



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

KUMPULAN KARYA MAHASISWA

POSTER TUGAS AKHIR

SEMESTER GENAP 2019/2020
22-29 JUNI 2020

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





29

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 29 poster yang dipamerkan pada tanggal 22-29 Juni 2020 secara Online

bit.ly/itmaranatha-pameranta

Semoga kumpulan poster ini memberikan inspirasi bagi semua pihak.





Pembuatan Sistem Multimedia dan Scheduler Pada Smart Mirror dengan Google Assistant

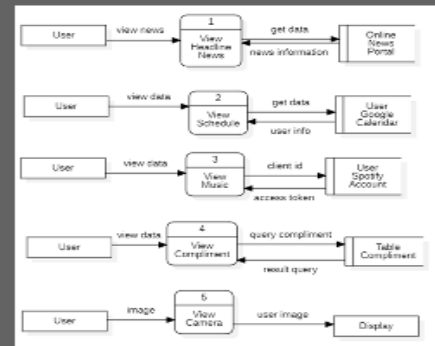
Sean Marshall
Dr. Hapnes Toba, M.Sc.

1372043
710004

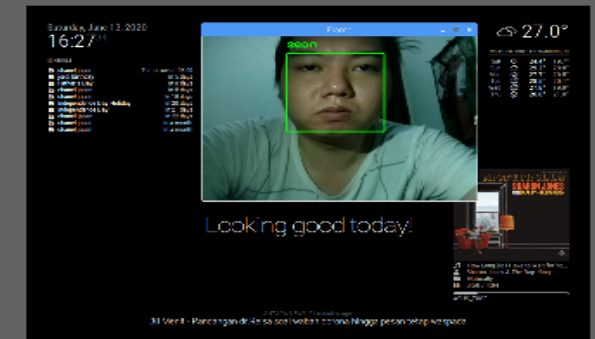
Abstrak

Penggunaan Raspberry Pi dalam kegiatan beraktfifitas dengan ukuran yang mini dapat melakukan komputasi kompleks, yaitu seperti pengolahan citra digital memakai teknik pengenalan wajah. algoritma yang digunakan bernama eigenfaces. salah satu algoritma pengenalan wajah yang ringan cocok dioperasikan pada raspberry pi penelitian berfokus pada raspberry pi yang dihubungkan dengan sistem multimedia smart mirror. ditampilkan di -cermin, bertujuan agar pengguna dapat cukup informasi dengan menatap cermin. bahasa yang digunakan adalah bahasa python. hasil penelitian ini mampu menggunakan algoritma eigenfaces pada raspberry pi untuk mendeteksi wajah

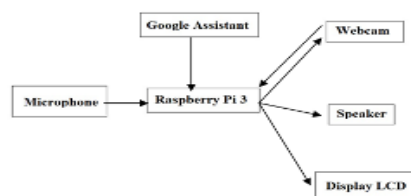
Dataflow Diagram



Screenshot Program



Rangkaian Blok Diagram



Teknik Algoritma Eigenfaces



teknik mengubah wajah menjadi warna abu-abu untuk kemudian dilakukan deteksi wajah setelah mendapat wajah, kemudian dicocokkan dengan database yang telah dibuat sebelumnya



Diana Trivena Yulianti, S.Kom., M.T.

[illegible]

The image shows the login screen of the RSUD CIDERES system. It features the RSUD CIDERES logo, which consists of a green cross inside a yellow circle, followed by the text "RSUD CIDERES" in green. Below the logo, the word "LOGIN" is displayed in black. There are two input fields for "Username" and "Password", each with a small icon to its left. A "Login" button is located below the password field. At the bottom, there is a "Forgot Password" link and a "Register" button.





APLIKASI MANAJEMEN KLINIK PERSADA PAPUA BARAT

Deskripsi

Aplikasi pencatatan Riwayat kunjungan pasien, yang dibuat dengan berbasis Desktop (Offline) dan Web (Online.)

Semua pencatatan akan berhubungan dengan aplikasi Desktop, dan laporan-laporan yang didownload atau ingin ditampilkan akan berada dalam Web.

Aplikasi ini menggunakan fitur sinkronisasi Database antara aplikasi desktop dan web sebagai fitur Utama.

Rancangan

Database yang dibuat di Desktop dan Web mirip namun ada beberapa point yang berbeda, untuk digunakan dalam fitur sinkronisasi Database.

Dikarenakan kendala koneksi, fitur sinkronisasi Database tidak dibuat secara live untuk terus menerus mengirimkan data ke web, namun staff akan melakukan prompt login ketika ingin melakukan Sinkronisasi.

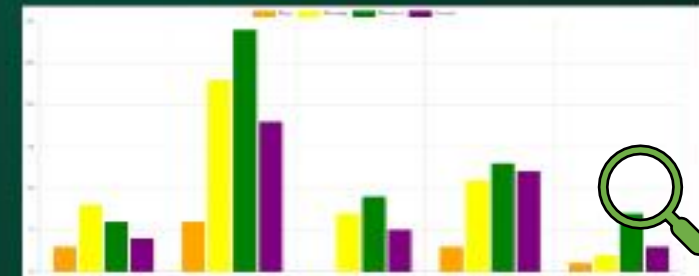
Aplikasi Desktop dibagi menjadi 4 bagian Utama, yakni Data Pasien, Data Terapi, Farmasi, dan Riwayat Kunjungan. Bagian Obat dan diagnosis menggunakan Fitur Autocomplete, agar mencegah kesalahan dalam penulisan nama obat atau diagnosis.

Pada web, laporan data pasien akan dibagi menjadi tiga, yakni Usia, Jenis Kelamin, dan Diagnosa. Laporan pada web dibuat menggunakan grafik dalam tiga tipe, Stack Bar, Pie Chart, dan Horizontal Bar Chart. Masing-masing dikategorikan kedalam bulan.

Laporan pada web juga dapat didownload dalam bentuk PDF.

Hasil

The screenshot shows the desktop application interface for 'Persada Health'. It features a sidebar on the left with navigation options: 'Data Pasien', 'Data Terapi', 'Farmasi', and 'Riwayat Kunjungan'. The main area displays a form for patient data entry, including fields for 'No. UMR', 'No. KTP', 'Nama', 'Umur', 'Jenis Kelamin', 'Alamat', 'No. HP', and 'No. Email'. There are also dropdown menus for 'Status Pekerjaan' and 'No. ID'. A 'Simpan' button is visible at the bottom right of the form.





FAKULTAS
TEKNOLOGI INFORMASI

Perbandingan Pengembangan Front-End Menggunakan Blade Template dan Vue Js

Christian Chastro
1672006

christian.chastro.christianc@gmail.com

Dibimbing oleh
Erico Darmawan H., S. Kom., M.T.

Deskripsi

Membandingkan pengembangan *front-end* menggunakan Blade Template yang merupakan *templating engine* dari Laravel, dibandingkan dengan *framework* Vue Js yang merupakan salah satu *framework front-end* yang menggunakan bahasa pemrograman JavaScript. Hal-hal yang diuji Performa, diuji menggunakan Chrome DevTools Audits Panel. Kecepatan Scripting, diuji menggunakan Chrome DevTools Timeline Panel.

Hasil yang didapatkan performa Blade Template lebih baik dibandingkan dengan Vue JS. Performa Vue Js lebih stabil dibandingkan dengan Blade Template. Kecepatan Scripting Blade Template jauh lebih cepat dibandingkan dengan Vue Js.

Kecepatan Scripting



355 ms



66670ms



Tampilan Website



Performa





#1 Deskripsi

Pada akhir perkuliahan mahasiswa akan diminta membuat sebuah poster yang mendeskripsikan tugas akhir yang dibuat untuk ditampilkan di acara pameran tugas akhir. Acara pameran tersebut belum memiliki sistem online yang dapat menampung data poster dan juga yang dapat menampung nilai dari dosen pembimbing.

Maka dibuat sebuah aplikasi website yang dapat menampung nilai poster mahasiswa dan data poster mahasiswa, sehingga pengunjung yang tidak dapat hadir bisa melihat poster yang dipamerkan secara online.

Rumusan masalah

1. Bagaimana mengimplementasikan website pameran Tugas Akhir yang digunakan untuk acara Pameran Tugas Akhir?

2. Bagaimana membuat sistem yang dapat memudahkan dosen pembimbing memberikan penilaian?

Tujuan Pembahasan

1. Membuat website untuk acara pameran Tugas Akhir yang digunakan mulai semester ganjil 2019/2020.

2. Membuat website untuk memudahkan dosen memberikan nilai poster kepada mahasiswa.



Tampilan Website

Tampilan Halaman Awal



Tampilan Halaman Admin



Tampilan Halaman Dosen



#3 Use Case Diagram



#4 Kesimpulan

1. Aplikasi Website ini dapat menampung data poster pameran mahasiswa.

2. Dapat menampung data nilai yang akan diberikan dosen pembimbing kepada mahasiswa yang telah mengikuti pameran.

#2 </>



CODEIGNITER





PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI NETWORK MONITORING SYSTEM MENGGUNAKAN ZABBIX PADA JARINGAN UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA

Christian; Billy Susanto Panca, S.T.,M.T.

Gambaran Umum

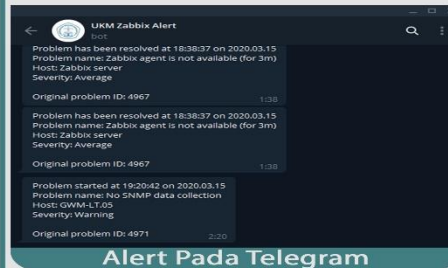
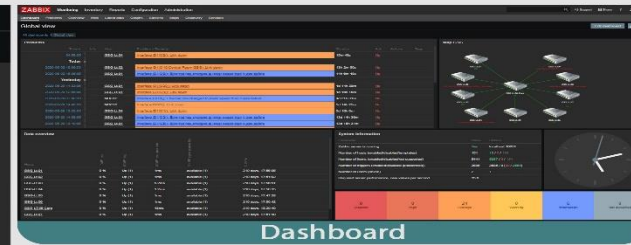
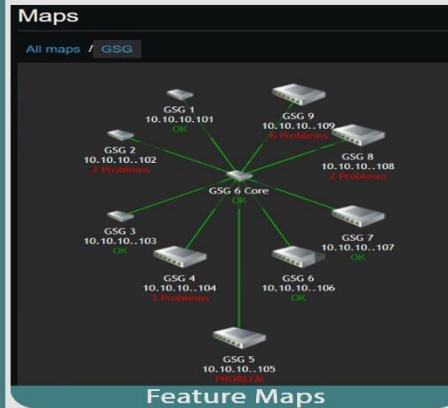
Sistem ini akan terpusat pada sebuah server menggunakan aplikasi Zabbix yang akan mengawasi kondisi terkini pada jaringan, disertai pula dengan pemetaan jaringan dan kondisi dari link yang menghubungkan antar perangkat dalam jaringan seperti router, switch, dan komputer client. Pada penelitian ini akan difokuskan pada switch. Untuk perangkat seperti switch perlu adanya pengaturan pada SNMP.

Selain itu, akan dibuat peringatan dini yang bersifat dependency parent and child switch. Dependency parent and child switch adalah apabila terputus koneksi parent switch atau distribution switch, maka child switch atau access switch tidak mengirim alert sejumlah child switch yang terhubung dengan parent switch. Alert yang diberikan berupa pesan peringatan kepada network administrator menggunakan media Telegram.

Zabbix

Zabbix adalah software bersifat webbase yang dapat memonitoring berbagai parameter jaringan, kesehatan, dan menghubungkan server. Zabbix menggunakan mekanisme alert fleksibel yang memungkinkan pengguna mengkonfigurasi alert berbasis email atau beberapa media penyampaian lain. Alert ini guna reaksi cepat menangani masalah server atau pun masalah lainnya. Fitur report dan visualisasi data yang dimiliki

Hasil Implementasi



Hasil Survey Kepada Administrator Jaringan

Responden : Administrator Jaringan
Divisi Pengelolaan Infrastruktur
Direktorat Informasi
Universitas Kristen Maranatha

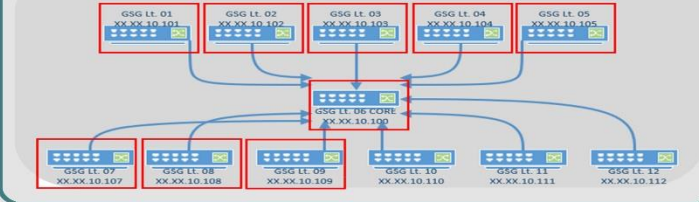
Berdasarkan hasil survey yang telah didemolakan kepada Administrator Jaringan, dengan adanya Zabbix Administrator Jaringan merasa sangat terbantu dengan feature yang telah dibuat guna mendukung produktifitas dan kinerja mereka.

Skema System



Topologi

Gedung Serba Guna



Kesimpulan

Dengan adanya Zabbix, Administrator Jaringan dapat terbantu dalam menemukan permasalahan yang terjadi dilapangan dikarenakan adanya alert dengan media Telegram akan menginfokan permasalahan yang terjadi pada perangkat yang bermasalah dan dapat mengakses dokumentasi denah jaringan saat diperlukan tanpa menggunakan denah fisik.





Nama : Alvin Kusuma Putra | NRP : 1672028
Pembimbing : Hendra Bunyamin, S.Si., M.T.

Tugas Akhir Semester Genap 2019/2020

ABSTRAK

Pengenalan tulisan tangan simbol matematika memiliki masalah dalam bidang pattern recognition dan hal itu yang membuat lebih sulit untuk dideteksi daripada tulisan tangan biasa. Struktur penulisan yang kompleks dan simbol matematika yang beragam membuat tulisan tangan ekspresi matematika sulit dilakukan proses segmentasi, rekognisi simbol dan analisis struktur. Proses tersebut digunakan untuk mengubah ekspresi matematika tulisan tangan menjadi format teks digital seperti LaTeX atau MathML. Dalam hal ini, proses rekognisi simbol atau pengenalan simbol menjadi fokus dalam penelitian, dengan membandingkan beberapa model yang terdapat dalam metode Convolutional Neural Network dan mencari nilai akurasi yang terbesar.

Convolutional Neural Network (CNN) adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengenali tulisan tangan dengan sangat akurat, dalam penelitian ini CNN akan digunakan untuk mengenali simbol dalam ekspresi matematika dan akan diuji dengan model ResNet34 dan DenseNet121. Penelitian ini juga menjelaskan bagaimana menerapkan metode deep learning seperti CNN yang dapat membedakan suatu objek dalam gambar, dan setelah dua model diuji, kami belajar bahwa kedua model memiliki kinerja dan arsitektur yang berbeda, model DenseNet121 menjadi model yang lebih baik jika dibandingkan dengan model ResNet34 dalam tingkat akurasi.

TUJUAN

1. Dapat mengetahui proses pengenalan tulisan tangan simbol matematika dengan menggunakan metode Convolutional Neural Network.
2. Mengetahui perbandingan keakuratan metode Convolutional Neural Network dalam pengenalan simbol matematika.

ALUR PENGUJIAN



HASIL PENGUJIAN

Training Epochs		ResNet34	DenseNet121
25	Training Loss	28.70%	15.28%
	Validation Loss	25.06%	23.82%
	Accuracy	93.35%	94.44%
50	Training Loss	12.17%	5.92%
	Validation Loss	19.48%	21.51%
	Accuracy	95.33%	96.07%
75	Training Loss	5.83%	1.58%
	Validation Loss	19.34%	22.30%
	Accuracy	95.90%	96.73%
100	Training Loss	4.73%	1.10%
	Validation Loss	19.28%	24.40%
	Accuracy	95.99%	96.64%

KESIMPULAN

1. Penelitian ini berhasil mendeteksi simbol matematika yang menggunakan input dari tulisan tangan simbol matematika.
2. Dapat mengimplementasikan metode CNN dengan model ResNet34 dan DenseNet121 untuk mengenal tulisan tangan simbol matematika.
3. Diharapkan akurasi pada model DenseNet121 lebih tinggi dibandingkan dengan ResNet34





FAKULTAS
TEKNOLOGI INFORMASI

RE-KONFIGURASI CHANNELING ACCESS POINT UNTUK MENGATASI INTERFERENSI DENGAN STUDI KASUS UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA

Oleh Henry Timothy Halim Nuradi
Dibimbing Billy Susanto Panca, ST., MT

LATAR BELAKANG

Access point di gedung gwm semuanya dikonfigurasi secara auto channeling yang membawa dampak munculnya interferensi antar access point di gedung gwm sehingga perlu adanya rekonfigurasi access point meliputi channel, signal power, dan rssi di setiap access point di dalam gedung gwm

KESIMPULAN

1. Hasil konfigurasi channel manual berhasil meningkatkan throughput sebesar 30,02%
2. Hasil konfigurasi channel manual berhasil meningkatkan kestabilan jaringan pada jitter dengan penurunan sebesar 89,12%
3. Hasil konfigurasi channel manual berhasil meningkatkan kestabilan jaringan pada parameter loss dengan penurunan sebesar 91,04%

LANGKAH KERJA

LANGKAH KERJA DIMULAI DARI MENGUMPULKAN DATA DARI NOC, LALU PEMETAAN ACCESS POINT DAN DILAKUKAN PENGUKURAN METRIK QOS SEBELUM KONFIGURASI DAN DILANJUTKAN DENGAN IMPLEMENTASI CHANNEL (1, 6, 11), TRANSMIT POWER (LOW), DAN RSSI (-65 Db). step selanjutnya adalah pengukuran metrik qos sesudah konfigurasi. pada tahap akhir dilakukan analisis data untuk melihat hasil perbedaan konfigurasi auto dan manual

HASIL KONFIGURASI

Data Pengujian	Throughput (Mbps)		Jitter (ms)		Loss (%)	
	Auto	Manual	Auto	Manual	Auto	Manual
Hasil Rata-rata pengujian lantai 1, 4, 10, dan 12	23,15	30,1	31,26	3,4	15,74	1,41

METODE KERJA



Contact:

Henrytimothyhalim@gmail.com/+6281573999278

Tugas Akhir Semester Genap 2019/2020



1 | Deskripsi

Pada proyek ini mahasiswa diminta membuat sebuah website untuk instansi Maranatha. Instansi ini mengurus semua kerjasama yang terjadi di Maranatha tetapi belum ada sistem online yang dapat menampung kerjasama dan dokumen-dokumen yang ada.

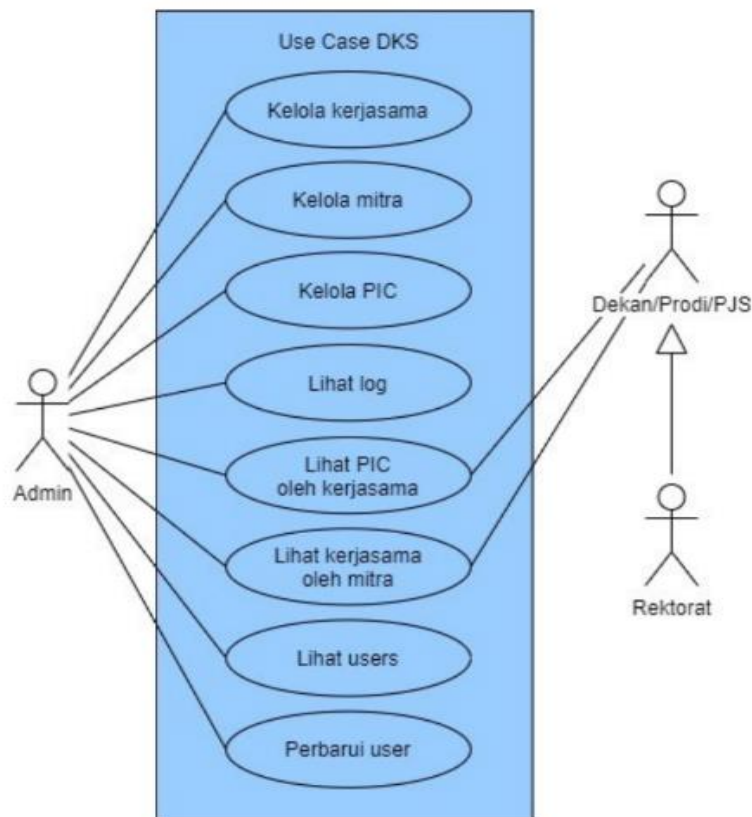
Maka Di buatlah Dashboard untuk membantu admin dalam pengolahan dokumen dan bisa dilakukan secara online.

3 | Kesimpulan

Aplikasi ini dapat menampung dokumen serta mengambil dokumen.

Memasukan dokumen dapat dilakukan secara online sehingga mempermudah dalam pekerjaan Instansi

2 | Use Case Diagram



Tampilan

The screenshot shows a web application interface with a sidebar menu on the left containing options like Dashboard, PIC, Mitra, Dokumen, Chart, and Pages. The main content area displays a table titled "Tampilkan / Sisa PIC" with the following data:

ID	Nama Lengkap	Email	Nomor Telepon	Alamat	Created At
6	test4	test4@gmail	0811235678	Bandung	2020-03-14T05:34:41.000Z
5	test	test@gmail	0811235678	Bandung	2020-03-14T05:33:16.000Z
4	test	test@gmail	0811235678	Bandung	2020-03-14T05:32:52.000Z
3	test	test@gmail	0811235678	Bandung	2020-03-14T05:31:31.000Z
2	test	test@gmail	0811235678	Bandung	2020-03-14T05:30:10.000Z
1	test	test@gmail	0811235678	Bandung	2020-03-14T05:28:49.000Z



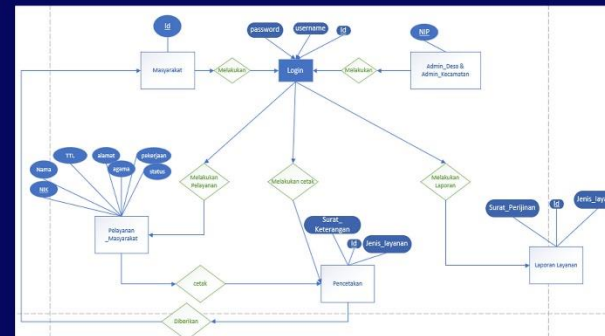
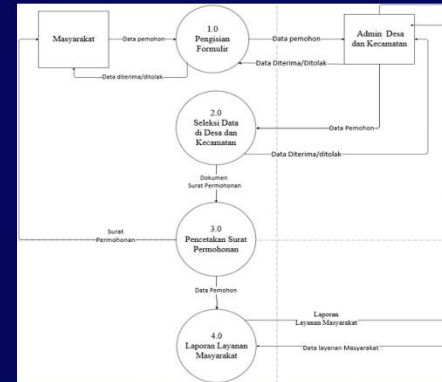


Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Masyarakat Tingkat Desa dan Tingkat di Kabupaten Bandung Barat Berbasis Website E-Government

Deskripsi

Pelayanan masyarakat di desa dan di kecamatan wilayah Kabupaten Bandung Barat saat ini, masih berorientasi pada hardcopy yang membutuhkan banyak kertas. Implementasi Sistem website E-Government yang dikembangkan dalam desa dan kecamatan ini meliputi data hasil pelayanan surat keterangan menjadi akurat dan handal, karena perekaman data langsung dari website pelayanan ke data-base dan pengolahan data. Website E-Government didefinisikan sebagai suatu mekanisme interaksi baru antara pemerintah dengan masyarakat dan pihak-pihak lain yang berkepentingan, dimana pemanfaatan teknologi komunikasi dengan tujuan meningkatkan kualitas pelayanan masyarakat

Desain Sistem



Aplikasi Website





PERANCANGAN SISTEM MANAJEMEN SEKOLAH BERBASIS PROGRESSIVE WEB APPS

Yafet Raphael (1672066)

Pembimbing : Dr. Bernard R. Suteja, S.Kom., M.Kom.

Tugas Akhir Semester Genap 2019/2020

Latar Belakang

Sistem penilaian pada sekolah di Indonesia memiliki tata cara penilaian nya masing-masing. Penilaian akhir berupa laporan yang berisi nilai-nilai sekaligus komentar dari guru. Jumlah siswa dan guru yang berbeda jauh mengakibatkan guru kesulitan dan dapat terjadi kesalahan dalam penilaian. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi yang dapat membantu proses penilaian yang dilakukan oleh guru.

Maka dibuatlah sebuah aplikasi berbasis progressive web apps yang dapat membantu guru melakukan proses penilaian dan juga dapat memberikan informasi nilai kepada siswa secara real-time.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah sistem manajemen sekolah berbasis progressive web apps ?

2. Bagaimana merancang sebuah sistem manajemen sekolah yang dapat membantu dalam proses input nilai terhadap siswa ?

Tujuan

1. Merancang sebuah sistem manajemen sekolah berbasis progressive web apps.

2. Merancang sebuah sistem manajemen sekolah yang dapat membantu proses input nilai yang dilakukan oleh guru terhadap siswa

Tampilan Aplikasi

← SIMAS Register

1672003

Miranda

Jl. Suryakumtani

Bandung

tanggal lahir 15/08/2002

Jenis Kelamin Perempuan

Status Aktif

siswa

UPDATE

Leave the password blank if you don't want to change it.

Halaman Edit user

← SIMAS Guru

IPA01 - 1672003

IPA01/1/1 : 80	UTS : 90
IPA01/1/2 : 85	UAS : 80
IPA01/1/3 : 75	Periode : ex. 2019/2020
IPA01/2/1 : 88	Komentar Guru
IPA01/2/2 : 80	
IPA01/2/3 : 90	
IPA01/3/1 : 95	
IPA01/3/2 : 75	
IPA01/3/3 : 100	

UPDATE

Halaman Input Nilai

← Miranda - 1672003

IPA01/1 : 77

IPA01/2 : 77

IPA01/3 : 85

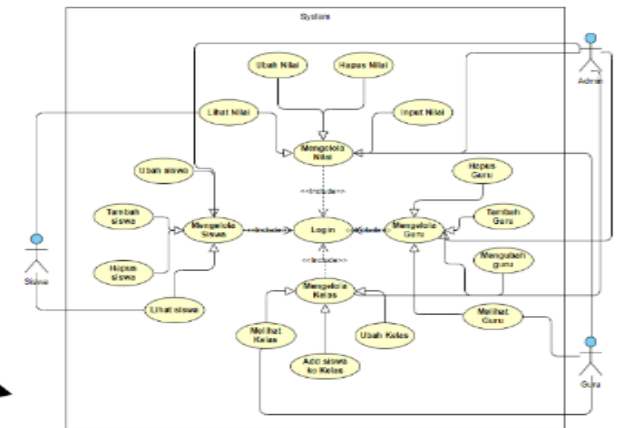
UTS : 90

UAS : 80

Komentar Guru : Sudah baik, tingkatan.

Halaman Nilai siswa

Use Case Diagram



Progressive Web Apps

Progressive web apps dapat digambarkan seperti kumpulan dari teknologi, konsep desain dan web API (Application Programming Interface) yang bekerja secara bersamaan untuk memberikan sentuhan layaknya sebuah aplikasi native.

Ionic Framework

Ionic framework adalah sebuah framework yang dikembangkan menggunakan Angular dan Apache Cordova. Ionic ini dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi hybrid. Aplikasi hybrid adalah aplikasi yang dapat berjalan pada beberapa platform tanpa harus mengembangkan aplikasi tersebut secara terpisah, karena setiap platform memiliki tools yang berbeda. Ionic memiliki integrasi dengan Angular, Vue, dan React.



Kesimpulan

1. Aplikasi ini dapat membantu proses penilaian siswa oleh guru.
2. Aplikasi ini dapat memberikan siswa akses untuk melihat nilai secara real-time.



(+62) 812-9888-9753



yafet.rafael@outlook.com





VIRTUAL ASSISTANT UNTUK SISTEM MANAJEMEN SEKOLAH DENGAN MENGUNAKAN LANDBOT

Louren Fernando (1672074)
Pembimbing : Dr. Bernard R. Suteja, S.Kom., M.Kom.

Tugas Akhir
Semester Genap
2019/2020

Latar Belakang

- Kebingungan pengguna dalam mencari informasi dalam sebuah website karena banyaknya fitur dalam suatu website.
- tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat otomatisasi komunikasi antara pengguna dan admin agar pengguna dapat menggunakan fitur-fitur website secara cepat. Otomatisasi yang buat adalah dalam bentuk chatbot dimana pengguna dalam melakukan percakapan dalam bentuk pesan kepada bot yang telah dirancang.



Teknologi

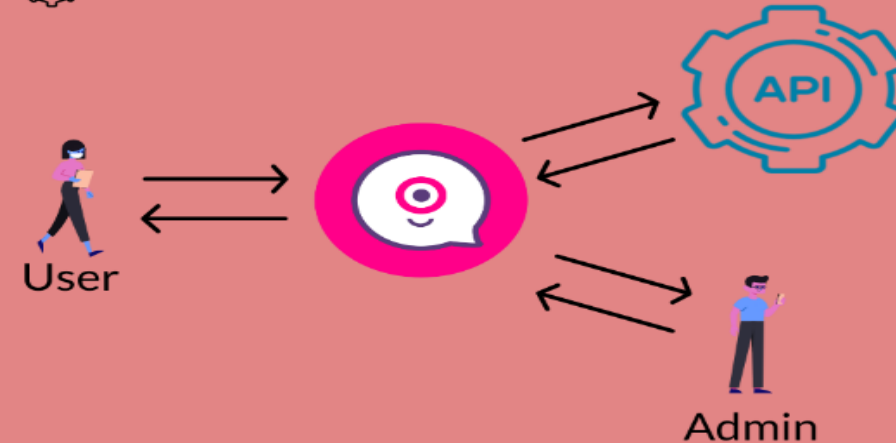


Tujuan

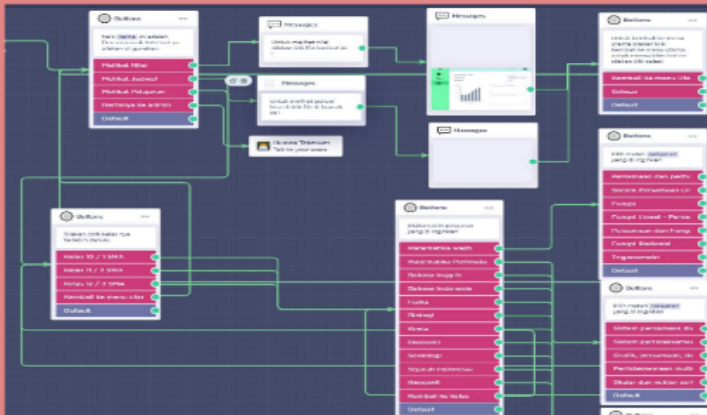
- Membuat otomatisasi alur dan skenario percakapan mengenai fitur-fitur website untuk mendukung sebuah sistem chatbot sehingga menjawab pertanyaan-pertanyaan pengguna yang umum dan membantu pengguna mendapatkan informasi yang tepat dari pertanyaan pengguna.
- Membuat chatbot yang berisikan fitur utama dalam website agar pengguna bisa memahami dan menikmati fitur website dengan cepat.
- Melakukan penelitian mengenai teknologi chatbot dalam Landbot.



Desain sistem



Contoh Arsitektur



Contoh Alur Chat



Kesimpulan

- landbotio dapat membuat beberapa fitur sesuai dengan keinginan peneliti
- chatbot ini pun bisa di implementasikan di website dengan mudah dikarenakan landbotio sudah menyediakan script sehingga peneliti bisa memasukkannya kedalam website





Tugas Akhir
Semester
Genap
2019/2020





PEMBUATAN WEBSITE DAN ANALISA DIGITAL MARKETING PADA USAHA RESTAURANT ANGKRINGAN BAPA AMPI

PENGANTAR

Dunia bisnis telah berkembang pesat seiring perkembangannya zaman, sekarang ini konsumen akan lebih mempertimbangkan produk atau jasa yang akan mereka beli atau gunakan. Para pebisnis tentu saja harus mempertimbangkan mengenai Digital Marketing. Digital Marketing adalah Suatu cara untuk mempromosikan sebuah produk menggunakan media digital/internet yang jangkauannya luas dan juga dapat berinteraksi dengan calon konsumen salah satu contohnya dapat diterapkan pada sosial media. Penelitian ini menggunakan website dan sosial media instagram dan facebook sebagai sarana pemasaran online.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana membuat sistem yang dapat membantu promosi angkringan?
2. Bagaimana meningkatkan promosi dan penjualan pada Restaurant Angkringan Bapa Ampu?
3. Bagaimana penerapan digital marketing pada situs web, instagram dan facebook untuk meningkatkan jumlah page view, reach, follower, engagement, traffic dan click pada Angkringan Bapa Ampu?

TARGET PEMASARAN

Website

• Visitor : 100

Instagram

• Kampanye : 2
• Follower : 100
• Reach : 250/Kampanye

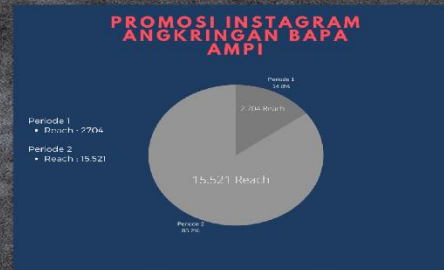
Facebook

• Follower : 50

RENCANA KEGIATAN KAMPANYE

Rencana kegiatan kampanye yang akan dilakukan adalah dengan melaksanakan metode-metode Digital Marketing (Search Engine Optimization (SEO), Social Media Marketing, Content Marketing, E-mail Marketing) semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan jumlah visitor pada website. Rencana pelaksanaan Email Marketing dilakukan ketika pemilik Restoran memberikan promo dalam periode tertentu, maka promo tersebut akan dikirimkan melalui email kepada pelanggan yang sudah mendaftarkan email mereka. Sedangkan Content Marketing akan melakukan pembuatan konten yang akan di upload di situs website, Instagram dan Facebook.

ANALISA



Promosi pada Instagram menghasilkan :

- 18.225 jangkauan
- 78 pengikut baru
- 52 website klik
- 254 profile visit

SIMPULAN

Penggunaan Wordpress sebagai sarana pembuatan dan pengembangan website sudah sesuai dan penggunaan google analytic untuk memantau perkembangan website sehingga dapat membantu melakukan analisis yang cukup baik terhadap website.

- Penyampaian informasi menggunakan sarana media sosial Instagram serta penggunaan insight Instagram untuk melakukan analisis sudah cukup baik.
- Penyampaian informasi menggunakan sarana media sosial Facebook kurang efektif karena Facebook Angkringan Bapa Ampu tidak memiliki pengaruh besar terhadap penyampaian informasi mengenai Angkringan Bapa Ampu dan penggunaan Facebook insight sudah cukup baik.
- Dan berdasarkan hasil yang didapatkan, dapat dikatakan kegiatan digital marketing dapat membantu meningkatkan brand awareness masyarakat terhadap produk/jasa yang ditawarkan melalui postingan dan promosi di media sosial maupun artikel yang di buat di website.

SARAN

Saran untuk kedepannya sebaiknya konten di post lebih terjadwal, memaksimalkan penggunaan digital marketing dengan promosi berbayar, selain itu memperkenalkan produk dan konten lebih maksimal kedepannya. Serta membuat campaign yang lebih menarik agar dapat menarik minat dari pengguna sosial media dan lebih tepat sasaran lagi.



Sistem Informasi Peningkat Pembayaran dan Pengiriman dalam Inventarisasi Barang pada CV. Sinar Cemerlang Cirebon

Dibimbing oleh: Diana TY, S.Kom., M.T.

1573012 - Ivan Chendana

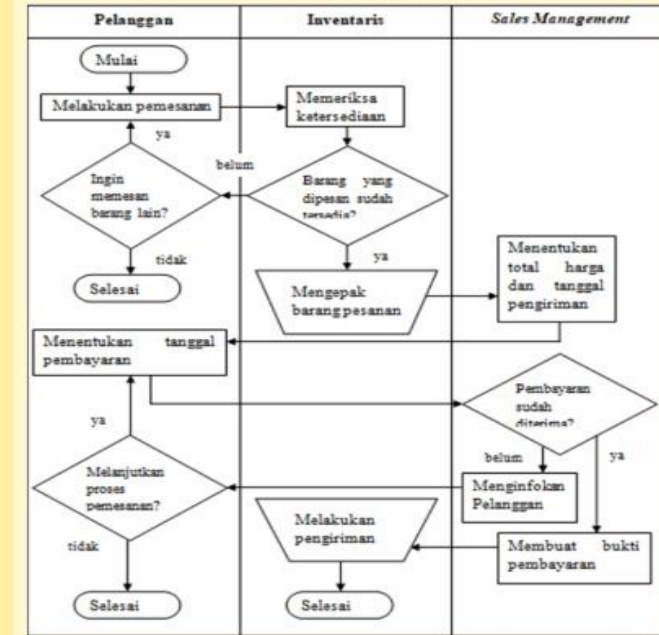
Deskripsi

CV. Sinar Cemerlang adalah suatu perusahaan di kota Cirebon yang bergerak di dalam bidang pendistribusian produk-produk kecantikan seperti make-up, lipstik, eye-liner, dan lain-lain. Perusahaan ini memiliki aplikasi yang mencatat data produk dimana pengguna dapat melihat detail masing-masing produk yang saat ini tersedia di dalam gudang. Proses pembelian dimulai dari pembelian produk-produk kecantikan dari perusahaan pemroduksi, lalu produk-produk tersebut akan dicatat merek, kategori, harga, dan jumlah pembelian dari masing-masing produk tersebut ke dalam catatan detail pembelian. Kemudian, produk-produk yang dibeli akan disimpan ke dalam gudang. Setelah dilakukan pencatatan, jumlah stok produk-produk yang dibeli akan bertambah secara otomatis di dalam catatan data produk. Proses penjualan dimulai dari sebuah pengecer yang memesan produk-produk yang dibutuhkan kepada perusahaan, lalu perusahaan akan mencatat nama pengecer yang memesan, produk pesanan, dan jumlah masing-masing produk pesanan ke dalam catatan detail pemesanan. Selanjutnya, produk-produk pesanan akan dikirimkan kepada pengecer yang memesan. Pembayaran dapat dilakukan setelah atau sebelum terjadi pengiriman. Setelah dilakukan pencatatan, jumlah stok produk akan berkurang secara otomatis di dalam catatan data produk. Setelah proses pemesanan selesai, Catatan untuk detail pemesanan tersebut akan ditambahkan ke dalam catatan detail penjualan. Perusahaan ini perlu memperhatikan setiap pembayaran dan pengiriman yang sedang berjalan untuk diselesaikan sebelum melewati tanggal jatuh tempo yang telah ditentukan. Oleh karena itu, perusahaan ini membutuhkan aplikasi peningkatan pembayaran dan pengiriman produk pada pengecer-pengecer yang bersangkutan.

Desain Sistem



Flowchart



Kesimpulan

1. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melihat data-data yang ada seperti data pemesanan, reminder, data pelanggan, data produk, detail pembelian, dan detail penjualan.
2. Aplikasi ini dapat memudahkan pengguna untuk mengelola setiap data yang ada serta data-data barang yang masuk maupun yang keluar, sehingga proses-proses yang ada akan lebih cepat dan akurat.
3. Aplikasi ini menggunakan aplikasi yang dapat menyimpan basis data yakni XAMPP MySQL.

TUGAS AKHIR SEMESTER GENAP 2019/2020

PROTOTYPE PENGOLAHAN DATA SENSOR ARDUINO PADA VERTIKAL HIDROPONIK DENGAN BUZZER DAN RELAY

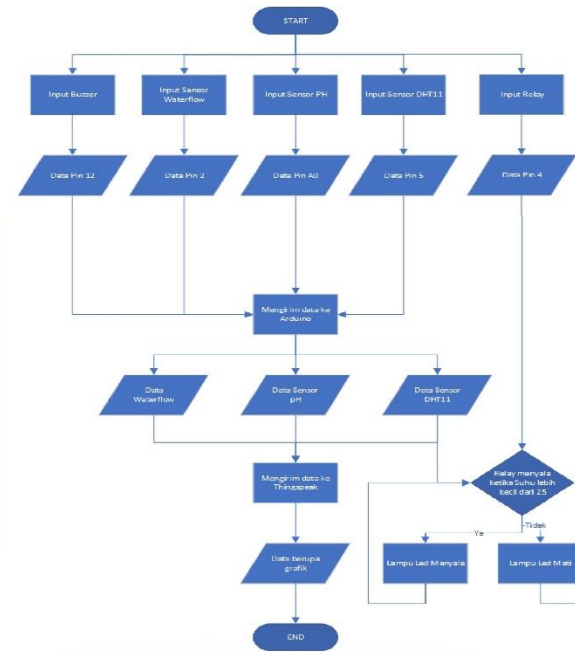
Rangga Adikusuma (1673001)
rangga.adikusumaa@gmail.com

Dr. Bernard R. Suteja, S.kom., M.kom.

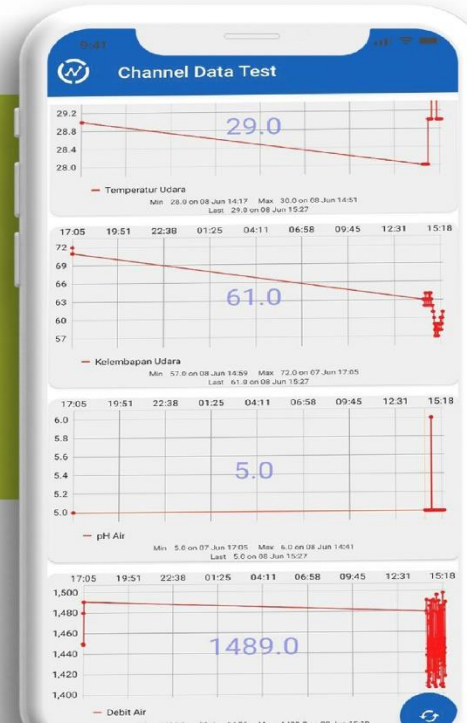
Pengolahan data pada sensor Arduino dengan menggunakan buzzer dan relay pada vertikal hidroponik akan sangat membantu dari segi peringatan, pengaturan suhu, pengaturan flow air, dan pengaturan nutrisi. Kita dapat mengakses atau melihat secara realtime dengan menggunakan Thingspeak yang tersedia di website maupun smartphone. selain itu nada peringatan juga berguna sekali untuk cepat memberitahu orang sekitar untuk segera membenahi apa yang bermasalah pada sistem tersebut. misalnya ada sensor yang tidak terbaca karena kabel terlepas. sistem akan mengeluarkan suara untuk memberitahu pemilik. Sedangkan lampu berfungsi untuk membuat suhu disekitar sesuai dengan tanaman.

Description

flowchart system



tampilan thingspeak



hasil vertikal hidroponik



Pemodelan Sistem Informasi Aplikasi Keuangan Mahasiswa menggunakan TOGAF Framework 9.1 pada Perusahaan X

Malaika Ferdiansyah - 1673005

Tiur Gantini, ST.,MT - 710071

Tugas Akhir Semester Genap 2019/2020

LATAR BELAKANG

- Sistem Informasi sekarang ini banyak diterapkan pada berbagai jenis perusahaan dengan adanya sistem informasi maka data pada sebuah organisasi atau perusahaan dapat diolah dan disebarluaskan dengan lebih terkoordinasi dan selaras.
- Perusahaan X merupakan salah satu perusahaan yang menerapkan sistem informasi keuangan mahasiswa. Namun dalam penerapannya belum ada pendokumentasian yang jelas. Sehingga dibutuhkan sebuah dokumentasi agar pelayanan yang diberikan kepada mahasiswa bisa dilakukan cepat, terkoordinasi dan selaras.
- Untuk mewujudkannya dibutuhkan pemodelan sistem informasi sehingga proses bisnis dan teknologi bersinergi.
- Framework yang digunakan untuk membuat pemodelan sistem informasi adalah TOGAF 9.1 dimulai dari Fase Preliminary sampai dengan Fase D Togaf Technology Architecture.

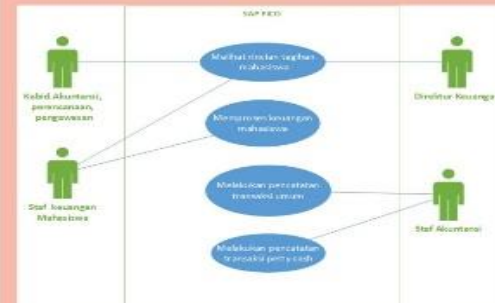
KESIMPULAN

- Dengan dibuatnya dokumentasi sistem informasi keuangan ini maka bagaimana proses bisnis yang dilakukan dan bagaimana alur sistem informasi keuangan bekerja dapat terlihat dengan jelas.
- Dokumentasi ini akan bermanfaat untuk dijadikan sebagai referensi apa saja yang harus diubah dan diperbaiki saat akan melakukan perubahan di perusahaan dengan melihat dokumentasi yang ada di setiap fase.

2.FASE A ARCHITECTURE VISION



4.FASE C INFORMATION SYSTEM ARCHITECTURE



5.FASE D TECHNOLOGY ARCHITECTURE

- Topologi jaringan yang digunakan perusahaan memiliki tiga provider yaitu Indosat, Lintas, Moratel
- Untuk Lintas dan Moratel keduanya masuk router yang sama
- kemudian masuk ke switch sehingga jika ada salah satu provider yang mati maka provider yang satu lagi dapat menanggung.

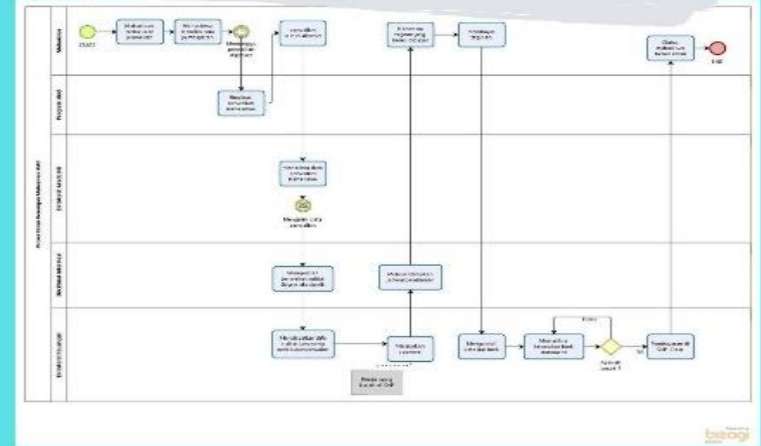
TOGAF

TOGAF Framework (The Open Group Architecture Framework) merupakan salah satu framework yang digunakan untuk menerapkan enterprise architecture. Togaf ini bersifat open source sehingga semua orang dapat menerapkannya pada perusahaan.

1. FASE PRELIMINARY

Ruang Lingkup Enterprise :
Direktorat Keuangan
Direktorat Informasi
Direktorat Akademik

3.FASE B BUSINESS ARCHITECTURE



METODE PENELITIAN





FAKULTAS
TEKNOLOGI INFORMASI

Tugas Akhir

Semester Genap 2019/2020

David Agustin Herman Susilo

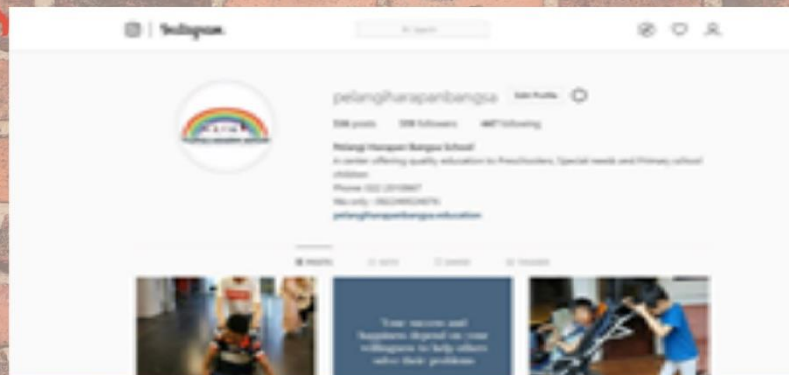
1673006

Penerapan Dan Analisis Pemasaran Digital pada Sekolah Pelangi Harapan Bangsa Bandung

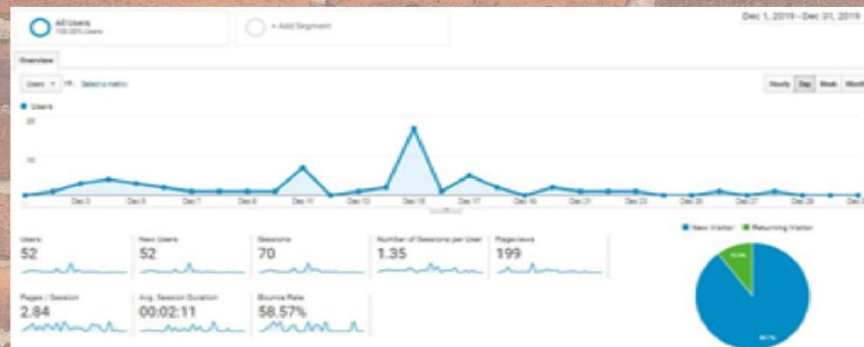
Pembimbing: Diana Trivena Yulianti, S.Kom., MT.

Deskripsi Singkat

Sekolah Pelangi Harapan Bangsa merupakan salah satu sekolah yang melakukan proses digital marketing. Proses digital marketing yang dilakukan bertujuan untuk memperkenalkan keberadaan Sekolah Pelangi Harapan Bangsa serta mencoba untuk menarik konsumen-konsumen baru. Rencana digital marketing yang dilakukan adalah unggahan berbagai hal yang bersangkutan dengan Sekolah Pelangi Harapan Bangsa. Beberapa hal yang diunggah antara lain berbagai kegiatan yang berada didalam dan diluar lingkungan sekolah, konten edukasi bagi orang tua, kutipan-kutipan motivasi, dan lain-lain. Hal-hal tersebut diunggah melalui sosial media seperti Instagram dan Facebook serta website. Kemudian hasil campaign tersebut dianalisis dan dievaluasi melalui data yang terdapat pada Instagram Insight untuk aplikasi Instagram dan Facebook Insight untuk aplikasi Facebook. Sedangkan untuk website dapat dilihat melalui Google Analytic



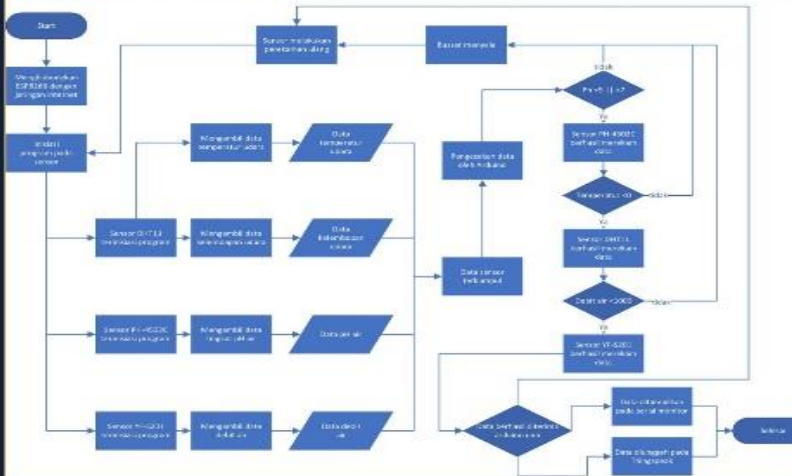
Hari	Tanggal	Fw	Activity			Audience				Followers	
			Interaction	Prof.V	Discovery	Men	Women	Age Range	Hours		
Rabu	9/18/2019	474	381		754	23%	77%	46%	34%	12pm	6pm
Kamis	9/19/2019	475	417		766	23%	77%	47%	34%	6pm	9pm
Jumat	9/20/2019									3pm	6pm
Sabtu	9/21/2019									12pm	6pm
Minggu	9/22/2019	483	459		840	23%	77%	47%	33%	3pm	6pm
Senin	9/23/2019	485	544		864	23%	77%	47%	33%	12pm	6pm
Selasa	9/24/2019	485	541		857	23%	77%	47%	33%	3pm	6pm
Rabu	9/25/2019	485	541		857	23%	77%	47%	33%	3pm	6pm
Kamis	9/26/2019	485	246		683	23%	77%	47%	33%	3pm	6pm
Jumat	9/27/2019	486	224		617	23%	77%	47%	33%	3pm	6pm
Sabtu	9/28/2019	486	113		513	23%	77%	47%	33%	12pm	6pm
Minggu	9/29/2019	486	113		498	23%	77%	47%	33%	6pm	9pm
Senin	9/30/2019	490	113		469	23%	77%	47%	33%	6pm	9pm



Prototype Sistem Pengumpulan Data Temperatur Udara, Kelembapan Udara, Debit dan PH Air Menggunakan Sensor Berbasis Arduino pada Media Tanam Hidroponik

Deskripsi

Prototype ini merupakan sebuah sistem yang dirancang untuk dapat digunakan pada media tanam hidroponik. Sistem ini mempunyai fitur yaitu dapat merekam temperatur udara, kelembapan udara, debit air, dan tingkat pH pada air. Sistem menggunakan Arduino Uno sebagai komputer yang menjalankan sistem dan menggunakan tiga jenis sensor yang berbeda untuk melakukan perekaman. Sistem akan melakukan *looping* agar media tanam hidroponik dapat terus terpantau kondisinya.



Struktur



Media tanam hidroponik menggunakan struktur dengan bahan utama pipa PVC. Media tanam hidroponik juga dilengkapi dengan kotak penyimpanan air yang terletak pada bagian tengah. Air akan dipompa dari kotak penyimpanan air menuju bagian atas dan air akan disalurkan kepada lima pipa tempat media tanam hidroponik dan air akan kembali menuju penampung air.

Sistem ditempatkan pada sebuah kotak berbahan triplek yang diletakkan pada bagian luar kotak penyimpanan air. Sistem menggunakan adapter 8V untuk mensuplai aliran listrik kepada seluruh komponen.



Data yang telah direkam dengan menggunakan sensor akan dikumpulkan kepada Arduino Uno. Data yang telah terkumpul akan diunggah menuju Thingspeak dan data dapat dipantau dengan menggunakan aplikasi website Thingspeak. Selain menggunakan Thingspeak, data juga dapat di pantau dengan menggunakan aplikasi mobile ThingView Free.

Program

ANALISIS SURVEY MAHASISWA AKTIF TERHADAP PERPUSTAKAAN X

Deskripsi Singkat

Beberapa mahasiswa ada yang merasa kurang puas dalam pelayanan perpustakaan karena ada yang masih kesulitan dalam peminjaman buku atau pengembalian buku. Kemudian penempatan buku-buku pada rak harus diperhatikan karena pada saat mahasiswa mencari sebuah buku tidak ada tetapi pada pencarian buku ada sehingga memungkinkan tingkat kepuasan pada perpustakaan menurun. Dan dibuatlah sebuah analisis survey menggunakan framework ISO 11620:2008, metode servqual, dan metode TRIZ.

Hasil Solusi berdasarkan Inventive Principal

Solusi pertama adalah menambah buku-buku di perpustakaan sesuai kebutuhan. Solusi tersebut bila dikaitkan dengan inventive principle no.7, yaitu 'Nested doll', isinya Place one object inside another; place each object, in turn, inside the other yaitu menambahkan buku-buku yang diperlukan mahasiswa.

Solusi kedua adalah pencarian buku di perpustakaan di buat lebih mudah. Solusi yang dikaitkan dengan inventive principle no.7, 'Nested doll', isinya Place one object inside another; place each object, in turn, inside the other yaitu menambahkan satu komputer di daerah rak ekonomi, seni rupa, dan sastra



Hasil Gap Score

Variable	Pertanyaan	Dimensi	Rata-rata Persepsi	Rata-rata Harapan	Gap Score
X1	Buku-buku di perpustakaan lengkap	Tangible	2	3	-1
X2	Website katalog Perpustakaan (http://catalog.maranatha.edu) mudah digunakan	Tangible	2	4	-2
X3	Kecepatan dalam layanan peminjaman koleksi perpustakaan sudah cepat	Responsiveness	2	3	-1
X4	Untuk menemukan buku di perpustakaan sangat mudah	Tangible	2	3	-1

Improving Feature

Variabel	Keterangan	Parameter Teknik
X1	Menambah buku-buku di perpustakaan sesuai kebutuhan	<i>Manufacturing precision #29</i>
X2	Website katalog perpustakaan dibuat lebih mudah dalam penggunaan pencarian buku yang diinginkan	<i>Ease of repair #34</i>
X3	Meningkatkan kecepatan dalam layanan peminjaman buku di perpustakaan	<i>Speed #9</i>
X4	Pencarian buku di perpustakaan di buat lebih mudah	<i>Ease of repair #34</i>

Worsing Feature

Variabel	Keterangan	Parameter Teknik
X1	Menambah buku-buku di perpustakaan sesuai kebutuhan	<i>Quantity of substance /the matter #26</i>
X2	Website katalog perpustakaan dibuat lebih mudah dalam penggunaan pencarian buku yang diinginkan	<i>Loss of time #25</i>
X3	Meningkatkan kecepatan dalam layanan peminjaman buku di perpustakaan	<i>Loss of energy #22</i>
X4	Pencarian buku di perpustakaan di buat lebih mudah	<i>Loss of information #24</i>

Inventive Principal

Variabel	Improving Feature vs Worsing Feature	Inventive Principle
X1	<i>Manufacturing precision #29 vs Quantity of substance /the matter #26</i>	7, 27
X2	<i>Ease of repair #34 vs Loss of time #25</i>	25, 34
X3	<i>Speed #9 vs Loss of energy #22</i>	6, 18
X4	<i>Ease of repair #34 vs Loss of information #24</i>	7



Exploratory Data Analysis Terhadap YouTube Daily Trending Dataset

Tugas Akhir Semester Genap 2019/2020

ABI VEGARI
16703010

abivegari@gmail.com

YouTube adalah situs web berbagi video yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah videonya sendiri serta menonton, berkomentar, dan menyukai video yang dibuat oleh pengguna lainnya.

Video di YouTube dapat masuk ke tab 'Trending' yang menampilkan video yang dianggap sedang tren oleh YouTube. Situs bantuan YouTube mengatakan bahwa mereka menggunakan banyak parameter untuk menentukan tren. Tetapi, YouTube tidak menentukan parameter dan angka yang pasti.

Maka, dilakukan analisis data pada *dataset* video dan kategori di tiga negara yaitu Kanada, Inggris dan Amerika Serikat menggunakan metode **Exploratory Data Analysis**.

Pemrosesan data dilakukan dengan **Jupyter Notebook** dengan pustaka **Pandas** dan divisualisasikan dengan pustaka **Matplotlib**, **Seaborn**, **Bokeh**, dan **WordCloud**.

Pengerjaan dimulai dari mengkonversi dataset ke bentuk *dataframe*, menampilkan data, memvisualisasikan data hingga mengambil makna dari informasi yang dihasilkan dari hasil eksplorasi dan hasil visualisasi.

Hasil eksplorasi dan visualisasi data disajikan dalam bentuk **box plot**, **bar chart**, **line plot**, dan **awan kata** yang menunjukkan **pola** dalam kategori dan tag yang terdapat pada data video.

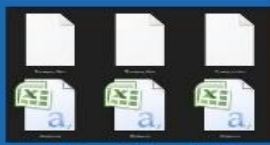
PEMBIMBING :
SETIA BUDI, S.KOM, M.COMP., PH. D.

Dataset

Dataset Kaggle "Trending YouTube Video Statistics" Oleh Mitchell J.

Sejak
14 November 2017 -
14 Juni 2018

Eksplorasi dilakukan pada *dataset* Negara Canada, Great Britain & United States (Kesamaan Bahasa).



3 Dataset Kategori JSON
3 Dataset Video CSV

```
video_id trending_date object
title object
channel_title object
category_id int64
publish_time object
tags int64
likes int64
dislikes int64
comment_count int64
thumbnail_link object
comments_disabled bool
ratings_disabled bool
video_error_or_removed bool
description object
dtype: object
```

```
{ "kind": "youtubeVideoCategoryListResponse",
  "etag": "\"1d9b1NPKj4JgJv7E24KE6Grhao/v2ZmzV5G6onRLT2qTj3hkhQZk\"",
  "items": [ { "kind": "youtubeVideoCategory",
    "etag": "\"1d9b1NPKj4JgJv7E24KE6Grhao/XYxM84_YLrHy_BkknP8ggy2m2Q\"",
    "id": "1",
    "snippet": { "channelId": "UCBSR-6E-828hp2BndPntcQ",
      "title": "Film & Animation",
      "assignable": True } } ] }
```

video_id	trending_date	SB	channel_title	category_id	publish_time	tags	views	likes	dislikes
r1Vp7fKwUc	2017-11-14	Entertainment	Entertainment Weekly	10	2017-11-14T17:00:00Z	Entertainment Weekly	1755570	787425	454
edBkGdMz1U	2017-11-14	People & Blogs	Ed Sheeran	23	2017-11-14T17:00:00Z	Ed Sheeran	1814051	127784	18
5qkK3DyG4	2017-11-14	Race & Ethnicity	Race & Ethnicity	23	2017-11-14T17:00:00Z	Race & Ethnicity	3181434	148835	52
0399nd0V9W	2017-11-14	Education	Education	24	2017-11-14T17:00:00Z	Education	2895628	132230	79
2Vv-BFv6g	2017-11-14	Education	Ed Sheeran	10	2017-11-14T17:00:00Z	Ed Sheeran	3352402	1634130	218

Normalisasi Kategori

Dataset Kategori berformat JSON dinormalisasi dan dibentuk ulang ke bentuk *dataframe*

id	category
0	Film & Animation
1	Autos & Vehicles
2	Music
3	Pets & Animals
4	Sports
5	Short Movies
6	Travel & Events
7	Gaming
8	Vlogs
9	People & Blogs
10	Comedy
11	Entertainment
12	News & Politics
13	Howto & Style
14	Education
15	Science & Technology
16	Nonprofits & Activism
17	Movies

Objek Eksplorasi

Kegiatan eksplorasi yang dilakukan di penelitian ini

Objek Eksplorasi

- Identifikasi Bentuk Distribusi Data Penonton di Tiap Kategori
- Identifikasi Bentuk Distribusi Data Likes di Tiap Kategori
- Identifikasi Bentuk Distribusi Data Dislikes di Tiap Kategori
- Identifikasi Bentuk Distribusi Data Komentar di Tiap Kategori

BOXPLOT
MATPLOTLIB & SEABORN

Objek Eksplorasi
Top-5 Kategori dengan Jumlah Video Tertinggi & Terendah yang Masuk Trending
Top-5 Channel dengan Jumlah Penonton Terbanyak
Top-5 Channel yang Paling Sering Masuk Trending
Top-5 Video yang Paling Sering Masuk Trending

Objek Eksplorasi
Identifikasi Jumlah Tertinggi, Terendah, Rata-Rata, dan Median Penonton dari Tiap Kategori
Identifikasi Jumlah Tertinggi, Terendah, Rata-Rata, dan Median Likes dari Tiap Kategori
Identifikasi Jumlah Tertinggi, Terendah, Rata-Rata, dan Median Komentar dari Tiap Kategori

Objek Eksplorasi
Identifikasi Jumlah Video yang Trending Per Hari Berdasarkan Kategori di Tiap Negara

Objek Eksplorasi
Identifikasi Tag Video yang Paling Banyak Digunakan

CLOUD OF WORD
WORDCLOUD

Hasil Eksplorasi

Berikut beberapa hasil olahan *dataframe* video & kategori yang diolah dan divisualisasikan dalam bentuk yang berbeda-beda

id	category	video_count
1	24	Entertainment
2	25	News & Politics
3	22	People & Blogs
4	23	Comedy
5	10	Music

CANADA

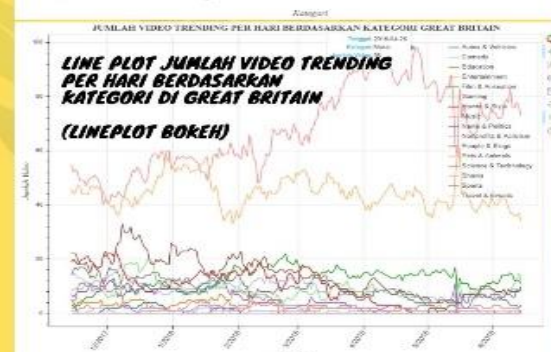
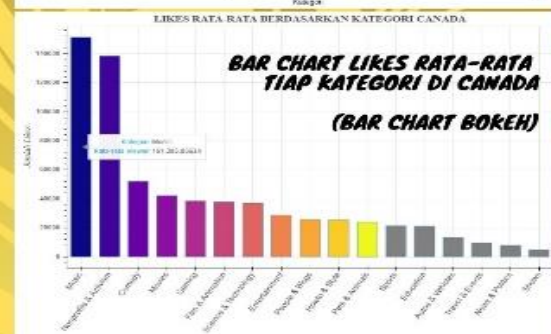
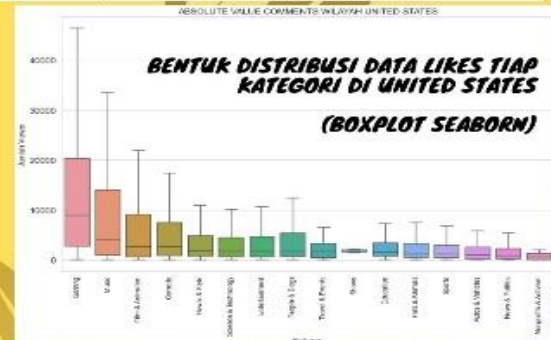
id	category	video_count
1	10	Music
2	24	Entertainment
3	22	People & Blogs
4	1	Film & Animation
5	26	Howto & Style

GREAT BRITAIN

id	category	video_count
1	24	Entertainment
2	10	Music
3	26	Howto & Style
4	23	Comedy
5	22	People & Blogs

UNITED STATES

TOP 5 KATEGORI DENGAN JUMLAH VIDEO TERTINGGI (DATAFRAME PANDAS)





ANALISIS LAYANAN TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN ITSM DAN DSS01 (UNIVERSITAS X)

Tugas Akhir Semester
Genap 2019/2020

Mawia Muhasyaisa Rahmania - 1673011
Adelia, S.Kom, M.T (Pembimbing)

Abstrak

Layanan teknologi informasi (TI) merupakan kebutuhan yang penting bagi setiap organisasi, sebagaimana Universitas X mempunyai layanan TI di bidang akademik yaitu aplikasi sistem akademik terpadu (SAT) yang bisa diakses dan sangat dibutuhkan bagi seluruh mahasiswa Universitas X. Oleh karena itu diperlukan kajian lebih lanjut terhadap kepuasan mahasiswa dalam mengukur layanan aplikasi SAT yang diberikan, apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan oleh setiap mahasiswa Universitas X dengan menggunakan manajemen Layanan Teknologi Informasi (ITSM) dan COBIT 5.0 DSS01.

Kajian Teori

Kajian teori yang mendukung dalam penelitian analisis layanan teknologi informasi Universitas X, meliputi:

1. IT Service Management (ITSM) merupakan layanan TI yang berfokus untuk meningkatkan kualitas layanan untuk memuaskan pengguna layanan.
2. COBIT 5.0 merupakan kerangka bisnis untuk tata kelola dan manajemen perusahaan TI, dimana proses di dalamnya terdapat Service and Support (DSS) yang salah satunya terdiri dari DSS01 yang mengelola operasi (Manage Operations), bertujuan untuk mengelola proses yang dibutuhkan dalam melakukan praktik manajemen yang dapat diterapkan dalam suatu organisasi dan memiliki proses yang dapat dijadikan referensi.

Tahapan Persiapan



1. Ruang Lingkup

Aplikasi SAT merupakan aplikasi yang digunakan oleh mahasiswa, dosen, dan karyawan yang bertanggung jawab terhadap akademik di U.X. Untuk mengidentifikasi pengguna aplikasi yang akan menjadi bahan analisis mencakup mahasiswa aktif U.X yang menggunakan aplikasi SAT untuk informasi perkuliahan.



2. Stakeholder

Stakeholder yang bertanggung jawab terhadap SAT yaitu staff direktorat bagian SAT dan konsumen yang menggunakan SAT yaitu mahasiswa, dosen, dan karyawan yang bertanggung jawab terhadap akademik.



3. Aplikasi Sistem Akademik Terpadu (SAT)

SAT merupakan aplikasi yang digunakan oleh mahasiswa sebagai sentral informasi perkuliahan, SAT hanya bisa diakses oleh mahasiswa yang mempunyai akun tersendiri, serta memudahkan mahasiswa dalam melihat perkembangan perkuliahan dari semester awal sampai semester akhir. SAT dapat diakses melalui website dan smartphone, dengan masuk dalam website address sat.maranatha.edu atau bisa dengan mengunduh aplikasi SAT pada App Store dan Play Store.

Hasil Analisis Data

1. Penentuan Skala Jawaban

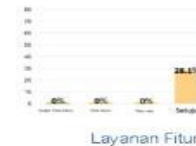
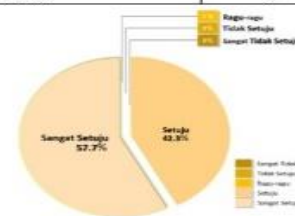
Pada penelitian ini ditentukan jumlah Skala Likert yaitu 5 skala dengan ketentuan sebagai berikut:

2. Skor Ideal

A. Hasil perhitungan skor ideal (kriteria) dari kuesioner penilaian terhadap layanan aplikasi Sistem Akademik Terpadu (SAT), diperoleh interval sebagai berikut.

B. Sedangkan, hasil perhitungan skor ideal (kriteria) dari kuesioner penilaian terhadap layanan aplikasi Sistem Akademik Terpadu (SAT) yang dibagi berdasarkan 3 kategori diperoleh presentase sebagai berikut.

Skala Jawaban	Nilai
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-ragu (RR)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

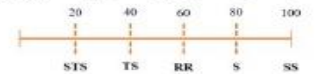


Presentase Jawaban

Hasil presentase jawaban kuesioner penilaian terhadap layanan aplikasi Sistem Akademik Terpadu (SAT) yang dibagi berdasarkan 3 kategori dapat dilihat sebagai berikut.

Hasil Presentase Kuesioner Penilaian Terhadap Layanan Aplikasi SAT yang dibagi Berdasarkan 3 Kategori Layanan

Noal	Jumlah Jawaban					Skor Ideal					Total Skor	Interval (%)	Presentase
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
Layanan Staff													
1	0	3	25	62	21	0	6	75	248	105	634	78,20	5
2	0	3	35	52	16	0	16	105	208	80	409	73,69	5
3	0	5	28	60	18	0	10	54	240	90	424	76,40	5
4	0	4	23	63	23	0	8	69	232	106	434	78,20	5
5	0	6	33	58	14	0	12	99	232	70	413	74,41	5
6	4	14	35	47	11	4	28	105	188	55	350	68,47	5
7	0	4	21	63	23	0	8	63	232	115	438	78,92	5
8	4	4	25	64	14	4	8	75	256	70	413	74,41	5
Rata-rata												75,34	5
Layanan Aplikasi													
9	3	6	23	50	29	3	12	69	200	145	429	77,30	5
10	1	1	19	51	35	1	10	57	204	175	447	80,54	5
11	1	3	15	47	45	1	6	45	188	225	465	83,78	5
12	0	3	14	48	47	0	4	42	192	235	473	85,23	5
13	4	11	24	51	21	4	22	72	204	105	407	73,33	5
14	1	0	16	55	39	1	0	48	220	195	464	83,60	5
15	0	1	11	60	39	0	2	33	240	195	470	84,58	5
16	0	4	19	59	29	0	8	57	236	145	446	80,36	5
17	0	1	4	44	62	0	2	12	176	219	500	90,09	5
18	0	3	9	45	54	0	6	27	180	270	483	87,03	5
Rata-rata												82,59	5
Layanan Fitur													
19	0	3	14	52	42	0	6	42	208	210	466	83,96	5
20	0	3	13	54	41	0	6	39	216	205	466	83,96	5
21	0	4	14	55	38	0	8	42	220	190	460	82,58	5
22	2	5	12	55	37	2	10	36	220	185	455	81,62	5
23	2	4	19	45	41	2	8	57	180	205	452	81,44	5
24	0	1	12	51	47	0	2	36	204	215	477	85,15	5
25	0	2	14	52	43	0	4	42	208	215	465	84,50	5
26	1	1	12	53	44	1	2	36	212	220	471	84,95	5
27	3	9	29	42	28	3	18	87	168	140	416	74,95	5
28	5	10	26	41	25	5	20	78	164	125	396	71,35	5
29	5	10	27	40	20	5	30	81	160	100	390	68,47	5
30	0	1	15	58	37	0	2	45	232	185	464	83,60	5
31	2	4	19	60	25	2	8	57	240	130	437	78,74	5
Rata-rata												80,48	5
Kesimpulan													
SS	= Sangat Setuju												
S	= Setuju												
RR	= Ragu-ragu												
TS	= Tidak Setuju												
STS	= Sangat Tidak Setuju												
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>													



Simpulan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, saat ini layanan SAT yang berdasarkan 3 kategori layanan sudah cukup memenuhi kebutuhan seluruh mahasiswa Universitas X. Dimana hasil penilaian terhadap layanan aplikasi SAT yang meliputi layanan staff memiliki nilai rata-rata presentase 75.34% yaitu masuk dalam skala Setuju (S), layanan aplikasi memiliki nilai rata-rata presentase adalah 82.59% yaitu masuk dalam skala Sangat Setuju (SS), dan layanan fitur memiliki nilai rata-rata presentase adalah 80.48% yaitu masuk dalam skala Setuju (S). Hal ini menyatakan bahwa :

“ kualitas layanan aplikasi SAT berdasarkan 3 kategori layanan sudah dapat memberikan pelayanan yang memuaskan ”



No.	Nama Form	Terori	Sesuai	Tidak Sesuai (alasan)
1.	Login	Screen Organization	✓	
		Caption Design	✓	
		Data Entry Field Design	✓	
		Tabbing and Shpping	✓	
		Color	✓	
		Response Time	✓	
		Prompting and Help Facilities		Tidak ada dan Informasi
	Persentase kesesuaian		85%	ACTIVASI



Pemodelan Sistem IRM (Studi Kasus Direktorat Sarana dan Prasarana Universitas Kristen Maranatha)

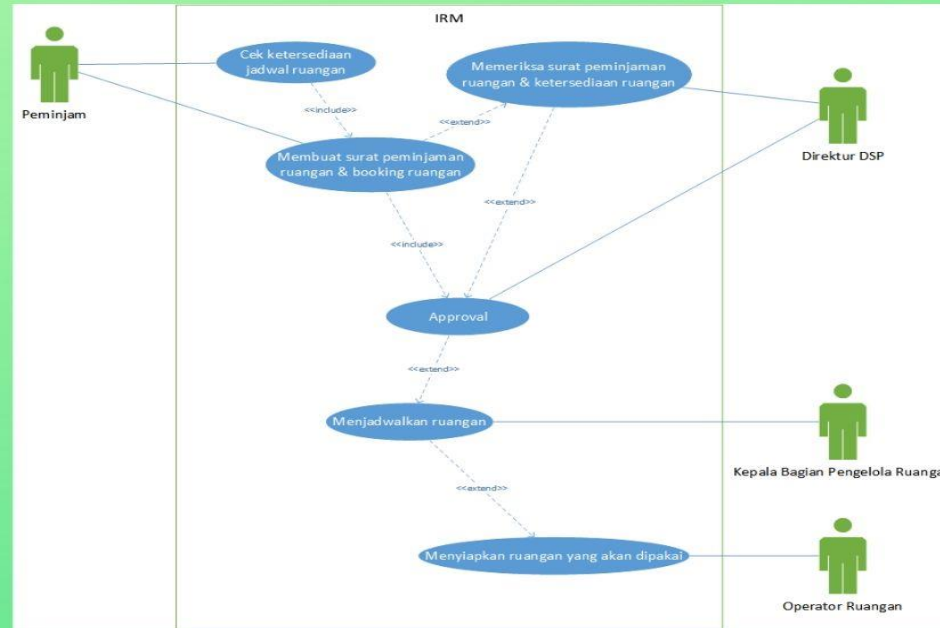
TUGAS AKHIR
SEMESTER GENAP 2019/2020

Hendra Agustinus | 1673014

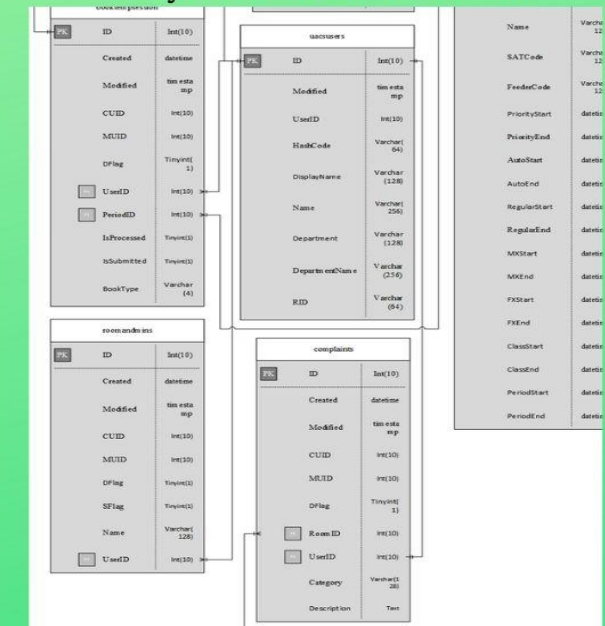
Deskripsi Singkat

IRM atau Integrated Room Management adalah sebuah aplikasi yang digunakan oleh Direktorat Sarana dan Prasarana untuk mengatur manajemen ruangan di Universitas Kristen Maranatha. Fitur utama IRM yang sering digunakan adalah fitur peminjaman dan penjadwalan ruangan. Saat ini aplikasi IRM belum mempunyai pemodelan yang cukup hingga mempunyai kekurangan dan berpotensi untuk dikembangkan.

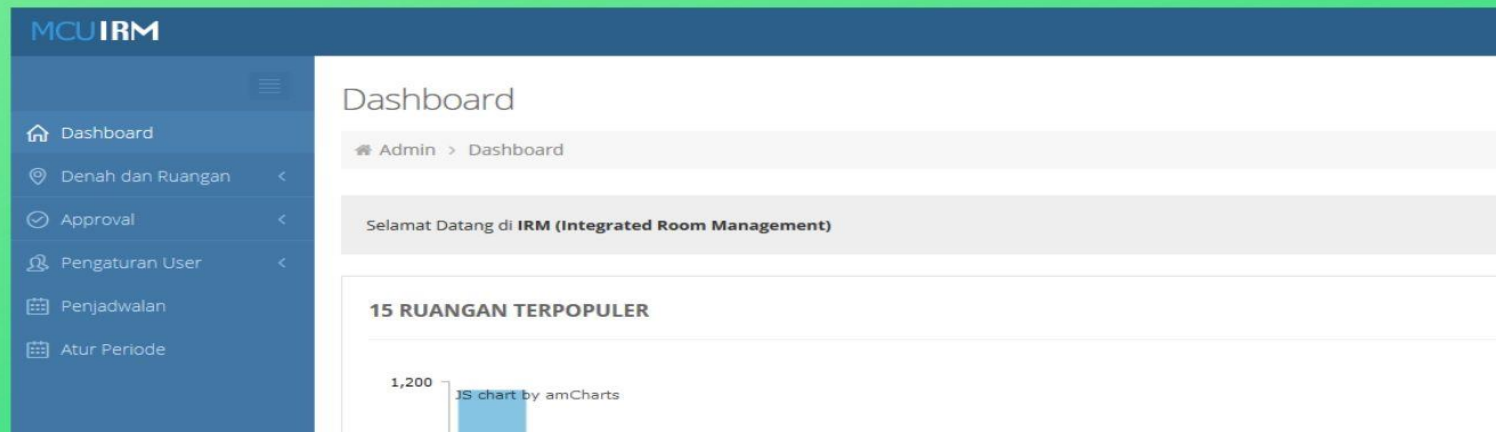
Use Case Pinjam Ruangan



Physical Data Model



UI Aplikasi IRM





Pemodelan Sistem Informasi menggunakan TOGAF 9.1 dari Preliminary Phase sampai dengan Phase D Technology Architecture pada Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru

Latar Belakang

- Salah satu sistem informasi yang digunakan di Universitas X adalah aplikasi untuk Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB). Aplikasi PMB digunakan untuk mengelola data - data calon mahasiswa baru di universitas X. Saat ini belum ada pemodelan sistem informasi yang terkait dengan proses PMB ini. Dan juga ada beberapa masalah yang dihadapi oleh orang - orang yang terlibat dalam proses PMB itu sendiri maupun penggunaan aplikasinya. Maka dari itu dibutuhkan pemodelan yang terkait dengan proses PMB dan aplikasinya agar dapat menjadi pedoman dalam menjalankan proses PMB dan memberikan solusi terbaik dari setiap masalah yang dihadapi dalam proses PMB maupun aplikasi PMB.

Metode Penelitian

1. Persiapan

Dalam mempersiapkan penelitian ini, penulis mempersiapkan hal - hal yang dibutuhkan sebelum melakukan penelitian seperti mencari jurnal - jurnal yang berkaitan dengan Togaf 9.1, mencari narasumber yang berkaitan langsung dengan proses PMB dan aplikasi PMB, membuat pertanyaan yang berkaitan dengan PMB dengan bantuan dari setiap fase yang ada di Togaf 9.1.

2. Pengumpulan Data

Ada 2 cara pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu pengumpulan data primer dan pengumpulan data sekunder

3. Analisis dan Penerapan

Untuk merancang *Arsitektur Enterprise* terlebih dahulu mempelajari studi literatur yang akan dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan mempelajari segala informasi yang berubungan dengan togaf 9.1 dan mencari informasi dan data tentang proses PMB dan aplikasi PMB, lalu menerapkan proses PMB itu ke dalam phase - phase yang ada didalam TOGAF ADM.

Kesimpulan

- Diperlukannya Pemodelan Sistem Informasi menggunakan Togaf 9.1 dari Preliminary Phase sampai dengan Phase D pada Aplikasi PMB untuk pendataan dan pengembangan proses PMB, Agar proses PMB dapat berjalan lebih baik dan diperlukan pengembangan aplikasi dan juga website yang digunakan baik oleh staff maupun para pendaftar agar dapat dipakai lebih baik dan lancar agar tidak ada bug ataupun error yang mengganggu proses PMB di Universitas X.

Saran

- Agar dari penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pembentukan arsitektur bisnis terutama dalam proses PMB. Menerapkan setiap solusi yang telah diberikan agar setiap kegiatan dapat berjalan lebih baik lagi terutama dalam perbaikan aplikasi yang digunakan dalam proses PMB ini, agar aplikasi juga dapat membantu jalannya proses PMB ini agar jauh lebih lancar lagi agar bug atau error yang ada tidak lagi mengganggu jalannya kegiatan PMB. Diharapkan juga dapat melanjutkan prorses ADM ke *phase - phase* berikutnya agar dalam proses dan aplikasi PMB ini mendapatkan arsitektur bisnis dan sistem informasi yang lebih lengkap dan jauh lebih baik.

Preliminary Phase

Yang dibahas dalam *phase* ini adalah :

- Ruang Lingkup *Enterprise*
- Hubungan *Stakeholder* dengan aktivitas
- Tim arsitektur dan Organisasi
- Pendefinisian Prinsip *Enterprise Architecture*

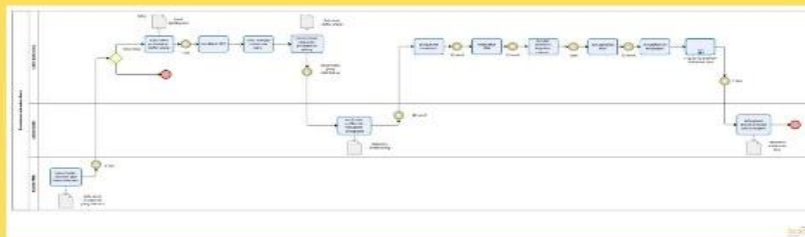
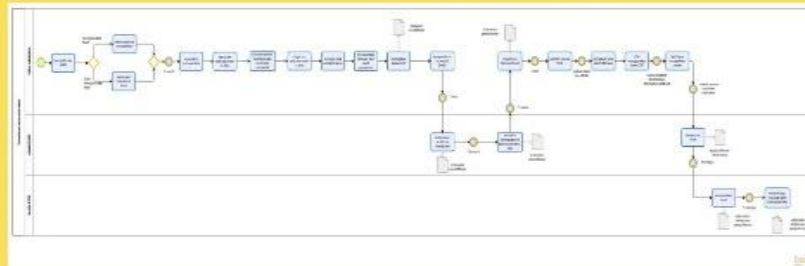
Ruang Lingkup *Enterprise*:

- Proses Pendaftaran
- Proses daftar online
- Proses test ujian saringan masuk
- Proses Yudisium
- Proses Simulasi
- Proses Pengumuman
- Proses Pembayaran
- Proses Pemberian NRP
- Proses Daftar Ulang
- Proses Integrasi PDDIKTI
- Proses Marketing

Phase B: Business Architecture

Yang dibahas dalam *phase* ini adalah :

- Business Process Model and Notation*
- Organization/Actor Catalog*
- Driver/Goal/Objective Catalog*
- Role Catalog*
- Business Service/Function Catalog*
- Process/Event/Control/Product catalog
- Business Interaction Matrix
- Actor/Role Matrix
- Functional Decomposition Diagram
- Use Case Diagram



Phase A: Architecture Vision

Yang dibahas dalam *phase* ini adalah :

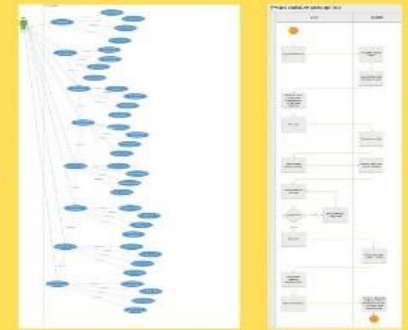
- Value Chain Diagram*
- Stakeholder Map*
- Solution Concept diagram*



Phase C: Information System Architecture

Yang dibahas dalam *phase* ini adalah :

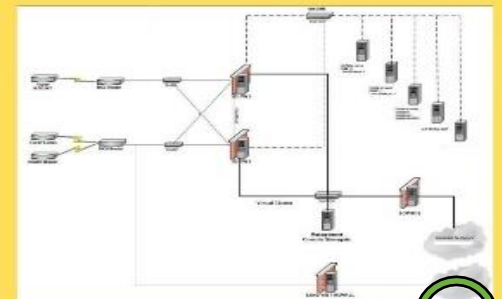
- Conceptual Diagram (Data Architecture)*
- Logical Diagram (Data Architecture)*
- Use Case Diagram (Application Architecture)*
- Activity Diagram (Application Architecture)*
- Screenshot Aplikasi (Application Architecture)*



Phase D Technology Architecture

Yang dibahas dalam *phase* ini adalah :

- Communications Engineering diagram*
- System/Technology Matrix*
- Technology Standart Catalog*
- Technology Portfolio Catalog*





Analisis Layanan Teknologi Informasi Menggunakan ISO 20000 dan COBIT 5.0 – DSS06 (Studi Kasus Universitas X)

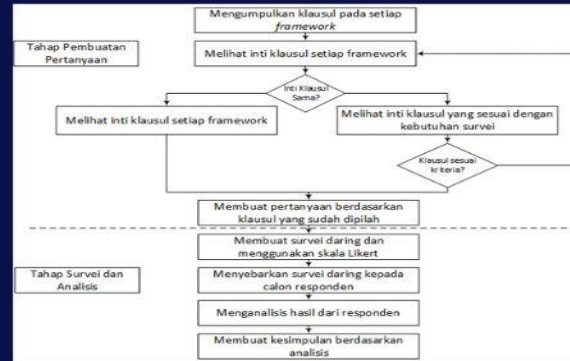
Allen Roy S Wawondatu - 1673017
Tugas Akhir Genap 19/20

Pembimbing :
Adelia, S.Kom., MT.

DESKRIPSI SINGKAT

Penggunaan **layanan teknologi informasi** (Aplikasi SAT) dalam bidang akademik oleh mahasiswa di Universitas X. **Layanan IT** yang sudah berjalan memerlukan penilaian untuk meninjau apakah layanan tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa atau belum. Penilaian yang dilakukan menggunakan hasil pemilahan klausul dari gabungan *framework* **ISO/IEC 20000** dan **COBIT 5.0 DSS06** (*Deliver, Service and Support*). Penilaian **layanan IT** dilakukan dengan **survei** daring ke *sample* Mahasiswa Universitas X. Skala **survei** memakai **skala likert**.

ALUR TAHAP PERSIAPAN



CONTOH PEMBUATAN SOAL SURVEI

Klausul ISO	Klausul DSS	Pernyataan	Nomor Pertanyaan pada Survei
Memastikan bahwa kebutuhan pelanggan ditentukan dan dipenuhi dengan tujuan meningkatkan kepuasan pelanggan.	Jumlah (dalam %) kepuasan pengguna dengan layanan IT.	1. Kepuasan Anda terhadap aplikasi SAT. 2. Kegunaan aplikasi SAT menurut Anda. 3. Kebutuhan akademik Anda sudah dipenuhi dalam aplikasi SAT?	1. 2. 3.
Kompetensi yang diperlukan untuk pelaksanaan secara efektif.	Meninjau pengetahuan para pemilik peran utama mengenai proses bisnis.	1. Kemahiran Anda saat menggunakan aplikasi SAT.	4.

SKALA LIKERT

Skala Jawaban	Nilai	Persentase Interval
Sangat Tidak Setuju/ Puas (STS)	1	0-20%
Kurang Setuju/ Puas (KS)	2	>20-40%
Cukup Setuju/ Puas (CS)	3	>40-60%
Setuju/Puas (S)	4	>60-80%
Sangat Setuju/Puas (SS)	5	>80-100%

FITUR-FITUR APLIKASI SAT



GRAFIK RESPONDEN SURVEI



GRAFIK PRESENTASE HASIL SURVEI



KESIMPULAN

Klausul dari *framework* **ISO/IEC 20000** dan **COBIT 5.0 DSS06** dapat menjadi acuan dalam penilaian **layanan IT**. Klausul yang digunakan dapat dikombinasi antara *framework* satu dengan lain dengan melihat keterkaitan antar klausul. **Survei** yang dilakukan dengan menggunakan kombinasi antar *framework* menghasilkan penilaian dari responden. Hasil **survei** yang telah dilakukan mendapatkan tanggapan yang beragam terhadap **layanan IT**. Namun, masih terdapat kekurangan yang dapat diperbaiki oleh pihak yang berwenang di masa mendatang.



ANALISIS KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP KUALITAS PELAYANAN KEUANGAN DI UNIVERSITAS X

KEPUASAN PELANGGAN
ADALAH PERASAAN SENANG
ATAU KECEWA SESEORANG
YANG MUNCUL SETELAH
MEMBANDINGKAN ANTARA
PERSEPSI TERHADAP KINERJA
(PERFORMANCE) SUATU
PRODUK DAN HARAPAN-
HARAPANNYA.

KUALITAS PELAYANAN
MERUPAKAN PENYAMPAIAN
PELAYANAN SECARA
EXCELENT ATAU SUPERIOR
YANG DITUJUKAN UNTUK
MEMUASKAN PELANGGAN
SESUAI DENGAN PERSEPSI DAN
HARAPANNYA.

5 DIMENSI KUALITAS
PELAYANAN :
1. TANGIBLE
2. RELIABILITY
3. RESPONSIVENESS
4. ASSURANCE
5. EMPHATY

METODE ANALISIS

UJI VALIDITAS
MENGUNAKAN
CORRELATE
PEARSON

UJI RELIBIALITAS
MENGUNAKAN
CRONBACH ALPHA

MENGUKUR
TINGKAT
KEPUASAN
MENGUNAKAN
METODE SERVQUAL

TUGAS AKHIR SEMESTER GENAP
2018/2019

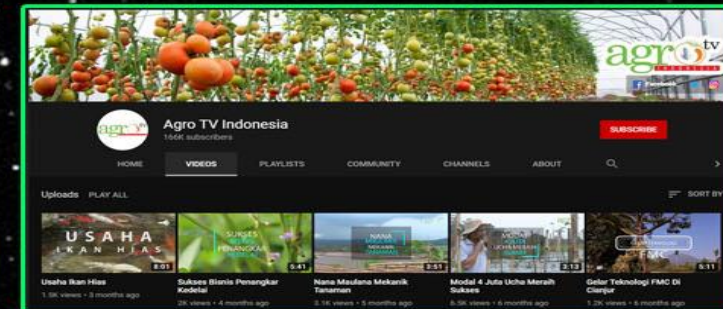
EMAIL : ALZIALIENDY@GMAIL.COM



AGRO-TV Indonesia merupakan media online berisi tentang informasi pertumbuhan, perkembangan, dan peluang agribisnis (tanaman pangan, hortikultura, perkebunan, peternakan, perikanan, sarana produksi, dan produk olahan). AGRO-TV Indonesia didirikan pada tahun 2015, didirikan perusahaan ini karena masyarakat agribisnis dan masyarakat konsumen produk agribisnis masih membutuhkan penerbitan pers yang mampu menyajikan informasi dan ilmu pengetahuan serta permasalahan seputar dunia agribisnis.



Manajemen Agribisnis adalah suatu kegiatan di industri pertanian (agro-industri) yang menerapkan ilmu manajemen dengan memberlakukan fungsi perencanaan, penyusunan, pengarah, dan pengendalian. Ilmu manajemen agribisnis juga memanfaatkan semua sumber daya yang ada untuk mencapai tujuan, yaitu menghasilkan produk pertanian yang menguntungkan. Manajemen sangat dibutuhkan dalam agribisnis sebagai sarana untuk membentuk perencanaan agribisnis yang terstruktur dan terorganisasi dengan baik.



<https://www.youtube.com/channel/UCaMJmpkAZKKowR-lr6x923g>

PENERAPAN DIGITAL MARKETING PADA ACCOUNT YOUTUBE PERUSAHAAN AGRO-TV INDONESIA

Digital Marketing adalah pemasaran suatu produk atau jasa melalui internet. Pemasaran online bukan hanya untuk meningkatkan penjualan, tapi juga meningkatkan promosi produk atau jasa baru, branding, dan membina hubungan dengan pelanggan.

Digital Marketing merupakan sebuah teori yang mempunyai arti yang lain yaitu suatu usaha untuk melakukan pemasaran sebuah produk atau jasa melalui dunia digital atau internet. Digital Marketing sudah menjadi strategi yang ampuh dan populer, yang hampir sebagian besar marketers menggunakannya

Melakukan promosi dengan cara iklan atau media social untuk meningkatkan customer, menambah customer baru ataupun pengunjung dari hasil mempromosikan tersebut merupakan salah satu cara Campaign Marketing. Dari hasil mempromosikan juga dapat meningkatkan traffic, hasil traffic-nya dapat dipilah-pilah untuk di evaluasi, menjadi hal apa saja yang membuat website tersebut lebih menarik misalnya dari konten satu dengan konten lainnya.



<https://agrotvindonesia.id/>





PEMODELAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK TOGAF 9.1 PHASE PRELIMINARY HINGGA PHASE D (STUDI KASUS: UNIVERSITAS X)

TUGAS AKHIR SEMESTER GENAP 2018/2019

NAMA / NRP:

NOVIA RORO DOROJATUN / 1673021

DOSEN PEMBIMBING:

TIUR GANTINI, ST., MT.

LATAR BELAKANG

UNIVERSITAS X MEMILIKI SISTEM INFORMASI AKADEMIK YANG MENJADI PENGELOLAAN PROSES AKADEMIK DI UNIVERSITAS X. SISTEM INFORMASI AKADEMIK MENGALAMI REBUILD DARI SISTEM INFORMASI AKADEMIK LAMA. SISTEM INFORMASI AKADEMIK BARU MEMBUTUHKAN PENDOKUMENTASIAN YANG BERTUJUAN UNTUK DIJADIKAN SEBAGAI PEDOMAN DALAM PENGEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI, MENGETAHUI ALUR PROSES BISNIS FUNGSI MANAJEMEN DAN FUNGSI AKADEMIK SERTA MEMAKSIMALKAN PERFORMA UNIVERSITAS X DENGAN MELAKUKAN ANALISIS UNTUK MEMBUAT MODEL ENTERPRISE ARCHITECTURE SISTEM INFORMASI AKADEMIK MENGGUNAKAN TOGAF 9.1

TUJUAN

MEMODELKAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK DIIMPLEMENTASIKAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK TOGAF 9.1 DARI PHASE PRELIMINARY HINGGA PHASE D

METODOLOGI PENELITIAN

DATA PRIMER: STUDI PUSTAKA DILAKUKAN UNTUK MEMAHAMI DAN MEMPELAJARI TEORI-TEORI YANG DIGUNAKAN DALAM FRAMEWORK TOGAF 9.1 DAN PENELITIAN TERKAIT.

DATA SEKUNDER: DILAKUKAN METODE SURVEY DENGAN MELAKUKAN WAWANCARA KEPADA YANG BERSANGKUTAN UNTUK MENGETAHUI PROSES BISNIS FUNGSI MANAJEMEN PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK

FRAMEWORK TOGAF 9.1

PHASE PRELIMINARY: MENDEKSRIPSIKAN MENENTUKAN RUANG LINGKUP, SERTA MEMAHAMI TINGKAT KAPABILITAS SETIAP UNIT DARI PERUSAHAAN YANG BERHUBUNGAN DENGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK DIGAMBARAKAN DENGAN TABEL PRINSIP BISNIS, DATA, APLIKASI, DAN TEKNOLOGI.

PHASE A: MENGGAMBARAKAN RANGKAIAN KEGIATAN YANG DILAKUKAN PERUSAHAAN YANG MELIBATKAN SELURUH STAKEHOLDER BERUPA AKTIVITAS UTAMA DAN AKTIVITAS PENDUKUNG UNTUK MENCIPTAKAN KEPUASAN SELURUH STAKEHOLDER

PHASE B: MENDEFINISIKAN BASELINE DAN TARGET BISNIS ARSITEKTUR YANG MENGHASILKAN BLUEPRINT ARSITEKTUR BISNIS SISTEM

INFORMASI AKADEMIK.

PHASE C: MENDEFINISIKAN BASELINE DAN TARGET DARI DATA DAN APLIKASI ARSITEKTUR

YANG MENGHASILKAN BLUEPRINT ARSITEKTUR

DATA DAN APLIKASI SISTEM INFORMASI AKADEMIK .

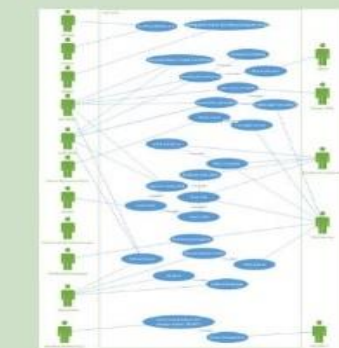
PHASE D: MENDEFINISIKAN BASELINE

DAN TARGET DARI TEKNOLOGI ARSITEKTUR YANG

MENGHASILKAN BLUEPRINT ARSITEKTUR TEKNOLOGI

SISTEM INFORMASI AKADEMIK

BASELINE (SISTEM INFORMASI AKADEMIK LAMA)

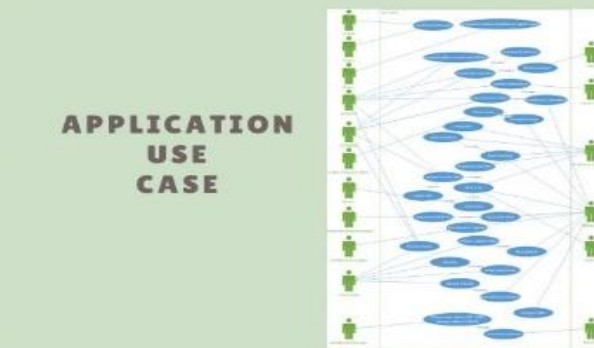


APPLICATION USE CASE

APPLICATION USER INTERFACE



TARGET (SISTEM INFORMASI AKADEMIK BARU)



APPLICATION USE CASE

APPLICATION USER INTERFACE



ANALISIS GAP BASELINE & TARGET

ERD

SISTEM INFORMASI AKADEMIK LAMA MAUPUN BARU SEBELUMNYA BELUM MEMILIKI PENDOKUMENTASIAN ERD. SETELAH ERD DIGAMBARAKAN SISTEM INFORMASI LAMA MEMILIKI 9 DATABASE DAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BARU MEMILIKI 13 DATABASE. ERD DIBUTUHKAN DALAM PENGEMBANGAN SISTEM, DIHARAPKAN ERD INI DAPAT MEMBANTU PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK DIMASA YANG AKAN DATANG.

APPLICATION USE CASE

APPLICATION USE CASE MENGGAMBARAKAN ACTOR-ACTOR YANG BERPERAN DALAM MENJALANKAN SISTEM. PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK LAMA AKTIVITAS PORTOFOLIO DAN WISUDA BELUM TERINTEGRASI DENGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK LAMA MENGGUNAKAN SISTEM LAIN SEHINGGA TIDAK DIGAMBARAKAN. PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK BARU AKTIVITAS PORTOFOLIO DAN WISUDA SUDAH TERINTEGRASI DENGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BARU DAN PENAMBAHAN ACTOR ORANG TUA YANG DAPAT MENGAKSES PARENT PORTAL.

APPLICATION USER INTERFACE

APPLICATION USER INTERFACE SISTEM INFORMASI LAMA HANYA MEMILIKI FITUR PROFIL, TRANSKRIP, NILAI, PERWALIAN, TAGIHAN, JADWAL, DAN DKBS. SISTEM INFORMASI AKADEMIK LAMA SUDAH TIDAK DAPAT DIKEMBANGKAN LAGI. SEDIKIAN, APPLICATION USER INTERFACE SISTEM INFORMASI AKADEMIK BARU MEMILIKI BANYAK FITUR-FITUR LAIN YANG TELAH DIKEMBANGKAN SEPERTI FITUR PORTOFOLIO DAN WISUDA SELAIN ITU SISTEM INFORMASI BARU MENGURANGI AKTIVITAS MANUAL SAAT PROSES MEREVISI NILAI DAPAT DILAKUKAN LANGSUNG PADA SISTEM INFORMASI BARU.

SIMPULAN

HASIL PEMODELAN SISTEM INFORMASI SUDAH MENGGAMBARAKAN UNIVERSITAS X, MENGGAMBARAKAN AKTIVITAS UTAMA DAN PENDUKUNG, STAKEHOLDER, RANGKAIAN SOLUSI SARANA IT, ARSITEKTUR DATA, ARSITEKTUR APLIKASI, ARSITEKTUR TEKNOLOGI PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK, DAN HASIL PEMODELAN SISTEM INFORMASI DAPAT MEMBANTU INSTANSI DALAM MENDOKUMENTASIKAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BARU, MENJADI PANDUAN UNTUK SOP BARU TERKAIT SISTEM INFORMASI AKADEMIK BARU, DAN MENGEMBANGKAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BARU DI MASA YANG AKAN DATANG.