dalam golongan Pura Kahyangan Jagat yang terletak di Desa Adat Kapal, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung. Pura ini memiliki daya tarik dan keunikan tersendiri, selain sebagai tempat suci untuk bersembahyang Umat Hindu, Pura ini juga memiliki sebuah Prasadha atau Candi Agung pada bagian Uttamaning Mandala, dan juga Candi Bentar pada areal Nista Mandala yang diakui sebagai situs peninggalan bersejarah, maka dari itu Pura Puru Sada dikategorikan sebagai Pura Cagar Budaya. Seiring dengan berkembangnya zaman maka semakin pesat pula kemajuan dunia teknoogi, Virtual Tour merupakan salah satu teknologi digital yang memberikan pengalaman “pernah berada” di suatu tempat hanya dengan melihat layar monitor dan tanpa perlu berkunjung secara langsung kepada pengguna. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sebuah Aplikasi Virtual Tour 360 Degree sebagai media pengenalan Cagar Budaya Pura Puru Sada dengan menggunakan metode MDLC (Multimedia Development life cycle). Hasil penelitian ini adalah telah dibuat Aplikasi Jelajah Virtual Pura Puru Sada Berbasis Virtual Tour 360 Degree yang telah diuji menggunakan metode Black Box Testing yang mana mendapatkan hasil sesuai, dan juga menggunakan pengujian kuisisioner yang mendapatkan rata – rata hasil 4.55 dan persentase 91% serta dapat dikategorikan “sangat baik”.

Kata Kunci: Cagar Budaya Pura Puru Sada, Jelajah Virtual, Metode MDLC

[PN051]

PERANGKAP HAMA WERENG PADA TANAMAN PADI BERBASIS MIKROKONTROLER

Dani Rohpandi¹, Restu Adi Wiyono², Dede Syahrul Anwar³, Bain⁴

^{1,2,3}Teknik Informatika, STMIK Tasikmalaya, Jl. RE Martadinata 272A
Indihiang Kota Tasikmalaya, 46151, Jawa Barat, Indonesia

¹*dani@stmik-tasikmalaya.ac.id*, ²*restu45@yahoo.com*,

³*derul.anwar@gmail.com*, ⁴*bain@gmail.com*

Abstrak

Padi merupakan bahan pangan pokok sebagian besar rakyat Indonesia, penggunaan pestisida dan bahan kimia untuk mengendalikan hama wereng yang menyerang tanaman padi menjadi kurang efektif karena tidak semua hama yang mengganggu tanaman padi tersebut mati. Penelitian ini bertujuan untuk membuat alat perangkat hama wereng berbasis Mikrokontroler Arduino yang akan menyebabkan hama yang terperangkap langsung mati terbakar. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif dengan metode pengembangan sistem menggunakan prototype model. Mikrokontroler Arduino Uno digunakan sebagai pusat pengendali sistem, menggunakan 2 sensor LDR, sensor LDR yang pertama sebagai pemacu relay sebagai sakelar otomatis untuk menghidupkan lampu yang menjadi perangkat karena wereng bersifat fototaksis. Sensor LDR kedua mengaktifkan SIM800L untuk mengirim sms notifikasi ke handphone ketika lampu mati pada malam hari. Dan sensor PIR yang mendeteksi pergerakan hama yang mendekati alat dan membuat relay mengirim aliran listrik ke ram kawat yang telah dibuat. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, semua komponen dapat bekerja dengan baik dan sesuai fungsinya serta dapat memancing cukup banyak hama wereng yang langsung mati terbakar akibat perangkat yang telah dibuat, sedangkan untuk penggunaan pestisida dan bahan kimia masih memungkinkan hama tersebut bertahan hidup bahkan menjadi kebal sehingga tetap menjadi pengganggu bagi tanaman padi tersebut.

Kata kunci: Perangkat Hama, Mikrokontroler, LDR, PIR, SIM800L.

[PN052]

Algoritma FP-Growth pada Prediksi Belanja secara Daring Mahasiswa Pasca Covid-19

Amar P. Natasuwarna

Program Studi Sistem Informasi
STMIK Pontianak
Pontianak, Indonesia

amar.natasuwarna@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Algoritma FP-Growth mempunyai kemampuan untuk mengetahui himpunan data yang paling sering muncul. Algoritma ini dapat digunakan mengolah data hasil kuesioner yang dikumpulkan dari mahasiswa sehubungan dengan perilaku belanja daring sebelum dan selama Covid-19 yang berdampak pada rencana belanja daring pasca Covid-19. Tujuan penelitian adalah untuk memprediksi mahasiswa dari STMIK Pontianak yang akan tetap melakukan belanja daring pasca Covid-19 berdasarkan atribut-atribut tertentu yang dimiliki saat belanja daring sebelum dan saat terjadinya wabah Covid-19 dengan menggunakan algoritma FP-Growth. Sebelum data diproses menggunakan algoritma FP-Growth, dilakukan pre-processing sehingga setiap atribut hanya mempunyai dua nilai yang dapat diproses menggunakan algoritma FP-Growth. Atribut yang digunakan terdiri tiga kelompok besar yakni demografi terdiri dari jenis kelamin, usia, dan kota asal; waktu belanja secara daring yakni sebelum, setelah, dan rencana setelah terjadinya Covid-19; toko daring yang digunakan tempat belanja terdiri dari Shopee, Tokopedia, dan Bukalapak, dan toko lainnya; produk yang dibelanjakan secara daring termasuk di dalamnya adalah produk hobi, produk fashion, produk elektronik, produk kesehatan, produk kosmetik, produk kuliner, dan produk lainnya. Pemangkasan atribut pada pre-processing dilakukan untuk mendapatkan minimum support dan minimum confidence dengan nilai rule yang paling kuat, dimana diperoleh minimum support adalah 88,0% dan minimum confidence adalah 98,0%.

Kata kunci: Data Mining, Aturan Asosiasi, Algoritma FP-Growth, Belanja Daring, Pasca Covid-19.

[PN053]

Pemetaan Daerah Rawan Banjir Dan Longsor Di Kabupaten Buleleng Berbasis SIG Dengan Metode MCDA

**Ketut Adi Mardana¹, Gde Sastrawangsa²,
I Made Agus Wirahadi Putra³**

Fakultas Informatika dan Komputer, Program Studi Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) STIKOM Bali

¹*mardanaadi7@gmail.com*, ²*sastrawangsa@stikom-bali.ac.id*,

³*aguswirahadi@outlook.com*

Abstrak

Bencana alam seperti banjir dan longsor adalah persoalan yang masih kerap terjadi saat ini, khususnya di daerah Kabupaten Buleleng. Kabupaten Buleleng merupakan kabupaten terbesar di Provinsi Bali dengan luas 24,25 % dari Pulau Bali. Kedua bencana tersebut dapat diakibatkan karena aktivitas geologi (alami) dan manusia. Terjadinya bencana tersebut di Kabupaten Buleleng menyebabkan kerugian dari segi materi, segi lingkungan secara fisik dan terancamnya keselamatan penduduk setempat. Penelitian ini dibuat untuk mengetahui tingkat kerawanan bencana banjir dan longsor yang ada di Kabupaten Buleleng dengan harapan pemerintah atau tokoh masyarakat dapat mengambil suatu langkah dan keputusan dalam melakukan penanganan dan pencegahan terjadinya dampak dari akibat bencana banjir dan longsor. Penelitian ini menggunakan metode MCDA (Multi Criteria Decision Analysis) yaitu suatu metode dengan menggabungkan beberapa layer sebagai kriteria atau parameter dalam menentukan daerah kerawanan, dan pembobotan pada kriteria menggunakan metode AHP (Analytic Hierarchy Process). Hasil pembobotan dari perhitungan AHP pada kriteria banjir yaitu Curah Hujan = 0.097, Penggunaan Lahan = 0.227, Elevasi = 0.442, Kemiringan Lereng = 0.172, dan Jenis Tanah = 0.062. Lalu untuk kriteria longsor yaitu Curah Hujan = 0.155, Penggunaan Lahan = 0.358, Jenis Tanah = 0.065, Kemiringan Lereng = 0.358, dan Geologi = 0.065. Luas daerah dengan kerawanan banjir sangat tinggi sekitar 368166730,7 ha dan untuk daerah rawan longsor sekitar 66146225,11 ha.

Kata kunci: Pemetaan Rawan Banjir, Pemetaan Rawan Longsor, SIG, MCDA, AHP.

[PN054]

Konversi HTML Menjadi Dokumen Microsoft Excel dengan JavaScript

Tony Wijaya

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pontianak
Pontianak, Kalimantan Barat

mail.tonywijaya@gmail.com

Abstrak

Penggunaan aplikasi web dalam lingkungan kerja sudah banyak diadopsi oleh perusahaan. Data yang ditampilkan pada aplikasi web sebagian besar adalah dalam format HTML. Ketika kita ingin menyalin data dari halaman web ke dalam dokumen spreadsheet seperti Microsoft Excel, seringkali kita harus menyalin secara manual karena inkompatibilitas antara dokumen HTML dan Microsoft Excel. Tujuan penelitian ini adalah memaparkan teknik untuk mengkonversi data pada halaman HTML menjadi sebuah file Microsoft Excel. Pendekatan dalam perancangan menggunakan metode Agile dengan pendekatan Extreme Programming yang lebih mengedepankan tercapainya fitur yang akan dibangun. Pengujian dilakukan dengan metode black box untuk membuktikan keberhasilan konversi dari format HTML menjadi format Microsoft Excel (*.xlsx) dengan bantuan script JavaScript. Melalui penelitian ini telah tercapai efisiensi yang sangat signifikan dalam membantu meningkatkan produktivitas para dosen STMIK Pontianak.

Kata kunci: HTML ke Excel, Konversi, JavaScript.

[PN056]

Evaluasi Kualitas Aplikasi Smartkit Menggunakan Metode Usability Testing

Yesi Sriyeni¹, Muhammad Ilham Mi'raj², Maria Veronica³

Program Studi Sistem Informasi Sarjana
Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech
Palembang, Indonesia

¹yessi@palcomtech.ac.id, ²ilhammiraj@gmail.com,

³md@palcomtech.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi dewasa ini menjadi bagian tak terpisahkan dari proses bisnis, dimana teknologi dijadikan faktor penunjang agar proses bisnis terlaksana lebih efektif dan efisien. PT.PLN (Persero) UPRD Keramasan memiliki sebuah aplikasi mobil dengan nama Smartkit untuk membantu memonitoring alat serta perangkat pembangkit tenaga gas dan uap. Sejak digunakan pada tahun 2017 sampai saat ini belum ada evaluasi kualitas untuk aplikasi Smartkit, apakah aplikasi tersebut sudah sesuai dengan fungsinya saat dibuat, apakah pengguna nyaman menggunakan aplikasi tersebut. Pada penelitian ini evaluasi kualitas aplikasi Smartkit diuji menggunakan metode Usability Testing menurut Jacob Nielsen dengan lima variabel yaitu learnability, efficiency, error, memorability, satisfaction. Alat pengumpulan data berupa kuesioner dengan 15 item pernyataan dan skala pengukuran skala likert 4. Pengujian kuesioner menggunakan uji validitas, uji reliabilitas dan uji nilai usability. Dari penelitian ini dihasilkan nilai usability dari setiap variabel pengujian yaitu learnability mendapat nilai rata-rata kriteria usability 3,34, efficiency mendapat nilai 3,35, memorability mendapai nilai 3,39, error mendapat nilai 3,50 dan satisfaction mendapat nilai 3,42. Dari nilai-nilai tersebut dapat dinyatakan bahwa semua variabel mempunyai nilai diatas rata-rata skala 1-4 dan dari semua nilai ini variabel error masih mendapat nilai yang cukup tinggi, artinya masih terdapat kesalahan pada aplikasi Smartkit yang dapat dijadikan rekomendasi perbaikan.

Kata kunci: aplikasi mobile, usability, usability testing, proses bisnis, kepuasan pengguna.

[PN057]

Rancang Bangun Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Demam Berdarah pada Puskesmas Elly Uyo

Mazmur A. Pustap¹, Rahmat Haryadi Kiswanto², Heru Sutejo³, Rosiyati M.H. Thamrin⁴

Program Studi Teknik Informatika
STIMIK Sepuluh Nopember Jayapura
Jayapura, Indonesia

¹mazmuragung17@gmail.com, ²kissonetwo74@gmail.com,
³heru_sutejo@gmail.com, ⁴rosiyati1011@gmail.com

Abstrak

Demam berdarah dengue (DBD) merupakan penyakit yang disebabkan oleh virus dengue yang ditularkan melalui gigitan nyamuk *Aedes aegypti* dan *Aedes albopictus*. Penyakit ini dapat mewabah jika tidak ditangani segera dan dapat menyebabkan kematian. Terbatasnya tenaga dokter di Puskesmas Elly Uyo juga dapat menyebabkan penanganan penyakit ini menjadi kurang optimal, selain itu kurangnya pemahaman masyarakat terhadap gejala penyakit ini juga dapat menyebabkan penanganan yang terlambat. Untuk dapat mengatasi permasalahan ini maka dibangun suatu sistem pakar menggunakan metode forward chaining yang dapat membantu tenaga medis selain dokter seperti perawat untuk bisa mengambil keputusan apakah seseorang terkena demam berdarah atau tidak. Berdasarkan informasi yang diberikan oleh sistem pakar ini. Metode forward chaining digunakan dalam sistem ini karena kemampuannya untuk dapat memberikan kesimpulan berdasarkan fakta-fakta gejala yang diperoleh. Output dari sistem pakar ini dapat menggolongkan serangan demam berdarah dalam tiga tingkatan, yaitu dbd tingkat 1, tingkat 2, tingkat 3. Berdasarkan hasil dari pengujian blackbox, fungsionalitas dari sistem ini berfungsi dengan baik seluruhnya.

Kata kunci: demam berdarah dengue, forward chaining, sistem pakar

[PN058]

Analisis Sentimen Ulasan Produk Pada Top Brand Produk Masker Di Tokopedia Menggunakan Naive Bayes

Evi Dewi Sri Mulyani¹, Ade Taopik Hidayatulloh², Tio Agustiawan³

STMIK TASIKMALAYA, JL. R.E.Martadinata, (0265) 310830
Jurusan Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya

¹*eviajadech@gmail.com*, ²*adetaufik61@gmail.com*,
³*tioagustaw17@gmail.com*

Abstrak

Ulasan produk di marketplace merupakan informasi yang sangat berharga apabila diolah dengan baik. Penjual dapat melakukan analisis ulasan terhadap produknya untuk mendapatkan informasi yang berguna dalam evaluasi kualitas barang dan harga. Kegiatan analisis ulasan produk tidak hanya mengandalkan jumlah bintang, diperlukan melihat seluruh isi komentar ulasan untuk dapat mengetahui maksud dari ulasan. Apabila ulasan dalam jumlah sedikit dapat dilakukan dengan manual, namun dalam jumlah banyak lebih efektif menggunakan sistem. Dibutuhkan sistem yang mampu menganalisis banyak ulasan dengan efektif agar memudahkan dalam memahami maksud dari ulasan. Penelitian ini menggunakan algoritma Naive Bayes untuk mengklasifikasikan ulasan produk "masker sensi duckbill" ke dalam 2 kelas yaitu positif dan negatif. Klasifikasi menggunakan Naive Bayes mendapatkan akurasi sebesar 88%, presisi 61% dan recall 65%. Kata yang sering muncul pada ulasan dapat menggambarkan penelitian konsumen secara umum pada produk. Pada ulasan positif menunjukkan konsumen puas terhadap kualitas barang dan harga, sedangkan pada ulasan negatif konsumen kecewa terhadap pengemasan yang berimbas pada kualitas barang yang didalamnya sudah tidak terjamin lagi.

Kata kunci: Analisis Sentimen, Ulasan Produk, Marketplace, Naive Bayes

[PN059]

Fetching dan Display Data API Menggunakan Library AXIOS Pada ReactJS

Gat

Sistem Informasi
STMIK Pontianak
Pontianak, Indonesia

gat@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Membangun aplikasi sering kali membutuhkan interaksi dengan API untuk mengirimkan dan mengambil data. Setiap framework memiliki cara dan teknik pengkodean yang berbeda dalam berinteraksi dengan API. Axios adalah salah satu sintaks yang sangat sederhana di reactJS untuk berinteraksi dengan API dan secara otomatis mengubah data JSON. Beranjak dari keunggulan dari axios, penelitian ini bermaksud untuk meningkatkan kinerja sistem pada saat melakukan permintaan dan respon data melalui REST APIs. Data API yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah tribunnews.com. Perancangan sistem menggunakan pendekatan berorientasi objek karena aplikasi di reactJS dibangun di atas komponen. Berdasarkan hasil pembahasan, library axios dapat digunakan untuk melakukan permintaan dengan metode `axios.get()` melalui URLs dengan kinerja yang baik dari Fetch API. Axios secara drastis mengurangi jumlah boilerplate yang dibutuhkan untuk melakukan permintaan ke API dan inilah yang menyebabkan request dan respon teknik Axios memiliki kinerja yang lebih baik dari sisi waktu. Dalam melakukan penanganan terhadap kesalahan, axios menggunakan error boundary.

Kata kunci: API, JSON, ReactJS, Komponen

[PN060]

Perencanaan Strategis Sistem Informasi Dalam Meningkatkan Daya Saing Perusahaan

Utin Kasma

Sistem Informasi
STMIK Pontianak
Pontianak, Indonesia

utin.kasma@yahoo.co.id

Abstrak

Swalayan Rizieq Pontianak merupakan swalayan yang menjual produk kebutuhan rumah tangga. Proses bisnis yang terjadi pada system penjualan masih tergolong konvensional dimana konsumen datang ke swalayan untuk melakukan pembelian. Untuk perhitungan pembayaran, Swalayan Rizieq Pontianak sudah menggunakan sistem informasi yaitu penerapan System Point of Sales (POS) dibagian kasir, namun system POS sebatas digunakan untuk melakukan perhitungan transaksi penjualan. Dengan berbagai fungsi yang terbatas dari system POS tersebut, Swalayan Rizieq belum mampu memberikan pelayanan penjualan secara online. Penelitian ini bertujuan membuat suatu gambaran dari perencanaan strategis pada sistem informasi Swalayan Rizieq Pontianak. Penelitian ini menerapkan metode Ward and Peppard dalam menganalisis situasi lingkungan swalayan baik bisnis maupun system informasi dan teknologinya. Untuk analisis menggunakan analisis PEST yang dilanjutkan dengan analisis SWOT. Selanjutnya analisis 5 kekuatan dari Porters serta analisis Critical Success Factor. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Swalayan Rizieq Pontianak masih perlu perbaikan dalam strategi system informasinya.

Kata kunci: Sistem Informasi, Metode Ward & Peppard, SWOT

[PN062]

Analisis Kepuasan Pengguna OVO Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)

Reymon Rotikan¹, Vindy Sheila Anjali. Muasa², Angellina Vabiola Doringin³

Program Studi Sistem Informasi
Universitas Klabat
Airmadidi, Indonesia

¹*reymonr@unklab.ac.id*, ²*s21810184@student.unklab.ac.id*,

³*s21730034@student.unklab.ac.id*

Abstrak

OVO adalah aplikasi yang dipakai untuk melakukan transaksi pembayaran secara online (OVO Cash) dan bisa juga secara offline melalui berbagai merchant yang telah bekerjasama dengan OVO. Hasil riset dari NeuroSensus menunjukkan bahwa ShopeePay mendominasi pasar dompet digital di Indonesia. Namun menurut survei yang dilakukan pada bulan Juli 2021, OVO merupakan aplikasi transaksi pembayaran digital yang unggul digunakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur kepuasan pengguna OVO menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS) didalamnya terdapat 5 faktor. yang dapat diimplementasikan yaitu content (isi), accuracy (akurasi), format (bentuk), ease of use (kemudahan pengguna), dan timeliness (ketepatan waktu). Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian untuk menganalisis kepuasan pengguna OVO serta mencari tahu mengapa aplikasi OVO unggul digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran walaupun saat ini ShopeePay sudah berada pada peringkat pertama platform pembayaran digital. Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada seluruh mahasiswa/i di Universitas Klabat yang menggunakan OVO dengan sampel sebanyak 106 tanggapan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan rumus analisis berganda dengan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil penelitian ada 2 hipotesis yang berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna dengan nilai < 0.05 dan 3 hipotesis yang tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna karena nilai yang diperoleh > 0.05 .

Kata kunci: OVO, kepuasan pengguna, pembayaran digital, end user computing satisfaction.

[PN063]

Analisis Perbandingan Penentuan Konsentrasi Jurusan Pendidikan Masyarakat dengan Metode Simple Additive Weighting dan Metode Multi Factor Evaluation Process

Deny Erwandi^{1*}, Muhammad Darul Husni Santoso², Ikbal Jamaludin³, Winda Mardiyanti⁴

Jurusan Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya

Jl. RE Martadinata 272A, Telp. (0265)310830, Indihiang Tasikmalaya

¹*denyerwandi@gmail.com*, ²*darul@stmik-tasikmalaya.ac.id*,

³*ikbal@stmik-tasikmalaya.ac.id*, ⁴*mardiyantiwinda1@gmail.com*

Abstrak

Pendidikan Masyarakat merupakan jurusan salah satu Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Siliwangi dengan jumlah mahasiswa pada jurusan tersebut sebanyak 474 mahasiswa. Semakin berkembangnya jurusan ini, semakin banyak proses peminatan konsentrasi terhadap jurusan yang dipilih diantaranya Pendidikan Mahasiswa (PM) dan Pendidikan Nonformal Informal (PNFI). Proses penentuan konsentrasi ini merupakan hal yang mudah tetapi berdampak besar. Banyak permasalahan pengaruh mahasiswa untuk fokus akan bakat dan keahlian mahasiswa. Proses penentuan secara langsung banyak menimbulkan keputusan yang kurang jelas, tidak percaya diri akan kemampuan dan potensi yang dimiliki mahasiswa. Keputusan dalam menentukan konsentrasi studi harus matang agar mahasiswa mampu mengembangkan bakat, memahami materi dan tidak menjadi penghambat dalam proses perkuliahan kedepannya. Untuk membantu proses penentuan konsentrasi jurusan, dalam penelitian ini dirancang sebuah sistem pendukung keputusan (SPK) untuk membantu proses penentuan konsentrasi jurusan secara efektif dan objektif untuk mahasiswa yang terdiri dari 4 kriteria utama (Nilai Mata kuliah, Minat Mahasiswa, Rekomendasi Dosen, Minat Pekerjaan Mahasiswa). Metode keputusan yang digunakan adalah hasil perbandingan uji sensitivitas metode Multi Factor Evaluation Process dan metode Simple Additive Weighting, dan diimplementasikan dengan bahasa pemrograman PHP serta penyimpanan database dengan MySQL. Hasil yang dicapai dari sistem ini dapat membantu memberikan rekomendasi untuk mahasiswa dalam penentuan konsentrasi jurusan, dengan tingkat akurasi metode

yang paling tinggi yaitu metode SAW sebesar 37,6% dan metode MFEP sebesar 0,09%.

Kata kunci: Sistem Pendukung Keputusan, Penentuan Konsentrasi Jurusan, MFEP, SAW, Uji Sensitivitas

[PN064]

Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Di Indonesia Berbasis Android

Egi Badar Sambani¹, Yuda Purnama Putra², Yopa Wulandari³

Teknik Informatika
STMIK Tasikmalaya
Kota Tasikmalaya, Indonesia

¹*egibadar@gmail.com*, ²*yudaestilo@gmail.com*,

³*yopawulandari@gmail.com*

Abstrak

Pada permasalahan yang ditemukan di lapangan melalui wawancara pada murid kelas 6 SD Gn.Pereng 2, di kelas 4-6 diajarkan langsung pada alatnya, dijelaskan fungsi-fungsinya, namun dari materi yang disampaikan hanya beberapa alat tradisional yang ada yaitu kecapi dan angklung saja. Di SDN Sukarindik alat musik tradisional digunakan saat acara pentas yaitu Angklung, Kecapi, Gamelan. Proses pembelajarannya hanya materi saja disampaikan. Tetapi dengan adanya alat musik tradisional tersebut dapat menjadikan murid-murid cukup untuk pengetahuannya. Tujuan aplikasi membatu proses pembelajaran lebih menarik lagi dan lebih mudah dipahami. Metode penelitian digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian agar hasil yang dicapai tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan. Pengumpulan data dilakukan agar data yang diperoleh sesuai dengan penelitian. Aplikasi ini dibuat menggunakan Dvice Type Android dengan Smart Apps Creator. Hasil dari aplikasi ini yaitu menampilkan Backsound Musik, Gambar, penjelasan dan tutorial video dari Youtube. dan Proses Quis diakhir menampilkan Hasil Nilai jika user telah mengerjakan semua soal. Dengan adanya aplikasi ini dapat membatu pihak sekolah dalam proses pembelajaran lebih menarik lagi.

Kata Kunci: Alat Musik Tradisional, Berbasis Android, Jawa Barat.

[PN065]

Analisa Dampak Kesadaran Keamanan Informasi Pengguna Aplikasi Whatsapp Terhadap Penyebaran Link Web Phising

Yoyon Arie Budi Suprio¹, Moch. Najib²

Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi
Banyuwangi, Indonesia

¹yoyonstikom@gmail.com, ²jib.stikom@gmail.com

Abstrak

Pada penelitian ini membahas mengenai dampak dari tingkat kesadaran keamanan informasi pada pengguna aplikasi whatsapp. Berdasarkan data diketahui bahwa pengguna internet di Indonesia semakin bertambah setiap tahunnya. Hal tersebut mengundang banyak kasus keamanan informasi yang disebabkan oleh kurangnya kesadaran keamanan informasi dari pengguna, salah satunya adalah penyebaran link web phising di media sosial terutama aplikasi whatsapp. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari kesadaran keamanan informasi pengguna aplikasi whatsapp terhadap penyebaran link web phising. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dampak dari kesadaran keamanan informasi sangat berpengaruh terhadap penyebaran data pribadi. Semakin tinggi tingkat kesadaran pengguna, maka semakin kecil resiko pengguna dikelabui oleh web phising. Pengguna aplikasi whatsapp yang memiliki tingkat kesadaran rendah cenderung memiliki karakteristik seperti mudah percaya, menyebarkan informasi tanpa dipilah, serta dengan mudah menyebarkan informasi pribadinya.

Kata kunci: WhatsApp, Web Phising, Information Security Awareness

[PN066]

Rancang Bangun Aplikasi Raport Digital di SMP Advent Makassar

**Stenly Richard Pungus¹, Gracia Meyva Waren Palangan²,
Debby Erce Sondakh³, Oktoverano Hendrik Lengkong⁴**

Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Informatika
Universitas Klabat,
Manado, Indonesia

¹stenly.pungus@unklab.ac.id , ²S21810521@student.unklab.ac.id ,
³debby.sondakh@unklab.ac.id , ⁴oktoverano@unklab.ac.id

Abstrak

Dalam masa pandemi sekarang banyak kegiatan yang terhambat pelaksanaannya, karena pemerintah membatasi pertemuan masyarakat. Hal ini berdampak pada pihak sekolah yang kesulitan mengembalikan laporan hasil belajar atau raport kepada orang tua, karena orang tua tidak ingin datang mengambil raport di sekolah. Penelitian ini dibuat untuk mengembangkan aplikasi raport digital untuk membantu pihak sekolah menyampaikan nilai kepada siswa dan orang tua. Peneliti menggunakan Rapid Application Development sebagai model proses untuk mengembangkan aplikasi ini, Framework React Native digunakan sebagai platform teknologi implementasi, dan Firebase sebagai platform penyimpanan data. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi raport digital yang dapat membantu orang tua dan pihak sekolah untuk mendistribusikan hasil raport di sekolah secara digital.

Kata kunci: pandemi, raport, digital, rapid application development

[PN067]

Analisis Perancangan Warehouse Management System PT. Globalindo Intimates

Siti Rihastuti¹, Afnan Rosyidi², Andi Prasetyo³

Program Studi Manajemen Informatika
STMIK Amikom Surakarta
Sukoharjo, Indonesia

¹*siti@dosen.amikomsolo.ac.id*, ²*afnan@dosen.amikomsolo.ac.id*,
³*andi.pra@mhs.amikomsolo.ac.id*

Abstrak

PT. Globalindo Intimates sebagai salah satu perusahaan garment di Indonesia dalam menangani pendistribusian material maupun untuk monitoring material sangat membutuhkan alat bantu yang bisa menampilkan informasi mengenai kedatangan material, stok material dan lokasi material dalam gudang material yang dapat diakses kapan saja, dimana saja secara real time. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang bisa menangani masalah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menganalisa sebuah sistem yaitu warehouse management system yang bisa digunakan untuk memantau informasi menyeluruh terkait persediaan material, sehingga proses produksi bisa berjalan lancar tanpa ada hambatan dan diharapkan sistem yang dibuat dapat meningkatkan value dan kinerja perusahaan.

Kata kunci: warehouse management system

[PN068]

Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Kelompok Penerima Bantuan Benih Ikan di Balai Benih Ikan Sukamaju Menggunakan Metode SAW

N. Nelis Febriani SM¹, Muhammad Rizki Nugraha², Neng Niar Resa Jamilah³

Teknik Informatika
STMIK Tasikmalaya
Tasikmalaya, Indonesia

¹*nelisfebrianie@gmail.com*, ²*rizkinug.work@gmail.com*,

³*niarresajamilah18@gmail.com*

Abstrak

Balai benih ikan (BBI) merupakan sebuah instansi dibawah naungan Dinas Peternakan dan Perikanan kabupaten Ciamis. Saat ini pihak BBI sedang menjalankan program kerja Bupati yaitu pemberian bantuan benih ikan nila. Proses pemberian bantuan ini, menggunakan sistem pengajuan proposal dengan kriteria: luas kolam, jumlah anggota, SKU, kondisi kolam, usia kelompok dan domisili, yang diajukan secara manual untuk menentukan pemberian bantuan benih ikan nila pada kelompok budidaya ikan (POKDAKAN). Sehingga mengurangi subjektifitas dalam menentukan calon POKDAKAN. Oleh karena itu, peneliti membuat sistem penunjang keputusan terkomputerisasi untuk menentukan penerima bantuan benih ikan nila di BBI secara cepat dan objektif menggunakan metode SAW (Simple Additive Weighting) dengan output berupa daftar POKDAKAN. Perancangan sistem ini menggunakan metode waterfall dengan beberapa tahapan yaitu: requirements, design, implementation, verification dan maintenance. Serta pembuatannya menggunakan bahasa pemograman PHP dan Database MySQL.

Kata kunci: Penerima Bantuan Benih Ikan, Metode SAW

[PN069]

Analisis QoS (Quality of Service) Jaringan Internet Kampus STMIK Pontianak

Hendra Kurniawan

Teknik Informatikan
STMIK Pontianak
Pontianak, Indonesia

hendrakurniawan@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Dunia pendidikan, pemanfaatan jaringan internet sebagai media yang sangat penting akan digunakan, pengajar, siswa dalam melakukan pembelajaran berbasis online. jaringan yang baik harus memperhitungkan kualitas layanan yang akan diakses oleh pengguna. Quality of Service (QoS) adalah teknik untuk mengetahui seberapa baik suatu jaringan menurut standart THIPON. STMIK Pontianak stmik pontianak dibagi mejadi 3 buah jaringan nirkabel, struktural sebesar 10 Mbps, untuk jaringan dosen/staff dialokasikan sebesar 5 Mbps sedangkan untuk mahasiswa dialokasikan 2 Mbps. STMIK Pontianak menyediakan jaringan nirkabel untuk diakses oleh struktural,dosen/staff dan mahasiswa. Oleh Karena itu butuh analisis seberapa baik kualitas jaringan internet STMIK Pontianak. Hasil Rekapitulasi pengukuran nilai Quality of Service (QoS) jaringan Struktural, Dosen/staff dan Mahasiswa berdasarkan standar THIPON mendapatkan hasil 3,75 yaitu kategori “memuaskan”.

Kata kunci: Quality of Service (QoS), delay, jitter, throughput, packet loss.

[PN070]

Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Terbaik Pada Ariadikusumah Cup Menggunakan Metode Topsis

Dede Syahrul Anwar¹, Dani Rohpandi², Martin Nabhani³

Jurusan Teknik Informatika, STMIK Tasikmalaya
Jawa Barat, Indonesia

¹*derul.anwar@gmail.com*, ²*danirtms@gmail.com.com*,

³*martinnabhani@gmail.com*

Abstrak

Dalam sebuah kompetisi sepakbola selain gelar juara juga ada gelar individu yang bisa diraih oleh peserta, salah satunya kategori pemain terbaik yang ditentukan oleh tim penilai. Seperti pada kompetisi Ariadikusumah cup yang dalam penghitungan yang dilakukan oleh tim penilai masih dilakukan secara konvensional, sedangkan data yang harus diolah terdapat 521 pemain sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan penghitungan. Oleh karena itu dibuat sebuah sistem pendukung keputusan menggunakan metode Technique For Order Preference by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS) berbasis web. Metode perancangan yang digunakan menggunakan SDLC Model Waterfall, dengan dibangunya sistem penunjang keputusan berbasis aplikasi diharapkan mampu memberikan referensi sebagai bahan pertimbangan bagi pengambil keputusan untuk menentukan pemain terbaik sesuai dengan performa pemain di lapangan dengan kriteria penilaian menit bermain, kontribusi pemain terhadap tim, umpan akurat, kartu kuning dan kartu merah. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem yang mampu mengolah data nilai performa pemain dan menampilkan hasil penilaian dalam bentuk perbandingan dengan harapan dapat membantu dan memudahkan tim penilai dalam menentukan pemain terbaik dalam kompetisi Ariadikusumah cup.

Kata kunci: SPK, Sepakbola, TOPSIS ,Web.

[PN071]

Penerapan Metode ELECTRE pada Penentuan Prioritas Kesejahteraan Masyarakat Menggunakan Entropy Weighting dan CRITIC

Masna Wati¹, Fitriani², Almasari Aksenta³, Anindita Septiarini⁴, Novianti Puspitasari⁵

^{1,2,3,4,5}Informatika, Fakultas Teknik
Universitas Mulawarman
Samarinda, Indonesia

¹*masnawati@fkti.unmul.ac.id*, ²*fitrismd002@gmail.com*,
³*aksentaalmasari@gmail.com*, ⁴*anindita@unmul.ac.id*,
⁵*novia.ftik.unmul@gmail.com*

Abstrak

Persoalan terkait kesejahteraan masyarakat merupakan masalah yang dihadapi oleh setiap pemerintah daerah dan negara. Pemerintah adalah salah satu pihak yang bertanggung jawab dalam menyejahterakan rakyat dan mengentaskan kemiskinan. Salah satu upaya pemerintah yaitu memberikan program bantuan sosial kepada masyarakat yang membutuhkan. Pemerintah harus menjamin penyaluran bantuan tersebut tepat sasaran sehingga perlu mengidentifikasi masyarakat yang tidak mampu berdasarkan beberapa kriteria. Salah satu metode yang dapat dimanfaatkan untuk menentukan prioritas masyarakat yang diberi bantuan yaitu metode ELECTRE pada persoalan Multi-Criteria Decision Making. Bobot kriteria dapat ditentukan melalui Entropy Weighting method dan CRITIC. Data yang digunakan sebanyak 220 data kepala keluarga dengan 15 kriteria berdasarkan data SUSENAS. Penerapan metode ELECTRE ini menghasilkan pemeringkatan prioritas kesejahteraan masyarakat dari keluarga tidak sejahtera hingga keluarga sejahtera. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemeringkatan kesejahteraan keluarga menggunakan bobot entropy 86.4% urutannya sesuai. Sementara itu, penggunaan bobot CRITIC menghasilkan urutan prioritas yang sesuai sebesar 92.7%. Bobot kriteria yang dihasilkan metode CRITIC lebih cocok diterapkan dalam metode ELECTRE untuk menentukan urutan prioritas kesejahteraan masyarakat dalam kasus ini.

Kata kunci: CRITIC, ELECTRE, entropy, kesejahteraan masyarakat.

[PN072]

Aplikasi Virtual Tour 360 Degrees Pengenalan Pura Kehen Bangli Berbasis Multimedia

Komang Ari Setya Dharma¹, I Gede Harsemadi², I Wayan Suka Ardana Yasa³

Program Studi Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali
Denpasar, Indonesia

¹setyadharm⁶@gmail.com, ²harsemadi@stikom-bali.ac.id,
³ardana_yasa@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Pura Kehen Bangli merupakan salah satu Pura Khayangan Jagat tertua di Kabupaten Bangli yang terletak di Br. Pekuwon Desa Adat Cempaga, Kabupaten Bangli tepatnya di sebelah selatan kaki bukit Bangli. Pura ini memiliki keunikan diantaranya terdapat Candi Kurung dihiasi dengan ukiran yang sangat indah serta terdapat bale kulkul yang berada diatas pohon beringin. Walaupun demikian keberadaan Pura Kehen Bangli masih belum diketahui oleh wisatawan, informasi mengenai Pura Kehen Bangli masih menggunakan media cetak seperti buku yang jumlahnya terbatas. Oleh Karena itu, dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini penulis akan memberikan solusi kemudahan dalam mengakses informasi mengenai Pura Kehen Bangli melalui sebuah teknologi virtual tour. Pada aplikasi virtual tour ini pengguna dapat melihat objek visual dengan sudut pandang 360 degrees dan terdapat fitur hotspot, sehingga pengguna bisa berpindah-pindah ke tempat yang lainnya. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari 6 tahapan pengembangan. Platform perancangan yang digunakan antara lain 3Dvista, Visual Studio Code, Photoshop, Premiere Pro, dan Illustrator. Hasil pengujian black box dapat disimpulkan fitur-fitur dari aplikasi virtual tour dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan serta pada pengujian kuesioner mendapat nilai persentase sebesar 92% atau sangat baik.

Kata kunci: Pura Kehen Bangli, Virtual Tour, MDLC, Website.

[PN073]

Klasifikasi Tingkat Obesitas Mempergunakan Algoritma KNN

Sandra Yoseba Sibi¹, Anastasia Rita Widiarti²

Fakultas Sains dan Teknologi / Program Studi Informatika
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta, Indonesia

¹*Sandrasibi3@gmail.com*, ²*rita_widiarti@usd.ac.id*

Abstrak

Tingkat obesitas merupakan suatu gangguan yang terjadi akibat penumpukan lemak yang berlebihan pada tubuh, sehingga memiliki resiko dalam masalah kesehatan. Diperlukan upaya pencegahan, misalnya dengan melakukan pengecekan tingkat obesitas secara mandiri. Penelitian ini mencoba mengembangkan sistem sederhana untuk mengetahui status seseorang berkategori obesitas atau tidak dengan memasukkan beberapa informasi yang diperlukan. Sistem dicoba dikembangkan dengan menggunakan metode klasifikasi k-nearest neighbor (k-*nn*). Proses klasifikasi dilakukan dalam beberapa tahap yaitu, tahap seleksi atribut, transformasi data, dan normalisasi. Data yang digunakan untuk percobaan diambil dari uci machine learning repository yang berjumlah 2111 data dengan 16 atribut dan 1 label. Percobaan dilakukan dengan mengubah variabel k pada KNN yaitu k=1,3,5,7,9, menggunakan uji validasi silang 3,5, dan 7-fold, dan mengubah atribut-atribut yang digunakan. Dalam penelitian ini ditemukan model klasifikasi obesitas menggunakan KNN yang optimal yaitu dengan k=1 dengan atribut yang paling berpengaruh yaitu atribut berat badan dan usia. Akurasi maksimal yang diperoleh adalah sebesar 79,96%, sehingga dapat disimpulkan bahwa KNN mampu digunakan untuk klasifikasi tingkat obesitas.

Kata kunci: klasifikasi, k-nearest neighbour, obesitas.

[PN075]

Pembelajaran Anatomi Hati Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality SLAM Tracking

Green Ferry Mandias¹, Aldian Wongkar², Yeheskiel Geraldi Wonte³, Leonardo Polandos⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Klabat

¹*green@unklab.ac.id*, ²*s21710057@student.unklab.ac.id*,

³*s21710547@student.unklab.ac.id*, ⁴*s21710452@student.unklab.ac.id*

Abstrak

Hati manusia merupakan salah satu organ tubuh yang sangat penting bagi manusia, dan memiliki lebih dari 500 fungsi yang bekerja didalam tubuh kita. Sehingga sangat penting untuk mempelajari fungsi-fungsi yang ada didalam anatomi hati manusia ini secara real-time untuk menambah wawasan pembelajaran kita. Untuk mencapai tujuan tersebut peneliti menggunakan teknologi AR yang di visualisasikan menggunakan teknologi SLAM tracking. Dalam dunia teknologi sekarang AR menjadi salah satu acuan tertinggi saat ini. Apalagi dalam hal tampilan objek 3D yang terlihat sangat nyata. Dan juga untuk mendukung visualisasi dari AR, peneliti menggunakan teknologi SLAM tracking. Karena SLAM tracking dapat menggabungkan beberapa titik dan menghitung titik-titik tersebut sehingga dapat menghasilkan keadaan sekitar dalam bentuk 2D maupun 3D. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan model prototyping. Model ini dapat mengembangkan perangkat lunak yang bisa dilakukan beberapa kali untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Sehingga dapat memudahkan dalam pengembangan perangkat lunak ketika ada fitur yang akan ditambahkan dikemudian. Hasil yang didapat menunjukkan dengan adanya teknologi augmented reality pembelajaran anatomy hati menjadi jelas dan nyata.

Kata kunci—Augmented Reality, SLAM tracking, Anatomy hati manusia

[PN076]

Aplikasi Pemesanan Barang PT Garam Palembang Berbasis Web

Fatmariyani¹, Muhammad Adhrian Aziiz², Derry Saputra³

¹Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech
Jl. Basuki Rahmat No. 05, Palembang 30129, Indonesia

*fatma_r@palcomtech.ac.id*¹, *adhrian.aziiz25@gmail.com*²,
*derrys646@gmail.com*³, *nora_perawati@palcomtech.ac.id*⁴

Abstrak

PT Garam (Persero) Cabang Palembang merupakan cabang perusahaan distribusi garam Regional 2 yang bergerak pada bidang pemesanan barang. PT Garam Cabang Palembang memiliki kendala dalam hal pemesanan barang dikarenakan pemesanan dalam perusahaan hanya baru berbentuk via telepon atau langsung datang ke perusahaan yang membuat lambatnya informasi proses barang yang didapatkan dan banyak waktu terbuang yang membuat customer akan pindah ke perusahaan lain. Hal ini sangat berdampak negative bagi perusahaan, yang mana seharusnya customer tersebut memesan barang dari perusahaan PT Garam, karena perbedaan informasi harga dan lambatnya informasi customer tidak jadi memesan barang. Maka dibutuhkannya aplikasi untuk memudahkan konsumen dalam bertransaksi barang dan melihat status pesanan barang. Lalu pihak pegawai tidak perlu menulis manual untuk mengontrol barang pesanan konsumen dan juga pihak pimpinan dengan mudah melihat laporan persediaan barang dan laporan penjualan barang garam tersebut. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem Prototype. Sedangkan dalam pembuatan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Aplikasi ini nanti diharapkan dapat mampu dalam membantu pegawai dan staff gudang untuk dapat memudahkan dalam mengelola pemesanan barang melalui aplikasi yang telah dibuat oleh peneliti.

Kata kunci: Aplikasi, Pemesanan, Prototype, PHP, MySQL

[PM079]

Sensor Gerak (Passive Infra Red) Sebagai Alat Keamanan Kendaraan Roda Dua

Mohammad Guntur¹, Dadit Desanggra Pradityo², Tarsinah Sumarni³, Danny Aidil Rismayadi⁴

Program Studi Teknik Informatika^{1,2,3,4}
Sekolah Tinggi Teknologi Bandung^{1,2,3,4}
Bandung, Indonesia^{1,2,3,4}

¹*mguntur@sttbandung.ac.id*, ²*d2pradityo@gmail.com*,
³*tarsinahsumarni@sttbandung.ac.id*, ⁴*danny@sttbandung.ac.id*

Abstrak

Aspek keamanan menjadi hal yang sangat penting bagi semua orang, hal ini disebabkan meningkatnya kasus pencurian di lingkungan sekitar terutama dalam hal pencurian dan kehilangan kendaraan roda dua. Kehilangan kendaraan roda sering terjadi akibat kelalaian pemilik kendaraan roda dua itu sendiri seperti mengabaikan keamanan kendaraanya. Contoh kasus dalam mengabaikan keamanan adalah pada saat di ruang publik seperti memarkirkan motor di halaman depan rumah ataupun memarkirkan motor di tempat parkir motor. Kasus nyata yang sering terjadi ini perlu adanya tambahan alat keamanan untuk kendaraan roda dua solusinya dengan membuat prototype alat keamanan sensor gerak (Passive Infra Red) sebagai alat mendeteksi gerakan dan didukung dengan adanya peringatan buzzer yaitu notifikasi ke smartphone pemilik kendaraan roda dua diharapkan bisa meminimalisir kasus kehilangan kendaraan roda dua.

Kata kunci: Alat Keamanan, Sensor Gerak PIR, Passive Infra Red, Buzzer

[PN080]

Klasifikasi Ujaran Kebencian Dengan Naïve Bayes Classification pada Page Meme Comic Indonesia

Fadly Febriya¹, Regina Sukma Citra², Tarsinah Sumarni³, Muhamad Malik Mutoffar⁴

Program Studi Teknik Informatika^{1,2,3,4}
Sekolah Tinggi Teknologi Bandung^{1,2,3,4}
Bandung, Indonesia^{1,2,3,4}

¹*febriyastudy@gmail.com*, ²*reginas.citra@gmail.com*,
³*tarsinahsumarni@sttbandung.ac.id*, ⁴*malik@sttbandung.ac.id*

Abstrak

Hadirnya teknologi di lingkungan masyarakat disambut dengan baik hal ini disebabkan dengan mudahnya mengakses informasi di sosial media tanpa melihat batas ruang dan waktu. Mudahanya mengakses informasi bisa mendatangkan dampak negatif seperti penyalahgunaan sosial media dengan menebarkan ujaran kebencian. Ujaran kebencian sering dilakukan pada postingan-postingan khususnya di postingan yang membagikan berbagai informasi kepada pengikutnya (followers). Berdasarkan penuturan dari Polri bahwa angka kasus ujaran kebencian sebanyak 3.325 kasus dengan presentasi kenaikan sebanyak 44,99% dengan ujaran kebencian terbanyak adalah kasus penghinaan. Kasus nyata dari ujaran kebencian yang sering terjadi ini maka perlu adanya pengetahuan baru terhadap kata atau komentar yang termasuk dalam ujaran kebencian. Pengetahuan baru ini akan dilakukan dengan pengklasifikasian ujaran kebencian yang ada dalam komentar di postingan page dengan menggunakan Algoritma Naïve Bayes Classification. Diharapkan dengan adanya pengklasifikasian ini dapat membantu masyarakat untuk berhati-hati dalam menulis postingan ataupun komentar di sosial media.

Kata kunci: Klasifikasi, Ujaran Kebencian, Naïve Bayes Classification

[PN081]

Black Box Testing Sistem Layanan Administrasi Ujian Sekolah (SILADUS) dengan Teknik Equivalence Partitions

**Dini Hari Pertiwi¹, Febria Sri Handayani², Adelin³,
Sindy Derika Putri⁴**

D3 Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech^{1,4}
S1 Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech^{2,3}
Palembang - Sumatera Selatan, Indonesia

¹*dini_hpertiwi@palcomtech.ac.id*, ²*febria_sri@palcomtech.ac.id*,
³*adelin@palcomtech.ac.id*, ⁴*sindyderikaputri@gmail.com*

Abstrak

Tujuan dari melakukan tahapan pengujian perangkat lunak adalah untuk mendapatkan kenyamanan dalam menggunakan perangkat lunak yang dibangun. Pengujian perangkat lunak juga bertujuan untuk mengurangi kendala dan masalah yang muncul dikemudian hari sehingga dapat mempengaruhi kinerja dari pengguna perangkat lunak itu sendiri. Salah satu metode pengujian perangkat lunak yang khusus melakukan pengujian fungsionalnya adalah dengan menggunakan metode black box testing, tetapi pengujian dengan black box testing ini memiliki banyak Teknik salah satunya adalah Equivalence Partitions. Pengujian dengan Teknik Equivalence Partitions bertujuan untuk melihat apakah hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak sudah sesuai dengan rancangan test case yang ditetapkan. Sistem Layanan Administrasi Ujian Sekolah perlu dilakukan pengujian karena perangkat lunak ini digunakan banyak orang dengan begitu banyak variasi jenjang Pendidikan serta umur, selain itu variasi orang yang menggunakan software ini ada kemungkinan yang belum terbiasa menggunakan software berbasis website.

Kata kunci: Black Box Testing, Pengujian Software, Equivalence Partitions, Test Case Software, Sistem Administrasi, Ujian Sekolah.

[PN082]

Sistem Pakar Diagnosa Penyakit dan Hama Tanaman Pisang Menggunakan Metode Forward Chaining Berbasis Android

Putu Yudhi Artana¹, Ni Ketut Dewi Ari Jayanti², I Made Arya Budhi Saputra³

Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Jalan Raya Puputan No. 86 Renon – Denpasar, 0361-2444445

¹yudhiartana7@gmail.com, ²daj@stikom-bali.ac.id,

³aryabudhi@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Tanaman pisang dapat terserang berbagai macam penyakit dan hama, hal ini dapat dilihat dari gejala yang ditimbulkan. Namun, untuk mengetahui secara pasti penyakit dan hama apa saja yang menyerang tanaman pisang, dibutuhkan seorang ahli atau pakar. Namun, terbatasnya kuantitas pakar dan ketidakmampuan menyelesaikan masalah petani secara bersamaan, sehingga diperlukan sistem yang mampu mendiagnosa penyakit dan hama yang menyerang. Sistem ini mencakup informasi tentang penyakit, hama, dan pengaruhnya terhadap tanaman pisang dari para profesional pertanian. Penelitian ini mengembangkan sistem pakar berbasis forward chaining untuk Android untuk membantu petani mendiagnosis tanaman pisang. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah waterfall, dimulai dengan perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Pengujian fungsionalitas digunakan dengan menggunakan metode black box. Dengan menggunakan database MySQL dan bahasa pemrograman PHP, sistem pakar ini dibuat. Melalui pemaparan gejala penyakit saat diperiksa, sistem pakar ini dapat mengidentifikasi tanaman pisang. Sistem akan menawarkan informasi diagnostik berdasarkan gejala yang ditentukan, kemudian menyajikan pengobatan untuk penyakit dan hama yang mempengaruhi pisang. Menurut temuan penelitian, hasil diagnostik sistem pakar yang menggunakan metode forward chaining mencerminkan hasil diagnostik pakar.

Kata kunci: Sistem Pakar, Forward Chaining, Tanaman Pisang.

[PN084]

Desain Model Database E-Commerce SLB Pembina Palembang dengan Menerapkan Metode Database Life Cycle

Andika Widyanto¹, Khotop², Hendra Effendi³, Agung Pratama EH⁴

Sistem Informasi Program Sarjana^{1,4}, Informatika Program Sarjana^{2,3}
Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech
Palembang, Indonesia

¹*andika_widyanto@palcomtech.ac.id*, ²*khotop@palcomtech.ac.id*,

³*hendra_effendi@palcomtech.ac.id*, ⁴*agungpratamaeh77@gmail.com*

Abstrak

SLB Pembina Palembang merupakan sebuah sekolah luar biasa yang memiliki beberapa jurusan, dimana para siswa dan alumnya memiliki berbagai macam hasil karya yang bernilai jual, selama ini karya-karya siswa dan alumni SLB Pembina Palembang dipasarkan secara mulut ke mulut atau perantara teman-teman terdekat, dimana hal ini berakibat pada pemasaran yang masih sedikit, ditambah dengan tidak adanya laporan transaksi yang didapat oleh siswa dan alumni serta pihak SLB. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang model database yang dibutuhkan oleh pihak-pihak terkait, terutama pihak SLB Pembina Palembang. Perancangan model database ini merupakan langkah awal dari pembuatan E-Commerce SLB Pembina Palembang, Bentuk penelitian yang dilakukan adalah dalam bentuk studi kasus dengan metode pengumpulan data melalui teknik wawancara dan studi dokumentasi. sementara itu, untuk analisis dan desain model database itu sendiri, ia menggunakan Metode Database Life Cycle (DBLC) yang berfokus pada desain database konseptual, desain database logis, dan desain database fisik. Hasil dari desain ini adalah sebuah database relasional yang terdiri dari 11 tabel dan 11 relasi.

Kata kunci: Database, D BLC, E-Commerce, SLB

[PN085]

Perancangan User Interface E-Katalog Produk UMKM di Banyuwangi Berbasis Mobile

Rachman Yulianto¹, Chairul Anam²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika
STIKOM PGRI Banyuwangi
Banyuwangi, Indonesia

¹*habishujan@gmail.com*, ²*anam.stikom@gmail.com*

Abstrak

Permasalahan yang sering muncul ketika pengguna dalam hal ini pelaku UMKM menggunakan aplikasi yang baru adalah tidak familiernya pengguna dengan beberapa bagian komponen beserta fungsi yang muncul pada desain user interfacenya. Hal ini bisa dikarenakan awamnya pengguna dengan rancangan user interfacenya. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan agar rancangan User Interface dari E-katalog produk UMKM di Banyuwangi ini bisa sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk mencapai hal tersebut proses perancangan desain User Interfacenya menggunakan metode Design Thinking, metode ini dipilih karena menggunakan pendekatan solusi praktis dan kreatif, penekanannya di fokuskan kepada pengguna. Terdapat 5 tahapan pada metode design thinking yaitu empathize, define, ideate, prototype dan test. Sedangkan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan dari rancangan user interface E-katalog produk UMKM, partisipan diminta untuk menjalankan skenario tugas dan mengisi kuesioner Single Ease Question (SEQ). Nilai tingkat kemudahan penggunaan rancangan user interface yang diberikan oleh partisipan yang diharapkan adalah diatas 5,5 point atau diatas 71%. Ini berarti bahwa rancangan user interface E-katalog produk UMKM bisa diterima oleh pengguna.

Kata kunci: User Interface, E-Katalog Produk, Design Thinking

[PN086]

Desain Aplikasi Indotrip Berbasis Mobile untuk Mempermudah Travelling

Endo Muhammad Asriel¹, Ibnu Nizha Muddin², Imam Wahyudi³, Afrizal Satrio⁴, Ina Sholihah Widiati⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Informatika
STMIK Amikom Surakarta

¹*endomuhammad192@gmail.com*, ²*ibnunizha46@gmail.com*,
³*iwahyu12@gmail.com*, ⁴*afrizalsatria01@gmail.com*,
⁵*inasholihahw@gmail.com*

Abstrak

Pariwisata merupakan bidang yang memiliki prospek bisnis yang baik, ini dapat dilihat dengan semakin meningkatnya kunjungan turis asing maupun turis domestik yang banyak mengunjungi objek-objek wisata di Indonesia. Namun di era pandemi ini banyak tempat wisata yang dibatasi untuk mengantisipasi penyebaran Covid-19. Aplikasi Indotrip ini yang dikembangkan menggunakan metode design thinking. Design Thinking untuk pengembangan aplikasi tidak hanya melihat sisi pengembang, tetapi juga memperhatikan sisi pengalaman pengguna. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membantu turis mancanegara dan masyarakat Indonesia untuk menemukan tempat atau destinasi travelling yang tentunya aman. Penduduk selalu taat protokol kesehatan dan memiliki keindahan yang tidak ada duanya tanpa harus mendatangi agen travel yang kadang dapat menipu costumernya. Dan aplikasi ini juga merekomendasikan tempat kuliner, penginapan, penyewaan kendaraan dari rating 4-5 bintang & menyediakan pemesanan tiket wisata dan penginapan. Fitur ini akan memungkinkan agen travel yang sudah terpercaya mendapatkan penghasilan yang banyak dari pemesanan tiket wisata maupun pemesanan lainnya.

Kata kunci: Pariwisata, Aplikasi, Desain thinking

[PN088]

Perancangan Aplikasi E-Commerce Bermodel Consumer to Consumer di Lingkungan Universitas Klabat

Lidya Chitra Laoh¹, Reinaldo Usadani²

Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Klabat
Airmadidi, Indonesia

¹lidya.laoh@unklab.ac.id, ²s11630001@student.unklab.ac.id

Abstrak

Lingkungan bisnis global saat ini telah mendorong perusahaan kecil ke menengah dan juga individu untuk menggunakan e-Commerce untuk mendapatkan keuntungan kompetitif dan akses ke pasar global. C2C (Consumer to Consumer) adalah suatu model e-Commerce dimana penjual dan pembeli adalah para individu. Demikian pula halnya banyak mahasiswa di Universitas Klabat ingin memulai suatu usaha untuk menjadi pekerjaan sampingan mereka ataupun hanya sekedar mencari pengalaman. Penelitian ini bertujuan untuk merancang suatu aplikasi yang menggunakan teknologi Web Application yang dapat digunakan oleh mahasiswa Universitas Klabat untuk menjual produk yang mereka. Dalam membangun aplikasi, metode penelitian yang digunakan adalah metode Evolutionary Prototyping. Framework yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah Laravel dan MySQL digunakan sebagai Database Management System utama pada aplikasi. Dengan menggunakan metode, framework, dan database yang tepat, sebuah aplikasi e-commerce telah dihasilkan yang memungkinkan mahasiswa di Universitas Klabat untuk melakukan perdagangan secara online.

Kata kunci: E-Commerce, Consumer-to-Consumer, Web Application, Laravel, MySQL

[PN089]

Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Analytic Hierarchy Process Dalam Pemilihan Atlet Kyorugi Taekwondo

Ponti Harianto¹, Nur Faisal², Nova Hutabarat³

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika

³Program Studi Sistem Informasi

^{1,2,3}STMIK Pontianak, Jl. Merdeka Barat No. 372, Kota Pontianak

Email: ponti.harianto@stmikpontianak.ac.id¹, faisalnur969@gmail.com², hutabaranova3@gmail.com³

Abstrak

Beladiri Taekwondo merupakan suatu beladiri yang berasal dari korea selatan dan telah berkembang di Indonesia khususnya di Kalimantan barat. Beberapa kriteria yang biasa digunakan oleh pelatih dalam memilih atlet yang bertanding dilihat dari tinggi badan atlet, mental bertanding, kepintaran didalam arena serta teknik yang dimiliki oleh atlet. Keempat kriteria tersebut yang sering menjadi acuan utama pelatih dalam memilih atlet yang akan bertanding. Metode yang digunakan pada sistem pendukung keputusan pemilihan atlet kyorugi taekwondo ini adalah metode analytic hierarchy process (AHP), dimana kriteria yang digunakan berdasarkan hasil wawancara dengan pelatih dan alternatif yang dipilih merupakan atlet hasil pengamatan pelatih selama ini. Hasil perhitungan menggunakan metode AHP pada sistem pendukung keputusan ini menghasilkan rekomendasi atlet atas nama Apriliandi Dzahirul diperingkat pertama dengan nilai 59%, Ricko Ananda ferly diperingkat kedua dengan nilai 22% dan terakhir Dzaki Farras diperingkat ketiga dengan sebesar 19%.

Kata Kunci: Sistem Pendukung Keputusan, Analytic Hierachy Process, Kriteria, Taekwondo, Kyurugi.

[PN090]

Penerapan Algoritma K-Means Clustering Untuk Segmentasi Pelanggan B-Clean Laundry Banyuwangi

Dwi Yulian RL¹, Sony Panca Budiarto²

Program Studi Teknik Informatika¹, Teknik Informatika²
Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi
Banyuwangi, Indonesia

¹lingkeku@gmail.com, ²sonystikombanyuwangi@gmail.com

Abstrak

Dalam menjalankan roda bisnisnya, B-Clean Laundry juga membutuhkan suatu strategi marketing dengan tujuan meningkatkan pelayanan kepada pelanggannya. Karena itu kebutuhan informasi yang berkaitan dengan faktor perilaku dari pelanggan sangat diperlukan sebagai pengetahuan bisnis untuk bersaing dari kompetitor lainnya. Tema penelitian yang diangkat bertujuan untuk mengetahui perilaku pelanggan dan melakukan clustering terhadap data pelanggan tersebut sehingga informasi yang didapatkan dapat membantu dalam pengambilan keputusan manajemen serta dapat dijadikan rujukan dalam pemberian reward kepada pelanggan setia. Metode clustering yang digunakan adalah metode K-Means, sedangkan data yang digunakan adalah data transaksi selama bulan Mei 2022 dengan jumlah record transaksi sebanyak 442 data dari jumlah pelanggan sebanyak 240 orang. Untuk pengujian cluster digunakan metode Rasio BCV/WCV. Setelah dilakukan analisis perbandingan berapa jumlah cluster yang ideal didapatkan bahwa 2 cluster memiliki hasil lebih baik jika dibandingkan dengan pembagian 3 dan 4 cluster. Hasil yang didapatkan menunjukkan cluster 1 beranggotakan 237 pelanggan, sedangkan cluster 2 beranggotakan 3 pelanggan, dengan nilai rasio sebesar 0,009.

Kata kunci: K-Means, Clustering, Segmentasi Pelanggan, Data Mining.

[PN091]

Penerapan JWT untuk Authentication dan Authorization pada Laravel 9 menggunakan Thunder Client

Robertus Laipaka

STMIK Pontianak; Jl. Merdeka Barat No. 372, (0561) 735555

robertus.laipaka@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

JSON Web Token(JWT) merupakan representasi sebuah token web yang berbentuk string digunakan untuk melakukan pembuktian secara autentik dan memberikan hak kepada seseorang untuk menggunakan sistem dan data yang tersimpan didalamnya. Oleh karena itu, maka diperlukan autentikasi token web dengan menggunakan tiga bagian yaitu bagian header, bagian payload dan bagian signature kemudian dikombinasikan menjadi satu token. Penelitian ini menggunakan metode DSRM adalah sebuah metodologi yang berorientasikan desain informasi sistem. Sedangkan metode pengembangan menggunakan RAD. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi untuk melakukan otentikasi yang aman menggunakan token web jwt yang dapat dipergunakan untuk merancang berbagai aplikasi yang menggunakan standar keamanan berbasis token web. Dengan adanya perangkat lunak ini maka diharapkan masalah dalam kebijakan akses data di sisi server dapat di otentikasi menggunakan token. Namun informasi yang berada di dalam token dapat diketahui oleh user maupun pihak luar sistem walaupun tidak dapat mengubah nilainya maka tidak dianjurkan memasukan informasi yang rasia ke dalam token. Hasil pengujian pada laravel 9 dan menggunakan thunder client dengan menggunakan skenario register, login, me, logout dan refresh dapat menghasilkan token yang aman karena di eckrip menggunakan secret digital signagture.

Kata kunci: json web tokent, larave 9l, thunder client, RAD

[PN093]

Sistem Pakar Deteksi Kerusakan Komputer Menggunakan Metode Forward Chaining

Lina Listiani¹, Rahadi Deli Saputra², Mardiyana³

Teknik Informatika
STMIK Tasikmalaya
Tasikmalaya, Indonesia

¹*linalistiani20@gmail.com*, ²*rahadisianipar@gmail.com*,

³*mardianmurdiono8@gmail.com*

Abstrak

Komputer merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi yang umum digunakan dimasyarakat. Penggunaan komputer mencakup diberbagai bidang kehidupan manusia sebagai penunjang kegiatan sehari-hari. Kerusakan komputer akan berdampak pada efektivitas kerja dilihat dari tingginya kebutuhan komputer dimasyarakat. Tingginya penggunaan komputer di Indonesia tidak diimbangi dengan pengetahuan tentang spesifikasi maupun kerusakan pada komputer. Apabila terjadi kerusakan komputer diserahkan pada penyedia jasa perbaikan komputer. Perbaikan komputer membutuhkan biaya perbaikan yang relatif tinggi sesuai dengan tingkat kerusakan yang ditemukan. Solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi maka dirancang sistem pakar yang dapat membantu pengguna untuk mengidentifikasi kerusakan hardware berdasarkan inputan pengguna dari gejala-gejala kerusakan yang muncul. Pada penelitian yang dilakukan menggunakan metode forward chaining dan untuk menguji ketidak pastian hasil diagnosa sistem menggunakan certainty factor. Hasil perhitungan nilai CF menghasilkan nilai presentase sebesar 99,04% yang berarti sangat baik sehingga sistem layak untuk diterapkan untuk membantu mengidentifikasi kerusakan pada hardware komputer

Kata kunci : Hardware, Komputer, Sistem Pakar, Forward Chaining, Certainty Factor

[PN094]

Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Proses Pembuatan Minyak Daun Cengkeh Di Desa Gesing Buleleng

**Nyoman Ayu Nila Dewi¹, Ni Wayan Sri Arini²,
Abd. Rahman Hudaipi³, Putu Eka Jelmi Adisurya⁴,**

Fakultas Informasi dan Komputer, Program Studi Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali
Denpasar, Indonesia

¹*nila@stikom-bali.ac.id*, ²*baliaditya13@gmail.com*,
³*rahmanhudaifi9@gmail.com*, ⁴*suryaeka5072@gmail.com*,

Abstrak

Minyak Daun Cengkeh adalah minyak atsiri hasil sulingan daun cengkeh kering (umumnya yang sudah gugur). Kandungan minyak cengkeh adalah eugenol, eugenil acetate, methyl n-hephtyl alcohol, benzyl alcohol, methyl salicylate, methyl n-amyl carbinol, dan terpene caryophyllene. Minyak daun cengkeh mulai dikembangkan dari tahun ke tahun yang digunakan untuk bahan baku obat, pewangi sabun dan deterjen. Banyak sekali tanaman cengkeh yang dibudidayakan di pulau Bali, namun masih sedikit masyarakat yang mengetahui informasi tentang minyak daun cengkeh yang di produksi atau dihasilkan dari daun cengkeh. Penelitian ini dilakukan pada usaha rumahan yang ada di Desa Gesing Buleleng. Melihat pentingnya pengertian dan manfaat serta bagaimana proses pembuatan dari minyak daun cengkeh maka dibuatlah sebuah “Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Proses Pembuatan Minyak Daun Cengkeh Di Desa Gesing Buleleng”, aplikasi ini berbasis android dan sudah diuji menggunakan metode blackbox testing. Sistem ini juga sudah diuji menggunakan Metode Kuesioner untuk melihat kepuasan responden, dengan skor pengujian sebesar 89% (Kategori sangat baik). Diharapkan dengan adanya sistem ini, dapat memberikan edukasi kepada masyarakat tentang apa itu minyak daun cengkeh dan manfaat serta bagaimana proses pembuatannya.

Kata kunci: Minyak Daun Cengkeh, Mutimedia Interaktif, Pembelajaran.

[PN097]

Penerapan Business Process Management Dalam Analisis Proses Bisnis Pada CV. Era Elektronik

Gusti Syarifudin

Program Studi Sistem Informasi
STMIK Pontianak
Pontianak, Indonesia

gustisyarifudin-stmik@stmikpontianak.com

Abstrak

Aktivitas bisnis akan membutuhkan sistem yang terintegrasi antara unit yang terkait, sabagai bisnis yang bergerak pada bidang penjualan barang-barang elektronik CV. Era Elektronik menghadapi kendala dalam mengintegrasikan aktivitasnya sehingga menimbulkan menghambat kurangnya koordinasi antar unit. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas proses bisnis pada CV. Era Elektronik untuk mencapai tujuannya, Metode analisis yang digunakan adalah Business Process Management (BPM) untuk memetakan peranan teknologi dan sistem informasi yang diterapkan terhadap proses bisnis. Dengan menggunakan Business Process Management Life Cycle proses bisnis pada CV. Era Elektronik masuk dalam kategori memadai akan tetapi perlu dilakukan perbaikan terhadap pengelolaan sistem informasi agar proses bisnis pada setiap unit saling terkait sehingga dapat meningkatkan kinerja CV. Era Elektronik.

Kata kunci: Analisis Proses Bisnis, Business Process Management

[PN098]

Digitalisasi Multimedia Objek Wisata Taman Beji Samuan

Ni Komang Sri Julyantari¹, Nyoman Ayu Nila Dewi², I Putu Gede Sudyasa Putra³, I Komang Edi Arta⁴

Fakultas Informatika dan Komputer, Program Studi Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali
Denpasar, Indonesia

¹*tarisumadi@gmail.com*, ²*nila@stikom-bali.ac.id*,

³*sudiyasaputraa@gmail.com*, ⁴*ediarta53@gmail.com*

Abstrak

Taman Beji Samuan merupakan objek wisata alam dan religi yang berlokasi di Desa Adat Samuan, Desa Carangsari, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung. Objek Wisata Taman Beji Samuan adalah tempat pemandian air suci untuk membersihkan pikiran yang negatif pada diri manusia. Taman Beji Samuan memiliki 3 kawasan pemandian air suci yaitu Kawasan Campuhan, Kawasan Beji Dalam dan Kawasan Sapta Rsi serta juga mempunyai pemandangan yang indah dan sejuk. Akan tetapi, keberadaan Objek Wisata Taman Beji Samuan ini masih belum dikenal oleh banyak orang, dikarenakan penyampaian informasi yang terdapat di Taman Beji Samuan masih sangat minim. Maka dari itu diperlukan sebuah aplikasi multimedia interaktif berbasis android yang nantinya dapat berfungsi untuk memperkenalkan Objek Wisata Taman Beji Samuan secara lengkap dan semenarik mungkin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan untuk perangkat lunak pembuatan aplikasi ini menggunakan Adobe Animate dengan bahasa pemrograman Action Script 3.0. Dalam pengujian aplikasi ini menggunakan metode Black Box Testing dan metode Kuesioner. Metode Black Box Testing mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan. Untuk hasil keseluruhan kuesioner dengan total rata - rata 4,6 dan hasil persentase 92%, maka hasil kuesioner dapat dikategorikan sangat baik.

Kata kunci: Objek Wisata, Taman Beji Samuan, Multimedia Interaktif, Android.

[PN099]

Tingkat Eror Jaringan Backpropagation pada Model Neuron 15-26-1 dan 15-29-1

Hindayati Mustafidah¹, Ichda Fatkhati Syarifah²

^{1,2}Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

¹*h.mustafidah@ump.ac.id*, ²*fsichda@gmail.com*

Abstrak

Salah satu paradigma pembelajaran dalam jaringan syaraf tiruan (JST) terawasi adalah Backpropagation dan banyak dijadikan sebagai dasar pengembangan aplikasi berbasis JST. Kinerja JST ditentukan oleh algoritma pelatihan yang digunakan, sedangkan kinerja algoritma pelatihan dipengaruhi oleh banyaknya neuron dalam lapisan input dan besarnya laju pemahaman (learning rate/lr). Keoptimalan kinerja ini bisa didasarkan atas eror yang dihasilkan. Semakin kecil eror, maka semakin optimal kinerja dari algoritma. Pada penelitian sebelumnya, belum banyak diketahui secara pasti berapa besar eror dari algoritma pelatihan dalam jaringan Backpropagation untuk masukan 15 neuron. Oleh karena itu, 12 algoritma pelatihan diuji tingkat erornya dalam penelitian ini menggunakan beberapa variasi nilai lr mulai dari 0.01 hingga 1.0. Model neuron yang digunakan adalah 2 macam yaitu 15-26-1 dan 15-29-1. Perbandingan tingkat eror ini dilakukan menggunakan uji statistik ANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tingkat $\alpha=5\%$, algoritma pelatihan yang paling optimal ditinjau dari tingkat eror terkecil yaitu algoritma Levenberg Marquardt (LM) yang terjadi pada model neuron 15-26-1 sebesar 0.00011140701, sedangkan pada model neuron 15-29-1 sebesar 0.00012592701. Keduanya terdapat pada nilai lr = 0.8. Dengan demikian, algoritma pembelajaran LM bisa direkomendasikan sebagai algoritma untuk pengembangan aplikasi di bidang JST.

Kata kunci: Backpropagation, model neuron, algoritma pelatihan, Levenberg Marquardt, eror.

[PN100]

Keterkaitan Kinerja Bisnis dengan Pemanfaatan Media Sosial Dimoderasi Oleh Adopsi TI

Susanti Margaretha Kuway

Jurusan Sistem Informasi/Program Studi Sistem Informasi
STMIK Pontianak
Pontianak, Indonesia

shantykuway@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara Pemanfaatan Media Sosial dengan Kinerja Bisnis, dan pengaruh Adopsi TI sebagai moderator terhadap hubungan antara Pemanfaatan Media Sosial dan Kinerja Bisnis. Telah dilakukan studi kuantitatif terhadap IKM Tenun Tradisional di Kalimantan Barat. Menggunakan purposive sampling, diperoleh 128 responden yang menggunakan Teknologi Informasi dalam proses bisnisnya, tersebar di 1 (satu) kotamadya dan 7 (tujuh) kabupaten. Menunjukkan bahwa penggunaan media sosial tidak berpengaruh terhadap kinerja bisnis, sedangkan variabel adopsi TI memoderasi hubungan antara Pemanfaatan Media Sosial dan Kinerja Bisnis. Kondisi yang melatarbelakanginya dikarenakan masih rendahnya pengetahuan akan pentingnya teknologi informasi bagi kinerja bisnis IKM Tenun Tradisional.

Kata kunci: Kinerja-Bisnis, Adopsi-TI, Media-Sosial, IKM, Tenun-Tradisional.

[PN101]

Pengaruh Pemanfaatan, Kegunaan Penggunaan QRIS Terhadap Kepuasan Customer UMKM di Kota Pontianak

Rendy Amy Saputra

Sistem Informasi
STMIK Pontianak
Pontianak, Indonesia

rendyamy@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Penelitian yang dilakukan dimaksudkan untuk melihat dan memeriksa hasil bagaimana efektivitas penerapan pemanfaatan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) di Kota Pontianak khususnya bagi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). Metode penelitian untuk menguji dalam kasus studipada penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif oleh karena percobaan ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai penerapan QR Code. Adapun populasi dari penelitian ini semua masyarakat yang ada di Kota Pontianak dan hanya diambil 100 orang responden dengan pengambilan sampel menggunakan probability sampling dengan teknik sampel random sampling, dan jumlah sampel hanya mengambil sebanyak 100 responden. Teknin pengumpulan data menggunakan kuisisioner dan observasi. Teknik analisis data menggunakan uji instrument penelitian dengan uji kualitas data (validitas, reliabilitas), uji asumsi klasik (normalitas,), determinasi, regresi linear berganda serta uji hipotesis uji t, dan uji-F. Keputusan hadil dari penelitian ini didapatkan bahwa ada pengaruh positif antara pemanfaatan, kegunaan QRIS terhadap kepuasan customer UMKM di Kota Pontianak. Namun terdapat pengaruh yang tidak signifikan terhadap variabel Pemanfaatan.

Kata kunci: Quick Response Code Indonesian Standard, UMKM, Kepuasan

[PN102]

Perancangan Aplikasi Pemasangan Iklan Pada LPP RRI Nusantara 1 Jayapura

Emy L. Tatuhey¹, Faisal Sumantri², Boney Bun³

Program Studi Teknik Informatika
STIMIK Sepuluh Nopember Jayapura
Jayapura, Indonesia

¹*emytatuhey@gmail.com*, ²*mocil217@gmail.com*,

³*boney.bun@gmail.com*

Abstrak

Radio merupakan salah satu media layanan penyedia informasi bagi masyarakat yang menyampaikan informasi berupa iklan, berita, edukasi, maupun hiburan, Lembaga Penyiaran Publik (LPP) Radio Republik Indonesia (RRI) Nusantara 1 Jayapura merupakan stasiun radio yang menyediakan jasa pemasangan iklan, dimana proses pemasangan iklan masih dilakukan secara manual dengan cara pemesan mendatangi langsung ke RRI terlebih dahulu untuk melakukan pemesanan pemasangan iklan, kemudian pemesan mencari informasi mengenai detail layanan iklan dan harga pemasangan iklan di LPP RRI Nusantara 1 Jayapura, tepatnya di bagian Layanan Pengembangan Usaha (LPU), setelah melakukan pemesanan iklan dan melakukan pembayaran, bagian LPU mencatat data pesanan iklan di buku besar untuk dimasukkan pada jadwal acara dan iklan mulai disiarkan sesuai jadwal tetapi bagian LPU harus memeriksa jadwal siaran yang sudah ada untuk menghindari jadwal siaran yang saling bertabrakan sehingga proses pemesanan iklan dan pencatatan jadwal siaran tersebut kurang efisien dan efektif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu adanya sistem informasi pemasangan iklan pada LPP RRI Nusantara 1 Jayapura berbasis website. Penelitian ini menggunakan metode Waterfall dengan tahapan analisis, desain, pengkodean, dan pengujian. Hasil dari penelitian ini adalah sistem dapat mengelola layanan pemesanan iklan berdasarkan tarif yang ada, pemesan dapat melakukan pemesanan iklan secara online dan otomatisasi pembayaran.

Kata kunci: Sistem Informasi, Pemesanan Iklan, RRI

[PN103]

Perancangan E-Katalog Usaha Mikro Kecil Menengah Menggunakan Framework Bootstrap

Wahyu Sindu Prasetya¹, Cleimentinus Venti², Andi Chia³

Program Studi Teknik Informatika
STMIK Pontianak
Kota Pontianak, Indonesia

¹*wahyusindu@stmikpontianak.ac.id*, ²*cleimentinus@gmail.com*,

³*Andicagul20@gmail.com*

Abstrak

Digitalisasi usaha mikro, usaha kecil, dan usaha menengah sekarang ini wajib hukumnya jika mau usaha yang dijalankan dapat maju dan berkembang. UMKM Geraya Galeri Pontianak adalah sebuah usaha yang berdiri secara perorangan yang menjual makanan hasil produksi sendiri, menjual souvenir, dan serba-serbi lainnya. Usaha yang dirintis baru berjalan satu tahun dengan jangkauan pasar yang masih terbatas. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah e-katalog untuk menambah media promosi dan penjualan agar dapat menjangkau pasar yang lebih luas. Pengembangan e-katalog menggunakan framework bootstrap, metode penelitiannya DSRM (Design Science Research Methodology) dan metode pengembangan perangkat lunaknya RAD (Rapid Application Development). Website e-katalog yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media promosi dengan menampilkan data produk dan detail produk pada front-end website yang dapat di akses oleh semua konsumen, dan admin dapat melakukan pengelolaan data produk pada back-end website. Pengujian unit program telah dilakukan dengan hasil 100% valid sesuai dengan apa yang diharapkan. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan penambahan fitur pembayaran yang terhubung langsung dengan alat pembayaran digital.

Kata kunci: UMKM, e-katalog, promosi, website, bootstrap.

[PN104]

Pemodelan Bisnis Online UMKM Makanan Menggunakan Business Model Canvas

I Dewa Ayu Eka Yuliani

Program Studi Sistem Informasi
STMIK Pontianak
Pontianak, Indonesia

dewaayu.eka@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Persaingan UMKM di bidang kuliner memaksa pelaku bisnis untuk berinovasi agar dapat memaksimalkan keuntungan dan bertahan. Penelitian ini mengambil kasus dari UMKM richsoul.ptk yang bertujuan untuk memperbaiki model bisnis saat ini agar dapat mengoptimalkan penggunaan media sosial untuk membantu mengidentifikasi strategi bisnis dimasa yang akan datang. Penelitian menggunakan pendekatan *research and development*, dengan melakukan studi pendahuluan melalui pengumpulan data dari richsoul.ptk. Hasil dari penelitian ini adalah identifikasi model bisnis yang dilakukan dengan Business Model Canvas, dan rumusan strategi sebagai model bisnis baru yang dapat digunakan oleh richsoul.ptk untuk melakukan pengembangan bisnis. Strategi yang di rekomendasikan berfokus pada strategis optimasi penggunaan media sosial sebagai platform utama yang digunakan richsoul.ptk untuk menjual produknya yang meliputi pembuatan konten instagram, konsistensi dalam melakukan upload konten tersebut, optimasi profil perusahaan, penggunaan tools untuk membantu optimasi akun, strategi closing dengan whatsApp, serta strategi untuk mempertahankan loyalitas pelanggan.

Kata kunci: Business Model Canvas, Media Sosial, UMKM, Strategi Bisnis Online.

[PN107]

Sistem Monitoring Unit Kinerja Karyawan Melalui Telegram Bot API

Muhammad Faisal¹, Ida²

Sistem Informasi/Illmu Komputer
STMIK Profesional Makassar
Makassar, Indonesia

¹muhfaisal@stmikprofesional.ac.id, ²idamulyadi@stmikprofesional.ac.id

Abstrak

Pemantauan kinerja setiap unit kerja pada STMIK Profesional membutuhkan beberapa proses dalam memonitoring kinerja masing-masing unit, dimulai dari komunikasi menggunakan via whatsapp, rapat rencana kerja dan observasi, unit kerja tersebut harus mempersiapkan laporan kinerja berupa dokumen-dokumen, setelah semuanya lengkap lalu melaporkan kinerja tersebut berupa berkas secara fisik. Tujuan dari penelitian ini memberi kemudahan bagi unit kerja dan pimpinan dalam monitoring dan pelaporan hasil kinerja setiap unit kerja secara efisien dan efektif. Penelitian ini dilakukan dengan merancang sebuah aplikasi dalam bentuk web yang berfungsi untuk memantau atau memonitoring kinerja setiap unit kerja. Metode yang digunakan adalah metode extreme programming. Sistem monitoring melalui beberapa tahap, yaitu admin memberi dan mengatur kinerja setiap unit kerja, setiap unit kerja menggunakan aplikasi untuk melaporkan hasil kinerjanya dan secara otomatis admin dapat melihat hasil kinerja unit tersebut dan memverifikasi pelaporan tersebut berbasis telegram ke unit kerja tersebut. Secara otomatis unit tersebut dapat melihat dan mendownload secara fisik (berbasis excel) hasil dari penilaian pelaporan tersebut. Hasil dari penelitian ini administrator (pimpinan) dapat memonitoring kinerja setiap unit kerja dan sistem secara otomatis mengirimkan pesan kepada unit kerja melalui telegram tentang keberhasilan dan kelengkapan kinerjanya. Sistem ini telah melalui pengujian kualitas sistem menggunakan system usability scale dengan nilai 78,00.

Kata kunci: Monitoring Kinerja, Telegram Bot API, Extrme Programming.

[PN108]

Sistem Informasi Jasa Servis Pada Balibilo Cellular

I Gusti Ngurah Bagus Surya Kaniya¹, Pande Putu Gede Putra
Pertama², I Wayan Rupika Jimbara³

Sistem Komputer
Institut Teknologi Dan Bisnis Stikom Bali
Denpasar, Indonesia

*1suryakaniya14@gmail.com, 2putrapertama@stikom-bali.ac.id,
3rupika@stikom-bali.ac.id*

Abstrak

Balibilo cellular adalah toko handphone yang juga bergelut di bidang jasa perbaikan dengan berbagai merek dan tipe handphone yang berbeda, pada toko ini memberi beraneka macam perbaikan dari perangkat lunak ataupun perangkat keras. Pada saat ini pengerjaan data jasa servis pada toko Balibilo cellular masih bersifat manual, yaitu pelanggan dicatat pada nota pelanggan. Kadang kala pelanggan menghilangkan atau membuat nota servis yang diberikan menjadi rusak. Hal itu membuat terjadi kesulitan bagi pegawai maupun teknisi untuk memberikan informasi kepada pelanggan karena tidak adanya media penyimpanan yang baik. berlandaskan permasalahan tersebut maka penulis melaksanakan penelitian yang berjudul "Sistem Informasi Pendataan Jasa Servis Berbasis Web Rensponsive Pada Balibilo Cellular". Penulis memilih aplikasi berbasis web rensponsive dikarenakan Website responsive dapat meningkatkan perkembangan informasi karena internet mudah diakses walaupun tanpa menggunakan komputer melainkan internet sekarang juga bisa diakses melalui handphone. Dengan lebih mudah diakses untuk segala jenis platform seperti ponsel pintar maupun desktop, Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna untuk mengakses informasi proses jasa servis pada Balibilo Cellular. Untuk pengujian sistem menggunakan metode Black Box Testing. Black Box Testing adalah sebuah pemeriksaan perangkat lunak dari aspek fungsi program tanpa mengevaluasi gambaran maupun kode progam dari sistem tersebut. Metode pengambilan data dalam penelitian ini yakni menggunakan kuisoner. Teknik pengelolaan data kuisoner menggunakan sistem Skala likert dengan rumus Interval.

Kata Kunci : Web Rensponsive, Aplikasi, Balibilo Cellular

[PN109]

Aplikasi Sistem Pakar Diagnosis Kecanduan Media Sosial Berbasis Android Menggunakan Metode Forward Chaining Dan Certainty Factor

**Restu Adi Wiyono¹, Evi Dewi Sri Mulyani², Rahadi Deli Saputra³,
Dea Satria Mulya⁴**

STMIK TASIKMALAYA, JL. R.E.Martadinata, (0265) 310830
Jurusan Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya

¹*restu45@yahoo.com*, ²*eviajadech@gmail.com*,
³*rahadisianipar@gmail.com*, ⁴*deasatria2@gmail.com*

Abstrak

Media sosial merupakan sarana yang digunakan oleh orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan menciptakan, berbagi, serta bertukar informasi dalam sebuah jaringan dan komunitas virtual. Penggunaan media sosial saat ini sangat berperan penting dalam kehidupan manusia, karena sangat memudahkan dalam membantu aktivitas sehari-hari. Namun saat ini penggunaan media sosial cenderung memicu perubahan serta banyak membawa pengaruh pada penerapan pola hidup masyarakat, akhirnya aktivitas tersebut menjadi kebiasaan dan jika terus menerus dilakukan mengakibatkan kecanduan dan tidak bisa terlepas dari media sosial. Untuk itu dibuatlah aplikasi sistem pakar yang dapat memberi kemudahan bagi masyarakat untuk mendiagnosis kecanduan media sosial. Metode yang digunakan dalam pembuatan sistem pakar ini adalah metode Forward Chaining dan Certainty Factor. Dengan adanya sistem pakar diagnosis kecanduan media sosial ini dapat membantu pengguna yaitu masyarakat untuk mendiagnosis kecanduan media sosial tanpa harus bertemu langsung dengan psikolog.

Kata Kunci : Media Sosial, Sistem Pakar, Forward Chaining, Certainty Factor.

[PN110]

Implementasi Metode Forward Chaining untuk Mendiagnosa Hama Dan Penyakit Tanaman Cabai Rawit

Supriatin¹, Firman Asharudin², Novikasari Kusumarini³

Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Amikom Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia

¹*supriatin@amikom.ac.id*, ²*firman_asharudin@amikom.ac.id*,

³*novikasari.k@students.amikom.ac.id*

Abstrak

Capsicum frutescens L umum disebut sebagai cabai rawit termasuk jenis tanaman hortikultura yang memiliki ciri khas rasa pedas serta mengandung gizi yang cukup tinggi, terutama vitamin A dan C. Di Indonesia tanaman cabai rawit banyak dibudidayakan, namun hasilnya masih belum maksimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya, teknik budidaya, kondisi lingkungan serta gangguan hama dan penyakit. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem pakar untuk diagnosis hama dan penyakit tanaman cabai rawit berbasis mobile dengan menggunakan metode Forward Chaining dan dengan pengetahuan seorang pakar dengan menggunakan 9 data hama penyakit dan 27 data gejala. Dengan harapan dapat membantu petani cabai dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dan meningkatkan produktivitas cabai yang dikelola. Sistem pakar yang dibangun nantinya dapat memberikan panduan kepada pengguna untuk memberikan pencegahan maupun pengendalian serangan hama dan penyakit tanaman cabai rawit.

Kata kunci: cabai, sistem pakar, forward chaining, android.

[PN113]

Pengujian Performa API (Application Programming Interface) Dengan Metode Load Testing

Gede Herdian Setiawan¹, I Made Budi Adnyana², Komang Budiarta³

Program Studi Sistem Komputer, Fakultas Informatika dan Komputer
Institut Teknologi dan Bisnis ITB STIKOM Bali
Denpasar, Indonesia

¹*herdian@stikom-bali.ac.id*, ²*budi.adnyana@stikom-bali.ac.id*,

³*komang_budiarta@stikom-bali.ac.id*

Abstrak

Aplikasi smart Activity Tracking merupakan aplikasi yang dikembangkan pada platform mobile Android berbasis LBS (Location Base Services) yang mampu terintegrasi dengan berbagai platform dengan menerapkan API (Application Programming Interface). Untuk memastikan performa API, penelitian ini melakukan pengujian Load testing pada setiap endpoint API. pengujian load testing berfokus pada tiga indikator yaitu response time, throughput dan error rate. pengujian dilakukan dengan menggunakan tools JMeter pada 5 endpoint API dengan variasi beban pada masing-masing endpoint. Hasil menunjukkan berdasarkan response time dan throughput performa pada API terdapat penurunan seiring dengan bertambahnya beban request dari user namun setiap endpoint masing mampu menangani request dengan baik ditunjukkan dengan error rate 0.0%. Dengan demikian performa aplikasi Smart Activity Tracking sangat baik ditunjukkan dengan tidak adanya request yang gagal diproses pada setiap endpoint.

Kata kunci: API (Application Programming Interface), Software Testing, Performa Testing, Load Testing, Apache JMeter.

[PN114]

SLR Metode Paling Populer Prediksi Harga Cryptocurrency dengan Mechine Learning dan Deep Learning

Dhani Ariatmanto¹, Risna Sari², Yudha Randa Mahdika³

Magister Teknik Informatika
Universitas AMIKOM Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia

*¹dhaniari@amikom.ac.id, ²risnasari@students.amikom.ac.id,
³yudha21512089@students.amikom.ac.id*

Abstrak

Cryptocurrency adalah mata uang digital atau virtual yang digunakan sebagai metode pertukaran digital dan transfer aset. Alasan mengapa cryptocurrency diperkenalkan adalah untuk mengatasi ketidaksempurnaan sistem moneter yang ada. Terutama, cryptocurrency memiliki harga yang tidak stabil, dapat ditandai dengan jumlah transaksi dan perubahan harga yang signifikan. Ini telah menantang banyak peneliti untuk mengembangkan model yang dapat memprediksi harga cryptocurrency. Pedoman dalam melakukan review bersifat wajib agar proses akan terarah dan tidak terjadi kesalahan dalam penerapan review. Berdasarkan Systematic Literature Review(SLR), dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penelitian yang ditinjau telah menggunakan metode terbaik untuk memprediksi harga cryptocurrency. Metode yang populer digunakan untuk memprediksi harga cryptocurrency dalam jangka waktu yang telah ditentukan adalah metode LSTM (Long Short-Term Memory) dengan 10 makalah. Metode populer kedua yang digunakan adalah GRU (Gated Recurrent Unit) dengan 5 makalah. dan metode ketiga adalah SVM (Support Vector Machine) dengan 3 makalah. Dari tinjauan sistematis, dapat disimpulkan bahwa metode GRU dan LSTM telah mencapai akurasi yang tinggi dalam hal prediksi harga cryptocurrency.

Kata kunci: Cryptocurrency, metode, systematic literature review, mechine learning, deep learning.

[PN115]

Automated Essay Scoring untuk Bahasa Bali menggunakan Metode N-Gram String Similarity Matching

Made Agus Putra Subali¹, I Ketut Putu Suniantara²

^{1,2}Fakultas Informatika dan Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali
Denpasar, Indonesia

¹*madeagusputrasubali@gmail.com*, ²*suniantara@stikom-bali.ac.id*

Abstrak

Essay question merupakan model pertanyaan yang meminta jawaban dalam bentuk frasa atau kalimat, umumnya digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir yang kompleks. Proses menilai jawaban pada soal uraian merupakan tugas yang rumit serta memerlukan waktu lebih lama. Adapun solusi dalam memudahkan proses penilaian pada soal uraian dapat dilakukan dengan menggunakan automated essay scoring. Salah satu metode yang dapat digunakan pada automated essay scoring adalah n-gram string similarity matching yang memiliki kelebihan dalam memperhatikan urutan kata maupun karakter pada suatu teks. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lima belas soal beserta jawaban short sentence dalam Bahasa Bali. Berdasarkan hasil yang diperoleh antara metode yang diusulkan dan penilaian expert diperoleh akurasi sebesar 87%. Pada penelitian selanjutnya akan memperhatikan kata yang dianggap penting dengan memberikan bobot pada kata.

Kata kunci: automated essay scoring, short answer, n-gram string similarity matching, bahasa bali.

[PN117]

Evaluasi Algoritma Peramalan Exponential Smoothing dan Holt-Winter's Additive dalam Data Mining

Sella Agriani¹, Elsa Dwi Saputri S.², Rachmad Fitriyanto³

Program Studi Sistem Informasi
STMIK PPKIA Tarakanita Rahmawati
Tarakan, Indonesia

¹*sellasagriani20@gmail.m*, ²*elsadwisaputri0701@gmail.com*,

³*corachmad@ppkia.ac.id*

Abstrak

Material listrik merupakan bahan utama yang dibutuhkan Biro Teknik Listrik untuk menyediakan layanan jasanya. Penyediaan stok material listrik yang sesuai kebutuhan, dapat meminimalisir pengeluaran yang tidak diperlukan. Forecasting atau peramalan di dalam data mining dapat menjadi solusi bagi Biro Teknik Listrik untuk memperkirakan kebutuhan material listrik berdasarkan data-data pemakaian di periode sebelumnya. Single Exponential smoothing, double exponential smoothing dan Holt-Winters Additive merupakan teknik peramalan (forecasting) termasuk ke dalam kategori exponential smoothing algorithm untuk teknik peramalan time series decomposition. Ketiga algoritma telah banyak digunakan di dalam penelitian-penelitian sebelumnya, namun masih sedikit yang membahas tentang evaluasi hasil peramalan diantara kedua algoritma tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kinerja peramalan dari ketiga algoritma. Penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahap utama. Tahap pertama adalah pengumpulan data. Tahap kedua adalah pengujian pola data. Tahap ketiga adalah implementasi ketiga algoritma untuk peramalan. Tahap keempat evaluasi hasil peramalan. Hasil yang diperoleh menunjukkan algoritma double exponential smoothing memiliki kinerja lebih baik dari Holt-Winter's Additive. Peramalan untuk material pipa menunjukkan algoritma double exponential smoothing memiliki nilai MAD dan MAPE terendah (0,74 – 0,03) dibandingkan dengan algoritma lainnya. Peramalan untuk material saklar menunjukkan algoritma single exponential smoothing memiliki nilai MAD terendah (0,39), sedangkan double exponential smoothing memiliki nilai MAPE terendah (0,02). Peramalan material fitting menghasilkan nilai MAD terendah sebesar 6,58 pada algoritma double exponential smoothing dan nilai MAPE terendah pada single exponential smoothing. Berdasarkan komparasi tersebut, maka disimpulkan algoritma double exponential smoothing

lebih baik dibandingkan dengan single exponential smoothing dan holt-winters additive

Kata kunci: Exponential Smoothing, Forecasting, Holt-Winter's Additive, MAD, MAPE.

[PN119]

Aplikasi Sistem Pakar untuk Mengidentifikasi Penyakit Ayam dengan Domain Infeksi Bakteri dan Virus

Suci Rahma Dani Rachman¹, Salmiati², Sitti Harlina³

Teknik Informatika^{1,2,3}
Universitas Dipa Makassar
Makassar, Indonesia

¹*sucirachman@undipa.ac.id*, ²*salmiati@undipa.ac.id*,

³*sitiharlina76@gmail.com*

Abstrak

Aplikasi sistem pakar dibuat untuk tujuan saling berbagi dan saling bertukar informasi tentang pengetahuan khususnya salah satunya dalam hal penyakit ayam. Banyaknya peternak ayam yang mengalami kerugian karena tidak mengetahui penyakit apa yang menjangkiti ternaknya, khususnya peternak pemula yang masih awam dibidang peternakan yang ingin berusaha untuk mendapatkan hasil yang maksimal dari hasil peternakannya, selain itu tidak menutup kemungkinan aplikasi ini digunakan sebagai tambahan informasi bagi penyuluh peternakan dengan tujuan agar dapat membantu masyarakat dan peternakan dalam mendeteksi penyakit pada ayam secara dini dengan mengenali gejalanya dan cara pencegahan penyakit dan pengobatannya. Salah satu solusi dari kondisi tersebut yaitu dengan adanya aplikasi sistem pakar yang mampu menentukan penyebab terjadinya malfungsi berdasarkan gejala yang dapat diamati dengan diagnosis yang tepat. Penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP dengan database MySQL dan pengujian sistem menggunakan whitebox testing untuk menguji kesalahan baik logika maupun program dengan hasil rekapitulasi jumlah cyclomatic complexity (cc) = 20, region = 20 dan independen path = 20, karena jumlah ketiga parameter ini sama, maka dapat disimpulkan aplikasi sistem pakar untuk identifikasi penyakit ayam berbasis web telah bebas dari logika. Kesimpulan aplikasi ini merupakan alternatif bagi masyarakat untuk mengidentifikasi penyakit yang terjadi pada ayam peliharaan mereka dan dijadikan panduan sebagai langkah untuk mendapatkan solusi dan saran secara cepat dan mudah.

Kata kunci: sistem pakar, penyakit ayam.

[PN121]

Aplikasi E-commerce Berbasis Android Untuk Penjualan Aneka Sayur Pada Plagro.id

I Made Bhaskara Gautama¹, Tri Aditya Agustiawan^{2*}, IGKG Puritan Wijaya ADH³, I Made Arya Budhi Saputra⁴

Fakultas Informatika dan Komputer,

^{1,2,4}Program Studi Sistem Komputer, ³Program Studi Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Bali, Indonesia

¹bhaskara@stikom-bali.ac.id, ²triadhitya@gmail.com, ³puri@stikom-bali.ac.id, ³aryabudhi@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Proses penjualan sayuran tidak hanya lagi menjadi transaksi secara langsung/luring di Pasar Tradisional maupun Pasar Swalayan dan sudah terimplementasi berbasis website salah satu perusahaan yang memanfaatkan e-commerce berbasis adalah Plagro.id. Sebelum menggunakan aplikasi e-commerce, Plagro.id menjual produk mereka dengan cara konvensional saat ini membutuhkan pengembangan kegiatan transaksi penjualan pada media mobile smartphone berbasis android. Maka dari itu, solusi yang ditawarkan berupa aplikasi e-commerce yang dapat digunakan untuk menjual produk sekaligus memantau laporan penjualan Plagro.id berbasis Android. Sistem ini dibangun dengan software android studio dan bahasa pemrograman Kotlin serta memanfaatkan firebase sebagai DBMS. Sistem ini dirancang menggunakan Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), konseptual database dan struktur tabel. Fungsional sistem berhasil diterapkan yaitu penjualan/transaksi sayuran, kelola tambah dan kurang stok barang, laporan penjualan serta pengiriman bukti transaksi dan notifikasi melalui email. Pada pengujian sistem ini menggunakan metode Black Box berhasil semua fungsi berjalan dengan baik.

Kata kunci: Android, penjualan sayuran, E-commerce, Firebase.

[PN123]

Perancangan Aplikasi Pengarsipan Digital Pada Bank SulSelbar

Mushaf¹, Ina Yulianadewi², Andrew Ridow Johanis³

¹Manajemen Informatika, ^{2,3}Kewirausahaan
Universitas Dipa Makassar
Makassar, Indonesia

¹*mushafsyafar@undipa.ac.id*, ²*inayulianadewi@undipa.ac.id*,
³*andrew@undipa.ac.id*

Abstrak

Pengelolaan dokumen atau arsip pada sebuah organisasi adalah hal yang sangat mempengaruhi kualitas administrasi. Arsip adalah rekaman, catatan atau berkas sebuah lembaga, baik umum maupun privat. Banyaknya jenis arsip membuatnya susah dikelola dan kadang menimbulkan dampak negatif pada suatu organisasi. Sistem arsip pada Bank SulSelbar masih menggunakan cara manual, sehingga terkadang dalam pengolahan data membutuhkan waktu lama. Perancangan aplikasi pengarsipan digital dibuat untuk membantu pengelolaan dan penelusuran arsip secara digital pada Bank SulSelbar. Berdasarkan hasil pengujian white box disimpulkan bahwa sistem ini bebas dari kesalahan program dibuktikan dengan nilai Cyclomatic Complexity sebesar 40, Region adalah 40, dan Independent Path juga adalah 40.

Kata kunci: arsip, digital, white box

[PN124]

Perancangan E-Commerce Pada Toko Family Electronic

Samsu Alam¹, Usman², Nurlina³

Program Studi Teknik Informatika
Universitas Dipa Makassar
Makassar

¹alam@undipa.ac.id, ²usmanstmikdp@gmail.com,

³nurlinayulis@undipa.ac.id

Abstrak

Toko Family Electronic menyediakan berbagai macam alat-alat elektronik yang dibutuhkan oleh masyarakat sekarang ini. Pembeli mengharuskan datang langsung ke toko jika ingin berbelanja barang. Cara seperti ini tentu tidak efisien karena konsumen tidak dapat mencari informasi tentang barang tersebut secara detail. Untuk memudahkan pembeli dalam berbelanja dan mengetahui spesifikasi dari barang elektronik yang diinginkan, maka dirancang E-Commerce berbasis website. Pengunjung dapat mengetahui informasi secara detail dari barang yang diinginkan melalui situs web. Mulai dari harga barang, spesifikasi barang, keunggulan barang, dan barang langsung diantarkan kerumah pemesan melalui jasa pengiriman. Dengan adanya E-Commerce berbasis web ini, diharapkan dapat memudahkan bagi para calon pembeli untuk mendapatkan barang yang diinginkan.

Kata kunci: Family Electronic, E-Commerce, Website.

[PN999]

Multivariate Forecasting Curah Hujan Menggunakan Algoritma LSTM Di Kota Denpasar

Putu Sugiartawan¹, Servus Gusprio Santoso²

Fakultas Teknologi dan Informasi
Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia
Denpasar, Bali

¹putu.sugiartawan@instiki.ac.id, ²servus.santoso@instiki.ac.id

Abstrak

Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika (BMKG) adalah institusi pemerintah yang bertugas untuk mencatat informasi curah hujan. Fluktuasi data curah hujan di Indonesia berdampak pada kebutuhan akan data curah hujan yang akurat kedepannya. Curah hujan merupakan suatu iklim yang sangat berpengaruh dalam mencirikan kondisi iklim di Indonesia, misalnya bidang pertanian, industri, dan transportasi. Untuk mengetahui curah hujan di Indonesia memiliki keragaman khususnya di Kota Denpasar, diperlukan adanya Peramalan atau forecasting yang dapat mengetahui pola tingkat keakuratan curah hujan perbulan di kantor BMKG. Teknik forecasting bertujuan untuk memprediksi pola data yang sebelumnya, sehingga dapat diketahui pola data selanjutnya. Pada penelitian ini menggunakan teknik recurrent neural network (RRN) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Long Short Term Memory (LSTM). Dalam memprediksi tingkat Keakuratan curah hujan perbulanya. Dengan adanya penelitian ini data yang digunakan untuk melakukan peramalan yaitu: data curah hujan perbulan dalam waktu lima tahun terakhir yaitu dari tahun 2016-2021 dari kantor BMKG kota Denpasar. Dan hasil yang diperoleh dalam melakukan peramalan ini yang menggunakan model LSTM adalah MAE data testing sebesar 166.56504 MAPE data test sebesar 11.89371%, dan MAE data training sebesar 199.19741, MAPE data training sebesar 2.518% nilai yang diukur merupakan nilai eror dengan teknik MAE dan MAPE. Arsitektur LSTM yang di gunakan terdiri dari jumlah unit neuron pada hidden layer sebanyak 30 unit, menggunakan windows size sebanyak 6.

Kata kunci: Multivariate forecasting, curah hujan, Algoritma LSTM

[PM001]

Penerapan Metode Moora untuk Bantuan Langsung Tunai pada Badan Penanggulangan Bencana Daerah Provinsi Bali

Nauval Firdaus¹, Ni Luh Gede Pivin Suwirmayanti², I Putu Warma Putra³

¹Sistem Informasi, ²Sistem Komputer
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

nauvalfrds20@gmail.com

Abstrak

Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Provinsi Bali sebagai penyalur dalam program pemerintah yaitu Bantuan Langsung Tunai (BLT) terutama bagi masyarakat miskin atau kurang mampu. BLT merupakan suatu bentuk bantuan dari pemerintah sebagai bentuk kompensasi dari kenaikan harga bahan bakar (BBM) yang tentunya berimbas kepada masyarakat secara luas termasuk kalangan masyarakat yang kurang mampu. Pemberian BLT dilakukan melalui proses seleksi yang dilaksanakan setiap adanya anggaran yang dikeluarkan oleh pemerintah. Dalam mempermudah proses seleksi dalam penyaluran BLT diperlukan adanya sistem yang cepat dan akurat. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode Multi Objective Optimization on The Basis of Ratio Analysis (Moora). Metode Moora dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan manajerial, konstruksi, dan ekonomi. Metode Moora memiliki kemudahan untuk dapat dipahami dalam memutuskan proses melalui evaluasi bobot keputusan dengan beberapa atribut dan kriteria pengambilan keputusan. Metode ini memiliki proses perhitungan yang baikn dimana metode ini dapat menentukan tujuan dari kriteria yang bertentangan. Pada metode ini kriteria dapat bernilai menguntungkan (benefit) atau sebaliknya tidak menguntungkan (cost). Metode ini menghasilkan pemeringkatan bagi calon penerima BLT melalui proses perhitungan yang nantinya dapat ditentukan beberapa jumlah calon penerima yang berhak mendapatkan BLT berdasarkan oleh anggaran yang diberikan oleh pemerintah, dari metode ini menghasilkan peringkat pada alternatif A1 berhak mendapatkan bantuan langsung tunai.

Kata kunci: BPBD, SPK, BLT, MOORA.

[PM002]

Pengembangan Jelajah Virtual 360° Pada Pura Gading Wani Tabanan Berbasis Website

I Ketut Agus Sugiarta¹, I Gede Harsemadi², I Komang Agus Ady Aryanto³

¹²Sistem Informasi, ³Teknologi Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

agussugiarta54@gmail.com

Abstrak

Pura Gading Wani merupakan salah satu Pura Umum yang terletak di Desa Lalanglingah, Kecamatan Selemadeg Barat, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. Pura ini dikenal karena kisah sejarah perjalanan suci seorang Pendeta bernama Dang Hyang Nirartha bersama 6 orang putra-putri beliau untuk menyebarkan ajaran Dharma. Pada tahun 2020, masyarakat sangat dibatasi untuk melakukan kegiatan sosial bahkan keagamaan karena adanya pandemi COVID-19, sehingga informasi tentang Pura Gading Wani semakin memudar karena kurangnya aktivitas yang terjadi. Selain itu faktor cuaca yang tak menentu dapat mengikis dan merusak bentuk bangunan Pura dari waktu ke waktu. Pada tahun 2021, dilakukan survei tentang Pura Gading Wani yang menyatakan 80% dari 125 responden belum mengetahui Pura Gading Wani. Guna mengembangkan informasi dan melestarikan bangunan budaya tentang Pura Gading Wani dengan memanfaatkan teknologi Jelajah Virtual, penulis membangun aplikasi Jelajah Virtual 360° Pada Pura Gading Wani Tabanan Berbasis Website menggunakan metode penelitian MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Berdasarkan hasil implementasi aplikasi berupa website, didapat hasil sesuai harapan dan Evaluasi Heuristik secara fungsional yang memenuhi 10 standar penilaian. Hasil kuesioner menunjukkan nilai total rata-rata 4,5 dengan persentase 90% yang menyatakan kategori "Sangat Baik". Aplikasi ini telah didistribusikan melalui Hosting Website dan video profile yang telah diunggah pada kanal Youtube.

Kata kunci: Pura, Jelajah Virtual, MDLC, Website.

[PM003]

Photomade Marketplace Jasa Photographer Menggunakan Framework Laravel

Aldhy Pranata¹, Rosalia hadi², I Wayan Rupika Jimbara³

¹²³Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

aldhypranataa@gmail.com

Abstrak

Photographer merupakan orang yang melakukan aktivitas fotografi. Fotografi ialah metode/cara untuk menghasilkan sebuah foto dari suatu obyek/subjek dari hasil pantulan cahaya yang mengenai obyek/subjek tersebut yang direkam pada media yang peka cahaya. Media untuk menangkap cahaya ini disebut kamera. Sebagai photographer penghasilannya bersifat fluktuatif atau tidak menentu, penghasilannya ditentukan dari banyaknya jumlah proyek yang dikerjakan. Agar seorang photographer dilirik oleh pelanggan, tentu saja seorang photographer harus menampilkan karya fotonya, agar nantinya banyak orang yang dapat melihat karyanya. Namun mempromosikan keahliannya sebagai photographer agar dapat dilihat dan direkrut oleh pelanggan terkadang mengalami kendala, karena kurangnya informasi dan promosi jasa photographer yang diberikan kepada pelanggan. Photographer memerlukan website yang bisa digunakan untuk melakukan promosi jasa dan posting karya yang mereka miliki, serta informasi jasa dan data diri. Selain itu juga photographer membutuhkan sebuah website yang bisa menghubungkan antara pelanggan dengan photographer. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Photomade marketplace jasa photographer untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Sistem ini dirancang menggunakan Framework Laravel dengan Bahasa Pemrograman PHP. Perancangan dibuat menggunakan Diagram Konteks dan ERD.

Kata kunci: marketplace, photographer, framework laravel.

[PM004]

Aplikasi Monitoring Pengadaan Barang/Jasa (Amanda) Biro Pengadaan Barang/Jasa Setda Provinsi Bali

Agus Budi Arthana¹, Ni Ketut Dewi Ari Jayanti², Ni Nyoman Utami Januhari³

¹²Sistem Informasi, ³Sistem Komputer
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

dexagus.cc@gmail.com

Abstrak

Biro Pengadaan Barang/Jasa Setda Provinsi Bali merupakan organisasi perangkat daerah yang mempunyai tugas pokok dan fungsi pengadaan barang/jasa di lingkungan Pemerintah Provinsi Bali. Dalam menjalankan fungsi pengadaan barang/jasa sudah dilaksanakan secara elektronik dengan menggunakan aplikasi Sistem Informasi Rencana Umum Pengadaan dan aplikasi Sistem Pengadaan Secara Elektronik. Akan tetapi sampai saat ini kedua aplikasi tersebut belum mempunyai fitur monitoring pengadaan yang sesuai dengan kebutuhan organisasi sehingga diperlukan suatu sistem yang mempunyai kemampuan fungsi monitoring pengadaan yang mencakup dari monitoring perencanaan pengadaan sampai proses pelaksanaan pengadaan yang kemudian penulis namakan aplikasi monitoring pengadaan. Penelitian ini merancang sistem monitoring pengadaan berbasis web dengan menggunakan framework Codeigniter dengan menggunakan metode waterfall dimulai dari analisa kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian sistem dan pemeliharaan. Aplikasi monitoring pengadaan dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman php dengan menggunakan database mysql. Untuk sistem pengujian menggunakan metode black box testing. Dalam proses monitoring pengadaan data yang digunakan memanfaatkan data warehouse Lembaga Kebijakan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah Republik Indonesia melalui layanan www.inaproc.lkpp.go.id/isb dengan metode penarikan data menggunakan javascript object notation. Aplikasi monitoring pengadaan menampilkan monitoring pengadaan dari perencanaan pengadaan, proses tender, proses non tender dan realisasi belanja e-purchasing yang menghasilkan analisis pengadaan dalam membantu organisasi merumuskan strategi pengadaan dan pengambilan keputusan..

Kata Kunci: monitoring, pengadaan, tender, non tender, e-purchasing

[PM006]

Multimedia Pengenalan Desa Pangsan Kecamatan Petang – Badung berbasis Android

I Komang Satriya Prama Dharma¹, Pande Putu Gede Putra Pertama², I Made Pasek Pradnyana Wijaya³

¹²³Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

satriyaprama@gmail.com

Abstrak

Ilmu Sejarah selalu memberikan pengetahuan yang luas kepada para peminatnya. Bali memiliki banyak sekali daerah-daerah yang memiliki sebuah sejarah yang sudah diceritakan dari generasi ke generasi. Penulis disini tertarik mengambil salah satu desa yang memiliki sejarah yang unik yaitu Desa Pangsan Petang Badung Bali. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan Sejarah Desa Pangsan Kecamatan Petang Badung tersebut dengan cara yang menarik, mudah dan praktis. Selain itu penelitian ini dapat digunakan sebagai wadah untuk mempromosikan sejarah Desa Pangsan melalui platform Multimedia sehingga diharapkan wisatawan yang berkunjung di Desa Pangsan merasa nyaman dalam menyimak Multimedia tersebut secara maksimal. Metode Multimedia Development Life Cycle merupakan metodologi multimedia pada penelitian ini. Berdasarkan pembahasan yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan yaitu sudah dihasilkannya suatu Multimedia Pengenalan Desa Pangsan – Petang Badung Bali. Berdasarkan hasil pengujian BlackBox Testing disimpulkan bahwa setiap fitur pada aplikasi sudah berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan. Multimedia Pengenalan ini dapat membantu Desa Pangsan untuk memperkenalkan Sejarah desa Pangsan kecamatan Petang Badung kepada orang yang belum mengetahui Sejarah desa Pangsan. Berdasarkan hasil pengujian kuesioner melalui 30 responden yang diberi 10 pertanyaan tentang. Aplikasi Multimedia Pengenalan ini mendapatkan hasil 91.46% dengan ini dinyatakan kategori sangat baik.

Kata kunci: Sejarah Desa Pangsan, Multimedia Development Life Cycle, Action Script 3.0, Android.

[PM007]

Multimedia Interaktif Cerita Agama Buddha di Indonesia

Vincent Winata¹, I Wayan Gede Narayana², Fatinaso Dawolo³

¹³Sistem Informasi, ²Sistem Komputer
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

vincentwinata19@gmail.com

Abstrak

Multimedia Interaktif Cerita Agama Buddha di Indonesia merupakan sebuah inovasi baru dalam memperkenalkan kepada anak-anak tentang masuknya agama Buddha. Multimedia interaktif ini berupa pengenalan alur masuk agama Buddha dengan menggabungkan unsur-unsur multimedia agar dapat menarik minat anak-anak untuk membaca cerita rakyat. Pembuatan multimedia interaktif ini menggunakan media berupa aplikasi Adobe Animate dengan menggunakan bahasa pemrograman ActionScript 3.0, Corel Draw digunakan untuk membuat interface dan gambar, Adobe Photoshop untuk mengedit foto, Adobe Audition digunakan untuk menjernihkan suara dan memotong lagu serta Adobe AIR yang berfungsi sebagai aplikasi pendukung agar dapat menjalankan multimedia interaktif ini dengan baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahap yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Hasil akhir dari penelitian ini berupa sebuah aplikasi mobile yang berbasis android. Multimedia Interaktif Cerita Agama Buddha di Indonesia berisikan cerita masuknya agama Buddha di Indonesia. Pengujian menggunakan metode Black Box Testing dimana aplikasi ini dapat berjalan dengan baik dan pengujian kuisisioner dengan memperoleh nilai presentase 88% yang menyatakan aplikasi ini sangat baik. Aplikasi ini dapat dijadikan referensi untuk memperkenalkan cerita rakyat dengan lebih praktis dan inovatif.

Kata Kunci : Agama Buddha, Cerita Rakyat, MDLC (Multimedia Development Life Cycle), Multimedia Interaktif

[PM008]

Game Helpman Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Menggunakan Construct 2

I Made Yoga Adi Kusuma¹, I Putu Gede Abdi Sudiatmika², Komang Hari Santhi³

¹²³Sistem Komputer

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM BALI

kusumayoga11@gmail.com

Abstrak

Kondisi kegawatdaruratan dapat terjadi dimana dan kapan saja, bahkan wilayah yang sulit dijangkau oleh petugas kesehatan. Pertolongan pertama pada korban harus diberikan secara cepat dan tepat untuk mencegah cacat hingga kematian. Saat ini, peran games yang awalnya diciptakan untuk menghilangkan rasa bosan telah berkembang menjadi sebuah media pembelajaran. Maka penting dibuat game edukasi pertolongan pertama pada kecelakaan berbasis android agar pengetahuan anak-anak dan masyarakat tentang pertolongan pertama pada kecelakaan semakin baik. Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle yang terdiri dari 6 tahapan dengan desain sistem yang terfokus pada pembuatan perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan proses pengkodean. Tujuan dalam penelitian ini yaitu membangun sebuah game edukasi pertolongan pertama pada kecelakaan berbasis android yang memberikan edukasi sambil bermain dan dapat diakses melalui smartphone. Pembuatan game edukasi menggunakan construct 2 menjadi lebih mudah karena memiliki tools yang khusus dirancang untuk pembuatan game. Berdasarkan pengujian fungsional perangkat lunak didapatkan hasil sangat baik dan nilai rata-rata perhitungan kuesioner Game Helpman Adventure adalah 3,2 yang besaran interval nilai berpredikat baik. Maka dari itu Game Helpman Adventure layak untuk digunakan untuk membantu mengedukasi masyarakat.

Kata kunci: Construct 2, Game Helpman Adventure, Media Pembelajaran, Pertolongan Pertama.

[PM009]

Sistem Informasi Eksekutif Dashboard Fakultas (SIEDaFa)

I Gede Widiastika¹, Ni Ketut Dewi Ari Jayanti², I Made Agus Wirahadi Putra³

^{1,2}Sistem Informasi, ³Bisnis Digital
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

gedewidiastika25@gmail.com

Abstrak

Sistem Informasi Ekektif Dashboard Fakultas (SIEDaFa) merupakan suatu sistem informasi yang sebagian besar menampilkan grafik yang siap dianalisa untuk kelancaran pekerjaan pada bagian Fakultas Bisnis dan Vokasi ITB STIKOM Bali. ITB STIKOM Bali sudah memiliki beberapa sistem informasi diantaranya seperti SINAK (Sistem Informasi Akademik) berbasis Desktop, SID Fakultas, serta SID Program Studi. Karena kurang efisiensinya waktu untuk mengecek di beberapa sistem informasi tersebut, maka dibuatlah sistem informasi eksekutif yang telah dilengkapi dengan berbagai macam data yang telah diolah pada sistem informasi yang telah tersedia. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu metode waterfall. Sistem ini dibangun dengan platform web dengan menggunakan framework codeigniter dan Bootstrap dengan bahasa pemograman HTML, PHP, Javascript serta CSS. Basis data yang digunakan adalah MySQL dengan antarmuka pengolahan data berupa PhpMyAdmin yang terhubung dengan XAMPP, serta pengujiannya menggunakan pengujian Black Box Testing dan Kuesioner. Hasil yang dapat disimpulkan yaitu system informasi ini mudah digunakan karena pada sistem informasi dilengkapi dengan ikon yang mudah dipahami oleh pengguna.

Kata kunci: Sistem Informasi Eksekutif, SIEDaFa, Website, Codeigniter.

[PM010]

Implementasi Metode Topsis Dalam Menyeleksi Relawan Bencana Pada BPBD Provinsi Bali

Made Andika Dwipayana¹, Luh Made Yulyantari², I Putu Warma Putra³

^{1,2}Sistem Informasi, ³Sistem Komputer
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

andikadwipayana99@gmail.com

Abstrak

Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Provinsi Bali merupakan salah satu instansi pemerintah di Provinsi Bali yang bertanggung jawab melaksanakan penanggulangan bencana yang meliputi pra bencana, tanggap darurat, dan pasca bencana. Kegiatan tersebut akan dapat diperlancar dengan adanya relawan penanggulangan bencana di BPBD Provinsi Bali. Terdapat beberapa kriteria penyeleksian dalam menentukan relawan bencana berdasarkan wilayah tempat tinggal, keahlian dan pengalaman. Penyeleksian tersebut bertujuan agar mendapat calon relawan yang berkualitas dalam menghadapi bencana. Kegiatan penyeleksian tersebut membutuhkan suatu sistem pendukung keputusan yang dapat mempertimbangkan berbagai nilai kriteria dalam proses seleksi. Adapun penelitian ini menggunakan metode Technique For Others References by Similarity to ideal Solution (Topsis). Metode Topsis dalam penelitian ini berguna untuk menyelesaikan pengambilan keputusan secara praktis dan dapat mempertimbangkan adanya bobot dalam setiap kriteria penyeleksian. Hasil penelitian ini menghasilkan suatu sistem pendukung keputusan dalam menyeleksi relawan bencana pada BPBD Provinsi Bali menggunakan Metode Topsis.

Kata kunci: Sistem Pendukung Keputusan, Seleksi Relawan Bencana, Badan Penanggulangan Bencana Daerah Provinsi Bali, Topsis.

[PM011]

Rancang Bangun Server Network Attached Storage (NAS) Sebagai Penyimpanan Data Terpusat Studi Kasus SMAN 1 Denpasar

I Nyoman Sri Jaya Kusuma¹, Gde Sastrawangsa², IGKG Puritan Wijaya ADH³

¹Sistem Komputer, ²Teknologi Informasi, ³Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM BALI

omanjaya53@gmail.com

Abstrak

Di dalam pengorganisasian suatu instansi atau lembaga, media penyimpanan digital menjadi salah satu hal fundamental untuk menunjang berbagai pekerjaan. Berdasarkan pengamatan melalui observasi dan wawancara, didapatkan data bahwa pengelolaan penyimpanan data dan informasi di SMAN 1 Denpasar masih belum efektif. Media penyimpanan seluruh data untuk saat ini masih menggunakan harddisk dan flashdisk. Media penyimpanan seperti ini tentu saja sangat rentan oleh serangan virus jika dihubungkan dengan banyak komputer. Guna mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba mengimplementasikan Network Attached Storage (NAS) sebagai media penyimpanan data terpusat. Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode waterfall dengan tahapan yang diawali dengan analisis kebutuhan, desain arsitektur sistem, implementasi sistem, dan diakhiri dengan pengujian sistem. Hasil penelitian ini adalah desain arsitektur NAS yang dirancang menggunakan topologi bintang karena mempertimbangkan mengikuti arsitektur jaringan internet yang telah ada sebelumnya. Implementasi sistem dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Open Media Vault yang di instal ke dalam Raspberry Pi 4 dengan pengaturan hak akses untuk tiap user. Kecepatan transfer file yang mampu dilakukan oleh sistem ini tergolong sangat baik. Sistem penyimpanan data terpusat dengan menggunakan Raspberry Pi 4 berbantuan aplikasi Open Media Vault ini lebih optimal apabila diaplikasikan ke dalam sistem jaringan berbasis kabel.

Kata kunci: Server, Penyimpanan Terpusat, Jaringan, Open Media Vault, SMAN 1 Denpasar

[PM012]

Sistem Informasi Pengenalan Atraksi dan Pemesanan Akomodasi Homestay Desa Wisata Pinge

I Ketut Yoga Mausadi Mulya¹, Komang Rinantha², Ni Luh Putri Srinadi³

¹Sistem Komputer, ³Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Yogaajus6@gmail.com

Abstrak

Desa Wisata Pinge terletak di Pulau Bali tepatnya di Desa Baru, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan. Kunjungan wisatawan di Desa Pinge sebelum adanya pandemi COVID-19 lumayan tinggi dan selama adanya pandemi COVID-19 kunjungan wisatawan di Desa Wisata Pinge sangatlah menurun. Kondisi pandemi telah membuat homestay yang ada di Desa Wisata Pinge tidak ada yang memesan. Kondisi ini membuat peneliti mempertimbangkan perlu dikembangkan sebuah sistem berbasis website agar para pengelola usaha perjalanan wisata dan calon wisatawan tetap memperoleh informasi mengenai atraksi wisata ini dan tentunya apabila sudah kondusif dapat memesan homestay yang berlokasi di Desa Wisata Pinge. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode waterfall dikarenakan metode ini sangat sesuai berdasarkan tahapan pembuatan sistem yaitu analisa, desain, pengkodean, pengujian dan maintenance jika ada kerusakan pada sistem. Selain metode pembuatan sistem, ada juga metode pengolahan kode program yakni menggunakan aplikasi Visual Studio Code dengan menggunakan framework laravel. Pengujian pada aplikasi ini menggunakan metode BlackBox testing dengan hasil yang sesuai dan berjalan sesuai fungsinya serta mendapatkan angka kepuasan sangat baik yaitu Sangat Setuju (SS) adalah 52,85%, Setuju (S) 47,14%, dari total 20 responden dan 7 pertanyaan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan dan memperluas akses bagi pengelola usaha perjalanan wisata dan calon pengunjung ke Desa Wisata Pinge untuk lebih mudah memperoleh informasi dan pelayanan serta transaksi keuangan saat memesan berbagai layanan atraksi dan akomodasi yang ada di Desa Wisata Pinge.

Kata kunci: Desa Wisata Pinge, Aplikasi, Sistem Informasi Pemesanan Homestay, Framework, Laravel

[PM013]

Penerapan Metode Topsis Dalam Pemilihan Peserta Lomba Pada Sanggar Seni Alas Arum Berbasis Web

I Made Wiranatha¹, Ricky Aurelius Nurtanto Diaz², Putu Devi Novayanti³

^{1,2}Sistem Informasi, ³Sistem Komputer
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

wnatha2244@gmail.com

Abstrak

Sanggar seni alas arum merupakan sanggar seni yang memiliki tujuan sebagai wadah kreatifitas generasi muda yang positif yang dimana kegiatannya diperuntukan untuk kegiatan agama maupun untuk mengikuti lomba. Pembina sanggar menentukan peserta mana saja yang dianggap sudah memenuhi kriteria tanpa melakukan penilaian serta perangkingan terlebih dahulu, sehingga peserta yang mengikuti seleksi tidak mengetahui kriteria mana saja yang perlu ditingkatkan. Solusi untuk membantu pembina dalam melakukan penilaian serta perangkingan, telah dibuat sistem pendukung keputusan dengan menggunakan metode TOPSIS. Metode TOPSIS adalah salah satu metode pengambilan keputusan di mana alternatif yang terpilih merupakan alternatif terbaik yang memiliki jarak terdekat dari solusi ideal positif dan terjauh dari solusi ideal negatif. Hasil analisis perbandingan antara pemilihan peserta secara manual dengan pemilihan peserta secara sistem dengan menggunakan metode TOPSIS, menunjukkan adanya sedikit perbedaan urutan perangkingan. Pada pemilihan secara manual, Rama Wijaya di urutan ke-2 sedangkan pada sistem menggunakan metode TOPSIS di urutan ke-3. Penelitian ini telah menguraikan penerapan metode TOPSIS yang menuju pada kesimpulan bahwa dengan menerapkan metode TOPSIS untuk pemilihan peserta yang berhak mengikuti lomba dapat membantu pembina sanggar untuk melakukan penilaian dan perangkingan dengan tepat.

Kata kunci: Sanggar Seni, Sistem Pendukung Keputusan, TOPSIS.

[PM014]

Augmented Reality Instalasi Listrik pada PT. Intek Electrical Indonesia Area Bali Berbasis Android

Mutia Akbarina Guslia¹, Dian Pramana², Komang Tania Parameswari³

¹Sistem Informasi, ³Sistem Komputer
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

mutia.ag085@gmail.com

Abstrak

INTEK merupakan Lembaga Teknik Tegangan Rendah yang bergerak pada bidang jasa pemeriksaan dan pengujian instalasi listrik. Penelitian ini bertujuan untuk dapat memberikan informasi seputar proses dan ketentuan tentang instalasi listrik dengan lebih informatif. Banyak calon pelanggan yang menanyakan tentang prosedur dan perihal lain terkait instalasi listrik terutama yang sesuai dengan standar ketentuan listrik. Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi terkait instalasi listrik, sehingga menawarkan peluang baru sebagai media alternatif. Metode yang digunakan pada penelitian ini berupa Pengumpulan Data, Perancangan Sistem, Implementasi Sistem dan Pengujian Sistem. Aplikasi multimedia ini dibangun untuk dapat dioperasikan pada smartphone dengan sistem operasi Android. Hasil pengujian setelah aplikasi diimplementasikan akan menampilkan fitur AR Camera dan Informasi Daya. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode Black Box Testing, untuk memastikan aplikasi berjalan dengan baik, maka dilakukan pengujian gambar marker, jarak dan sudut kemiringan marker. Hasil pengujian marker dapat dideteksi dengan baik, pada jarak 30-90 cm dengan sudut kemiringan kamera 30°-90°.

Kata kunci: INTEK, Instalasi Listrik, Augmented Reality, Android, Marker.

[PM015]

Sistem Infomasi Pemesanan Kaca Tempered Pada PT Anugrah Swarna Glass Menggunakan Framework Laravel

Ni Putu Mita Santika Dewi¹, Dian Pramana², Lilis Yuningsih³

¹²³Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

mitasantikadewi10@gmail.com

Abstrak

PT Anugrah Swarna Glass merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang pembuatan kaca tempered. Proses bisnis pada perusahaan ini masi manual, mulai dari proses pemesanan, pencatatan serta proses pengolahan data dan transaksi pemesanan yang masi manual sehingga mengakibatkan membutuhkan waktu yang lama dalam menjalankan bisnisnya. Oleh sebab itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat mengakomodir permasalahan terkait dalam proses bisnisnya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Sistem ini memiliki fitur yang akan membantu pelanggan dalam mendapatkan informasi mengenai produk yang akan dipesan. Selain itu sistem ini akan memiliki fitur untuk mengelola pesanan, seperti pencatatan dan pelaporan transaksi pemesanan dari pelanggan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pendekatan sistem terstruktur, dengan menggunakan metode pengembangan sistem Prototype. Sistem ini dibangun pada platform web dengan bahasa pemrograman PHP, database MariaDB, dan Framework Laravel. Hasil dari sistem informasi tersebut, dapat memudahkan pelanggan dalam pemesanan secara online, mengakses informasi terbaru mengenai produk yang ada, dan memberikan kemudahan kepada perusahaan dalam pengelolaan data guna meningkatkan kualitas pelayanan.

Kata kunci: Sistem Informasi, Laravel, Prototype

[PM016]

Sistem Informasi Absensi Pegawai Pada KONI Kabupaten Badung Berbasis Web

Luh Gede Rismayanti¹, Luh Made Yulyantari², I Gusti Ngurah Ady Kusuma³

¹²³Program Studi Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

180030537@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Absensi merupakan sebuah bentuk pendataan kehadiran pegawai di sebuah instansi maupun perusahaan yang berisi data-data status kehadiran pegawai, dimana hal tersebut menunjukkan kedisiplinan dan kinerja dari masing-masing pegawai untuk menyelesaikan pekerjaan, sehingga didapatkan hasil yang maksimal dan sesuai dengan tujuan. Pada era globalisasi yang semakin modern seperti sekarang ini, masih terdapat beberapa instansi maupun perusahaan yang proses absensinya dilakukan secara manual, salah satunya seperti yang ada pada KONI Kabupaten Badung, dimana hal tersebut terbilang kurang efektif dan efisien karena masih dilakukan dengan menandatangani daftar hadir. Hal tersebut berpotensi terjadi kecurangan maupun manipulasi absensi, menumpuknya laporan absensi, bahkan dapat menimbulkan kesulitan mencari hingga kehilangan data absensi tersebut. Absensi sidik jari (fingerprint) sering dipakai sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan absensi, karena sidik jari memiliki keunikan yang berbeda-beda pada setiap individu. Maka dari itu dibuatlah Sistem Informasi Absensi Pegawai Pada KONI Kabupaten Badung Berbasis Web. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode waterfall. Dengan adanya sistem tersebut, diharapkan dapat memudahkan proses absensi dan meminimalisir permasalahan absensi yang ada pada KONI Kabupaten Badung.

Kata kunci: Sistem Informasi, Absensi Pegawai, Web

[PM017]

Visual Novel Kisah Ratu Tribhuwana Wijayatunggadewi Berbasis Multimedia

Ni Nyoman Novitri Ramadani Theresena¹, I Gede Harsemadi², I Gede Nika Wirawan³

¹²³Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

komingtheresena11@gmail.com

Abstrak

Tribhuwana Wijayatunggadewi adalah raja ketiga dan perempuan pertama yang menjadi Raja Majapahit. Beliau merupakan tokoh penting dalam membangun Kerajaan Majapahit menuju masa kejayaannya. Karier pemerintahan Tribhuwana Wijayatunggadewi sangat gemilang dan mencerminkan putri yang berbakti pada orang tua, maka sangat disayangkan apabila masyarakat tidak mengetahui kisah sejarah pada masa kepemimpinan Tribhuwana Wijayatunggadewi. Maka dari itu dibuat sebuah media yang dapat berfungsi dalam aspek akademis dan hiburan untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat pada sejarah masa kepemimpinan Tribhuwana Wijayatunggadewi. Media yang akan digunakan adalah visual novel untuk membantu proses pembelajaran. Visual novel ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Ren'Py, serta menggunakan 6 tahapan penelitian yang dimulai dari pengumpulan data, analisis kebutuhan sistem, desain sistem, implementasi sistem, pengujian sistem, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menghasilkan sebuah visual novel kisah Ratu Tribhuwana Wijayatunggadewi berbasis multimedia. Hasil akhir penelitian dengan kuesioner yang dilakukan kepada 55 responden menunjukkan visual novel ini dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai sejarah masa pemerintahan Tribhuwana Wijayatunggadewi. Pengujian black box menunjukkan semua tombol dalam visual novel berfungsi dengan baik.

Kata kunci: visual novel, majapahit, tribhuwana wijayatunggadewi, sejarah, Ren'py.

[PM018]

Aplikasi Virtual Tour 360 Degrees Pengenalan Pura Kehen Bangli Berbasis Multimedia

Komang Ari Setya Dharma¹, I Gede Harsemadi², I Wayan Suka Ardana Yasa³

¹²³Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

setyadharna6@gmail.com

Abstrak

Pura Kehen Bangli merupakan salah satu Pura Khayangan Jagat tertua di Kabupaten Bangli yang terletak di Br. Pekuwon Desa Adat Cempaga, Kabupaten Bangli tepatnya di sebelah selatan kaki bukit Bangli. Pura ini memiliki keunikan diantaranya terdapat Candi Kurung dihiasi dengan ukiran yang sangat indah serta terdapat bale kulkul yang berada diatas pohon beringin. Walaupun demikian keberadaan Pura Kehen Bangli masih belum diketahui oleh wisatawan, informasi mengenai Pura Kehen Bangli masih menggunakan media cetak seperti buku yang jumlahnya terbatas. Oleh Karena itu, dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini penulis akan memberikan solusi kemudahan dalam mengakses informasi mengenai Pura Kehen Bangli melalui sebuah teknologi virtual tour. Pada aplikasi virtual tour ini pengguna dapat melihat objek visual dengan sudut pandang 360 degrees dan terdapat fitur hotspot, sehingga pengguna bisa berpindah-pindah ke tempat yang lainnya. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari 6 tahapan pengembangan. Platform perancangan yang digunakan antara lain 3Dvista, Visual Studio Code, Photoshop, Premiere Pro, dan Illustrator. Hasil pengujian black box dapat disimpulkan fitur-fitur dari aplikasi virtual tour dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan serta pada pengujian kuesioner mendapat nilai persentase sebesar 92% atau sangat baik.

Kata kunci: Pura Kehen Bangli, Virtual Tour, MDLC, Website.

[PM019]

Sistem Ordering Dan Monitoring Pemeliharaan Jaringan Listrik Tanpa Pemadaman di PLN UP3 Bali Selatan Berbasis Web

Krishna Diva Pratiwindhya¹, I Nyoman Rudy Hendrawan², Dedy Panji Agustino³

¹Sistem Komputer, ²³Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

krishna.diva@pln.co.id

Abstrak

Seiring perkembangan teknologi, dan meningkatnya kehidupan bermasyarakat maka kebutuhan energi listrik terus bertambah, sebagai akibatnya diperlukan penyaluran energi listrik yang lebih sehingga masyarakat tetap bisa menikmati energi listrik tanpa perlunya pemadaman. Berdasarkan hal tersebut, maka dibutuhkan Pekerjaan Dalam Keadaan Bertegangan (PDKB). PDKB merupakan sebuah pekerjaan pemeliharaan jaringan listrik namun dilakukan tanpa adanya pemadaman, sehingga masyarakat dapat melakukan aktivitas seperti biasanya. Dengan adanya PDKB, banyak pihak di Perusahaan Listrik Negara (PLN) yang membutuhkannya agar pekerjaan pemeliharaan mereka tidak memerlukan pemadaman listrik, dikarenakan banyaknya yang membutuhkan, pihak preparator (admin) pada PDKB mengalami sebuah problema di mana pesanan pekerjaan yang masuk tidak tertata dengan baik dikarenakan kurangnya sistem yang membuat penataan pesanan pekerjaan. Dari permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah sistem yang dapat membantu dalam proses penataan dan memonitor penjadwalan pekerjaan/pemeliharaan.

Kata kunci: Website, Sistem Ordering dan Monitoring, PDKB, CodeIgniter, PLN UP3 Bali Selatan.

[PM020]

Pengembangan Sistem Pencetak Surat Elektronik Desa Berbasis Web di Desa Belimbing Kabupaten Tabanan

**I Made Suwibawa¹, I Nyoman Rudy Hendrawan²,
I Made Sudarsana³**

¹³Sistem Komputer, ²Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

madebawa3011@gmail.com

Abstrak

Sistem pencetak surat elektronik merupakan salah satu sarana yang dapat membantu proses pengajuan surat keterangan dari desa di era kemajuan teknologi seperti sekarang ini. Sistem ini diharapkan mampu meringankan pekerjaan staf di kantor desa dan memudahkan masyarakat dalam mengajukan surat keterangan di Desa Belimbing yang berlokasi Jl. Antasari Pupuan, Br. Pemudungan, Ds. Belimbing, Kabupaten Tabanan. Pengajuan surat keterangan dari desa biasanya dilakukan dengan pemohon ataupun warga yang akan mengajukan surat keterangan harus datang ke kantor desa dengan membawa berkas berkas kependudukan seperti KTP, Kartu Keluarga dan sebagainya. Dari analisis tersebut bahwa sistem terdahulu perlu dilakukan pengembangan agar lebih efisien, mengingat lokasi kantor desa terletak di ujung utara desa, sehingga bagi masyarakat di desa bagian selatan desa memerlukan tenaga dan waktu lebih untuk datang ke kantor desa, kemudian dari hasil pengumpulan data dan observasi penulis dengan kepala desa dan warga masih ada warga di desa Belimbing ini yang tidak bisa dan tidak memiliki kendaraan bermotor kemudian permasalahan lain adalah ketika kepala desa bertugas di luar daerah sehingga membuat tanda tangan surat tertunda. Kemudian dalam pembangunan dan pengembangan sistem ini penulis menggunakan metode waterfall. Kemudian untuk mengatasi masalah yang ada maka dibangun sistem pencetak surat elektronik di desa Belimbing dimana dalam sistem ini warga dapat mengajukan surat keterangan kemudian admin di desa menanda tangannya secara elektronik menggunakan tanda tangan elektronik dari iOTENTIK, sehingga warga dapat mengunduh dan mencetak surat secara mandiri dari perangkat komunikasi masing masing warga.

Kata kunci :surat elektronik, surat keterangan desa, tanda tangan elektronik, iOTENTIK

[PM021]

Aplikasi Manajemen Stok Tanaman pada Toko Alam Bunga Bali menggunakan Framework Laravel

Afiana Safitri Hidayatul Nikmah¹, Dian Pramana², Ni Wayan Ari Ulandari³

¹²³Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

afiana.safitri98@gmail.com

Abstrak

Toko Alam Bunga Bali merupakan salah satu toko yang berfokus pada usaha penjualan tanaman yang terletak di kawasan Tohpati, Denpasar Timur. Beberapa tanaman yang dijual oleh toko ini antara lain princess violet dangle, euodia ridleyi, episcia cupreata, cyrtostachys renda, dypsis lutescens. Sebagian besar tanaman yang dijual adalah jenis outdoor. Saat ini, segala aktivitas bisnis yang dilakukan oleh Toko Alam Bunga Bali masih berjalan secara manual. Seperti dalam pengelolaan stok tanaman, pencatatan pengadaan, pencatatan penjualan dan pencatatan reject hingga saat ini belum terkomputerisasi. Segala pencatatan tersebut masih dilakukan pada sebuah buku sebagai media penyimpanannya. Hal ini tentu tidak efektif, mengingat segala pencatatan yang dilakukan pada sebuah buku dapat saja beresiko hilang, keliru dan kurang praktis. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem yang dapat bekerja secara terkomputerisasi dengan cara yang cermat dan praktis. Aplikasi manajemen stok tanaman dirancang menggunakan perancangan DFD (Data Flow Diagram) dan ERD (Entity Relationship Diagram). Pengimplementasian sistem dibangun menggunakan framework Laravel dengan bahasa pemrograman PHP dan paket aplikasi XAMPP yang meliputi Apache sebagai web server, MariaDB sebagai database. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black-box Testing. Adapun, hasil pengujian sistem pada penelitian ini, fungsionalitas dan output pada setiap halaman dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Kata kunci: Stok Tanaman, Laravel, Apache, MariaDB, Black-box Testing.

[PM022]

Sistem Informasi Tour Travel & Rent Car Berbasis Website di Niscaya Travel

I Made Ricky Apriananta¹, Evi Triandini², I Gede Suardika³

¹Sistem Komputer, ²³Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

rickyapriananta11@gmail.com

Abstrak

Niscaya Tour travel & Rent Car ini adalah suatu jasa pelayanan di bidang perjalanan wisata, dimana para wisatawan memesan tiket atau kendaraan untuk liburan. Selama ini sistem yang ada masih belum sesuai dengan kebutuhan masyarakat, dikarenakan proses pemesanan tiket masih dilakukan secara manual. Masyarakat harus datang langsung ke office Niscaya untuk memesan tiket liburan domestik maupun internasional. Niscaya travel juga menyediakan jasa penyewaan mobil dimana sistem yang ada sebelumnya masih dicatat secara manual. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Waterfall dengan mengikuti alur proses dari metode tersebut, sehingga mendapatkan hasil yang sangat baik dan sistem ini dapat membantu mempermudah dalam pemesanan tiket dan penyewaan mobil, memberikan manfaat dan kemudahan bagi siapa saja. . Black Box Testing yang akan digunakan untuk mengujisistem ini, pengujian black box dilakukan seperti tampilan website, fitur-fitur yangdigunakan, dan juga kesesuaian alur fungsi yang telah dirancang sebelumnya pengujian Kuesioner merupakan suatu cara dalam pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan maupun pernyataan kepada responden yang selanjutnya data yang telah dikumpulkan selanjutnya akan dianalisa agar menjadi sebuah informasi. . Dalam kuesioner Skala Likert ini terdapat jenjang pada item skala antara kategori Sangat Mudah (SM), Mudah (M), Cukup Mudah (CM), Tidak Mudah (TM).). Hasil yang diperoleh dari pengujian BlackBox Testing dari sistem aplikasi ini sudah sesuai dengan fungsi dari setiap menu yang ada pada sistem. Sedangkan hasil pengujian kuesioner dapat dilihat berdasarkan pegujian pada 20 responden dengan jumlah pertanyaan sebanyak 5 pertanyaan, maka hasil yang didapatkan dari persentase kategori Sangat Mudah (SM) adalah sebanyak 26%, Mudah (M) 22,5%, Cukup Mudah (CM) 1%, Tidak Mudah (TM) 0%.

Kata Kunci: Pemesanan Tiket, Penyewaan Mobil, Aplikasi E-Ticketing, Waterfall, Framework Laravel

[PM023]

Sistem Informasi Pengelolaan Mobil Dinas Di Kantor Pusat PT. Taspen (Persero) Berbasis Android

I Gst. Ngr. Surya Adiputra¹, Ricky Aurelius Nurtanto Diaz², Bagus Made Sabda Nirmala³

¹²³Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

suryatravis182@gmail.com

Abstrak

PT Taspen (Persero) merupakan salah satu BUMN yang telah berkembang untuk melayani seluruh ASN seluruh Indonesia. Dengan perkembangan yang dialami di era digital ini, perlu adanya digitalisasi dalam pengelolaan dan pengadministrasian data. Adapun salah satu pengelolaan data yang perlu digitalisasi yaitu pengelolaan mobil dinas yang saat ini masih dilakukan secara manual. Perusahaan mengalami kesulitan dalam mengorganisir ketersediaan mobil yang akan digunakan untuk operasional sehari-hari. Hal ini mengakibatkan pegawai kesulitan untuk mengetahui apakah terdapat mobil dinas yang tersedia dan dapat digunakan atau tidak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi pengelolaan mobil dinas di PT Taspen (Persero). Aplikasi ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan pegawai untuk melihat ketersediaan mobil dinas dan melakukan pencarian dan pemesanan mobil yang tersedia serta memudahkan bagian carpooling dalam menjadwalkan perbaikan berkala pada mobil dinas yang ada. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah RAD serta UML sebagai pemodelannya. Sedangkan proses peminjaman menggunakan metode FIFO Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu Web dan Flutter (Android). Implementasi sistem dilakukan pembuatan sistem sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dan diakhiri dengan pengujian sistem. Hasil pengujian dengan metode blackbox didapatkan bahwa sistem berjalan sesuai yang diharapkan.

Kata kunci: Rapid Application Development, Unified Modelling Language, FIFO, Web, Flutter

[PM025]

Sim Order Paket Wisata dan Hotel Terpadu Beserta Pengecekan Status Order di Tour De Banyuwangi

Faridz Effendy¹, Gede Angga Pradipta², Anggun Nugroho³

¹³Sistem Komputer, ²Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

¹*frdzeffendy@gmail.com*

Abstrak

Tour de Banyuwangi menyediakan paket wisata dan hotel bagi wisatawan domestik dan mancanegara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi pemesanan paket wisata dan hotel terpadu yang dilayani oleh Tour de Banyuwangi dengan cara melakukan pengamatan dan melakukan analisis terhadap masalah yang ada. Tour de Banyuwangi memiliki beberapa kendala dalam mengelola order paket wisata dan hotel yang meliputi registrasi, pemesanan, pembayaran di kantor atau upload bukti pembayaran serta pembuatan laporannya karena belum dilakukan secara online. Dalam penelitian ini dibuat rancangan dan pengembangan sistem informasi yang dapat memberikan kemudahan dalam melakukan order paket wisata dan pemilihan hotel sesuai keinginan pelanggan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif untuk menggambarkan situasi atau sistem yang sedang berjalan pada Tour de Banyuwangi. Perancangan dilakukan dengan menggunakan Diagram Kontek, DFD, ERD dan Konseptual Database, sedangkan pengembangan sistem menggunakan metode SDLC. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah PHP dengan database MySQL. Hasil akhir dari penelitian ini adalah dihasilkan aplikasi sistem informasi order paket wisata dan hotel terpadu berbasis web yang bisa dijadikan solusi dari masalah yang dihadapi oleh perusahaan. Sebelum diimplementasikan, sistem telah melewati pengujian dengan blackbox dengan hasil yang sangat baik.

Kata kunci: order, paket wisata dan hotel, terpadu, berbasis web, PHP.

[PM026]

Sistem Peramalan Jumlah Kelahiran Bayi Menggunakan Metode Moving Average Berbasis Web (Studi Kasus : Rumah Sakit Umum Daerah Sanjiwani Gianyar)

Ni Kadek Aristyawati¹, Nyoman Ayu Nila Dewi², I Ketut Widhi Adnyana³

^{1,2,3}Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

kdaristyawati12@gmail.com

Abstrak

Rumah Sakit Umum Daerah Sanjiwani Gianyar merupakan salah satu rumah sakit umum daerah milik pemerintah yang ada di kabupaten Gianyar. Rumah Sakit Umum Daerah Sanjiwani ini terletak di Jl. Ciung Wanara-Gianyar No.2, Gianyar, Kec. Gianyar, Kabupaten Gianyar, Bali 80511. Fasilitas penanganan yang disediakan dirumah sakit ini salah satunya kelahiran pada bayi, semakin meningkatnya data kelahiran per tahun pada rumah sakit ini maka tidak bisa diprediksi jumlah bayi yang baru lahir, tidak hanya memprediksi beberapa jumlah kelahiran bayi tentu saja hal tersebut membuat perencanaan dalam menyiapkan fasilitas yang diberikan kepada bayi yang baru dilahirkan tidak optimal. Karena perancangan tersebut tanpa adanya perhitungan dengan menggunakan metode yang benar, dengan adanya sistem peramalan dan metode moving average yang ada didalamnya dapat dihitung dengan data jumlah kelahiran di Rumah Sakit Umum Daerah Sanjiwani Gianyar di beberapa tahun sebelumnya diharapkan akan sangat membantu memperkirakan jumlah kelahiran bayi pada Rumah Sakit Umum Daerah Sanjiwani Gianyar. Dalam pengujian sistem ini menggunakan black box testing yang dimana sudah berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan.

Kata kunci: Sistem Peramalan, Metode Moving Average

[PM027]

Sistem Informasi Penjualan Produk Pondok Sari Ukir Berbasis Web

**Sindhu Nata Wijaya¹, Nyoman Ayu Nila Dewi²,
I Made Arya Budhi Saputra³**

¹²³Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

sindhunata1700@gmail.com

Abstrak

Pondok Sari Ukir adalah salah satu UKM yang bergerak dibidang kerajinan produk – produk ukiran khas Kabupaten Gianyar. Selama hampir 25 tahun Pondok Sari Ukir berjualan di Pasar Pagi Sukawati, dan sudah menjual ribuan produk, baik topeng, wall panel, patung, maupun dekorasi unik yang cocok untuk hiasan rumah. Penjualan kini mulai menurun karena wisatawan yang berkunjung ke Bali jumlahnya cukup sedikit karena pandemic Covid-19. Kondisi ini menjadi salah satu permasalahan Pondok Sari Ukir sehingga informasi tentang kerajinan dan penjualan produk Pondok Sari Ukir tidak dapat dilakukan. Dari permasalahan tersebut, solusi yang dapat diberikan adalah membangun sebuah sistem informasi penjualan produk Pondok Sari Ukir berbasis website yang bertujuan meningkatkan penjualan produk serta memberikan informasi seputar produk, detail produk, dan harga produk yang dijual Pondok Sari Ukir. Hasil dari penelitian ini akan menghasilkan Sistem Informasi Penjualan yang dibangun dengan metode Waterfall, bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL. Dengan sistem informasi penjualan berbasis website ini diharapkan dapat meningkatkan lagi pemasaran dan penjualan produk Pondok Sari Ukir secara efektif dan efisien dibandingkan penjualan di pasar tradisional. Hasil dari pengujian dengan menggunakan blackbox testing menunjukkan bahwa fungsionalitas sistem sudah berfungsi dengan baik dengan siap untuk mendukung penjualan dan promosi Pondok Sari Ukir.

Kata kunci: Sistem Informasi Penjualan, Ukiran, Website

[PM028]

Sistem Peramalan Persediaan Obat Pada Apotek Sari Empelan Dengan Metode Moving Average Berbasis Web

Dwi Angga Permadi¹, Ni Ketut Dewi Ari Jayanti², Yohanes Perdana Putra³

^{1,2}Sistem Informasi, ³Sistem Komputer
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

angga.permadiabas@gmail.com

Abstrak

Apotek Sari empelan merupakan salah satu usaha dibidang farmasi yang menjual berbagai jenis obat-obatan dan vitamin. Pengelolaan pembelian obat pada Apotek Sari Empelan masih dilakukan dengan cara memperkirakan tanpa memperhitungkan obat laku pada periode sebelumnya yang mengakibatkan kelebihan dan kekurangan stok di apotek. Hal tersebut dapat merugikan bagi apotek, oleh karena itu diperlukan sistem peramalan yang diharapkan dapat membantu dalam menentukan jumlah persediaan obat yang akan dipesan. Peramalan sebagai salah satu bagian kecerdasan buatan yang dapat mempermudah pengguna dalam melakukan prediksi. Oleh karena itu maka dibutuhkan sebuah sistem peramalan yang diharapkan apotek dapat membantu dalam pemesanan persediaan obat. Pembuatan sistem ini memiliki konsep perancangan melalui tahap pengumpulan data, Unified Modeling Language (UML), basis data dan mengimplementasikan nya. Hasil dari aplikasi ini akan membuktikan bahwa metode moving average rata-rata bergerak 4 bulan menghasilkan nilai $MAD = 50,44$, $MSE = 3203,69$, dan $MAPE = 4\%$.

Kata Kunci: Peramalan, Moving Average, Persediaan Obat.

PENGABDIAN MASYARAKAT

[PB001]

Pelatihan Penggunaan Clouddinary Untuk Pengarsipan Data Digital Bagi Peserta Didik

¹Medy Wisnu Prihatmono, ²Saharuddin

STMIK Profesional Makassar

medy_wisnu_prihatmono@stmikprofesional.ac.id,
saharuddin@stmikprofesional.ac.id

Abstrak

Pengetahuan tentang cloud computing dapat memberikan informasi yang lebih tentang definisi, arsitektur dan model-model delivery service yang dimilikinya. Isu dari cloud computing saat ini adalah efisiensi dan kelincahan dari sistem yang dimilikinya. Oleh sebab itu penggunaan cloud computing dalam hal ini cloudinary sangatlah penting terutama untuk menyimpan data-data yang sangat penting dengan kemananan yang sangat baik. Tujuan dari kegiatan ini yakni untuk memberikan pengetahuan mengenai manfaat dasar teknologi cloudinary. bagi para siswa/siswi atau bahkan guru, juga pentingnya dalam pekerjaan sehari-hari dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil dari penelitian ini adalah tercapainya tujuan dengan melihat dan terus melakukan pemantauan terhadap para siswa-siswi telah berhasil menggunakan cloudinary dalam pembelajaran didalam kelas. Dalam penggunaan cloudinary. hingga saat ini siswa-siswi telah terbiasa dan tidak mengalami kesulitan.

Kata kunci : Teknologi, Cloud Computing, Pelajar.

[PB002]

Pelatihan Penggunaan Sistem Informasi Nilai Bagi Guru-Guru SMA Neg 11 Pangkep

Satriawaty Mallu, Darniati

STMIK Profesional Makassar, STMIK Profesional Makassar

satriawaty_mallu@stmikprofesional.ac.id

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan ket-erampilan peserta terhadap materi pelatihan. Adapun target yang ingin dicapai adalah agar Guru-Guru memiliki kompetensi sesuai standar kompetensi yang telah ditetapkan terhadap ma-teri Pengelolaan Daftar Nilai. Metode pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan per-masalahan mitra dalam pelatihan penggunaan system informasi nilai adalah metode pelatihan orang dewasa (androgogi) dengan teknik partisipatif, antara lain metode ruang kelas, demon-strasi dan contoh serta simulasi. Daftar Nilai yang sudah ada dalam bentuk Excel disinkronkan dengan Sistem yang dibuat sehingga Guru-Guru tidak menginput ulang data nilai Siswa se-hingga mengurangi terjadinya kesalahan dalam proses ekspor data kedalam website. Sistem ini memberi kemudahan bagi Guru, Siswa dan Orang Tua untuk melihat nilai. Secara garis besar terbagi dalam tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Sedangkan luaran dari lbM ini adalah terbentuknya Modul penggunaan sys-tem informasi dan modul pelatihan Desain aplikasi database Daftar Nilai Rapor yang mengacu pada kurikulum 2013 dan jurnal yang memiliki ISSN.

Kata kunci: pelatihan, sistem informasi, nilai

[PB003]

Pengenalan Bagaimana Tahapan Membangun Aplikasi Agar Menjadi Smart Kids in Society 5.0

¹Viny Christanti M., ²Nadia Natha Lie

Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara^{1,2}

viny@untar.ac.id

Abstrak

Pada masa pandemi COVID-19 siswa-siswi SD Immanuel Jakarta Barat melaksanakan pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi Zoom dan Google Classroom sebagai platform untuk tatap muka secara daring. Literasi digital menjadi faktor penting bagi semua kalangan masyarakat, begitu pun dengan anak usia SD. Banyaknya teknologi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, membuat seluruh kalangan harus memahaminya. Dalam PKM ini, tim PKM menjalankan sebuah sosialisasi kepada siswa-siswi kelas 6 SD Immanuel. Materi sosialisasi yang diberikan berjudul "Smart Kids in Smart Society 5.0". Sosialisasi ini diberikan agar anak usia SD juga memiliki gambaran proses pembuatan aplikasi maupun teknologi lainnya, serta komponen dalam mengembangkan aplikasi tersebut. Pembicara juga memperkenalkan beberapa istilah dalam dunia teknologi, seperti front-end, back-end, UI/UX, dan lainnya. Sehingga siswa kelas 6 tidak hanya memakai teknologi tetapi paham bagaimana teknologi dibuat. Jumlah siswa kelas 6 yang terdiri dari kelas 6A dan 6B berjumlah 17 dan 25 anak. Setelah menyampaikan materi, tim PKM juga memberikan kuis menggunakan Quizizz sebagai evaluasi terhadap materi yang baru saja disampaikan oleh tim PKM. Setelah melalui hasil observasi dengan menggunakan Quizzi maka diketahui tingkat pengetahuan siswa mengenai bagaimana sebuah aplikasi dibuat adalah sebesar 70% untuk kelas 6A dan 74% untuk kelas 6B.

Kata kunci : Melek Teknologi, Literasi Digital, Smart Society 5.0

[PB004]

Workshop Aplikasi Presentasi Pada Tim Multimedia Gereja Klasis Makassar Tengah

¹Mika Tandililing

STMIK Profesional Makassar¹

mika_tandililing@stmikprofesional.ac.id

Abstrak

Ibadah gereja tidak dapat dipisahkan dari alat-alat elektronik seperti alat musik keyboard, sound sistem, infocus, dan komputer. Penggunaan alat-alat elektronik ini sangat vital dalam gereja sebagai alat pendukung dalam pelayanan ibadah, seminar atau rapat pimpinan bersama jemaat. Situasi yang terjadi pada beberapa gereja dalam lingkup pelayanan Klasis Makassar Tengah adalah belum maksimalnya tampilan presentasi slide liturgi khususnya karena tim multimedia operator yang belum mahir dalam penggunaan aplikasi presentasi seperti Microsoft Powerpoint atau aplikasi Easyworship. Atas kondisi ini maka diperlukan suatu kegiatan workshop untuk melatih tim multimedia gereja menggunakan aplikasi Easyworship. Materi pelatihan meliputi teknik dasar edit teks, insert teks, insert picture, insert video serta cara mempresentasikan slide. Tahapan yang diimplementasikan yaitu tahap pengenalan konsep dasar editing, teknik pewarnaan, seni presentasi baik secara live streaming maupun secara non live pada infocus dan tahap evaluasi. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah tim multimedia Gereja Klasis Makassar Tengah mampu mempresentasikan liturgi ibadah secara kreatif dan menarik menggunakan aplikasi Easyworship

Kata kunci : Gereja, Easyworship, Presentasi

[PB006]

Pelatihan Pembelajaran Soft Computing untuk Peningkatan Pemahaman Artificial Intelligence

¹David, ²Sahrul Nurfaizi, ³Anindia Febriani

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Pontianak
Jalan Merdeka No. 372 Pontianak, Kalimantan Barat

david@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Soft computing menjadi bagian dari cabang ilmu AI yang bertujuan untuk membangun mesin pembelajaran yang cerdas dan lebih bijaksana yang mampu melakukan tugas-tugas kompleks dengan cara yang akan dianggap cerdas. Siswa SMA Swasta Permata Kasih Nanga Pinoh kelas XII merupakan sasaran penting untuk dilaksanakannya pengenalan soft computing menggunakan VBA Macro Microsoft Excel. Tujuan pelatihan ini direncanakan meningkatkan pemahaman siswa terkait artificial intelligence, soft computing dan implementasi dengan microsoft excel. Siswa SMA akan memiliki peluang yang besar dikarenakan sudah memahami pemanfaatan yang besar dari Microsoft Excel apalagi dipadupadankan dengan konsep soft computing. Metode kegiatan yang digunakan adalah penyampaian materi, demonstrasi dan diskusi. Sebelum dimulai kegiatan demonstrasi diawali dengan pengenalan materi Soft Computing. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan materi Microsoft Excel dan pengantar Macro VBA sebagai fitur programming di Microsoft Excel. Peserta pelatihan yakni guru dan siswa-siswi SMA Swasta Permata Kasih Nanga Pinoh. Keberhasilan kegiatan ini diambil menggunakan indikator hasil evaluasi kuisisioner yang dilaksanakan pada akhir kegiatan. Secara umum kemudahan belajar soft computing dengan VBA Macro pada MS Excel dapat diterima dengan baik (55%) oleh siswa.

Kata kunci : Soft Computing, Macro VBA, Microsoft Excel

[PB009]

Apikasi Berbasis Web Klasifikasi Penyakit ISPA di Puskesmas Kecamatan Astanaanyar

Yosia Nathanael Setiady¹, Viny Christanti Mawardi², Novario Jaya Perdana³

^{1,2}Teknik Informatika, ³Sistem Informasi, FTI, Universitas Tarumanagara
Jl. Letjen S Parman no 1, Jakarta 11440 Indonesia

*yosia.535180089@stu.untar.ac.id¹, viny@untar.ac.id²,
novariojp@fti.untar.ac.id³*

Abstrak

Kegiatan utama Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah pembuatan aplikasi untuk memprediksi penyakit Infeksi Saluran Pernafasan Akut (ISPA). Aplikasi ini penting untuk dibuat karena salah satu penyakit yang terbanyak yang diperiksa oleh mitra, yakni para dokter di Puskesmas Kecamatan Astanaanyar, adalah ISPA. ISPA adalah penyakit saluran pernapasan atas atau bawah, dan dapat menimbulkan berbagai spektrum penyakit dari penyakit tanpa gejala, infeksi ringan sampai penyakit yang parah dan mematikan. Meskipun demikian, sebelum pergi ke dokter, pasien dapat memeriksa terlebih dahulu kondisi diri untuk mempelajari gejala yang ada. Selain pemeriksaan awal secara mandiri dan konsultasi online dengan dokter, penggunaan aplikasi ini juga merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk memeriksa gejala diri sendiri sebelum pergi untuk menemui dokter secara langsung. PKM ini dilaksanakan selama tiga bulan dengan mengumpulkan data beserta informasi yang diperlukan dan berdiskusi dengan mitra. PKM ini menghasilkan aplikasi berbasis website dengan menganalisis 15 gejala yang berhubungan dengan penyakit ISPA antara lain, batuk, pilek, sesak nafas dan lain-lain dengan menerapkan metode Naive Bayes. Berdasarkan hasil yang penerapan aplikasi oleh mitra, aplikasi berbasis website yang telah dibuat sudah sesuai dengan kaidah dan norma kesehatan serta dapat memberikan jawaban berupa kategori penyakit ISPA dan informasi berupa saran atau solusi. Hasil akurasi UAT, sebesar 72.7% aplikasi yang telah dibuat sudah sesuai dan informasi yang diberikan dapat bermanfaat.

Kata kunci : Infeksi Saluran Pernapasan Akut, Klasifikasi, Metode Naive Bayes

[PB010]

Pembangunan dan Implementasi Perpustakaan Digital di SDN Inpres 2 Koya Timur

¹Elvis Pawan, ²Rosiyati M.H Thamrin, ³Patmawati Hasan,
⁴Budi Soepriyanto

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika STIMIK Sepuluh Nopember
Jayapura

⁴Program Studi Sistem Informasi STIMIK Sepuluh Nopember Jayapura

¹*elvispawan09@gmail.com*, ²*Rosiyati.thamri@yahoo.co.id*,
³*patmawatihasan@gmail.com*, ⁴*budisoep@gmail.com*

Abstrak

Salah satu program yang ada di STIMIK Sepuluh Nopember Jayapura adalah merealisasikan tri dharma perguruan tinggi, yaitu pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Untuk menjalankan program tersebut lembaga menggerakkan dosen untuk turut serta dalam mendukung dan membantu lembaga serta pemerintah melalui program-program kreatif yang langsung bersentuhan langsung dengan masyarakat sekitar. Program kreatif yang dibangun adalah membuat sebuah perpustakaan berbasis internet of things yang mengambil studi kasus di Kelurahan Koya Timur, distrik Muara Tami. Hal ini bertujuan agar dapat membantu anak-anak usia sekolah yang kesulitan memperoleh bahan belajar yang memadai, terutama pada situasi pandemic covid-19, yang menuntut siswa untuk belajar dari rumah. Program ini akan menghasilkan sebuah perpustakaan berbasis website yang dapat diakses melalui smart phone atau komputer, serta dapat pula diakses melalui jaringan local jika tidak memiliki kuota internet. Perpustakaan akan dipusatkan pada Kantor Lurah Koya Timur. Metode pelaksanaan kegiatan ini dibagi ke dalam empat tahap utama yaitu pertama sosialisasi, kedua transfer ipteks, ketiga pendampingan dan pelatihan penggunaan alat dan keempat adalah evaluasi dan keberlanjutan program.

Kata kunci : Perpustakaan, Internet of Things, PKM

[PB012]

Pelatihan Mendesain Aplikasi Toko Online Menjual Alat-Alat Tulis Kantor Dengan Wordpress

¹Sandy Kosasi, ²Benedikta Bunyi, ³Herlina Kikin

Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Pontianak¹²³

sandykosasi@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Keberadaan usaha toko online sudah menjadi kebutuhan saat ini dan mendatang, tidak saja untuk skala besar tetapi juga skala kecil. Namun tidak sedikit yang memahami tentang cara mendesain navigasi produknya seringkali membingungkan dan tidak mencantumkan tipe, ukuran, warna, variasi dan spesifikasi produknya. Tujuan pelatihan difokuskan pada desain toko online bagi siswa kelas XII dari SMKN 1 Kelam Permai Sintang. Pelatihan ini diikuti sebanyak 80 siswa dan dilaksanakan dengan metode ceramah, demo, dan tanya jawab. Hasil evaluasi kegiatan pengabdian bagi masyarakat merepresentasikan bahwa seluruh siswa yang mengikuti pelatihan sangat puas dan materi wordpress yang disampaikan sangat mendukung, dimana tidak saja teori tapi diselingi dengan praktek dengan kasus nyata secara langsung.

Kata kunci : Desain Aplikasi, Toko online, Wordpress

[PB013]

Workshop Algoritma dan Pemrograman untuk Peserta Didik SMAS Katolik Cor Jesu Malang

¹Ni Made Satvika Iswari, ²Alethea Suryadibrata, ³Norbertus Dewa Rucci, ⁴Reynard Matthew Yaputra

Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Multimedia Nusantara,
Tangerang, Banten

satvika@umn.ac.id

Abstrak

Penggunaan TIK dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu seseorang untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan lebih efektif dan efisien. Salah satu metode yang digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan adalah dengan algoritma. Algoritma merupakan kumpulan perintah yang digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam rangka mengemban visi SMAS Katolik Cor Jesu, yaitu “Komunitas pembelajar yang kritis, kreatif, dan inovatif dalam mengintegrasikan ilmu, iman dan nilai-nilai kemanusiaan seturut semangat St. Angela”, diadakan kegiatan yang berpusat pada kreativitas peserta didik dengan nama “Creative Camp”. Kegiatan ini juga terintegrasi dengan mata pelajaran Informatika khususnya pada materi Algoritma dan Pemrograman. Adapun bentuk kegiatan yang dilakukan adalah Webinar, yaitu pemberian materi dan penugasan pembelajaran oleh Dosen Universitas Multimedia Nusantara kepada peserta didik SMAS Katolik Cor Jesu dalam bentuk Classroom Oriented Webinar. Classroom Oriented Webinar adalah bentuk Workshop yang diselenggarakan secara online menggunakan aplikasi Zoom. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari tahapan analisis kebutuhan mitra, koordinasi pra pelaksanaan kegiatan, pelaksanaan workshop, pemberian mini project, dan evaluasi. Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk Workshop Algoritma dan Pemrograman untuk Peserta Didik SMAS Katolik Cor Jesu telah dilaksanakan dengan baik. Kegiatan ini berhasil memperkenalkan algoritma dan pemrograman kepada peserta didik tingkat SMA dengan cara yang mudah dan menyenangkan.

Kata kunci : workshop, algoritma dan pemrograman, SMA Katolik Cor Jesu

[PB014]

Pelatihan Konten Promosi Produk Media Sosial Dalam Meningkatkan Jiwa Wirausaha

¹Jaka Purnama, ²Guntoro Barovich, ³Walfindo Bayu Setya

¹Sistem Informasi, ^{2,3}Informatika
Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

**Email: jaka_purnama@palcomtech.ac.id*

Abstrak

Aplikasi canva merupakan aplikasi yang digunakan sebagai pembuatan desain produk. Pembuatan desain produk yang dilakukan oleh SMK N 6 Palembang bertujuan untuk melatih dalam membuat desain dalam membantu membuat desain promosi di masa depan. Dalam proses pembuatan desain dengan aplikasi canva ini menggunakan fitur online yang dapat membantu dalam memilih desain yang dibutuhkan. Aplikasi Canva dengan fitur online akan banyak menampilkan pilihan desain yang lebih menarik untuk digunakan. Selain untuk desain promosi canva juga dapat digunakan sebagai desain membuat sebuah pengumuman bahkan cv yang menarik untuk melamar pekerjaan. Sasaran mitra dari pengabdian ini adalah siswa yang ada di SMK Negeri 6 Palembang. Pengabdian ini akan diselesaikan dalam tiga tahapan yaitu, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan dilakukan dengan melakukan survey untuk melihat kondisi di lapangan mengenai kegiatan Siswa SMK Negeri 6 Palembang. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan metode pelatihan dan pendampingan langsung kepada peserta, yaitu dengan teknik presentasi dan dilanjutkan dengan latihan praktek kepada siswa SMK Negeri 6 Palembang. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk masing-masing tahap dengan mengumpulkan dan menyimpulkan data dari masing-masing tahapan kegiatan. Hasil yang dicapai dalam pengabdian ini adalah siswa dapat membuat desain yang menarik dan professional untuk menjadi promosi maupun cv untuk masa depan.

Kata kunci : canva, desain, promosi.

[PB015]

Workshop PKM Perhitungan Hubungan dan Nilai Moneter Konsumen

¹Irawan Wingdes, ²Vianny, ³Taufik Alwan

STMIK Pontianak

irawan.wingdes@gmail.com

Abstrak

Sumber daya perusahaan selalu terbatas sehingga diperlukan alokasi yang rinci. Salah satu upaya alokasi tersebut dapat dilakukan dengan konsep CRM dimana nilai moneter dari konsumen dapat diperhitungkan untuk mengevaluasi potensi maupun keberhasilan dari strategi yang digunakan untuk usaha. Bagi lulusan SMK yang tidak melanjutkan pendidikan, memulai usaha mandiri dapat menjadi salah satu solusi. Namun, keterbatasan sumber daya mengharuskan perencanaan matang agar alokasi dapat dilakukan secara optimal. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk membekali siswa SMK kelas 12 pada sekolah LKIA untuk dapat mengaplikasikan bagian konsep CRM dengan menghitung nilai moneter konsumen yang akhirnya dapat digunakan untuk mengambil keputusan dalam usaha. Kegiatan dilakukan dengan metode workshop, diskusi dan simulasi dan dihadiri oleh 16 peserta. Hasil pengabdian tercapai dimana terdapat perbedaan pemahaman akan perhitungan nilai moneter konsumen sebelum dan setelah aktivitas dilakukan dengan pengujian ANOVA. Sebanyak 18,75 persen peserta memahami dengan baik (nilai rerata lebih dari 7), 37,5 persen memahami tetapi belum mantap (nilai rerata mendekati 5 hingga 7), dan 43,75 persen masih memerlukan pengulangan materi (nilai rerata 4 hingga 5) signifikan berbeda statistis dibanding hasil pretest dengan nilai rerata 1 hingga 2 pada skala 1 - 9.

Kata kunci : pengabdian masyarakat, CRM, nilai moneter konsumen

[PB016]

Pengenalan Perhitungan Pajak dalam Laporan Keuangan Menggunakan MS Excel

¹Kartika Sulastris, ²Andreas Jeffri, ³Melly Olivia Vini

STMIK Pontianak

kartika.sulastris@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi di segala bidang membutuhkan kesiapan penggunaannya, khususnya para siswa untuk beradaptasi dalam persiapan memasuki dunia kerja. Salah satunya dalam menggunakan formula perhitungan pajak dalam laporan keuangan. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 (SMKN 5) Pontianak, Kalimantan Barat ini bertujuan mengenalkan siswa sekolah menengah atas tentang cara mudah menghitung pajak sebagai salah satu unsur dalam laporan keuangan, menggunakan MS Excel. Perangkat penunjang kegiatan yang digunakan dalam memaksimalkan penggunaan teknologi informasi, menggunakan google form. Metode kegiatan adalah berupa workshop dengan pendekatan materi diawali dengan pemaparan teori tentang unsur pajak yang dapat dihitung secara komputerisasi, yang dilanjutkan dengan praktek menggunakan MS. Excel dalam penghitungan pajak. Fokus pelatihan ini kepada 34 siswa jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) kelas XI, yang diharapkan agar mereka lebih menguasai perhitungan keuangan dengan bantuan komputer pada saat memasuki dunia kerja. Dari hasil pre-test, dan post-test menunjukkan terjadinya peningkatan pemahaman hampir sebesar 9%, walaupun sebagian siswa masih memiliki keterbatasan dalam menggunakan formulasi perhitungan matematika sederhana di MS. Excel.

Kata kunci : perhitungan pajak, MS Excel, siswa SMK

[PB018]

Edukasi dan Sosialisasi CyberCrime Terhadap Keamanan Data Bagi Kalangan Guru Tingkat Sekolah Menengah Pertama di Kota Jayapura

¹Heru Sutejo, ²Rahmat H. Kiswanto, ³Rosiyati M.H Thamrin

^{1,2,3}STIMIK Sepuluh Nopember Jayapura

¹*heru.sutejo03@gmail*, ²*kissonetwo74@gmail.com*,

³*rosiyati.thamrin@yahoo.com*

Abstrak

Kasus cybercrime terhadap keamanan data memiliki keterkaitan antar satu dan lainnya. Dimana pembobolan data dari suatu individu, atau organisasi, perusahaan bahkan instansi pemerintah dapat digolongkan sebagai suatu kejahatan siber. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi dan edukasi kepada guru-guru tingkat sekolah menengah pertama di kota jayapura. Meningkatkan kewaspadaan terhadap kejahatan yang muncul pada saat berinternet, mengetahui jenis-jenis kejahatan siber serta memahami arti penting dari suatu keamanan data. Kegiatan dilakukan melalui pemberian sosialisasi penyuluhan dengan metode ceramah dan diskusi, serta tanya jawab bersama peserta. Penyampaian materi berupa slide power point yang dipaparkan saat kegiatan berlangsung serta disebarakan kepada guru sebagai peserta. Dalam kegiatan ini juga dilakukan evaluasi terhadap tingkat pemahaman guru terkait kejahatan siber. Penyebaran kuisioner sebelum kegiatan menghasilkan bahwa guru belum terlalu paham permasalahan kejahatan siber dan untuk pernyataan kuisioner secara umum guru telah paham bagaimana menggunakan media internet. Terdapat beberapa temuan yang diperoleh, sehingga dapat dijadikan sebagai data/informasi awal bagi guru untuk mengefektifkan edukasi dan sosialisasi dalam upaya meminimalisir adanya korban tindak kejahatan siber.

Kata kunci : cybercrime, keamanan data , sosialisasi

[PB019]

Pelatihan Linux Debian Dan Mikrotik Di SMK YPK Betlehem Kab. Keerom

¹Nourman S. Irjanto, ²Budi Soepriyanto,

STIMIK Sepuluh Nopember Jayapura^{1,2},

omanbm@gmail.com

Abstrak

Perguruan tinggi merupakan mitra pemerintah untuk ikut mencerdaskan kehidupan bangsa, melakukan pemerataan Pendidikan diseluruh Indonesia untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusia, SMK YPK Betlehem kab. Keerom memiliki keterbatasan SDM disisi tenaga pengajar dan siswa siswi yang belum mampu mengikuti perkembangan teknologi terutama dibidang Komputer dan Jaringan. STIMIK Sepuluh Nopember Jayapura hadir melalui pengabdian kepada masyarakat untuk membantu pemerintah mencapai cita- cita menciptakan SDM yang unggul. Kabupaten Keerom menjadi target PKM karena daerah perbatasan sulit di jangkau oleh pemerintah pusat untuk memberikan pelatihan kepada para guru dan murid. Tujuan yang ingin dicapai adalah Peserta dapat secara mandiri melakukan penginstalan sistem operasi jaringan berbasis linux Debian dan melakukan konfigurasi sederhana miktrotik untuk small office. Dari PKM ini diperoleh hasil yang maksimal berdasarkan hasil ujian dan pengolahan kuesioner pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebanyak 86 % yang menjawab sangat benar, terhadap 5 indikator pertanyaan yang diberikan oleh narasumber yang di buat menggunakan kuesioner pada akhir kegiatan.

Kata kunci : Pelatihan, Debian, Mikrotik ,SMK YPK Betlehem, PKM

[PB020]

Optimalisasi Media Interaktif Sejarah Indonesia untuk Menunjang Pembelajaran di Sekolah Dasar

¹Akhmad Dahlan, ²Mulia Sulistiyono, ³Pantra Rizal

Universitas Amikom Yogyakarta¹²³

alland@amikom.ac.id

Abstrak

Seiring waktu berjalan perkembangan produk teknologi informasi di dunia pendidikan berkembang sangat cepat, tetapi pemanfaatnya masih tergolong sedikit. Peran media pembelajaran dalam pendidikan menjadi sangat variatif dan efektif untuk membantu peserta didik dalam belajar serta guru dalam menyampaikan materi. Produk media pembelajaran tersebut diantaranya melalui animasi dua dimensi berbasis multimedia. Pembelajaran materi sejarah Indonesia dengan dipadukan dengan animasi dua dimensi diharapkan dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran seperti disampaikan diatas. Mitra kegiatan ini yaitu SD Negeri Bumijo Yogyakarta. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan pengenalan multimedia dan pengembangan video pembelajaran tentang pelajaran sejarah Indonesia terutama di kelas lima Sekolah Dasar. Berdasarkan tingkat kelayakan hasil validasi ahli media dan ahli pembelajaran berturut-turut dengan hasil persentase 82.6% dan 85%. Dengan demikian media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran materi sejarah Indonesia saat penjajahan Belanda sehingga selain menunjang peserta didik dalam memahami materi sejarah juga membantu guru dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan optimal.

Kata kunci : Video Animasi, Media Pembelajaran Sejarah

[PB022]

Bedah Buku Tiwi dan Kunci Kulina Tentang Pengelolaan Sampah Bersama Koordinator Ketapang-kita.id

¹Hadah Muallimah, ²Harya Gusdevi, ³Muhamad Sabar,
⁴Tini Martini Tapran

Sekolah Tinggi Teknologi Bandung^{1,2,3,4}

hadah35491@gmail.com

Abstrak

Edukasi dalam pengelolaan sampah sejak usia dini kepada anak-anak akan membantu membentuk kepribadian, pola pikir dan perilaku ketika mereka beranjak dewasa. Perilaku tersebut dapat berperan dalam membentuk manusia dalam mengelola sampah khususnya dalam membuang sisa makanan yang disebut juga dengan food waste. Karena hal tersebut yang menyebabkan kerugian pada semua aspek kehidupan manusia contohnya kerugian pada nilai ekonomi dan kesehatan. Pengaruh lainnya dalam hal produksi sampah berlebih di lingkungan yang disebabkan dari sisa makanan yang telah dibuang, sampah yang dibuang dari sisa makanan akan menghasilkan bau busuk karena bercampurnya sampah. Dengan adanya permasalahan ini, dosen pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat Sekolah Tinggi Teknologi Bandung berkolaborasi dengan Ibu Tini Martini Tapran selaku koordinator ketapang-kita.id dan penggiat lingkungan bersama KOMED Bandung dan Bandung Food Smart City memberikan sosialisasi berupa pemaparan materi dan bedah buku Tiwi dan Kunci Kulina dengan tujuan untuk mengedukasi seluruh masyarakat khususnya edukasi untuk anak-anak usia dini. Sasaran dari kegiatan ini adalah guru-guru Sekolah Dasar yang diharapkan dapat membantu memberikan edukasi kepada anak-anak didiknya. Edukasi yang disampaikan adalah edukasi mengenai memberdayakan lingkungan seperti cara mengelola serta mengolah sampah khususnya sampah pada sisa makanan sehingga dapat meminimalisir produksi sampah di lingkungan sekitar. Sehingga diharapkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan ilmu pengetahuan tambahan untuk anak-anak usia dini mengenai pengelolaan sampah khususnya dari sisa makanan.

Kata kunci : Edukasi Anak Usia Dini, Sisa Makanan, Bedah Buku

[PB023]

Pemanfaatan Instagram Ads Sebagai Media Promosi Usaha Khasanah Edutoys

¹Andriyan Dwi Putra, ²Akhmad Dahlan

Universitas Amikom Yogyakarta¹

andriyan.putra@amikom.ac.id

Abstrak

Khasanah Edutoys berdiri sejak 2012 di Sleman, Yogyakarta merupakan UMKM penyedia permainan edukasi anak-anak. Media penjualan menggunakan marketplace dan penyampaian informasi menggunakan whatsapp, sehingga belum optimal karena belum banyak yang melakukan pemesanan. Hal ini membuat perusahaan belum begitu massive mempromosikan produknya. Pemanfaatan media sosial Instagram dirasa perlu untuk menutupi kekurangan tersebut. Fitur bisnis di Instagram terutama Instagram ads menjadi andalan bagi penggunaanya karena dipermudah ketika melakukan promosi penjualan usahanya. Dengan adanya Instagram bisnis dan ads, khasanah edutoys dapat mengambil manfaat dari fitur tersebut. Sehingga akan memperluas jangkauan dari promosi yang dilakukan. Tidak hanya itu, traffic pengunjung juga akan naik. Penggunaan Instagram bisnis dan ads membutuhkan pendampingan dan pelatihan, karena tidak semua pengguna paham akan fitur tersebut. Implementasi strategi juga perlu disesuaikan mengingat segmentasi pasar yang ditentukan, yaitu orangtua yang memiliki anak usia dini. Dengan strategi yang sesuai, seperti target pasar, umur, lokasi, maka iklan akan tepat pada sasaran. Hasil implementasi ads yang sesuai akan menaikkan jumlah pengunjung khasanah edutoys, dan akan berimbas pada penjualan produk khasanah edutoys. Dari hasil pelatihan yang dilakukan selama 3 bulan memberikan dampak yang bagus, yaitu naiknya jangkauan pengunjung sebesar 87% dan penambahan follower sebesar 3.363 user.

Kata kunci : Promosi, Instagram, Ads

[PB024]

Pemanfaatan Teknologi Camtasia untuk Teknik Presentasi pada SMAN 5 Bone

¹Kurnia Yahya, ² Musdalifah Thamrin

STMIK Profrsional¹, STMIK Profesional²

kurnia_yahya@stmikprofesional.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat Pemanfaatan Teknologi Camtasia untuk Teknik Presentasi pada Siswa Siswa SMA Negeri 5 Bone ini bertujuan untuk menjadikan para siswa menjadi siswa yang berkualitas dan untuk meningkatkan motivasi siswa menjadi lebih tinggi sehingga mempunyai rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Kegiatan ini mengenalkan teknologi aplikasi Camtasia untuk Teknik presentasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan para siswa dalam pembuatan tugas yang akan dipresentasikan. Peserta dalam kegiatan pelatihan ini adalah semua siswa kelas XII SMA Negeri 5 Bone. Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan adalah memberikan informasi dan penerapan media pembelajaran Camtasia Studio. Materi yang diberikan saat pelatihan yaitu pengenalan, perancangan dan penerapan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam 3 tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

Kata kunci : Camtasia, video, presentasi

[PB025]

Workshop Peningkatkan Kompetensi Sumber Daya Manusia Bidang Operator Jaringan Internet Menggunakan MikroTik.

¹Lilik Sugiarto, ²Ahmad Khainur Nadhif, ³Octa Selsa Is Anggraeni

STMIK Amikom Surakarta¹, STMIK Amikom Surakarta², STMIK Amikom Surakarta³

li2ksugiarto@gmail.com, aknadif58@gmail.com, ocsel.isa@gmail.com

Abstrak

Era informasi sekarang kebutuhan akan internet cukup tinggi melesat dengan cepat disegala bidang. Penggunaan internet sekarang ini bisa dikatakan sebagai kebutuhan pokok mulai skala rumahan, pendidikan, bisnis maupun perusahaan. Hal ini memicu persaingan vendor penyedia perangkat keras jaringan untuk selalu mengupgrade produknya guna mensupport kebutuhan internet yang dari hari ke hari mengalami peningkatan. Perkembangan perangkat-perangkat jaringan dewasa ini dimana tergambar dengan jelas dari perkembangan perangkat keras maupun perangkat lunaknya, hal ini ditandai dengan pabrikaan-pabrikasi yang menyediakan perangkat jaringan dengan berbagai merk dan spesifikasi. Terdapat produsen besar penyedia perangkat jaringan diantaranya adalah vendor SISCO dan Mikrotik. Tetapi dalam perkembangan penggunaan perangkat jaringan dinegara berkembang pengguna lebih condong ke perangkat Mikrotik, hal ini dikarenakan perangkat mikrotik memiliki harga bisa dikatakan kompetitif dan bervariasi selain itu mikrotik bisa dikatakan handal dalam hal keamanan jaringan. Dari kondisi tersebut masih banyak permasalahan lulusan bidang teknologi informasi masih banyak yang belum menguasai perangkat jaringan mikrotik tersebut. Hal ini mungkin juga disebabkan pandemi covid-19 dimana setiap sekolah maupun perguruan tinggi kita dihadapkan dengan konsep pembelajaran daring sehingga matakuliah maupun matapelajaran yang terdapat praktikum masih sangat kurang begitu efektif. kedepan akan banyak dibutuhkan SDM yang nantinya difungsikan sebagai operator untuk mengelola jaringan. Secara umum sudah tidak asing lagi kata mikrotik akan tetapi bagaimana cara menggunakan mikrotik untuk pengelolaan sebuah jaringan. Untuk itu saya beserta STMIK Amikom surakarta mengadakan pelatihan dasar

mikrotik yang dibuka untuk umum baik mahasiswa maupun siswa-siswi SMA & SMK yang ingin mempelajari mikrotik.

Kata kunci : Internet, jaringan, mikrotik

[PB026]

Pelatihan Komputer Guna Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Proses Pengajuan Sertifikasi Guru

¹Meidyan Permata Putri, ²Mardiana, ³Akmal Wardani

Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

meidyan_permata@palcomtech.ac.id

Abstrak

SD Negeri 170 Palembang merupakan sekolah dasar yang memiliki tenaga pengajar yang berkompeten di bidang ilmunya namun hanya beberapa diantaranya yang sudah memiliki sertifikat pendidik. Hal ini dikarenakan sulitnya mengikuti proses sertifikasi. Status guru yang tidak jelas merupakan salah satu contoh permasalahan dari proses sertifikasi guru. Ditambah lagi dengan penggunaan komputer yang mengharuskan guru untuk menjalani setiap tahapan sertifikasi secara online. Hal ini menambah daftar panjang permasalahan karena banyak diantaranya guru-guru senior yang tidak paham dengan cara pakai komputer. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Sri Kusnirawati, S.Pd., M.Si selaku Kepala Sekolah SD Negeri 170 Palembang diketahui bahwa perlunya mengadakan pelatihan penggunaan komputer untuk membantu guru-guru dalam meningkatkan kompetensi di bidang ilmu komputer sehingga dapat membantu para guru dalam proses pengajuan sertifikasi. Maka diadakan kegiatan pelatihan penggunaan komputer untuk meningkatkan kompetensi guru dalam proses pengajuan sertifikasi yang bertempat di SD Negeri 170 Palembang, Jl. Saptamarga Lrg. Pancasila, Bukit Sangkal Palembang, pada hari Sabtu, tanggal 31 Agustus 2019. Kegiatan pengabdian ini dapat memberikan pengetahuan kepada para guru tentang cara penggunaan komputer. Metode yang digunakan dalam penyampaian materi pengabdian adalah praktek dan tanya jawab. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini peserta dapat menerapkan pengetahuan yang sudah diperoleh kedalam kegiatan pengolahan data sertifikasi guru menggunakan komputer.

Kata kunci : Komputer, Kompetensi, Guru.

[PB027]

Pembuatan Bahan Ajar yang Menarik Bagi Guru SMP Bina Cipta Palembang Menggunakan Software Camtasia

¹Eko Setiawan, ²M. Ridho Ardiansyah, ³Mellani Rivana,
⁴Anni Dwi Putri

Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech^{1,2,3,4}

eko.setiawan@palcomtech.ac.id

Abstrak

Dunia pendidikan mengalami banyak tantangan dan penyesuaian pelaksanaan sejak pandemi Covid-19 melanda dunia dan khususnya Indonesia. Pembatasan pertemuan tatap muka, pembelajaran jarak jauh atau melalui media daring menjadi salah satu solusi yang diberikan oleh pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Riset, Teknologi dan Kebudayaan. Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh atau daring, tenaga pendidik tetap wajib menyediakan dan menyampaikan bahan ajar yang berkualitas agar peserta didik tidak tertinggal dalam hal pengetahuan serta pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Guru-guru SMP Bina Cipta Palembang menemukan beberapa kendala yaitu kurangnya pengetahuan bagaimana cara membuat materi atau bahan ajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Untuk itu, tim dosen dan mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan. Aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembuatan bahan ajar yang interaktif adalah Camtasia. Metode yang digunakan dalam pelatihan dan penyampaian materi pengabdian adalah praktek dan tanya jawab dengan tetap menerapkan protokol kesehatan Covid-19. Kegiatan pengabdian ini berlangsung sangat baik, dari antusias peserta kegiatan dan hasil evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan yang mencapai 82%. Artinya pelaksanaan kegiatan, penyampaian materi yang dilakukan serta pendampingan oleh tim pelaksana kegiatan sudah dilakukan dengan sangat baik. Setelah mengikuti kegiatan pengabdian ini diharapkan peserta dapat mengembangkan materi yang didapatkan.

Kata kunci : bahan ajar, video pembelajaran, camtasia

[PB033]

Optimalisasi Website untuk Mendukung Promosi dan Efisiensi Informasi pada PAUD Terpadu ALLIFA

¹Lilis Dwi Farida, ²Febri Dwi Kurniawan, ³Akhmad Dahlan

Prodi Manajemen Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta¹, Prodi Sistem Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta², Prodi Manajemen Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta³

rida@amikom.ac.id

Abstrak

Website sebagai media informasi dan komunikasi memiliki peran penting dalam keberlangsungan dan keberlanjutan penyampaian informasi. Selain itu, website memiliki peran sebagai branding institusi yang dapat menjadi persona institusi secara online. Keberlangsungan dan keberlanjutan pengelolaan website perlu dijaga konsistensinya, akan tetapi untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan pengelolaan website yang konsisten dan berkelanjutan. PAUD Terpadu Allifa merupakan salah satu sekolah anak usia dini yang telah memiliki website sekolah, tetapi dalam pengelolaannya dirasa masih belum optimal. Hal ini tentu berdampak pada keberlangsungan proses promosi sekolah dan penyampaian informasi dari pihak sekolah kepada orang tua maupun masyarakat secara luas. Selain itu, perlu dilakukan evaluasi fungsionalitas dan kebergunaan terhadap website existing sesuai dengan kebutuhan pengguna. Akan tetapi, muncul kendala pada proses penerimaan siswa baru dan pemberian layanan informasi. Media promosi dan informasi yang sebelumnya dilaksanakan menjadi kurang optimal, sehingga diperlukan media online yang dapat membantu proses promosi dan informasi dalam bentuk website sekolah. Fitur website didapatkan melalui metode user centered dengan mengumpulkan kebutuhan pengguna dan stakeholder. Keberadaan website meningkatkan efektifitas dan efisiensi informasi dan promosi sekolah dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna.

Kata kunci : website, user centered, paud

[PB034]

PKM Pengenalan Internet Yang Baik Bagi Anak-Anak dan Warga Kampung Workwana

Patmawati Hasan¹ , Rosiyati M.H Thamrin², Elvis Pawan³

¹STIMIK Sepuluh Nopember Jayapura
Jl. Ardipura II No.22B Jayapura-Polimak

¹*patmawatihasan@gmail.com*, ²*Rosiyati.thamri@yahoo.co.id*,

³*elvispawan09@gmail.com*

Abstrak

PKM pengenalan internet yang baik bagi anak-anak dan warga berada di Kampung Workwana, Distrik Arso, Kabupaten Keerom, Papua. Wilayah Kabupaten Keerom sendiri di sebelah timur berbatasan langsung dengan negara Papua Nugini. Kampung Workwana adalah salah satu daerah yang masih mengalami keterbatasan dalam mendapatkan akses internet dan penggunaan listrik secara merata. Sumber penghasilan bagi warga adalah dengan menanam buah dan sayur dengan cara penjualan yang masih tergolong konvensional yaitu menjajakan hasil panen di pasar-pasar terdekat. Dengan adanya internet, warga dapat memperkenalkan dan mendagangkan hasil panen buah dan sayur secara online. Bagi anak-anak di kampung workwana, penggunaan internet dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran dengan melakukan pencarian materi-materi sekolah . Tujuan utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu memberikan pengenalan internet yang baik bagi warga kampung workwana agar dapat memasarkan hasil panen selain dengan cara konvensional dapat juga menggunakan media sosial melalui internet. Hasil pada sosialisasi PKM ini disambut baik dan positif oleh Kepala Kampung dan para peserta pengenalan internet yang baik sehingga tiap peserta memiliki email.

Kata kunci : Internet, PKM, email

[PB035]

Pelatihan Editing Video Dengan Menggunakan Aplikasi VN Untuk Media Pembelajaran Guru SLB B Negeri Pembina Palembang

Muhammad Jhonsen Syafrandi

Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

m_jhonsen@palcomtech.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan para guru-guru di SLB B Pembina Palembang di bidang editing video khususnya untuk aplikasi editing video menggunakan perangkat mobile atau smartphone. VN adalah aplikasi editing video yang dirancang khusus untuk perangkat mobile atau smartphone. Sangat cocok untuk para guru-guru di SLB B Negeri Pembina yang ingin melakukan editing video dimana saja dan kapan saja, melalui smarhphone yang mereka gunakan. Pemanfaatan media pembelajaran melalui video saat ini, sangat banyak digunakan di terapkan hampir diseleruh sekolah bahkan perguruan tinggi, dan penulis memanfaatkan hal ini sebagai kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan yang dilakukan kepada guru-guru SLB B Pembina Palembang. Hasil dari pelatihan ini, adalah guru-guru dapat membuat media pembelajaran beraupa video, untuk mendukung para peserta didik mereka supaya kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Kata kunci : Aplikasi editing video, editing video, editing video smartphone, aplikasi VN, Media

[PB042]

Pemberdayaan Karang Taruna Bagi Pembangunan Desa Berbasis Teknologi Informasi

¹Hadis Turmudi, ²Mursid, ³Cisde Mulyadi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM
Surakarta^{1,2,3}

adis.alkatiri@gmail.com

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan sosialisasi terhadap pemuda pemudi karang taruna “Kharisma Muda” yang ada di Desa Cangkol Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo dalam pembangunan desa yang berbasis teknologi informasi. Dalam pengabdian kepada masyarakat ini mempergunakan metode sosialisasi serta diskusi terhadap pengurus dan anggota karang taruna. Pada artikel ini di sampaikan hasil pengabdian kepada masyarakat bahwa perlu adanya revitalisasi peran karang taruna terhadap pembangunan desa. Selain itu pemuda desa sebagai tulang punggung pembangunan wilayah pedesaan memiliki arti yang sangat penting, oleh karenanya optimalisasi peran pemuda karang taruna harus terus dijalankan dan diperkuat. Hal ini juga harus diselaraskan terhadap perkembangan jaman yang ditandai tumbuh berkembangnya teknologi informasi. Oleh karenanya penguasaan teknologi informasi mutlak harus dikuasai oleh para anggota dan pengurus karang taruna di daerah pedesaan. Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat di dapatkan kesimpulan perlu terus adanya sosialisasi, pelatihan dan pembinaan terhadap pemuda karang taruna guna meningkatkan daya saing para pemuda desa sebagai penopang utama pembangunan desa yang merupakan tulang punggung berjalannya pembangunan nasional di Indonesia.

Kata kunci : karang taruna, pemberdayaan, pembangunan desa

[PB044]

Peningkatan Kompetensi ICT Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital

¹Sitti Arni, ²Herwana, ³Nikmah Jayanti

STMIK Profesional^{1,2,3}

sittiarni@stmikprofesional.ac.id

Abstrak

Salah satu bidang yang terdampak pandemic covid-19 adalah bidang Pendidikan. Proses belajar mengajar secara konvensional tidak dapat dijalankan secara maksimal pada saat pandemic berlangsung. Hal ini mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Berbagai upaya dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran salah satunya adalah pelaksanaan proses belajar mengajar secara online. Dalam pelaksanaannya masih banyak proses belajar mengajar daring yang dilakukan di media sosial misalnya melalui Whatsapp Group, Facebook, Group Telegram dan bahkan melalui Instagram. Penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran tentunya masih kurang efektif, sehingga dibutuhkan media pembelajaran online yang memiliki fungsi sebagai media pembelajaran. Salah satu aplikasi media pembelajaran yang banyak digunakan adalah Google Classroom. Selain dapat diakses secara gratis, fitur yang ada pada aplikasi ini juga mudah digunakan. Untuk itu tim pelaksana PkM melaksanakan kegiatan pelatihan penggunaan Google Classroom sebagai media pembelajaran dan OBS studio untuk membuat konten pembelajaran digital dalam bentuk video pembelajaran. Adapun Metode pelaksanaan kegiatan yang dilakukan adalah metode pelatihan dan metode substitusi iptek. Setelah pelaksanaan kegiatan dapat disimpulkan bahwa peserta pelatihan mengalami peningkatan dalam hal pengetahuan dan kemampuan menggunakan aplikasi Google Classroom sebagai media pembelajaran online dan OBS studio untuk mendesain konten pembelajaran digital.

Kata kunci : Kompetensi ICT, Pembelajaran Digital

[PB046]

Pengembangan Usaha dan Pemasaran Madu Kele Bangli

**¹Ricky Aurelius Nurtanto Diaz, ²Putu Devi Novayanti,
³I Made Suandana A. Pande, ⁴Komang Tania Parameswari**

Institut Teknologi Dan Bisnis STIKOM Bali

*¹ricky@stikom-bali.ac.id, ²devinovayanti@stikom-bali.ac.id,
³astikapande1691@gmail.com, ⁴komangtania@gmail.com*

Abstrak

Di masa pandemi, selain menjalankan protokol kesehatan yang ketat, konsumsi makanan dan minuman yang bergizi juga akan membantu menjaga daya tahan tubuh. Madu merupakan sumber manfaat yang besar bagi pemenuhan gizi dan kesehatan. Selain meningkatkan stamina, madu berkhasiat dalam menjaga kekebalan tubuh, meredakan batuk, dan menjaga kesehatan jantung. Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan membantu salah satu mitra yang memproduksi dan menjual madu khususnya madu Kele. Kondisi saat ini di lapangan dimana rekanan berada Br. Jelekungkang, Desa Adat Jelekungkang, Tamanbali, Kabupaten Bangli. Kondisi yang terjadi pada usaha internal mitra pengabdian masyarakat adalah kurangnya pasar yang ada karena proses pemasaran hanya dilakukan melalui kerabat atau kontak keluarga dan diproduksi sesuai dengan jumlah pesanan yang ada. Melihat peluang yang ada bagi mitra, dari kondisi tersebut tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat internal ini adalah untuk membantu mitra dalam mengembangkan usahanya dan juga membantu mitra dalam memanfaatkan teknologi pemasaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, tim pengabdian akan memberikan bantuan peralatan produksi dan pelatihan pengembangan usaha mitra. Dilengkapi dengan pelatihan penggunaan aplikasi e-commerce, mitra merasa terbantu dengan kegiatan yang telah dilakukan. Dari sisi jumlah produksi mitra mengalami peningkatan jumlah permintaan sebesar 50% sedangkan jumlah produksi masih fluktuatif karena kondisi cuaca dan koloni baru yang datang sebelum kegiatan berakhir.

Kata kunci : teknologi, branding, akuntansi

[PB047]

Usaha Meningkatkan Produksi dan Penjualan Makanan Ringan Keripik Basreng

¹Dani Rohpandi, ²Restu Adi Wiyono, ³Sarmidi, ⁴Cepi Rahmat Hidayat, ⁵Evi Dewi Sri Mulyani, ⁶Dede Syahrul Anwar, ⁷Teuku Mufizar, ⁸Kurdiman Ary Prasetya

Teknik Informatika, STMIK Tasikmalaya

danirtms@gmail.com

Abstrak

Usaha produksi makanan ringan keripik basreng terkena dampak yang sangat besar saat terjadi pandemi COVID-19 dalam 2 tahun kebelakang, selain terkena dampak kenaikan harga bahan produksi, juga terpengaruh banyaknya kehilangan pangsa pasar yang disebabkan oleh menurunnya daya beli masyarakat serta sekolah-sekolah yang dilaksanakan secara daring, sedangkan pangsa pasar terbesar yaitu anak dan remaja usia sekolah. Setelah masa pandemi ini berlalu tentu saja merupakan suatu kesempatan dan tantangan besar bagi pengusaha untuk kembali mendapatkan minat pembelian dari masyarakat seiring dengan meningkatnya kembali daya beli masyarakat serta aktifnya kembali pembelajaran secara luring di sekolah. Untuk itu perlu dilakukan pengembangan variasi produk dan bentuk pengemasan agar semakin menarik bagi pihak pembeli. Sebelum masa pandemi COVID-19, hasil produksi dapat mencapai 300 bal/hari, dalam masa pandemi pernah mengalami penurunan, saat itu pernah terjadi penjualan hanya sampai 100 bal/hari. Dengan adanya program Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat membantu mitra pengusaha kecil dan menengah dalam usaha produksi makanan ringan seperti keripik basreng ini dengan memberikan bantuan berupa alat dan bahan yang diperlukan agar dapat meningkatkan produksi makanan ringan dan meningkatkan penjualan dengan memanfaatkan teknologi masa kini seperti media sosial serta website. Dan saat ini tentunya sudah ada peningkatan penjualan hingga mendekati 500 bal/hari.

Kata kunci : produksi, keripik basreng, online.

[PB048]

Pemanfaatan Video untuk mendukung promosi dan pemasaran UMKM di Banguntapan Bantul

**¹Kalis Purwanto, ²Mulia Sulistiyono, ³Adzannis Madani,
⁴Bernadhed, ⁵Rizqi Sukma Kharisma**

Universitas Amikom Yogyakarta¹²³⁴⁵

muliasulistiyono@amikom.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat termasuk perkembangan dunia periklanan, banyak perusahaan yang menginginkan kesuksesan dalam persaingan. Dalam program pengabdian kepada masyarakat ini, pengabdian mencoba mendampingi mitra yaitu Usaha Kecil dan Menengah (UMKM) Kedai kopi Dua Masa Banguntapan, Bantul, Yogyakarta untuk membuat video promosi. Tujuan pembuatan video ini adalah untuk memberikan informasi kepada pelanggan. Proses pembuatan video iklan ini memang membutuhkan persiapan yang matang, software yang akan digunakan untuk membuat iklan ini adalah Adobe After Effect, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro cc. Hasil Dari hasil video ini pengabdian berharap masyarakat lebih mengenal produk UMKM Kedai kopi Dua Masa. Video ini tayang melalui media sosial menggunakan Instagram Ads karena dengan menggunakan media sosial semakin memudahkan untuk melakukan proses pemasaran saat ini. Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan kuisioner yang dilakukan dengan responden masyarakat umum dari aspek tampilan dan aspek informasi. Video iklan motion graphic Kedai kopi Dua Masa mendapatkan nilai 93.9% atau sangat valid. Dengan demikian video iklan motion graphic Kedai kopi Dua Masa Sebagai media promosi dinyatakan layak untuk digunakan dan ditampilkan.

Kata kunci : Teknologi, Liveshoot, Motion Graphic, Media Sosial

[PB049]

Pelatihan Branding Sosialisasi Pengelolaan Sampah Mandiri (PSM) Kasturi

Ria Andriani

Universitas Amikom Yogyakarta¹

ria@amikom.ac.id

Abstrak

Bank Sampah Kasturi dirintis sejak tahun 2014 yang dibentuk secara mandiri dengan SK Nomor: 02/Kep.KD/2015 yang diputuskan oleh Kepala Desa Condongcatur, dalam perjalanannya tidak mudah untuk mengelola dan dikenal oleh masyarakat, para pengurus masih kesulitan dalam menambah jumlah nasabah dikarenakan sosialisasi lisan dirasa masih belum efektif, Jumlah nasabah yang menabung sampah jelas diperlukan. Semakin banyak nasabah yang menabung sampah, dapat memberikan keuntungan yang dapat dicapai mulai dari Jumlah sampah yang terserap dan diolah akan semakin banyak sehingga dapat membantu dalam upaya pelestarian lingkungan, kesejahteraan nasabah akan meningkat. Dari permasalahan yang sudah dipaparkan diperlukan upaya sosialisasi dan promosi yang lebih efektif agar dapat menjangkau masyarakat luas. Metode pelaksanaan kegiatan dimulai dari survey, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi. Pelatihan ini mengajarkan pembuatan video sekaligus teknik dasar editing serta promosi di media sosial. Adapun hasil yang didapatkan adalah meningkatnya softskill petugas bank sampah Kasturi terkait branding dan meningkatnya jumlah nasabah yang ada di bank sampah Kasturi yang sebelumnya berjumlah 100 orang bertambah jadi 180 orang serta jumlah tabungan sampah yang terus meningkat yang sebelumnya 93,210 kg setiap minggu menjadi 217,475 kg setiap minggunya. Selain itu petugas bank sampah Kasturi sudah bisa mengelola media social untuk melakukan sosialisasi dan promosi serta mempunyai keahlian teknis dalam membuat video pendek.

Kata kunci : Branding, Promosi, Bank Sampah Kasturi

[PB050]

Pendampingan Penerapan Switch Otomatis Valve Knalpot Mobil Athena Garage Jogja

¹Jeki Kuswanto, ²Firman Asharudin, ³Ibnu Hadi Purwanto,
⁴Nenden Ranuma Ratri

Universitas Amikom Yogyakarta

jeki@amikom.ac.id

Abstrak

Pada saat ini perkembangan teknologi elektronika dan komputer yang berkembang pesat sehingga membawa dampak besar terhadap kehidupan sehari – hari, dalam dunia teknologi elektronika dan komputer, efektifitas dan efisiensi selalu akan mejadi acuan dalam pemanfaatan teknologi yang diharapkan dapat mencapai hasil yang optimal dan meningkatkan kualitasnya. Pada sistem manual maupun otomatis, sistem kendali jarak jauh banyak dikembangkan. Power valve knalpot mobil merupakan sistem yang terletak pada knalpot dengan teknologi berupa katup kupu – kupu, prinsip kerja dari power valve system berdasarkan putaran mesin. Untuk pembutanan power valve knalpot mobil dilakukan dengan Analisis Rekayasa Sosial Sebagai bagian dari analisis rekayasa sosial, masyarakat terlibat dalam pengembangan desain knalpot dan valve. Untuk pengabdian kali ini pengabdian akan mengambil objek bengkel mobil athena garage jogja, dikarena saat ini belum ada yang membuat switch otomatis valve knalpot mobil mitra menginginkan untuk pendampingan pembuatan switch otomatis valve knalpot mobil dengan menggunakan aplikasi android, untuk membantu mitra dan pengguna mempermudah memindah mode valve knalpot mobil ingin dibuat mode sport atau mode standar. pengabdian ini memerlukan sebuah alat, komponen atau sistem yang dapat memproses suatu data dengan cepat dan akurat. Alat pengontrol valve knalpot mobil menggunakan bluetooth berbasis android untuk dapat mebuat otomatis. Oleh sebab itu adapun luaran dari kegiatan ini adalah Membuat Sebuah alat untuk mengontrol valve knapot mobil secara otomatis berbasis android dan Membuat sebuah tool android sederhana menggunakan MIT app inventor, dan mendapatkan hasil pengujian jarak kontrol bluetooth koneksi di dua kondisi, yang dimana tidak terkoneksi saat kondisi pintu mobil ditutup pada jarak 9 m ke atas, dan saat kondisi pintu mobil dibuka pada jarak 10 m ke atas.

Kata kunci : Valve, Knalpot, Bluetooth

[PB051]

Workshop Online Penerapan Data Science pada Dunia Pendidikan

¹Amar P. Natasuwarna, ²Hokie B.T. Pangihutan ,
³Sharil Ramadani

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Pontianak¹²³

amar.natasuwarna@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Data science sudah digunakan untuk keperluan dunia pendidikan. Namun masih banyak insan pendidikan seperti pelajar, guru, mahasiswa, dan dosen belum banyak mengetahui kemanfaatan dari data science selain dari mahasiswa dan dosen yang berada pada jurusan yang berhubungan dengan matematika dan komputer. Untuk mengatasi kesenjangan pengetahuan tersebut, maka pengenalan pengetahuan data science pada dunia pendidikan perlu dilakukan. Workshop ini memperkenalkan pengertian dasar dari data science, apa saja yang diperlukan untuk menjadi seorang data science, proses yang dilakukan dalam data science, persiapan data, dan praktik menggunakan salah satu aplikasi data science yaitu RapidMiner. Pada kegiatan praktek, disampaikan cara untuk memperoleh data yang berhubungan dengan dunia pendidikan sebagai bahan latihan. Setelah data yang digunakan diperoleh untuk latihan, dilanjutkan dengan instalasi dan cara menggunakan RapidMiner sebagai pengolahan data science. Pada praktik yang dilakukan pada workshop ini, algoritma yang digunakan sebagai bahan praktek adalah algoritma ID3 sebagai algoritma decision tree yang mudah diinterpretasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta workshop memperoleh pemahaman dasar mengenai data science dan hubungannya dengan penerapan pada dunia pendidikan. Peserta yang tertarik pada data science dapat mempelajari ilmunya pada sekolah yang telah menyediakan sarana yang memadai. Lebih dari itu, latihan menggunakan berbagai contoh kasus akan sangat membantu untuk memahami data science.

Kata kunci : data science, rapidminer, pendidikan

[PB052]

Pelatihan Fotografi Jurnalistik Bagi Personil POLDA DIY

¹Rizqi Sukma Kharisma, ²Mulia Sulistiyono, ³Bernadeth

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta^{1,2,3}

sukma@amikom.ac.id

Abstrak

Dunia fotografi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Di mana setiap orang bisa menjangkau dengan berbagai perangkat baik itu profesional maupun non-profesional. Di sisi lain aktifitas di ruang digital juga meningkat dengan pesat, baik dengan media sosia maupun website. Bidang Humas POLDA DIY merasa penting untuk meningkatkan keahlian fotografi jurnalistik kepada para personilnya. Sasaran utama dalam kegiatan ini adalah satuan kerja tingkat POLDA, POLRES dan POLSEK. Maka Bidang Humas POLDA DIY bekerjasama dengan Universitas Amikom Yogyakarta mengadakan Pelatihan Fotografi Jurnalistik Bagi Personil POLDA DIY. Pelatihan ini dilaksanakan dengan materi teori dasar fotografi jurnalistik di mana pemateri menjelaskan tentang dasar-dasar foto jurnalistik. Kemudian dilanjutkan dengan praktik pembuatan foto jurnalistik. Pada sesi ini para peserta mempraktikkan dari hasil ceramah materi teori dasar foto jurnalistik. Dari kegiatan ini para peserta dapat mengetahui teknik-teknik dasar fotografi jurnalistik dengan pengaplikasian baik menggunakan kamera DSLR maupun kamera smartphone. Selain itu peserta dapat melakukan editing secara instan dengan menggunakan perangkat lunak Canva. Sehingga diharapkan kedepan dapat diterapkan pada masing-masing satuan tugas baik tingkat POLSEK, POLRES sampai dengan tingkat POLDA

Kata kunci : foto jurnalistik, kepolisian, media sosial

[PB053]

Pemanfaatan Visual Multimedia Teknologi Informasi Dalam Somaratri Sriharjo

¹Bernadhed, ²Mulia Sulistiyono, ³Rizki Sukma Kharisma

Universitas Amikom Yogyakarta¹²³

bernadtagger@amikom.ac.id (email korespondensi)

Abstrak

Sektor Wisata mulai dikembangkan dan dipasarkan semaksimal mungkin setelah Covid 19 melanda Indonesia. Agar memacu sendi-sendi perekonomian sektor wisata kembali pada tingkatan yang lebih baik. Hal serupa juga dilakukan di Dinas Pariwisata Yogyakarta khususnya dalam memberikan suntikan Dana Keistimewaan kepada desa-desa wisata yang ada di daerah mereka. Salah satu desa yang mendapat suntikan Dana Keistimewaan adalah desa Sriharjo. Sriharjo merupakan desa yang menjadi salah satu Perintis Desa Wisata yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Salah satu tuntutan selain dalam mengembangkan infrastruktur dan fasilitas di dalam potensi wisata daerah Sriharjo, desa wisata ini juga dituntut mampu untuk dapat mengembangkan proses dokumentasi kegiatan dalam dukungan Informasi Desa Wisata melalui jejaring sosial dan Youtube Channel. Salah satu dari Tim dosen pengabdian adalah bagian dari program Perintis Desa wisata sehingga mengusulkan sebuah program channel Youtube sebagai salah satu tuntutan dari Dinas Pariwisata Yogyakarta tersebut. Salah satu program kerja Desa Wisata Sriharjo adalah Somaratri Macapatan setiap Rabu malam sebagai Program Informasi dalam Youtube Channel. Sehingga Tim Pengabdian membantu dari sisi teknis dalam pemanfaatan visual multimedia teknologi informasi dalam Somaratri di tiap Episodenya. Sehingga dapat diharapkan mampu mendukung produksi dan berjalannya kegiatan yang ada disana khususnya Program Somaratri.

Kata kunci : Liveshot, Youtube, Wisata

[PB054]

Pendampingan Observasi dan Pengemasan Paket Wisata di Desa Mondu, Kanatang Kabupaten Sumba Timur.

¹Atabuy Frit Elisa Yonce, ²Sugiarto, ³Evi Triandini,

ITB STIKOM Bali^{1,3}, UPN “Veteran” Jawa Timur²

yonce@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Perkampungan adat Padadita adalah salah satu kampung tradisional yang terletak di Desa Mondu, kecamatan Kanatang Kabupaten Sumba Timur, merupakan salah satu desa wisata di Sumba Timur yang memiliki keunikan budaya dari hasil tenun ikat “Kawuru” yang diwariskan turun-temurun dan masih dipertahankan hingga saat ini, begitu pula dengan bangunan rumah tradisional Sumba yang juga unik. disamping potensi budaya tersebut ada juga potensi wisata alam yang sangat memukau, diantaranya adalah air terjun susah signal “Tanggedu”, Pantai berpasir putih Puru Kambera yang asri. Sebagai Desa wisata, Desa Mondu memiliki potensi sangat besar untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata berkelanjutan dengan memanfaatkan semua sumber daya yang dimiliki saat ini. Sejauh ini dari hasil pengamatan kami, masih ada permasalahan yang terjadi dalam upaya pengembangan potensi pemanfaatan sumberdaya tersebut. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini diantaranya adalah memberikan pelatihan dan pendampingan pada masyarakat dengan jalan mempersiapkan sumberdaya manusia di bidang pariwisata, mengidentifikasi potensi daya tarik wisata, baik yang sudah ada maupun yang baru untuk mendukung potensi pariwisata unggulan yang sudah ada dengan dikelola secara profesional agar memberi dampak ekonomi bagi masyarakat di Desa Mondu. Kegiatan ini melibatkan Pokdarwis Prailengu sebagai mitra. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan observasi awal, identifikasi dan pengemasan dalam bentuk tour itinerary (paket tour). Hasil dari kegiatan pendampingan yang diperoleh yaitu meningkatnya pengetahuan mengenai potensi lokal dan bagi anggota Pokdarwis Prailengu mampu membuat produk wisata berupa paket tour mengelilingi desa Mondu dan sekitarnya. Dan yang menjadi luaran kegiatan pendampingan ini adalah bagi masyarakat, menghasilkan paket tour berkuda mengelilingi desa

mondu dengan harga Rp.150,000/orang dan paket menginap 4 hari 3 malam dengan harga Rp,1,900,000/orang.

Kata kunci: Paket tour, desa wisata, kampung padadita desa mondu.

[PB055]

Workshop Pengelolaan Nilai Siswa bagi Guru SDN 17 Palembang dengan Memanfaatkan Microsoft Excel

¹Raynanda Gunawan, ²Yesi Sriyeni, ³Suhelmi

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech
Jalan Basuki Rahmat No 05 Palembang

imroatul_khasanah@palcomtech.ac.id

Abstrak

Microsoft Excel adalah sebuah aplikasi (perangkat lunak) yang merupakan bagian dari paket Software Microsoft Office. Perangkat lunak ini berjenis spreadsheet, yang dapat digunakan untuk pengolahan data dan perhitungan nilai. Pengolahan data nilai siswa yang dilakukan oleh Guru SD Negeri 17 Palembang masih menggunakan kalkulator, sehingga proses perhitungan dilakukan dengan memakan waktu yang terlalu lama, untuk itu perlu diadakannya sebuah pelatihan untuk membantu memudahkan proses pengolahan nilai siswa dengan menggunakan Microsoft Excel. Sasaran mitra dari pengabdian ini adalah Guru SD Negeri 17 Palembang. Pengabdian ini akan diselesaikan dalam tiga tahapan yaitu, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan dilakukan dengan melakukan survey untuk melihat kondisi di lapangan mengenai proses pengolahan nilai SD Negeri 17 Palembang. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan metode workshop, yaitu dengan teknik presentasi dan dilanjutkan dengan latihan praktek kepada Guru SD Negeri 17 Palembang. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk masing-masing tahap dengan mengumpulkan dan menyimpulkan data dari masing-masing tahapan kegiatan. Hasil yang dicapai dalam pengabdian ini adalah Guru SD Negeri 17 Palembang dapat mengoperasikan Microsoft Excel untuk melakukan pengolahan Nilai.

Kata kunci : SD Negeri 17 Palembang, pengolahan nilai, microsoft excel

[PB056]

Kegiatan Pkm Kpm Unklab Minahasa Utara di Jailolo Halmahera Barat

¹Edson Yahuda Putra, ² Reynoldus Sahulata, ³Robert Siby

Universitas Klabat^{1,2,3},

¹*eyahuda@unklab.ac.id*,

Abstrak

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan oleh Kelompok Penginjilan Maranatha (KPM) Universitas Klabat Minahasa Utara di Kecamatan Jailolo kabupaten Halmahera Barat provinsi Maluku Utara. Tim berjumlah 17 mahasiswa dan 4 dosen yang bergabung dalam PKM ini. KPM melakukan beberapa program baik bersifat edukatif, rohani dan sosial. Program bersifat edukatif adalah seminar tentang IT di SMA/SMK di Jailolo, topik yang diberikan tentang dampak game online dan cybercrime, program bersifat rohani seperti KKR, Pelayanan Perorangan, sedangkan program bersifat sosial adalah pemeriksaan dan pengobatan gratis. Pendekatan yang digunakan bermacam-macam, seperti pendekatan secara umum yaitu seminar dan KKR, pendekatan perorangan yaitu kesehatan dan pelayanan kerohanian dan pendekatan gabungan umum dan personal adalah program APTA. Hasil yang didapatkan adalah masyarakat mendapatkan pelayanan dari KPM dengan respon yang baik, setidaknya ada 500 orang yang bisa terlayani di kesehatan, ada 60 anak yang dilayani di program APTA, ada 5 sekolah yang mendapatkan seminar tentang IT dan puluhan rumah yang dilayani di pelayanan perorangan. Secara keseluruhan program berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

Kata kunci : PKM, KPM, Jailolo

[PB060]

Pengelolaan Data Desa Menggunakan Sistem Informasi Desa

**Luh Made Yulyantari¹, I Nyoman Rudy Hendrawan²,
Ni Luh Nyoman Mirah Wedasari³, I Gusti Ngurah Bagus Saputra⁴,
I Ketut Ariana P. ⁵, Ni Putu Prila Damayanti⁶**

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Informatika dan Komputer,
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Bali, Indonesia

yulyantari@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Pengelolaan data di Desa Petang saat ini sudah menggunakan Sistem Informasi Administrasi Desa dan Kelurahan (SIADEK) dan Sistem Informasi Penegakan Disiplin (SI GADIS) untuk proses administrasi desa, serta Sistem Informasi Keuangan Desa (Siskeudes) untuk proses administrasi keuangan. Ketiga sistem informasi yang digunakan tersebut sampai saat ini sangat membantu perangkat desa untuk melakukan pekerjaannya. Namun, terdapat kendala yang dihadapi oleh para perangkat desa karena terdapat banyak sistem informasi, maka perangkat desa dengan keterbatasan sumber daya harus beralih dari satu sistem informasi ke sistem informasi lainnya dalam penggunaannya. Para perangkat desa yang bertugas sebagai administrator sistem berharap dapat menggunakan satu aplikasi yang bisa memenuhi kebutuhan administrasi desa, sehingga mereka cukup hanya memahami satu jenis sistem informasi. Solusi yang ditawarkan dari permasalahan tersebut adalah OpenSID. Kegiatan utama pengabdian, yaitu pendampingan proses migrasi data dari sistem informasi saat ini ke OpenSID dan pelatihan pemanfaatan OpenSID. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah melakukan pemaksimalan diseminasi teknologi ke dalam pendataan administrasi data desa. Metode pelaksanaan dari kegiatan pengabdian terdiri dari sosialisasi kegiatan, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil evaluasi di akhir kegiatan pengabdian menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan perangkat desa dilihat dari peningkatan nilai postest.

Kata kunci: *sistem informasi desa, OpenSID, Desa Petang*

[PB062]

PKM Pengembangan Usaha IRT Keripik Ladrang di Banjar Badingkayu

¹Wayan Ardiyasa, ²Bagus Made Sabda Nirmala,
³Alce Theresia Ndook, ⁴Nurul Fitria Ratna Histiningdyah

Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) STIKOM Bali

*ardi@stikom-bali.ac.id, sabda@stikom-bali.ac.id,
nhonaalce16@gmail.com, fitriarhd1498@gmail.com*

Abstrak

Badingkayu merupakan banjar yang terletak didaerah bali barat atau tepatnya di daerah Jembrana Negara Bali. Badingkayu merupakan salah satu banjar di desa Pengeragoan dengan penduduknya yang mayoritas bekerja di sektor pertanian, khususnya perkebunan cengkeh, kopi, dan kakau. Selain dari sektor pertanian, penduduknya juga banyak bekerja di sektor formal baik di instansi pemerintahan maupun swasta. Ditengah pandemi covid19 yang melanda dunia selama setahun lebih ini telah banyak menimbulkan dampak yang begitu signifikan baik dari aspek kesehatan maupun ekonomi terlebih lagi bagi para pekerja disektor informal seperti pertanian. Mitra kami yang Bernama ibu Ni Nyoman Sersi mengembangkan usaha skala Industri Rumah Tangga (IRT) untuk membuat olahan makanan keripik ladrang yang terbuat dari tepung dan bumbu lainnya. Didalam proses pengolahannya, mitra kami melakukannya secara mandiri, mulai dari menyiapkan bahan baku, membuat adonan, menggoreng, pengemasan sampai pemasaran. Bahan baku yang digunakan setiap untuk membuat keripik per harinya sebanyak 2 Kilogram yang menghasilkan keripik sebanyak 21 pak dengan isi per pak sebanyak 6 bungkus keripik ladrang. Kendala yang dihadapi mitra saat ini adalah (1) Kurangnya peralatan didalam mengolah keripik ladrang sehingga tidak mampu melakukan produksi keripik dalam jumlah yang banyak, (2) Desain kemasan yang digunakan masih sangat sederhana sekali dan tidak adanya inovasi pembuatan kemasan menggunakan teknologi informasi, (3) Promosi keripik ladrang hanya dilakukan secara konvensional yaitu diserahkan ke warung-warung disekitar rumah warga. Solusi yang kami tawarkan dari PkM ini adalah (1). Memberikan bantuan berupa alat produksi untuk dapat memproduksi keripik ladrang dalam jumlah besar. (2) Memberikan pendampingan didalam desain kemasan produk menggunakan teknologi informasi, sehingga menjadi lebih inovatif. (3). Memberikan

pendampingan didalam proses pemasaran melalui sosial media dengan cara membuat akun dan memberikan pendampingan, untuk meningkatkan pemasaran secara luas.

Kata kunci : Keripik Ladrang, UMKM, Industri Rumah Tangga, Badingkayu.

TIM PANITIA DAN REVIEWER

Pelindung:

Yayasan Widya Dharma Shanti Denpasar

Penanggung Jawab:

Rektor ITB STIKOM Bali

Pengarah:

Ni Luh Putri Srinadi, SE.,MM.Kom
I Made Sarjana, SE.,MM
Ida Bagus Suradarma, SE.,M.Si

Ketua Pelaksana

Dr. Evi Triandini, SP.,M.Eng

Wakil Ketua Pelaksana

Shofwan Hanief, S.Kom.,MT

Sekretaris

Ni Made Dewi Kansa Putri, SE.,MM
Ni Ketut Budiantari, S.Pd

Bendahara

Ni Made Kartini, SE
Ni Kadek Eny Trisna Utami, SE

Sie Makalah & Reviewer

Ni Ketut Dewi Ari Jayanti, ST.,M.Kom
IGKG Puritan Wijaya ADH, S.Kom.,MMSI
I Ketut Putu Suniantara, S.Si.,M.Si
Luh Made Yulyantari, S.Kom.,M.Pd
I Wayan Ardi Yasa, S.Kom.,MMSI
Ni Luh Gede Pivin Suwirmayanti, S.Kom.,MT
Ricky Aurelius Nurtanto Diaz, S.Kom.,MT
I Nyoman Rudy Hendrawan, S.Kom.,M.Kom

Sie. Sponsorship, Publikasi dan Humas

Dra. Ni Made Astiti, SE., MM.Kom
Rahman Sabon Namma, SH
Dr. I Gusti Ayu Widari Upadani, SST. Par., M.Ag.
A. A. Sg. Rani Prihastini, SS
Ni Wayan Ari Ulandari, S.Kom., M.Kom
Musa Tami Liubana

Sie Sekretariat, Registrasi & Liaisons

Ni Wayan Deriani, SE., M.Kom
Dewa Ayu Mirnawati, S.I.Kom., M.I.Kom
Tubagus Mahendra Kusuma, SE., M.Si.
I Gusti Ayu Desi Saryanti, S.Kom., M.MSI
Ni Putu Nanik Hendayanti, S.Si., M.Si

Sie Sertifikat dan Marchendise

I Made Agus Wirahadi Putra, S.Pd., M.Eng
Riza Wulandari, S.Sos., M.Si
Ni Wayan Cahya Ayu Pratami, SE., MM
Ni Wayan Yuniarti, S.Kom

Sie Sistem dan Jaringan

Yohanes Priyo Atmojo, S.Kom., M.Eng
Muhammad Riza Hilmi, ST., MT
I Made Budi Adnyana, S.Kom., MT
Komang Budiarta, S.Kom., MT

Sie Desain dan Multimedia

I Gede Harsemadi, S.Kom., MT
I Wayan Ananta Setiabudi, S.Kom
I Nyoman Dwi Arysna Mahendra, S.Kom
A.A Ngurah Alde Rananjaya, S.Kom

Sie Transportasi

I Ketut Dedy Suryawan, S.Kom., M.Kom
Gusti Ngurah Mega Nata, S.Kom., MT
Wayan Budiarta
Esron Rase Oematan

Sie Acara

Dedy Panji Agustino, S.Kom.,MMSI
I Gede Bintang Arya Budaya, S.Kom.,M.Kom
Nyoman Ayu Nila Dewi, ST.,MT
Gede Indra Raditya Martha, S.TI.,M.Kom
Pande Putu Gede Putra Pertama, ST.,MT
I Gusti Ngurah Ady Kusuma, S.Kom.,M.Kom
I Gusti Ngurah Aditya Krisnawan, SS.,M.Hum
Bagus Made Sabda Nirmala, S.Si.,M.Eng
I Made Liandana, S.Kom., M.Eng
I Ketut Weda Adi Putra, S.Kom

Sie Konsumsi

Ni Luh Ratniasih, S.Kom.,MT
Ni Komang Sri Julyantari, S.Kom.,MT
Desi Tri Puspasari, S.Kom
I Putu Dodit Setiawan, S.Kom
I Gede Dian Permana Yoga, S.Kom
Kadek Widi Widanti
I Wayan Adi Setiawan

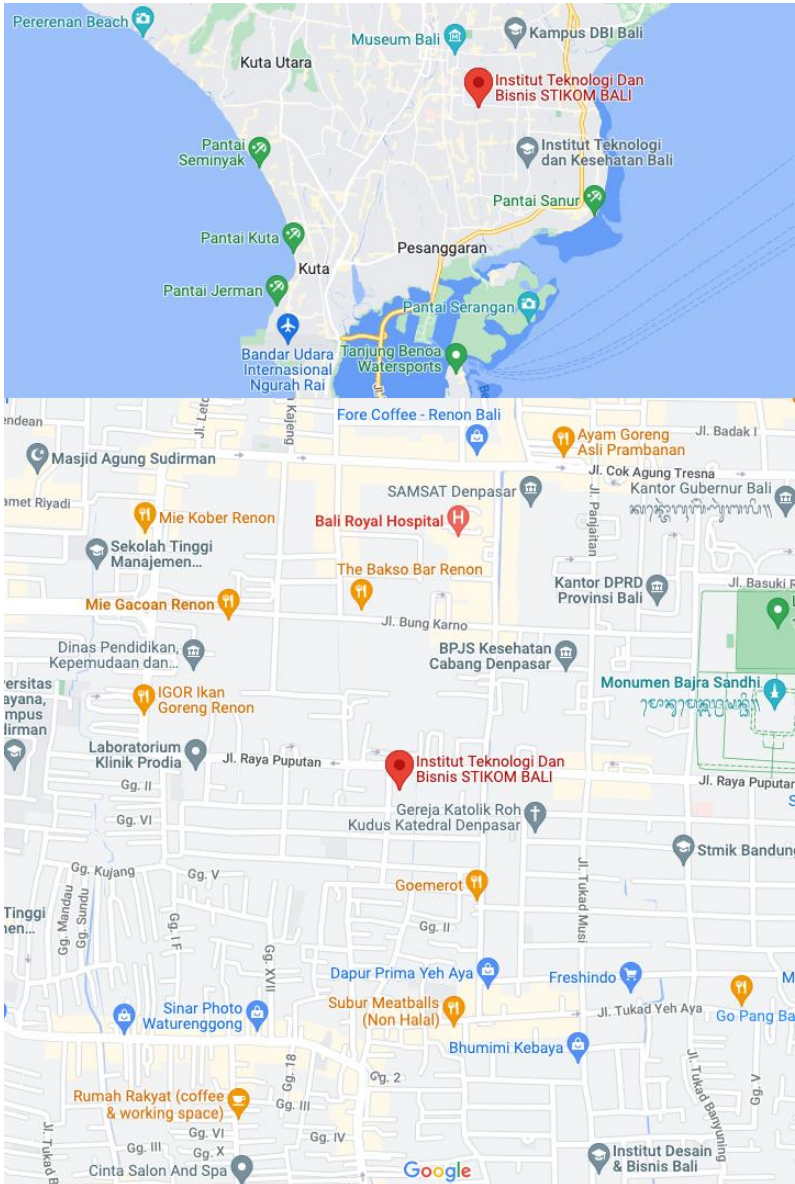
Sie Perlengkapan & Umum

Ni Nym Utami Januhari, SH.,M.Kom
I Wayan Juniawan, S.Kom
Nyoman Sudiasa, S.Kom
Andri, A.Md.Kom
Dra. Gst Ayu Istunami
I Made Sukerta
Dominggus Sairo
I Ketut Mertha Ariasa

Tim Reviewer:

Dr. Dadang Hermawan
Dr. Cucut Susanto, S.Kom.,MSi
Debby Erce Sondakh, S.Kom.,M.T.,PhD
Andrew Tanny Liem, S.Si.,MT.,PhD
Dr. Sandy Kosasi, M.M.,M.Kom
Dr. David, M.Cs., M.Kom
Dr. Ir. Bambang Krismono Triwijoyo, M.Kom
Dr. Henderi, M.Kom.
Dr. Helna Wardhana, M.Kom.
Dr. Evi Triandini, M.Eng
Dr. Roy Rudolf Huizen.,MT
Dr. Dian Rahmani Putri, S.S.,M.Hum
Dr.Gede Angga Pradipta S.T.,M.Eng
Edy Victor Haryanto, M.Kom
Ina Sholihah Widiati, M.Kom
Muhammad Fadlan, M.Kom
Muhammad, S.Kom., M.Kom
Sugeng Santoso, M.Kom
Euis Sitinur Aisyah, M.Kom
Ir. Edson Yahuda Putra, M.Kom
Stenly Richard Pungus, S. Kom.,MT.,MM
Ni Ketut Dewi Ari Jayanti, S.T.,M.Kom
Dian Pramana, S.Kom.,M.Kom
Ricky Aurelius Nurtanto Diaz, S.Kom.,M.T.
Ni Luh Gede Pivin Suwirmayanti, S.Kom.,M.T.
I Komang Rinantha Yasa Negara, S.T.,M.T.
I Nyoman Rudy Hendrawan, S.Kom.,M.Kom
Luh Made Yulyantari, S.Kom.,M.Pd
IGKG Puritan Wijaya ADH, S.Kom.,M.MSI
I Gusti Ngurah Satria Wijaya, S.T.,M.M.

PETA LOKASI





Seminar Nasional 2022 CORISINDO

Seminar Nasional Penelitian
dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali
11 Agustus 2022



disponsori oleh:

