



KUMPULAN KARYA MAHASISWA

# POSTER TUGAS AKHIR

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA

Semester Ganjil 2018-2019  
14 Desember 2018

# 44

# ALL ABOUT THE POSTERS



- ### 3. Features
- Barcode scanner for easier data input
  - Add multiple storage location
  - Share storage location with another user
  - ShopList
  - Expired Items Reminder

### 5. User Interface



Poster Tugas Akhir adalah karya mahasiswa tingkat akhir. Poster berisi gambaran singkat mengenai Tugas Akhir (Tesis). Poster ini dipamerkan kepada mahasiswa, dosen, pihak industri. Ada 44 poster yang dipamerkan pada tanggal 14 Des 2018, di GWM Lt. 8 (Lab. Internet 2)

Semoga kumpulan poster ini memberikan inspirasi bagi semua pihak.



Universitas  
Kristen  
Maranatha

Fakultas Teknologi Informasi

Nama : Johannes J. L. L. Appulembang

NRP : 1272049

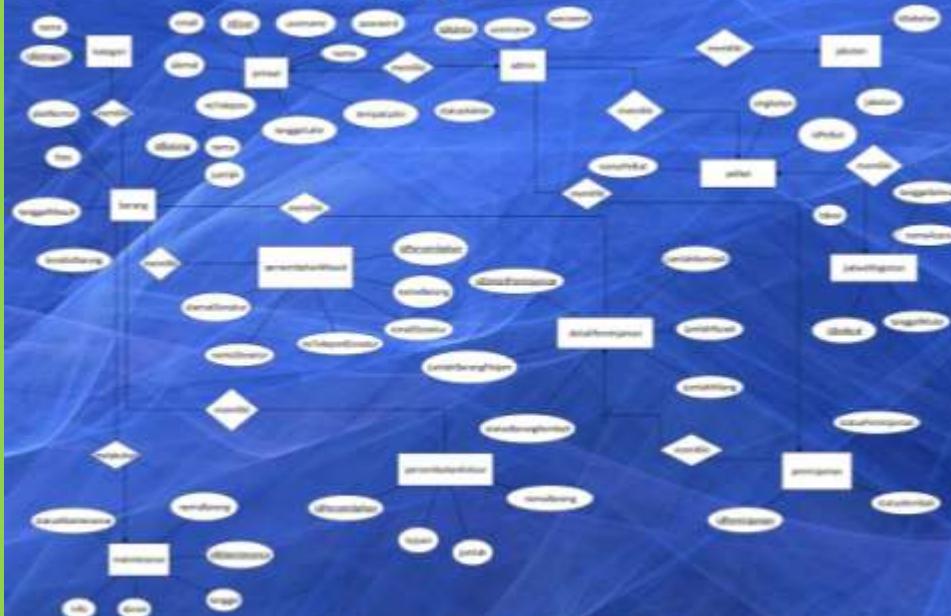
# Sistem Informasi Pengelolaan Inventaris Berbasis Website di GPIB Silih Asih

Tugas Akhir Semester Ganjil 2018/2019

Pembimbing : Daniel J. Surjawan, S.Kom., M.T

Pengelolaan inventaris di GPIB masih menggunakan sistem manual, dengan adanya sistem informasi ini maka akan lebih memudahkan dalam pengelolaan inventaris, peminjaman barang, pengembalian barang, penjadwalan kegiatan, persembahan keluar, persembahan masuk serta pemberitahuan melalui sms.

## ERD



## Use Case



## Pemberitahuan Melalui SMS

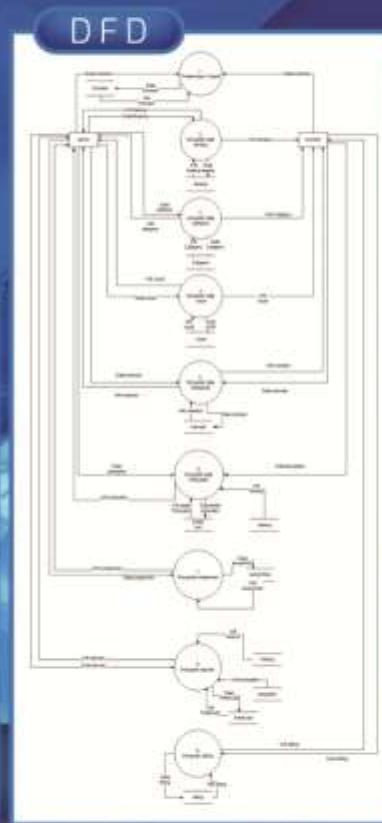
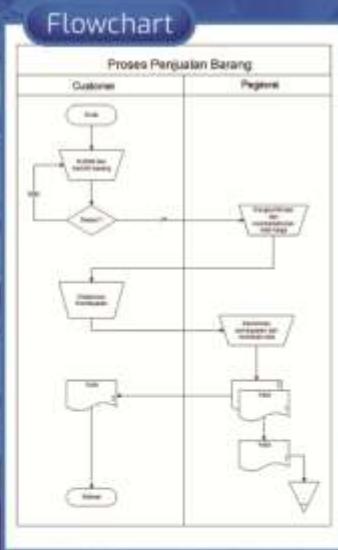
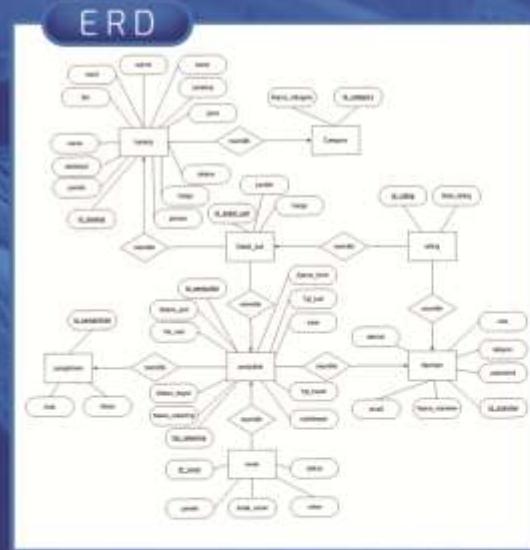
Peminjaman untuk acara Hut PA ke 77 atas nama Johannes Jackdaw Laurentz Lovisa Appulembang telah diterima. Terima kasih





F24Airsoft merupakan sebuah toko yang menjual berbagai macam airsoft gun beserta perlengkapannya.

Pada Tugas Akhir ini memuat tentang pembuatan aplikasi e-commerce untuk F24Airsoft yang dapat mengelola data barang, data pelanggan, data transaksi penjualan dan rekap, dan juga memberikan rekomendasi produk dengan metode upselling.





## Sistem Inventaris Bahan Baku dan Suku Cadang pada PT Central Texindo dilengkapi Metode Fuzzy Tsukamoto

Deskripsi Mengenai Aplikasi Yang Dibuat :

Aplikasi ini bertujuan untuk menangani inventaris stok barang, aplikasi ini juga dilengkapi dengan logika fuzzy tsukamoto untuk memberikan rekomendasi penambahan stok barang yang akan dilakukan oleh pihak instansi selanjutnya.

Screenshot Dari Aplikasi Yang Dibuat :



ID	Kode Barang	Deskripsi	Satuan	Stok	Stok Min	Stok Max	Status
1	BB001	Bahan A	Kg	100	50	150	Normal
2	BB002	Bahan B	Kg	50	20	80	Normal
3	BB003	Bahan C	Kg	80	40	120	Normal
4	BB004	Bahan D	Kg	30	10	60	Normal
5	BB005	Bahan E	Kg	60	30	90	Normal
6	BB006	Bahan F	Kg	40	20	70	Normal
7	BB007	Bahan G	Kg	70	40	100	Normal
8	BB008	Bahan H	Kg	90	50	130	Normal
9	BB009	Bahan I	Kg	120	60	180	Normal
10	BB010	Bahan J	Kg	150	70	220	Normal
11	BB011	Bahan K	Kg	80	40	120	Normal
12	BB012	Bahan L	Kg	50	20	80	Normal
13	BB013	Bahan M	Kg	100	50	150	Normal
14	BB014	Bahan N	Kg	30	10	60	Normal
15	BB015	Bahan O	Kg	60	30	90	Normal
16	BB016	Bahan P	Kg	40	20	70	Normal
17	BB017	Bahan Q	Kg	70	40	100	Normal
18	BB018	Bahan R	Kg	90	50	130	Normal
19	BB019	Bahan S	Kg	120	60	180	Normal
20	BB020	Bahan T	Kg	150	70	220	Normal

ID	Kode Barang	Deskripsi	Satuan	Stok	Stok Min	Stok Max	Status
1	BB001	Bahan A	Kg	100	50	150	Normal
2	BB002	Bahan B	Kg	50	20	80	Normal
3	BB003	Bahan C	Kg	80	40	120	Normal
4	BB004	Bahan D	Kg	30	10	60	Normal
5	BB005	Bahan E	Kg	60	30	90	Normal
6	BB006	Bahan F	Kg	40	20	70	Normal
7	BB007	Bahan G	Kg	70	40	100	Normal
8	BB008	Bahan H	Kg	90	50	130	Normal
9	BB009	Bahan I	Kg	120	60	180	Normal
10	BB010	Bahan J	Kg	150	70	220	Normal
11	BB011	Bahan K	Kg	80	40	120	Normal
12	BB012	Bahan L	Kg	50	20	80	Normal
13	BB013	Bahan M	Kg	100	50	150	Normal
14	BB014	Bahan N	Kg	30	10	60	Normal
15	BB015	Bahan O	Kg	60	30	90	Normal
16	BB016	Bahan P	Kg	40	20	70	Normal
17	BB017	Bahan Q	Kg	70	40	100	Normal
18	BB018	Bahan R	Kg	90	50	130	Normal
19	BB019	Bahan S	Kg	120	60	180	Normal
20	BB020	Bahan T	Kg	150	70	220	Normal

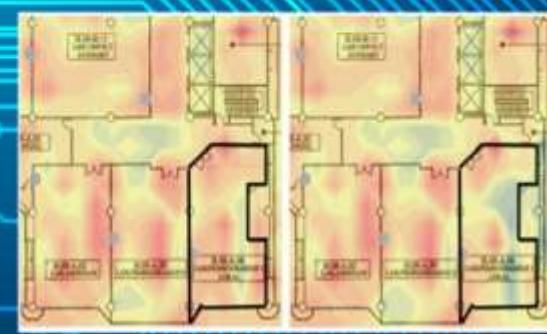
Pada aplikasi yang dibuat ini terdapat dua orang aktor sebagai pemakai, kedua aktor memiliki beberapa desain fitur yang berbeda. pada gambar diatas ditunjukkan screenshot dari halaman home, master barang, dan halaman perencanaan pengadaan barang.



## Pengukuran Kekuatan Sinyal Access Point Dengan Metode Site Survey Menggunakan VisiWave

Penelitian ini menganalisa kualitas cakupan jaringan nirkabel yang dimiliki Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha di Gedung GWM Lantai 8 dan memberikan solusi untuk masalah-masalah yang dapat terjadi seperti ketika sebuah access point rusak atau tidak berfungsi, terdapat area yang belum tercakup, dan interferensi dari jaringan nirkabel selain milik Fakultas Teknologi Informasi.

Pengambilan data dengan melakukan scan jaringan nirkabel secara menyeluruh menggunakan aplikasi VisiWave. Hasil yang didapat kemudian dianalisa. Simulasi access point mati pada setiap laboratorium. Menghitung seberapa besar blind spot yang muncul ketika access point mati. Mencari potensi interferensi dari jaringan luar. Memberikan saran atau solusi terhadap masalah-masalah yang dapat terjadi.



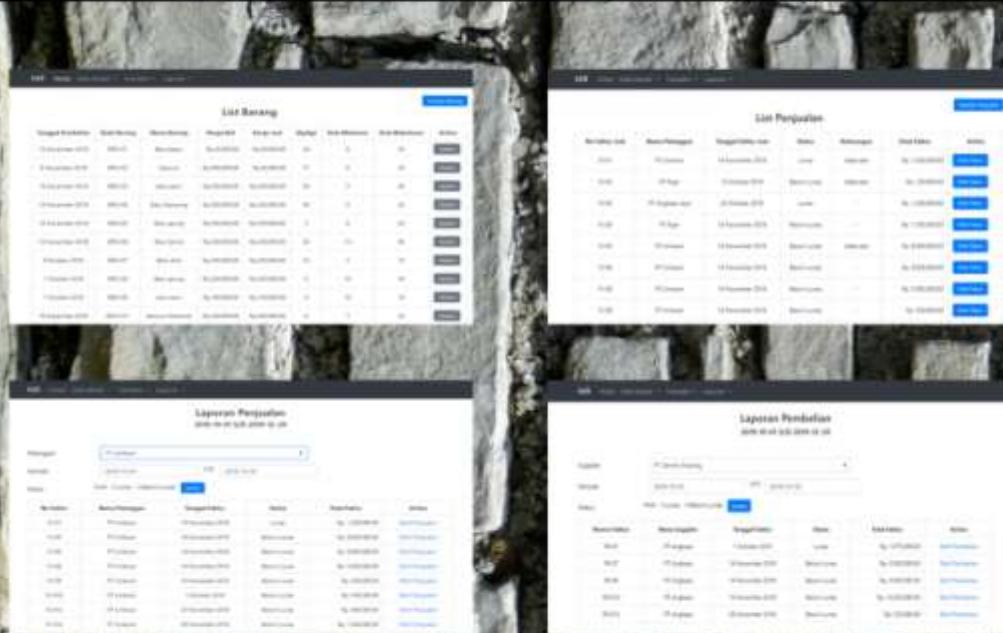
Fikri Ramadhan Jufri

1372092

Ir Teddy Markus Zakaria, M.T.

Tugas Akhir Semester Ganjil 2018/2019

# Pemantauan Pergerakan Inventori Barang dalam Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada PT Fajar Jaya Abadi Berbasis Framework Laravel



The image displays four screenshots of a Laravel-based web application for managing inventory, sales, and purchases. The top-left screenshot shows the 'List Barang' (Inventory List) page with a table of items including ID, Name, Description, Unit, and Quantity. The top-right screenshot shows the 'List Penjualan' (Sales List) page with a table of sales entries. The bottom-left screenshot shows the 'Laporan Penjualan' (Sales Report) page, which is a detailed view of a specific sale. The bottom-right screenshot shows the 'Laporan Pembelian' (Purchase Report) page, also a detailed view of a purchase entry.

Pada sistem ini , admin dapat mengelola data master, mengelola transaksi penjualan dan pembelian, mengelola pembayaran hutang dan piutang, melihat laporan penjualan, dan melihat laporan pembelian



Tugas Akhir Semester  
Ganjil 2018/2019

## Deskripsi Singkat

Dari banyaknya jenis UMKM yang ada di Indonesia, seperti sektor pertanian, nelayan, tukang ojek dan lain-lain, terdapat juga banyak orang yang membuka usaha di bidang makanan dan minuman. Mulai dari roda makanan, warung, warung dan lain-lain, sampai ke usaha yang membutuhkan modal besar, seperti restoran, kafe, coffee shop dan lain-lain. **Downtown Café** merupakan sebuah kafe yang masih tergolong baru dan masih menggunakan sistem manual dalam menjalankan proses bisnisnya. Masalah muncul dalam tidak akuratnya perhitungan persediaan bahan makanan karena tidak ada catatan dan ukuran yang jelas dalam penggunaan bahan makanan. Kurangnya integritas data transaksi pembelian maupun penjualan terjadi akibat tidak adanya media pencatatan yang detail dan menyeluruh, membuat visibilitas harga pokok penjualan yang tidak akurat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi sistem informasi yang dapat membantu **Downtown Café** dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam sistem yang sedang berjalan.



## Entity Relationship Diagram

Daftar Bahan Baku						
Kode Bahan	Nama Bahan	Jumlah	Harga Pokok			
BmR1	Cheese Wedge	10	2000	Sepasang	Update	Cancel
BmR2	BBQ Saus	9	500	Kemasan	Update	Cancel
BmR3	Tuna Fish	7	2000	Kemasan	Update	Cancel
BeigR1	Cacing Asam	20	2000	Dus	Update	Cancel
Chit1	Lemon Tea	13	1000	Kemasan	Update	Cancel
DMR1	Rumahku Co.	1000	500	Sepasang	Update	Cancel
DMR2	Fer	16	400	Sepasang	Update	Cancel

## Manajemen Bahan Baku

**Pembuatan Aplikasi POS, Laporan Keuangan dan Inventory Menggunakan Metode Moving Average Perpetual Inventory Cost**

Dibimbing Oleh : Daniel Jahja Surjawan, S.Kom., M.T.

The screenshot displays three windows of the Point Of Sale application:

- Search Items**: A window showing a list of items with columns for ID, Item Name, Price, and Qty. An item named "Cheese" is selected.
- New Sale**: A window for creating a new sale. It includes fields for ID, Sale Type, and Amount, along with a dropdown for Customer and a quantity input field.
- Point Of Sale**: The main sales interface. It shows a header "Point Of Sale" and "Total: 0.00". Below is a "Pending Sales" list with one entry for "Cheese" at \$1.00. On the right, there's a "Customer Information" section with fields for Name, Address, and Zip, and a "Search" button. At the bottom, there are buttons for "Print", "Close", and "Exit".

## Point of sale

Tanggal	name	COUNT(pemesanan)	SUM(pemesanan.total)
11/29/18 12:00 AM	Derissa	5	330000
11/29/18 12:00 AM	Berry	2	199000
11/29/18 12:00 AM	Julianto	1	130000
11/29/18 12:00 AM	Joseph	1	35000
11/29/18 12:00 AM	Valen	1	36000
11/29/18 12:00 AM	Winny	1	37260
11/29/18 12:00 AM	Nathaniel	1	46000

Pembuatan Laporan

# PENERAPAN ISO 9001:2015 DENGAN STUDI KASUS DI DIREKTORAT LAYANAN TEKNOLOGI INFORMASI PERIODE 2018

Yogi Yodhaprawira(1373030) #<sup>1</sup>, Tiur Gantini, S.T., M.T #<sup>2</sup>

Tugas Akhir Semester Ganjil 2018

Jurusan S1 Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha, jalan Porf. Drg. Surya Sumantri No.65, Bandung, 40164

## ABSTRACT

ISO 9001:2015 is an international standard for a company/organization in providing both products and services (Quality Management System). ISO 9001:2015 serves to improve the effectiveness and efficiency of the Quality Management System in organization/company. In order to obtain ISO 9001:2015 international standard verification, every organization/company is expected to conduct an assessment in the Quality Management System every year. The Directorate of Information Technology Services is responsible to advance Maranatha Christian University by providing services related to Information Technology, in infrastructure, related Resources, processes, improving performance, and others. In order to be verified by ISO 9001:2015 the Information Technology Services Directorate conducts internal audits which will be investigated annually.

**Keywords:** ISO 9001:2015, Quality Management System, The Directorate Of Information Technology Services(DLT), Maranatha Christian University, Internal Audits.

## PENDAHULUAN

Manajemen Kualitas adalah sebuah kegiatan yang merencanakan, mengorganisasi, mengkoordinasi, mengendalikan serta mengevaluasi kualitas dan dilakukan oleh setiap fungsi manajemen yang ada dalam sebuah organisasi untuk meningkatkan kinerja, termasuk untuk memenuhi kebijakan mutu, mempertahankan dan menerapkan penemuan mutu serta jaminan. Manajemen Kualitas dapat dikatakan demikian bila sekumpulan kegiatan baru yang dijadikan sebagai sasaran dalam rencana bisnis dan menjadikannya sasaran serta rincana tahunan yang terstruktur sampai tingkat pengambilan tindakan. Direktorat Layanan Teknologi Informasi berdiri pada tahun 2017, berfungsi untuk melayani mahasiswa khususnya fakultas Teknologi Informasi. Direktorat Layanan Teknologi Informasi telah melakukan Audit Internal dan melakukan penerapan ISO 9001 : 2015 pada tahun 2017 dan akan terus dilakukan setiap tahunnya. Penerapan Sistem Manajemen Kualitas ISO 9001 : 2015 ini harus dilakukan untuk mendukung pengurusan tinggi di Universitas Kristen Maranatha dalam kegiatan mendapatkan sertifikasi ISO 9001 : 2015. April mendatang, DLT mampu menjalankan fungsi pokok di Universitas Kristen Maranatha untuk menyediakan seperti infrastruktur, prosedur, proses dan sumber daya yang dibutuhkan dalam kegiatan membantu memonitor dan meningkatkan kinerja demi efektivitas dan efisiensi layanan, pelanggan serta Manajemen Kualitas.

DLT Universitas Kristen Maranatha menyadari bahwa pentingnya Sistem Manajemen Kualitas ISO 9001 : 2015 untuk membantu kinerja DLT tersebut dan mendukung kegiatan mendapatkan sertifikasi ISO 9001 : 2015 untuk Universitas Kristen Maranatha, maka peneliti ingin mengetahui lebih jauh tentang dokumentasi penerapan yang dituangkan ke dalam analisis dengan judul "Penerapan ISO 9001 : 2015 dengan studi kasus di Direktorat Layanan Teknologi Informasi Periode 2018".

## TUJUAN

- Menitdaklakuti hasil audit internal periode 2017
- Menyediakan dokumentasi untuk audit internal tahun 2018.

## ANALISIS

Direktorat Layanan Teknologi Informasi: Direktorat Layanan Teknologi Informasi yang sering disingkat DLT ini memiliki peran untuk hal yang berkaitan dengan pengembangan dan pelayanan yang hanya terpusat di bidang teknologi informasi kepada seluruh aktivitas akademik di lingkungan Universitas Kristen Maranatha. Fungi dari DLT itu sendiri adalah melakukan perencanaan dan pengembangan strategis dalam teknologi informasi untuk membangun layanan teknologi informasi, intelejen bisnis, pengembangan dan pemeliharaan perangkat lunak, keamanan teknologi informasi serta pemeliharaan infrastrukturnya. DLT memiliki Visi dan Misi sendiri untuk bisa terus memajukan Universitas, yaitu:

- **Visi DLT:** Merjadi penggerak kampus digital Maranatha untuk menjadi salah satu Institusi Pendidikan Tinggi yang terbaik di dalam mendayagunakan Teknologi Informasi terintegrasi dengan efisien dan efektif didalam melaksanakan kebutuhan layanan cinta akademiknya dengan berdasarkan dan keteladanan Yesus Kristus.
- **Misi DLT:** Menyadarkan layanan Teknologi Informasi yang cepat, handal, ramah dan berdayaungku lagi seluruh cinta akademika Universitas Kristen Maranatha didalam pelaksanaan proses bisnis – proses bisnisnya untuk mewujudkan kampus digital Maranatha

## INFO

ISO memiliki 33 Persyaratan Inti yang harus di jalankan, diwajibkan, ditokumentasikan dan diterapkan untuk jelas, persyaratan-persyaratan yang diberikan oleh ISO 9001:2015 ini dimulai dari klausul 4 – 10.3. Persyaratan ISO memiliki kriteria masing-masing berdasarkan kelengkapan ketiap persyaratan yang diberikan, yaitu sebagai berikut:

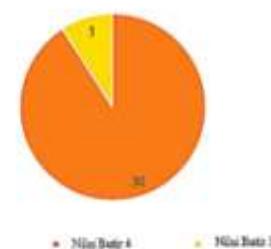
- |                 |  |
|-----------------|--|
| • Nilai Butir 1 | : berdokumentasi sangat luar                               |
| • Nilai Butir 2 | : berdokumentasi kosak                                     |
| • Nilai Butir 3 | : memperbaiki ketidaksesuaian (corak/petujuhan/ perbaikan) |
| • Nilai Butir 4 | : menunjukkan ketidaksesuaian.                             |

## HASIL PENELITIAN ISO 9001:2015

Dari hasil audit internal 2017 DLT sudah mendapatkan nilai yang sangat baik, walaupun terdapat nilai yang belum sempurna, seperti :

- **Klausul 4.4.2,** diharapkan agar DLT melakukan adanya update baik maupun dari IK, SOP serta Policy yang ada
- **Klausul 6.1** yaitu tentang kurangnya dokumen persyaratan resiko dari manajemen risiko tersebut, disarankan agar DLT membuat persyaratan-persyaratan yang ada di dalam bentuk dokumen ketundan ik rekap, sehingga kedepannya DLT bisa menanggulangi resiko-resiko yang pernah dilakukan dengan efektif
- **Klausul 8.1** tentang kurangnya kelengkapan dokumen IK, diharapkan setelah mengupdate semua dokumen-dokumen, di otomasi kembali daftar dokumennya untuk segera di update juga.

Presentase Nilai Butir



## KESIMPULAN DAN SARAN

**Kesimpulan** yang dihasilkan dari penerapan ISO 9001 : 2015 dengan studi kasus di direktorat layanan Teknologi Informasi periode 2018 adalah

- hasil audit internal pada periode Agustus 2018 sampai dengan Juli 2017 ditindaklanjuti dengan sangat baik,
- serta mempertahankan setiap hasil yang milainya sudah mencapai sangat baik, dan memperbaiki nilai butir yang masih belum mencapai nilai butir sempurna.
- Saran untuk DLT dari hasil akhir ini agar dapat melengkapi nilai butir yang belum sempurna, serta memperkuat lagi proses PDCA (Plan, Do, Check and Action) agar memenuhi kegiatan / layanan yang kurang tepat dari Sistem Manajemen Mutu, serta melakukan pengoreksi pada setiap dokumen dan melakukan update pada dokumen-dokumen tersebut.



## Pendahuluan

### Course LearningSystem (CLS)

Keberadaan CLS sebagai salah satu media belajar mengajar pun lambat laun mulai terihat dengan digunakannya CLS sebagai wadah dosen menyampaikan materi perkuliahan, baik teori ataupun praktikum, yang dapat diakses dan dimanfaatkan oleh mahasiswa yang memimpin perkuliahan dalam keseruannya.

Tujuan dari penelitian tugas akhir yang berupa analisis ini, yaitu:

- Menilai perbandingan kesiapan penggunaan CLS di UKM pada tahun 2017 dengan tahun 2009.
- Menemukan rekomendasi solusi untuk diusulkan kepada UKM.

## Kajian Teori



## Analisis Dan Hasil Penelitian

Analisis data yang diperoleh dari survei, dengan metode survei kuesioner, yaitu menggunakan analisis deskriptif.

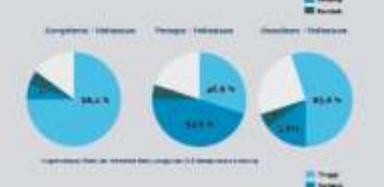
Penggunaan analisis deskriptif digunakan guna menjelaskan dan/atau menggambarkan dan mengetahui tingkat kesiapan dosen dan mahasiswa yang diukur dari kompetensi, persepsi, dan kesediaan dosen dan mahasiswa.

Perkalian jumlah item pertanyaan kuesioner dengan skor tertinggi dan terendah Mencari selisih antara nilai tertinggi dan terendah Nilai selisih kemudian dibagi 3 (tiga)

Perkalian jumlah item pertanyaan kuesioner dengan skor tertinggi dan terendah.

Mencari selisih antara nilai tertinggi dan terendah.

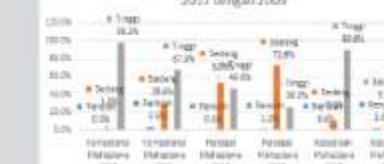
Nilai selisih kemudian dibagi 3 (tiga)



Perbandingan



Perbandingan Kesiapan Instrumen Mahasiswa Tahun 2017 dengan 2009



## Analisis Kesiapan Penggunaan Course LearningSystem (CLS) di Universitas Kristen Maranatha

Muhammad Zaki Ekonugroho  
Saron K. Yelta, S. kom., MT.

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Kristen Maranatha  
Jl. Prof. Dr. Surya Sumarni No. 65, Sukawarna, Bandung

TUGAS AKHIR SEMESTER GANJIL 2018 / 2019

## Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Secara perbandingan, hasil yang didapat dari penelitian pada tahun 2017 (saat ini) dengan 2009 menghasilkan hasil yang serupa dan segi tingkat kompetensi, persepsi, dan kesediaan. Kompetensi dan kesediaan yang ada pada tingkat tinggi, sedangkan persepsi berada di tingkat sedang.

## Saran

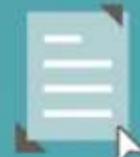
Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan penelitian se- lanjutnya, yaitu:

Sosialisasi mengenai e-learning dipercepat guna kegiatan perkuliahan lebih variatif, tidak hanya pertemuan di kelas.

Peraturan mengenai e-learning dibuat dan disosialisasikan secepat mungkin supaya ada kejelasan dalam penggunaannya.

## Daftar Pustaka

1. Dictionary.com Unabridged. "Dictionary.com 'e-Learning'". Random House, Inc. [Online]. Available: <http://www.dictionary.com/conference/elearning> [Diakses 5 November 2015].
2. Dictionary.com. "Dictionary.com 'sekolah online'". Random House, Inc. [Online]. Available: <http://www.dictionary.com/conference/online-school> [Diakses 5 November 2015].
3. Dictionary.com. LLC, Oxford | Oxford Online Dictionaries. "Dictionary.com". Oxford University Press. [Online]. Available: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/e-learning> [Diakses 5 November 2015].
4. E-Learning. "E-Learning". David Malins | David Malins - Dictionary.com. LLC. [Online]. Available: <http://www.oxforddictionaries.com/conference/e-learning> [Diakses 5 November 2015].
5. P. D. P., David Malins dan Prokes Puspadi. Grahaewa, 2008, p. 301.
6. D. K. Garrison, E-Learning in the 21st Century: A Framework for Research and Practice, rev. Second Edition, New York, City: Taylor & Francis, 2005, p. 184.
7. *Online*. "Persepsi Mahasiswa terhadap ELEARNING dan ASSESSMENT instruksional". *Teachy*. [Online]. Available: <http://teachy.co/talks/188746> [Diakses 25 September 2015].
8. Moodle Ltd. "Moodle". Moodle Pty Ltd. [Online]. Available: <http://moodle.org/> [Diakses 25 September 2015].
9. D. K. A. Iri Yanti, Jelaskan Perbedaan antara Pendekar dan Pendekar. Medika [Online]. Available: <http://medika.id/panduan-pendidikan> [Diakses 11 Maret 2015].
10. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 3)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
11. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 4)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
12. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 5)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
13. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 6)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
14. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 7)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
15. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 8)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
16. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 9)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
17. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 10)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
18. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 11)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
19. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 12)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
20. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 13)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
21. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 14)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
22. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 15)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
23. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 16)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
24. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 17)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
25. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 18)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
26. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 19)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
27. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 20)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
28. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 21)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
29. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 22)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
30. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 23)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
31. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 24)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
32. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 25)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
33. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 26)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
34. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 27)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
35. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 28)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
36. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 29)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
37. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 30)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
38. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 31)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
39. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 32)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
40. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 33)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
41. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 34)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
42. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 35)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
43. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 36)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
44. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 37)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
45. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 38)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
46. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 39)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
47. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 40)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
48. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 41)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
49. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 42)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
50. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 43)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
51. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 44)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
52. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 45)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
53. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 46)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
54. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 47)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
55. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 48)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
56. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 49)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
57. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 50)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
58. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 51)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
59. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 52)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
60. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 53)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
61. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 54)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
62. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 55)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
63. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 56)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
64. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 57)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
65. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 58)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
66. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 59)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
67. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 60)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
68. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 61)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
69. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 62)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
70. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 63)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
71. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 64)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
72. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 65)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
73. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 66)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
74. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 67)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
75. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 68)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
76. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 69)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
77. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 70)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
78. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 71)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
79. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 72)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
80. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 73)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
81. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 74)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
82. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 75)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
83. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 76)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
84. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 77)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
85. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 78)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
86. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 79)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
87. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 80)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
88. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 81)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
89. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 82)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
90. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 83)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
91. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 84)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
92. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 85)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
93. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 86)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
94. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 87)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
95. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 88)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
96. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 89)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
97. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 90)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
98. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 91)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
99. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 92)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
100. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 93)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
101. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 94)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
102. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 95)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
103. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 96)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
104. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 97)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
105. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 98)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <http://matematika.kemdikbud.go.id> [Diakses 11 Maret 2015].
106. *Matematika Untuk Sekolah Dasar (Kelas 99)*. [cet. 1]. [Online]. Available: <a href="http://



## TITLE

# PEMBUATAN WEBSITE KEGIATAN GEREJA DENGAN METODE CONSTRAINT SATISFACTION PROBLEM



Gereja Gerakan Pentakosta Shalom berada di Jalan Semar no.36. Jika ada kegiatan dilakukan di luar gereja maupun di gereja, semua kegiatan masih dilakukan dengan cara pencatatan manual menggunakan kertas. Kegiatan itu seperti penjadwalan, pencatatan jemaat, keuangan, dan lainnya

Dikarenakan sistem gereja GGP Shalom masih manual, Maka dibutuhkan aplikasi untuk menangani kegiatan-kegiatan yang dilakukan gereja GGP Shalom yang akan menggunakan penjadwalan penugasan dengan metode Constraint Satisfaction Problem.



## DESAIN SISTEM



**01** "Halaman Login"  
Halaman utama jika membuka website tersebut.



**02** "Halaman Utama"  
Jika user sudah login , akan menampilkan halaman ini.



**03** "Pengacakan Pelayanan"  
Halaman ini memberikan button pengacakan Pelayanan



**04** "Pengacakan Pelayanan"  
Jika sudah melakukan Pengacakan

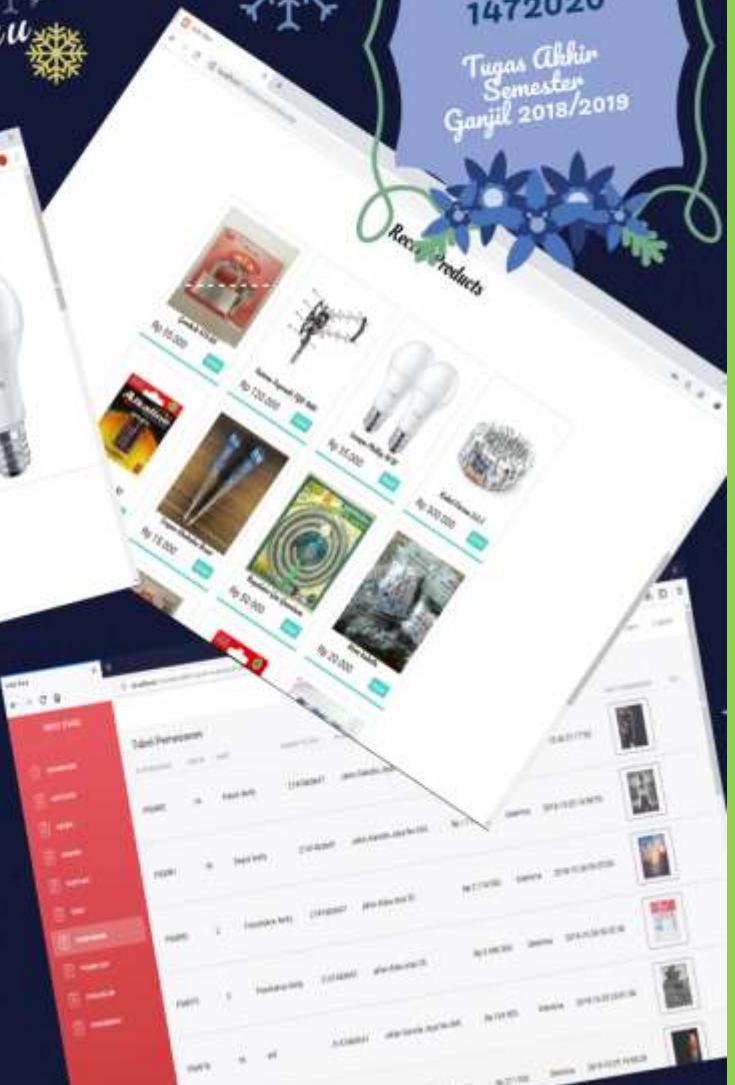
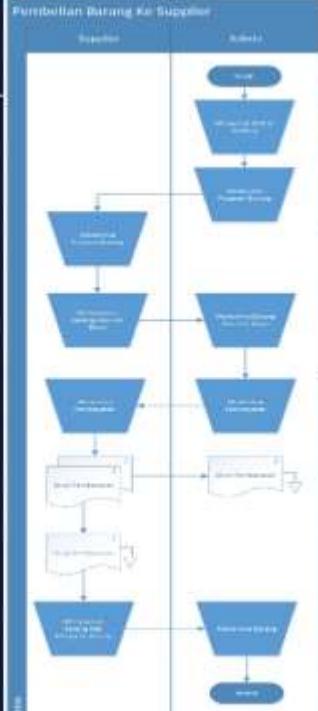
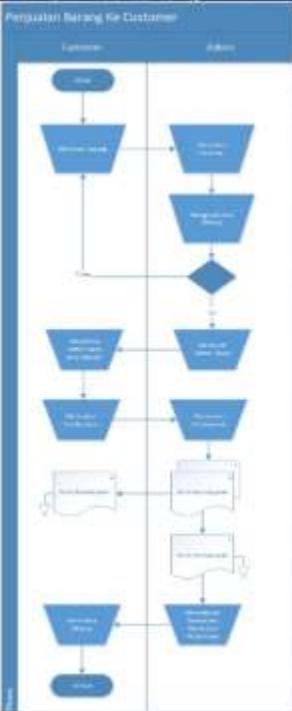


DES  
14

# Aplikasi E-Commerce Penjualan Dan Pencatatan Pembelian Barang Pada Toko Elektronik Indo Baru

Screenshot Singkat

Desain Sistem



Deskripsi  
Singkat

Aplikasi ini diharapkan  
dapat membantu proses  
penjualan dan pembelian  
barang yang di lakukan  
pihak toko indo baru

Audy  
1472020

Tugas Akhir  
Semester  
Ganjil 2018/2019



# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEREJA DENGAN PEMANFAATAN I-CALENDER PADA HURIA KRISTEN INDONESIA DI PURWAKARTA BERBASIS WEBSITE

Website dapat memberikan informasi yang ditampilkan dalam website user, superadmin dapat mengelola informasi yang akan ditampilkan contohnya ayat harian, renungan, pengumuman serta keuangan gereja yang dikelola oleh superadmin. Jemaat pun mempunyai tampilan user yang responsive didukung dengan bootstrap yang menampilkan website dengan baik dan menarik. Website menjadi alat yang dapat menampilkan dan menjadikan gereja update dalam memberikan informasi kepada jemaat.

- Dokumentasi
- Profil Usaha
- Kewirausahaan
- Pengembangan
- Bisnis Internasional
- Inovasi
- Finansial

Kas Masuk  
Rp. 1.500.000

Kas Keluar  
Rp. 1.200.000

Total  
Rp. 3.350.000

[Simpan](#)

[Batal](#)

## Matusius 8

1. "Selamat Pesta! Hanya mencuci wajah, mungkin belum cukup berkesan bagi kebersihan diri."

2. "Maka dengan cara membersihkan wajah dengan sabun dan air dinginlah yang benar."

3. "Selain membersihkan wajah juga bisa membersihkan sel-sel mati yang ada di wajah kita."

4. "Selain membersihkan sel-sel mati, sabun juga membantu membersihkan sel-sel yang masih hidup di wajah kita."

5. "Selain membersihkan sel-sel mati, sabun juga membantu membersihkan sel-sel yang masih hidup di wajah kita."

6. "Selain membersihkan sel-sel mati, sabun juga membantu membersihkan sel-sel yang masih hidup di wajah kita."

7. "Selain membersihkan sel-sel mati, sabun juga membantu membersihkan sel-sel yang masih hidup di wajah kita."

8. "Selain membersihkan sel-sel mati, sabun juga membantu membersihkan sel-sel yang masih hidup di wajah kita."

9. "Selain membersihkan sel-sel mati, sabun juga membantu membersihkan sel-sel yang masih hidup di wajah kita."

10. "Selain membersihkan sel-sel mati, sabun juga membantu membersihkan sel-sel yang masih hidup di wajah kita."

11. "Selain membersihkan sel-sel mati, sabun juga membantu membersihkan sel-sel yang masih hidup di wajah kita."

12. "Selain membersihkan sel-sel mati, sabun juga membantu membersihkan sel-sel yang masih hidup di wajah kita."

13. "Selain membersihkan sel-sel mati, sabun juga membantu membersihkan sel-sel yang masih hidup di wajah kita."

14. "Selain membersihkan sel-sel mati, sabun juga membantu membersihkan sel-sel yang masih hidup di wajah kita."

15. "Selain membersihkan sel-sel mati, sabun juga membantu membersihkan sel-sel yang masih hidup di wajah kita."

16. "Selain membersihkan sel-sel mati, sabun juga membantu membersihkan sel-sel yang masih hidup di wajah kita."

17. "Selain membersihkan sel-sel mati, sabun juga membantu membersihkan sel-sel yang masih hidup di wajah kita."

18. "Selain membersihkan sel-sel mati, sabun juga membantu membersihkan sel-sel yang masih hidup di wajah kita."

19. "Selain membersihkan sel-sel mati, sabun juga membantu membersihkan sel-sel yang masih hidup di wajah kita."

20. "Selain membersihkan sel-sel mati, sabun juga membantu membersihkan sel-sel yang masih hidup di wajah kita."

Nrp :1472021

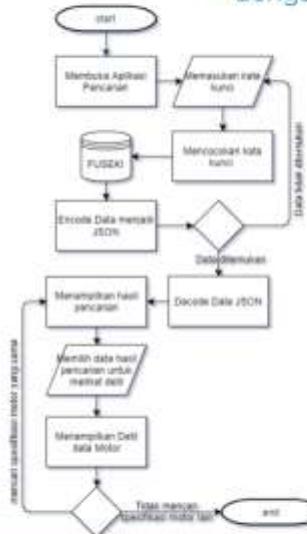
Nama :Mangisi Pandapotan  
Nama Pembimbing :Ir. Teddy Marcus Zakaria, MT.



# FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

## Deskripsi

Web semantik dapat melakukan pencarian yang lebih terstruktur sehingga informasi yang dihasilkan untuk pengguna lebih spesifik sesuai dengan kata kunci yang diketikkan pengguna



## Desain Sistem

Program ini mulai berjalan dari Start, saat pengguna memasukan kata kunci maka aplikasi akan memulai pengecekan. Data diambil dari FUSEKI.



# APLIKASI PENCARIAN SPESIFIKASI MOTOR BERBASIS WEB SEMANTIK



Developed By

Edward Kurniawan

1472025

Dr. Bernard R. Suteja, S.Kom., M.Kom.  
720062

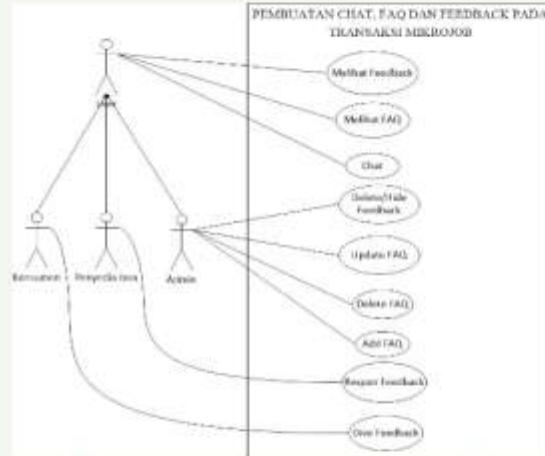
Tugas Akhir Semester  
Ganjil 2018/2019



## **Pembuatan FAQ, Feedback dan Chat Penyedia Jasa Pada Transaksi Mikrojob**

14 Desember 2018

Universitas Kristen Maranatha  
GWM LT 8



## **Deskripsi**

Kekurangan informasi pada web dapat menghambat user dalam penggunaan web. Dengan wadah informasi seperti FAQ, Chat, dan Feedback, memungkinkan user untuk mendapatkan informasi penting untuk penggunaan web tersebut.

*Desain Sistem*

Berikut merupakan desain sistem dari web ini, dimana user yang menggunakan web terdapat 3 role yaitu penyedia jasa, admin dan konsumen. Dan beberapa role memiliki case yang berbeda



Developed By

William Silvanus

1472034

Ir. Teddy Marcus Z., M.T

720004

Tugas Akhir Semester Ganjil 2018/2019



FAKULTAS  
TEKNOLOGI INFORMASI

# PENGEMBANGAN PAPAN INFORMASI DIGITAL

14 Des 2018  
Universitas Kristen Maranatha  
GWM Lt.8

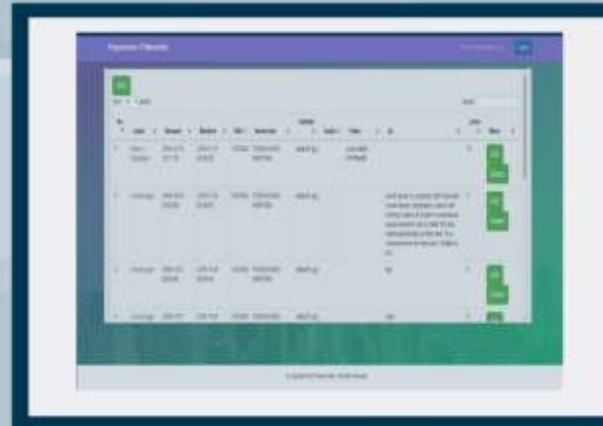
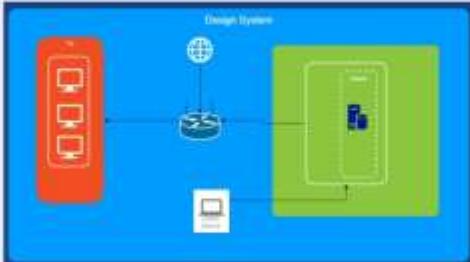
Papan informasi dapat menampilkan pengumuman berbentuk Gambar, Video, Audio, dan Text.

## WHAT IS IT??

Pengumuman merupakan salah satu media penyampaian informasi, penting bagi proses belajar mengajar pada Fakultas Teknik Informatika. Namun penyampaiannya dirasa kurang diperhatika.



## SYSTEM DESIGN



Developed by:

Yoshua Andi  
1472042

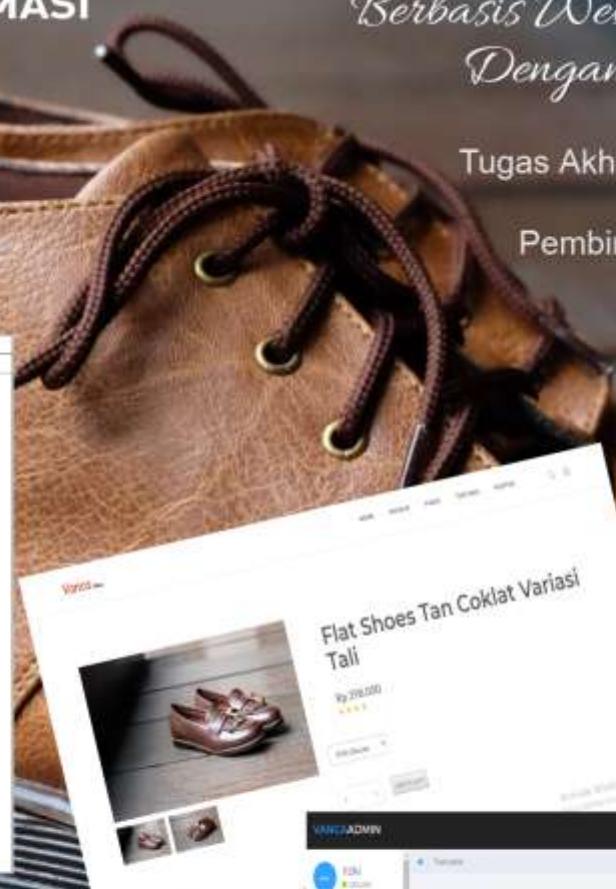
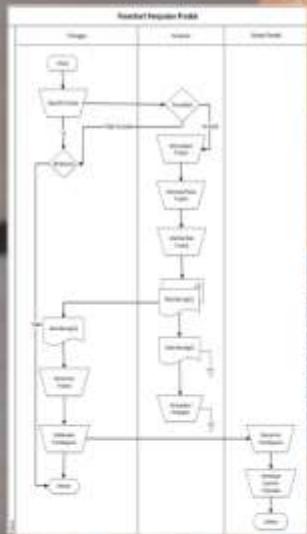
Billy Susanto P., S.T.,M.T.  
720314

Tugas Akhir Semester  
Ganjil 2018/2019



# FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

14 Des 18



Aplikasi Ini Dibuat Untuk Memudahkan Pelanggan Toko Sepatu Vanca Shoes Dalam Berbelanja Sepatu Sekaligus Membantu Pemilik Toko Untuk Melakukan Pemasaran Produk

## Pembuatan Aplikasi Penjualan Dan Pembelian Berbasis Web Pada Toko Sepatu Vanca Dengan Sistem Rekomendasi

Tugas Akhir Semester Ganjil 2018/2019

Pembimbing : Julianti Kasih, S.E., M.Kom.

M. Rizki Putra Utama  
1472044

VANCA ADMIN

ID Pesanan	Nama	Telp	Alamat	Total	Status	Bukti Pembayaran	Aksi
00001	Ria	081234567890	Jl. Ahmad Yani No. 123, Bandung	Rp. 150.000,-	Belum		<a href="#">Pilih</a>
00002	Siti	081234567890	Jl. Ahmad Yani No. 123, Bandung	Rp. 150.000,-	Belum		<a href="#">Pilih</a>
00003	Andi	081234567890	Jl. Ahmad Yani No. 123, Bandung	Rp. 150.000,-	Belum		<a href="#">Pilih</a>
00004	Zain	081234567890	Jl. Ahmad Yani No. 123, Bandung	Rp. 150.000,-	Belum		<a href="#">Pilih</a>

**Vanca Shoes**



01

#### Halaman Katalog Barang

Halaman ini untuk user melihat detail barang yang dijual dan ada tombol wishlist dan form untuk meriview barang.

02

#### Halaman Rekomendasi

Halaman ini untuk user melihat barang rekomendasi yang diberikan kepadanya sesuai dengan perhitungan metode Collaborative Filtering.

#147  
2049

**Yoseph Audrian**



Maresha Caroline  
Wijanto, S.Kom.,  
M.T.

Tugas Akhir Semester 9

• Ganjil 2018/2019 •

## LATAR Belakang

Toko Miss Laura akan memperluas pangsa pasarnya secara *online* dengan menggunakan aplikasi *E-commerce*. Aplikasi *E-commerce* yang dirancang akan berbentuk website yang bisa diakses di desktop. Dalam Aplikasi ini akan ada fitur rekomendasi yang gunanya mengantikan tugas seorang pelayan toko, memberikan rekomendasi barang apa yang paling cocok untuk pembeli saat sedang melihat-lihat barang. Adapun fitur wishlist yang dapat membantu pembeli untuk mengunjungi lagi barang yang sudah ditandai.



## Tugas Akhir Semester Ganjil 2018/2019

Perbandingan antara server apache dan server nginx dengan menggunakan reverse proxy dan server block. Perbandingan yang dilakukan dengan menggunakan Web Stress Tools yang akan diberikan user sebanyak N dan mengamati resource yang terdiri dari CPU, RAM dan network. Hasil akhir akan dilihat seberapa banyak user dapat mengakses sebuah server dari error rate (1%) yang telah diuji.



Grafik 1 Tampilan Error Rate untuk 200, 400, 600, dan 15000 User

Pada gambar 1, terlihat grafik error rate dari keseluruhan pengujian yang telah dilakukan.

Grafik tersebut hasil dari pengujian untuk semua user, mulai dari 200, 400, 600, dan 15000 user.

33000 users			
PC	Count	Error Rate	%
1	84596	718	0.64874
2	88903	733	0.650814
3	79990	799	0.999875
4	83385	793	0.649668
5	80806	756	0.650304
6	82227	812	0.667112
7	78348	748	0.954812
8	80995	799	0.950613
9	81634	819	0.952908
Total	753984	6853	0.649875

Tabel 1 Total Error Rate - 1) 33000 User Nginx Yang Diperlukan Dengan Menggunakan 9 Buah PC

Pada bagian ini, sebanyak 33000 user dapat mengakses server nginx dengan error rate dibawah 1%. Dengan menggunakan 9 buah pc yang masing-masing pc tersebut mempunyai 4000 user. Untuk tahap ini hanya dapat melalui pengujian paling maksimal sebanyak 33000 user, dikarenakan pada saat menambahkan user lebih dari 12000 tools yang dipakai mengalami error dan server apache beberapa kali mengalami freeze.

12000 Users			
PC	Count	Error Rate	%
1	126468	7	0.00535
2	122511	7	0.00572
3	123179	8	0.006394
Total	372164	22	0.006883

Tabel 2 Total Error Rate - 2) 12000 User Apache Yang Diperlukan Dengan Menggunakan 3 Buah PC

Pada bagian ini, sebanyak 12000 user dapat mengakses server apache dengan error rate dibawah 1%. Dengan menggunakan 3 buah pc yang masing-masing pc tersebut mempunyai 4000 user. Untuk tahap ini hanya dapat melalui pengujian paling maksimal sebanyak 12000 user, dikarenakan pada saat menambahkan user lebih dari 12000 tools yang dipakai mengalami error dan server apache beberapa kali mengalami freeze.

33175 users			
PC	Count	Error Rate	%
1	87791	727	0.628109
2	89384	899	0.632893
3	82304	878	0.623775
4	86276	733	0.649465
5	84314	812	0.643863
6	84916	830	0.650504
7	83875	768	0.625982
8	83244	784	0.641861
9	83048	819	0.637484
Total	757985	6879	0.628886

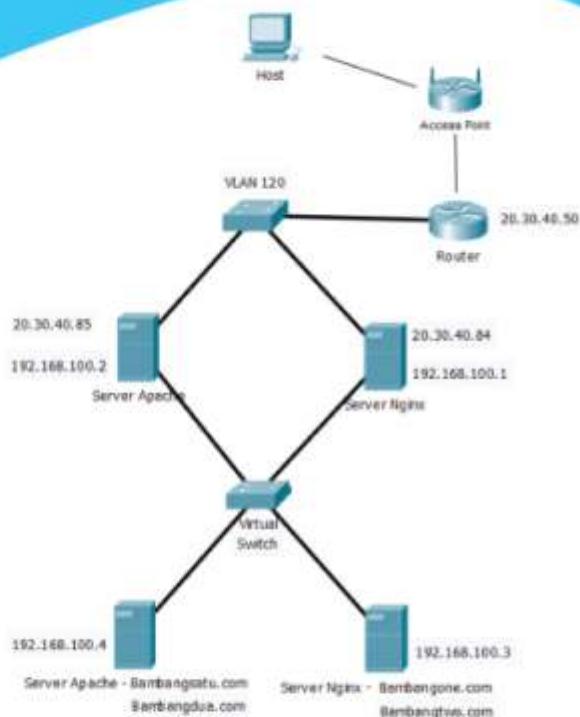
Tabel 3 Total Error Rate - 3) 33175 User Nginx Yang Diperlukan Dengan Menggunakan 9 Buah PC

Pada bagian ini, sebanyak 33175 user dapat mengakses server nginx dengan error rate dibawah 1%. Dengan menggunakan 9 buah pc yang masing-masing pc tersebut mempunyai 4000 user. Untuk tahap ini hanya dapat melalui pengujian paling maksimal sebanyak 33175 user, dikarenakan pada saat menambahkan user lebih dari 12000 tools yang dipakai mengalami error dan server nginx beberapa kali mengalami freeze.

21230 users			
PC	Count	Error Rate	%
1	82293	996	0.209644
2	82925	954	0.192918
3	79738	936	0.177074
4	83623	1024	0.223383
5	83348	1043	0.227972
6	83383	1076	0.230973
7	79206	995	0.192625
8	76234	984	0.204173
9	80838	1014	0.215138
Total	750885	9154	0.240394

Tabel 4 Total Error Rate - 4) 21230 User Apache Yang Diperlukan Dengan Menggunakan 9 Buah PC

Pada bagian ini, sebanyak 21230 user dapat mengakses server apache dengan error rate dibawah 1%. Dengan menggunakan 9 buah pc yang masing-masing pc tersebut mempunyai 4000 user. Untuk tahap ini hanya dapat melalui pengujian paling maksimal sebanyak 21230 user, dikarenakan pada saat menambahkan user lebih dari 12000 tools yang dipakai mengalami error dan server apache beberapa kali mengalami freeze.



Nama : Bambang Prasetya Halim / 1472055

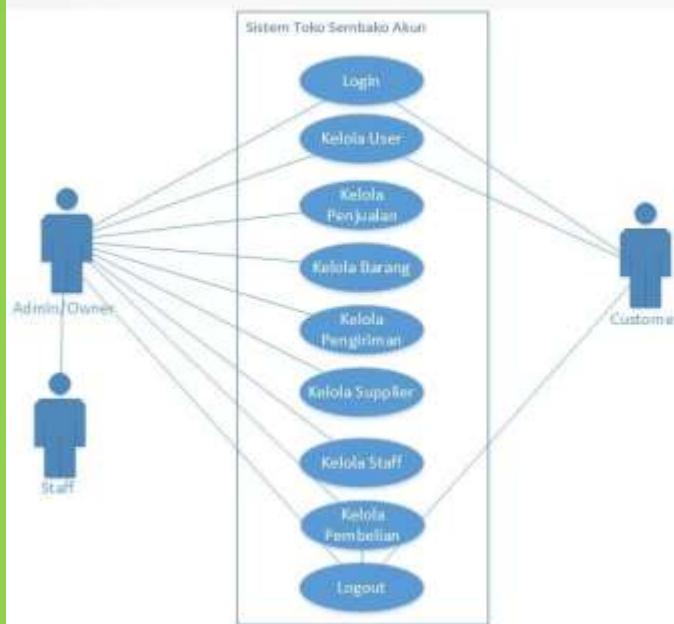
Pembimbing : Billy Susanto Panca, S.T., M.T.



FAKULTAS  
TEKNOLOGI INFORMASI

Pembimbing  
**DANIEL JAHJA**  
SURJAWAN  
S.Pd., M.T.

Aplikasi ini berguna untuk membantu toko dalam penjualan dan pembelian barang



**Aplikasi Penjualan, Pembelian dan inventory Pada Toko Sembako Akun**

The application interface includes:

- User Profile screen showing a list of users with columns for Name, Phone Number, Address, and Action buttons (Edit, Delete).
- Latest Products screen displaying various items with images, names, descriptions, and prices (e.g., Air Mineral 7000 ml, Niyat Goreng 1000 ml, Tepung Tepung 500 gram, Taro 35 grams, Ron 800 ml).
- Product Details screen for "Taro" showing a large image, name, price (Rp 11.000), and quantity (35 grams).

**Tugas Akhir Semester Ganjil 2018/2019**

**Arif Surya Wijaya**  
1472063



## FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

JUNIATER  
1472069

# APLIKASI E-COMMERCE

## 4 Desember 2018

PEMBIMBING  
JULIANTI KASIH, SE., M.KOM.

The screenshot shows a website for 'Gigidiyor Fashion Shop'. At the top, there's a navigation bar with links to Home, Produk, Tentang Kami, and Admin. Below the header is a large image of a clothing rack filled with various garments. A central overlay on the image reads 'Gigidiyor Fashion Shop' and '50% OFF TRENDY DESIGNS'. Below the image, there's a section titled 'Belum Banyak di Toko Bisa!' with some descriptive text. Further down, there's a 'Product' section featuring four items: a black and white t-shirt labeled 'ADIDAS' (Rp 200,000), a blue patterned shirt labeled 'ARAPAK' (Rp 200,000), a black and grey hoodie labeled 'SHIBO' (Rp 200,000), and a white button-down shirt labeled 'CONTENPO' (Rp 200,000).





## FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI



### Penerapan Financial Technology pada PT JATEK Servis Indonesia menggunakan React Native

Pada kehidupan jaman sekarang ini, hampir semua aspek kehidupan kita sudah menggunakan teknologi, baik dari penjualan, pendaftaran, pembelian dan lain-lain. Hal ini dikarenakan dimudahkannya pengguna dengan adanya teknologi sehingga tidak perlu terbebani dengan proses-proses yang harus dilalui sebelum adanya teknologi. Semakin berkembangnya teknologi pun, proses-proses bisnis dilakukan setiap saat melalui barang yang ada di genggaman kita, yaitu smartphone. Dengan adanya hal ini, pembayaran dilakukan dengan sangat mudah, hanya dengan menekan satu tombol di smartphone kita, kita bisa membayar suatu transaksi.



PT.JATEK Service Indonesia menginginkan sebuah aplikasi pinjaman uang yang bebasikan smartphone. Hal ini bisa dilakukan dengan adanya penggunaan *financial technology*. Proses pinjaman ini bisa dilakukan dengan baik hanya melalui aplikasi smartphone dan pengguna bisa menggunakannya dengan mudah.



TUGAS AKHIR  
SEMESTER  
GANJIL  
2018/2019

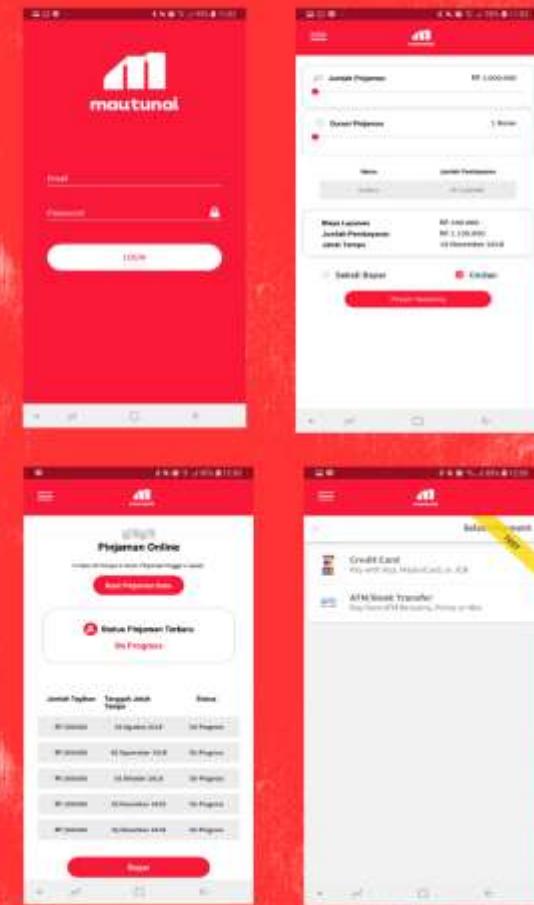


Pembimbing :  
Tjatur Kandaga,  
S.Si., M.T.

YONATAN  
ABIEZER  
1472085

## DESAIN

### APLIKASI



## PENGUKURAN DAN MONITORING LAYANAN TEKNOLOGI INFORMASI DI DLTI UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA

Ferdinand Alessandro Haryanto/1473002

(Dosen Pembimbing: Tiu Gantini, ST., MT.)

### Abstract

Maranatha Christian University is one of the Christian Universities which has been exist in Bandung since 1965 until now when the era is progressing fast technology. To fulfill the need of Information Technology, Maranatha Christian University has made an institution called Direktorat Layanan Teknologi Informasi (DLTI) which will handle or solve Information Technology's problems in Maranatha Christian University, with the era growth DLTI has some services to fulfill the students, lecturers, and other staff in Maranatha Christian University. The requirements needed for a service is by making a Service Level Agreement (SLA) to make a service that has standard, purpose, and procedure. By measuring and monitoring services at DLTI, it will improve service quality and performance efficiency. The measurement upon the running service will be done periodically. The well-run service in accordance with SLA, will be developed, to maximize it.

### Pendahuluan

A. Latar Belakang  
Penyelarasan strategi bisnis dengan visi dan misi menggunakan teknologi informasi telah menjadi harapan utama DLTI Maranatha. Berbagai penelitian dilakukan untuk meningkatkan bahwa DLTI Maranatha dapat memberikan pengayaan lebih terhadap kinerja bisnis jika tujuannya samed dengan strategi bisnis Maranatha.

### Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Bagaimana melakukan pengukuran kinerja di DLTI Universitas Kristen Maranatha?
2. Bagaimana melakukan monitoring kinerja di DLTI Universitas Kristen Maranatha?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Melakukan pengukuran kinerja di DLTI Universitas Kristen Maranatha.
2. Monitoring kinerja di DLTI Universitas Kristen Maranatha.

### Deskripsi Singkat

Pengukuran dan Monitoring Layanan ini dilakukan untuk menangani kebutuhan atau permasalahan Teknologi Informasi di Universitas Kristen Maranatha

### Analisis dan Hasil Penelitian

#### A. Perencanaan Layanan

Perencanaan layanan DLTI dilakukan setiap empat bulan sekali oleh bidang PAJI (Pendidikan, Administrasi dan Tata Kelola Layanan Teknologi Informasi). Perencanaan dilakukan pada bulan Januari dan Juli setiap tahunnya. Dari hasil perencanaan bulan Januari dibuatkan SLA versi 1.0 dan dari hasil penelitian ini dibuatlah rancangan panduan pengukuran.

#### B. Pelaksanaan Layanan

Pelaksanaan Layanan DLTI dilakukan setiap hari selama jam kerja dari hari Senin sampai dengan Jumat pada pukul 07.30 -16.30 WIB, dan tidak pada hari Sabtu. Kamu pada pukul 12.00-13.00 WIB dan Jumat pada pukul 11.00-13.00 WIB.

#### C. Evaluasi Layanan

Evaluasi layanan DLTI dilakukan maksimal 6 (enam) bulan sekali, namun jika ada mesin layanan yang terjadi atm feedback yang diperoleh setiap layanan, maka layanan tersebut akan langsung dievaluasi dan dimodifikasi pada saat itu juga.

#### D. Pengendalian Layanan

Pengendalian ini adalah upaya yang dilakukan setiap layanan agar tetap terkontrol.

#### E. Peningkatan Layanan

Peningkatan Layanan di DLTI dilakukan setiap dua minggu sekali di setiap rapat dan musyawarah DLTI.

### Kesimpulan dan Saran

#### A. Kesimpulan

Dari hasil pengukuran dan monitoring yang telah dilakukan terhadap beberapa layanan yang dimiliki Direktorat Layanan Teknologi Informasi (DLTI), maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Menindaklanjuti analisis pengukuran dan monitoring Periode I dan II.  
Setelah dilakukan pengukuran ulang terhadap Layanan Local Area Network (LAN), Layanan Wi-Fi, Layanan Instalasi, Layanan Konfigurasi, dan Layanan SAT, status layanan tersebut sekarang telah mendapatkan status sangat baik, dikarenakan sudah berjalan sesuai dengan SLA serta mendapat penjelasan langsung dari staf ITCare.
2. Hasil Pengukuran Layanan Penilaian Produk ini baru pertama kali dilakukan pengukuran dan monitoring. Hasil yang didapatkan yaitu baik dikarenakan proyek yang masuk langsung dikerjakan dari proses nya cukup cepat dan hanya sedikit yang mengalami kendala.
3. Prioritas Layanan  
Layanan Local Area Network (LAN), Layanan Wi-Fi, Layanan Instalasi, Layanan Konfigurasi, Layanan SAT termasuk layanan yang urgent karena jika layanan ini tidak berjalan maka akan sangat mengganggu proses kinerja yang ada, sehingga layanan ini harus tetap berjalan dan ditingkatkan lagi. Untuk Layanan Penilaian Produk, masih harus diperbaiki lagi karena banyak user yang komplain tentang priorites yang didahulukan dalam proses perlisan produk ini.

#### B. Saran

Saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian ini yaitu untuk menambahkan software atau app untuk menampung data – data yang masuk agar dapat terdokumentasikan dengan baik, sehingga dapat mengoptimalkan proses kinerja di masa mendatang dan dapat melakukan pengukuran yang lebih akurat dari hasil pengukuran yang sebelumnya.

# EKSPLORASI KETERKAITAN ANTARA POSISI DUDUK MAHASISWA TERHADAP PRESTASI AKADEMIK

| Mahasiswa - Gisela Kurniawati | Pembimbing 1 - Setia Budi, M. Comp., Ph. D | Pembimbing 2 - Oscar Karnalim S. T., M. T. |

## PENDAHULUAN

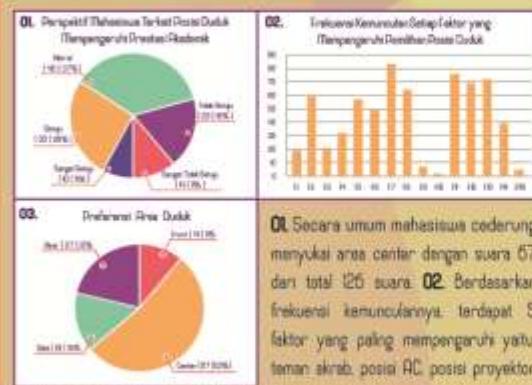
Dalam lingkungan akademik terdapat fenomena keterkaitan antara posisi duduk terhadap prestasi akademik. Namun, fenomena semacam ini seringkali diterima sebagai common knowledge tanpa landasan yang kuat. Ini dapat memicu sejumlah permasalahan seperti subjektivitas perlakuan dan penilaian pengajar serta munculnya rasa rendah diri pada beberapa mahasiswa.

Beberapa pendekatan ilmiah telah dilakukan sejumlah institusi untuk mengklasifikasi fenomena tersebut. Namun, terdapat perbedaan hasil satu dengan yang lain, hal ini disebabkan oleh data, metode analisis, lingkungan akademik, budaya, perilaku, dan juga kebiasaan. Keragaman inilah yang menjadi motivasi dilakukannya observasi ilmiah di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi UK (Maranatha Bandung).

**RUMUSAN MASALAH:** Apakah terdapat keterkaitan antara posisi duduk mahasiswa di kelas terhadap capaian prestasi akademik?

**TUJUAN PENELITIAN:** Melakukan pengujian terhadap fenomena keterkaitan posisi duduk mahasiswa dengan capaian prestasi akademik.

## PRELIMINARY SURVEY



01. Secara umum mahasiswa cenderung menyukai area center dengan suara 57 dari total 126 suara. 02. Berdasarkan frekuensi kemunculannya, terdapat 5 faktor yang paling mempengaruhi yaitu teman akrab, posisi AC, posisi proyektor, posisi papan tulis, dan nutritias. 03. Dari hasil survei mahasiswa cenderung netral menarung adanya fenomena ini.

Contact Person: [giselakurniawati18@gmail.com](mailto:giselakurniawati18@gmail.com)

08096824690

Vacilleon

## METODOLOGI



Terdapat beberapa jenis analisis terkait korelasi posisi duduk terhadap prestasi akademik, yaitu:

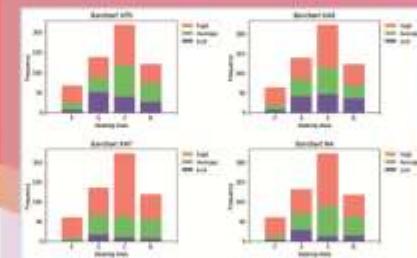
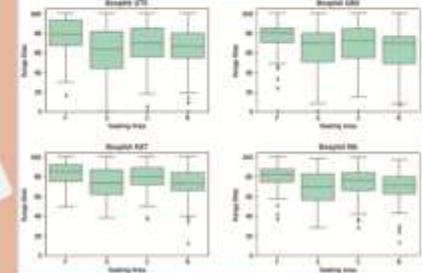
01. data keseluruhan.
02. setiap jurusan (SI/ IF).
03. setiap metode pembelajaran (teori/ praktikum).
04. setiap kategori mata kuliah, dan
05. setiap waktu perkuliahan (pagi/ siang/ sore/ malam).

Beberapa jenis analisis akan disingkat (02x03 : 02x04 : 03x04) untuk menghasilkan diagram yang lebih detail.

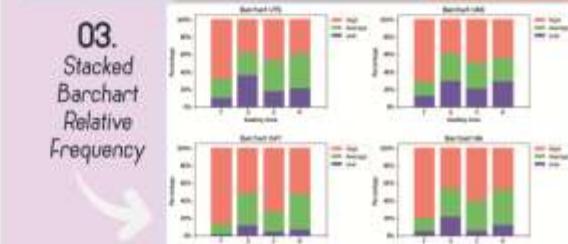
## HASIL

01. Diagram Boxplot menggambarkan persebaran nilai mahasiswa pada setiap kategori area.
02. Stacked Barchart menunjukkan persebaran dan kuantitas performa mahasiswa di setiap kategori area.
03. Stacked Barchart Relative Frequency menampilkan persentase performa mahasiswa di setiap kategori area.

### 01. Boxplot



02.  
Stacked  
Barchart



03.  
Stacked  
Barchart  
Relative  
Frequency

## SIMPULAN & SARAN

### SIMPULAN:

01. Secara keseluruhan belum dapat disimpulkan apakah posisi duduk memiliki keterkaitan dengan capaian prestasi akademik.
02. Mahasiswa Jurusan IF dan atau mahasiswa pada kelas pagi yang duduk di area front cenderung memperoleh nilai yang lebih baik.
03. Dari 60 jenis analisis, 59 diantaranya menyatakan kebanyakan mahasiswa menyukai area center sama halnya dengan hasil yang diperoleh dari survei.
04. Berdasarkan survei terdapat tiga faktor utama yang mempengaruhi posisi duduk yaitu: teman akrab, posisi AC, dan posisi proyektor.

### SARAN:

01. Mahasiswa disarankan duduk di area front atau center.
02. Diperlukan sistem untuk mengotomatisasi proses pendataan kehadiran dan posisi duduk.
03. Melakukan eksperimental studi guna mendapatkan gambaran yang lebih solid terkait hubungan causality.



### Deskripsi

Penggunaan *Continuous Integration* merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah dari integrasi kode perangkat lunak dan pengujian yang terjadi, sehingga dapat mengurangi waktu proses *development* dalam pembuatan suatu perangkat lunak. *Continuous Integration* merupakan sebuah cara atau konsep yang dapat diterapkan untuk membantu proses integrasi dan pengujian kode perangkat lunak.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan cara untuk menerapkan siklus *Best Practice* pada *Continuous Integration* yang baik dan benar dalam pengembangan perangkat lunak. Harapan dengan adanya hasil penelitian ini, dapat membantu pengguna untuk mendapat data statistik dan membantu memudahkan pengguna memantau data statistik yang didapatkan dari hasil *build* *TeamCity* yang digunakan pada penelitian ini.

### Masalah

1. Bagaimana cara untuk mendapatkan konfigurasi optimum pada *TeamCity CI Server* untuk proyek perangkat lunak?
2. Bagaimana cara untuk mendapatkan nilai optimal pada *TeamCity CI Server* untuk proyek perangkat lunak?

### Tujuan

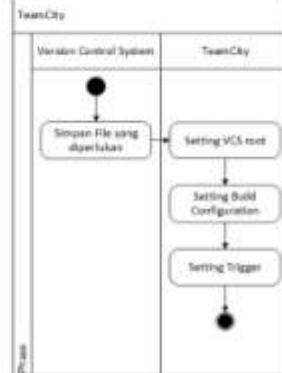
1. Melakukan riset pada *TeamCity CI Server* terutama pada modul *Build Configuration* sehingga dapat menghasilkan konfigurasi optimum.
2. Membuat aplikasi yang dapat mengambil dan menunjukkan data statistik yang didapat dari hasil *Build Configuration* *TeamCity*.

### Lingkup Penelitian

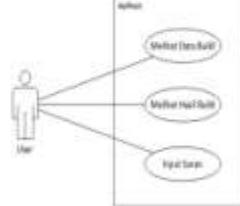
1. *Tool* yang digunakan adalah *TeamCity CI Server*
2. *Project* yang digunakan dalam proses *CI* diimplementasikan dalam *project* yang menggunakan bahasa penugraman C#
3. *Platform* dari *project* yang digunakan yaitu Web dan Desktop

### Analisis dan Pemodelan

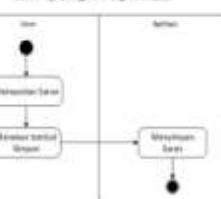
Proses Konfigurasi TeamCity



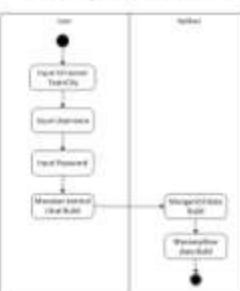
Die Core



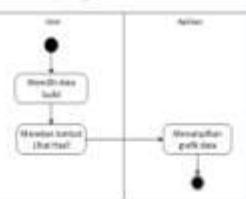
Activity Diagram Input Sifat



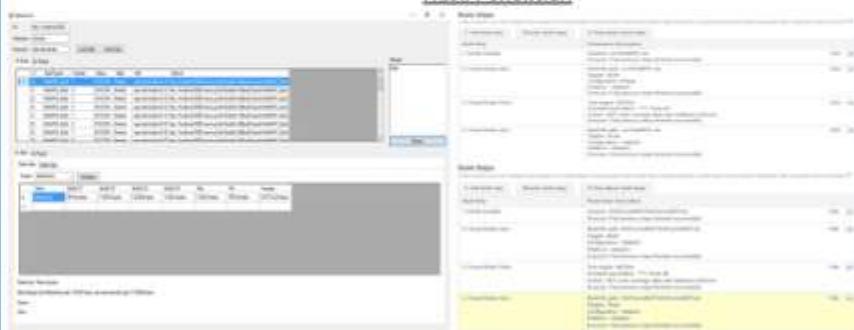
Activity Diagram Metoda Data Build



Activity Diagram Metoda Hasil Build



### Hasil Penelitian



### Simpulan

1. Untuk konfigurasi optimum pada *TeamCity* saat ini dapat dipilih berdasarkan bahasa penugraman yang digunakan pada project yang dimana pada penelitian ini digunakan bahasa penugraman C# karena pada *TeamCity* sendiri tidak memiliki runway yang dikemasukan untuk *platform desktop* ataupun *web*. Sehingga *build configuration* yang digunakan pada penelitian ini sama untuk dua project yang digunakan.
2. Terdapat kegagalan pada *build step* untuk memperbaiki unit test yang tersedia karena pada saat menjalankan step unit test, *TeamCity* tidak mendetecti antara unit test sedangkan masing - masing project memiliki unit test yang pada saat dieksekusi pada visual studio berjalan dengan lancar sehingga step tidak dijalankan dan membuat *build configuration* tersebut tidak berhasil otomatis.
3. Acuan untuk nilai optimal yang diperlukan adalah nilai dari *build duration* dan *artefact size* yang dituliskan oleh *build configuration* yang dijalankan. Pada penelitian ini nilai optimal *build duration* pada project *WPFFormMOP* adalah 33.152.35 ms dan untuk *artefact size* nya adalah 46.211.21 bytes. Sedangkan untuk project *WPFAppPC* nilai optimal *build duration* nya adalah 68.341 ms dan untuk *artefact size* nya adalah 1.062.573.71 bytes. Nilai tersebut merupakan nilai statis waktu yang normal untuk hasil *build configuration*.

### Saran

1. Alat *Continuous Integration* dasar bahasa penugraman yang digunakan dapat lebih berguna.
2. Data yang digunakan untuk penelitian selanjutnya dapat ditambahkan.
3. Data yang dibandingkan dapat berasal dari *CI tools* yang lain seperti Jenkins atau CircleCI.
4. Untuk pengujian *TeamCity* dapat menambah filter untuk memfilterkan project berdasarkan user yang telah didistribusikan pada *TeamCity Server*.
5. Aplikasi standarisation filter untuk dapat melihat data *build* dari proyek berdasarkan *Project Manager* yang bersangkutan.
6. Membuat database untuk memudahkan menyimpan data yang diperlukan oleh aplikasi.

### Contact Person

- yohaneszen@gmail.com /  
 yohanesdwikurniawan@outlook.com  
 yohanes1357  
 0896-2602-6008



## Implementasi RDF Friend of a Friend Pada Framework Media sosial Elgg



### Deskripsi

Pemanfaatan beberapa data dari sebuah media sosial yang dirancang untuk fakultas IT Maranatha menggunakan Framework 'Elgg', dengan cara mengimplementasikan metode RDF Friend of a Friend yang dapat menampilkan informasi yang diperlukan pihak developer dengan menggunakan SPARQL terhadap data yang telah bermodel RDF tersebut.



```
<?xml version="1.0"?>
<users>
  <script type="text/javascript" charset="utf-8">
    <Mahasiswa>
      <nipnrp>admin</nipnrp>
      <name>Admin</name>
      <email>carinanatalia97@yahoo.com</email>
    </Mahasiswa>
    <Mahasiswa>
      <nipnrp>1572022</nipnrp>
      <name>Carina Natalia</name>
      <email>carina@gmail.com</email>
      <hasFriend>1572012</hasFriend>
      <hasFriend>1572049</hasFriend>
      <hasFriend>1572036</hasFriend>
    </Mahasiswa>
    <Mahasiswa>...</Mahasiswa>
    <Mahasiswa>...</Mahasiswa>
    <Mahasiswa>...</Mahasiswa>
    <Mahasiswa>...</Mahasiswa>
    <Mahasiswa>...</Mahasiswa>
  </user>
</users>
```

```
@prefix p: <http://socialzone.hosting.it.maranatha.org/profile/> .
@prefix foaf: <http://xmlns.com/foaf/0.1/> .

p:1572022 p:hasEmail "carina@gmail.com" ;
  p:hasNRP "1572022" ;
  p:hasName "Carina Natalia" ;
  foaf:hasFriend p:1572012 , p:1572049 , p:1572036 .

p:1572052 p:hasEmail "rachmi@gmail.com" ;
  p:hasNRP "1572052" ;
  p:hasName "Rachmi Rachmadiany" ;
  foaf:hasFriend p:1572012 .
```



# Lingkungan Pembelajaran Untuk Algoritma dan Struktur Data Menggunakan Bahasa Pemrograman Python

## Latar Belakang

menyatakan masih ada mahasiswa/mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari Abstract Data Type (ADT) dan struktur data dari kode program yang mereka buat dalam ASD 1. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya aplikasi visualisasi. Aplikasi visualisasi sendiri saat itu sudah sangat banyak seperti PITON. PITON yang digunakan untuk memvisualisasikan variabel yang dipakai pada suatu kode program. Akan tetapi PITON dirancang untuk materi pemrograman dasar sehingga tidak menyediakan fitur untuk struktur data.

## Tujuan Pembahasan

1. Mengembangkan aplikasi yang dapat membantu mahasiswa untuk memahami konsep Struktur Data.
2. Mengembangkan aplikasi visualisasi dengan fitur yang disesuaikan untuk materi Algoritma dan Struktur Data.

## Pengujian

Pengujian yang akan dilakukan pada aplikasi DS-PITON adalah pengujian fungsiabilitas aplikasi, pengujian efektivitas DS-PITON terhadap mahasiswa yang cukup menguasai algoritma dan struktur data, pengujian efektivitas DS-PITON terhadap mahasiswa yang kurang menguasai algoritma dan struktur data, dan pengujian dampak efektivitas DS-PITON terhadap persepsi responden.



## Saran

1. Penambahan pengujian yang melihatkan lingkungan pembelajaran Algoritma dan Struktur Data yang sesungguhnya.

## Rumusan Masalah

1. Bagaimana membantu mahasiswa untuk memahami konsep Struktur Data (dalam konteks peningkatan nilai)?
2. Bagaimana membangun aplikasi visualisasi untuk mendukung proses pembelajaran pada materi Algoritma dan Struktur Data?

## Ruang Lingkup

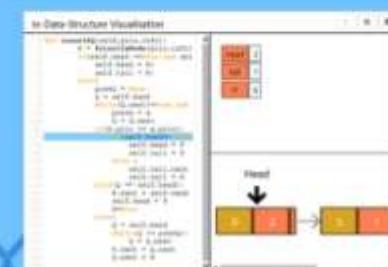
Materi yang diajarkan dalam mata kuliah Algoritma Struktur Data 1 diantara lain: Abstract Data Type (ADT), queue dengan implementasi array, stack dengan implementasi array, list, variasi list, queue dengan implementasi list serta stack dengan implementasi list.

## Kesimpulan

Aplikasi DS-PITON dapat membantu dalam mempelajari Algoritma dan Struktur Data.

## Fitur-Fitur

1. Fitur visualisasi struktur data pada main kode program adalah visualisasi bentuk berupa nilai dari struktur data yang ada pada main kode program.
2. Fitur visualisasi struktur data di dalam fungsi adalah visualisasi kode program, bentuk dan nilai dari struktur data yang ada pada fungsi yang sedang dijalankan.



# Sistem Informasi Logistik dan Penerapan Metode Operasional Customer Relationship Management

## (Studi Kasus Natur Salon & Spa)

Syafirafitri Anwar - 1572042

Pembimbing : Meliana Christianti J., S.Kom., M.T.

Tugas Akhir Semester Ganjil 2018/2019

### Deskripsi

Aplikasi yang menunjang perjalanan dan pembelian pada perusahaan Natur Salon & Spa. Transaksi pengadaan, terbit dan pengiriman (transaksi internal) dan penjualan produk. Aplikasi memfasilitasi dan menyediakan informasi penting dan relevan. Aplikasi dapat memudahkan pengiriman email informasi penting dan optimalkan distribusi. Informasi tersebut diberikan pada hari pertama periode promosi kepada pelanggan dan informasi tersebut dikirimkan jika hari sebelumnya atau periode promosi kepada member dengan perintah dibuat yang sama dengan perusahaan yang sedang dipromosikan.



### Pengguna Pemilik

Pemilik dapat menggunakan aplikasi. Pemilik dapat melakukan :

- Melihat data produk dan data pelanggan
- Pengiriman data produk yang dibeli dan data pelanggan
- Mengelola pembelian produk
- Melihat data promosi dan mengelola data promosi



### Desain Sistem (ERD)

Adalah perjalanan relasi sebagai berikut, berdasarkan data detailtransaksi memiliki relasi one to many; detailtransaksipemasukan dan member memiliki relasi many to one; member dan pelanggan memiliki relasi one to one dengan member memiliki Foreign Key pengolahan, pengeluaran dan transaksi memiliki relasi one to many; transaksi dan detailtransaksi memiliki relasi one to many; detailtransaksi dan produk memiliki relasi one to one; detailtransaksi dan detailtransaksipemasukan memiliki relasi one to one; detailtransaksipemasukan dan transaksi memiliki relasi many to one; transaksi dan detailtransaksi memiliki relasi one to many dengan detailtransaksi dan detailtransaksipemasukan memiliki relasi many to one; pelanggan dan karyawan memiliki relasi many to one dengan detailtransaksi dan detailtransaksipemasukan memiliki relasi many to one; karyawan dan detailtransaksi memiliki relasi many to one dengan detailtransaksi dan detailtransaksipemasukan memiliki relasi many to one; karyawan dan proses memiliki relasi many to one; proses dan prosesmasuk memiliki relasi one to one dengan prosesmasuk memiliki Foreign Key proses.



### Desain Sistem (UML - Use Case)

Aktor dalam perjalanan aplikasi ini adalah pengguna dan pemilik. Aktor dapat memakai berbagai fitur yang disediakan yang telah ditentukan dengan peran aktif. Pada Gambar 6, menggunakan usecase diagram untuk aplikasi, terdapat dua aktor didalamnya yang berperan dalam perjalanan menggunakan generalisasi dari pemilik. Pengguna dapat melakukan login, masuk sebagai pengguna dapat melakukkan pendaftaran transaksi pengadaan, melihat data promosi yang sedang berlangsung dan akan berlangsung, membeli dan transaksi nalar pada mendekati data member. Diketahui bahwa data member untuk data pelanggan, tidak data proses, tidak data produk, memerlukan transaksi pembelian dan melihat pengeluaran data laporan.



### Pengguna Pegawai

Pegawai dapat menggunakan aplikasi jika pegawai merupakan armir kari. Pegawai dapat melakukan :

- Transaksi pengolahan
- Transaksi pembelian produk
- Memantau data pelanggan
- Melihat promosi yang sedang berlangsung dan akan berlangsung.





# Sistem Rekomendasi Mata Kuliah dengan Metode Item-based dan User-based Filtering

## Motivasi

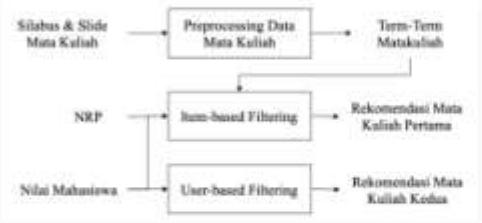
### Mengapa Sistem Rekomendasi Mata Kuliah?

- Universitas Mewajibkan Mahasiswa untuk memilih mata kuliah yang akan diambil.
- Mata kuliah yang diambil berdampak besar terhadap performa mahasiswa.
- Mahasiswa masih kesulitan dalam memilih matakuliah yang sesuai dengan minat dan kemampuannya.



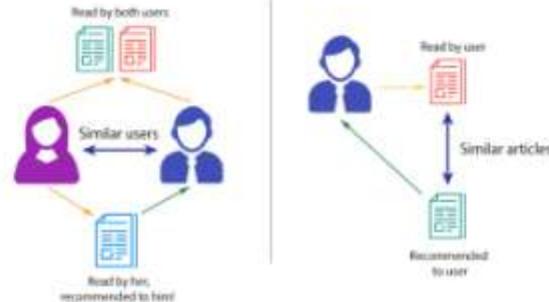
## Deskripsi Sistem

- Sistem akan menampilkan dua rekomendasi yang berbeda.
- Item-based filtering akan menggunakan kata-kata yang muncul pada file materi & silabus matakuliah sebagai fitur untuk prediksi.
- User-based filtering akan menggunakan data mahasiswa lain sebagai basis prediksi.

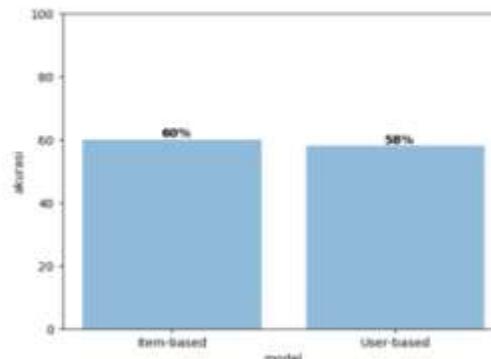


## User-based vs Item-based

Perbedaan User-based dan Item-based Filtering dalam menentukan rekomendasi



Hasil Perbandingan akurasi model Item-based dan User-based pada data terkontrol 10 x 10



Tugas Akhir Semester Ganjil 2018/2019

## IMPLEMENTASI

Tampilan awal saat Dosen Wali memilih mahasiswa dan matakuliah yang diprediksi

Tampilan hasil rekomendasi matakuliah

Tampilan untuk mengunggah file matakuliah

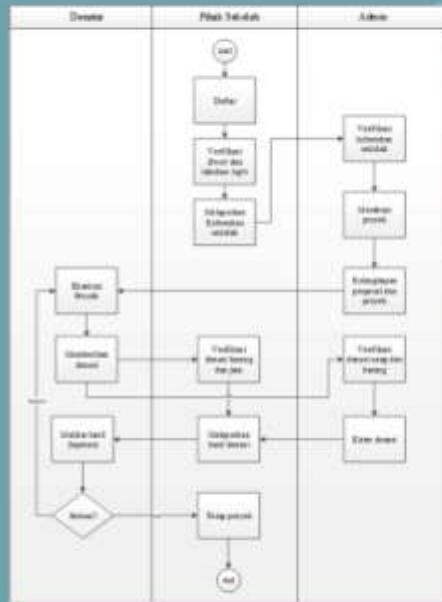
Oleh: Muftah Afrizal P – 1572054

Pembimbing : Oscar Karnalim, S.T., M.T.



## PENGEMBANGAN SISTEM DONASI SARANA DAN PRASARANA SEKOLAH

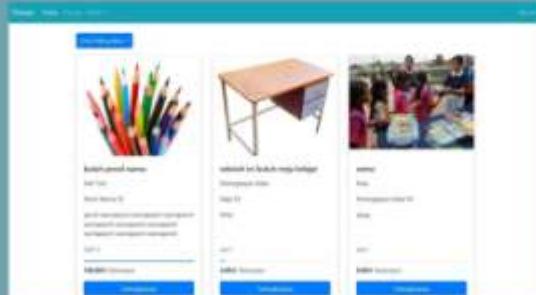
APLIKASI DONASI YANG DIGUNAKAN UNTUK MEMBANTU SEKOLAH-SEKOLAH YANG MASIH DALAM TAHAP PEMBANGUNAN DAN MEMBUATNYA SARANA DAN PRASARANA AGAR DAPAT MENDALAMKAN PROSES BELAJAR MENGAJAR DENGAN BAIK.



Pada awal proses phak sekolah akan mendaur sebelum dahulu untuk dapat masuk kedalam sistem, setelah mendaur phak sekolah harus melakukan verifikasi email dan dapat melakukan login. Setelah melakukan login phak sekolah dapat membuat sebuah penggalangan dana dan akan di verifikasi oleh admin. Setelah diverifikasi admin maka phak sekolah akan mendapatkan notifikasi bahwa campaign telah diverifikasi oleh admin dan donatur yang sudah mendaur akan mendapatkan pemberitahuan melalui email bahwa ada campaign baru yang telah dibuat. Setelah itu donatur dapat memberikan donasinya, apabila donasi berupa barang dan jika maka phak sekolah yang akan melakukan verifikasi donasi, apabila donasi berupa uang dan barang maka admin yang akan melakukan verifikasi donasi. Setelah itu admin dan phak sekolah memberikan laporan tentang hasil donasi kepada donatur. Apabila belum selesai, maka donatur masih dapat memberikan donasinya dan apabila sudah selesai, maka phak sekolah akan menutup campaign.



pada awal proses donatur harus memulai dengan melakukan pendaftaran terlebih dahulu, setelah itu melakukan verifikasi email dan bisa melanjutkan login ke sistem. Setelah login donatur dapat melihat campaign yang ada pada sistem dan memilih salah satu campaign untuk memberikan donasinya. Setelah itu donatur dapat memperbarui donasinya, apabila donasi berupa barang dan juga maka phak sektor yang akan melakukan verifikasi donasi, apabila donasi berupa uang dan barang maka admin yang akan melakukan verifikasi donasi. Setelah itu admin dan phak sektor memberikan laporan tentang hasil donasi kepada donatur. Apabila belum selesai, maka donatur masih dapat memberikan donasinya dan apabila sudah selesai, maka phak sektor akan menutup campagne.



# APLIKASI WEBSITE MARANATHA-KEIMYUNG

## KOREA CENTER DILENGKAPI DENGAN EMAIL GATEWAY

Nucky Vilano - 1573001

Pembimbing : Dr.Ir. Mewati Ayub, MT.

Maresha Caroline W., S.Kom., M.T.

### Latar Belakang

Sebagai organisasi yang bergerak dalam bidang pelayanan pendidikan, Maranatha-Keimyung Korea Center atau yang biasa disebut Korea Center memiliki kegiatan manajemen, teknis, dan non-teknis yang berkaitan langsung dengan sumber daya manusia, jadwal pembelajaran, serta laporan-laporan untuk memfasilitasi kebutuhan pelaporan.

Maranatha-Keimyung Korea Center sendiri memiliki manajemen pengelolaan data peserta, kepegaawian, dan informasi kegiatan yang dicatat pada agenda Korea Center. Dengan sistem yang ada saat ini, yaitu sistem yang masih manual, ditambah lagi dengan jumlah data yang semakin banyak dan tidak menentu, pihak Korea Center seringkali kewalahan dan kesulitan dalam mengelola sistem administrasinya. Semua yang masih manual, laporan berbentuk kertas serta file yang bisa saja hilang atau rusak kapanpun, data yang begitu banyak yang harus di-input secara manual sehingga memakan waktu yang sangat lama dan sering terjadi kesalahan untuk pendataan akhir menjadi masalah yang cukup besar untuk Korea Center, serta perlunya memberikan informasi-informasi yang perlu disebarluaskan pada setiap peserta yang masih manual.

### Fungsi dan Manfaat

Dalam website Maranatha-Keimyung Korea Center, beberapa fitur yang membantu dan menjadi fungsi utamanya adalah:

1. Registrasi Peserta
2. Registrasi Kelas bagi Peserta
3. Dashboard Admin
4. Notifikasi Email pada saat registrasi, ketas penuh, penyebaran informasi oleh admin
5. Google Calendar setelah melakukan pendaftaran kelas

### Hasil

Tampilan Website



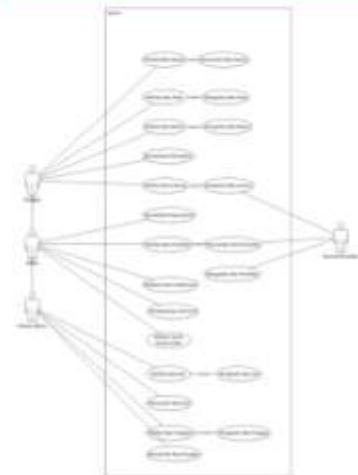
Tampilan Home

Hasil



Tampilan Dashboard Admin

### Use Case



Terdapat 4 User yaitu (Master Admin, Admin, Pengajar, serta Peserta )



Tampilan Register



Tampilan Administrasi Data

### Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan yang didapat dalam pembuatan aplikasi website Maranatha-Keimyung Korea Center:

1. Aplikasi website Maranatha-Keimyung Korea Center ini memanfaatkan teknologi Email Gateway.
2. Aplikasi ini dapat mengelola data peserta, data pegawai, data pengajar dan data materi.
3. Aplikasi ini dapat membantu mempermudah calon peserta melakukan pendaftaran sehingga tidak perlu datang ke kantor Korea Center untuk mengambil formulir berdasarkan kuisisioner peserta pada nomor 3.
4. Aplikasi ini dapat memberikan notifikasi kelas penuh, penerimaan peserta, pendaftaran peserta, serta pengiriman informasi melalui email.



# Penerapan Digital Marketing pada KotakSayur

Hans Christian Hartanto

Bachelor of Information System at Maranatha Christian University

## Abstract

Digital Marketing is now becoming a trend among companies especially in service providers of fresh vegetables. Advantages of digital marketing implementation are more efficient costs, and more interactive results and design. KotakSayur is a company that provides fresh vegetables to their consumers. The innovation they offer is that vegetables purchased by customers will be picked and delivered at the same day. In this paper will explain the steps that have been taken to implement digital marketing in KotakSayur, including website development, search engine optimization, content marketing, and e-mail marketing. The results already achieved which are analyzed and then the results that have been achieved will be analyzed and improvements will be made.

**Keywords:** Content Marketing, Digital Marketing, E-Mail Marketing, KotakSayur, Search Engine Optimization.

## Introduction

- Digital marketing adalah sebuah cara pemasaran baru yang tengah digandrungi oleh banyak perusahaan, karena lebih hemat biaya dan memiliki waktu dan biaya. Dengan konsep ini, banyak perusahaan yang ingin mengadopsi cara pemasaran mereka dari yang versi lama berbasis tradisional menjadi lebih modern dengan sentuhan digital.
- KotakSayur adalah sebuah perusahaan penyedia sayuran organik yang berlokasi di BSD City, Banten. Tujuan utama yang dimiliki oleh KotakSayur adalah menyediakan sayuran yang sehat dan berkualitas untuk konsumentnya yang setiap hari membutuhkan sayuran yang segar.
- Langkah marketing yang selanjutnya dilakukan hanya promosi via sosial media Instagram dan broadcast message via aplikasi pesan WhatsApp. Namun cara tersebut dianggap belum cukup efektif, sehingga diperlukan cara-cara yang lebih baik dan efektif.
- Sebagian besar kebutuhan yang sudah dibutuhkan diatas, masih perlu dilakukan dengan cara-cara baru yang lebih efektif dan modern. Oleh karena itu akan dibuat sebuah website untuk mempermudah konsumen dalam pembelian produk dan cara-cara lain yang memungkinkan untuk meningkatkan konsumen baru. Kasih sampaikan, mayoritas konsumen adalah pelanggan loyal pelanggan.
- Untuk meningkatkan konsumen baru, perlu dilakukannya beberapa upaya untuk mempermudah digital marketing secara menyeluruh yang dapat dilakukan. KotakSayur termasuk di dalamnya terdapat website development, content marketing, email/marketing dan Search Engine Optimization (SEO).
- Sebagian besar adalah membuat campaign atau dibagi menjadi 2 periode dengan tujuan untuk meningkatkan penjualan, melakukannya antara campagn yang telah dibuat, dan membuat website yang memfasilitasi online store berikut dengan proses back end yang diperlukan agar dapat menggunakan proses penjualan KotakSayur secara efisien.

## Methodology

- Digital Marketing:**  
Digital Marketing adalah sebuah kegiatan pemasaran dengan pemanfaatan internet dan perangkat yang berhubungan dengan teknologi, misalnya website, social media dan e-mail yang berfungsi dengan meningkatkan brand awareness, penjualan, memperbaiki hubungan produk kita dengan pelanggan. Kegiatan pengembangan website ini meliputi: Rebranding Situsnya dan Jasa dan Tambahkan fitur-fitur kegiatan marketing termasuk branding yang menggunakan media berbasis web seperti blog, adspace, ataupun jejaring sosial.
- Campaign Marketing:**  
Dalam penerapannya, campaign marketing memerlukan 5W (Who, What, When, Where, Why). Campaign Marketing, EC-Council
- **1. Who/Saya:** Saya yang akan menjadi target dari campaign yang kita buat, yang berarti kita harus menentukan sasaran dari campaign kita.
- **2. Why/Benifit:** Apa yang ingin dicapai atau menjadi objektif dari campaign yang dibuat.
- **3. What/Satu:** Sejelas apa konten atau informasi yang ingin kita sampaikan pada calon pelanggan melalui campaign tersebut.
- **4. Where/Lokasi:** Kapan waktu yang tepat untuk melakukan campaign tersebut, misalnya saat orang susah pulang kerja dan santai di rumah, atau pada saat musim-musim tertentu.
- **5. When/Tempat:** Tempatnya menjadi sasaran campaign tersebut akan dijadwalkan.
- Website Development:**  
Tahapan yang umumnya dilakukan adalah sebagai berikut :
- 1. **Rancang:** Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi sang pengguna website berdasarkan apa yang dia inginkan.
- 2. **Pembuatan / Observasi:** Tahapan tsup ini dilakukan, berarti mendekati proyek sudah dimulai secara resmi. Tahapan ini memperbaiki kekurangan dan hal-hal pentingnya yang belum terdeteksi.
- 3. **Pengembangan/Kode:** Tahapan ini berfungsi untuk mendekreasikan konten apa saja yang akan ada dalam website tersebut. Tahap ini juga akan memperbaiki halaman apa saja yang akan terjadi pada website.
- 4. **Uji/Cek:** Tahapan ini akan dilakukan pengujian dengan secara sistematis dan prototipe nya untuk dilakukan pengecekan.
- 5. **Pembangunan:** Tahapan ini adalah tahapan pembangunan pada bagian sistem yang dibangun.
- 6. **Launch:** Tahap ini yang merupakan akhir dari tahapan pembangunan dan bisa dilakukan pada saat sistem sudah siap untuk dioperasikan.
- 7. **Post-Launch:** Tahap ini merupakan akhir dari tahapan pembangunan-penerjemahan untuk memastikan bahwa sistem dapat berjalan dengan baik.
- 8. **Perbaikan:** Perbaikan ini perlu dilakukan setelah sistem jalan dengan baik. Kasih sampaikan, jika ada yang digunakan untuk mendekreasikan setting pada website
- Penggunaan WIndows sebagai Framework Pembuatan Website
- Banyak konten yang diberikan secara gratis, sehingga tidak yang diperlukan rendah.
- Totalnya dalam pembuatannya
- Totalnya dalam pembuatannya merupakan hasil dari dalam pengembangan website.
- A. Purwa template yang cukup beragam dan dapat di kustomisasi.
- B. Memiliki fasilitas Content Management System yang faciltasi manajemen pengelolaan konten yang dapat digunakan untuk mempermudah dan mempermudah situs.
- C. Mendukung banyak plug-in yang dapat digunakan untuk mendukung kebutuhan pembuat website tersebut.
- D. Menggunakan fitur insert untuk gambar, video, music, misalkan PDF.

## Results

- Website : [www.kotaksayur.com](http://www.kotaksayur.com)



E-Mail Marketing



- Google Analytics Implementation



- Sales in Online Store



## Conclusion & Suggestion

- Dari sejauh hal yang sudah dilakukan dalam upaya untuk mempraktikkan Digital Marketing pada KotakSayur, berikut simpulan yang bisa diperoleh :
  - Penerapan Digital Marketing secara menyeluruh pada KotakSayur sudah berhasil diterapkan, karena sudah banyak website development, e-mail marketing, content marketing, dan video marketing.
  - Campaign Marketing sudah berhasil dilakukan selama 2 periode. Periode pertama dilakukan di bulan September 2018 dan periode kedua di bulan Oktober 2018.
  - Analisa Campaign sudah dilakukan dengan menilai sejauh mana untuk e-mail marketing dan tingkat penjualan melalui masih ketinggalan marketing dan belum juga website e-commerce.
  - Pembuatan website tersebut sistem untuk berikan hasil pencapaian dengan baik, karena proses e-commerce, marketing, dan stock sale tetapi belum dilakukan menciptakan standart yang diharapkan penjualan.
- Saran yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :
  - Perbaiki website untuk adaptasi peningkatan dengan cara yang diperlukan peningkatan.
  - Perbaiki kerjasama dan komunikasi yang lebih baik, agar pencapaian yang diinginkan bisa dilakukan dengan lebih cepat.
  - Perbaiki penambahan fitur pada website di masa mendatang, misalkan fitur tracking order dan WhatsApp notification pada pelanggan.

## Tools in This Research



WORDPRESS



MailChimp



Google Analytics



# Implementasi Pemasaran Online pada Sekolah Pelangi Harapan Bangsa untuk Meningkatkan Brand Awareness

## Short Description

Untuk meningkatkan brand awareness akan suatu produk dari perusahaan, diperlukan teknik pemasaran yang tepat dan terukur. Pelangi Harapan Bangsa School adalah sekolah yang memiliki metode untuk mengajar anak berkebutuhan khusus. Teknik pemasaran yang tepat, dapat membuat masyarakat lebih cepat mengetahui tentang sekolah Pelangi Harapan Bangsa. Menggabungkan marketing

FIND ME ON LINKED IN



[www.linkedin.com/in/adielaryanto](http://www.linkedin.com/in/adielaryanto)

### Instagram



Pola media sosial yang dibuatkan prasyarat  
karena agar senai dengan karakter sekolah.  
Barisan dibuat sederhana namun  
suka memangkas karena memangkas.

<https://www.instagram.com/pelangiharapanbangsa/>

#### Things we do

- Melengkapi informasi tentang sekolah
- Desain frame untuk setiap konten
- Pengembangan posting konten
- Melakukan tulan berharga
- Membuatkan Instagram Insight



Scan me

### Screenshot Instagram



Contoh konten Instagram

### Facebook Pages



Pengguna dari media sosial facebook untuk  
menarik audience lebih banyak. Selain Audience,  
Facebook memiliki barisan lebih lengkap  
dibanding Instagram

[Facebook.com/pelangiharapanbangsaonline/](https://www.facebook.com/pelangiharapanbangsaonline/)

#### Things we do

- Mengelompokkan peng tidak diproses
- Tag
- Melengkapi informasi media di facebook
- Mengembangkan konten dengan  
Instagram
- Analisa Facebook insight



Scan me

### Screenshot Facebook Pages



Contoh Insight di facebook pages

Bilangan Ushaha pada Facebook Pages

### Website



Media website digunakan sebagai media  
informasi perusahaan.  
Informasi dilulus website harus  
dilengkapi dengan sumber yang memadai.

[Pelangiharapanbangsa.com](https://pelangiharapanbangsa.com)

#### Things we do

- Menentukan menu untuk website.
- Membuat desain image slider
- Membuat blog secara berkala
- Memantau google analytics untuk  
memersuaikan konten dengan audience



Scan me

### Screenshot Website



Rangking website pada sektor sekolah Pelangi Harapan Bangsa



PELANGI HARAPAN BANGSA



# Deteksi Plagiarisme Kode Sumber dengan Pemanfaatan Informasi Lokasi Tempat Duduk dan Histori Pembuatan Kode Sumber

Ariel Elbert Budiman 1573007, Oscar Kamalim S.T., M.T.

## Latar Belakang

Plagiarisme merupakan tindakan penjiplakan sebuah hal dari orang lain dan membuatnya seolah dibuat oleh sendiri.



Hukuman dari plagiarisme ditetapkan sesuai aturan yang ditetapkan pada lingkungan yang ada. Tindakan plagiarisme juga dapat diperjaraikan.

## Metode

Sistem yang dibuat akan menggunakan data histori pembuatan pada lingkungan laboratorium Fakultas Teknik Informatika Universitas Kristen Maranatha. Sistem menggunakan algoritma RKRGST untuk komparasi, algoritma Huffman untuk kompresi data, dan metode untuk menampilkan hasil rekomendasi plagiarisme.

1. Menggunakan algoritma RKRGST untuk komparasi
2. Menggunakan algoritma Huffman untuk kompresi data.
3. Pembuatan metode untuk menampilkan hasil rekomendasi plagiarisme

## Sistem



Cara untuk mempercepat pengecekan plagirisme

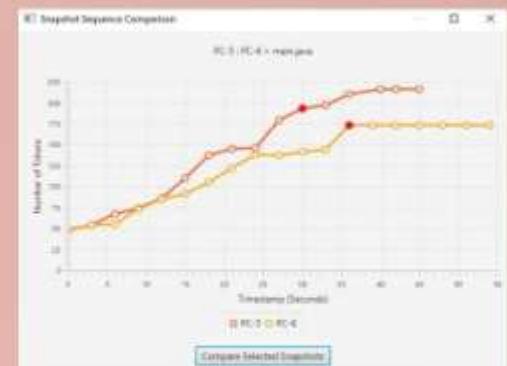
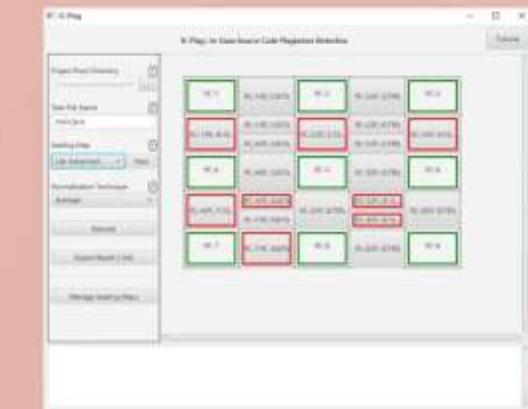
➡ 1	➡ 2	➡ 3	➡ 4	➡ 5
➡ 6	➡ 7	➡ 8	➡ 9	➡ 10
➡ 11	➡ 12	➡ 13	➡ 14	➡ 15

➡ 1	➡ 2	3	4	5
➡ 6	➡ 7	8	9	10
11	12	13	14	15

Pengambilan Bukti Plagiarisme:



## Aplikasi



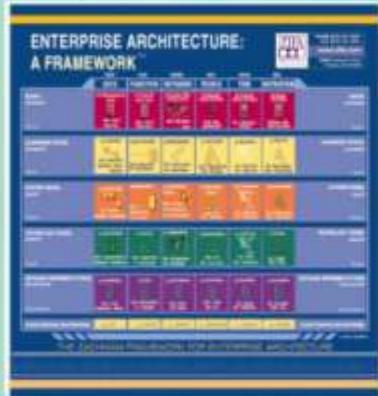


# Implementasi Enterprise Architecture Menggunakan Zachman Framework untuk Perusahaan X

## 00 | Background

- Enterprise Architecture merupakan praktik yang baik untuk melakukan analisis, perancangan, perencanaan, dan implementasi perusahaan untuk mengembangkan perusahaan. Dengan menggunakan Enterprise Arhcitecture perusahaan akan dapat mengorganisir perusahaannya lebih mudah, serta memiliki visi yang jelas akan bagaimana perusahaan akan berjalan di masa yang akan datang.
- Zachman framework merupakan salah satu framework yang ditemukan oleh John Zachman pada tahun 1980. Zachman framework sendiri diambil dari nama John Zachman. Framework ini mendesain prinsip bisnis dalam arsitektur dan manufaktur dan menyediakan cara untuk melihat perusahaan dan sistem informasinya dari perspektif yang berbeda.

## 00 | Zachman Framework



### 01 What

Scope:  
Entitas penting di dalam perusahaan



Enterprise Model:  
Diagram hubungan antar entitas

- 3 proses utama:  
Proses pembuatan kemasan dari ruang deisel atau stasiun pompa atau produksi pengiriman ke konsumen.
- Proses produksi kemasan dan pengiriman dari perusahaan kepada customer atau dealer lain.
- Proses service kemasan di dealer. Kemasan customer dapat memperbaiki kemasan yang dibengkel dealer tersebut.

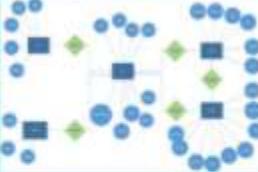
Scope:  
Membahas proses penting atau utama di dalam perusahaan



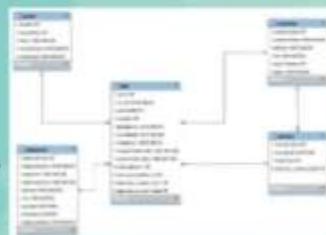
Enterprise  
Model: gambar  
proses bisnis  
yang disebutkan  
di scope

### 02 How

System Model:  
logical diagram  
yang ada di  
perusahaan X



Technology  
Model:  
Menggambarkan  
physical data  
diagram



System Model: akhir  
atau hasil-hasil yang  
dapat dimanfaatkan di  
sistem Y



Technology  
Model:  
tampilan dari  
sistem Y yang  
digunakan



Pembimbing: Radiant Victor Imbar, S.Kom., M.T.



# FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

## ANDRE CHRISTIAN

1573018

### DESKRIPSI

#### Pelaporan Performance Supplier

- Salah satu aspek penting dalam perusahaan adalah proses analisis dan pelaporan dari performa supplier.

#### Klikhotel.com

- Sebagaimana salah satu perusahaan Online Travel Agent, Klikhotel.com adalah salah satu perusahaan yang memelopori mulainya semakin banyak perusahaan OTA di Indonesia.

#### Supplier Performance Management

- Perlu dikembangkan sebuah aplikasi analisis dan pelaporan yang bekerja secara otomatis yang dapat di gunakan oleh Klikhotel.com sendiri.

### TUJUAN

#### Mengewali Bisnis Hotel Pernah

Meningkatkan informasi analisis performa pelaporan supplier dapat mengewali bisnis hotel penerapan.

#### Meningkatkan Bisnis Hotel

Meningkatkan analisis pengembangan bisnis hotel dan bisnis hotel pada model klien Praktis Hotel Online Travel Agent dan pengetahuan yang akur akurat.

#### Mencuci Indikator Performa

Mencuci indikator pengukuran performa supplier yang digunakan untuk refleksi pengukuran performa supplier.

### PENGEMBANGAN APLIKASI WEB SUPPLIER PERFORMANCE MANAGEMENT UNTUK MEMONITOR DAN MENGEVALUASI KINERJA SUPPLIER PADA PERUSAHAAN KLIKHOTEL.COM

### SCREENSHOT APLIKASI



Halaman Utama



Detail Indikator

### FITUR APLIKASI

#### Pengolahan data

- Mengelola data Assessment Score
- Mengelola data Automated Business Process
- Mengelola data Pendukung
- Learning and Growth

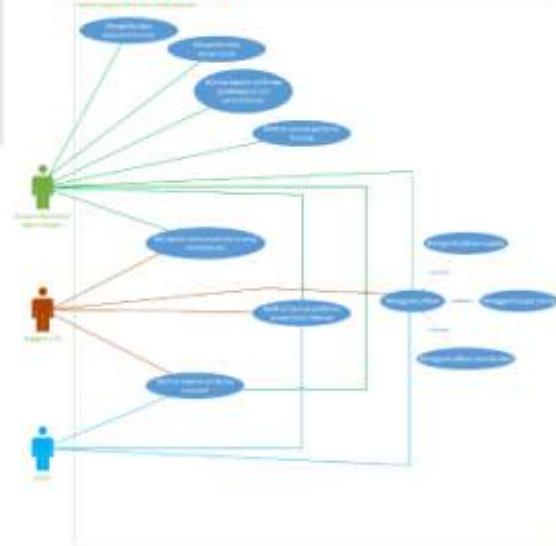
#### Memunculkan laporan performa

- Financial
- Customer
- Internal Business Process

#### Penggantian pilihan

- Supplier (Berdasarkan group, region, dan subregion)
- Target
- Pelote data

### DESAIN SISTEM



**Tugas Akhir Semester  
Ganjil 2018 / 2019**

Pembimbing : Niko Ibrahim, S.Kom., M.I.T.



## FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

S1 Teknik Informatika

Tugas Akhir Semester Ganjil 2018/2019

# PEMBUATAN SISTEM

## MANAJEMEN **DONASI** DENGAN NOTIFIKASI **\$** PADA SIARAN LANGSUNG BERBASIS **php**



How do they make money from live streaming?

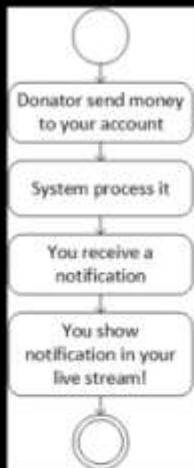
From donations of course!

Then, how does broadcaster thanks the donator?

By showing the donation in their stream!

**HOW??** This system will help you!

Powered by polling system (event source)

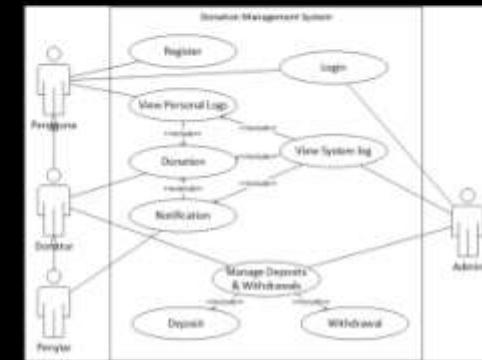


How does the system work so broadcaster get the notification?

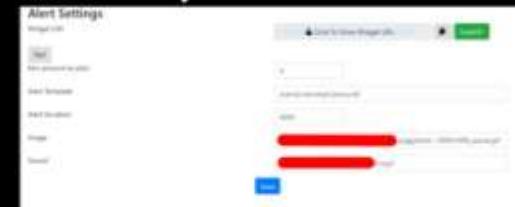
simple right?



This system can be used in  
Open Broadcaster Software



Customize your donation notification design!



Now you don't have to share your personal bank account in stream description That should be private!  
Use our system and receive more donations!

A FINAL ASSIGNMENT BY

Albert Abimanyu (1772901)

Advisor : Dr. Hapnes Toba, M.Sc.



# FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

Sistem Informasi Dilengkapi dengan  
Decision Support System untuk  
Penentuan Supplier

## Masalah

Toko Surya ingin membuat aplikasi dimana aplikasi tersebut dapat membantu Penjualan Pembelian, Penghitungan Stok, dan Menentukan Supplier untuk membeli stok barang agar lebih effisien.

## Tujuan

Maka dari itu Applikasi ini dibuat dengan Metode AHP untuk penentuan supplier dan Metode EOQ untuk menentukan jumlah pembelian setiap jenis barang.

The screenshot shows a Windows application window titled "Sistem DSS". It displays a table of supplier evaluation data with columns: Supplier ID, Supplier Name, Performance, Price, and Availability. Below the table is a summary table for "Supplier EOQ".

Supplier ID	Supplier Name	Performance	Price	Availability
B100	Supplier B100	9	120000	120000
B101	Inovative supplier	7	130000	170000
B102	Supplier B102	5	110000	200000
B111	Supplier C100	12	140000	120000

Supplier ID	Supplier Name	Performance	Price	Availability	Supplier EOQ
B100	Supplier B100	9	120000	120000	120000
B101	Inovative supplier	7	130000	170000	130000
B102	Supplier B102	5	110000	200000	110000
B111	Supplier C100	12	140000	120000	120000

01

## Form DSS

Pemilik dapat melihat  
Supplier terbaik

The screenshot shows a Windows application window titled "Form EOQ". It displays a table of supplier data and a form for calculating EOQ. The table includes columns: Supplier ID, Supplier Name, Performance, Price, Availability, and Supplier EOQ. The form below has fields for "Supplier Selection", "Supplier ID", "Supplier Name", "Performance", "Price", "Availability", "Supplier EOQ", and "Supplier EOQ".

Supplier ID	Supplier Name	Performance	Price	Availability	Supplier EOQ
B100	Supplier B100	9	120000	120000	120000
B101	Inovative supplier	7	130000	170000	130000
B102	Supplier B102	5	110000	200000	110000
B111	Supplier C100	12	140000	120000	120000

Supplier Selection: B100  
Supplier ID: B100  
Supplier Name: Supplier B100  
Performance: 9  
Price: 120000  
Availability: 120000  
Supplier EOQ: 120000

02

## Form EOQ

Pemilik dapat menghitung  
jumlah pembelian paling efektif

**RYNALDY**  
1472003



Pembimbing  
Maresha Caroline  
Wijanto, S.Kom., M.T.



Tugas Akhir  
semester 9  
Ganjil 2018/2019

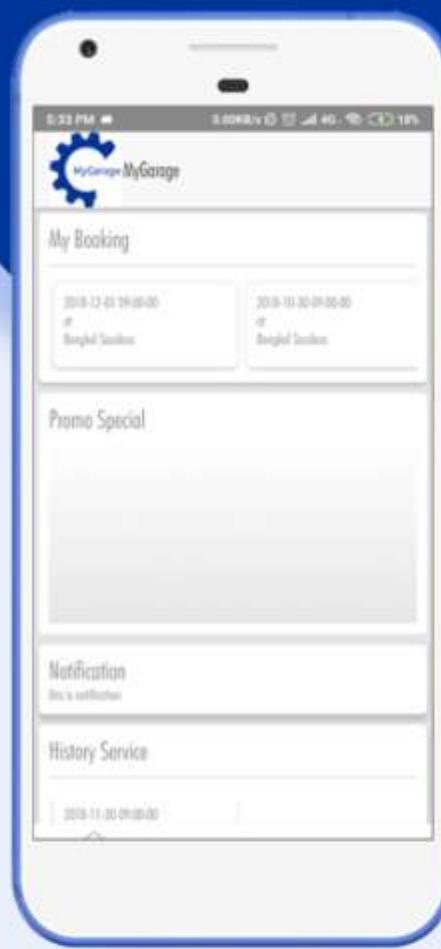


FAKULTAS  
TEKNOLOGI INFORMASI

# Aplikasi Reservasi Service Online MyGarage

Aplikasi Ini Bertujuan untuk melakukan Reservasi  
Service Kendaraan Bermotor.

Fajar Wahyudi  
1472072



Pembimbing  
Wenny Franciska S., S.Kom, M.T.

14 DES 2018

GWM LT.8 LAB  
INTERNET 2  
FAKULTAS  
TEKNOLOGI  
INFORMASI



NALA SANJAY RAJ -1472050  
PEMBIMBING : DR.BERNARD R.SUTEJA,  
S.KOM,

# IMPLEMENTASI AIML PADA PANDORABOT UNTUK STUDI KASUS FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

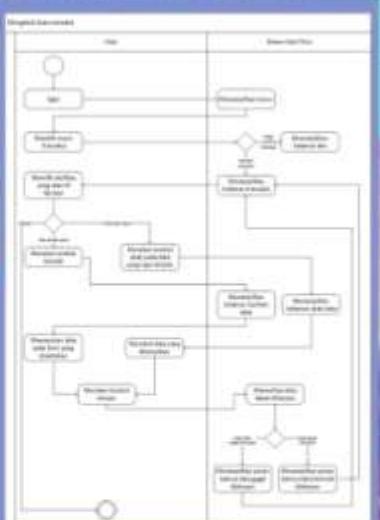
---

membantu mencari informasi pada fakultas teknologi informasi universitas kristen maranatha

# Pembuatan Sistem Cashflow dengan Pendekatan MVC pada Perusahaan X

Sistem Cashflow di buat untuk membantu Perusahaan x dalam mengatur keluar masuk uang yang terjadi dan mencatat menjadikan chart untuk pengambilan keputusan

Sistem cashflow ini memiliki ard yang berfokuskan pada data transaksi



Pembuatan sistem cashflow ini diseusun oleh  
Christyan Chandra Wijaya  
1372541

Dalam merespon  
data yang di input  
aktifitas seperti  
pada diagram



Pada pengimplementasian kita dapat lihat salah satu fitur dalam sistem cashflow ini yaitu dashboard chart yang membantu dalam pengambilan keputusan



Selain itu juga pada pengimplementasian dapat kita lihat salah satu halaman dimana data transaksi input



# Detecting the Similarity of Two Web pages:

## K-means clustering and Cosine similarity

Lontano Setiawan (罗腾芳) - io.tantio@yahoo.com  
Universitas Kristen Maranatha Jl. Jl. Syuruk Sumantri No. 83, Sukawarna, Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia

### Introduction

#### Pemusnahan Matematik

Menentukan dua buah link, bagaimana cara kita mendekripsikan kesamaan topik antara dua buah link tersebut.

Mesalah ini muncul pada saat memprediksi konsistensi situs web, dimana kesamaan dua buah link perlu untuk dihitung.

#### Solusi:

- Kesiamaan diidentifikasi melalui pendekatan:
  - 1.K-means Clustering
  - 2.Cosine Similarity

#### Similaritas Berbasis Cluster

Diketahui dengan mengambil 2 buah link sebagai input, mencari topik dari setiap grup cluster yang sudah dibuat. Setiap grup akan mengembalikan nilai true apabila kedua buah link tersebut berada di cluster yang sama, jika tidak akan mengembalikan nilai false.

#### Tujuan:

- 1.Mengambil 2 buah link sebagai input.
- 2.Mendekati semua cluster grup-fiduk dengan memerlukan internal.
- 3.Untuk setiap grupnya, lihat apakah 2 buah link tersebut akan di dalam cluster yang sama.
- 4.Untuk setiap grup yang diperlukan input, cluster dan ketika buah link tersebut akan di dalam berdasarkan dominannya. Jika terdapat dua atau lebih kelas dalam cluster lebih dari 1, voting akan dilakukan.

#### Ec:

- Cluster 4: <http://www.taobao.com/>
- Cluster 4: <http://www.taobao.com/>
- Cluster 8: <http://www.taobao.com/>

Berdasarkan contoh di atas, link tersebut akan dikelompokkan sebagai cluster 4, karena 20 dari website tersebut berada di cluster 4.

- 1.Setiap grup akan memberikan nilai boolean. Nilai true akan diberikan apabila kedua link tersebut berada di cluster yang sama.
- 2.Jumlah grup yang memberikan nilai true akan dibandingkan dengan jumlah grup yang memberikan nilai false.
- 3.Kedua link tersebut akan dengung sebagai 1 cluster apabila jumlah grup yg memberikan nilai true == false.

Jika keberadaan dua buah link tersebut tidak ada pada grup, halaman kedua web diambil katanya akan dilakukan tokenisasi dan dibandingkan dengan menggunakan cosine similarity.

- 1.Tokenisasi Inggris & Mendekam.
- 2.Seluruh menghitung cosine similarity, ketika kedua buah web tersebut akan dibandingkan dengan indeks.

#### Data yang Digunakan Dalam Similaritas Berbasis Cluster

Ukuran data : 1.36 GB  
Jumlah website : 3.193.156

Pada penelitian ini hanya menggunakan website seputar pertama sebagai data set, karena:  
 1.Jumlah entri data yang sangat tinggi.  
 2.Penggabungan data pada web yang lambat. Pada kasus ini penggabungan data dibutuhkan waktu 5-10 menit.

#### Similaritas Berbasis Cosine Similarity

Diketahui dengan mengambil 2 buah link sebagai input, mencari topik dari setiap link tersebut dan akan mengembalikan nilai true apabila kedua buah link tersebut berada di topik yang sama, jika tidak akan mengembalikan nilai false.

Bagaimana cara mendapatkan topik?

- Langkah:
- 1.Membuat data cluster kedua memori internal.
- 2.Mengambil link kedua index.
- 3.Membandingkan similitas dari link dengan setiap index cluster.
- 4.Mengambilkan nilai similitas, dan dicari nilai tertinggi berada pada cluster berapa.

#### Data yang Digunakan Dalam Similaritas Berbasis Cosine Similarity

Ukuran data : 1.36GB  
Alkes software : 9.172.901 alkes  
Total software : 10.256 software

#### Evaluasi Efektivitas Clustering Website dan Software

Efektivitas clustering akan di evaluasi berdasarkan relevansinya. Untuk setiap grup cluster akan diambil satu kata dengan frekuensi tertinggi, relevansi kata tersebut akan ditentukan:

- 1-Tidak Relevan
- 2-Tidak bisa difterensiasi
- 3-Relevant

#### Evaluasi Efektivitas Clustering Website dan Software

#### Relevansi Cluster Berbasis Website Berbahasa Inggris Dengan Stop Words



Hasil relevansi berupa 0,7% tidak relevan, 38,44% tidak dapat diberikan, 58,83% relevan. Dapat disimpulkan bahwa proses klasifikasi pada website berhasil karena kata-kata yang menjadi relevansi lebih banyak yang representatif.

#### Relevansi Cluster Berbasis Website Berbahasa Inggris Tanpa Stop Words



Hasil relevansi berupa 18,64% tidak relevan, 42,37% tidak dapat diberikan, 38,93% relevan. Dapat disimpulkan bahwa proses klasifikasi cukup berhasil karena kata-kata yang menjadi relevansi lebih banyak yang representatif.

#### Relevansi Cluster Berbasis Software



Hasil relevansi berupa 20% tidak relevan, 20% tidak dapat diberikan, 63,00% relevan. Dapat disimpulkan bahwa proses klasifikasi pada software berhasil karena kata-kata yang menjadi relevansi lebih banyak yang representatif.

#### Pengujian Efektivitas Cosine Similarity



Hasil pengujian: 53,33% perhitungan sesuai, dan 46,67% perhitungan tidak sesuai. Dapat disimpulkan bahwa cosine similarity yang digunakan efektif karena kebanyakan hasil dari perhitungan cosine similarity sama dengan hasil judgement penulis.

#### Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil analisis yang sudah dilakukan, dapat ditarik sejumlah kesimpulan:

1. Sistem teknologi klasifikasi konten berhasil dibangun.
2. Berdasarkan hasil evaluasi, relevansi cluster website dengan website yang menggunakan bahasa Inggris dan Mandarin berhasil karena kata-kata yang menjadi relevansi lebih banyak yang representatif.
3. Berdasarkan hasil evaluasi, relevansi cluster website dengan software berhasil karena kata-kata yang menjadi relevansi lebih banyak yang representatif.
4. Berdasarkan hasil evaluasi, cosine similarity yang digunakan berhasil karena hasil dari cosine similarity sama dengan hasil judgement.



# Memprediksi Konsistensi Web Akses Dengan Menggunakan Web dan Software User Behavior

Christopher Starry Jomei (徐星卫) - Christopherstarry@gmail.com  
Universitas Kristen Maranatha Jl. Surya Sumatra No. 65, Sukawarna, Subang Barat, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Introduction		
<p>1. Jumlah akses web penting bagi stakeholders      2. Jumlah akses web menentukan popularitas user      3. Tapi itu bukan jumlah akses tidak dapat disegali karena tidak tahu kapan user akan pergi meninggalkan website</p>		
<p>1. Membuat sistem prediksi untuk mengecek konsistensi web      2. Harapannya adalah dapat membantu pemilik website untuk mengetahui kapan user akan berhenti mengakses website tersebut. Contohnya Website E-Commerce dapat membutuhkan diskon untuk membuat user tetap mengakses website tersebut      - Website Non E-Commerce dapat meminta feedback dari user untuk dapat membantu stakeholders dalam pembangunan situsnya.</p>		
Cara Memprediksi:		
<p>Berdasarkan 3 Grup Atribut yaitu mengecek kesamaan berbasis domain, cluster dan cosine dimana setiap grup akan memiliki 8 fitur dengan fitur-fiturnya adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Delta value untuk website serupa</li> <li>-Delta value untuk website berbeda</li> <li>-Average delta value untuk website serupa</li> <li>-Average delta value untuk website berbeda</li> <li>-Proportion 24 hours untuk website serupa</li> <li>-Proportion 24 hours untuk website berbeda</li> <li>-Proportion 7 days untuk website serupa</li> <li>-Proportion 7 days untuk website berbeda</li> </ul> <p>Pada penelitian ini menggunakan algoritma klasifikasi yaitu Multinomial Naive-Bayes.</p> <p>Sebuah website akan dilihat memiliki kesamaan kluster jika kedua website tersebut berada pada kluster yang sama.</p> <p>Sebuah website akan dilihat memiliki kesamaan cosine jika kedua website tersebut menghasilkan nilai similaritas tertinggi terhadap sebuah grup cosine.</p>		
Data Statistik:		
<p>Data yang digunakan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Size : 1.36 GB</li> <li>• Total User : 980</li> <li>• Total Web : 3.199.096</li> <li>• Total Web Akses : 9.172.901</li> </ul>		

Data Preprocessing																	
<p>3 field akan diambil:      -User ID, URL, Start Time      Untuk setiap data website per user, 2 data entry akan dibentuk      -Data entry pertama merepresentasikan akses yang akan berlanjut ke data berikutnya dimana data entry kedua merepresentasikan akses terakhir dimana tidak ada data terakhir.      -Setiap data entry akan memiliki 24 atribut yang telah disebutkan.</p>																	
Evaluasi																	
<p>Menggunakan dataset 10 fitur atau lebih      Untuk setiap pengujian dilakukan klasifikasi menggunakan hasil akurasi simpel statis.</p>																	
Hasil Nilai Akurasi Kesamaan Domain																	
Feature Name	Accuracy per index	Difference															
Global Accuracy	49.74%	-															
Delta Value Same Cluster	49.74%	0.00%															
Delta Value Different Cluster	49.83%	-0.04%															
Average Delta Value Same Cluster	49.74%	0.00%															
Average Delta Value Different Cluster	49.81%	-0.02%															
Proportion 24 Hours Same Cluster	49.74%	0.00%															
Proportion 24 Hours Different Cluster	49.74%	0.00%															
Proportion 7 Days Same Cluster	49.74%	0.00%															
Proportion 7 Days Different Cluster	49.74%	0.00%															
Hasil Nilai Akurasi Kesamaan Cosine																	
Feature Name	Accuracy per index	Difference															
Global Accuracy	49.76%	-															
Delta Value Same Cosine	49.83%	0.06%															
Delta Value Different Cosine	49.67%	-0.11%															
Average Delta Value Same Cosine	49.68%	0.08%															
Average Delta Value Different Cosine	49.68%	-0.13%															
Proportion 24 Hours Same Cosine	49.70%	0.04%															
Proportion 24 Hours Different Cosine	49.82%	-0.11%															
Proportion 7 Days Same Cosine	49.78%	0.04%															
Proportion 7 Days Different Cosine	49.74%	0.01%															
Kesimpulan dan Saran																	
<p>Untuk Pemakai harus diwajibkan tingkat akurasi 40-50%      Untuk jaringan yang lemah bisa dicoba fitur</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th><th>Name Filter Group</th><th>Value</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Feature</td><td>Average Delta Value Same Website</td><td>1.34%</td></tr> <tr> <td>Cluster</td><td>-</td><td>0.00%</td></tr> <tr> <td>Center</td><td>Delta Value Same Cosine</td><td>0.00%</td></tr> <tr> <td></td><td>Average Delta Value Same Cosine</td><td>0.00%</td></tr> </tbody> </table>			Name	Name Filter Group	Value	Feature	Average Delta Value Same Website	1.34%	Cluster	-	0.00%	Center	Delta Value Same Cosine	0.00%		Average Delta Value Same Cosine	0.00%
Name	Name Filter Group	Value															
Feature	Average Delta Value Same Website	1.34%															
Cluster	-	0.00%															
Center	Delta Value Same Cosine	0.00%															
	Average Delta Value Same Cosine	0.00%															
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perlu data training lebih banyak untuk proses klasifikasi cluster dan cosine</li> <li>• Perlu adanya alat bantuan yang lebih lengkap</li> <li>• Untuk negara yang data pemakaiannya dimonitor, bisa dapat lebih banyak informasi tentang transaksi dan histori</li> </ul>																	



## 1. What is ShopDiary?

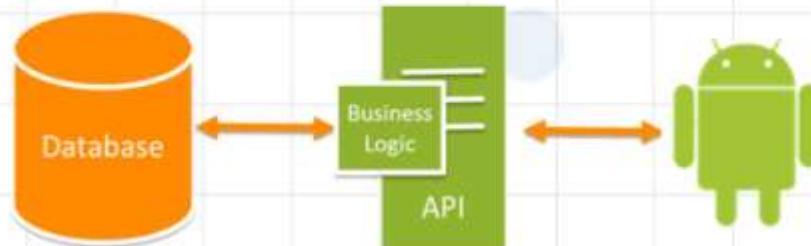
ShopDiary adalah sebuah aplikasi berbasis android yang dapat membantu pengguna dalam proses pendataan penyimpanan barang-barang rumah tangga.



## 2. Why ShopDiary?

Terkadang kita lupa bahwa ada bahan makanan di penyimpanan yang sudah lewat dari masa penggunaan. Salah satu penyebabnya adalah pendataan barang di rumah tangga yang tidak teratur yang membuat barang susah ditemukan. Maka untuk membantu permasalahan tersebut, dibuatlah aplikasi ini.

## 4. System Design



Semester Ganjil 2018/2019

Yeremia Danang P.  
1472084

Dosen Pembimbing:  
Oscar Wongso, S.Kom.,M.T.  
710097

# SISTEM INVENTORI DAN MANAJEMEN KEBUTUHAN DALAM BERBELANJA

## 3. Features

- Barcode scanner for easier data input
- Add multiple storage location
- Share storage location with another user
- ShopList
- Expired Items Reminder

## 5. User Interface



GET IT ON  
Google Play