

► **PROSIDING**  
**SEMMAU 2020**

**SEMINAR NASIONAL & KONFERENSI ILMIAH  
SISTEM INFORMASI, INFORMATIKA &  
KOMUNIKASI**

---

**TEMA: "Akselerasi Smart  
Learning di Era New Normal "**

---

ISBN: 978-602-73628-0-2



**STIKOM UYELINDO KUPANG**



# PROSIDING SEMMAU 2020

---

**Penulis,**  
Pemakalah SEMMAU 2020

**Penerbit,**  
STIKOM UYELINDO KUPANG

# PROSIDING SEMMAU 2020

---

## KOMITE

### Penulis :

Pemakalah Seminar Nasional & Konferensi Sistem Informasi, Informatika & Komunikasi (SEMMAU 2020)

ISBN : 978-602-73628-0-2

### Komite Program :

Dr. Ir. Rila Mandala, M.Eng. (ITB)  
Prof. Daniel Herman Fredy Manongga, M.Sc., Ph.D. (UKSW)  
Prof. Drs. Mustafid, M.Eng., Ph.D. (UNDIP)  
Prof. Dr. Ir. Kuswara Setiawan, M.T. (UPH)  
Prof. Suyoto, M.Sc., Ph.D. (UAJ Yogyakarta)  
Prof. Dr. Ir. Agus Buono, M.Si., M.Kom. (IPB)  
Prof. Dr. Achmad Nizar, S.Kom., M.Kom. (UI)  
Prof. Dra. Sri Hartati, M.Si., Ph.D. (UGM)  
Prof. Dr. Eko Sedyono, M.Kom. (UKSW)  
Prof. Dr. rer. nat. Achmad Benny Mutiara, S.Si, SKom (Gundar)

### Penyunting :

Yampi R Kaesmetan, S.Kom., M.Kom.  
Yohanes Payong, S.Kom., M.T.  
Mardhalia Saitakela, S.Kom., M.T.  
Melani Zemil  
Esther Laer

### Desain Sampul :

Roberth Naiheli

### 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](mailto:semmau@uyelindo.ac.id)  
<http://www.semmau.uyelindo.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](mailto:stikom@uyelindo.ac.id)  
<http://www.lp3mstikomuyelindo.ac.id>.

*Cetakan keenam November 2020*

*Hak Cipta di Lindungi Undang-undang*

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

# PROSIDING SEMMAU 2020

---

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur selayaknya tercurah kehadirat Allah Yang Maha Kuasa yang tanpa henti mengucurkan rahmat dan karuniaNya, baik kurunia sehat, rejeki, kecerdasan, kemauan, dan bahkan juga karunia dalam bentuk kesadaran dan kemampuan bersyukur kepadaNya, dan dengan ijinnya Prosiding Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2020 dengan Tema “Akselerasi *Smart Learning* di Era New Normal”. dapat kami terbitkan.

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 2020 dan dilakukan secara Virtual pada tanggal 21 November 2020, 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 24 makalah dari para peserta pemakalah.

Seminar Nasional yang bertemakan “AKSELERASI *SMART LEARNING* DI ERA NEW NORMAL” menghadirkan pembicara utama berkelas nasional yakni Prof. Dr.rer.nat. Achmad Benny Mutiara, SSi, SKom.

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 2020 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 2020

Panitia,

Erna Rosani Nubatornis

# PROSIDING SEMMAU 2020

---

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>SISTEM PAKAR DIAGNOSA HAMA PENYAKIT PADA TANAMAN CABAI RAWIT MENGGUNAKAN METODE TEOREMA BAYES</b> <i>Apolonia D F Berek Yampi R Kaesmetan</i>	969 - 976
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PAROKI XYZ</b> <i>Alfred Yulius Arthadi Putra</i>	977 - 982
<b>SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN DOSEN TERBAIK MENGGUNAKAN METODE PROMETHEE</b> <i>Chasma M.I BuluLaga, Marinus I. J. Lamabelawa</i>	983 - 995
<b>ANALISIS PENGENALAN MOTIF KAIN TENUN SUKU BOTI MENGGUNAKAN ALGORITMA BACPROPOGATION</b> <i>Erna Rosani Nubatonis, Jimi Asmara</i>	996 -1002
<b>RANCANG BANGUN WEBSITE SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN KENAIKAN KELAS MENGGUNAKAN METODE AHP (STUDI KASUS: SMA TZU CHI CENGKARENG)</b> <i>Febry Fernando, Fenina Adline Twince Tobing</i>	1003- 1009
<b>SISTEM PAKAR PENENTUAN PENYAKIT PADA TANAMAN BAWANG MERAH DENGAN METODE TEOREMA BAYES</b> <i>Muhamad Fauzi, Marinus I. J Lamabelawa</i>	1010 - 1020
<b>PENJUALAN TIKET PADA PT.ASDP INDONESIA FERRY (PERSERO) CABANG KUPANG BERBASIS WEB</b> <i>Feldi Nopriadi Amalo, Tri Ana Setyarini, Skolastika S. Igon</i>	1021- 1028
<b>PEMETAAN BATAS WILAYAH REPULIK INDONESIA(RI) DAN REPÚBLICA DEMOCRÁTICA DE TIMOR-LESTE (RDTL) DI KABUPATEN TIMOR TENGAH UTARA (TTU) BERBASIS WEBSITE</b> <i>Stevanus Gidenius Elu, Yohanes Suban Belutowe</i>	1029 - 1037
<b>SISTEM INFORMASI PELAYANAN KELUARGA BERENCANA KAMPUNG KB BERBASIS WEB PADA DINAS PENGENDALIAN PENDUDUK DAN KB KABUPATEN ALOR</b> <i>Hans Julianus Maleimakuni, Semlinda Juszandri Bulan</i>	1038 - 1043
<b>APLIKASI PENJUALAN BAHAN BANGUNAN BERBASIS WEBSITE PADA TOKO INDAH BANGUNAN</b> <i>Helmi A. sagan, Max Abr. S. Lenggu Mardhalia Saitakela</i>	1044 - 1051
<b>SISTEM LAYANAN DAN INFORMASI PUBLIK BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : DESA OELATIMO)</b> <i>Kenny A.N Perulu, Tri Ana Setyarini, Remerta Noni Naatonis</i>	1052 - 1061

## PROSIDING SEMMAU 2020

---

<b>PENGEMBANGAN FITUR PENGOLAHAN DATA NILAI MAHASISWA PADA SISTEM PEMBELAJARAN DARING</b> <i>Emanuel Safirman Bata</i>	<b>1062 - 1070</b>
<b>PENYUSUNAN DOKUMEN PENGENALAN SISTEM INFORMASI PADA RUBY MOTOR DENGAN MENGGUNAKAN METODE EIAIJ</b> <i>Kristina</i>	<b>1071 - 1078</b>
<b>PENENTUAN KELAYAKAN DAGING BABI (Studi Kasus : Rumah Potong Hewan Belo)</b> <i>Mariana Elisabeth Gokok Sumarlin Dewi Anggraini</i>	<b>1079 - 1088</b>
<b>PEMODELAN PREDIKSI PUNCAK PANDEMI VIRUS SARS-COV-2 DI INDONESIA DENGAN ANALISIS REGRESI</b> <i>Marlinda Vasty Overbeek</i>	<b>1089 - 1093</b>
<b>PENERAPAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT UNTUK PRODUK INDUSTRI RUMAH TANGGA (Studi Kasus: Kabupaten Sumba Barat)</b> <i>Menhya Snae, Hasibun Asikin</i>	<b>1094 - 1102</b>
<b>KLASIFIKASI HASIL EKSTRASI TENUN IKAT SUMBA DENGAN METODE FUZZY K-NEAREST NEIGHBOR</b> <i>Olivio D. J. Gusmao</i>	<b>1103 - 1107</b>
<b>E-COMMERCE PEMASARAN HASIL LAUT LOKAL KOTA KUPANG</b> <i>Rezky Heindry Oematan<sup>1</sup> Remerta Noni Naatonis<sup>2</sup></i>	<b>1108 - 1115</b>
<b>PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN JENIS HEWAN BAGI ANAK</b> <i>Theresia Wihelmina Mado, Maria Florentina Rumba , Marina</i>	<b>1116 - 1125</b>
<b>M-PEMESANAN MATERIAL BANGUNAN (STUDI KASUS : UD. SAMA JAYA)</b> <i>Sinyo Y.A.B Day, Sumarlin, Remerta Noni Naatonis</i>	<b>1126 - 1136</b>
<b>SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SELEKSI CALON KARYAWAN BERDASARKAN HASIL TES PSIKOLOGI MENGGUNAKAN METODE TOPSIS</b> <i>Yuninda Lado, Yohanes S. Belutowe</i>	<b>1137 - 1144</b>
<b>IMPLEMENTASI METODE K-NEAREST NEIGHBOUR DALAM PENENTUAN KUNJUNGAN WISATA ALAM DI KOTA KUPANG</b> <i>Yulia Siokain Petrus Katemba</i>	<b>1145 - 1155</b>
<b>SISTIM ABSENSI BERBASIS ANDROID PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 6 KUPANG</b> <i>Yermias J.I. Leuhoe, Diana Anantasia Pidi</i>	<b>1157 - 1165</b>

## PROSIDING SEMMAU 2020

---

***SISTEM PAKAR MENDIAGNOSA PENYAKIT PADA TERNAK BABI  
MENGUNAKAN METODE K-NEAREST NEIGHBOUR (K-NN)***

*Yuspan N. Lero, Marinus I. J. Lamabelawa, Erna R. Nubatonis*

**1166 - 1172**

# PROSIDING SEMMAU 2020

---

## Naraumber dan Keynote Speaker SEMMAU 2020

**PEMBICARA PERTAMA**



**Drs Ade Erlangga Masdiana., M.Si**  
**SEKERTARIS LLDIKTI WILAYAH XV**

**KEYNOTE SPEAKER**



**PROF. DR.RER.NAT. ACHMAD BENNY MUTIARA, SSI, SKOM**

## PENJUALAN TIKET PADA PT.ASDP INDONESIA FERRY (PERSERO) CABANG KUPANG BERBASIS WEB

<sup>1</sup> Feldi Nopriadi Amalo, <sup>2</sup> Tri Ana Setyarini, <sup>3</sup>Skolastika S. Igon

Program Teknik Informatika, STIKOM Uyelindo Kupang  
E-mail : amaloveldy@gmail.com

### ABSTRACT

*Public service is a main activity carried out by government staff in the Ajaobaki village an on going basis. Where the current system often finds difficulties, namely information services that still use information boards, population data search, data duplication found due to sequential population data collection and damage and loss of data resulting from the storage media that is only in the form of documents. The purpose of this research is to design and build an Ajaobaki village public service application. The system development method used is the waterpall method with the system analysis method used is flowmap, use case, class diagram. In compiling this thesis using data collection methods by observation and interview. The software used for making this information system is PHP and MySQL. The implementation of the population information system in Ajaobaki village can help facilitate the processing of supporting data for making family cards, identity cards, birth certificates, deaths, migrants and migrants, searching for population data, reducing the occurrence of damage and loss of population data due to documentary storage media, no duplication of population data, and can shorten time in operations.*

**Keywords:** *Ajaobaki, Population, Services, Village.*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Setiap kantor pelayanan pemerintah membutuhkan proses kegiatan dalam pengarsipan dokumen yang baik, seperti halnya kantor kepala desa. Kantor kepala desa merupakan pusat pemerintahan dan pelayanan publik yang berada di desa yang dipimpin oleh kepala desa yang bertanggung jawab terhadap masyarakat. Kantor kepala desa berfungsi untuk melayani masyarakat desa dalam hal pembuatan surat menyurat serta memberikan informasi terkait dengan program atau kegiatan sekala desa.

Sistem informasi mempunyai dampak yang sangat besar terhadap perkembangan sebuah instansi. Informasi yang berkualitas hanya akan dapat dihasilkan dari sebuah sistem informasi yang juga berkualitas. Dan pemanfaatan sistem informasi dalam suatu instansi sangat berperan penting, bahkan di era komputerisasi seperti saat ini hampir semua pekerjaan sudah menggunakan sistem informasi yang terkomputerisasi untuk mempermudah proses pelayanan masyarakatnya. Banyak sekali manfaat dari penggunaan suatu sistem informasi bagi suatu instansi yaitu akan lebih mudah dan cepat dalam menyelesaikan suatu pekerjaan secara sistematis dan terkomputerisasi. Selain itu, akan lebih akurat data yang disajikan dibandingkan dengan proses konvensional dan apabila terjadi kesalahan data, akan mudah untuk mengidentifikasinya.

Berdasarkan data monografi, desa Ajaobaki merupakan salah satu dari 18 desa di kecamatan Mollo Utara, kabupaten Timor Tengah Selatan. Dengan memiliki luas wilayah secara keseluruhan adalah 13,67 Km<sup>2</sup>. Desa Ajaobaki memiliki empat dusun yaitu diantaranya dusun A, dusun B, dusun C, dan dusun D. Secara topografi desa Ajaobaki berbukit dengan sedikit hamparan, jarak dari pusat pemerintahan kecamatan 7 Km, jarak dari pusat pemerintahan kabupaten 21 Km.

Dari sistem yang sedang berjalan didesa Ajaobaki saat ini masih dengan cara yang konvensional, diantaranya yaitu pelayanan informasi, pelayanan administrasi dan pendataan penduduk. Penyajian informasi masih menggunakan papan informasi yang ada dikantor, pelayanan administrasi Dengan bantuan aplikasi Microsoft office word satu per-satu, pendataan penduduk menggunakan aplikasi excel dan data – data masih disimpan dalam buku besar. Data-data yang masih diolah secara konvensional ini menyebabkan kemungkinan besar terjadinya kesalahan input, penobelan input data cukup tinggi dan sulitnya proses pencarian data penduduk sehingga untuk mempredeksi kesalahan sangat minim.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan didesa Ajaobaki, maka penulis merasa perlu untuk merancang dan membangun sebuah sistem pelayanan untuk mengatasi kegiatan pelayanan kantor desa yang masih mengalami kekurangan dalam melakukan penyajian informasi, pelayanan administrasi, pengolahan data penduduk dan penyusunan laporan. Oleh karena itu penulis mencoba untuk merancang salah satu program aplikasi kusus dalam “Sistem Pelayanan Publik Desa Ajaobaki Berbasis Website” yang dapat diakses secara efektif dan efisien. Sehingga Sistem pelayanan publik desa Ajaobaki ini dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pelayanan pada masyarakat Ajaobaki serta mempublikasikan desa Ajaobaki tersebut pada publik. Dengan pembuatan Sistem pelayanan dan pendataan penduduk desa Ajaobaki ini diharapkan agar mampu mengintegrasikan informasi, pelayanan, dan juga pendataan data kependudukan agar lebih optimal, efektif, dan efisien.

### 1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi permasalahan dari pelayanan publik pada desa ajaobaki telah dirumuskan pokok masalah sebagai berikut :

1. Hingga saat ini sistem pelayanan didesa Ajaobaki masih dilakukan secara konvensional yaitu pemohon pelayanan harus datang ke kantor desa untuk mendapatkan pelayanan.
2. Jenis dan proses pelayanan memiliki struktur birokrasi yang sangat panjang dan berbelit. Akibatnya, urusan di lembaga penyedia layanan publik menjadi berbelit – belit dan sangat membutuhkan waktu yang relatif lebih lama serta biaya yang lebih tinggi. Selain itu, tidak ada standarnisasi pelayanan publik yang menjadi pedoman bagi setiap aparat desa.

### 1.2 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang serta mengimplementasikan aplikasi pelayanan publik berbasis website pada desa Ajaobaki, sehingga dapat mempermudah dalam memperoleh informasi, pelayanan, dan pengolahan data secara optimal, efektif, dan efisien.

### 1.3 Batasan masalah

Pemanfaatan Aplikasi ini dapat di gunakan dalam berbagai bidang dengan cakupan yang lebih luas, oleh karna itu diperlukan suatu batasan yang jelas. Pembatasan masalah ini harus sesuai

dengan pokok permasalahan yang ada. Dari rumusan masalah yang telah diuraikan diatas maka aplikasi ini hanya membahas tentang :

1. Aplikasi ini hanya berisi pelayanan administrasi sebagai berikut :
  - a. Pembuatan data kependudukan
  - b. Pembuatan surat kelahiran
  - c. Pembuatan surat keterangan tidak mampu
  - d. Pembuatan surat perpindahan
  - e. Pembuatan surat kematian
2. *Input* dan *output* dari Aplikasi yang dibahas adalah sebagai berikut:
  - a. Data yang diinput berupa data kependudukan masyarakat desa Ajaobaki
  - b. Data yang diinput berupa rencana anggaran desa Ajaobaki.
  - c. Data yang diinput berupa berita dan foto – foto kegiatan desa dan masyarakat.
  - d. Hasil output dari Aplikasi ini berupa jenis pelayanan surat menyurat, anggaran, berita, dan foto – foto kegiatan desa dan masyarakat.

## 2. TUJUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian Sistem Pelayanan Publik

Pada hakekatnya negara dalam hal ini pemerintah (birokrat) haruslah dapat memenuhi kebutuhan masyarakat. Kebutuhan ini harus dipahami bukanlah kebutuhan secara individual akan tetapi berbagai kebutuhan yang sesungguhnya diharapkan oleh masyarakat. Sistem Pelayanan Publik adalah layanan publik satu pintu berupa aplikasi berbasis *website* dan dapat diakses oleh masyarakat dengan mudah, cepat, dan akuntabel. Sistem Pelayanan Publik dibuat karena tuntutan masyarakat yang menginginkan pelayanan publik yang transparan dan berkualitas, dan agar dapat memperoleh informasi pelayanan publik yang sesuai dengan standar pelayanan sehingga terbentuk pelayanan publik yang sesuai dengan harapan masyarakat.

#### 2.1.1 Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Pengertian sistem menurut Romney dan Steinbart (2015:3): Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.

#### 2.1.2 Pelayanan

Pelayanan (*customer service*) secara umum adalah setiap kegiatan yang diperuntukkan atau ditujukan untuk memberikan kepuasan kepada pelanggan, melalui pelayanan ini keinginan dan kebutuhan pelanggan dapat terpenuhi. Dalam Kamus Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa pelayanan adalah sebagai usaha melayani kebutuhan orang lain, sedangkan melayani yaitu membantu menyiapkan (membantu apa yang diperlukan seseorang). Pelayanan juga dikemukakan oleh beberapa ahli adalah suatu kegiatan atau urutan kegiatan yang terjadi dalam interaksi langsung antar seseorang dengan orang lain atau mesin secara fisik, dan menyediakan kepuasan pelanggan (Sinambela, 2011:5). Sedangkan menurut Kotler (2016) pelayanan merupakan setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lain, pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan kepemilikan apapun.

### 2.2 Hypertext preprocessor (PHP)

Menurut kamus komputer, PHP adalah bahasa pemrograman untuk dijalankan melalui halaman web, umumnya digunakan untuk mengolah informasi di internet. Sedangkan dalam pengertian lain PHP adalah singkatan dari *Hypertext preprocessor* yaitu bahasa pemrograman web *server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang menyatu dengan HTML dan berada pada *server (server side HTML embedded scripting)*. Menurut Arief (2011c:43) PHP adalah Bahasa *server-side –scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis.

### 2.3 Visual Studio Code

*Microsoft Visual Studio* merupakan sebuah perangkat lunak lengkap (*suite*) yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi, baik itu aplikasi bisnis, aplikasi personal, ataupun komponen aplikasinya, dalam bentuk aplikasi *console*, aplikasi Windows, ataupun aplikasi Web. Visual Studio mencakup kompiler, SDK, *integrated Development Environment (IDE)*, dan dokumentasi. *Microsoft Visual Studio* dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi dalam *native code* (dalam bentuk bahasa mesin yang berjalan di atas Windows).

### 2.4 MySQL

Menurut Sibero (2013:97) “MySQL atau dibaca “My Sekuel” dengan adalah suatu RDBMS (*Relational Database Management System*) yaitu aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data”. Menurut Hidayatullah dan Jauhari (2015:180) “MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah banyak oleh para pemogram aplikasi web. Contoh DBMS lainnya adalah : *Postgre SQL (freeware)*, *SQL Server*, *MS Access dari Microsoft*, *DB2 dari IBM*, *Oracle dan Oracle Corp*, *Dbase*, *FoxPro*, dsb”. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah aplikasi DBMS yang menjalankan fungsi pengolahan data untuk membangun sebuah aplikasi web.

## 2.5 Database

*Database* (basis data) adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Pengertian *database* menurut Winarno dan Ali Zaki (2014:102), database merupakan suatu tempat untuk menyimpan data yang jenisnya beraneka ragam. Keuntungan menyimpan data di database adalah kemudahan dalam penyimpanan dan menampilkan data karena dalam bentuk tabel. *Database* sistem mempunyai elemen penting yaitu:

1. Database sebagai inti dari sistem basis data
2. Program aplikasi untuk manajemen basis data
3. Perangkat keras sebagai penunjang operasi manajemen data
4. Brainware yang mempunyai peran penting dalam sistem tersebut.

## 2.6 Website

*Website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Jadi dapat dikatakan bahwa, pengertian *website* adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman *website* dengan halaman *website* lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext* (Madcoms, 2008).

## 2.1 Internet

International Network (internet) adalah sebuah jaringan komputer yang sangat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung yang menjangkau seluruh dunia. Internet mempunyai sejarah yang sangat kompleks dan mencakup banyak aspek seperti teknologi, organisasi dan komunitas. Pengaruh internet tidak hanya terhadap bidang teknik komunikasi komputer saja, tetapi terhadap masalah sosial misalnya dengan menggunakan alat-alat bantu online untuk mencapai bisnis elektronik (*ecommerce*), kepemilikan informasi dan interaksi dengan masyarakat (Sutarman, 2007).

## 2.2 Perancangan

Perancangan menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah membangun atau mendesain sesuatu berwujud dan berstruktur secara terencana (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2004:827). Manfaat dari tahap perancangan sistem ini untuk memberikan gambaran rancangan bangun yang lengkap sebagai pedoman bagi programmer dalam mengembangkan aplikasi.

## 2.3 UML

*UML* adalah sekumpulan simbol dan diagram untuk memodelkan software. Dengan menggunakan *UML*, desain software dapat diwujudkan dalam bentuk simbol dan diagram. Desain dalam bentuk simbol dan diagram, kemudian dapat diterjemahkan menjadi kode program berdasarkan *UML Class Diagram*. Implementasi kode program dari diagram *UML* dapat menggunakan bahasa pemrograman apa saja dengan syarat bahasa pemrograman tersebut harus mendukung pemrograman berorientasi objek (OOP).

Pengertian *UML* menurut Rosa A.S dan M. Shalahudin (2015:140), pada UML terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori. Berikut ini penjelasan singkat dari pembagian kategori tersebut:

1. Struktur diagram, yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan. Structure diagram terdiri dari *class diagram*, *object diagram*, *component diagram*, *composite structure diagram*, *package diagram* dan *deployment diagram*.
2. Behavior diagram yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem. Behavior diagram terdiri dari *Use case diagram*, *Activity diagram*, *State Machine Sistem*.
3. *Interaction* diagram yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan sistem lain maupun interaksi antar subsistem pada suatu sistem. *Interaction* diagram terdiri dari *sequence diagram*, *Communication Diagram*, *Timing Diagram*, *Interaction Overview*.

## 2.4 Diagram Use Case

*Diagram use case* menyajikan interaksi antara *use case* dan *actor*. Dimana aktor dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai. Komponen dari *use case diagram* adalah elips untuk menunjukkan *use case*, *actor*, untuk menunjukkan *user* dan garis untuk menghubungkan *actor* dengan *use case*-nya.

## 2.5 Sequence Diagram

*Sequence* diagram merupakan diagram yang menjelaskan alur proses dari setiap *use case* yang sudah dibuat.

## 2.6 Class Diagram

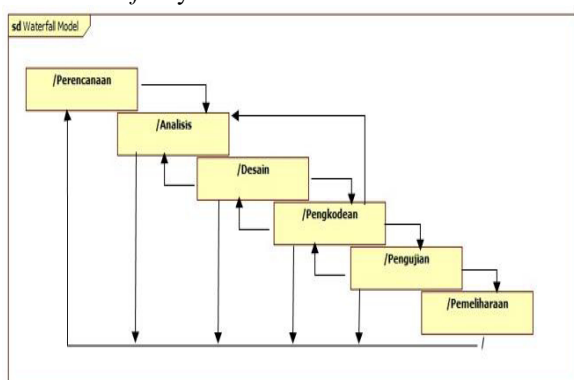
*Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Menurut Whitten (2004) kelas adalah satu set objek yang memiliki atribut dan perilaku yang sama. Kelas memiliki apa yang disebut atribut yaitu variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas, dan metode atau operasi, yaitu fungsi - fungsi yang dimiliki suatu kelas.

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Prosedur Penelitian

Metode Pengembangan Sistem Sekuensial Linier (*Waterfall Model*) atau yang sering disebut dengan siklus kehidupan klasik atau model air terjun (*waterfall model*) memberikan sebuah pendekatan pengembangan sistem yang sistematis dan sekuensial, dimulai pada fase perencanaan sistem, analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Menurut Rainardi (2008:49) Metode *waterfall*, ada beberapa tahapan – tahapan tertentu yang harus dicapai secara searah setelah tahapan yang lain, dalam urutan tertentu, seperti tangga atau air terjun bertingkat.

Berikut alur dari *system development life cycle* (SDLC) pada model pengembangan sistem dengan model *waterfall* yaitu:



Gambar 1 : *Waterfall Model*

##### a. Analisis (kebutuhan)

Analisis Pada fase ini, analisis kebutuhan dilakukan dengan kegiatan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan langsung ke tempat penelitian atau desa Ajaobaki terkait sistem yang sedang berjalan, diantaranya mengenai proses pelayanan surat pemohon, pendataan penduduk, dan pelayanan informasi, sedangkan untuk wawancara dilakukan pada pihak – pihak yang terlibat pelayanan kependudukan, pendataan penduduk, dan pelayanan informasi. Pada penelitian ini hanya dilakukan wawancara terhadap aparat desa yang mengurus pokok masalah seperti KAUR dan sekretaris. Hal ini dikarenakan wawancara terhadap aparat desa yang mengurus masalah terkait akan lebih efisien dan efektif.

##### b. Desain

Proses desain sistem, dilakukan pengumpulan kebutuhan yang diidentifikasi dan difokuskan pada sistem yang akan dibangun meliputi tingkah laku sistem, alur kerja sistem dan antar muka sistem. Kebutuhan untuk sistem didokumentasikan dan dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan oleh dosen pembimbing dan penguji.

##### c. Pengkodean

Pengkodean merupakan tahap mengkonversi bahasa manusia kedalam sistem

dengan memanfaatkan kode-kode bahasa pemrograman. Proses koding dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL dan WAMPP.

##### d. Pengujian

Setelah tahap pengkodean maka selanjutnya dilakukan testing terhadap sistem untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang memungkinkan terjadi pada proses pengkodean serta memastikan bahwa input yang dibatasi memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan. Pengujian perangkat lunak berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada input dan output aplikasi.

##### e. Pemeliharaan

Dalam masa operasional, perangkat lunak masih memungkinkan untuk terjadi sesuatu kesalahan atau kegagalan dalam menjalankan fungsi, perangkat lunak tersebut masih membutuhkan proses (*maintenance*) dari waktu ke waktu.

#### 3.2 Perancangan sistem

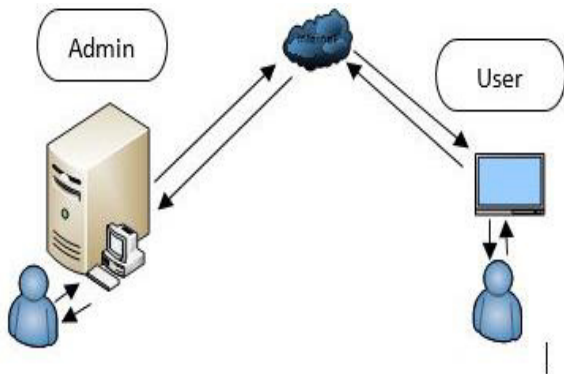
Perancangan merupakan tahap dimana merancang suatu sistem yang dapat memenuhi kebutuhan bagi para pemakai sistem serta memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada *programmer* dan ahli-ahli teknis lainnya yang terlibat dalam proses pembuatan aplikasi.

##### 3.1.1 Perspektif Produk

Aplikasi Pelayanan Publik Desa Ajaobaki adalah sebuah aplikasi komputer yang berisi tentang sistem pelayanan desa Ajaobaki. Sistem ini mampu memberikan informasi tentang Ajaobaki, pelayanan administrasi kepada *user* dan membantu staf kantor desa dalam manajemen data penduduk.

Aplikasi ini dapat berjalan pada platform Windows, dan dibuat menggunakan *Visual Studio Code* sebagai program utama untuk pengolahan koding dan membuatnya menjadi sebuah aplikasi sehingga bisa digunakan oleh *user* (pengguna). Untuk pengelola dan pengeditan *database* digunakan MySQL WAMPP.

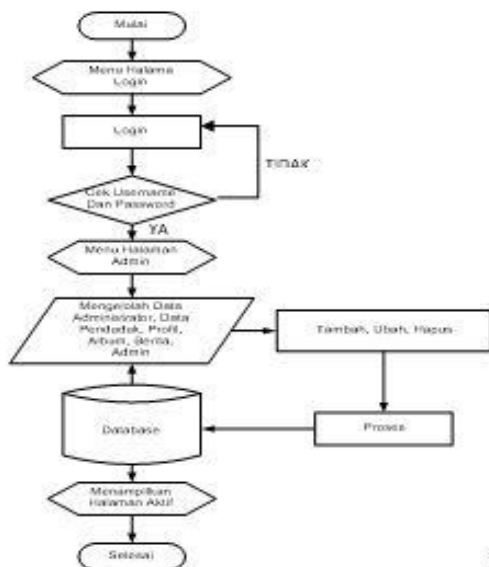
Perangkat lunak ini dikelola oleh Admin. Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui *graphical user interface* (GUI). Untuk melakukan pemilihan *website*, pengguna menggunakan mouse dan keyboard, sedangkan untuk menampilkan output digunakan layar monitor.



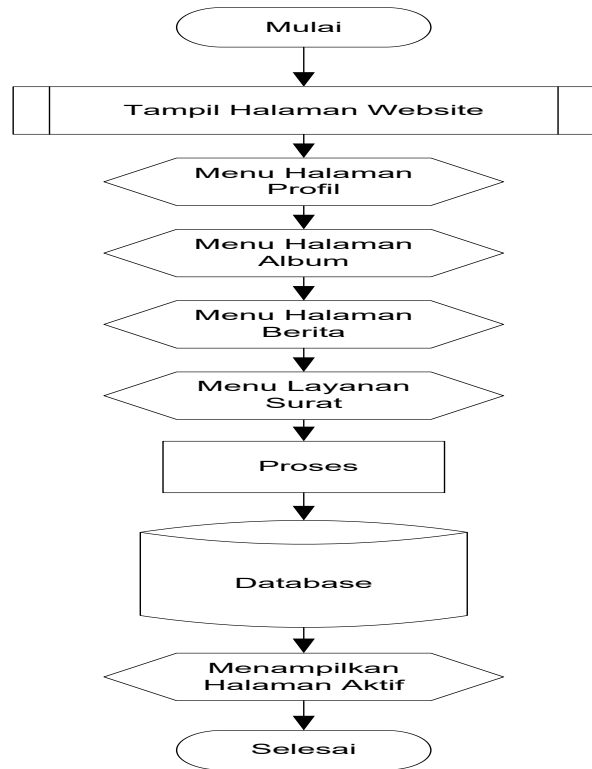
Gambar 2 : Perancangan Arsiterktur

### 3.1.2 Flowchart

Flowchart atau bagan alir adalah bagan (chart) yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir (flowchart) digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi. Simbol-simbol yang dipakai sebagai alat bantu menggambarkan flowchart. Sistem flowchart dapat didefinisikan sebagai bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari suatu sistem. Bagan ini menjelaskan urutan-urutan dari prosedur-prosedur atau proses yang terjadi di dalam suatu sistem.



Gambar 3: Flowchart Admin



Gambar 4 : Flowchart User

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Implementasi

Aplikasi pelayanan publik desa Ajaobaki adalah sebuah aplikasi yang dibangun untuk membantu pelayanan di desa Ajaobaki. Selain itu aplikasi ini juga dapat memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi seputaran desa Ajaobaki. Aplikasi ini mampu memberikan proses pengolahan data terkait profil desa, data penduduk, grafik, galeri dan berita terkait desa Ajaobaki, kecamatan Mollo Utara, kabupaten Timor Tengah Selatan. Dalam pembuatan aplikasi ini perangkat yang digunakan adalah Visual Studio Code, bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP codeigniter sebagai *framework*, untuk tampilan grafis aplikasi *website* menggunakan *HTML*, *CSS*, dan *Jquery* dan pengolahan *database* menggunakan *MySQL*.

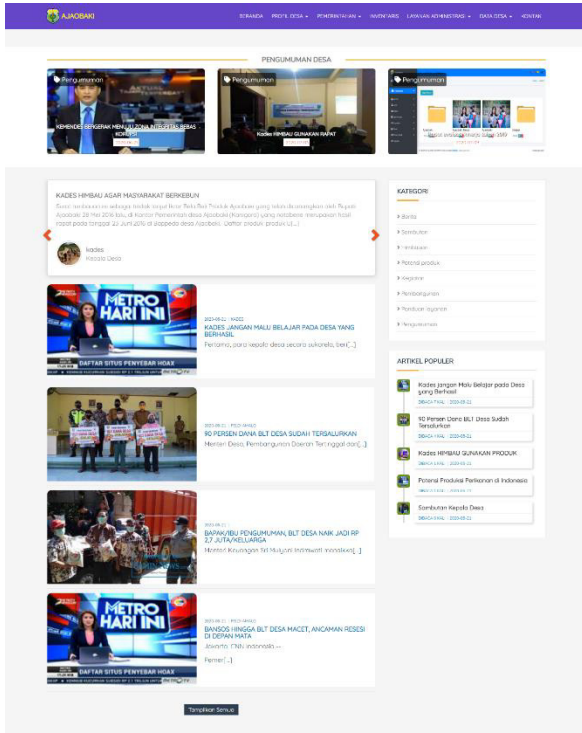
#### 4.1.2 Halaman Menu Login

Berikut ini akan dibahas fungsi dan cara kerja setiap halaman serta menu-menu yang dihasilkan oleh aplikasi pelayanan publik desa Ajaobaki.

1. Antar muka pengguna
  - a. Antar muka menu utama

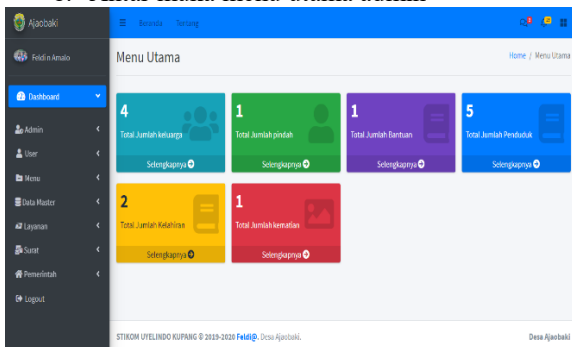
Antar muka merupakan antar muka awal pada saat website dijalankan. Tampilan antar muka utama berisi menu pilihan seperti informasi profil, layanan surat, berita, galeri, tentang.

# PROSIDING SEMMAU 2020



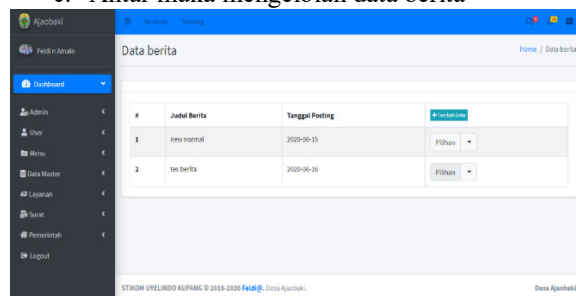
Gambar 47: Antar muka menu utama

b. Antar muka menu utama admin

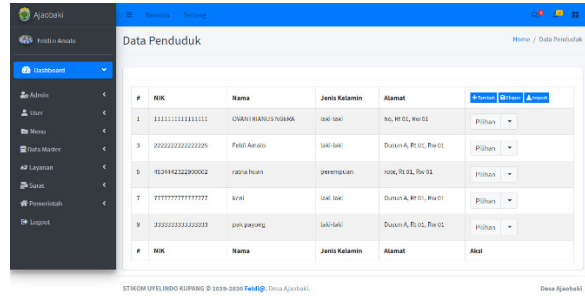


Gambar 48: Antar muka menu utama admin

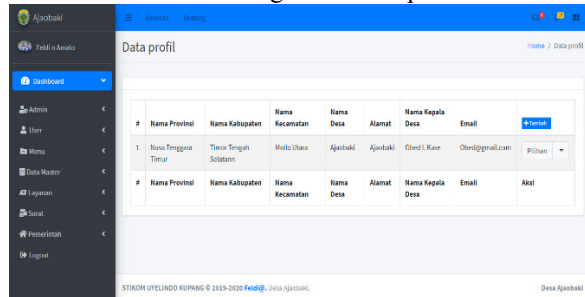
c. Antar muka mengelolah data berita



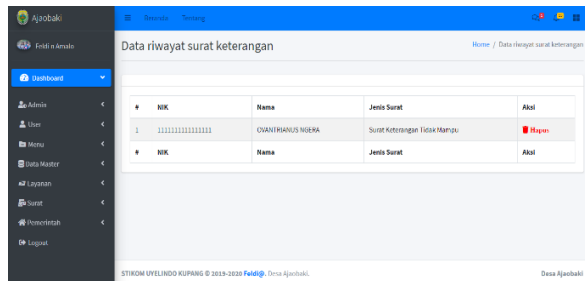
Gambar 49: Antar muka mengelolah data berita  
d. Antar muka mengelolah data penduduk



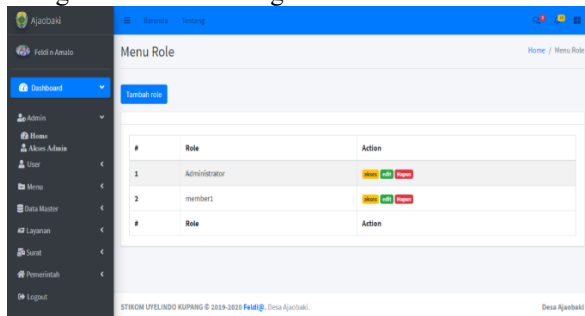
Gambar 50: Antar muka mengelolah data penduduk  
e. Antar muka mengelolah data profil



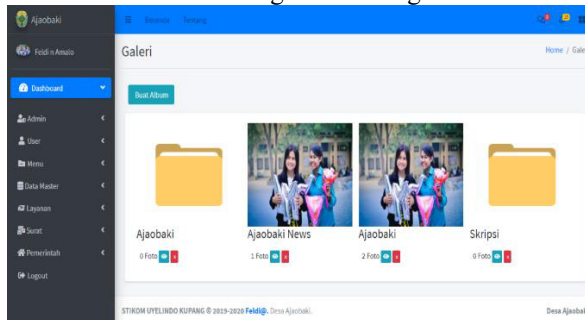
Gambar 51: Antar muka mengelolah data profil  
f. Antar muka mengelolah data administrasi surat



Gambar 52: Antar muka mengelolah data administrasi surat  
g. Antar muka mengelolah data admin



Gambar 53: Antar muka mengelolah data admin  
h. Antar muka mengelolah data galeri



Gambar 54: Antar muka mengelolah data galeri

## 5 KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi ini telah selesai di buat dan dapat membantu admin dalam menyajikan informasi dan data tentang desa Ajaobaki kepada masyarakat sehingga dapat diakses dimanapun dan kapan saja serta mengurangi terjadinya kesalahan dalam pengelolaan data.

### 5.2. Saran

Agar aplikasi pelayanan desa Ajaobaki dapat memberikan layanan informasi publik kepada masyarakat umum yang semakin kompleks sesuai dengan tujuannya maka perlu dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fungsi-fungsi seperti penambahan produk layanan dan informasi publik lainnya. Selain itu perlu melakukan implementasi layanan dan informasi publik pada aplikasi yang berbasis sistem operasi *android* dan *ios*, sehingga dapat digunakan tanpa menggunakan *web browser*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi H. 2012.** Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta. Pressman, 2003.
- Romney S. 2015:3.** *Pengertian Sistem*, <http://eprints.polsri.ac.id/3564/3/BAB%20II.pdf>.
- Sinambela. 2011.** Pengertian Pelayanan, <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2016/10/pengertian-pelayanan-menurut-para-ahli-lengkap.html>.
- Arief. 2011.** Pengertian “*Hypertext Preprocessor (PHP)*”, <https://bangpahmi.com/pengertian-bahasa-pemrograman-php-menurut-para-pakar/>.
- Sibero. 2013.** Pengertian *Hypertext Preprocessor (PHP)* dan MySQL, [https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/20726/File\\_14-Bab-II-Landasan-Teori.pdf.pdf](https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/20726/File_14-Bab-II-Landasan-Teori.pdf.pdf).
- Bobo US. 2016.** Pemetaan Potensi Wisata Kabupaten Sumba Barat Daya Berbasis Lokasi. Kupang(ID): Stikom Uyelindo Kupang.
- Kurniawan D. 2005.** Rancang Bangun Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Penduduk Pada Kantor Desa Kasreman Kecamatan Kandangan Kabupaten Kediri. Kediri(ID): Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia Un Pgrri Kediri.
- Suwarno J. 2017.** Aplikasi Pendataan Penduduk Berbasis Web Studi Kasus : Kecamatan Bandung Kidul Provinsi Jawa Barat. Jawa Barat(ID): Universitas Telkom.

# PROSIDING SEMMAU 2020

---

## UCAPAN TERIMA KASIH

1. Yayasan Uyelewon Indonesia
2. STIKOM Uyelindo Kupang
3. LP3M STIKOM Uyelindo Kupang
4. Dr. Ir. Rila Mandala, M.Eng. (ITB)
5. Ir. Dana Indra Sensuse, M.Lis. ,Ph.D. (UI)
6. Prof.Daniel Herman Fredy Manongga,M.Sc., Ph.D. (UKSW)
7. Prof. Drs. Mustafid, M.Eng., Ph.D. (UNDIP)
8. Prof.Dr.Ir. Kuswara Setiawan,M.T. (UPH)
9. Prof. Suyoto, M.Sc., Ph.D. (UAJ Yogyakarta)
10. Prof. Dr. Ir. Agus Buono, M.Si., M.Kom.(IPB)
11. Prof. Dr. Achmad Nizar, S.Kom., M.Kom. (UI)
12. Prof. Dra. Sri Hartati, M.Si., Ph.D (UGM)
13. Prof. Dr. Eko Sedyono, M.Kom (UKSW)
14. Prof. Dr.rer.nat. Achmad Benny Mutiara, SSi, SKom (Gundar)
15. APTIKOM
16. Seluruh Civitas Akademika STIKOM Uyelindo Kupang yang terlibat dalam Kepanitiaan

## PROSIDING SEMMAU 2020

### PARALEL SESSION SEMMAU 2020

**PARALEL 2  
MODERATOR**

**: INFORMATION SYSTEM  
: REMERTA NONI NAATONIS, S.KOM., M.Cs**

<b>ID</b>	<b>PEMAKALAH</b>	<b>JUDUL MAKALAH</b>
SEM2020- 02	ALFRED YULIUS ARTHADI PUTRA	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PAROKI XYZ
SEM2020- 07	FELDI NOPRIADI AMALO, TRI ANA SETYARINI, SKOLASTIKA S. IGON	PENJUALAN TIKET PADA PT.ASDP INDONESIA FERRY (PERSERO) CABANG KUPANG BERBASIS WEB
SEM2020- 09	HANS JULIANUS MALEIMAKUNI, SEMLINDA JUSZANDRI BULAN	SISTEM INFORMASI PELAYANAN KELUARGA BERENCANA KAMPUNG KB BERBASIS WEB PADA DINAS PENGENDALIAN PENDUDUK DAN KB KABUPATEN ALOR
SEM2020- 10	HELMI A. SAGRAN, MAX ABR. S. LENGGU MARDHALIA SAITAKELA	APLIKASI PENJUALAN BAHAN BANGUNAN BERBASIS WEBSITE PADA TOKO INDAH BANGUNAN
SEM2020- 11	KENNY A.N PERULU, TRI ANA SETYARINI, REMERTA NONI NAATONIS	SISTEM LAYANAN DAN INFORMASI PUBLIK BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : DESA OELATIMO)
SEM2020- 13	KRISTINA	PENYUSUNAN DOKUMEN PENGENALAN SISTEM INFORMASI PADA RUBY MOTOR DENGAN MENGGUNAKAN METODE EIAIJ
SEM2020- 16	MENHYA SNAE, HASIBUN ASIKIN	PENERAPAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT UNTUK PRODUK INDUSTRI RUMAH TANGGA (STUDI KASUS: KABUPATEN SUMBA BARAT)
SEM2020- 19	THERESIA W. MADO, MARIA F. RUMBA , MARINA	PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN JENIS HEWAN BAGI ANAK

# PROSIDING SEMMAU 2020

## PARALEL SESSION SEMMAU 2020

**PARALEL 2  
MODERATOR**

**: SOFT COMPUTING  
: YAMPI R. KAESMETAN, M.KOM**

ID	PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH
SEM2020-01	APOLONIA D F BEREK YAMPI R KAESMETAN	SISTEM PAKAR DIAGNOSA HAMA PENYAKIT PADA TANAMAN CABAI RAWIT MENGGUNAKAN METODE TEOREMA BAYES
SEM2020- 03	CHASMA M.I. BULULAGA, MARINUS I. J. LAMABELAWA	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN DOSEN TERBAIK MENGGUNAKAN METODE PROMETHEE
SEM2020- 04	ERNA R. NUBATONIS, JIMI ASMARA	ANALISIS PENGENALAN MOTIF KAIN TENUN SUKU BOTI MENGGUNAKAN ALGORITMA BACPROGATION
SEM2020- 05	FEBRY FERNANDO, FENINA A. T. TOBING	RANCANG BANGUN WEBSITE SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN KENAIKAN KELAS MENGGUNAKAN METODE AHP (STUDI KASUS: SMA TZU CHI CENKARENG)
SEM2020- 06	MUHAMAD FAUZI, MARINUS I. J LAMABELAWA	SISTEM PAKAR PENENTUAN PENYAKIT PADA TANAMAN BAWANG MERAH DENGAN METODE TEOREMA BAYES
SEM2020- 14	MARIANA E. GOKOK. SUMARLIN, DEWI ANGGRAINI.	PENENTUAN KELAYAKAN DAGING BABI (STUDI KASUS : RUMAH POTONG HEWAN BELO)
SEM2020- 15	MARLINDA VASTY OVERBEEK	PEMODELAN PREDIKSI PUNCAK PANDEMI VIRUS SARS-COV-2 DI INDONESIA DENGAN ANALISIS REGRESI
SEM2020- 21	YUNINDA LADO, YOHANES S. BELUTOWE	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SELEKSI CALON KARYAWAN BERDASARKAN HASIL TES PSIKOLOGI MENGGUNAKAN METODE TOPSIS
SEM2020- 22	YULIA SIOKAIN PETRUS KATEMBA	IMPLEMENTASI METODE K-NEAREST NEIGHBOUR DALAM PENENTUAN KUNJUNGAN WISATA ALAM DI KOTA KUPANG
SEM2020- 24	YUSPAN N. LERO, MARINUS I. J. LAMABELAWA, ERNA R. NUBATONIS	SISTEM PAKAR MENDIAGNOSA PENYAKIT PADA TERNAK BABI MENGGUNAKAN METODE K-NEAREST NEIGHBOUR (K-NN)

## PROSIDING SEMMAU 2020

---

**PARALEL 3** : **MOBILE COMPUTING**  
**MODERATOR** : **EMANUEL SAFIRMAN BATA, S.KOM., MT**

ID	PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH
SEM2020- 08	STEVANUS G. ELU, YOHANES SUBAN BELUTOWE	PEMETAAN BATAS WILAYAH REPULIK INDONESIA(RI) DAN REPÚBLICA DEMOCRÁTICA DE TIMOR-LESTE (RDTL) DI KABUPATEN TIMOR TENGAH UTARA (TTU) BERBASIS WEBSITE
SEM2020- 12	EMANUEL SAFIRMAN BATA	PENGEMBANGAN FITUR PENGOLAHAN DATA NILAI MAHASISWA PADA SISTEM PEMBELAJARAN DARING
SEM2020- 18	REZKY HEINDRY OEMATAN REMERTA NONI NAATONIS	E-COMMERCE PEMASARAN HASIL LAUT LOKAL KOTA KUPANG
SEM2020- 20	SINYO Y.A.B DAY, SUMARLIN, REMERTA NONI NAATONIS	M-PEMESANAN MATERIAL BANGUNAN (STUDI KASUS : UD. SAMA JAYA)
SEM2020- 23	YERMIAS J.I. LEUHOE, DIANA ANANTASIA PIDI	SISTIM ABSENSI BERBASIS ANDROID PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 6 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 dalam setahun.

# **STIKOM UYELINDO KUPANG**

*Jl. Perintis Kemerdekaan I - Kayu Putih Kupang-NTT*

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

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

*Website: <http://www.lpemstikomuyelindo.ac.id>*

*email: [stikom@uyelindo.ac.id](mailto:stikom@uyelindo.ac.id), [semmau@uyelindo.ac.id](mailto:semmau@uyelindo.ac.id)*

## **PROGRAM STUDI :**

**PERGURUAN TINGGI TERAKREDITASI B**

**SISTEM INFORMASI (S1) TERAKREDITASI B**

**TEKNIK INFORMATIKA (S1) TERAKREDITASI B**

**TEKNIK INFORMATIKA (D3) TERAKREDITASI B**

**ISBN**



9 78 - 6 02 - 7 3 6 2 8 - 0 - 2