



THE FACULTY OF
**INFORMATION
TECHNOLOGY**
NO LIMITS, NO BOUNDARIES

KUMPULAN KARYA MAHASISWA

POSTER TUGAS AKHIR

Semester Ganjil 2019/2020

9 Januari 2020

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA



24

ALL ABOUT THE POSTERS

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 24 poster yang dipamerkan pada tanggal 9 Januari 2020 di GMW Lt. 8 (Lab. Komputer FIT)

<https://it.maranatha.edu/url-terkait-fakultas/>

Semoga kumpulan poster ini memberikan inspirasi bagi semua pihak.



CARE
EXCELLENCE

I'm Maramatha

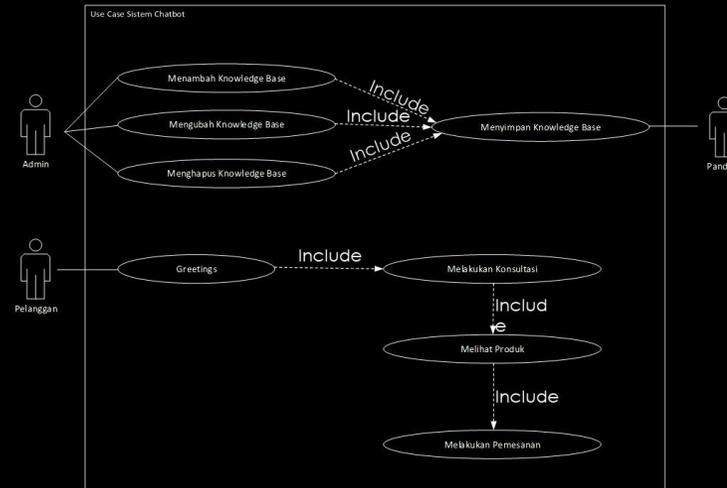
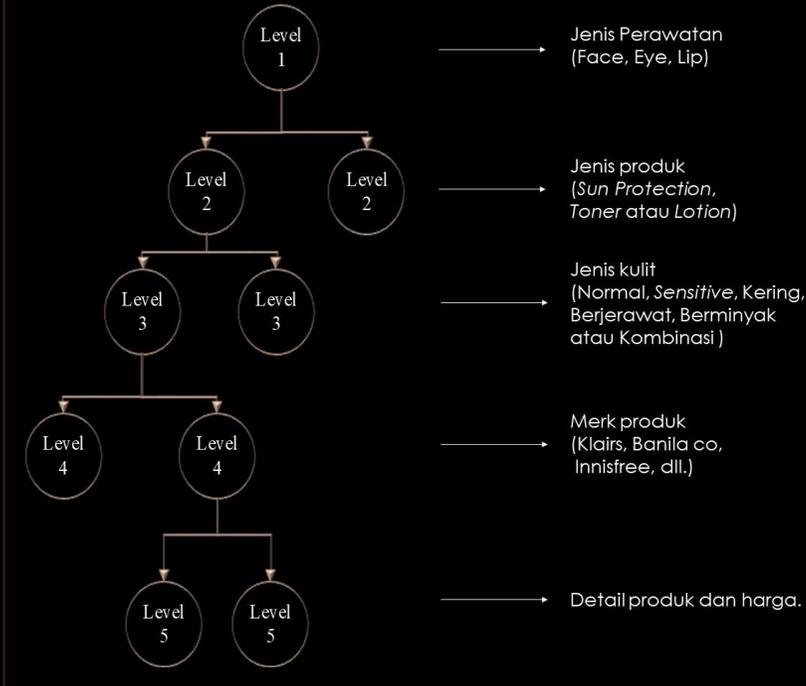


Deskripsi

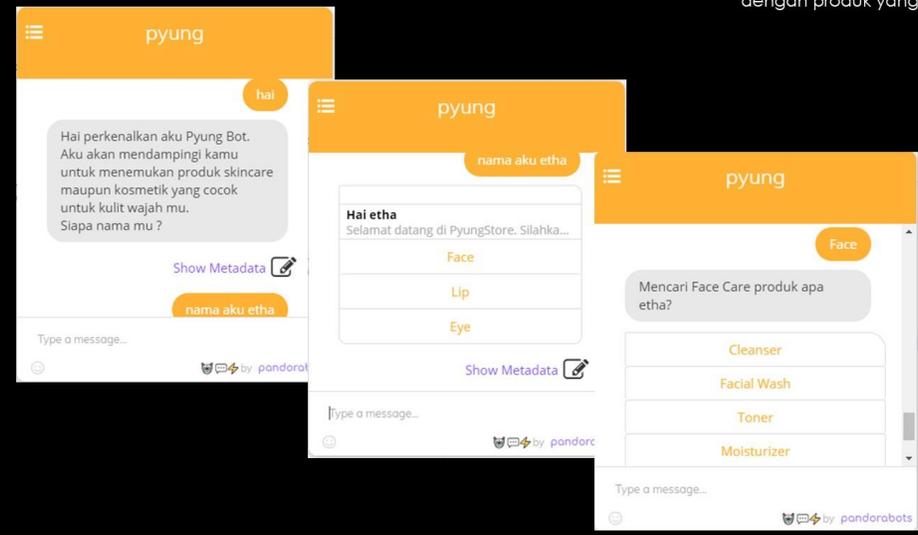
Chatbot merupakan suatu *virtual assistant* yang melakukan tugasnya seperti seorang customer service. Chatbot pada penelitian ini akan digunakan pada *website e-commerce* produk kosmetik untuk membantu penjual menjawab pertanyaan dari pembeli secara *real time*

Pohon Keputusan

5 level yang mendasari percakapan dalam chatbot



- Admin : Pada sistem chatbot admin dapat memberikan pengetahuan pada chatbot. Admin juga dapat mengubah dan menghapus pengetahuan tersebut.
- Pandora : Pandora / Pandorabots akan menyimpan semua perubahan yang telah dilakukan oleh admin.
- Pelanggan : Pelanggan dapat melakukan percakapan dengan chatbot dan melakukan konsultasi. Dari konsultasi yang dilakukan pelanggan akan diberikan rekomendasi produk yang akan dilanjutkan dengan pemesanan produk jika pelanggan berminat dengan produk yang diberikan

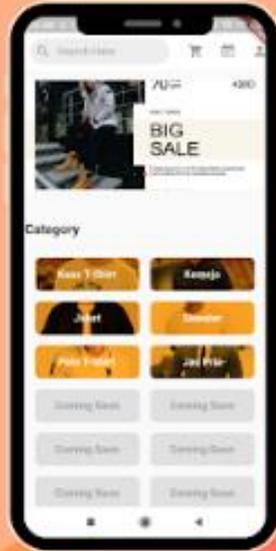


Contact
Bernadetha Yuliana A. (1372056)
ybernadetha@gmail.com

Ir. Teddy Markus Z.MT. (Pembimbing)



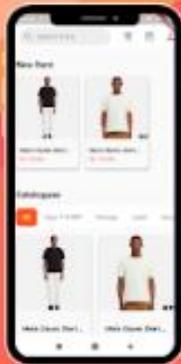




Jumpsuits App

Aplikasi E-Commerce Baju Berbasis Android

Aplikasi android yang berguna untuk membeli baju pada toko Jumpsuits Outlet, dengan menginstall aplikasi anda tinggal berbelanja dengan mudah dan menyenangkan.



Cari barang melalui katalog atau dengan kata pencarian



pilih barang lalu tekan *add to cart* bila memesan lebih dari satu maka tekan tombol +



terakhir pilih layanan JNE mu dan barang akan dikirimkan dengan segera



Desain sistem dengan pengelompokan barang, tipe, dan ukuran dan ditambah keranjang sehingga barang mudah untuk dikelompokkan. Lalu pembelian dan detail pembelian untuk menangani transaksi dan keperluan faktur, disertai data pengguna untuk keperluan sistem.





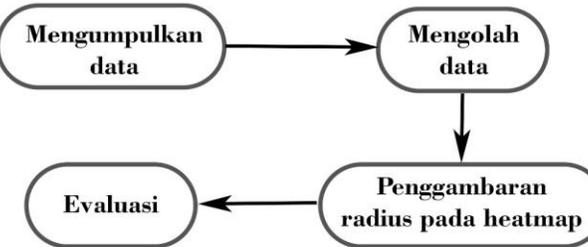
Latar Belakang

Sebelumnya sudah dilakukan penelitian oleh mahasiswa, tetapi data yang didapat hanya berupa Heatmap, sehingga belum adanya data berupa jangkauan radius sebuah *Access Point* yang dilakukan dari penelitian sebelumnya.

Tujuan

Mengumpulkan data dengan metode site site dan menggunakan aplikasi Visiwave dan melakukan perhitungan pada data sehingga mendapatkan radius untuk setiap *Access Point*

Langkah-langkah



Tabel jarak min dan max setiap AP

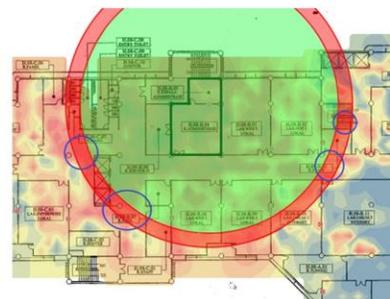
No	Nama	Min (m)	Max (m)
1	Lab - Advanced Programming 1	16.03	15.717
2	Lab - Advanced Programming 2	13.666	14.772
3	Lab - Advanced Programming 3	17.245	21.996
4	Lab - Advanced Programming 4	17.657	19.153
5	Lab - Internet 1	18.749	20.811
6	Lab - Internet 2	18.821	20.62
7	Lab - Enterprise 1	14.013	15.428
8	Lab - Enterprise 2	21.774	22.195
9	Lab - Programming 1	13.797	17.779
10	Lab - Programming 2	9.901	14.956
11	Lab - Network	15.901	16.163
12	Lab - Database	14.104	15.143
13	Lab - Multimedia	8.197	10.917
14	Ruang Dosen	21.589	23.984
15	Ruang Staff 1	15.456	17.992
16	Ruang Server	23.525	22.808



Area merah merupakan Critical Region, yaitu area yang berada diantara jarak minimal dan maksimal dari AP. Pada area Critical Region ini, dilakukan evaluasi menggunakan smartphone. Sedangkan untuk area hijau, dipastikan akan mendapatkan sinyal yang bagus.

Evaluasi

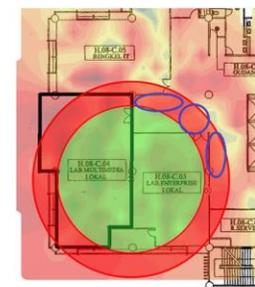
Ruang Dosen



Data evaluasi AP Ruang Dosen

Tangga	depan Database	depan Staff 2	depan Int 2
No	Signal	No	Signal
1	-71 11	-61 21	-64 31
2	-81 12	-59 22	-65 32
3	13	-62 23	-63 33
4	14	-67 24	-63 34
5	15	-61 25	-70 35
6	16	-75 26	-64 36
7	-79 17	-69 27	-70 37
8	-77 18	-71 28	-60 38
9	-81 19	-71 29	-60 39
10	-75 20	-73 30	-55 40

Lab Multimedia



Data evaluasi AP Lab Multimedia

sebelah database	depan database	depan multimedia	
No	Signal	No	Signal
1	-85 11	21	-69
2	-80 12	22	-73
3	-77 13	-78	23
4	-76 14	24	-67
5	15	-71	25
6	16	-71	26
7	-78 17	-63	27
8	18	-66	28
9	-81 19	-65	29
10	20	30	-71

Kesimpulan

Setelah dilakukan pengukuran dan pengolahan data, didapatkan bahwa AP yang berada di Lantai 8 GWM memiliki rata-rata 15,98m. Dan berdasarkan data dari evaluasi, radius yang di dapat dari pengukuran dan pengolahan data sebelumnya, jarak radius yang telah didapat dalam menangkap sinyal tepat, tetapi terkadang tidak dapat dideteksi oleh smartphone.



MARANATHA



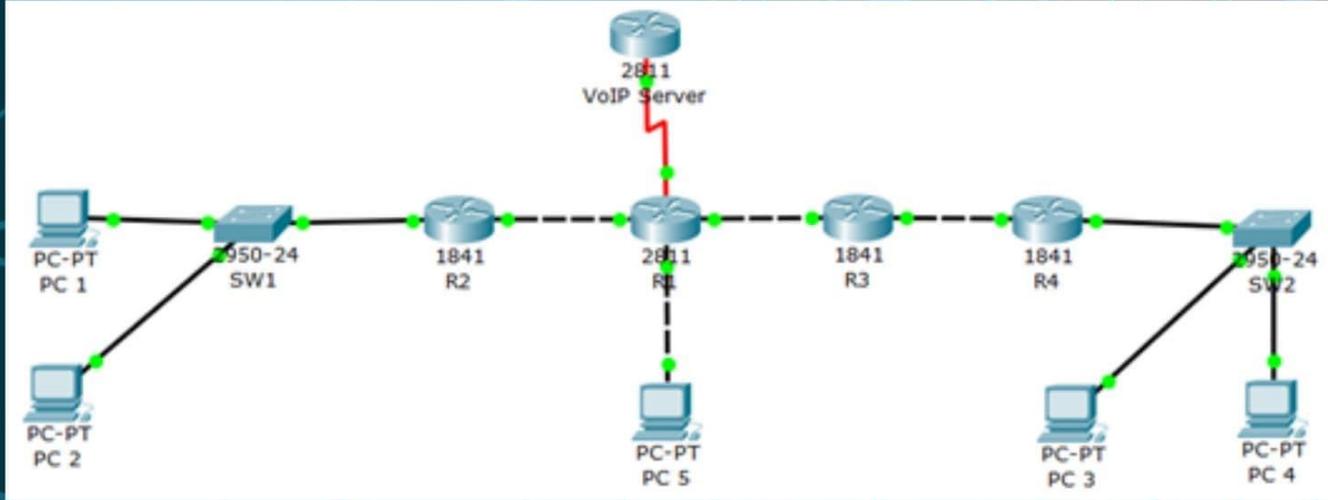


Deskripsi Singkat

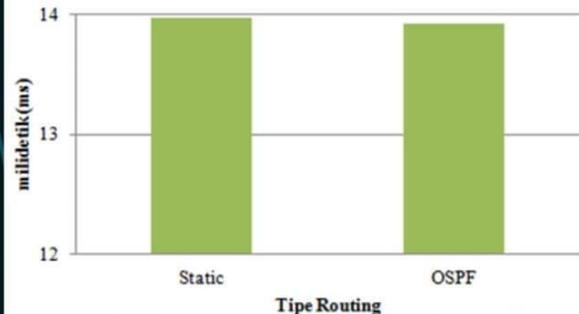
Perbandingan latency antara Static Routing dan Dynamic Routing yang dilakukan pada jaringan VoIP melalui Cisco Packet Tracer.

Desain Topologi

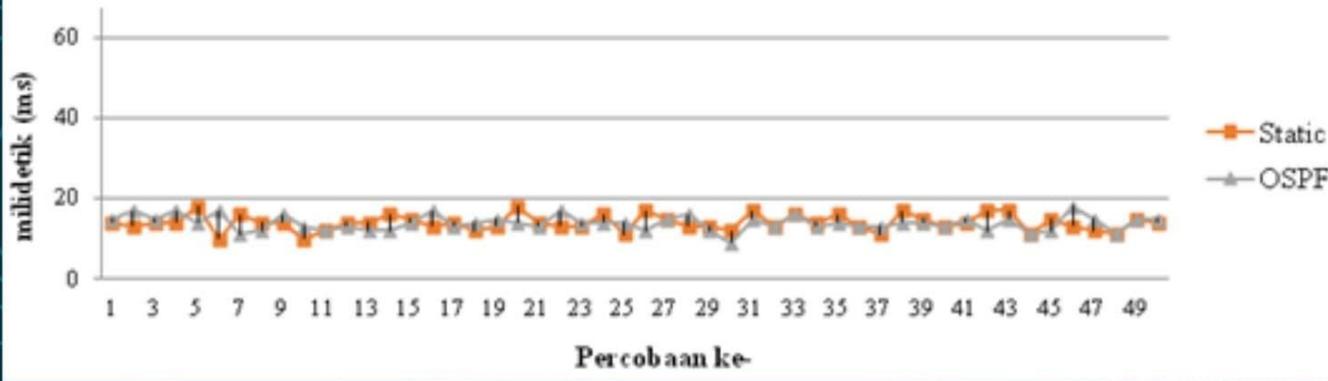
Desain topologi ini melibatkan dua router tipe 2811, tiga router tipe 1841, dua switch, dan 5 PC.



Rata-rata Latency Komunikasi



Latency Komunikasi dari dua titik





PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PENJUALAN PADA TOKO TOYS SCHOOL BERBASIS WEBSITE

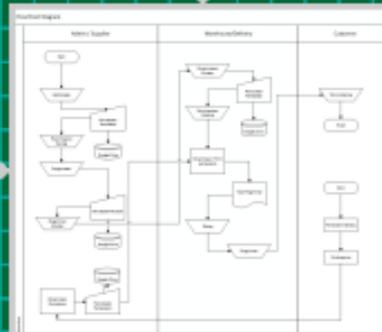
DESKRIPSI SINGKAT

Toys School dirilis oleh beberapa pelajar di Taiwan yang fokus dalam melakukan bisnis dan merupakan warga negara Indonesia. Unit bisnis ini berbentuk perancangan. Toys School didirikan dan beroperasi semenjak 2017 dan memiliki produk barang maupun jasa. Konsep dari unit bisnis ini adalah mengimport barang dari Taiwan ke Indonesia yang berupa barang permainan. Produk yang berhasil dikumpulkan merupakan barang-barang pilihan dari merk resmi dari distributor-distributor yang hanya dapat ditemui di Taiwan. Barang ini berupa: action figure, console game, tools perakitan, dll. Selain menjual barang yang siap dijual di Indonesia (barang sudah di-Indonesia). Unit bisnis ini juga menerima pesanan tersendiri untuk mencari barang-barang khusus mainan yang diminta oleh customer.

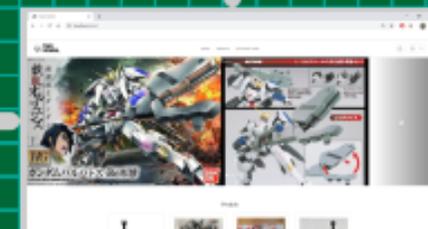
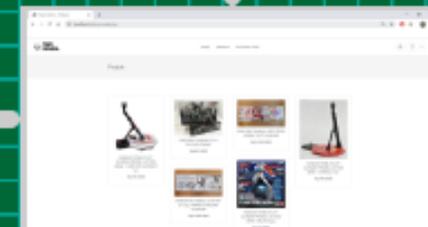
Saat ini Toys School memiliki pusat gudang penyimpanan yang berlokasi di Kelapa Dua, Tangerang. Selain di Tangerang, Toys School juga memiliki gudang penyimpanan sementara (market unit) di Surabaya, Bandung, Jogjakarta. Penerimaan barang yang dikirim dari Taiwan akan diterima, diproses, dan disimpan di Tangerang.

Proses dari unit bisnis ini bisa dikatakan cukup menantang karena menggunakan kurs (mata uang) yang berbeda untuk pembelian (supply), pengiriman (shipping), dan penjualan (order). Dengan kurs (mata uang) yang berbeda dan nilai kurs (mata uang) yang selalu berubah. Meskipun, proses bisnis telah berpusat pada e-commerce namun penjualan (marketing) sangat bergantung pada online-shop dan belum memiliki web-page yang cukup menjual dan dilakukan dari Taiwan, serta proses akunting yang masih dilakukan manual (excel). Belum adanya integrasi dari data pembelian hingga ke penjualan.

DESAIN SISTEM



SCREENSHOOT





PEMBUATAN WEBSITE DAN ANALISA DIGITAL MARKETING PADA TOKO SEPATU PISANG LEMBANG

Gorga Hot Martua Pakpahan
1473014

Contact : gorgahotmartua@gmail.com

Pembimbing : Julianti Kasih, SE., M.Kom

Tugas Akhir Semester Ganjil
Tahun Ajaran 2019/2020



LATAR BELAKANG

Penelitian ini dilakukan pada Toko Sepatu Pisang Lembang. Sistem yang dibuat ini memungkinkan customer dapat melihat dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke toko. Langkah ini merupakan wujud nyata transformasi teknik pemasaran secara konvensional beralih menjadi teknik pemasaran digital yang canggih dan serba praktis. Digital Marketing memiliki beberapa metode yang dapat diterapkan seperti social campaign, advertising, search engine optimization dan content marketing. Teknik digital marketing tersebut memiliki tujuan untuk memasarkan promo atau produk di internet dan beberapa media sosial secara digital.

TUJUAN PEMBAHASAN

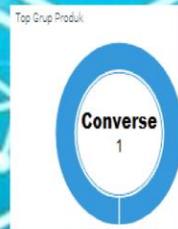
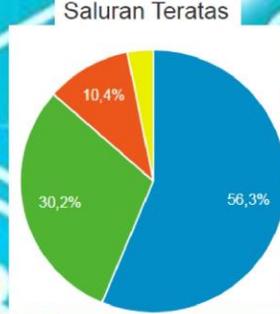
1. Membangun Website yang menarik dan bersifat user friendly
2. Menerapkan tools digital marketing : SEO, Google Analytic, Google Search Console & MailChimp

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana membuat transaksi secara online bagi konsumen?
2. Bagaimana penerapan digital marketing pada toko Sepatu Pisang Lembang ?



PERIODE 19 SEPTEMBER - 2 DESEMBER 2019



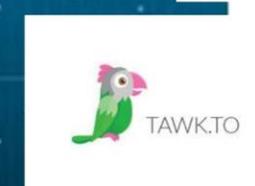
SARAN

Serangkaian keseluruhan alur proses pembuatan website dan analisa digital marketing pada toko Sepatu Pisang Lembang masih memerlukan langkah – langkah inovatif dan kreatifitas tanpa batas dalam hal kemampuan dan kecerdasan dalam membaca situasi pasar saat ini.

KESIMPULAN

Pembuatan website berhasil diterapkan, karena telah memiliki struktur informasi yang jelas, website yang responsive, konten yang berkualitas dan analisa digital marketing pada Sepatu Pisang berhasil dilakukan karena telah mencakup penggunaan tools digital marketing analytic berupa : google analytic, google search console dan mailchimp sebagai tolak ukur untuk menganalisa seluruh kegiatan digital marketing yang sedang berjalan pada toko Sepatu Pisang.

TOOLS





Aplikasi E-Commerce Toko Pakaian Bayi Petrus

Tugas Akhir Semester Ganjil 2019 / 2020

Latar Belakang

Proses perpindahan ekonomi menuju basis online ini yang mendorong pengembangan website ecommerce dari Toko Pakaian Bayi Petrus. Toko petrus ingin penjualan pakaian bayi bisa tersebar di seluruh Indonesia. Bergerak cukup lama dalam penjualan pakaian bayi, toko tersebut bertempat di kota Solo, merasakan dampak dari perkembangan dan pemanfaatan teknologi jaringan internet untuk memasarkan produknya. Berbagai nilai keputusan dari sebuah produk pakaian bayi seperti: model, warna, ukuran, jenis bahan, harga, pengiriman, dan lainnya, diharapkan dapat dikalkulasi sehingga konsumen mendapat rekomendasi dari sistem untuk memilih produk pakaian bayi yang dijual di website ecommerce tersebut. Produk yang dijual adalah produk yang langsung dibuat sendiri oleh toko petrus, tetapi pelaksanaan produksi kurang akurat dikarenakan pencatatan data yang tidak lengkap. Web ecommerce ini sudah digunakan oleh kalangan penjual dan sebagainya. Integrasi data, dan penyuguhan laporan merupakan tujuan utama sehingga dikembangkannya web ini. Pemanfaatan sistem dagang secara online dan realtime, sehingga diharapkan dapat bersaing dalam perekonomian global.

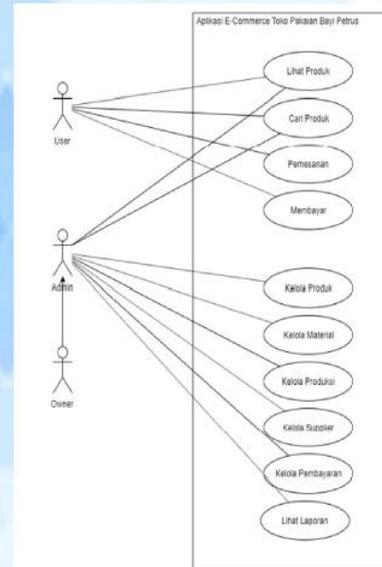
Rumusan Masalah

1. Bagaimana aplikasi dapat memberikan informasi tentang pencatatan stok bahan baku produksi pakaian bayi?
2. Bagaimana mengembangkan aplikasi yang dapat memberikan pencatatan tentang produksi dari produk pakaian bayi tersebut?
3. Bagaimana membuat sebuah platform untuk memasarkan produk pakaian bayi dan memberi rekomendasi produk dari Toko Pakaian Bayi Petrus secara online?
4. Bagaimana aplikasi membuat hasil report penjualan produk dari Toko Pakaian Bayi Petrus secara jelas?

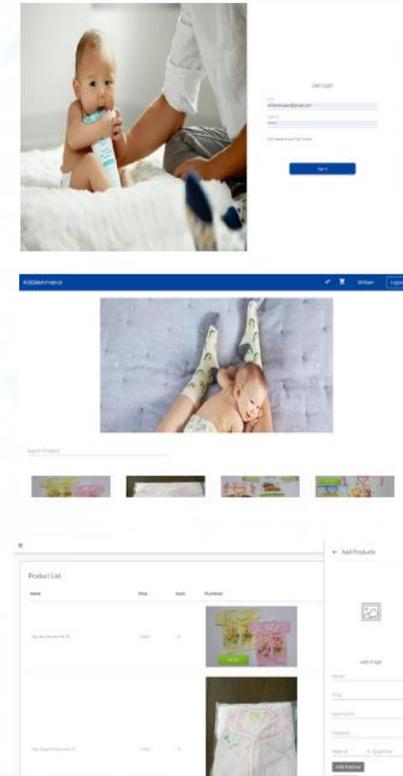
Tujuan Pembahasan

1. Pemilik toko dapat memantau penggunaan bahan baku dalam proses produksi.
2. Pemilik toko dapat memantau perkembangan produksi produk toko pakaian bayi yang sedang diproses dan akan memantau bahan baku yang terpakai oleh produk yang akan dibuat.
3. Mengembangkan aplikasi berbasis web yang berfungsi sebagai website ecommerce dari Toko Pakaian Bayi Petrus yang mudah digunakan oleh user dan admin dan memberikan rekomendasi produk untuk customer yang akan membeli produk tersebut.
4. Membuat hasil report dari penjualan produk yang dapat memberikan informasi penjualan kepada pemilik toko.

Desain Use Case



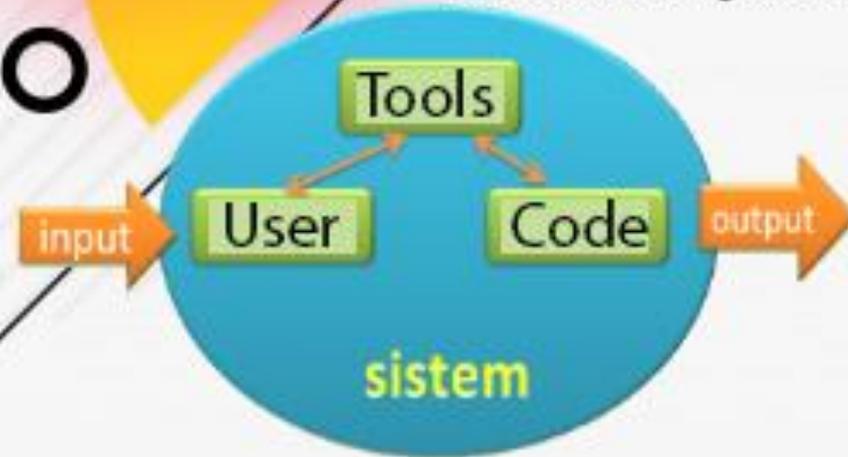
Tampilan Web



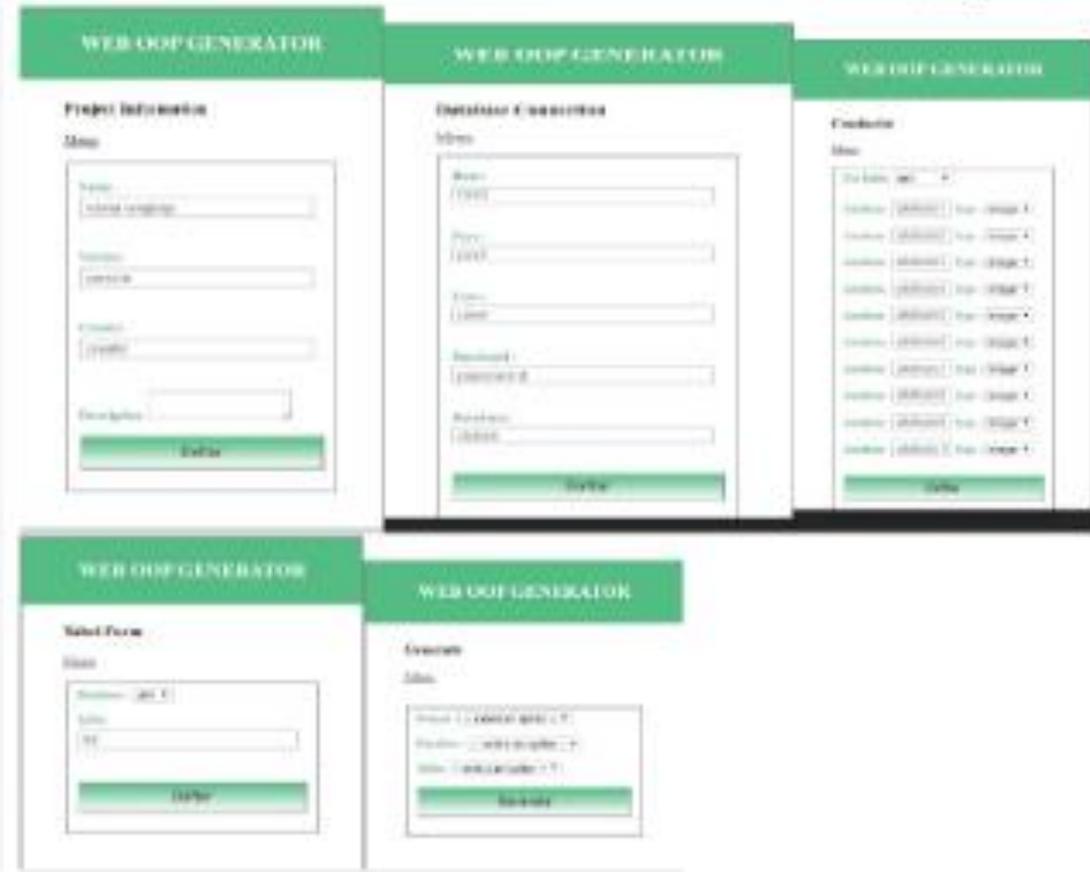


Pengembangan BOOG Untuk Web Berbasis OOP

BOOG adalah singkatan dari "Belajar Object Oriented Generator"



BOOG sendiri dirancang agar user yang ingin mengenal sebuah web berbasis object-oriented dapat sedikit dipermudah karena adanya pembuatan generate entitas, input dan view





PROTOTYPE SISTEM LOGGING KELAS BERBASIS RFID

Oleh : Yogi Kosim S (1572025) || Pembimbing : Dr. Bernard R. Suteja, S.Kom., M.Kom.

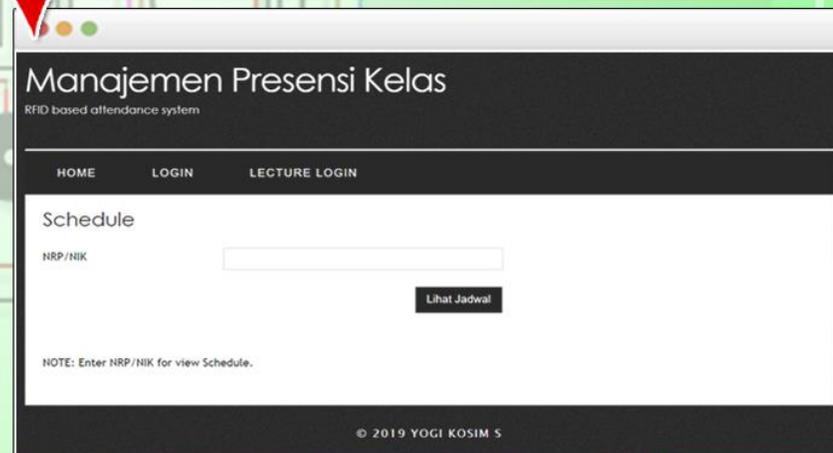
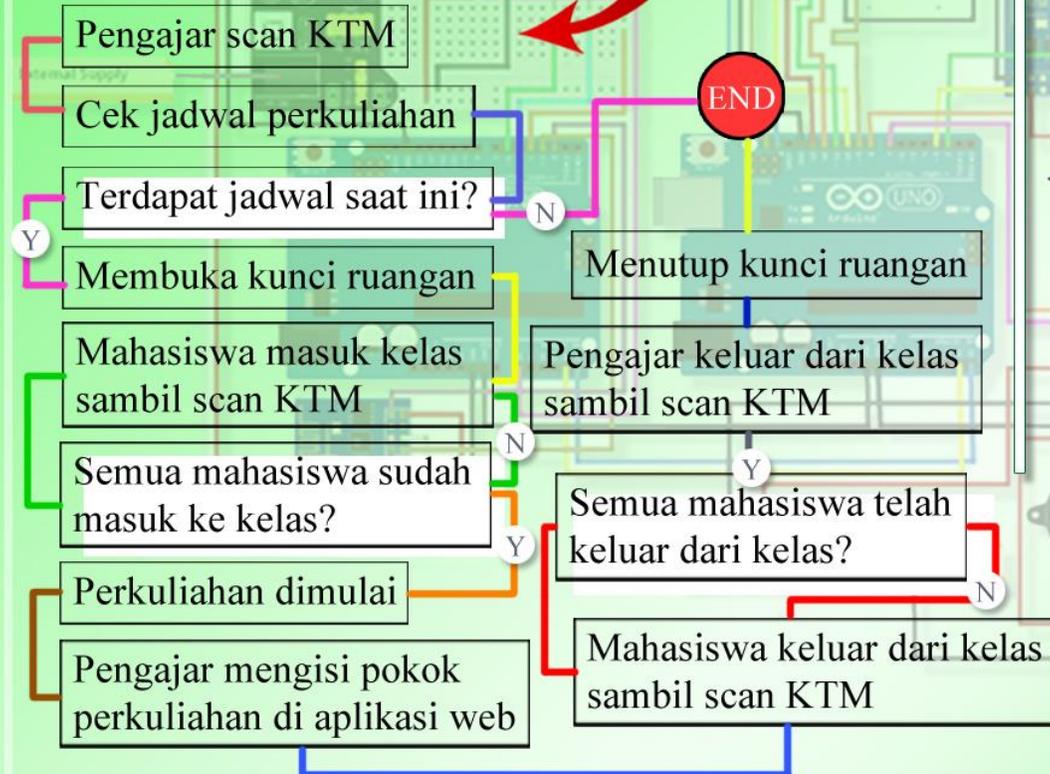
Merancang prototype sistem presensi baru berbasis **RFID** menggunakan perangkat mikrokontroler **Arduino** untuk menggantikan presensi manual.

sistem presensi menggunakan kartu maranatha dengan mikrokontroler arduino. Presensi di cek dengan jadwal mengajar/perkuliahan di server

Mengubah kunci ruang kelas menjadi elektronik yang hanya dibuka ketika jam mengajar

Merancang prototype otomatisasi menyalakan/mematikan perangkat AC, PC dan lampu ruang kelas menggunakan indikator LED.

Web client untuk mengatur penambahan jadwal, catat pokok kuliah & View data suhu yg dimonitor



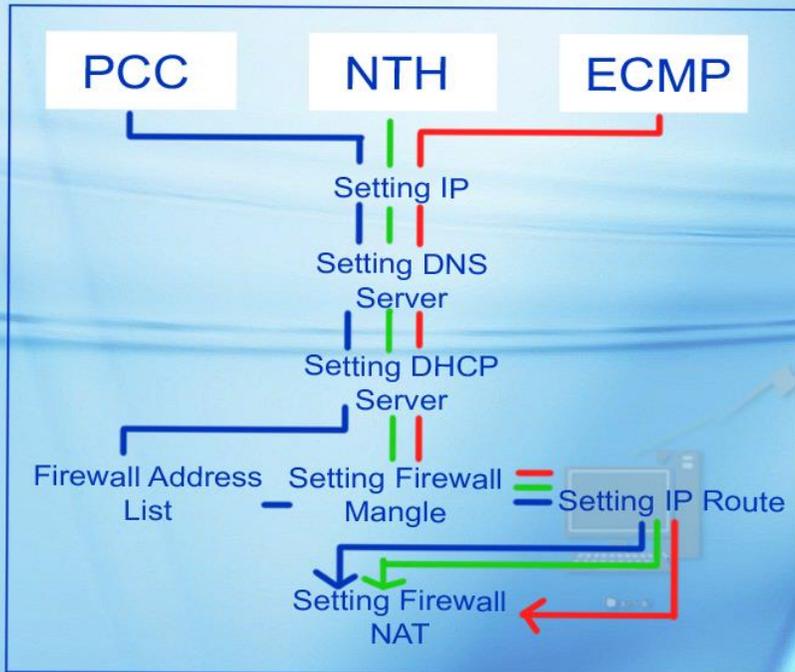


Deskripsi

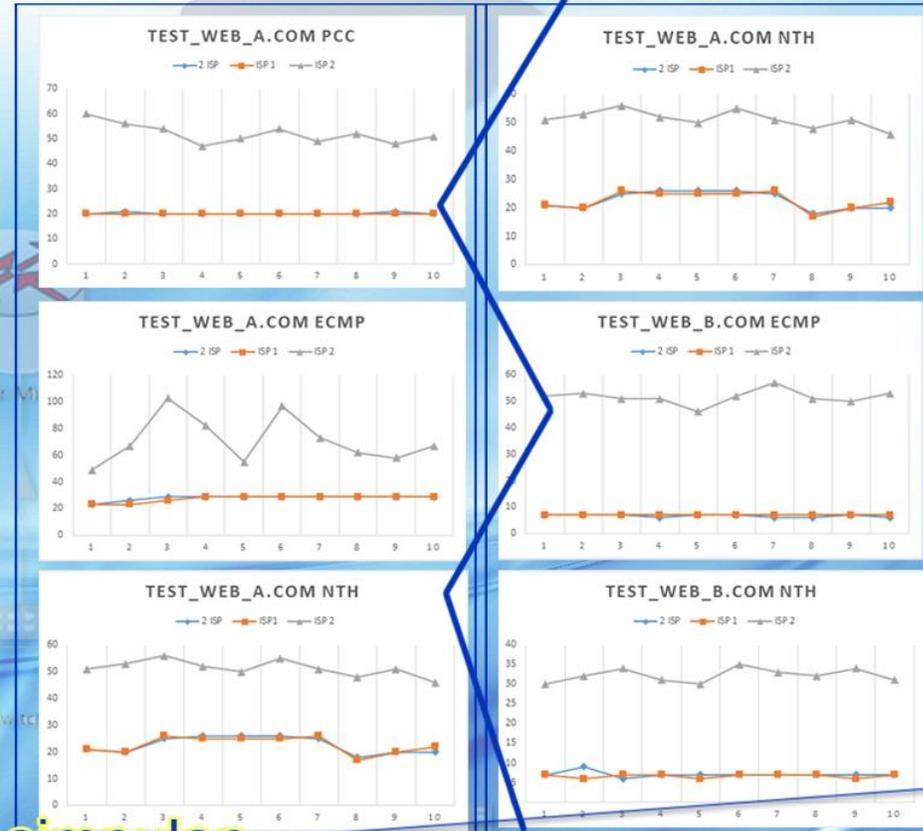
Penelitian ini menganalisis perbandingan karakteristik, keunggulan, serta kelemahan dari tiga metode load balancing yaitu Equal Cost Multi Path (ECMP), Nth, dan Per Connection Classifier (PCC).

Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengimplementasikan sebuah arsitektur jaringan dengan metode PCC, ECMP dan NTH dengan menggunakan dua buah server melalui penggabungan teknik failover dan load balancing ?
2. Bagaimana cara menguji failover dan load balancing dengan metode PCC, ECMP, dan NTH?



Hasil Pengujian



Kesimpulan

Metode PCC direkomendasikan karena mengelompokkan trafik koneksi yang keluar masuk router menjadi beberapa kelompok. Pengelompokan ini bisa dibedakan berdasarkan src-address, dst-address, src-port dan dst-port. Mikrotik akan mengingat-ingat jalur gateway yang telah dilewati di awal trafik koneksi. Sehingga paket data selanjutnya yang masih berkaitan akan lewat pada jalur gateway yang sama dengan paket data sebelumnya yang sudah dikirim.



INTEGRITY
CARE
EXCELLENCE

I'm Maranatha



ANALISIS DAN PEMODELAN DATA WAREHOUSE DARI TREND KETERSEDIAAN PERALATAN CATERING PADA PERUSAHAAN PENYEDIA PERALATAN CATERING PT.XYZ

TUGAS AKHIR SEMESTER GANJIL 2019/2020

LATAR BELAKANG

PT.XYZ merupakan sebuah perusahaan penyedia jasa penyewaan alat-alat catering yang terletak di Jakarta selatan, dalam proses berjalan bisnis penggunaan alat-alat catering yang disewa oleh customer berubah-ubah seiring dengan berjalan nya waktu dan semakin banyaknya customer yang melakukan penyewaan barang ke PT.XYZ, maka semakin banyak data-data yang masuk dari waktu ke waktu. Pemodelan data warehouse ini berfungsi untuk mengolah dan menganalisis data setiap transaksi penyewaan yang ada untuk mendapatkan informasi yang akurat dengan pertumbuhan data yang akurat. Dengan adanya data warehouse ini dapat memudahkan untuk mengetahui jumlah penggunaan masing-masing barang yang disewa oleh Customer setiap tahunnya untuk dapat melihat pertumbuhan penggunaan masing-masing barang per tahun nya.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana menganalisis data yang dibutuhkan untuk mengetahui trend penggunaan dari masing-masing alat catering
2. Bagaimana membuat data warehouse yang dapat mempermudah pihak perusahaan untuk melakukan analisa dari data yang ada?

TUJUAN PEMBAHASAN

1. Menganalisis data penyewaan alat-alat catering dari PT.XYZ dan membuat dashboard untuk mempermudah proses analisis data.
2. Membuat data warehouse yang menjadi pusat data dari seluruh data penjualan.

SUMBER DATA

1. Sumber Data Primer
Pada sumber ini, dilakukan dengan metode wawancara dan observasi dengan pemilik usaha.
2. Sumber Data Sekunder
Pada sumber ini, dilakukan dengan mencari data sekunder berupa data penyewaan barang .

RUANG LINGKUP

1. Data yang digunakan adalah data transaksi PT.XYZ selama 3 tahun kebelakang.
2. Pengelolaan data warehouse akan dilakukan dengan menggunakan database dari MySQL yang akan diolah dengan menggunakan software Panda

PEMILIHAN PROSES

Proses dari PT.XYZ yang digunakan untuk membangun data warehouse ini adalah proses penyewaan peralatan catering yang disewa oleh pelanggan. Data yang digunakan adalah jumlah barang yang dipesan, waktu pemesanan dan jenis barang yang dipesan.

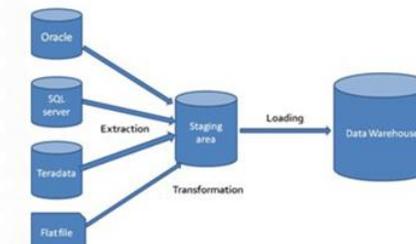
VISUALISASI DATA



Pandas adalah sebuah library berlisensi BSD dan open source yang menyediakan struktur data dan analisis data yang mudah digunakan dan berkinerja tinggi untuk bahasa pemrograman Python.

Untuk Visualisasi dari hasil analisis Pandas, digunakan sebuah library tambahan yaitu dash. Dash berfungsi untuk merubah hasil analisis data menjadi sebuah bentuk grafik yang lebih mudah untuk dianalisa

Extraction, Transformation, Loading



ETL Process

ETL merupakan proses pengumpulan, menyaring, mengolah data dan menggabungkan data yang relevan untuk disimpan ke dalam data-warehouse

ITEM ALAT MAKAN





Rumusan Masalah

- Bagaimana cara paling efisien dan aman dalam proses transmisi data yang memiliki ukuran data yang besar?
- Apakah tipe data yang akan ditransmisikan mempengaruhi performa transmisi data yang dilakukan?

Skenario Pengujian

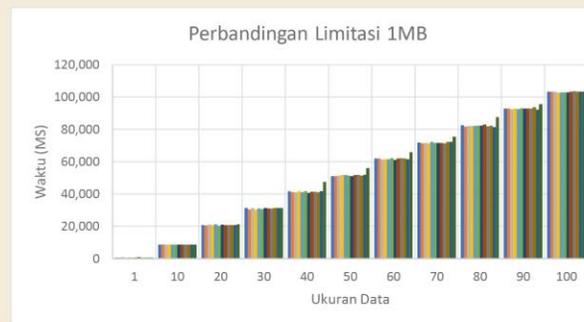
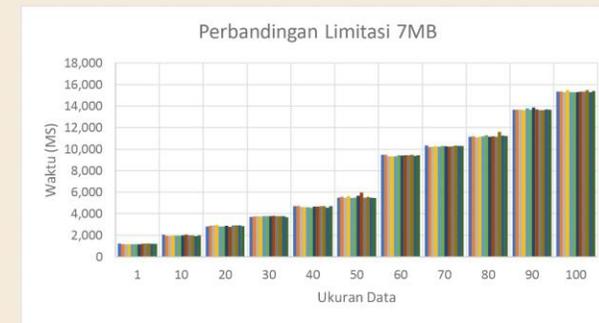
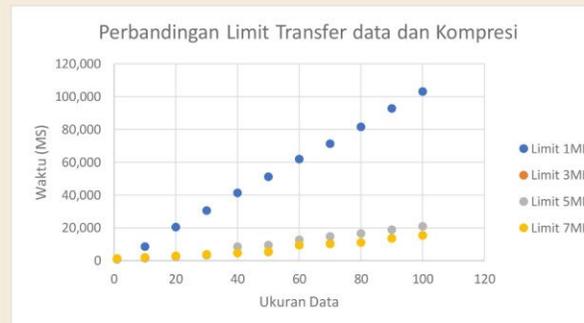
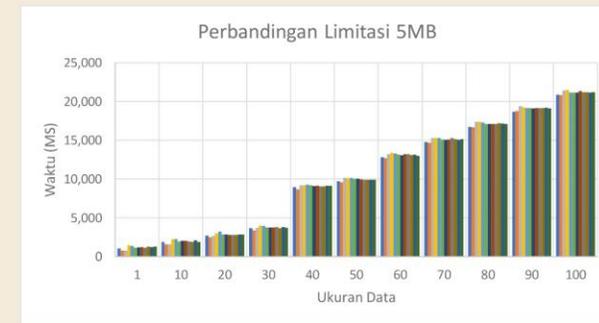
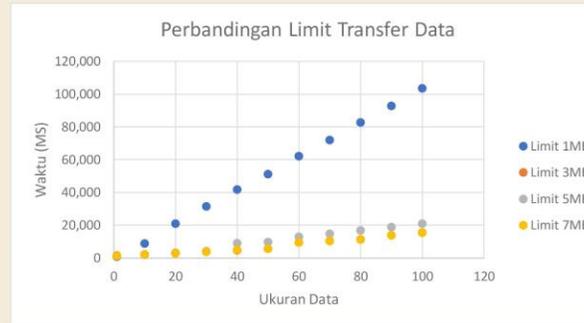
1. Tipe data yang digunakan dalam pengujian ini

Tipe Data	Nama Format	Tipe Data
Gambar	JPG	Lossy
Gambar	PNG	Lossless
Suara	MP3	Lossy
Suara	FLAC	Lossless
Video	MP4	Lossy
Video	AVI	Lossless

2. Skenario transmisi data

Kode Transmisi Data	Proses Kompresi	Enkripsi
Transfer Data 1	Tidak ada	Tidak ada
Transfer Data 2	Ada	Tidak ada
Transfer Data 3	Ada	chacha20-poly1305@openssh.com
Transfer Data 4	Ada	aes128-ctr
Transfer Data 5	Ada	aes192-ctr
Transfer Data 6	Ada	aes256-ctr
Transfer Data 7	Ada	aes128-gcm@openssh.com
Transfer Data 8	Tidak ada	chacha20-poly1305@openssh.com
Transfer Data 9	Tidak ada	aes128-ctr
Transfer Data 10	Tidak ada	aes192-ctr
Transfer Data 11	Tidak ada	aes256-ctr
Transfer Data 12	Tidak ada	aes128-gcm@openssh.com

3. Besar Limitasi Bandwidth
Besar Limitasi : 1MB, 3MB, 5MB, & 7MB



Kesimpulan

- Dari hasil yang didapatkan, ditemukan bahwa proses kompresi dan enkripsi yang dilakukan memberikan pengaruh yang tidak begitu besar terhadap performa transmisi data yang terjadi.
- Tipe data yang digunakan pada proses penelitian ini tidak mempengaruhi performa transmisi data yang dilakukan.



INTEGRITY
CARE
EXCELLENCE

Pan Maramitha





10 JANUARI 2020

09:00 - 11:00
RUANG LAB INTERNET 2 GEDUNG GWM LANTAI 8
UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA



TUGAS AKHIR GANJIL 2019/2020

PEMBUATAN WEB XABRE OWNERS BANDUNG DENGAN BERBASIS CORVID DAN IMPLEMENTASI ICALENDAR



- KELEBIHAN WEB XOB :
- MEMUDAHKAN PENDATAAN ANGGOTA
 - MEMUDAHKAN PENDATAAN ACARA
 - PENGIRIMAN DATA ACARA DENGAN MENGGUNAKAN GOOGLE CALENDAR
 - JARAK TEMPUH DARI MEMBER TERSIMPAN SECARA OTOMATIS

Penggunaan CORVID memudahkan untuk membangun system yang tidak di sediakan secara otomatis oleh CMS : WIX

CORVID

NAMA / NRP :

JAGRA FAJAR FITRIA / 1572902

PEMBIMBING :

DR. BERNARD R. SUTEJA, S.KOM, M.KOM



WEB YANG DI LENGKAPI DENGAN BERBAGAI FITUR DALAM PENDATAAN DAN JUGA PENGIRIMAN INFORMASI MELALUI EMAIL DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI PENJADWALAN DARI GOOGLE CALENDAR / ICALENDAR.





Pemodelan Sistem Informasi untuk PT, Ramayana Lestari Sentosa, Tbk Menggunakan TOGAF 9.1

Riyan Harianto – 1573011
Radiant Victor Imbran, S.Kom., MT.

LATAR BELAKANG

- PT. Ramayana Lestari Sentosa, Tbk merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang bisnis rantai toko swalayan yang ada di Indonesia. Jaringan toko yang di rintis oleh pasangan suami istri Paulus Tumewu dan Tan Lee Chuan ini pertama kali di buka pada tahun 1978. Berangkat dari rencana membuka sebuah department store yang menyediakan barang-barang berkualitas namun dengan harga yang terjangkau, mereka mulai memberanikan diri untuk membuka bisnis garmen dan pakaian.
- Proses yang di lakukan oleh perusahaan ini di mulai dari keuangan, pemasaran, dan penjualan. PT. Ramayana Lestari Sentosa, Tbk di dalam prosesnya belum menggunakan *enterprise architecture* untuk mendukung proses yang di jalankan, dalam hal penanganan data hampir dilakukan secara manual. Sehingga di dalam penanganan data di antara divisi tidak ada integrasi nya. Maka dari itu di butuhkan pemodelan Teknologi Informasi untuk bidang pemasaran, penjualan, dan pembelian pada PT. Ramayana Lestari Sentosa, Tbk.
- Maka dari itu pentingnya melakukan proses pemodelan di kasus ini adalah untuk mencari tau sudah sejauh mana perusahaan ini menggunakan teknologi informasi yang sudah di terapkan untuk menunjang aktivitas pada perusahaan.

RUMUSAN MASALAH & TUJUAN

Rumusan Masalah :

- Bagaimana cara membuat rancangan arsitektur pada PT. Ramayana Lestari Sentosa, Tbk ?

Tujuan Pembahasan :

- Mengimplementasikan Framework TOGAF 9.1 pada PT. Ramayana Lestari Sentosa, Tbk agar menghasilkan rancangan arsitektur.

TOGAF

- TOGAF ialah *architecture framework* yang menyediakan cara dan alat untuk membantu proses dalam memproduksi, menerima, menggunakan, dan memelihara *enterprise architecture*. Secara garis besar ada empat domain arsitektur yang di terima secara umum sebagai himpunan bagian dari arsitektur pada perusahaan yang dapat mendukung TOGAF



PRELIMINARY PHASE

Pada Fase Preliminary Phase akan membahas tentang persiapan yang dibutuhkan untuk perancangan arsitektur.

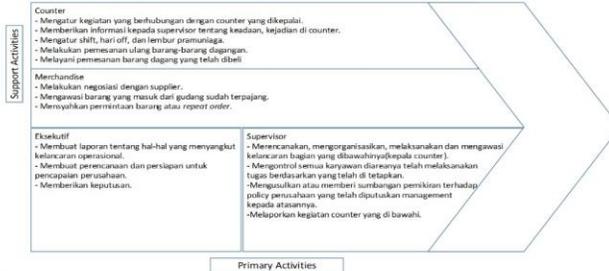
- Latar Belakang. - Ruang Lingkup Enterprise.
- Struktur Organisasi. - Tim Arsitektur.
- Visi & Misi. - Principle Catalog.



PHASE A (ARCHITECTURE VISION)

Pada Fase A (Architecture Vision) akan membahas kegiatan utama dan kegiatan pendukung pada PT. Ramayana Lestari Sentosa, Tbk yang mendefinisikan *stakeholder*, membahas kebutuhan, tujuan dan kesiapan transformasi bisnis.

- Value Chain Diagram. - Business Goal, Driver, and Constraints.
- Stakeholder Map. - Requirement. - Readiness.



PHASE B (BUSINESS ARCHITECTURE)

Pada Fase B (Business Architecture) akan membahas tentang arsitektur bisnis yang dimiliki oleh perusahaan pada saat ini dan target arsitektur bisnis.

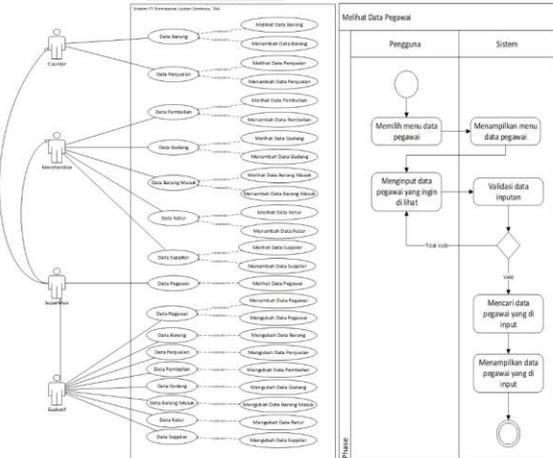
- Business Process Model and Notation.
- Organization / Actor Catalog
- Role Catalog
- Business Service Catalog.
- Business Location Catalog.
- Business Interaction Matrix.
- Function Decomposition Diagram.
- Organization Decomposition Diagram.

Organisasi	Actor
Eksekutif	• Store Manager • Assisten Store Manager
Supervisor	• Supervisor • Junior Supervisor
Counter	• Kepala Counter • Wakil Kepala Counter
Merchandise	• Merchandise • Checker

PHASE C (INFORMATION SYSTEM)

Pada Fase C (Information System) akan membahas tentang data dan aplikasi yang dibutuhkan untuk perusahaan dalam perancangan sistem, karena perusahaan belum memiliki sistem.

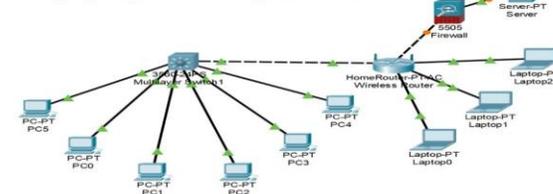
- Data
- Aplikasi
- Conceptual Diagram.
- Physical Diagram.
- Use Case Diagram.
- Tampilan UI Website.
- Logical Diagram.
- Activity Diagram.



PHASE D (TECHNOLOGY ARCHITECTURE)

Pada Fase D (Technology Architecture) akan membahas tentang arsitektur teknologi yang akan digunakan pada perusahaan.

- Topologi Jaringan
- List Perangkat Lunak dan Keras





Home Category

Keisya Salon- Shop Penjualan Alat dan Bahan Salon

Toko Keisya Salon berdiri pada Juni 2001 dan berlokasi di Jl. Otto Iskandani Dinata No 415, Pungkur, Regi, Kota Bandung. Toko Keisya Salon menyediakan alat atau peralatan salon berikut dengan pilihan bahan salon.

CATEGORY

- ALAT KHUSUS
ALAT UMUM
DEWETI
GUBANG
OBAT KHUSUS
OBAT UMUM
VITALITY



FEATURES PRODUCTS

TUJUAN PENELITIAN

- 1. Mampu menerapkan sistem informasi yang dapat membantu pengelolaan data transaksi penjualan dan pembelian pada Toko Keisya Salon.
2. Mampu merancang sistem yang menerapkan metode Economic Order Quantity (EOQ) untuk mempermudah dalam mengatasi manajemen stok barang di dalam aplikasi web.
3. Mampu membuat sistem penjualan web yang dapat memenuhi kebutuhan pelanggan.

Table with columns: No, Kode Produk, Nama Produk, Qty, Harga Satuan, Harga Pokok, and others. It contains data for various hair salon products.

LATAR BELAKANG

Penelitian ini dilakukan di Toko Keisya Salon di Kota Bandung. Sistem yang dibuat ini akan memudahkan pelanggan dalam mendapatkan barang yang diinginkan tanpa harus mengantri lama di Toko. Di dalam pembuatan aplikasi web ini juga semua penjualan dan pembelian tercatat dengan baik. Jumlah stok yang dijual di dalam aplikasi penjualan web akan aman karena menggunakan metode yang mampu mengelola data barang yang disebut dengan metode Economic Order Quantity (EOQ).

EOQ ini merupakan suatu metode teknik manajemen persediaan barang yang mampu meramalkan secara pasti kebutuhan produk selama periode dan dapat diperkirakan dengan pasti. Dengan adanya metode EOQ maka dapat membantu pihak Toko Keisya Salon untuk melakukan pemesanan barang kembali kepada supplier. Sehingga pengontrolan stok di web aplikasi penjualan dapat ditentukan dengan EOQ dalam setahun kedepan.

Unsur-unsur yang mempengaruhi EOQ

- 1. BIAYA PENYIMPANAN PERUNIT.
2. BIAYA PEMESANAN TIAP KALI PESAN.
3. KEBUTUHAN BARANG UNTUK SUATU PERIODE TERTENTU.
4. HARGA - HARGA PEMBELIAN.

Penentuan Kuantitas Pembelian Optimal EOQ = sqrt(2DS/H)

- EOQ = Kuantitas pembelian optimal
S = Biaya pemesanan setiap kali pesan
D = Penggunaan barang pertahun
H = Biaya penyimpanan perunit

Frekuensi Pemesanan Barang N = D/Q

- N = Frekuensi pemesanan barang
D = Menentukan berapa banyak frekuensi pemesanan barang
Q = Persediaan atau jumlah barang yang dipesan

Jarak Setiap Kali Memesan

Jarak tiap kali pesan merupakan penentuan berapa hari sekali perusahaan harus melakukan pemesanan dengan frekuensi yang telah ditentukan.

T = 365 / (frekuensi pemesanan)

Pemesanan Kembali

Pemesanan kembali (reorder point) merupakan waktu tertentu perusahaan harus mengadakan pemesanan barang kembali, sehingga barang yang dipesan datang tepat saat stok perusahaan habis berdasarkan barang yang dibeli.

ROP = Jumlah penggunaan + (Lead Time)

ROP : Reorder Point
Lead Time : Waktu Tunggu

SARAN

- 1. Selain laporan penjualan, pembelian, dan produk juga diharapkan kedepannya ditambahkan laporan laba rugi.
2. Untuk memperoleh informasi stok barang jika habis, maka perlu ditambahkan reminder stok barang via messenger/whatsapp.

PEMBIMBING : MELIANA CHRISTIANTI J., S.KOM., M.T.
TUGAS AKHIR SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2019/2020



KESIMPULAN

- 1. Web ini menyediakan fitur penjualan dan pembelian yang dapat mencatat data user, data kategori produk, data produk, data pembelian produk, data penjualan produk, dan data supplier.
2. Web ini memiliki fitur perhitungan EOQ yang dapat memberikan rekomendasi jumlah stok barang yang tersedia khusus untuk penjualan di web Keisya Salon. Rekomendasi jumlah stok barang ini dapat digunakan oleh pemilik untuk mengambil keputusan dan untuk mengetahui secara pasti tentang persediaan.
3. Web ini menyediakan fitur pembuatan laporan penjualan berdasarkan periode yang dipilih. Laporan penjualan ini dapat digunakan oleh pemilik untuk melihat kondisi penjualan di web Keisya Salon pada saat ini.



Table showing a list of products with columns for product code, name, price, and stock status.

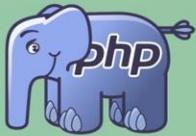




Implementasi Layanan Web untuk Keperluan Aplikasi Kalender dengan Constraint Satisfaction Problem

Studi Kasus: Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha

Tugas Akhir Semester Ganjil 2019/2020
Dr. Hapnes Toba, M. Sc., IPM



Google Calendar

Latar Belakang

Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha memiliki banyak kegiatan dan event yang diselenggarakan setiap harinya. Dari situ timbulkan berbagai masalah seperti jadwal bentrok ataupun kesulitan mencari jadwal. Maka dari itu diperlukan sebuah aplikasi web kalender untuk mengatasi permasalahan yang ada dan tentunya dapat berinteraksi dengan kalender elektronik. Aplikasi web yang dibangun haruslah fleksibel untuk dikembangkan sehingga diperlukan back-end berupa API untuk mempermudah perkembangan dari aplikasi web tersebut yang tidak bergantung pada bahasa maupun platform yang digunakan. Pada aplikasi kalender ini,

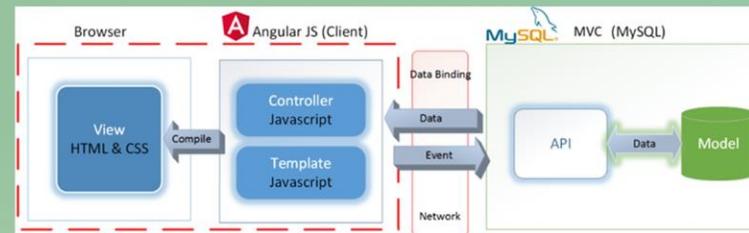
Tujuan

1. Membuat aplikasi kalender dengan menggunakan Google Calendar API sehingga dapat berinteraksi dengan Google Calendar.
2. Membuat aplikasi kalender yang dapat menampilkan jadwal yang bentrok dari setiap pengguna.
3. Membuat aplikasi kalender yang dapat mencari waktu kosong dan menyarankan waktu optimal dengan pendekatan CSP.

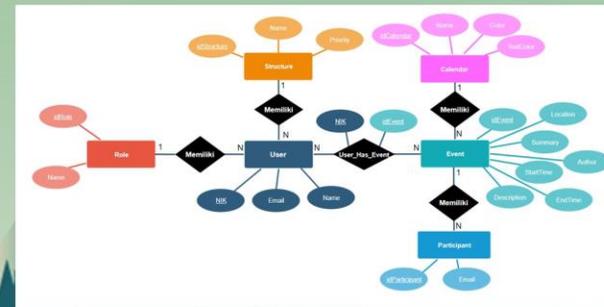
Fitur Aplikasi

- **Mengelola Jadwal**
Aplikasi ini mampu mengelola jadwal pengguna. Pengguna dapat mengatur jadwal sesuai dengan keinginan.
- **Menampilkan Jadwal Bentrok**
Aplikasi ini dapat menampilkan bilamana terdapat jadwal yang bentrok pada pengguna.
- **Mencari Jadwal Kosong**
Aplikasi ini dapat mencari dan menyarankan jadwal kosong yang optimal terhadap sejumlah peserta yang ingin disertakan dalam sebuah jadwal.
- **Sinkronisasi Google Calendar**
Aplikasi ini mampu menambah, mengedit, menghapus dan menarik data event dari Google Calendar pengguna.

Arsitektur Aplikasi



ER-Diagram



Kesimpulan

Web Kalender Fakultas Teknologi Informasi ini berhasil dibangun, PHP digunakan sebagai bahasa pembuat API dan MySQL sebagai basis datanya. Kalender fakultas teknologi informasi ini mampu menampilkan jadwal bentrok dan juga memberikan saran waktu kosong terhadap suatu jadwal yang akan dibuat dengan pendekatan Minimum Remaining Values pada Constraint Satisfaction Problem agar didapat waktu yang optimal. Berdasarkan pengujian aplikasi kalender ini berhasil dibangun dan juga dapat berinteraksi dengan Google Calendar.





TUGAS AKHIR SEMESTER GANJIL 2019/2020 PENGEMBANGAN INTERAKSI PENGGUNA (FRONT-END) KALENDER KEGIATAN BERBASIS WEB

Studi Kasus: Fakultas Teknologi Informasi
U.K. Maranatha.



ANGULARJS



Google Calendar

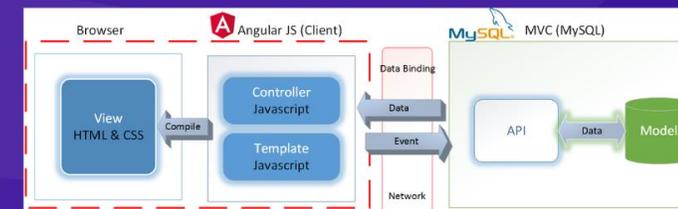
LATAR BELAKANG

Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha memiliki banyak kegiatan yang terjadi setiap bulannya. Adanya kegiatan yang dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Menyebabkan fakultas kesulitan dalam mengelola jadwal dan pembuat acara kesulitan dalam mencari dan menentukan jadwal yang dapat dihadiri oleh para peserta. Oleh karena itu, dibangunlah web kalender kegiatan yang dapat mengelola jadwal kegiatan yang terdapat di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha. Tampilan suatu aplikasi sangatlah berperan penting dalam interaksi antara sistem dengan pengguna yang membuat pengguna nyaman dalam menggunakan aplikasi dan tentunya membuat aplikasi menjadi lebih menarik.

TUJUAN

1. Dengan membangun aplikasi web dapat memudahkan kerja Universitas Kristen Maranatha dalam mengatur kalender kegiatan dan acara yang terdapat di Universitas Kristen Maranatha sehingga mudah untuk diakses oleh orang-orang.
2. Dengan memeriksa jadwal peserta dan mencari jadwal kosong yang dapat dihadiri oleh semua peserta yang terlibat dalam kegiatan acara tersebut.
3. Dengan membuat tampilan aplikasi web yang menarik dan tentunya nyaman untuk digunakan oleh pengguna dengan memperhatikan kebiasaan pengguna dalam menggunakan aplikasi lainnya.

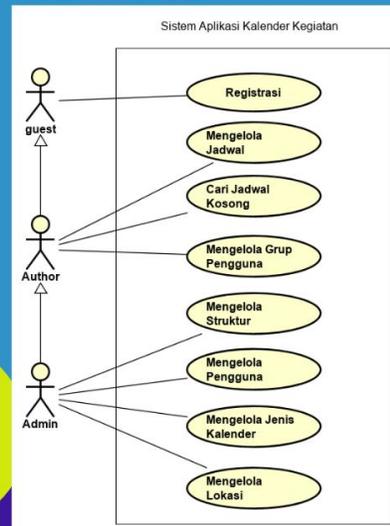
ARSITEKTUR APLIKASI



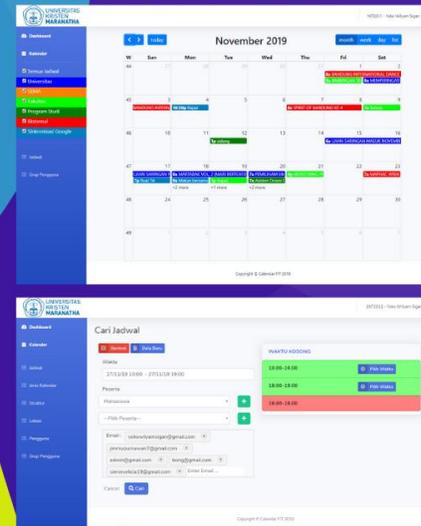
KESIMPULAN

Web Kalender Kegiatan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha berhasil mengetahui jadwal yang bentrok dan berhasil memberikan sugesti waktu yang kosong. Aplikasi sudah mampu terintegrasi dengan Google Calendar namun masih memiliki batasan.

USE CASE



TAMPILAN WEB

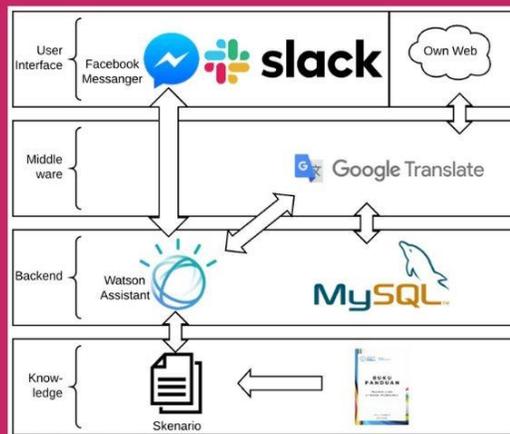




PENYUSUN : BRYAN WIJAYA (1672013)
PEMBIMBING : DR. HAPNES TOBA, M.SC.

TUGAS AKHIR SEMESTER GANJIL
2019/2020

ARSITEKTUR



LATAR BELAKANG

- Kesulitan dalam mendapatkan ketepatan sumber informasi ataupun lokasi sumber.
- Membutuhkan waktu lama dalam mencari melalui buku panduan.
- Dosen wali memiliki waktu yang terbatas

TUJUAN

- Menghasilkan tuntunan skenario dalam pemecahan masalah.
- Membuat otomatisasi alur dan skenario percakapan mengenai peraturan akademik untuk mendukung sebuah sistem *chatbot*.
- Melakukan penelitian mengenai teknologi *chatbot* dalam IBM Watson

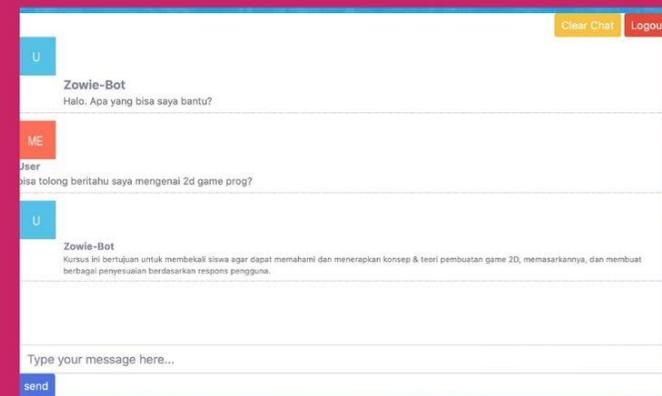


- Facebook Messenger
- Slack
- Laman Web FIT

**HASIL YANG
SUDAH DICAPAI**

EVALUASI & KESIMPULAN

- *Watson-assistant* dapat menyelesaikan skenario yang dibuat.
- *Watson-assistant* dapat menjawab kebutuhan mahasiswa/i dalam bentuk *chatbot*.



CONTOH INTERAKSI



Lydia Noviani Kusumo (1672014) | Pembimbing : Maresha Caroline Wijanto, S.Kom., MT.

DESKRIPSI SINGKAT

Program Studi S1 Desain Interior Universitas Kristen Maranatha masih melakukan proses pengelolaan data dan nilai sidang tugas akhir secara konvensional (media kertas) dan data dicatat secara manual. Hal tersebut mengakibatkan dibutuhkan banyak waktu dan tenaga untuk memproses data dan nilai tersebut.

Sistem Pengelolaan Tugas Akhir ini akan dirancang sebagai sistem berbasis website yang dapat membantu pengelolaan nilai tugas akhir mahasiswa menjadi lebih cepat, tepat, dan mudah dalam pengoperasiannya.

Sistem ini menggunakan Firebase (layanan dari Google) untuk penyimpanan basis data.

Komponen nilai Total Tugas Akhir

Total			
Indikator Pencapaian Tujuan	Nilai Proses	Nilai Sidang	Nilai TA
Sidang Preview 1	50%	50%	30%
Sidang Preview 2	50%	50%	30%
Sidang Akhir (Produk 50%, Sidang 50%)	50%	50%	40%

FIREBASE

Firestore Realtime Database merupakan database NoSQL yang disimpan di cloud dalam bentuk JSON. Realtime artinya adalah perubahan langsung, sehingga ketika data diubah, maka perubahan data tersebut akan dikirim waktu itu juga. NoSQL database adalah database yang tidak menggunakan sistem relasi layaknya database tradisional.

Kode Program untuk Menambahkan Firebase ke Website

```

1. <script src="https://www.gstatic.com/firebasejs/5.9.1/firebase.js"></script>
2. <script>
3. // Initialize Firebase
4. // TODO: Replace with your project's customized code snippet
5. var config = {
6.   apiKey: "<API_KEY>",
7.   authDomain: "<PROJECT_ID>.firebaseapp.com",
8.   databaseURL: "https://<DATABASE_NAME>.firebaseio.com",
9.   projectId: "<PROJECT_ID>",
10.  storageBucket: "<BUCKET>.appspot.com",
11.  messagingSenderId: "<SENDER_ID>",
12. };
13. firebase.initializeApp(config);
14. </script>
    
```

HASIL IMPLEMENTASI

The screenshots show the following features:

- Dashboard Admin:** Includes a bar chart for 'Grafik Jumlah Topik Setiap Tahun Ajaran', a table for 'Data Nilai' with columns for NIM, Nama, Sidang, and Nilai, and a 'Daftar Sidang Belum Dinilai' table.
- Nilai Sidang:** A detailed view of a student's submission, including their name, NIM, and a list of 7 topics with corresponding scores.
- Daftar Sidang Belum Dinilai (Dosen):** A table for lecturers to manage pending submissions, with columns for Dosen, Sidang, and Status.

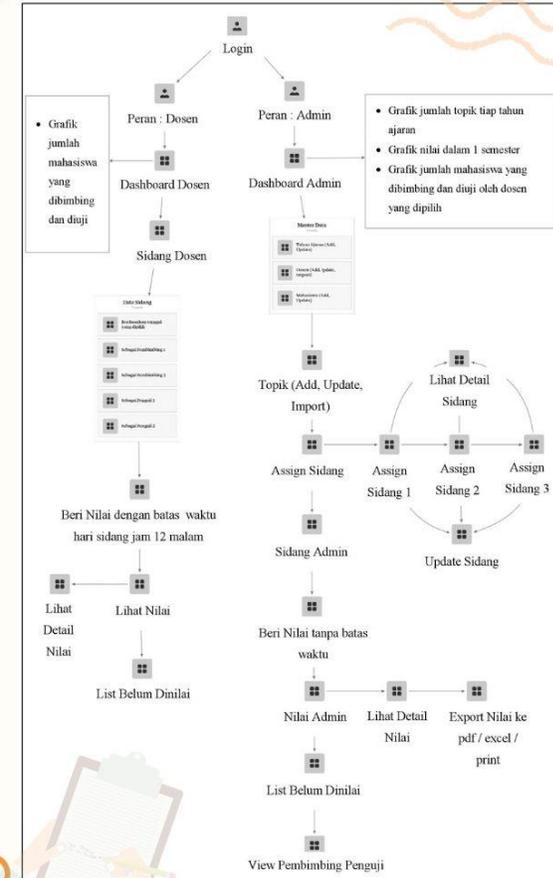
KESIMPULAN

Sistem ini dapat membantu mencatat dan mengelola data nilai tugas akhir mahasiswa, menghasilkan sebuah laporan / rekapitulasi nilai sidang, dan melihat data sidang yang belum dinilai oleh dosen pembimbing dan dosen penguji.



Responden : Dosen - dosen ProDi S1 Desain Interior FSRD Universitas Kristen Maranatha Bandung (2 orang sebagai admin dan 9 orang sebagai dosen)

USER FLOW



BERDASARKAN SURVEI

Sistem ini dapat digunakan dengan sangat mudah, pengisian nilai lebih efektif dan efisien dibandingkan sistem manual, dan mempermudah koordinator dosen untuk mengecek informasi terkait mahasiswa tugas akhir yang dibimbing dan diuji.

Pembangunan *Online Repository* Kode Sumber untuk Mendeteksi Plagiarisme dengan Penerapan Temu Balik Informasi

Referensi : O.KARNALIM, S. BUDI, H. TOBA dan M. JOY, "Source Code Plagiarism Detection in Academia with Information Retrieval: Dataset and the Observation," *Informatics Education*, vol. 18, no. 2, pp. 321-344, 4 11 2019.

Latar Belakang

Plagiarisme adalah tindakan penjiplakan atau pengambilan hasil karya dari orang lain dan menjadikannya seolah hasil karya sendiri. Plagiarisme dapat dianggap sebagai tindak pidana karena mencuri hak cipta orang lain.

Rumusan Masalah & Tujuan

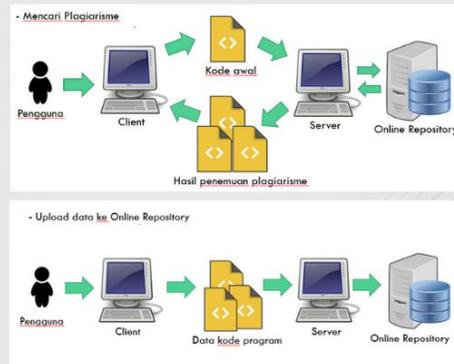
Rumusan Masalah :

1. Bagaimana membantu penilai dalam menentukan kesamaan kode diantara dua kode sumber program ?
2. Bagaimana meningkatkan persentase kemungkinan ditemukannya plagiarisme dari sebuah kode sumber program ?

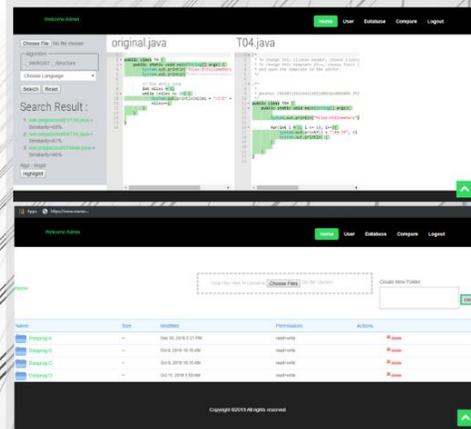
Tujuan :

1. Membangun sebuah aplikasi yang dapat menampilkan kesamaan kode sumber dengan metode *highlight*.
2. Membangun sebuah *online repository* untuk menambah jumlah kemungkinan data yang bisa dibandingkan dan mendapatkan kesamaan kode sumber program dengan metode temu balik informasi.

Sistem



Aplikasi



Metode

Sistem berbasis website dengan fitur *highlight*, pencarian kode plagiarisme, dan *online repository*. Fitur pencarian plagiarisme dicari menggunakan algoritma RKR GST dan *Abstract Syntax Tree*. Sistem menggunakan penerapan temu balik informasi pada *online repository*.

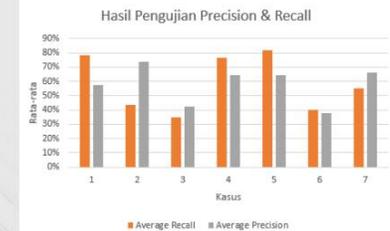
1. Menggunakan 2 buah kode sumber program yang memiliki bahasa pemrograman yang sama.
2. Menggunakan algoritma RKR GST dan *Abstract Syntax Tree*.
3. Menggunakan metode temu balik informasi untuk menampilkan hasil pencarian kode program yang sama dari *online repository*.
4. Menggunakan metode *highlight* dalam menampilkan kesamaan kode sumber.

Skenario Pengujian

Pengujian akan dilakukan dalam lima skenario :

1. Membandingkan RKR GST dengan *Abstract Syntax Tree* untuk mencari tingkat kesamaan kode original dan kode plagiarisme.
2. Membandingkan RKR GST dengan *Abstract Syntax Tree* untuk mencari tingkat kesamaan kode original dan kode non-plagiarisme.
3. Mengukur dampak keterlibatan *Information Retrieval* dalam meningkatkan efisiensi pencarian.
4. Mengukur pengaruh *Abstract Syntax Tree* terhadap 6 level plagiarisme.
5. Mengukur tingkat akurasi *Information Retrieval* menggunakan metode *precision* dan *recall*.

Hasil Pengujian



Kesimpulan

Sistem berhasil dibangun dengan algoritma RKR GST dan *Abstract Syntax Tree* dengan setiap algoritma memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Sistem berhasil mempercepat waktu proses pencarian kode sumber program yang sama menggunakan *Information Retrieval*.

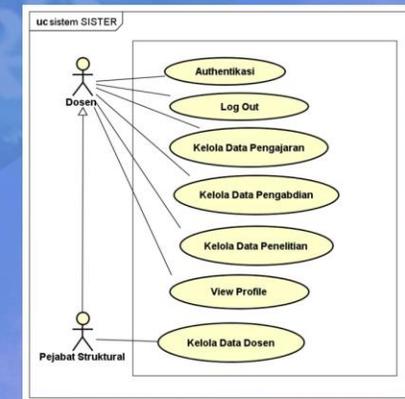


INTRODUCING Maranatha Lecturer Portofolio

This application help Department of Informatics at Maranatha Christian University to access and monitor data of Tri Dharma activities of the lecturers and help lecturer to transform event title or any text image when uploading documents

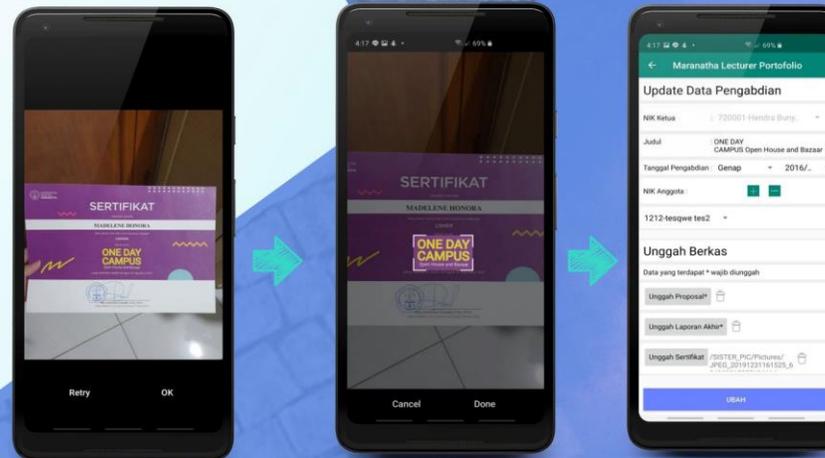
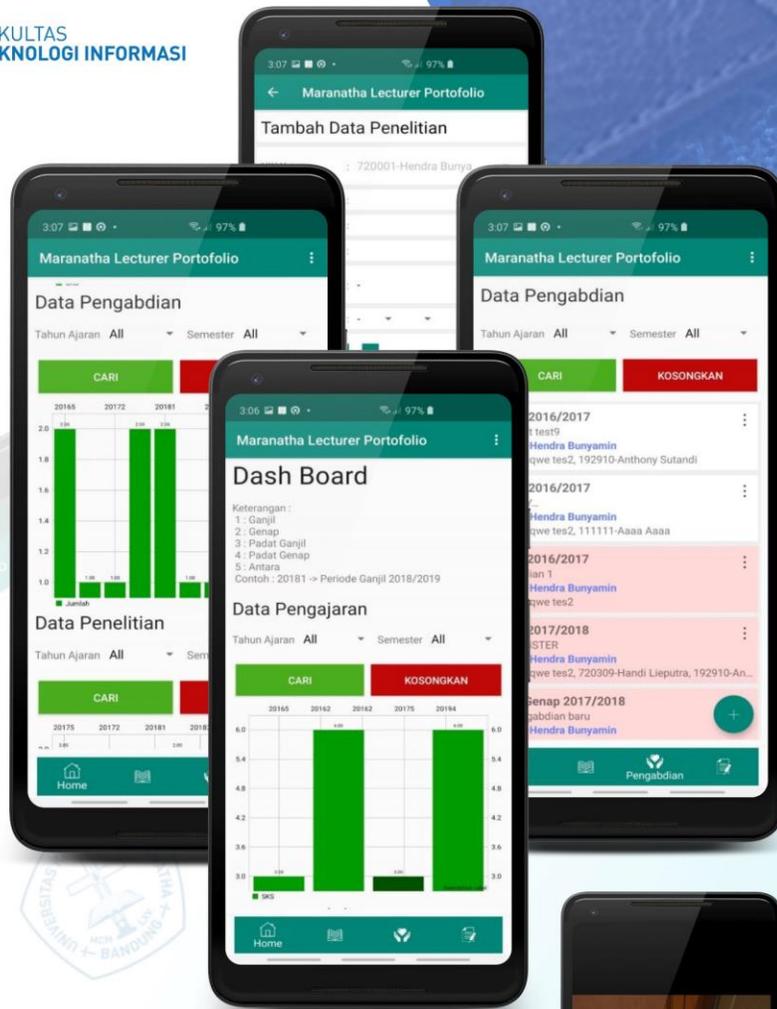
KEY FEATURES

- ➔ Allow to keep documents in Firebase Storage
- ➔ Allow to add, update, delete, and view data
- ➔ Show lecturer graphic
- ➔ Turn image into text



TECHNOLOGY

- ➔ Android
- ➔ Firebase Realtime Database
- ➔ Firebase Auth
- ➔ Firebase Storage
- ➔ Mobile Vision
- ➔ Text API for Android



Contact Info:

Madelene Honora (1672024)
 madelenehonora98@gmail.com
 +6281320752321
<https://madelenehonora98.github.io/>
 Pembimbing : Robby Tan, S.T., M.Kom.
 Tugas Akhir Semester Ganjil 2019/2020





LATAR BELAKANG

Tugas Akhir merupakan suatu karya tulis ilmiah yang wajib disusun oleh mahasiswa berdasarkan kegiatan penelitian yang berisi tentang penjelasan atau pemaparan suatu permasalahan dalam bidang ilmu atau profesi tertentu dengan menggunakan aturan tertentu. Masalah yang sering terjadi dalam pengolahan data nilai sidang masih diolah dengan menggunakan cara konvensional dan dapat menyebabkan berkas-berkas dapat hilang ataupun salah dalam menghitung nilai akhir. Setiap dosen harus menghitung nilai akhir secara manual dan menyerahkan berkas kepada koordinator. Data yang terdapat pada koordinator masih diolah menggunakan excel.

TUJUAN PENELITIAN

- Membuat fitur-fitur yang dibutuhkan mahasiswa dan koordinator untuk pengajuan STA/TA dalam satu halaman website yang diharapkan fitur tersebut dapat digunakan dengan baik dan dapat memberikan informasi yang bisa diterima secara langsung tanpa harus menggunakan file excel.
Mengembangkan fitur nilai di mana nilai akhir sidang dan nilai mutu akan otomatis muncul di tampilan halaman yang dibutuhkan.

SIMPULAN

Pengolahan data nilai sidang mahasiswa menjadi lebih mudah karena data dapat diolah secara langsung setelah dosen memberikan nilai sidang. Koordinator juga dapat melakukan proses verifikasi nilai dengan mudah pada setiap sidang dan juga proses penilaian akan langsung memuat data nilai mutu. Dengan adanya aplikasi ini juga dapat membantu meringankan penggunaan kertas untuk penilaian form nilai sidang.

Informasi lebih lanjut hubungi :



nrlafiany01@gmail.com

nrlafiany01

Nurul Afiany

nurulafiany

FIREBASE

Firestore merupakan sebuah platform penyedia layanan Realtime database yang sangat mudah digunakan oleh web developer. Realtime database adalah database NoSQL yang di-host cloud dengan dukungan SDK untuk IOS, Android, dan Web. Firestore juga memiliki fitur-fitur seperti Authentication, Database, Storage, Hosting, Functions, dan sebagainya.



Komponen Penilaian

Setiap komponen akan dijumlahkan dan diambil persentase dari pembimbing maupun penguji. Berikut detail persentase yang berlaku sesuai dengan silabus:

- 1. Presentasi Topik STA : Bobot 30%
2. STA : Bobot 70%
3. Prasadang : Bobot 35%
4. U. UTA : Bobot 55%
5. Paper dan Poster : Bobot 10%

IMPLEMENTASI

Screenshot of 'Pengajuan Topik' interface showing a table with columns: NRP, Nama, Topik, HSK, Program Studi, Tahun Ajaran, Tgl Pengajuan, Status, and Action. It lists various student submissions for the 'Sistem Informasi' course.

Screenshot of 'Data Nilai Akhir' interface showing a table with columns: NRP, Nama, Nilai Step 1, Nilai Step 2, Nilai Akhir, and Nilai Mutu. It displays final grades for students like Lydia Novian Kusuma and Nurul Afiany.

Screenshot of 'Data Mahasiswa yang dibimbing' interface showing a table with columns: Tanggal Sidang, NRP, Nama, Bobot, Waktu, Ruangan, and Nilai Total. It lists supervised students and their final scores.

Screenshot of 'Data Topik' interface showing a table with columns: NRP, Nama, Topik, Tgl Penyerahan, Penilaian P1, Penilaian P2, and Asesmen Sidang. It tracks topic submission and evaluation details.

Screenshot of 'Aturan Bobot Sidang' interface showing a table with columns: Bobot Sidang, Komponen Penilaian P1, P2, P3, P4, and Bobot Sidang. It defines the weightings for different evaluation components.

Screenshot of 'Penilaian Presentasi Topik Seminar Tugas Akhir' and 'Penilaian Prasadang' interfaces. The first shows a table for presentation evaluation with criteria like 'Sistematis model presentasi' and 'PENGERTIAN TOPIK DAN ORIGINALITAS'. The second shows a table for final exam evaluation with columns for 'Nilai Akhir Pembimbing 1', 'Nilai Akhir Pembimbing 2', and 'Nilai Akhir Penguji 1/2'.



Deskripsi

Secara umum definisi komsel (komunitas sel) adalah suatu komunitas kecil yang terdiri dari orang - orang yang ingin sama - sama saling mendukung untuk bertumbuh dalam Kristus.

Aplikasi ini dirancang sebagai sistem untuk pengolahan data secara digital dan dapat mendukung kegiatan komsel yang sifatnya generik.

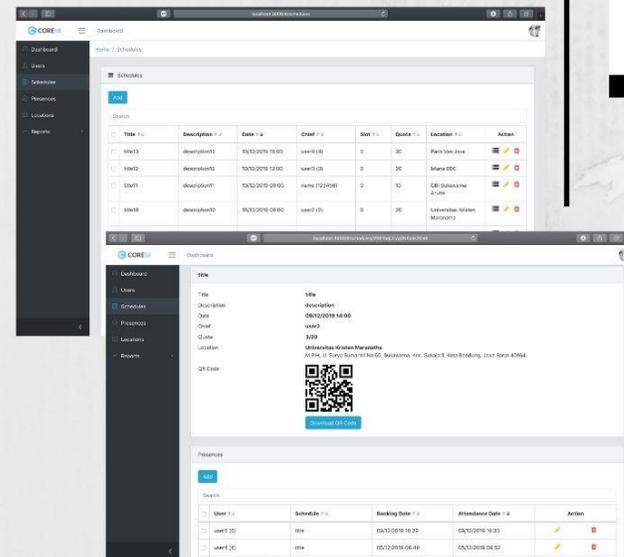
Teknologi

 Google Maps Distance Matrix

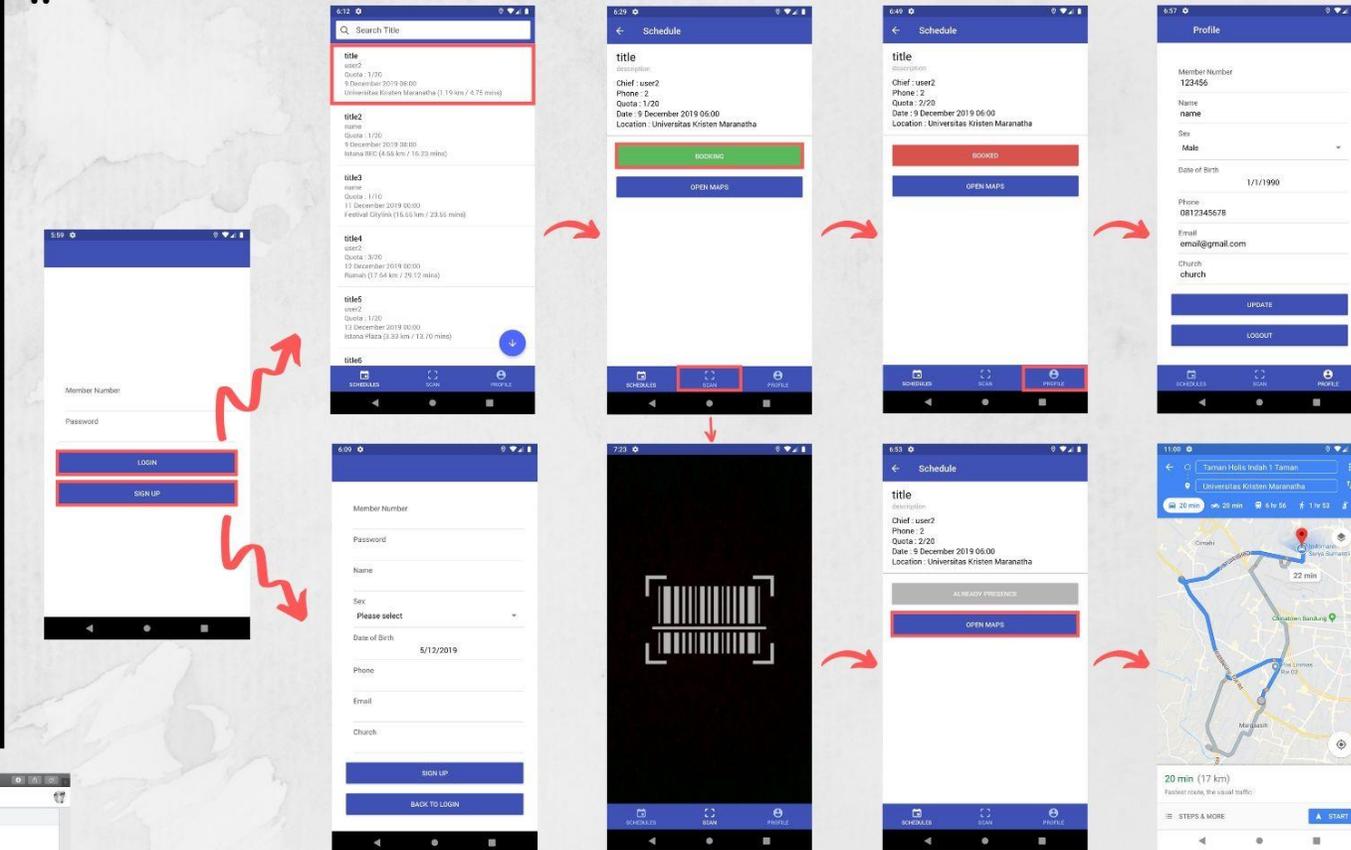
 Firebase

 React JS & React Native

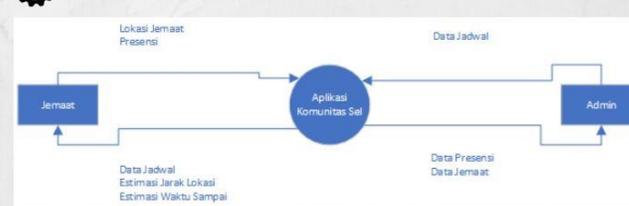
 Web



Mobile App User Flow



Desain Sistem



Kesimpulan

Perubahan sistem manual menjadi digital dan penggunaan teknologi dari fitur yang telah dianalisis dapat mendukung kegiatan komsel di gereja berdasarkan hasil evaluasi pada salah satu gereja di Kota Bandung.





Abstrak

Orang pada zaman sekarang berkomunikasi melalui sosial media yang dapat diakses dengan cepat. Bukan hanya untuk berkomunikasi tetapi untuk berjualan atau berbisnis berbasis digital yang memudahkan para penjual karena informasi bisa sangat cepat tersampaikan ke banyak orang. Dengan fenomena tersebut, Bimbingan Belajar Media sebagai lembaga bimbingan belajar mulai memasarkan jasanya dengan memanfaatkan website dan sosial media seperti Instagram dan Facebook. Digital Marketing yang telah diterapkan di Bimbingan Belajar Media, yaitu update website development, content marketing serta hasil yang sudah dicapai melalui analisis menggunakan Gogle Analytics dan Insight.

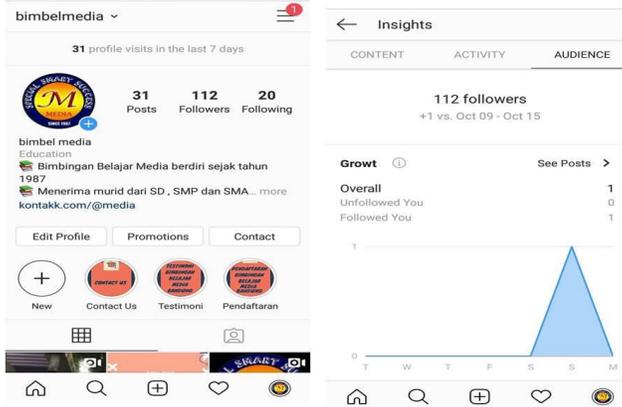
Introduction

- Digital marketing adalah suatu kegiatan pemasaran dengan menggunakan internet dan perangkat yang terhubung dengannya, seperti website dan sosial media untuk menghasilkan brand awareness. Pada dasarnya digital marketing itu mirip dengan pemahaman pemasaran tradisional.
Bimbingan belajar Media Bandung merupakan satu dari berbagai bisnis dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan pemasaran online, baik di sosial media maupun website.
Komitmen bimbingan belajar Media adalah memberikan pelayanan terbaik kepada siswa yang belajar dibawah naungannya. Demi menjaga kualitasnya, Bimbingan Belajar Media menyediakan guru-guru yang berkualitas serta konsep mengajar yang up to date. Tentunya pemasaran pada Bimbingan Belajar Media Bandung diharuskan up to date sehingga pemasaran menjadi salah satu faktor utama agar bisnis tersebut berhasil. Dengan membuat business page di Instagram dan Facebook diharapkan agar masyarakat lebih mengenal bimbingan belajar Media serta membuat website menarik yang dapat memberikan informasi secara jelas dan lengkap baik untuk bimbingan belajar Media maupun informasi seputar pendidikan.

Result

Instagram @BimbelMedia

- Posting materi dua kali satu minggu pada sosial media.
Postingan instagram dan facebook sudah secara otomatis tersambung.
Malakukan posting berupa video Bimbel Media.
Mempergunakan fitur promosi di Instagram untuk konten yang video.



Facebook BimbelMedia

- Membuat Facebook Business Page
Menyambungkan Facebook dan Instagram
Posting materi dua kali satu minggu pada sosial media.
Postingan instagram dan facebook sudah secara otomatis tersambung.

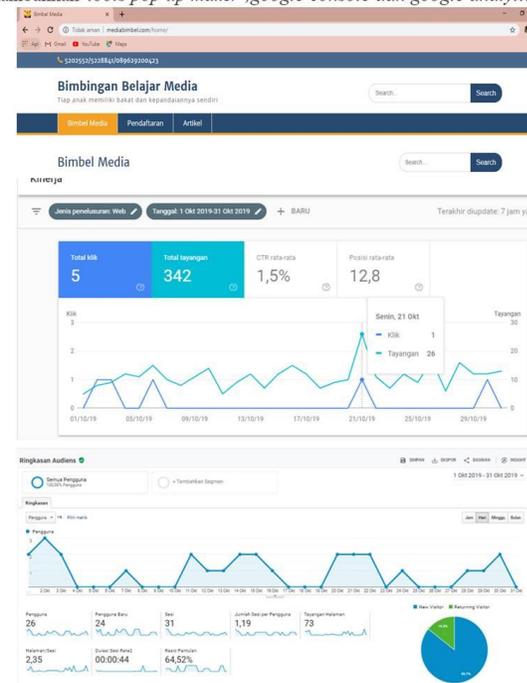


Kesimpulan dan Saran

Penerapan digital marketing dan pengembangan website Bimbel Media cukup membantu untuk meningkatkan awareness orang-orang terhadap Bimbel Media lalu dengan adanya campaign yang disesuaikan dengan image Bimbel Media, terjadwal dan up to date membuat orang lebih tertarik terhadap Bimbel Media. Pembuatan video marketing ditambah dengan fitur berbayar promosi social media membuat pengunjung profile Bimbel Media meningkat. Untuk kegiatan berinteraksi secara digital atau online lebih cenderung banyak berinteraksi di social media. Maka dari itu akan lebih efektif bila berfokus pada penerapan digital marketing di social media. Dalam tracking kegiatan marketing atau campaign yang dibuat pada website dapat menggunakan google analytics dan untuk social media dapat dilihat pada menu insight nya. Google console membantu agar dapat melacak keberadaan situ dihasil penelusuran google.

Website http://mediabimbel.com

- Mengubah tampilan Page
Menambahkan artikel
Menambahkan tools pop up maker, google console dan google analytics





Sistem Rekomendasi Berbasis Collaborative Filtering Pada Toko Kosmetik Beauty Gallery

VIANDRO ALFARIS 1472040

Tujuan?

Menerapkan sistem rekomendasi berbasis collaborative filtering untuk membantu pengguna menentukan pilihan barang.

10
JANUARI
2020



Sistem Rekomendasi?

Suatu sistem yang digunakan untuk melakukan prediksi terhadap sesuatu objek.

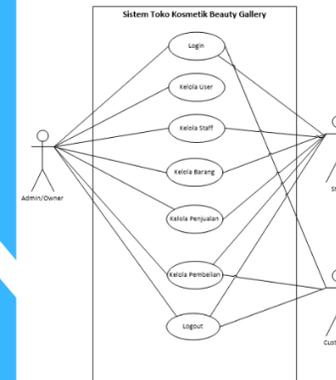
4 Step

#1 Jarak

#2 Similaritas

#3 Rekomendasi

#4 MAE



Collaborative Filtering ?

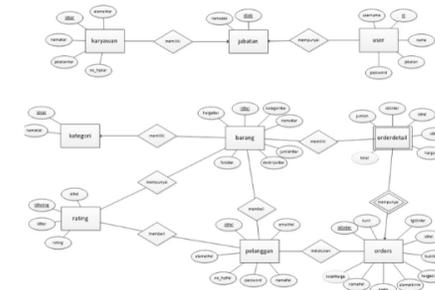
Suatu metode untuk membuat prediksi preferensi pengguna secara otomatis berdasarkan preferensi pengguna yang lain.

Home

Rekomendasi Untuk Anda

Show 10 entries

No	Foto	Nama Barang	Harga
1		Banana Boat Sunscreen	Rp. 100.000,00
2		Emina Moisturizer	Rp. 22.000,00
3		Wardah Sunscreen	Rp. 25.000,00



CARE
EXCELLENCE

I'm Maranatha

