

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

PROSIDING SEMMAU 2020

PENGEMBANGAN FITUR PENGOLAHAN DATA NILAI MAHASISWA PADA SISTEM PEMBELAJARAN DARING <i>Emanuel Safirman Bata</i>	1062 - 1070
PENYUSUNAN DOKUMEN PENGENALAN SISTEM INFORMASI PADA RUBY MOTOR DENGAN MENGGUNAKAN METODE EIAIJ <i>Kristina</i>	1071 - 1078
PENENTUAN KELAYAKAN DAGING BABI (Studi Kasus : Rumah Potong Hewan Belo) <i>Mariana Elisabeth Gokok Sumarlin Dewi Anggraini</i>	1079 - 1088
PEMODELAN PREDIKSI PUNCAK PANDEMI VIRUS SARS-COV-2 DI INDONESIA DENGAN ANALISIS REGRESI <i>Marlinda Vasty Overbeek</i>	1089 - 1093
PENERAPAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT UNTUK PRODUK INDUSTRI RUMAH TANGGA (Studi Kasus: Kabupaten Sumba Barat) <i>Menhya Snae, Hasibun Asikin</i>	1094 - 1102
KLASIFIKASI HASIL EKSTRASI TENUN IKAT SUMBA DENGAN METODE FUZZY K-NEAREST NEIGHBOR <i>Olivio D. J. Gusmao</i>	1103 - 1107
E-COMMERCE PEMASARAN HASIL LAUT LOKAL KOTA KUPANG <i>Rezky Heindry Oematan¹ Remerta Noni Naatonis²</i>	1108 - 1115
PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN JENIS HEWAN BAGI ANAK <i>Theresia Wihelmina Mado, Maria Florentina Rumba , Marina</i>	1116 - 1125
M-PEMESANAN MATERIAL BANGUNAN (STUDI KASUS : UD. SAMA JAYA) <i>Sinyo Y.A.B Day, Sumarlin, Remerta Noni Naatonis</i>	1126 - 1136
SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SELEKSI CALON KARYAWAN BERDASARKAN HASIL TES PSIKOLOGI MENGGUNAKAN METODE TOPSIS <i>Yuninda Lado, Yohanes S. Belutowe</i>	1137 - 1144
IMPLEMENTASI METODE K-NEAREST NEIGHBOUR DALAM PENENTUAN KUNJUNGAN WISATA ALAM DI KOTA KUPANG <i>Yulia Siokain Petrus Katemba</i>	1145 - 1155
SISTIM ABSENSI BERBASIS ANDROID PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 6 KUPANG <i>Yermias J.I. Leuhoe, Diana Anantasia Pidi</i>	1157 - 1165

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

APLIKASI PENJUALAN BAHAN BANGUNAN BERBASIS WEBSITE PADA TOKO INDAH BANGUNAN

Helmi Abdullah sagran¹, Max Abr. Soleman Lenggu², Mardhalia Saitakela³

Program Studi Teknik Informatika STIKOM Uyelindo Kupang

Email: Helmi08sagran@gmail.com

ABSTRACT

Indah Bangunan Store is a business entity engaged in the sale of building materials which is located on Jl. Bundaran PU No. 69, Tuak Daun Merah sub-district, Kupang NTT. The workshop provides a variety of building materials and carpentry tools, transaction processing, data processing and financial reporting are handled using computers. The aim of this research is to design and build a website based sales application at Toko Indah Bangunan so that the administrative governance can be managed properly so that it can attract more customers and increase profits. The process of data and information collection is carried out using data collection techniques through literature review, observation and interviews. While the website application design method uses the waterfall method. The results of this design will produce a website based building materials sales application, so it is hoped that it will know the customer's needs and wants and can create a close and open business relationship and communication with customers is much better, high quality service like this is able to attract many customers. make continuous purchases so that the problem of declining turnover can be overcome.

Keywords: *Sales Application, Indah Bangunan Store, Website*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi yang disertai perkembangan internet saling mendukung satu sama lain sehingga melahirkan konsep Teknologi Informasi berbasis internet yang perkembangannya semakin luas dan semakin banyak diterapkan dalam bisnis perusahaan di berbagai bidang. Salah satu tren yang menyertai bisnis dalam jaringan internet adalah *e-commerce* baik *business-to-business* maupun *business-to-customers*. Dengan memberikan keunggulan internet seperti pelayanan 24 jam, akses dari segala penjuru dengan biaya yang relatif murah dan kemudahan-kemudahan lainnya, maka tidaklah mengherankan jika sekarang banyak organisasi bisnis yang merambah ke dalam *e-commerce*.

Toko Indah Bangunan merupakan sebuah badan usaha yang bergerak di bidang penjualan bahan bangunan yang terletak di Jl Bundaran PU no.69, kelurahan Tuak Daun Merah, Kupang NTT. Pada Toko Indah Bangunan, proses transaksi, pengolahan data, dan pembuatan laporan keuangan sudah dikelola menggunakan komputer, ketatnya persaingan ekonomi membuat Toko Indah Bangunan mengalami penurunan omset penjualan dalam 3 bulan terakhir yaitu pada bulan Januari 2019 total pemasukan perbulan sebesar Rp121.450.000, sedangkan di bulan Februari 2019 total pemasukan berkurang sebesar Rp118.100.000, total pemasukan paling menurun terjadi di bulan Maret 2019 yang total pemasukan perbulannya hanya Rp114.250.000. Oleh sebab itu maka Toko Indah Bangunan menginginkan adanya peningkatan penjualan dengan meningkatkan mata rantai pendapatan (*Up to value chain*) dan melebarkan jangkauan penjualan (*Global research*) untuk memperoleh keuntungan yang lebih baik dari sebelumnya. Di dasari dari masalah tersebut maka penulis akan membuat sebuah aplikasi penjualan bahan bangunan berbasis *website* agar jangkauan konsumen dapat lebih jauh sehingga tingkat pemasukan menjadi lebih baik, di dalam aplikasi tersebut juga akan menawarkan proses pengiriman barang sehingga konsumen tidak perlu datang ke Toko Indah Bangunan, di dalam aplikasi tersebut juga disertakan strategi peningkatan pelayanan sehingga para pelanggan akan tetap berbelanja di Toko Indah Bangunan.

Perancangan aplikasi penjualan ini diharapkan mampu mengatasi masalah penurunan pendapatan pada Toko Indah Bangunan, selain meningkatkan pendapatan, perancangan aplikasi penjualan pada Toko Indah Bangunan juga untuk meningkatkan pelayanan terhadap *customer* dimana akan

mengetahui apa yang diharapkan dan diperlukan pelanggan sehingga akan terciptanya ikatan emosional yang mampu menciptakan hubungan bisnis yang erat dan terbuka serta komunikasi dua arah diantara mereka, dengan demikian kesetiaan pelanggan dapat dipertahankan dan kualitas layanan tetap menjadi sesuatu yang sangat penting. Pelayanan yang bermutu tinggi yang berarti mampu memberikan keselarasan terhadap kebutuhan pelanggan, Secara esensial, baik pelanggan kelas atas, menengah bahkan bawah sekalipun membutuhkan pelayanan yang baik dan bermutu, serta memberikan daya tarik untuk membeli dengan memberikan potongan harga yang menarik sehingga pelanggan akan merasa senang dan akan kembali membeli di Toko Indah Bangunan.

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan bermanfaat sebagai bahan perbandingan dan kajian. Adapun hasil penelitian yang dijadikan perbandingan tidak terlepas dari topik penelitian yaitu mengenai aplikasi penjualan. Penelitian yang dilakukan oleh Almilia dan Robahi pada tahun 2007 yang berjudul "*Penerapan E-commerce Sebagai Upaya Meningkatkan Persaingan Bisnis Perusahaan*". Penelitian ini menggunakan beberapa perusahaan sebagai obyek penelitian, yang merupakan perusahaan yang sudah menggunakan layanan *e-commerce* yang targetnya langsung kepada konsumen dimana perusahaan yang diteliti tersebar di kota-kota besar di Indonesia. Adapun sampel dari penelitian ini adalah sebanyak 27 perusahaan yang bergerak dibidang jasa dan dagang dengan kisaran tingkat omset perusahaan perbulan adalah sebesar 10 juta sampai dengan 100 juta. Ada enam faktor yang melandasi perusahaan terdorong untuk menggunakan *e-commerce* mengakses pasar, mempromosikan produk, membangun merk, mendekati dengan pelanggan, membantu komunikasi lebih cepat dengan pelanggan, dan, memuaskan pelanggan. Elvia (2008), melakukan penelitian yang berjudul *Sistem Informasi Penjualan Sepeda Motor Berbasis Web Pada PT Adira Dinamika Multi Finance*, penelitian tersebut memiliki tujuan merancang sebuah sistem informasi penjualan sepeda motor berbasis *web*. Sistem yang ada dapat memberikan informasi kepada masyarakat bahwa PT. Adira Dinamika Multi Finance menjual sepeda motor secara kontan maupun kredit. Informasi yang ditampilkan pada web adalah informasi tentang harga dan jenis sepeda motor dan juga data pembeli dan data pribadi pemohon. Data pembeli dan data pribadi 9 pemohon selanjutnya dapat digunakan untuk membantu petugas Atau karyawan dalam mengolah data penjualan sepeda motor secara kontan dan kredit dengan cepat, efektif dan efisien.

Dengan uraian tersebut maka akan dirancang sebuah aplikasi berbasis *website* yang mampu meningkatkan pendapatan pada Toko Indah Bangunan dan hubungan baik dengan *customer* menjadi lebih baik, sehingga *customer* akan tetap setia berbelanja di Toko Indah Bangunan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang ditemukan adalah Bagaimana merancang sebuah aplikasi penjualan bahan bangunan pada Toko Indah Bangunan berbasis *website* yang bertujuan untuk menyelaraskan peningkatan keuntungan dan hubungan baik dengan *customer*.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi penjualan pada Toko Indah Bangunan berbasis *website* sehingga tata kelola administrasi terorganisir sehingga mempermudah para pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembelian produk bahan bangunan secara *online*.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini yaitu:

- 1) Dapat membantu meningkatkan pendapatan yang pada Toko Indah Bangunan dengan merancang suatu aplikasi penjualan.
- 2) Aplikasi ini mempermudah pelanggan yang ingin membeli produk bahan bangunan tanpa harus datang langsung ke toko.
- 3) Aplikasi ini juga mampu mempermudah pihak toko untuk memasarkan produk-produk yang ada pada toko Indah Bangunan.

1.5. Ruang Lingkup

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak melebar dari topik, maka penulis membatasi penelitian ini yaitu:

- 1) Aplikasi penjualan Toko Indah Bangunan berbasis *website* mencakup proses pendaftaran pelanggan, pemesanan produk, pemasaran dan promosi produk serta pelayanan pelanggan.
- 2) Pemesanan akan dikerjakan oleh perusahaan jika pelanggan telah memilih barang yang ingin dibeli dan menyelesaikan proses pembayaran.
- 3) Proses pengantaran, dikerjakan langsung oleh pihak perusahaan pada wilayah Kota Kupang dan daerah di dalam pulau Timor.

2. TINJUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Penjualan

Mulyadi (2008), Penjualan merupakan kegiatan menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli.

a. Penjualan tunai

Menurut Yadiati dan Wahyu (2006), Penjualan tunai adalah pembeli langsung menyerahkan sejumlah uang tunai yang dicatat oleh penjual melalui register kas.

b. Penjualan kredit

Menurut Mulyadi (2008), Penjualan kredit adalah dilaksanakan oleh perusahaan dengan cara mengirimkan barang sesuai dengan order yang diterima dari pembeli dan untuk jangka waktu tertentu, perusahaan mempunyai tagihan kepada pembeli tersebut.

Jadi secara umum penjualan pada dasarnya terdiri dari dua jenis yaitu penjualan tunai dan kredit. Penjualan tunai terjadi apabila penyerahan barang atau jasa segera diikuti dengan pembayaran dari pembelian, sedangkan penjualan kredit ada tenggang waktu antara saat penyerahan barang atau jasa dalam penerimaan pembelian.

2.2 Electronic Commerce

Electronic commerce (e-commerce) merupakan konsep baru yang biasa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *world wide web* internet atau bisa diartikan pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet (Hermawan Dadang, 2014).

2.3 Manfaat Electronic Commerce

Manfaat yang dapat diperoleh dari *e-commerce* bagi perusahaan menurut Sarwono (2008) yaitu:

1. Memperluas *market place* hingga ke pasar nasional dan internasional.
2. Menurunkan biaya pembuatan, pemrosesan, pendistribusian, penyimpanan dan pencarian informasi yang menggunakan kertas.
3. Memungkinkan pengurangan *inventory* dan *overhead* dengan menyederhanakan *supply chain* dan manajemen tipe "*pull*".
4. Mengurangi waktu antara *outlay* modal atau penerimaan produk dan jasa.
5. Mendukung upaya-upaya *business process reengineering*.
6. Akses informasi lebih cepat.

Selain mempunyai manfaat bagi perusahaan, menurut Sarwono (2008) *e-commerce* juga mempunyai manfaat bagi konsumen, yaitu:

1. Memungkinkan pelanggan untuk berbelanja atau melakukan transaksi lain selama 24 jam sehari sepanjang tahun, hampir setiap lokasi dengan menggunakan fasilitas *Wi-Fi*.
2. Memberikan lebih banyak pilihan kepada pelanggan.
3. Pengiriman menjadi sangat cepat.
4. Pelanggan biasa menerima informasi yang relevan secara detail dalam hitungan detik, bukan lagi hari atau minggu.
5. Memberi tempat bagi para pelanggan lain di *electronic community* dan bertukar pikiran serta pengalaman.
6. Memudahkan persaingan yang ada.

Menurut Sarwono (2008) selain manfaat terhadap organisasi, *e-commerce* juga mempunyai manfaat bagi masyarakat, yaitu:

1. Memungkinkan orang untuk bekerja di dalam rumah dan tidak harus keluar rumah untuk berbelanja. Ini berakibat menurunkan arus kepadatan lalu lintas di jalan serta mengurangi polusi udara.
2. Memungkinkan sejumlah barang dagangan dijual dengan harga lebih rendah.
3. Memungkinkan orang di negara-negara dunia ketiga dan wilayah pedesaan untuk menikmati aneka produk dan jasa yang akan susah mereka dapatkan tanpa *e-commerce*.

2.4 Aplikasi

Menurut Safaat (2012) Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau *suite* aplikasi (*application suite*). Contohnya adalah *Microsoft Office* dan *Open Office.org*, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan setiap aplikasi. Sering kali, aplikasi ini memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna.

2.5 Website

Yang dimaksud dengan aplikasi *Website* atau aplikasi berbasis *Website* (*Website-based application*) menurut Simarmata (2010) adalah aplikasi yang dijalankan melalui *browser*. Aplikasi seperti ini pertama kali dibangun hanya dengan menggunakan bahasa yang disebut HTML (*HyperText Markup Language*) dan protokol yang digunakan dinamakan HTTP (*HyperText Transfer Protocol*). Namun, tentu saja hal seperti ini memiliki kelemahan. Semua perubahan harus dilakukan pada level aplikasi. Pada perkembangan berikutnya, sejumlah skrip dan objek dikembangkan untuk memperluas kemampuan HTML.

Konsep yang mendasari aplikasi *Website* sebenarnya sederhana. Operasi yang melatarbelakanginya melibatkan pertukaran informasi antara komputer yang meminta informasi, yang disebut klien, dan komputer yang memasok informasi (atau disebut *server*). Secara lebih detail, *server* yang melayani permintaan dari klien yang sesungguhnya berupa suatu perangkat lunak yang dinamakan *Website server*.

2.6 Prestashop

Menurut Sarwandi (2017) dalam buku yang berjudul “Otodidak Bikin Toko Online dengan Prestashop” Prestashop merupakan system toko *online* atau berbelanja secara *online* yang bersifat terbuka (*OpenSource*). Menjadi sebuah solusi untuk berbisnis di internet dengan kemampuan untuk membuat sebuah *tool online* yang professional, dan beradaptasi dalam *e-commerce* dengan menggunakan biaya yang minimum.

2.7 MySQL

Menurut Rudyanto (2011) “MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *website* yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengolahan datanya”.

MySQL merupakan *database* yang pertama kali didukung oleh bahasa pemrograman script untuk internet (PHP dan Perl). MySQL dan PHP dianggap sebagai pasangan *software* pembangun aplikasi *website* yang ideal.

2.8 Xampp

Menurut Aryanto (2016), Xampp adalah sebuah aplikasi perangkat lunak pemrograman dan *database* yang didalamnya terdapat berbagai macam aplikasi pemrograman seperti Apache HTTP Server, MySQL *database*, bahasa pemrograman PHP dan pearl.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Objek penelitian dilakukan di Toko Indah Bangunan yang beralamat Jl. Bundaran PU No.69 Kelurahan Tuak Daun Merah, Kecamatan Oebobo, Kota Kupang. Proses pengumpulan data dan informasi dilakukan dengan teknik pengumpulan data, berikut adalah langkah-langkah pengumpulan data yaitu:

a. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari suatu penelitian. Teori-teori yang mendasari masalah dan bidang yang akan diteliti dapat ditemukan dengan melakukan studi kepustakaan. Sehingga dalam penelitian ini, penulis melakukan studi kepustakaan dengan memanfaatkan semua informasi dan pemikiran-pemikiran yang relevan dengan penelitiannya yang didapatkan dari penelitian terdahulu.

b. Observasi

Proses observasi atau pengamatan langsung, dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat karena dilakukan langsung di objek penelitian, pada penelitian tersebut, penulis melakukan pengamatan lokasi objek penelitian di Toko Indah Bangunan, serta mengamati masalah-masalah yang muncul.

c. Wawancara

Komunikasi antara penulis dan karyawan toko berguna untuk mendapatkan informasi lebih banyak sebagai salah satu teknik pengumpulan data. Wawancara yang dilakukan di Toko Indah Bangunan berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai kegiatan proses jual dan beli yang terjadi setiap harinya di Toko Indah Bangunan, data-data informasi produk barang yang dijual beserta harganya dan mendapatkan informasi pemasukan hasil penjualan perbulannya.

Setelah dilakukan pengumpulan data dan menganalisa kebutuhan *customer*, kemudian dilakukan perancangan aplikasi penjualan bahan bangunan dengan melakukan pemodelan. Perancangan menentukan bagaimana suatu aplikasi menyelesaikan apa yang harus diselesaikan.

Tahap berikutnya yang dilakukan adalah perancangan sistem. Pada tahap ini merupakan hasil *transfer* dari perancangan ke pembuatan aplikasi yang telah ditentukan lalu diuji coba dan jika lulus uji coba maka aplikasi tersebut akan siap dioperasikan.

3.2 Bahan Penelitian

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa daftar nama-nama bahan bangunan yang meliputi bahan-bahan pokok untuk membangun rumah dan berbagai peralatan pertukangan.

3.3 Peralatan Penelitian

Peralatan untuk menghasilkan *output* yang baik, harus didukung oleh sistem perangkat keras *hardware* dan perangkat lunak *software* yang baik pula.

a. Perangkat Keras

Untuk lingkungan pengembangan *website* yang nyaman, berikut ini perangkat keras yang sebaiknya disediakan yaitu:

- 1) Laptop Asus.
- 2) Processor Intel Inside.
- 3) Hardisk 500 Gb.
- 4) RAM 4 Gb.

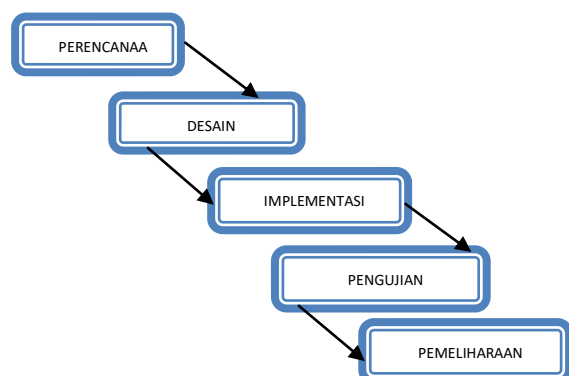
b. Perangkat Lunak

Untuk perangkat lunak pengembang *website* dapat di kelompokkan menjadi beberapa yaitu:

- 1) *Microsoft Windows 10*
- 2) *Prestashop*
- 3) *Xampp*
- 4) *MySQL*
- 5) *Internet : Internet Explorer.*

3.4 Metode Waterfall

Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan komunikasi (*communication*), perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan atau pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2008). Tahapan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar gambar 1.



Gambar 1. Metode Waterfall

Tahap-tahap dalam model *Waterfall* yaitu:

a. Perencanaan.

Pada tahap ini proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat,

maka para *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dan karakter pengguna. Dari 3 aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan. Kebutuhan dikumpulkan dengan cara wawancara, observasi lapangan, menyebarkan angket, dan survey.

b. Desain

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk *“blueprint” software* sebelum *coding*. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Indikator perancangan perangkat lunak adalah desain perangkat lunak, *usecase* (aktor yang menggunakan beserta hak dan wewenangnya), *flowchart* dan diagram aliran data (DFD) Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

c. Implementasi

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang nyata dan dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*.

d. Pengujian (System Testing)

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

e. Pemeliharaan

Pemeliharaan suatu *software* sangat diperlukan, termasuk didalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* pendukung dengan *software* lain membutuhkan *upgrading* perangkat lunak.

3.5 Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan ini mencakup *Use Case Diagram*, beserta Skenario *Use Case*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

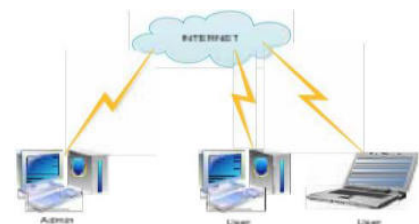
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Implementasi sistem

Aplikasi ini dapat digambarkan sebagai sebuah fasilitas yang menyediakan Informasi produk dan memberikan fasilitas yang lebih mendekatkan pelanggan dengan Toko Indah Bangunan, dan juga memberikan Informasi lengkap mengenai Toko Indah Bangunan, dimana seluruh fasilitas tersebut dapat diakses oleh masyarakat luas pada umumnya oleh pelanggan Toko Indah Bangunan.

Selain itu aplikasi ini juga mendukung pemesanan produk secara online dimana pelanggan yang akan memesan produk melalui media internet dengan cara mengikuti beberapa langkah-langkah pada *website* Toko Indah Bangunan. Sehingga pelanggan tidak perlu datang lagi ke Toko Indah Bangunan untuk sekedar menanyakan Informasi mengenai produk ataupun mengenai Toko Indah Bangunan.

Adanya proses implementasi ini berguna untuk mengetahui sejauh mana aplikasi dapat digunakan oleh pengguna. Oleh karena itu implementasi dan pengujian aplikasi sangat diperlukan. Pada tahap ini aplikasi siap dijalankan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut dapat berjalan dan menghasilkan *output* sesuai perancangan sistem. Proses implementasi jaringan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Implementasi Jaringan

Berdasarkan proses implementasi seperti gambar 26, komponen-komponen yang terlibat didalam implementasi yaitu:

1. Penyedia *website* Toko Indah Bangunan dimana didalamnya terdapat *server* aplikasi yang diterapkan atau dikelola oleh admin.
2. Peralatan input yang digunakan oleh pengguna berupa laptop untuk melakukan pengelolaan data pada *website* Toko Indah Bangunan.
3. Peralatan jaringan komputer yang akan menghubungkan jaringan komputer dengan *server* internet.

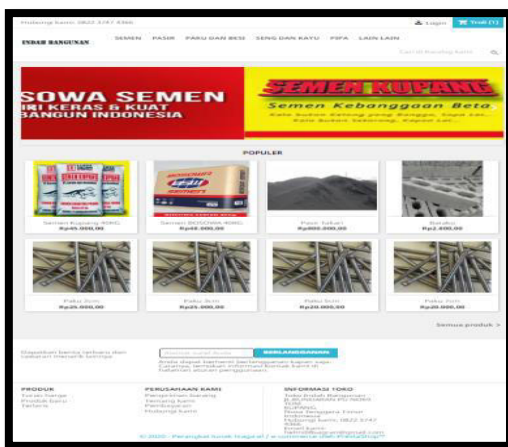
PROSIDING SEMMAU 2020

Proses yang terjadi dalam tahapan implementasi seperti pada gambar 26 yaitu:

1. Pelanggan mengakses internet dan mengunjungi *website* Toko Indah Bangunan untuk melakukan pemesanan produk.
2. Data pemesanan dan data pelanggan disimpan di *database server*.
3. Admin menerima data pemesanan dan melakukan pengolahan data pemesanan yang dapat diketahui di halaman admin.

Proses yang terjadi pada tahap implementasi, seperti yang terdapat pada gambar 2 adalah pelanggan yang sebagai salah satu pengguna *website* dapat langsung masuk ke situs *website* Toko Indah Bangunan dengan menyambungkan koneksi internet untuk melakukan pemesanan produk yang tersedia pada *website* Toko Indah Bangunan.

Berikut merupakan tampilan website Toko Indah Bangunan



4.3 Pengujian Sistem

Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga akan ditemukan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian akan dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

4.4 Analisis Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Setelah dilakukan pengujian perangkat lunak yang dilakukan oleh pembuat sistem dan pengujian dilakukan oleh pengguna, ditemukan beberapa kelebihan dan kekurangan dari sistem aplikasi penjualan pada Toko Indah Bangunan berbasis *website*, kelebihan dan kekurangan dari aplikasi ini diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan

Setelah dilakukan implementasi dan pengujian pada sistem ini terdapat beberapa kelebihan yang didapat. Kelebihan yang

terdapat pada sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini mempermudah pelanggan yang ingin membeli produk bahan bangunan tanpa harus datang langsung ke toko.
2. Aplikasi ini juga dapat membantu pihak toko dalam memasarkan produk terbaru yang ada di Toko Indah Bangunan.
3. Aplikasi ini bersifat *responsive* sehingga dapat digunakan pada *desktop*, *smartphone*, maupun *tablet*.

b. Kekurangan

Setelah dilakukan implementasi dan pengujian pada sistem ini terdapat beberapa kekurangan yang didapat. Kekurangan yang terdapat pada sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini belum menerapkan Customer Relationship Management.
2. Aplikasi ini belum dapat melakukan pembayaran secara kredit.
3. Pengiriman produk belum dapat dilakukan ke luar pulau Timor NTT.

Dengan adanya perancangan aplikasi berbasis *website* ini memudahkan para pelanggan yang ingin memesan produk, serta memudahkan dari pihak Toko Indah Bangunan untuk menyebarkan informasi yang berkaitan dengan Toko Indah Bangunan. Pada intinya aplikasi berbasis *website* ini akan lebih memperkenalkan Toko Indah Bangunan ke masyarakat khususnya Kota Kupang.

5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian-uraian dan pembahasan yang telah dipaparkan dalam penulisan ini dapat ditarik beberapa kesimpulan yakni dengan dirancangnya aplikasi penjualan bahan bangunan berbasis *website* pada Toko Indah Bangunan, dapat membantu tata kelola administrasi lebih terorganisir sehingga mempermudah para pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembelian produk bahan bangunan secara *online* sehingga dapat meningkatkan pendapatan.

5.2 Saran

Agar *website* penjualan bahan bangunan pada Toko Indah Bangunan dapat memberikan informasi yang maksimal kepada para pelanggan ataupun pengguna sistem ini, maka penulis menyarankan:

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menerapkan metode *Customer*

PROSIDING SEMMAU 2020

- Relationship Management (CRM)* sebagai strategi pemasaran.
2. Pada aplikasi ini dapat diterapkan metode pembayaran secara kredit.
 3. Jangkauan pemasaran penjualan dapat dikembangkan keluar pulau NTT.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Almilia Luciana S dan Lidia. 2007. *Penerapan E-Commerce sebagai Upaya Meningkatkan Persaingan Bisnis Perusahaan*. Surabaya [ID]: STIE Perbanas Surabaya.
- [2] Aryanto. 2018. *Soal Latihan dan Jawaban Pengelolaan Data Base MySQL Tingkat Dasar atau Pemula*. Yogyakarta (ID): deepublish.
- [3] Elvia, 2008. *Sistem Informasi Penjualan Sepeda Motor Berbasis Wweb Pada PT Adira Multi Finance*. Jakarta [ID]: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- [4] Hermawan, D. 2013. *E-Bussines dan E-Commerce*. Yogyakarta[ID]: Andi.
- [5] Mulyadi. 2008. *Sistem Akuntansi*, Jakarta [ID]: Selemba Empat.
- [6] Pressman, Roger S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta [ID]: Andi.
- [7] Rudyanto, M. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MYSQL*. Yogyakarta [ID]: Andi.
- [8] Safaat, H. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Bandung [ID] : Informatika Bandung.
- [9] Sarwandi . 2017. *Otodidak Bikin Toko Online dengan Prestashop*. Yogyakarta [ID]: MediaKom.
- [10] Sarwono, 2008. *Pintar Menulis Karya Ilmiah sebagai Kunci Sukses dalam Berbisnis E-Commerce*. Yogyakarta[ID]: Andi.
- [11] Simarmata, Janner. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta[ID]: Andi.
- [12] Yadiati, W, Wahyudi I. 2006. *Pengantar Akuntansi*. Jakarta [ID]: Penada Media Group..

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

ID	PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH
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 SESSION SEMMAU 2020

**PARALEL 3
MODERATOR**

**: MOBILE COMPUTING
: 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, 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 - 602 - 73628 - 0 - 2