

PROSIDING

SEMMAU 2018

SEMINAR NASIONAL & KONFERENSI SISTEM INFORMASI,
INFORMATIKA & KOMUNIKASI

TEMA: The Future Big Data On Techno Preneurship

Kupang, 24 November 2018

BUKU 4

ISBN: 978-602-73628-0-2



STIKOM UYELINDO KUPANG

PROSIDING SEMMAU 2018

Penulis,
Pemakalah SEMMAU 2018

Penerbit,
STIKOM UYELINDO KUPANG

PROSIDING SEMMAU 2018

KOMITE

Penulis :

Pemakalah Seminar Nasional & Konferensi Sistem Informasi, Informatika & Komunikasi (SEMMAU 2018)

ISBN : 978-602-73628-0-2

Komite Program :

Dr. Ir. Rila Mandala, M.Eng. (ITB)
Dr. Achmad Nizar, S.Kom., M.Kom. (UI)
Ir. Dana Indra Sensuse, M.Lis. Ph.D. (UI)
Prof. Daniel Herman Fredy Manongga, M.Sc., Ph.D. (UKSW)
Prof. Mustafid (UNDIP)
Prof. Dr.Ir. Kuswara Setiawan, M.T. (UPH)
Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D.

Penyunting :

Max ABR. Soleman Lenggu. S.Kom., M.T.
Yohanes Payong, S.Kom., M.T.
Yampi R. Kaesmetan, M.Kom
Evanson K. Knaufmone
Luisa Istiana Adu
Michela Maria Da Costa
Andre J. Yap

Desain Sampul :

Rikardo De Santos Gale

Redaksi :

Dapur Semmau

Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengembangan pada Masyarakat
Jl. Perintis Kemerdekaan 1, Kayu Putih, Kupang, NTT, Indonesia.
Telp.(0380)8554501, Fax (0380) 8554501
Email : semmau@uyelindo.ac.id
<http://www.lp3mstikomuyelindo.ac.id>.

Penerbit :

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer (STIKOM) Uyelindo Kupang.
Jl. Perintis Kemerdekaan 1, Kayu Putih, Kupang, NTT, Indonesia.
Telp.(0380)8554501, Fax (0380) 8554501
Email : stikom@uyelindo.ac.id
<http://www.uyelindo.ac.id>.

Cetakan keempat November 2018

Hak Cipta di Lindungi Undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

PROSIDING SEMMAU 2018

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur selayaknya tercurah kehadirat Allah Yang Maha Kuasa yang tanpa henti mengucurkan rahmat dan karunia-Nya, sehat, rejeki, kecerdasan, kemauan, dan juga karunia dalam bentuk kesadaran dan kemampuan bersyukur kepada-Nya, dan dengan ijin-Nya Prosiding Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2018 dengan Tema “*THE FUTURE BIG DATA ON TECHNO PRENEURSHIP*” dapat diterbitkan.

Buku Prosiding ini berisi sekumpulan *Paper* dari hasil penelitian ilmiah yang telah diseleksi, untuk dipresentasikan dalam kegiatan Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2018 dan bertempat di *Ballroom* Sotis Hotel Kupang Nusa Tenggara Timur pada tanggal 24 November 2018. Kegiatan ini diikuti oleh peserta pemakalah yang berasal dari berbagai perguruan tinggi yang tersebar di kawasan Nusa Tenggara Timur (NTT), maupun di luar NTT, yang terdiri dari 27 makalah dari para peserta pemakalah.

Seminar Nasional keempat pada tahun ini yang bertemakan “*THE FUTURE BIG DATA ON TECHNO PRENEURSHIP*” ini menghadirkan pembicara utama berkelas nasional yakni Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Reviewer Paper dan pihak-pihak yang telah membantu penyelenggaraan Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2018 ini. Semoga prosiding ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Akhir kata, jika ada yang kurang berkenan selama penyelenggaraan kegiatan seminar maupun dalam penerbitan buku prosiding ini mohon dimaafkan. Semoga apa yang telah kita lakukan ini bermanfaat bagi kemajuan bangsa dan negara dimasa depan. Amin.

Kupang, November 2018
Panitia,

Yohanes Payong

PROSIDING SEMMAU 2018

DAFTAR ISI

	Halaman
SISTEM INFORMASI LAYANAN PUBLIK BIDANG KESEHATAN BAGI MASYARAKAT KABUPATEN SIKKA MENGGUNAKAN MEDIA PESAN SINGKAT. <i>Emanuel Safirman Bata, Edwin Ariesto Umbu Malahina.</i>	562- 568
ANALISIS PENGGUNAAN INTERNET DI SMK NEGERI 3 KUPANG. <i>Jemi Yohanis Babys, Hanna Mariana Baun.</i>	569 - 574
ANALISIS PENGUJIAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK DI UNIVERSITAS FLORES MENGGUNAKAN STANDAR ISO 9126. <i>Maria Adelfin Londa, Ferdiandus L. Witi.</i>	575 - 583
APLIKASI PENDAFTARAN PELAKU USAHA NELAYAN PADA KABUPATEN SABU RAIJUA (STUDI KASUS : DINAS PERIKANAN DAN KELAUTAN). <i>Edwin Ariesto Umbu Malahina.</i>	584 -589
APLIKASI PENGENALAN HEWAN UNTUK SISWA PENDDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) BERBASIS <i>AUGMENTED REALITY</i> DAN METODE <i>MULTIMEDIA DEVELOPE LIVE CYCLE (MDLC)</i>. <i>Febriyanti Alwisye Wara, Yosafat Pati Koten, Yeremias Lay.</i>	590 - 597
OPTIMASI PENCAMPURAN PAKAN PADA BUDIDAYA IKAN LELE BERDASARKAN KANDUNGAN GIZI DENGAN METODE <i>LINEAR PROGRAMING</i>. <i>Devid Alberto Lahur, , Marianus I.J. Lamabelawa.</i>	598 - 605
IMPLEMENTASI <i>AUGMENTED REALITY</i> UNTUK PENGENALAN HEWAN BERBASIS ANDROID. <i>Barnabas Sarbunan, Benyamin Jago Belalawe, Yohanes Suban Belutowe.</i>	606 - 612
IMPLEMENTASI METODE <i>TECHNIQUE FOR ORDER PREFERENCE BY SIMILARITY TO IDEAL SOLUTIONS (TOPSIS)</i> DALAM PENENTUAN UANG KULIAH TUNGGAL DI UNIVERSITAS NUSA CENDANA. <i>Doni Sihotang, Meiton Boru.</i>	613 - 616
IMPLEMENTASI <i>ROUGH SET</i> DAN <i>COSINE SIMILARITY</i> UNTUK PREDIKSI KELULUSAN MAHASISWA. <i>Sebastianus A. S. Mola, Kornelis Letelay, Ratna Yulika Go.</i>	617 - 621
PERBANDINGAN ALGORITMA <i>NAÏVE BAYES</i> DAN ID3 DALAM MEPREDIKSI PENGGUNAAN LISTRIK RUMAH TANGGA. <i>Diana Fallo.</i>	622 - 625
KONTRIBUSI PEMBINAAN GURU OLEH KEPALA SEKOLAH DAN <i>TEAM WORK</i> TERHADAP EFEKTIVITAS MADRASAH. <i>Hasibun Asikin.</i>	626 - 632

PROSIDING SEMMAU 2018

PENERAPAN <i>DEMPSTER SHAFER</i> DALAM DIAGNOSA KANKER KOLOREKTAL. <i>Mulyati, Neng Ineu Siti Nur'aeni.</i>	633 - 635
PENGAMANAN WEBSITE PENGARSIPAN DOKUMEN PENTING DI POLDA NUSA TENGGARA TIMUR DENGAN ALGORITMA <i>AES-128</i>. <i>Andreas Lamma Gadjaja, Yohanes Suban Belutowe.</i>	636 - 641
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN PADA YAYASAN PENDIDIKAN 20 DESEMBER BERBASIS WEB. <i>Hevi Herlina Ullu, Rini Widhowat.</i>	642 - 646
PREDIKSI PENILAIAN HASIL BELAJAR MAHASISWA MENGGUNAKAN ALGORITMA <i>NAÏVE BAYESIAN</i> (STUDI KASUS : UNIVERSITAS TAMA JAGAKARSA). <i>Arini Aha Pekuwali, Andriyani, Herlina Trisnawati.</i>	647 - 653
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KAMPUNG WISATA REJOWINANGUN DI YOGYAKARTA. <i>Yulius Harjoseputro, Fransisca Anita Herawati.</i>	654 - 659
PENGGUNAAN ALGORITMA GENETIKA DALAM PENENTUAN RUTE WISATA DI KOTA/KABUPATEN KUPANG. <i>Nelcy Dessy Rumlaklak, Emerensye S. Y. Pandie.</i>	660 - 667
ANALISIS KELAYAKAN IMPLEMENTASI BIG DATA DALAM SISTEM LAYAN <i>CUSTOMS, IMMIGRATE DAN QUARANTINE (CIQ)</i> PADA POS LINTAS BATAS NEGARA TERPADU. <i>Fransiskus M. H. Tjiptabudi, Raul Bernardino, Hasibun Asikin.</i>	668 - 677
SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA TANAMAN PERKEBUNAN DI KABUPATEN SIKKA BERBASIS WEB. <i>Yohanes J.W. Karwayu, Conchita Junita Chandra.</i>	678 - 684
SISTEM PENGAMBILAN KEPUTUSAN UNTUK PENENTUAN KELAYAKAN CALON KREDITUR DENGAN MENGGUNAKAN METODE <i>FUZZY WEIGHTED PRODUCT</i>. <i>Rapmaida Pangaribuan, Yelli Nabuasa.</i>	685 - 691
EKSTRAKSI FITUR GARAM BERDASARKAN CIRI WARNA SERTA PENENTUAN LOKASI PEMASARAN GARAM DI PULAU TIMOR. <i>Yampi R. Kaesmetan, Yoseph Jacob Latuan.</i>	692 - 701
SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN SEPEDA MOTOR SPORT DENGAN METODE <i>SIMPLE ADDITIVE WEIGHT (SAW)</i> (STUDI KASUS : DI BEBERAPA DILER RESMI MOTOR DI KOTA KUPANG). <i>Robby Hairudin, Yohanis Malelak.</i>	702 - 708
PENERAPAN LAYANAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH PADA SMK NEGERI 1 ENDE BERBASIS WEB. <i>Elfira Umar, Dewi Anggraini.</i>	709 - 714

PROSIDING SEMMAU 2018

SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMESANAN TAKSI TIMOR BERBASIS ANDROID. <i>Fransiskus Xaverius Tjoko Priyono, Gregorius Rinduh Iriane, Petrus Katemba.</i>	715 - 720
PRESENSI MAHASISWA BERBASIS <i>MOBILE WEB</i> (STUDI KASUS : SISTEM INFORMASI AKADEMIK MANDIRI STIKOM UYELINDO KUPANG). <i>Eko Djufriadiy Rihibiha, Emanuel Safirman Bata, Edwin Ariesto Umbu Malahina.</i>	721 - 726
PENENTUAN KELAYAKAN PEMBANGUNAN SEKOLAH MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) (STUDI KASUS : KANTOR DINAS PPO KOTA KUPANG). <i>Wandi, Max ABR Soleman Lenggu.</i>	727 - 735
RANCANG BANGUN PORTAL AKADEMIK INSTITUTO SUPERIOR DE FILOSOFIA E DE TEOLOGIA (ISFIT DILI TIMOR LESTE). <i>Antonio Soares, Yohanes Payong.</i>	736 - 743

PEMBICARA



MARITJE PATTIWAELLAPIA, S.E., M.Si.
KETUA BPS PROVINSI NTT

KEYNOTE SPEAKER



PROF.IR. SUYOTO, M.Sc., Ph.D.

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KAMPUNG WISATA REJOWINANGUN DI YOGYAKARTA

Yulius Harjoseputro¹, Fransisca Anita Herawati²

¹²Universitas Atma Jaya Yogyakarta

¹yulius.harjoseputro@uajy.ac.id, ²anita.herawati@uajy.ac.id

Abstrak

Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu propinsi yang terkenal selain dari kota pelajarinya juga terkenal dengan kota pariwisatanya. Pariwisata yang terdapat di Yogyakarta merupakan salah satu andalan penggerak perekonomian. Salah satu destinasi wisatanya adalah desa wisata. Sedangkan kampung wisata merupakan adaptasi dari konsep desa wisata yang berlokasi di wilayah perkotaan. Dalam hal ini kampung wisata merupakan salah satu destinasi wisata yang dikembangkan di Kota Yogyakarta. Terdapat 18 kampung wisata yang berkembang di Kota Yogyakarta, salah satunya adalah Kampung Wisata Rejowinangun. Prioritas permasalahan yang dihadapi dan menjadi prioritas penulis untuk melakukan penelitian ini adalah diantaranya dari sisi aspek pemasaran produk yang dimiliki oleh Kampung Wisata tersebut. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan dibuatnya website untuk kampung wisata rejowinangun dimana website tersebut akan digunakan sebagai media pemasaran, khususnya aktivitas promosi dengan menggunakan teknologi informasi. Beberapa potensi yang dimiliki oleh kampung wisata Rejowinangun ini diantaranya adalah kuliner, budaya, agro, herbal, dan kerajinan. Dalam pembuatan website ini, penulis menggunakan Bahasa pemrograman C# dengan *framework Codeigniter* dengan penyimpanan databasenya menggunakan *MySQL*.

Kata kunci: kampung wisata, agro, framework

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi rancang bangun sebuah sistem informasi merupakan suatu sarana penyedia informasi, yang dalam hal ini baik untuk kepentingan kedua belah pihak, yakni untuk kepentingan pengguna, dan untuk kepentingan pihak luar yang berinteraksi dengan sistem informasi[1]. Yogyakarta merupakan salah satu propinsi yang terkenal selain dari kota pelajarinya juga terkenal dengan kota pariwisatanya. Pariwisata di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu andalan penggerak perekonomian. Mengacu pada Undang Undang No. 10 tahun 2009, "Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah." Daerah tujuan pariwisata atau Destinasi Pariwisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang didalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan. Pariwisata memainkan peranan penting dalam membentuk lingkungan untuk memenuhi kebutuhan konsumennya[2].

Salah satu destinasi wisata adalah desa wisata. Desa wisata sendiri didefinisikan oleh [3] adalah "*Village Tourism, where small groups*

oftourist stay in or near traditional, often remote villages and learn about village life and the local environment." Sedangkan kampung wisata di kota Yogyakarta merupakan adaptasi dari konsep desa wisata yang berlokasi di wilayah perkotaan. Kampung wisata Rejowinangun dirintis sejak tahun 2010 dan diresmikan pada 4 Oktober 2013 oleh Kepala Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta. Terdapat lima klaster untuk pengembangan potensi wisata yaitu: (1) Klaster Kampung Budaya di RW 1, 2, 3, 4, dan 5; (2) Klaster Kampung Kerajinan di RW 6 dan RW 7; (3) Klaster Kampung Kuliner di RW 10; (4) Klaster Kampung Herbal di RW 8 dan 9; (5) Klaster Kampung Agro di RW 11, 12, dan 1. Beragam masalah masih menjadi kendala dalam pengelolaan dan pengembangan kampung wisata di Rejowinangun. Pertama, sebagai salah satu upaya untuk dapat meningkatkan perekonomian penduduk, maka kampung wisata perlu dikelola secara lebih baik. Popularitas kampung wisata masih jauh jika dibandingkan dengan desa wisata. Kampung wisata kebanyakan tidak memiliki keunggulan dari sisi sumber daya alam, sehingga yang "dijual" kepada wisatawan adalah kreativitas yang mengandalkan atraksi-atraksi buatan. Dalam konteks kampung wisata, hal ini terkait dengan produk wisata yang ingin "dijual" kepada parwisatawan termasuk kesulitan dalam memperkenalkan produk-produk makanan[4]. Kedua, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perjalanan wisata bagi calon

wisatawan adalah pengetahuan dalam melakukan perjalanan atau yang sering dikenal dengan *travel awareness* yang berisi informasi tentang daerah tujuan wisata serta ketersediaan fasilitas dan juga pelayanannya[5]. Agar keberadaan suatu destinasi wisata dapat diketahui, [5]maka diperlukan upaya untuk menginformasikan kepada calon wisatawan. Kondisi kedua kampung wisata tersebut, informasi yang ada masih belum banyak diketahui pada oleh calon wisatawan, baik domestik maupun manca negara. Ketiga, saat ini jumlah kunjungan wisatawan ke Kampung Wisata Rejowinangun masih belum stabil, dan jumlahnya masih sedikit.

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, perangkat lunak yang dibuat khususnya untuk Kampung Wisata Rejowinangun sebagai suatu sistem informasi yang memudahkan pengelola Kampung Wisata untuk melakukan pengelolaan informasi terhadap potensi yang dimiliki tersebut mempunyai batasan adalah perangkat lunak yang dibuat sampai dengan pengelolaan pengelola untuk potensi budaya, kuliner, kerajinan dan atraksi.

C. Tujuan

Dalam hal ini, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut pertama, merancang serta membangun sebuah sistem informasi sebuah sistem informasi berbasis web untuk membantu pengelola Kampung Wisata Rejowinangun dalam memasarkan potensi yang dimilikinya. Kedua, menerapkan sistem yang telah dibuat ini agar dapat diakses oleh masyarakat pada umumnya serta tentunya untuk pengelola Kampung Wisata Rejowinangun.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Website atau yang lebih dikenal sebagai *internet* merupakan media presentasi informasi yang sangat populer di era sekarang ini dengan segala kelebihan, yang memungkinkan informasi yang akan didistribusikan dengan cepat, akurat dan dapat diakses secara global[6]. Dalam hal ini diperlukannya sebuah sistem informasi mengingat harus adanya interaksi antara website dengan teknologi. Dimana salah satunya adalah sistem informasi yang digunakan dapat juga untuk membantu wisatawan dalam menentukan wisata yang dikunjungi dan juga dapat membantu ketika transaksi pelaporan data tiket, data pengunjung, data data perawatan diantaranya pada empat obyek wisata Kabupaten Semarang seperti Candi Gedong Songo, Rawa Pening, Palagan Ambarawa serta Pemandian Muncul Banyubiru pernah dilakukan penelitian oleh[7]. Berdasarkan hal tersebut diatas pentingnya adanya kegiatan aktif masyarakat yang bersifat partisipatif terhadap wisata alam dan budaya yang dimilikinya[8].

Menurut[9], Desa wisata Karangrejo yang berada di daerah Loano Purworejo mempunyai potensi untuk lebih bisa berkembang. Karena itulah perlunya memanfaatkan sebuah teknologi dan internet untuk merancang sebuah website desa wisata Karangrejo sebagai media informasi dan promosi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan tersebut dihasilkan sebuah website yang digunakan untuk membantu mempromosikan desa wisata Karangrejo sehingga dapat menjadi lebih maju, selain itu juga dapat membantu para calon wisatawan yang ingin berkunjung dalam mencari informasi mengenai desa wisata Karangrejo. Potensi yang dimunculkan dalam website tersebut berbeda dengan yang ada pada website kampung wisata Rejowinangun, perbedaannya ialah pada kampung wisata Rejowinangun terdapat 5 potensi yang dimunculkan yakni agro, budaya, herbal, kerajinan dan kuliner.

Penelitian yang membahas mengenai Kampung Wisata juga pernah diteliti oleh[10]. Dalam penelitiannya, sistem informasi yang dibangun untuk kampung wisata tersebut berbasis web dengan menggunakan SIG. Dimana kelebihan dari penelitian ini adalah dapat menentukan titik lokasi kampung wisata sesuai dengan jenis potensi yang diinginkan oleh pengguna serta dapat menentukan rute perjalanan berdasarkan lokasi dan asal tujuan kampung wisata yang ingin dikunjungi. Selain itu sistem informasi ini dapat membantu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta untuk mempromosikan dan memberikan informasi mengenai potensi apa saja yang dimiliki oleh kampung wisata tersebut.

Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh[11], mengenai pemberdayaan terhadap masyarakat melalui pengembangan desa wisata. Melalui penelitian ini, pemberdayaan diberikan kepada masyarakat melalui pengembangan desa wisata dengan tujuan agar mampu memberikan implikasi terhadap ketahanan sosial budaya serta wilayah berupa penguatan pada tata nilai sosial, budaya dan lingkungan.

3. LANDASAN TEORI

A. Pemanfaatan TIK pada Sektor Pariwisata

Penerapan TIK di bidang pariwisata telah membawa perubahan drastis di kalangan pebisnis pariwisata, wisatawan, dan pemerintah [12]. Selain itu pemanfaatan TIK ini sudah menjadi salah satu komponen untuk menentukan keberhasilan industri pariwisata di negara berkembang [13].Pemanfaatan TIK ini salah satunya dengan melalui internet. Dengan internet maka informasi mengenai potensi yang ada pada sebuah objek wisata diberbagai daerah dapat tersampaikan kepada calon wisatawan dengan cara yang mudah dan efisien. Dalam hal ini, internet sebagai salah

satu produk dari TIK menjadi solusi yang yang bisa di andalkan untuk menyampaikan berbagai informasi mengenai potensi sebuah objek wisata kepada pihak yang membutuhkan yakni calon wisatawan [14]. Semua potensi-potensi yang terdapat pada obyek wisata tersebut dapat disajikan dengan baik menggunakan pemanfaatan TIK ini khususnya dengan menggunakan website.

B. *Kampung Wisata*

Kampung wisata merupakan adaptasi dari konsep desa wisata yang berlokasi di wilayah perkotaan. Dimana desa wisata tersebut merupakan bagian dari wilayah pedesaan yang memperlihatkan mengenai keaslian desa yang dilihat dari arsitektur bangunannya maupun struktur ruang serta bagaimana kehidupan sosial budayanya. Komponen kebutuhan pokok yang mampu disediakan oleh desa wisata khususnya untuk para wisatawan adalah diantaranya akomodasi, cinderamata, makanan dan minuman serta atraksi wisata[15]. Di dalam desa wisata, terdapat dua komponen yakni komponen akomodasi dimana terdiri dari tempat tinggal oleh penduduk setempat. Sedangkan komponen yang kedua adalah atraksi, dimana di dalam komponen atraksi[16], ini meliputi seluruh kehidupan penduduk desa serta kondisi fisik yang memungkinkan terjadi hubungan antara wisatawan dengan penduduk disekitarnya [14].

4. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan dalam mengerjakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Tahap Analisis Sistem

Pada tahap analisis sistem ini, hal-hal yang dilakukan adalah diantaranya mencari dan mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan dari kampung wisata yang diperlukan oleh sistem baik melalui observasi maupun wawancara terhadap pengelola kampung wisata tersebut.

b. Tahap Perancangan Sistem

Dalam tahap perancangan sistem ini, hal yang dilakukan adalah setelah mendapatkan informasi atau pengetahuan mengenai kebutuhan sistem yang akan dibuat, lalu dibuatlah beberapa rancangan sistemnya, mulai dari rancangan database, use case diagram, serta membuat rancangan antarmuka atau yang sering dikenal *user interface* dengan menggunakan tools balsamiq.

c. Tahap Pengkodean

Di tahap pengkodean ini tools yang digunakan adalah dengan menggunakan editor sublime text dengan bahasa pemrograman yang digunakan adalah php dan frameworknya adalah codeigniter. Yang dihasilkan dalam tahap pengkodean ini adalah mengenai profil umum dari kampung wisata, kondisi dan potensi geografis, kuliner, kerajinan, dan atraksi. Selain itu fasilitas, biaya dan berita mengenai kampung wisata tersebut juga dimunculkan di dalam website ini.

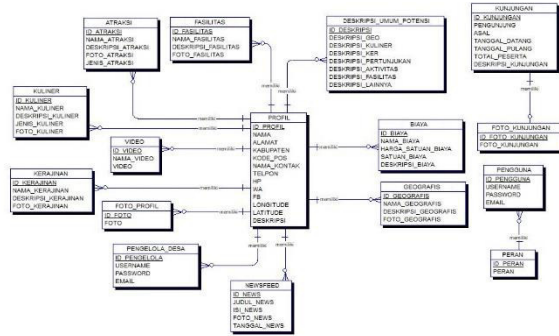
d. Tahap Pengujian Sistem

Dan pada tahap terakhir ini merupakan tahap pengujian sistem, dimana di dalam tahap pengujian sistem ini menggunakan *black box test* yang berarti pengelola kampung wisata langsung berinteraksi dengan sistemnya dan memberikan *feedback* mengenai sistem yang telah dibuat. Tidak menutup kemungkinan jika ada yang tidak sesuai dengan keinginan dari pengelola kampung wisata, maka penulis dalam hal ini akan memperbaiki.

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

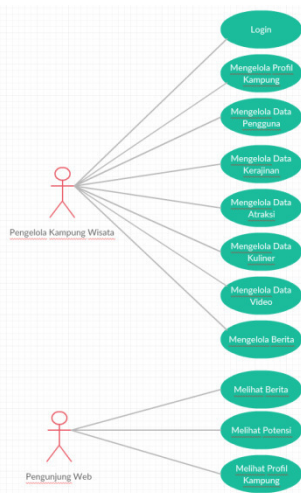
Tahapan terpenting yang dilakukan dalam pembuatan sistem informasi berbasis website ini adalah indentifikasi kebutuhan dari narasumber, dimana dalam hal ini adalah pengelola Kampung Wisata Rejowinangun. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap pengelola kampung wisata, didapatkan poin terpenting mengapa website ini perlu dibuat, yakni jumlah kunjungan wisatan ke Kampung Wisata Rejowinangun ini yang masih belum stabil. Rata-rata jumlah kunjungan wisatawan di Kampung Wisata Rejowinangun ini masih antara 250 sampai 400 orang per bulannya, sedangkan potensi wisata yang dimiliki oleh kampung wisata tersebut sangat beraneka ragam diantaranya adalah agro, budaya, kerajinan, herbal, dan kuliner. Dari hasil indentifikasi kebutuhan tersebut, muncul suatu informasi yang penting juga dalam pembangunan sistem informasi berbasis website ini yakni yang memiliki profil umum mengenai kampung wisata, kondisi geografis serta potensi geografisnya, lalu kuliner, kerajinan, atraksi wisata, fasilitas kampung wisata, kunjungan, berita serta video mengenai kegiatan-kegiatan yang ada pada kampung wisata tersebut.

Berdasarkan hasil indentifikasi kebutuhan tersebut, maka hal yang dilakukan berikutnya adalah tahap perancangan sistem. Dimana pada tahap ini dibuatlah rancangan sistem diantaranya adalah rancangan basis data, use case diagram dan rancangan antarmukanya. Gambar 4.1 berikut merupakan gambar untuk rancangan basis data yang dibuat.



Gbr.4.1. Entitas Relationship Diagram (ERD)

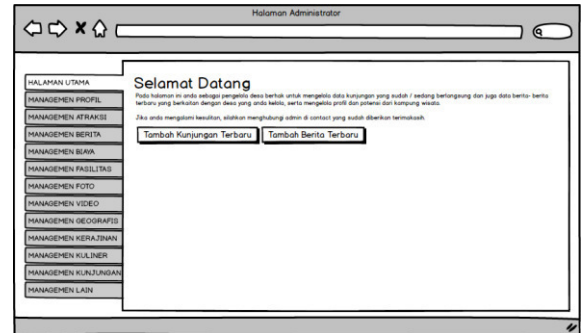
Dalam rancangan basis data tersebut, digunakan 16 tabel dengan relasinya masing-masing. Dimana semua tabel tersebut merepresentasikan dari jalannya program yang dibuat. Lalu tahapan berikutnya yang dibuat adalah use case diagram. Dimana dalam pembuatan use case diagram ini menggunakan dua aktor yakni pengunjung web dan pengelola kampung wisata, yang dalam hal ini sebagai admin web. Masing-masing aktor memiliki beberapa aktivitas diantaranya aktivitas untuk pengelola kampung wisata yakni login, mengelola profil kampung, mengelola data pengguna, mengelola data kerajinan, mengelola data atraksi, mengelola data kuliner, mengelola data video, mengelola berita, dan mengelola video. Selain itu jika sebagai pengunjung web dapat memiliki beberapa aktivitas, diantaranya adalah melihat berita, melihat potensi wisata yakni kuliner, atraksi, kerajinan, dan yang terakhir adalah melihat profil kampung wisata Rejowinangun. Use case diagram tersebut ditunjukkan pada gambar 4.2 sebagai berikut.



Gbr.4.2. Use Case Diagram

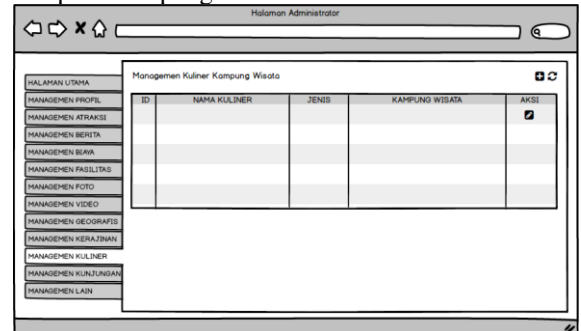
Tahapan terakhir pada tahap perancangan ini adalah rancangan antarmukanya atau yang sering dikenal dengan rancangan *user interface*. Dalam rancangan yang terakhir ini, tools yang digunakan adalah dengan menggunakan balsamiq. Pada gambar mulai dari gambar 4.3 berikut menunjukkan beberapa

rancangan *user interface* dengan jenis *low-fidelity* yang digunakan dalam membuat website ini.



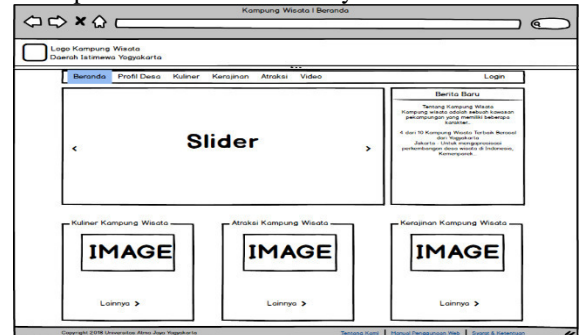
Gbr.4.3. Rancangan Antarmuka Beranda Pengelola

Pada gambar 4.3 merupakan rancangan antarmuka beranda untuk pengelola website. Dalam rancangan tersebut terdapat beberapa pengelolaan diantaranya profil kampung, atraksi, berita, video, kuliner dan lain- lain. Pengelola dapat melakukan pengelolaan terhadap semua potensi yang terdapat pada kampung wisata Rejowinangun tersebut. Di dalam halaman beranda tersebut, pengelola kampung wisata dapat dengan mudah untuk menambah, mengedit, mencari serta menghapus segala data mengenai potensi yang ada pada kampung wisata tersebut.



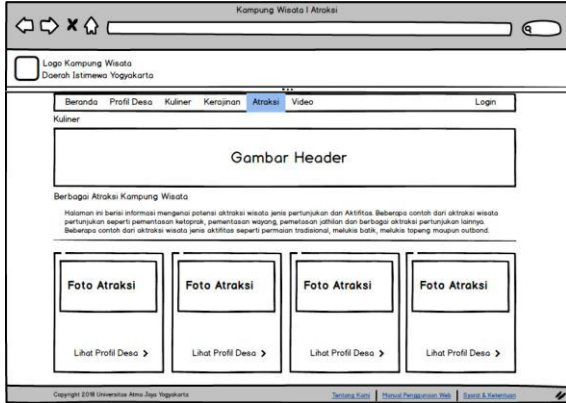
Gbr.4.4. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Kuliner

Pada gambar 4.4 merupakan rancangan antarmuka yang digunakan untuk mengelola kuliner. Dalam rancangan ini khusus dibuat untuk user sebagai pengelola wisata. Dalam rancangan ini, user dapat mengelola nama kuliner dan jenis kuliner yang akan ditampilkan di dalam websitenya.



Gbr.4.5. Rancangan Antarmuka Beranda Pengunjung

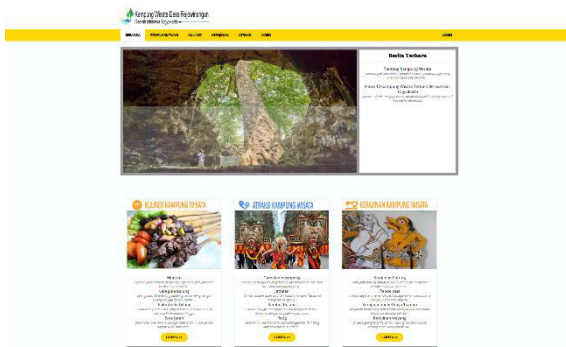
Rancangan antarmuka yang di tampilkan pada gambar 4.5 merupakan rancangan yang ditujukan untuk pengunjung wisata. Dimana rancangan tersebut merupakan rancangan halaman utama atau beranda dari website ini.



Gbr.4.6.Rancangan Antarmuka Atraksi

Gambar 4.6 menunjukkan rancangan antarmuka untuk pengunjung wisata agar dapat melihat potensi atraksi yang ada pada kampung wisata Rejowinangun. Dalam hal itu, pengunjung dapat melihat foto atraksinya serta deskripsi dari atraksi tersebut.

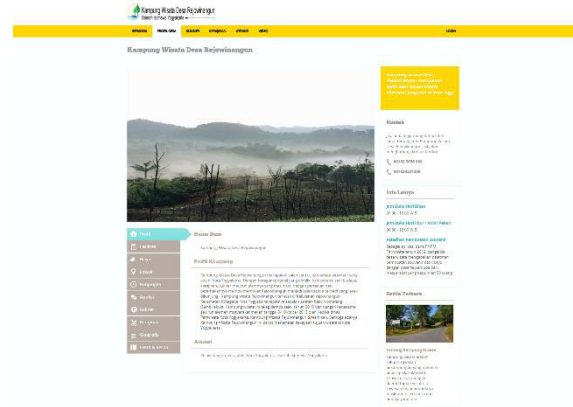
Selanjutnya setelah rancangan antarmuka jenis *low-fidelity* dibuat, maka tahap terakhir adalah mengimplementasikan rancangan tersebut yang ditunjukkan pada mulai pada gambar 4.7 sebagai berikut.



Gbr.4.7.Antarmuka Halaman Utama

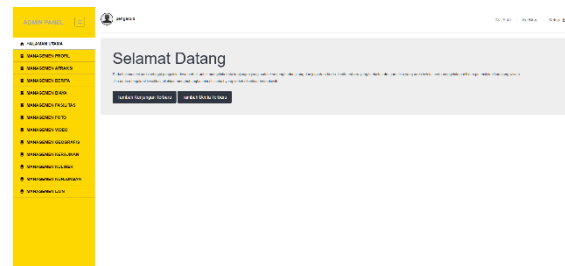
Antarmuka pada gambar 4.7 tersebut merupakan halaman utama dari website kampung wisata Rejowinangun. Dari antarmuka tersebut, pengunjung dapat melihat potensi-potensi yang ada pada kampung wisata Rejowinangun mulai dari kuliner, atraksi, kerajinan, dan sebagainya. Sedangkan pada gambar 4.8 berikut merupakan antarmuka halaman profil kampung yang digunakan untuk menjelaskan semua potensi- potensi yang ada pada kampung wisata Rejowinangun seperti atraksi, kesenian, kuliner, dan kerajinan. Semua potensi tersebut dapat pengunjung pilih pada bagian sebelah kiri yang

berwarna abu- abu. Selain itu pada profil kampung ini, pengunjung dapat melihat beberapa deskripsi dan gambar – gambar mengenai potensi kampung wisata tersebut.



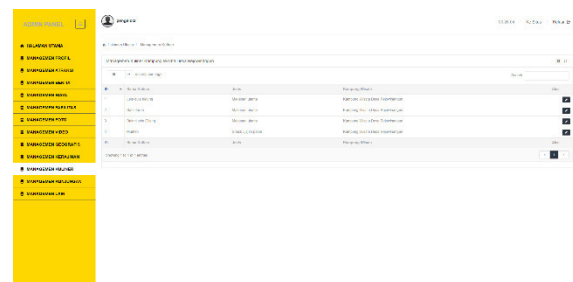
Gbr.4.8.Antarmuka Halaman Profil Kampung

Dalam antarmuka yang tertera pada gambar 4.9 berikut merupakan antarmuka yang digunakan untuk pengelola kampung wisata, dimana dalam antarmuka ini, pengelola dapat mengelola berbagai macam fitur diantaranya adalah manajemen profil, manajemen atraksi, manajemen berita, manajemen kerajinan, manajemen kuliner, dan sebagainya.



Gbr.4.9.Antarmuka Halaman Pengelola - Beranda

Gambar 4.10 masih menunjukkan halaman khusus untuk pengelola kampung wisata yakni yang digunakan untuk mengelola potensi kuliner. Dimana pengelola dapat menambah, mengedit, mencari, serta menghapus macam-macam kuliner yang ada pada kampung wisata tersebut.



Gbr.4.10.Antarmuka Halaman Pengelola – Manajemen Kuliner

6. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulannya yakni dapat menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis website yang digunakan untuk mengelola semua potensi yang ada pada kampung wisata Rejowinangun. Diharapkan dengan dibangunnya website ini, dapat membantu dalam meningkatkan jumlah pengunjung yang datang ke kampung wisata Rejowinangun. Selain itu dengan adanya website ini bagi pengelola kampung wisata adalah tidak lagi kesulitan ketika ingin mempromosikan serta menampilkan seluruh potensi yang ada pada kampung wisata Rejowinangun ini. Dan bagi pengunjung website diharapkan dengan dibangunnya website ini nantinya diharapkan dapat membantu serta mendukung dalam mencari informasi yang ingin diketahui mengenai kampung wisata Rejowinangun.

REFERENSI

- [1] Y. Harjoseputro, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Inventory Pada Instalasi Laboratorium Klinik (ILK)," Kupang, 2015.
- [2] E. M. Istoc, "Urban Cultural Tourism And Sustainable Development," *International Journal for Responsible Tourism*, vol. 1, no. 1, pp. 38-57, 2012.
- [3] E. Inskeep, *Tourism Planning: An Integrated and Sustainable Development Approach*, Wiley, 1991.
- [4] Z. N. Hidayat, P. B. Santoso and M. Choiri, "Perancangan dan Implementasi Sistem E-Commerce dengan Menggunakan CMS OpenCart dalam Upaya Meningkatkan Penjualan dan Pemasaran," *Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Industri*, vol. 2, no. 1, pp. 219-229, 2014.
- [5] D. Foster, *Travel and Tourism Management*, Palgrave Macmillan, 1985.
- [6] N. S. Aprilia and O. S. A. Chandra, "Aplikasi Web Pada Desa Wisata Tambi Yogyakarta Sebagai Media Promosi," AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta, 2013.
- [7] T. Handoyo and W. Priyoatmoko, "Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Di Kabupaten Semarang," *TRANSFORMASI Jurnal Informasi dan Pengembangan Iptek*, vol. 10, no. 2, pp. 21-37, 2014.
- [8] Supriyadi, A. F. Wijaya and R. G. Mayopu, "Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Desa Wisata Kandri Berbasis Web," *CCIT Journal*, vol. 9, no. 3, pp. 276-289, 2016.
- [9] Supriyanta and K. Nisa, "Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo Sebagai Media Informasi Dan Promosi," *Jurnal Bianglala Informatika*, vol. 3, no. 1, pp. 35-40, 2015.
- [10] T. Setiadi and H. Yuliansyah, "Kampung Wisata Online Berbasis SIG Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi Warga Dalam Mengelola dan Mempromosikan Pariwisata Kota Yogyakarta," *Jurnal Penelitian*, vol. 11, pp. 85-91, 2015.
- [11] A. A. I. Andriyani, E. Martono and Muhamad, "Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengembangan Desa Wisata Dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Sosial Budaya Wilayah (Studi Di Desa Wisata Penglipuran Bali)," *Jurnal Ketahanan Nasional*, vol. 23, pp. 1-16, 2017.
- [12] Budiarjo, "Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pariwisata: Analisa Isi Laman Resmi Pariwisata Provinsi Kepulauan Riau," *Jurnal Administrasi Publik*, vol. 12, no. 1, pp. 1-8, 2017.
- [13] V. Ali, R. Cullen and J. Toland, "Information and Communications Technology in the Tourism Sector of the Maldives: An Institutional Perspective," in *2013 46th Hawaii International Conference on System Sciences*, Hawaii, 2013.
- [14] Y. D. Handarkha, F. A. Herawati and A. Purwaningsih, "Rancang Bangun Sistem Basis Data Desa Wisata Untuk Daerah Istimewa Yogyakarta," Kupang, 2015.
- [15] I. K. Permanasari, "Pemberdayaan Masyarakat Melalui Desa Wisata Dalam Usaha Peningkatan Kesejahteraan," Tesis Program Magister Perencanaan dan Kebijakan Publik, Univeritas Indonesia, Jakarta, 2011.
- [16] I. P. Permanasari, "Pengembangan Desa Wisata dalam Konteks Berbasis Kerakyatan dan Berkelanjutan," *Jurnal Kepariwisataaan Indonesia*, vol. 1, no. 2, 2006.

PROSIDING SEMMAU 2018

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Yayasan Uyelewon Indonesia
2. STIKOM Uyelindo Kupang
3. LP3M STIKOM Uyelindo Kupang
4. Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D.
5. Maritje Pattiwaellapia, S.E., M.Si.
6. Para Reviewer
7. APTIKOM
8. Hotel Sotis Kupang
9. Beer & Barrel dan Sotis Hotel
10. Seluruh Civitas Akademika STIKOM Uyelindo Kupang yang terlibat dalam Kepanitiaan.
11. Alumni STIKOM Uyelindo Kupang.

PROSIDING SEMMAU 2018

SUSUNAN PANITIA SEMINAR NASIONAL DAN KONFERENSI KOMPUTER 2018 SEMMAU 2018 STIKOM UYELINDO KUPANG

- Penasehat : Ketua Yayasan Uyelewun Indonesia.
- Penanggung Jawab Umum : Marinus Ignasius Jawawuan Lamabelawa, M.Cs.
- Penanggung Jawab Kegiatan : Max ABR Soleman Lunggu, S.Kom.,M.T.
- Ketua 1 : Yohanes Payong, S.Kom.,M.T.
- Ketua 2 : Thobias Januar Dabbo Piwo*
- Sekretaris 1 : 1. Yampi R. Kaesmetan, M.Kom.
2. Chasma Melisa Ina Bulu Laga *
- Anggota Sekretaris : 1. Yulia Siokain*
- Bendahara : 1. Dewi Anggraini, S.Kom.,M.T.
2. Yuninda Lado *
- Seksi-seksi :
1. Publikasi & Dokumentasi
 - a. Koordinator : Yohanis Malelak, S.Kom., M.Cs.
 - b. Anggota : 1. Feldi N. Amalo*
2. Ferdinandus L. Naisoko*
3. Jiwantis Saduk*
4. Brian A. Kembo*
5. Wande R. Taheok*
6. Hendrikus Manus*
 2. Website & Kreatif Desain
 - a. Koordinator : Edwin A. U. Malahina, S.Kom., M.T.
 - b. Anggota : 1. Rikardo De Santos Gale*
2. Noberth Trisno Leuhang*
3. Andre J. Yap*
4. Sinyo Y.A.B. Day*
5. Kenny A.N. Perulu*
 3. Proposal, Sponsor & Dana
 - a. Koordinator : Max ABR. S Lunggu, S.Kom., M.T.
 - b. Anggota : 1. Gerson Yonatan Thonak*
2. Muhamad Fauzi*
3. Olivia Tavares*
4. Sесilia K. Kedang*
5. Maria E. Gokok*
6. Lusia A. Ogor*
7. Erneste T. Ndaro*

PROSIDING SEMMAU 2018

4. Acara
- a. Koordinator : Emanuel Safirman Bata, S.Kom.,M.T.
 - b. Anggota : 1. Dinda Ayusma Tonael*
2. Sandi A. Koanak*
3. Olivio De Jesus Gusmao*
5. Prosiding
- a. Koordinator : Yampi R. Kaesmetan, M.Kom
 - b. Anggota : 1. Evanson K. Knaufmone*
2. Luisa Istiana Adu*
3. Michela Maria Da Costa*
6. Akomodasi, Perlengkapan & Transportasi
- a. Koordinator : Raul Bernardino, S.Kom., M.Sc
 - b. Anggota :1. Yandris A. Asbanu *
2. Putra A. Marweki *
3. Yuspan N. Lero *
4. Fransiskus A. Duli *
5. Sem Tana*
6. Junandra H. Tomasoey*
7. Yunior Tedju*
8. Deni Salem*
7. Konsumsi
- a. Koordinator : Dewi Anggraini, S.Kom., M.T.
 - b. Anggota : 1. Maria E. Nahak*
2. Maria S. Luruk*
3. Delfiana K. Tangkuya*
4. Dominika S. Tapun*
5. Larasati A. D. Mellu*
6. Fridolin Janan*

Keterangan : * adalah Panitia dari Mahasiswa

PROSIDING SEMMAU 2018

PARALEL SESSION SEMMAU 2018

PARALEL 1 : INFORMATION SYSTEM
MODERATOR : YOHANES PAYONG, S.Kom., M.T.
RUANGAN : SOTIS 1

ID	PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH
SEM2018- 01	Emanuel Safirman Bata, Edwin Ariesto Umbu Malahina	SISTEM INFORMASI LAYANAN PUBLIK BIDANG KESEHATAN BAGI MASYARAKAT KABUPATEN SIKKA MENGGUNAKAN MEDIA PESAN SINGKAT
SEM2018- 03	Maria Adelfin Londa, Ferdinandus L. Witi	ANALISIS PENGUJIAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK DI UNIVERSITAS FLORES MENGGUNAKAN STANDAR ISO 9126.
SEM2018- 11	Hasibun Asikin	KONTRIBUSI PEMBINAAN GURU OLEH KEPALA SEKOLAH DAN <i>TEAM WORK</i> TERHADAP EFEKTIVITAS MADRASAH.
SEM2018- 14	Hevi Herlina Ullu, Rini Widhowat	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN PADA YAYASAN PENDIDIKAN 20 DESEMBER BERBASIS WEB.
SEM2018- 16	Yulius Harjoseputro, Fransisca Anita Herawati	RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KAMPUNG WISATA REJOWINANGUN DI YOGYAKARTA.
SEM2018- 18	Fransiskus M. H. Tjiptabudi, Raul Bernardino, Hasibun Asikin.	ANALISIS KELAYAKAN IMPLEMENTASI BIG DATA DALAM SISTEM LAYAN <i>CUSTOMS, IMMIGRATE DAN QUARANTINE (CIQ)</i> PADA POS LINTAS BATAS NEGARA TERPADU.
SEM2018- 19	Yohanes J.W. Karwayu, Conchita Junita Chandra.s	SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA TANAMAN PERKEBUNAN DI KABUPATEN SIKKA BERBASIS WEB.
SEM2018- 27	Antonio Soares, Yohanes Payong.	RANCANG BANGUN PORTAL AKADEMIK INSTITUTO SUPERIOR DE FILOSOFIA E DE TEOLOGIA (ISFIT DILI TIMOR LESTE).

PROSIDING SEMMAU 2018

PARALEL SESSION SEMMAU 2018

PARALEL 2 : SOFT COMPUTING
MODERATOR : YAMPI R. KAESMETAN, M.KOM
RUANGAN : SOTIS 2

ID	PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH
SEM2018-04	Edwin Ariesto Umbu Malahina.	APLIKASI PENDAFTARAN PELAKU USAHA NELAYAN PADA KABUPATEN SABU RAIJUA (STUDI KASUS : DINAS PERIKANAN DAN KELAUTAN).
SEM2018-05	Febriyanti Alwisye Wara, Yosafat Pati Koten, Yeremias Lay.	APLIKASI PENGENALAN HEWAN UNTUK SISWA PENDDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) BERBASIS <i>AUGMENTED REALITY</i> DAN METODE <i>MULTIMEDIA DEVELOPE LIVE CYCLE (MDLC)</i> .
SEM2018-06	Devid Alberto Lahur, Marianus I. J. Lamabelawa.	OPTIMASI PENCAMPURAN PAKAN PADA BUDIDAYA IKAN LELE BERDASARKAN KANDUNGAN GIZI DENGAN METODE <i>LINEAR PROGRAMING</i> .
SEM2018-08	Doni Sihotang, Meiton Boru.	IMPLEMENTASI METODE <i>TECHNIQUE FOR ORDER PREFERENCE BY SIMILARITY TO IDEAL SOLUTIONS (TOPSIS)</i> DALAM PENETUAN UANG KULIAH TUNGGAL DI UNIVERSITAS NUSA CENDANA.
SEM2018-09	Sebastianus A. S. Mola, Kornelis Letelay, Ratna Yulika Go.	IMPLEMENTASI <i>ROUGH SET</i> DAN <i>COSINE SIMILARITY</i> UNTUK PREDIKSI KELULUSAN MAHASISWA.
SEM2018-10	Diana Fallo.	PERBANDINGAN ALGORITMA <i>NAÏVE BAYES</i> DAN ID3 DALAM MEPREDIKSI PENGGUNAAN LISTRIK RUMAH TANGGA.
SEM2018-12	Mulyati, Neng Ineu Siti Nur'aeni	PENERAPAN <i>DEMPSTER SHAFER</i> DALAM DIAGNOSA KANKER KOLOREKTAL.
SEM2018-15	Arini Aha Pekuwali, Andriyani, Herlina Trisnawati.	PREDIKSI PENILAIAN HASIL BELAJAR MAHASISWA MENGGUNAKAN ALGORITMA <i>NAÏVE BAYESIAN</i> (STUDI KASUS : UNIVERSITAS TAMA JAGAKARSA).
SEM2018-17	Nelcy Dessy Rumlaklak, Emerensye S. Y. Pandie.	PENGGUNAAN ALGORITMA GENETIKA DALAM PENENTUAN RUTE WISATA DI KOTA/KABUPATEN KUPANG.
SEM2018-20	Rapmaida Pangaribuan, Yelli Nabuasa.	SISTEM PENGAMBILAN KEPUTUSAN UNTUK PENENTUAN KELAYAKAN CALON KREDITUR DENGAN MEGGUNAKAN METODE <i>FUZZY WEIGHTED PRODUCT</i> .
SEM2018-21	Yampi R. Kaesmetan, Yoseph Jacob Latuan.	EKSTRAKSI FITUR GARAM BERDASARKAN CIRI WARNA SERTA PENENTUAN LOKASI PEMASARAN GARAM DI PULAU TIMOR.
SEM2018-22	Robby Hairudin, Yohanis Malelak.	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN SEPEDA MOTOR SPORT DENGAN METODE <i>SIMPLE ADDITIVE WEIGHT (SAW)</i> (STUDI KASUS : DI BEBERAPA DILER RESMI MOTOR DI KOTA KUPANG).
SEM2018-26	Wandi, Max ABR. Soleman Lenggu.	PENENTUAN KELAYAKAN PEMBANGUNAN SEKOLAH MENGGUNAKAN METODE <i>SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW)</i> (STUDI KASUS : KANTOR DINAS PPO KOTA KUPANG).

PROSIDING SEMMAU 2018

PARALEL SESSION SEMMAU 2018

PARALEL 3 : MOBILE COMPUTING
MODERATOR : EMANUEL SAFIRMAN BATA, S.KOM., M.T.
RUANGAN : SOTIS 3

ID	PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH
SEM2018-02	Jemi Yohanis Babys, Hanna Mariana Baun.	ANALISIS PENGGUNAAN INTERNET DI SMK NEGERI 3 KUPANG.
SEM2018-07	Barnabas Sarbunan, Benyamin Jago Belalawe, Yohanes Suban Belutowe.	IMPLEMENTASI <i>AUGMENTED REALITY</i> UNTUK PENGENALAN HEWAN BERBASIS ANDROID.
SEM2018-13	Andreas Lamma Gadja, Yohanes Suban Belutowe.	PENGAMANAN WEBSITE PENGARSIPAN DOKUMEN PENTING DI POLDA NUSA TENGGARA TIMUR DENGAN ALGORITMA AES- 128.
SEM2018- 23	Elfira Umar, Dewi Anggraini.	PENERAPAN LAYANAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH PADA SMK NEGERI 1 ENDE BERBASIS WEB.
SEM2018-24	Fransiskus Xaverius Tjoko Priyono, Gregorius Rinduh Iriane, Petrus Katemba.	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMESANAN TAKSI TIMOR BERBASIS ANDROID.
SEM2018-25	Eko Djufriadiy Rihibiha, Emanuel Safirman Bata, Edwin Ariesto Uumbu Malahina.	PRESENSI MAHASISWA BERBASIS MOBILE WEB (STUDI KASUS : SISTEM INFORMASI AKADEMIK MANDIRI STIKOM UYELINDO KUPANG).

Prosiding SEMMAU merupakan buku publikasi untuk menampung hasil penelitian yang berhubungan dengan bidang sains dan teknologi. Bidang penelitian yang dimaksud adalah Sistem Informasi, Soft Computing, Mobile Computing.

Prosiding SEMMAU diterbitkan oleh Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengembangan pada Masyarakat, Bekerja sama dengan Program Studi Teknik Informatika dan Program Studi Sistem Informasi STIKOM Uyelindo Kupang. **Redaksi** mengundang para professional dari dunia usaha, pendidikan dan peneliti untuk menulis mengenai perkembangan ilmu di bidang **Teknologi Informasi**.

Prosiding SEMMAU diterbitkan 1 (satu) kali.



STIKOM UYELINDO KUPANG

Jalan Perintis Kemerdekaan I -KayuPutih Kupang-NTT

Telp; 0380-8554500, 85554499, Fax.0380-8554502

Website: <http://www.uyelindo.ac.id>

Website: <http://www.lp3mstikomuyelindo.ac.id>

Email: stikom@uyelindo.ac.id, semmau@uyelindo.ac.id

PROGRAM STUDI :

SISTEM INFORMASI (S1) TERAKREDITASI B
TEKNIK INFORMATIKA (S1) TERAKREDITASI B
TEKNIK INFORMATIKA (D3) TERAKREDITASI



978-602-73628-0-2