

► **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

M-PEMESANAN MATERIAL BANGUNAN (STUDI KASUS : UD. SAMA JAYA)

Sinyo Y.A.B Day¹, Sumarlin²

Prodi Teknik Informatika STIKOM Uyelindo Kupang
Email : sinyoday96@gmail.com, sumarlin@gmail.com,

ABSTRACT

UD. Sama Jaya Is one of a shop of a building ceased to breathe that moved to the sale of building materials supplier. UD.Sama Jaya Also having two branch store of bond issuance will be a shop of a building jaya that provides building material such as cement , iron steel , paint , a nail , ceramic tiles covering the floor and as materials for other buildings had also had. In the stores that sell buildings to furnish materials not sold at stores such as their parents UD. Sama Jaya. Using the web is useful to access the mobile data services in wireless use mobile devices like cell phones. PDA and portable device is connected with. cellular telecommunication network. The purpose of this research is to help reservations more accessible with smartphone are more easy, carried around not only to a reservation system mobile web built it is to help shop owners and employees in recording, storage and data statement and it has not effectively and efficiently and took a long time can be completed with a short time and minimize the mistakes and using two system delivery cod (Cash On Deliveri) spent at home and pay the store keeps the customers be uncomfortably themselves by choice

Keywords : UD.Sama Jaya, mobile web cement, iron steel, paint, , spikes ceramic, sand, gravel, the rock, . smartphone, cod

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini komputer memegang peran yang sangat penting untuk menghasilkan informasi yang cepat dan tepat waktu, serta bermanfaat untuk menjamin ketelitian dan keamanan dalam memproses data dan menjaga kekayaan perusahaan. Berbicara tentang perkembangan dalam ilmu teknologi di zaman yang maju seperti sekarang ini memberikan kepada kita pilihan yang banyak tergantung apa yang kita inginkan dan bagaimana cara kita kerjakan. Perkembangan akan ilmu teknologi yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari untuk memudahkan segala aktifitas perusahaan dan masyarakat tersebut. Sudah banyak perusahaan yang menggunakan teknologi sistem informasi yang tentunya berguna untuk proses bisnis dalam perusahaan, salah satunya adalah UD. Sama Jaya.

Toko Bangunan UD.Sama Jaya yang beralamat jalan Jend. Sudirman No.27 Kuanino ini mempunyai dua toko cabang yang mana salah satu toko dari kedua toko cabangnya itu adalah GudangSurya Utama Jayadimana tempat ini adalah gudang yang menyuplai material bangunan yang beralamatkan jalan prof. Dr. Herman Johannes, Kelurahan Lasiana, Kecamatan Kelapa Lima, yang saat ini bergerak dibidang penjualan Material bangunan seperti pasir, batu kerikil dan batu lepas/ batu karang. Pada toko cabang yang kedua adalah Toko Bangunan Jaya, sedikit berbeda dengan gudang Surya Utama Jaya yakni menjual bahan bangunan seperti semen, besi, kramik, cat, dan bahan bangunan lainnya. Adapun cara penjualan dari Gudang Surya Utama Jaya adalah dengan system penjualan perkubik artinya penjualan tersebut diukur dengan *Bucket* pada kendaraan Excavator. *Bucket* adalah keranjang yang berfungsi untuk menunjang fungsi utama excavator untuk menggaruk tanah dan sebagainya. Dalam penjualan pasir dan kerikil tidak dapat diprediksi berapa rata-rata penjualan per-hari karena setiap hari pemesanan yang dilakukan itu bervariasi sesuai dengan keinginan pelanggan, jadi kalau dihitung rata-rata penjualan perhari yaitu 155 ret/m³, dengan

rincian ret/m³ yaitu pasir kasar 65 m³, pasir cuci 40 m³, kerikil Batu pecah 33 m³, kerikil Abu Batu 17 m³.

Dalam pemesanan dari pihak Toko dan perantara masih konvensional dalam hal pesan-memesan bahan dan banyak terjadi masalah karena pada tahap manual masih menggunakan nota sebagai bukti pembayaran dan arsip untuk mengetahui persediaan barang yang masih tersedia dan yang tidak tersedia lagi, karena hal itu pemilik toko akan kesusahan untuk menghitung informasi modal awal dan keuntungan yang didapat dan kesulitan menyusun laporan pada akhir bulan karena arsip berupa kertas bisa saja hilang atau sobek karena disimpan dalam waktu yang lama. Selain itu dengan menggunakan aplikasi ini dapat membantu masyarakat dalam memperoleh informasi dan juga sebagai media promosi untuk pengenalan kepada masyarakat luas. Laporan keuangan yang diperoleh UD. Sama Jaya rata-rata perhari adalah Rp. 34.055.000.00, dengan rincian pemesanan sebagai berikut, Pasir Cuci sebanyak 40 m³ dengan total harga Rp.9.000.000, Pasir Kasar sebanyak 65 m³, dengan total harga Rp. 12.350.000.00, Kerikil Batu Pecah 33 m³, dengan total harga Rp. 9.405.000.00, Kerikil Abu Batu 17 m³ dengan total harga Rp. 3.400.000.00. Rincian laporan keuangan yang sudah dipaparkan di atas yaitu rincian pendapatan satu hari penjualan.

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini antara lain, Candra (2015), *Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Di Toko Besi Dan Bangunan Putra Jaya. Ciparay, Kabupaten Bandung. Sistem informasi yang dapat mempermudah pemesanan dan pembuatan laporan penjualan dan pembelian bahan bangunan.* Menurut Pramita (2014), *Sistem Informasi Penjualan Bahan Bangunan Pada Toko Luwes Semarang, sistem informasi untuk mempermudah dalam bertransaksi.* Robaintoro (2016), *Rancang Bangun Web Aplikasi Penjualan Material Bangunan Studi Kasus Toko Yd. Mandiri, merancang web sebagai media pemasaran.* Menurut Nuzulah (2018), *Sistem Pelayanan Dan Pemesanan Online pada Toko Bangunan Sumarno Jaya Depok, Sistem pelayanan*

membantu para konsumen untuk melakukan pelayanan dan pemesanan secara tidak langsung ke toko untuk berbelanja produk bangunan dan pemilik toko sendiri dapat meningkatkan pelayanan dan pemesanan toko sekaligus tempat promosi untuk mengembangkan dan memajukan toko di masa yang akan datang.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis ingin membuat sebuah aplikasi *Mobile Web* tentang Pemesanan material dan diharapkan membantu Toko Bangunan UD. Sama jaya dalam melayani pelanggan dengan baik sehingga dapat diakses melalui *smartphon*, dan membantu Toko Bangunan UD. Sama jaya dalam mendata pemesanan, sehingga pelanggan dapat mengetahui bahan yang dipesan masih tersedia atau tidak sehingga pelanggan tidak menunggu terlalu lama, aplikasi ini bersifat tidak mengikat pelanggan ketika bahan bangunan dipesan sudah tidak tersedia lagi maka sistem akan memberitahukan akan hal tersebut. Diharapkan dengan adanya aplikasi yang dibuat penulis untuk Toko Bangunan UD. Sama jaya, pihak toko juga dapat dengan mudah mengontrol bahan yang masuk dan keluar dengan menggunakan aplikasi M-Pemesanan Material Bangunan, Studi Kasus: UD. Sama jaya.

Dengan adanya aplikasi yang dibuat penulis, dan solusi yang dapat memecahkan masalah pada toko tersebut maka dapat disimpulkan bahwa masalah pemesanan, serta pencatatan, penyimpanan dan laporan data barang yang dirasa kurang efektif dan efisien dan memakan waktu yang lama dapat diselesaikan dengan waktu yang singkat dan meminimalisir terjadinya kesalahan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “bagaimana membangun sistem pemesanan berbasis *mobile web* pada UD. Sama Jaya”.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun sistem pemesanan berbasis *mobile web* yang dapat membantu UD.

Sama jaya dalam melakukan pemesanan dengan lebih efisien.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu:

1. Memberi informasi mengenai layanan jasa pemesanan bahan bangunan di Kota Kupang dan adanya aplikasi ini dapat menambah alternatif kepada masyarakat dalam memesan bahan bangunan.
2. Mempermudah petugas pada Toko Bangunan UD. Sama jaya dalam mendata pemesanan bahan yang tersedia dan yang sudah tidak tersedia lagi. Serta dapat mengantisipasi kebutuhan bahan bangunan untuk masyarakat di Kota Kupang.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari terjadinya pelebaran masalah yang akan diuraikan agar sesuai dengan judul yang disajikan, maka pembahasan mengenai “M-Pemesanan Material Bangunan, Studi Kasus: UD. Sama Jaya”, dibatasi dengan :

1. Pembahasan mengenai bahan bangunan yang dimiliki oleh Toko Bangunan UD. Sama Jaya.
2. Sistem pembayaran yang dilakukan manual, yang mana pemesan langsung membayar ke supir truk saat pengantaran.
3. Pendistribusian bahan bangunan hanya melayani pemesanan yang berada di Kota Kupang.

II. TINJAUAN UMUM

2.1. Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah *program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju*. Aplikasi bisa dikatakan suatu perangkat lunak yang siap pakai dengan menjalankan instruksi-instruksi dari pengguna (*user*), aplikasi banyak diciptakan untuk membantu berbagai keperluan,

seperti contoh: membuat laporan, percetakan dan lain-lain.

Aplikasi biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak (*software*) sistem yang mengintegrasikan beberapa komputer, tetapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna.

Aplikasi merupakan suatu sub kelas 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.

Terdapat beberapa teori yang mendefinisikan Aplikasi yang dikemukakan oleh beberapa para ahli, diantaranya adalah :

1. Menurut Pramana (2014)
Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.
2. Menurut Verman (2011)
Aplikasi adalah seperangkat instruksi khusus dalam komputer yang dirancang agar kita menyelesaikan tugas-tugas tertentu.
3. Menurut Dhanta (2009)
Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas – tugas tertentu. Jadi Aplikasi merupakan sebuah program yang dibuat dalam sebuah perangkat lunak dengan komputer untuk memudahkan pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan, dan penambahan data yang dibutuhkan.

Menurut O'Brien (2010) software komputer terbagi menjadi 2 yaitu :

1. *Application Software*
Mengarahkan kinerja penggunaan tertentu atau aplikasi komputer untuk memenuhi kebutuhan pengolahan informasi dari pengguna. Contoh : word processing.

2. *System software*
Mengendalikan dan mendukung operasi dari sistem komputer karena melakukan berbagai tugas pengolahan informasi. Contoh : operating system, network management, database management.

2.2. Pemesanan

Istilah *Booking* sama artinya dengan pemesanan, dimana didalam penulisan skripsi ini pengertian *booking* adalah banyaknya jumlah pemesanan jasa untuk mengirimkan muatan didalam periode tertentu.

Menurut Kotler (2004), pemesanan adalah sekumpulan alat pemasaran yang dapat digunakan oleh perusahaan untuk mencapai tujuan pemasarannya dalam pasar sasaran.

Berdasarkan definisi-definisi mengenai pemesanan diatas maka kesimpulan dari pemesanan adalah suatu perjanjian pemesanan yang dilakukan oleh 2 (dua) pihak atau lebih yaitu pemberi dan pemakai jasa dan atau barang untuk memenuhi kebutuhannya dalam mengusahakan barang dan atau jasa tersebut sehingga dapat digunakan. Perjanjian pemesanan tersebut dapat berupa atas pemesanan ruangan, tempat duduk, kamar dan lainnya pada periode waktu tertentu.

Pada transportasi tempat adalah space yang digunakan untuk pengangkutan orang/barang. Sedangkan yang dimaksud dengan volume cargo booking adalah banyaknya jumlah muatan yang akan diangkut dalam suatu periode waktu tertentu yang dihitung berdasarkan ton atau kilogram. Volume cargo booking akan meningkat apabila jasa atas pengiriman muatan dilakukan sesuai dengan keinginan konsumen.

Dalam pelayaran niaga proses pengapalan muatan dimulai pada saat shipper membukukan muatannya pada pengangkut dengan cara memesan tempat atau "booking space". Pemesanan ini dapat dilakukan dengan tertulis atau melalui telepon. Untuk memesan tempat muatan

dibuat dengan cara mengirimkan *shipping instruction* (SI), yaitu perintah pengiriman atau pengapalan barang yang harus dibuat oleh shipper atau eksportir, melalui faksimili. Dimana SI tersebut harus diserahkan shipper sebelum atau paling lambat pada saat penyerahan muatan carrier.

1. Tugas pemesanan :
 - a. Memberitahukan jadwal keberangkatan kapal.
 - b. Melayani segala permintaan pelanggan.
 - c. Membantu maksimal mungkin agar pelanggan tidak kecewa.
 - d. Memberitahu kepada konsumen secepatnya bila jadwal yang diinginkan telah habis dipesan.
2. Fungsi pemesanan :
 - a. Memperhitungkan jumlah pemesanan terhadap satu jadwal.
 - b. Melaksanakan penyediaan space yang diminta bagian penjualan perwakilan-perwakilan lain.

2.3. Material

Material adalah sebuah bahan dalam produksi. Material seringkali adalah bahan mentah yang belum diproses, tetapi kadang kala telah diproses sebelum digunakan untuk proses produksi lebih lanjut. Umumnya, dalam masyarakat teknologi maju, material adalah bahan konsumen yang belum selesai. Beberapa contohnya adalah pasir, kerikil, tanah putih dan batu karang. Menurut Callister dan William (2004), Material adalah sesuatu yang disusun atau dibuat oleh bahan. Material yang digunakan dalam konstruksi dapat digolongkan dalam dua bagian besarnya yaitu :

1. *Consumable* Material merupakan material yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari struktur fisik bangunan, misalnya : Semen, pasir, krikil, batu bata, besi tulang, baja, dan lain-lain.
2. *Non-Consumable* Material merupakan material penunjang dalam proses konstruksi, dan bukan merupakan bagian fisik dari bangunan setelah bangunan tersebut selesai, misalnya : perancah,

bekisting, dan dinding penahan sementara.

2.4. Tinjauan Umum Administrasi Desa

Bangunan adalah struktur buatan manusia yang terdiri atas dinding dan atap yang didirikan secara permanen di suatu tempat. Bangunan juga biasa disebut dengan rumah dan gedung, yaitu segala sarana, prasarana atau infrastruktur dalam kebudayaan atau kehidupan manusia dalam membangun peradabannya. Bangunan memiliki beragam bentuk, ukuran, dan fungsi, serta telah mengalami penyesuaian sepanjang sejarah yang disebabkan oleh beberapa faktor, seperti bahan bangunan, kondisi cuaca, harga, kondisi tanah, dan alasan estetika.

Menurut Callister (2004), Bangunan mempunyai beberapa fungsi bagi kehidupan manusia, terutama sebagai tempat berlindung dari cuaca, keamanan, tempat tinggal, privasi, tempat menyimpan barang, dan tempat bekerja. Suatu bangunan tidak bisa lepas dari kehidupan manusia khususnya sebagai sarana pemberi rasa aman, dan nyaman.

Ada banyak jenis-jenis bahan bangunan yang digunakan dalam membangun rumah. Perhatikan daftar berikut dan tentukan saja mana bahan bangunan yang Anda perlukan.

1. Batu fondasi. Bahan ini dibutuhkan untuk membuat fondasi bangunan. Untuk membuat fondasi, Anda bisa menggunakan batu kali, batu gunung, atau batu bata.
2. Semen. Peran semen dalam membangun rumah sangat krusial, mulai dari merekatkan batu fondasi, menyambung batu bata untuk dinding, memplester dinding, hingga membuat lantai semen ekspos. Saking banyaknya jumlah semen yang dibutuhkan, terkadang untuk menghemat, semen disubstitusi dengan gamping.
3. Pasir. Bersama semen dan air, pasir akan menjadi adonan untuk merekatkan batu dan bata, membentuk dinding dan tiang yang kokoh. Kualitas tidak bohong. Semakin baik kualitas pasir yang

digunakan, semakin baik dan kuat adonannya.

4. Baja. Bahan bangunan ini berfungsi sebagai kerangka yang menguatkan dinding. Baja ringan juga terkadang digunakan menahan atap. Kalau ingin memilih atap baja ringan untuk konstruksi atap rumah? Kenali dulu fakta seputar baja ringan di sini.
5. Kayu dan bambu. Selain digunakan untuk konstruksi, kayu juga sering digunakan untuk lantai, dinding, kusen, dan tangga. Sementara bambu, dibutuhkan untuk proses pembangunan.
6. Kerikil/batu pecah (split). Bahan bangunan ini biasa digunakan untuk campuran semen dan pasir untuk membuat beton.
7. Bata tanah liat/batako/ bata ringan. Batu bata tidak bisa dipisahkan dari proses pembangunan. Sifatnya yang adem dan kokoh membuatnya begitu disukai. Untuk menghemat, bata kerap digantikan batako yang lebih terjangkau, namun tak sekokoh bata dan cenderung panas. Yang kini disukai konsumen adalah bata ringan atau hebel. Berwarna putih, bata ringan terbuat dari campuran pasir kwarsa, semen, kapur, gipsum, aluminium pasta, dan air. Sifatnya lebih ringan dan lebih kuat dari bata tanah liat, namun harganya lebih mahal dan harus direkatkan menggunakan semen mortar.
8. Genteng. Genteng dari tanah liat bisa dibilang paling populer di Indonesia. Sebagai alternatif, ada juga asbes dan metal yang ringan, namun cepat menghantarkan panas ke dalam rumah. Kini, ada juga genteng dari bahan plastik, karet daur ulang, dan serat selulosa yang lebih ramah lingkungan serta relatif aman saat terjadi gempa. Selain itu ada juga genteng aspal, genteng keramik, dan sirap kayu. Kalau rumah Anda memiliki konsep minimalis, cek 5 jenis genteng yang sesuai untuk rumah minimalis berikut.
9. Keramik. Lantai, dinding kamar mandi, hingga dapur memerlukan

keramik yang berbeda-beda. Selain bahan, desainnya pun kini lebih bervariasi.

Dan masih banyak lagi alat dan bahan yang digunakan untuk membangun bangunan tinggal dipilih alat dan bahan sesuai keinginan dan kebutuhan.

2.5. Deskripsi Toko Bangunan UD. Sama Jaya.

Bergerak dibagian penjualan bahan bangunan yang menjual berbagai bahan untuk kebutuhan bangunan mulai dari cat, seng, kuas grendel pintu, segala jenis kunci pintu dan bahan-bahan yang lainnya, pada Toko Bangunan UD. Sama Jaya ini dalam hal penjualan bahan bangunan tersebut bisa di bilang sangat lengkap mulai dari bahan dan peralatan bangunan sampai material bangunan seperti pasir, batu kerikil dan batu lepas/batu karang. Material yang dijual pada Gudang yang dimiliki UD. Sama Jaya ini beragam mulai dari seperti pasir, batu kerikil dan batu lepas/batu karang ini sudah tersedia berbagai macam ukuran sesuai dengan kriteria pemesanan yang diminta konsumen. Harga yang patok pada material juga beragam tergantung dari jenis material yang diinginkan.

Berikut ini adalah bukti pengambilan data pada tempat studi kasus yang di teliti :



Gambar 1. Survei Data Pada Toko UD. Sama Jaya.



Gambar 2. Survei Data Pada Toko Cabang Gudang Surya Utama Jaya



Gambar 3. Toko Bangunan UD. Sama Jaya



Gambar 4. Toko Cabang Bangunan Jaya

Pada Toko Bangunan UD. Sama Jaya memiliki dua toko cabang yakni Gudang Surya Utama Jaya, yang menyuplai material bangunan seperti Pasir, Batu Krikil, Batu Lepas/batu karang, dan toko keduanya adalah Toko Bangunan Jaya, sama halnya dengan toko induknya yang menyuplai bahan bangunan dan peralatan bangunan yang mana untuk memperlengkapi bahan yang tidak dijual dari toko induknya seperti semen, besi beton, pipa/paralon dan bahan bangunan lainnya.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian yaitu pada UD. Sama Jaya dalam pengumpulan data data yang diperlukan dalam penelitian. Waktu penelitian yang ditargetkan yaitu satu semester mulai Bulan Juli 2019 sampai Desember 2019.

3.2. Bahan dan Alat Penelitian

3.2.1 Bahan Penelitian

Bahan penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian ini sebagai data yang didapatkan langsung dari lokasi penelitian terkait dengan masalah yang dihadapi, selain itu juga menggunakan referensi-referensi dari internet, jurnal,

buku cetak dan penelitian-penelitian terdahulu yang mendukung penelitian penulis tentang M-Pemesanan Material Bangunan (Studi Kasus : Kota Kupang).

3.2.2 Alat Penelitian

Peralatan yang digunakan dalam penelitian ini berupa perangkat keras dan perangkat lunak, diantaranya sebagai berikut :

1. Hardware (Perangkat Keras)
 - a. Laptop Toshiba Satellite C800D
 - b. Processor AMD E1-1200 APU with Radeon (tm) HD Graphics 1.40GHz
 - c. RAM 2 GB
 - d. HDD 500 GB.
2. Software (Perangkat Lunak)
 - a. Sistem operasi windows 7 Ultimate. type 64 Bit
 - b. StarUML sebagai aplikasi perancangan
 - c. Dreamweaver sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk membangun web mobile
 - d. Microsoft Word 2007
 - e. Google Chrome sebagai penjelajah web
 - f. *Bootstrap*
 - g. XAMPP v3.2.1

3.3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh seorang peneliti secara teratur dan sistematis untuk mencapai tujuan-tujuan penelitian yang dimulai dari permulaan pengumpulan data sampai dengan kesimpulan. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan suatu keadaan atau permasalahan yang sedang terjadi berdasarkan fakta-fakta dan data-data yang diperoleh dan dikumpulkan pada waktu melaksanakan penelitian. Ada pun pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara:

1. Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian oleh penulis mengenai bahan

bangunan di Toko Bangunan UD. Sama Jaya. Dengan mencatat hal-hal yang penting yang berhubungan dengan judul laporan, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

2. Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan wawancara secara langsung dengan pihak Toko Bangunan UD. Sama Jaya dan Perantara untuk mendapatkan kejelasan tentang informasi yang berkaitan dengan penelitian ini. Agar dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi pada Toko Bangunan UD. Sama Jaya dan Perantara.

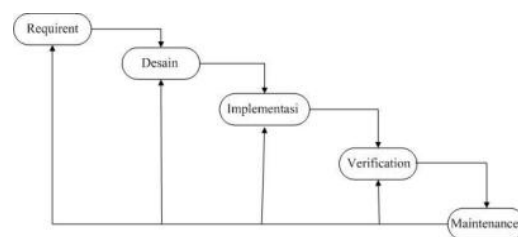
3. Studi Pustaka

Dilakukan dengan mencari literatur pendukung penelitian yang mampu memberikan informasi yang memadai dalam menyelesaikan penelitian serta membantu mempertegas teori-teori yang ada. Pengumpulan data dan informasi dengan cara membaca buku-buku referensi, jurnal penelitian dan skripsi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis tentang, M-Pemesanan Material Bangunan Studi Kasus : UD. Sama Jaya, dengan begitu dapat dijadikan sebagai acuan dalam menyelesaikan penelitian.

3.4. Prosedur Analisis Data

Dalam prosedur analisis data terdapat tahap metode yang digunakan dalam penelitian ini. 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 perencanaan (planning), permodelan (modeling), konstruksi (construction), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (deployment), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan

(Pressman, 2012). Tahapan metode waterfall dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



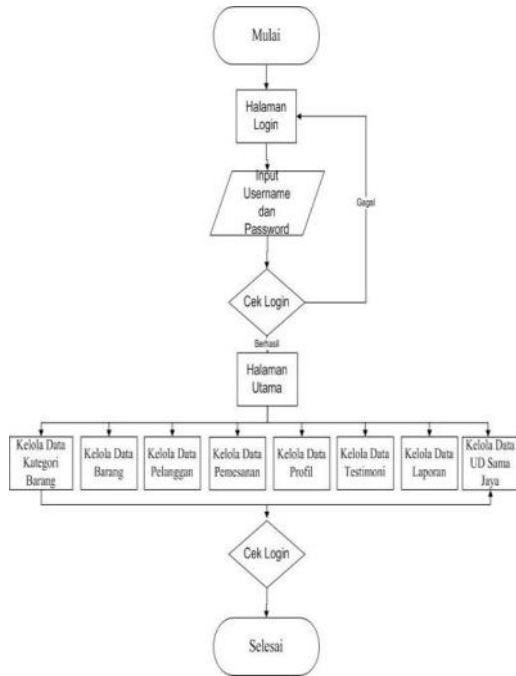
Gambar 5. Tahapan Metode Waterfall.

3.5. Perancangan Sistem

Perancangan system merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses sedang berjalan untuk menghasilkan suatu system yang baru atau diperbaharui system yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja agar dapat memenuhi hasil yang digunakan dengan tujuan memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia.

3.5.1 Alur Dokumen atau Flowchart

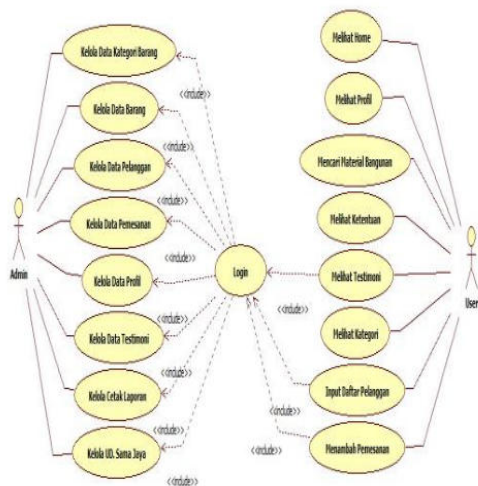
Flowchart sistem merupakan bagan yang menunjukan alur kerja yang sedang dikerjakan dalam sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Flowchart ini merupakan deskripsi secara grafik dari urutan-urutan prosedur yang terkombinasi dan membentuk suatu sistem. Berikut bentuk flowchart sistem dalam bentuk gambar.



Gambar 6. Flowchart Admin

3.5.2 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah software atau system informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari system yang bersangkutan, Use case menjelaskan interaksi yang terjadi antara “Aktor” inisiator dari interaksi system itu sendiri dengan system yang ada, sebuah Use case direpresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana.



Gambar 7. Use case diagram User dan Admin

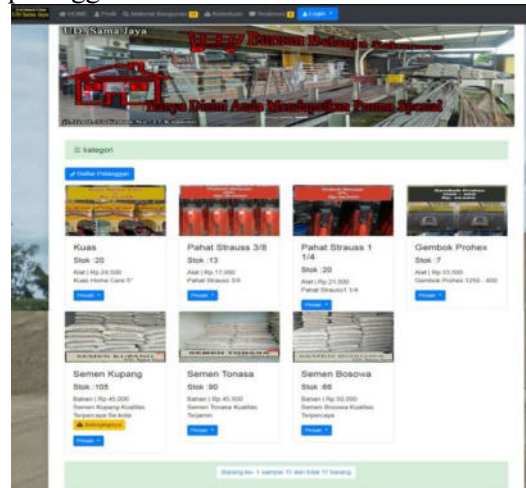
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Dan Implementasi

Pada bab ini akan digambarkan dan dijelaskan tampilan hasil dari aplikasi yang telah dibuat, yang digunakan untuk memperjelas tentang tampilan-tampilan yang ada pada website pemesanan material bangunan. Sehingga hasil implementasinya dapat dilihat sesuai dengan hasil program yang telah dibuat. Dibawah ini akan dijelaskan tiap-tiap tampilan yang ada pada program.

4.1.1 Menu Home

Pada halaman ini merupakan tampilan awal pada saat pengguna mengakses website ini. Pada halaman ini menampilkan menu-menu yang ada pada tampilan website. menu pada website ini seperti menu utama (Home), menu profil, menu material bangunan, menu pemesanan, menu ketentuan, menu testimoni, menu login, menu kategori, dan menu daftar pelanggan.

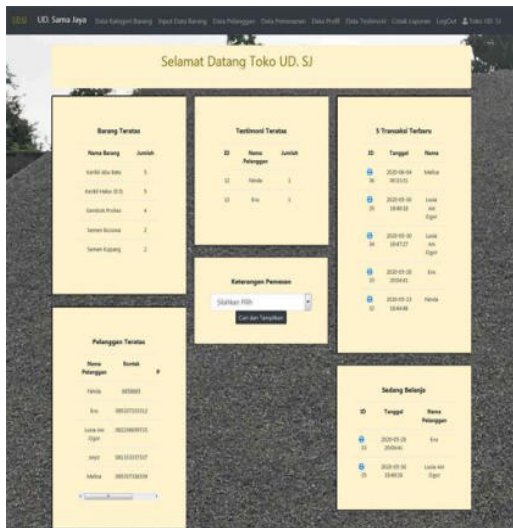


Gambar 8. Menu Home

Menu utama user ini adalah tempat pelanggan memesan barang yang sudah ditampilkan pada menu utama tersebut, mau itu melalui pesan WhatsApp, e-mail, masukan ke keranjang belanja atau melalui telepon.

4.1.3 Menu Admin

Pada halaman awal ini terdapat detail pemesanan dan pembayaran pelanggan seperti gambar 33 dibawah ini.



Gambar 9. Menu Utama Admin

4.1 Pengujian Sistem

Pengujian dibagi menjadi dua bagian yaitu pengujian fungsionalitas perangkat lunak dan pengujian untuk kerja sistem oleh pengguna.

4.2.1 Pengujian Fungsionalitas

Pengujian fungsionalitas perangkat lunak dilakukan oleh pembuat sistem untuk menguji fungsi-fungsi yang terdapat didalam sistem. Saat pengujian sistem, penulis menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut :

a. Perangkat keras pengujian

Pengujian sistem menggunakan perangkat keras sebagai berikut :

1. Komputer Laptop Merek Tishiba Satellite C800D, Processor AMD E1-1200 APU with Radeon (tm) HD Graphics 1.40GHz.
2. RAM 2 GB.
3. HDD 500 GB.

b. Perangkat lunak pengujian

Pengujian sistem menggunakan perangkat lunak sebagai berikut :

1. *Microsoft Windows 7 Ultimate* sebagai sistem operasi
2. *StarUML* dan *Microsoft Office Visio 2007* sebagai aplikasi perancangan

3. *Xampp* v3.2.1 sebagai lokal server
4. *Visual studio code* sebagai kode editor
5. *Google Chrome* sebagai web browser.

Pengujian fungsionalitas dilakukan dengan menguji kesesuaian tampilan dari proses yang dihasilkan dengan input yang diberikan. Berikut ini tabel yang menunjukkan data deskripsi dan hasil pengujian fungsionalitas sistem.

V. SIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi ini dapat membantu pelanggan dan UD. Sama Jaya dalam melakukan proses jual beli material bangunan pada toko UD. Sama Jaya dengan hasil yang didapat dari *website* ini juga membantu pelanggan menghemat waktu dalam terjadinya kesalahan dalam proses membeli, karena dengan diberlakukannya 2 sistem pembayaran *Cod (Cash On Delivery)* bayar di rumah dimana transaksi terjadi ketika barang yang dipesan sampai ke tangan pelanggan dan bayar di toko artinya selesai memesan, pelanggan harus mengambil sendiri barang yang dipesan tadi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis menyarankan beberapa hal mengenai *website* pemesanan ini, agar dapat meningkatkan kegunaan pada toko UD. Sama Jaya.

1. Dalam hal proses penjualan pada UD. Sama Jaya sebaiknya menggunakan pembayaran online agar dapat mempermudah pelanggan dan petugas dalam proses jual beli barang.
2. Sebaiknya jangkauan penjualan diperluas.

PROSIDING SEMMAU 2020

3. Aplikasi perlu dikembangkan lagi sehingga dapat digunakan untuk sistem operasi *android* dan *ios*.
4. Meningkatkan keamanan yang secara berlanjut. Hal ini bertujuan agar data yang ada tidak disalah gunakan oleh orang yang tidak bertanggung jawab.

YD.mandiri. Universitas Tanjungpura. Semarang.

- [12] Verman Shelly Cashman. 2011. *Discovering Computers Menjelajah Dunia Komputer FUNDAMENTAL*. Salemba Infotek: Bangkalan.
- [13] William. 2004. *Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pengenalan Bahan*. Erlanggan: Semarang

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Callister dan William. 2004. *Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pengenalan Bahan*. Semarang: Erlanggan.
- [2] Dhanta Rizky. 2009. *Pengantar Ilmu Komputer*, Surabaya: Indah.
- [3] Herdian Candra. 2015. *Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Di TokoBesi Dan Bangunan Jaya*. [Skripsi]. Bandung (ID) :Komputer Indonesia.
- [4] Simarmata Janner. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta : Andi.
- [5] Kotler Philip. 2004. *Manajemen Pemasaran : Analisis, Perencanaan, Implementasi dan kontrol*, Jakarta: PT. Prenhalindo
- [6] Nurzulah Rahnita. 2018. *Sistem Pelayanan dan Pemesanan Online pada Toko Bangunan Sumarno Jaya Depok*. [Skripsi]. Depok (ID) :Indraprasta PGRI.
- [7] O'Brien James. 2010. *Sistem Informasi Perdagangan Pada PT Yoltan Sari Menggunakan PHP Berbasis Web*. Jakarta (ID) :SalembaEmpat.
- [8] Pramita Indah. 2014. *SistemInformasiPenjualanBahanBangunanpadaTokoLuwes* Semarang. Universitas Dian Nuswantoro. Semarang.
- [9] Pramana W. Hengky. 2014. *Aplikasi Dalam Memprediksi Tingkat Kinerja Guru SMA Negeri 2 Kabupaten Bengkulu Tengah*.
- [10] Pressmaan, Roger, S. 2012, *RekayasaPerangkatLunak (PendekatanPraktisi)* Edisi7 :BukuSatu. Yokyakarta: Andi.
- [11] Robaintoro Hendra. 2016. *Rancang Bangun Web Aplikasi Penjualan Material Bangunan Studi Kasus Toko*

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 CENGKARENG)
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
MODERATOR

PARALEL SESSION SEMMAU 2020
: 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