

Vol. 3 No. 2 September 2024

E-ISSN : 2962-8628

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL MAHASISWA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI (SENAFTI)

"Peluang Riset Pada Komputasi Kuantum"

- **Artificial Intelligence**
- **Cyber Security**
- **Programming**
- **Information System**

Diterbitkan Oleh

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

STEERING COMMITTEE

Pelindung

Prof. Dr. Agus Setyo Budi, M.Sc

Penanggung Jawab

Dr. Ir. Achmad Solichin, S.Kom., M.T.I

Ketua Pelaksana

Dr. Ir. Gandung Triyono, S.Kom, M.Kom

Sekretaris

Retno Wulandari, S.Kom., M.Kom.

Bendahara

1. Widodo MS, S.Kom
2. Noni Juliasari, S.Kom, M.Kom

Humas dan Publikasi

1. Reva Ragam Santika, S.Kom., M.M., M.Kom
2. Rizka Tiaharyadini, S.Kom, M.M., M.Kom

Acara

1. Windarto, S.Kom, M.Kom
2. Agnes Aryasanti, S.Kom, M.Kom
3. Painem, S.Kom, M.Kom

Pengelola Makalah dan Mitra Bestari

1. Wahyu Pramusinto, S.Kom, M.Kom
2. Samsinar, S.Kom., M.Kom.

Pengelola Editor dan Jurnal

1. Dian Anubhakti, S.Kom, M.Kom
2. Indah Puspasari Handayani, S.Kom., M.Kom.
3. Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I.
4. Yesi Puspita Dewi, S.Kom., M.Kom.
5. Hadidtyo Wisnu Wardani, S.Kom., M.Kom.
6. Sri Wahyuningsih, S.Kom, M.Kom.

Pengelola Dokumentasi dan Desain

1. Devit Setiono, S.Kom, M.Kom
2. Wasiran

Pengelola Teknologi Informasi

1. Sovan Dianarto, S.Kom
2. Dolly Virgian Shaka Yudha Shakti, S.Kom., M.Kom.

REDAKSI

Pelindung : Prof. Dr. Agus Setyo Budi, M.Sc

Penanggung Jawab : Dr. Ir. Achmad Solichin, S.Kom., M.T.I

Ketua Pelaksana : Dr. Ir. Gandung Triyono, S.Kom, M.Kom

Wakil Ketua Redaksi:

1. Wahyu Pramusinto, S.Kom, M.Kom
2. Samsinar, S.Kom., M.Kom.

Redaksi Pelaksana:

1. Dian Anubhakti, S.Kom, M.Kom
2. Indah Puspasari Handayani, S.Kom., M.Kom.
3. Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I.
4. Yesi Puspita Dewi, S.Kom., M.Kom.
5. Hadidtyo Wisnu Wardani, S.Kom., M.Kom.
6. Sri Wahyuningsih, S.Kom, M.Kom.

MITRA BESTARI

1. Dr. Suwanto raharjo, S.Si., M.Kom (IST AKPRIND Yogyakarta)
2. Dr. EH. Riyadi, MTI. (Badan Pengawas Tenaga Nuklir)
3. Dr. Budi Rahmani, S.Pd., M.Kom. (STMIK Banjarbaru)
4. Dr. Hamdani (Universitas Mulawarman)
5. Dr. Ir. Didit Suprihanto, S.T., M.Kom., IPM (Univ. Mulawarman)
6. Dr. Nanang Triagung Edi Hermawan, M.T. (BAPETEN)
7. Dr. Khoerul Anwar, ST, MT (STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA)
8. Dr. Ir. Ridowati Gunawan, S.Kom., M.T. (Universitas Sanata Dharma)
9. Dr. Ir. Mardi Hardjianto, M.Kom. (Universitas Budi Luhur)
10. Dr. Ir. Goenawan Brotosaputro, S.Kom., M.Sc. (Universitas Budi Luhur)
11. Dr. Achmad Solichin, S.Kom., M.T.I (Universitas Budi Luhur)
12. Dr. Ir. Deni Mahdiana, S.Kom, M.M, M.Kom (Universitas Budi Luhur)
13. Dr. Darwan, M.Kom. (IAIN Syekh Nurjati Cirebon)
14. Dr. Ir. Gandung Triyono, S.Kom., M.Kom (Universitas Budi Luhur)
15. Dr. Aji Supriyanto, S.T., M.Kom (Universitas Stikubank)
16. Dr. Jumi, S.Kom, M.Kom. (Politeknik Negeri Semarang)
17. Dr. Aris Sugiharto, S.Si, M.Kom (Universitas Diponegoro)
18. Dr. Anindita Septiarini, S.T., M.Cs. (Universitas Mulawarman)
19. Dr. Imelda, M.Kom (Universitas Budi Luhur)
20. Dr. Ir. Utomo Budiyanto, M.Kom., M.Sc (Universitas Budi Luhur)
21. Dr. Ir. Jan Everhard R MT (Universitas Budi Luhur)
22. Dr. Ir. Hari Soetanto, S.Kom, M.Sc (Universitas Budi Luhur)
23. Dr. Abdiansah, S.Kom., M.CS. (Universitas Sriwijaya)
24. Dr. Indra, M.T.I (Universitas Budi Luhur)
25. Dr. Heriyanto, A.Md, S.Kom, M.Cs (UPN Veteran Yogyakarta)
26. Dr. Lilis Susanti Setianingsih, S.T., M.S. (Badan Pengawas Tenaga Nuklir)
27. Dr. Linda Nur Afifa, S.T., M.T (Universitas Darma Persada)
28. Dr. Helna Wardhana, M.Kom. (Universitas Bumigora)
29. Dr. Khasnur Hidir, S.Kom., M.Cs. (Universitas Bumigora Mataram)
30. Dr. Hendra Cipta, M.Si (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan)
31. Dr. Yulianto Triwahyudi Polly, S.Kom., M.Cs (Universitas Nusa Cendana)
32. Dr. Mohammad Syafrullah, M.Kom, M.Sc (Universitas Budi Luhur)
33. Dr. Ir. Aslan Alwi, S.Si., M.Cs (Universitas Muhammadiyah Ponorogo)
34. Dr. Gamma Kosala, S.Si (Telkom University)
35. Dr. Ir. Lasmedi Afuan, ST.,M.Cs (Universits Jenderal Soedirman)
36. Dr. Rahmad Hidayat S.Kom., M.Cs (Politeknik Negeri Lhokseumawe)
37. Indra Riyanto, S.T., M.T (Universitas Budi Luhur)
38. Windarto, S.Kom, M.Kom (Universitas Budi Luhur)

39. Agus Umar Hamdani, M.Kom (Universitas Budi Luhur)
40. Irawan, S.Kom., M.Kom. (Universitas Budi Luhur)
41. Hendri Irawan, S.Kom., M.T.I. (Universitas Budi Luhur)
42. Yuliazmi S.Kom, M.Kom (Universitas Budi Luhur)
43. Ir. Siswanto, M.M, M.Kom (Universitas Budi Luhur)
44. Rizky Pradana, S.Kom., M.Kom. (Universitas Budi Luhur)
45. Grace Gata, S.Kom., M. Kom (Universitas Budi Luhur)
46. Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti, M.Kom (Universitas Budi Luhur)
47. Kelik Sussolaikah, S.Kom., M.Kom (Universitas PGRI Madiun)
48. Anita Ratnasari, S.Kom, M.Kom (Universitas Mercu Buana)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT dan hanya karena rahmat dan karunia-Nya, Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI) Ke-5 pada Tahun 2024 dapat terlaksana dengan baik. Prosiding seminar ini merupakan kumpulan makalah hasil penelitian para akademisi dan peneliti yang sebelumnya telah dipresentasikan pada SENAFIT ke-5 secara daring (*online*) pada tanggal 7 September 2024 dengan tema “Peluan Riset pada Komputasi Kuantum”. SENAFIT ke-4 telah menerima dan menerbitkan artikel ilmiah dari beberapa perguruan tinggi tinggi yaitu Universitas Budi Luhur (Jakarta), Universitas Indraprasta PGRI (Jakarta), Universitas Esa Unggul (Jakarta) dan STMIK Indonesia Mandiri & STIE STAN Indonesia Mandiri (Bandung).

Penyusunan prosiding ini bertujuan untuk penyebarluasan hasil-hasil penelitian dan kajian dalam bidang teknologi informasi. Selain itu, penyusunan prosiding ini juga dimaksudkan agar masyarakat luas dapat mengetahui berbagai informasi terkait dengan penyelenggaraan SENAFIT ke-5. Buku prosiding ini berisi 4 (empat) topik yaitu: *Cyber Security, Artificial Intelligence, Programming, Information System*.

Pada kesempatan ini kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para akademisi dan peneliti atas hasil karya dan sumbangan pemikiran yang dipresentasikan dalam bentuk makalah dan presentasi ilmiah. Juga kami sampaikan terima kasih kepada para mitra bestari yang telah mereview semua makalah sehingga kualitas isi dari makalah dapat terjaga dan dipertanggungjawabkan. Tak lupa kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan bagi terselenggaranya SENAFIT dan atas tersusunnya prosiding ini. Harapan kita bersama, semoga prosiding ini dapat menambah khasanah pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi di Indonesia.

Jakarta, September 2024

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

STEERING COMMITTEE	i
REDAKSI.....	iii
MITRA BESTARI.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii

CYBER SECURITY

PENERAPAN KRIPTOGRAFI DENGAN ALGORITMA AES-128 UNTUK PENGAMANAN DOKUMEN DIGITAL PADA BPJS KESEHATAN Naufal Afif Fadhlurrohmah	1-9
IMPLEMENTASI KRIPTOGRAFI MENGGUNAKAN ALGORITMA AES 128 UNTUK MENGAMANKAN DOKUMEN PADA PT. AMEGA CAHAYA UTAMA Danar Zulfian Wirakusumah, Painem	10-19
IMPLEMENTASI DAN ANALISIS KOMBINASI RSA, AES DAN STEGANOGRAFI PADA ENKRIPSI DATA KELURAHAN KADEMANGAN Iskandar Zulkarnain, Hari Soetanto	20-29
PENGAMANAN FILE PADA SISTEM MASTER VENDOR BERBASIS WEB MENGGUNAKAN ALGORITMA AES PADA TRINITILAND Nur Hena, Dewi Kusumaningsih	30-37
SISTEM MONITORING SERVER DENGAN SNMP DAN RRD TOOLS Wahyu Dwinanto, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti	38-48
KRIPTOGRAFI MENGGUNAKAN ALGORITMA ADVANCED ENCRYPTION STANDARD (AES-128) UNTUK PENGAMANAN FILE KEPENDUDUKAN PADA KELURAHAN SUDIMARA BARAT Andika Pratama, Painem	49-57
IMPLEMENTASI KRIPTOGRAFI MENGGUNAKAN ALGORITMA ADVANCED ENCRYPTION STANDARD (AES-256) UNTUK MENGAMANKAN FILE DOKUMEN BERBASIS WEB PADA PT. DAMAI ELOK Achmad Choirul Imamudin	58-65
DETEKSI CELAH KEAMANAN XSS PADA WEBSITE DENGAN METODE BRUTE FORCE Ailza Zandra, Mardi Hardjianto	66-73
IMPLEMENTASI ALGORITMA KRIPTOGRAFI AES 128 DAN VIGENERE CIPHER PADA COFFEE SHOP NGOPI DENGAN APLIKASI BERBASIS WEB Firda Nur Syahrani, Wahyu Pramusinto	74-81

APLIKASI PENGAMANAN FILE DOKUMEN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN ALGORITMA AES-128 DAN ALGORITMA RC4 PADA SEKOLAH SMK YADIKA 3	
Rezki Naenro Lubis, Utomo Budiyo	82-89
ENKRIPSI FILE TRANSAKSI MENGGUNAKAN METODE AES 128 BIT (RIJNDAEL) PADA PT. UNIBLESS INDO MULTI	
Jovanka Thoma, Utomo Budiyo	90-98
IMPLEMENTASI PENGAMANAN FILE MENGGUNAKAN STEGANOGRAFI DENGAN PENERAPAN ALGORITMA AES-256 DAN METODE LSB BERBASIS DESKTOP PADA PT SINARMAS SEKURITAS	
Muhamad Fadli Bahtiar, Joko Christian Chandra	99-108
PENGAMANAN FILE MARKETING PADA YAYASAN PENDIDIKAN DESAIN INDONESIA MENGGUNAKAN ALGORITMA AES-256 BERBASIS WEB	
Reza Martinus Papilaya, Rizky Pradana	109-117
IMPLEMENTASI KRIPTOGRAFI UNTUK PERLINDUNGAN DATA MENGGUNAKAN ALGORITMA AES-128 PADA PT PRIMA PANGAN SENTOSA	
Ferian Ardyansyah, Sejati Waluyo	118-127
PENGAMANAN PENGIRIMAN FILE MENGGUNAKAN STEGANOGRAFI DENGAN METODE LSB DI PT CAPTURE IT	
Jonathan Tinambunan, Sri Mulyati	128-136
IMPLEMENTASI ALGORITMA KRIPTOGRAFI ADVANCED ENCRYPTION STANDARD (AES-128) BERBASIS WEB DALAM PENGAMANAN BERKAS DOKUMEN PADA MANJA JAKARTA	
Muhammad Ragil Wicaksana, Mufti Mufti	137-144
IMPLEMENTASI KRIPTOGRAFI UNTUK KEAMANAN DATA CV. DOPE SUPPLY INDONESIA MENGGUNAKAN METODE AES BERBASIS WEBSITE	
Cut Alfath Duhana Kota Selian, Wahyu Pramusinto	145-153
PENERAPAN ALGORITMA ADVANCED ENCRYPTION STANDARD 256 (AES 256) BERBASIS WEB UNTUK MENGAMANKAN DOKUMEN PADA SELINDO TRAVEL	
Christoforus Ade Kurniawan, Purwanto Purwanto	154-162
PENERAPAN KRIPTOGRAFI AES-128 UNTUK KEAMANAN DATA BERBASIS WEBSITE PADA CAHAYA BATTERY	
Muhamad Rio Fauzan, Pipin Ariyani	163-171
IMPLEMENTASI KRIPTOGRAFI (AES-128) UNTUK PENGAMANAN DATA PURCHASE ORDER PADA PT ANTILOPE MADJU PURI INDAH	
Hadi Sutarjo, Sejati Waluyo	172-181
IMPLEMENTASI KRIPTOGRAFI ALGORITMA RSA UNTUK PENGAMANAN DATA ADMINISTRASI PADA KELURAHAN KREO BERBASIS WEB	
Ahmad Sugali, Pipin Farida Ariyani	182-189

PENERAPAN ALGORITMA RSA PADA TANDA TANGAN DIGITAL DALAM SURAT KETERANGAN PENGANTAR ONLINE DI LINGKUNGAN RT.05/RW.04 PERUMAHAN BUANA GARDENIA PINANG KOTA TANGERANG

Riznandjaya Shafahad, Mufti Mufti..... 190-198

IMPLEMENTASI KRIPTOGRAFI PENGAMANAN DATA NILAI SISWA MENGGUNAKAN ALGORITMA AES-128 PADA SMK LETRIS INDONESIA 1

Said Putra Ramadhan 199-207

IMPLEMENTASI SISTEM PENGAMANAN RECORD DATABASE MENGGUNAKAN ALGORITMA AES-256 BERBASIS WEBSITE PADA PT. JEJARING TIGA ARTHA

Rizky Febdriasyah Lexsi, Dewi Kusumaningsih 208-215

PENGAMANAN FILE DOKUMEN RESEP BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AES 128 BIT PADA ICHIYO CREPES

Felix Adi Pratama, Gunawan Pria Utama 216-223

PENERAPAN KRIPTOGRAFI MENGGUNAKAN METODE AES UNTUK PENGAMANAN DATA PENJUALAN RUMAH MAKAN MITRA MINANG

Ilham Wahyu Kuncoro Aji, Reva Ragam Santika 224-233

ARTIFICIAL INTELLIGENCE

SENTIMEN ANALISIS PENGAJUAN AMICUS CURIAE KE MAHKAMAH KONSTITUSI MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES

Muhammad Daffa Aditya, Utomo Budiyo 234-243

IMPLEMENTASI TEXT MINING UNTUK MENDETEKSI HOAX DENGAN MENGGUNAKAN MULTINOMIAL NAÏVE BAYES PADA STUDI KASUS PEMILU 2024

zulfikar Saif Assalam, Mohammad Syafrullah..... 244-253

ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBOUR PADA ANALISIS SENTIMEN KEPUASAN WARGA X TERHADAP BERITA KOMPAS

Abid Rafi Nur Hastama, Arief Wibowo 254-262

IMPLEMENTASI TEXT MINING UNTUK DETEKSI UJARAN KEBENCIAN TERHADAP IBU KOTA NUSANTARA MENGGUNAKAN ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBORS PADA PLATFORM X

Ilham Zakariya, Mohammad Syafrullah 263-270

ANALISIS SENTIMEN TERHADAP KONTEN YOUTUBE KRITIK SOSIAL DENGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA NAÏVE BAYES CLASSIFIER (NBC) DAN TF-IDF

Dustin Zaki, Arief Wibowo..... 271-280

ANALISIS SENTIMEN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN MENGGUNAKAN METODE KLASIFIKASI PADA PT OTOKLIX INDONESIA

Willy Novianto, Wiwin Windihastuty 281-288

ALGORITMA K-MEANS UNTUK MENGELOMPOKKAN KELURAHAN DI PROVINSI BANTEN BERDASARKAN LUAS WILAYAH DAN JUMLAH PENERIMA BANTUAN BERAS BULOG OLEH PT YASA ARTHA TRIMANGUNGGAL San Prastiwa, Arief Wibowo	289-295
IMPLEMENTASI NAÏVE BAYES UNTUK KLASIFIKASI PREDIKSI SERTA ANALISIS DATA BANJIR DI WILAYAH JAKARTA PUSAT Septian Aji Saputra, Hari Soetanto	296-304
PREDIKSI JUMLAH PRODUKSI MAKANAN OLAHAN PADA PT MDG TEKNIK PERSADA MENGGUNAKAN ALGORITMA ARIMA BERBASIS WEB Rafli Ardiansyah, Reva Ragam Santika	305-313
IMPLEMENTASI DATA MINING DENGAN ALGORITMA APRIORI BERBASIS WEB UNTUK ANALISIS DATA PENJUALAN PADA ROEMAH PANGAN ABADI Syhabani Hoir, Dewi Kusumaningsih	314-323
KLASTERISASI TINGKAT KELAYAKAN PROVINSI DALAM PEMBANGUNAN KAWASAN INDUSTRI MENGGUNAKAN ALGORITMA K-MEANS Titin Ibrahim Ibrahim, Wendi Usino	324-333
KLASTERISASI DATA SISWA BERDASARKAN NILAI AKADEMIK DAN PERILAKU MENGGUNAKAN K-MEANS CLUSTERING BERBASIS WEB DI SDN CIPONDOH 2 Farah Dyah Salsabila, Imelda Imelda	334-343
ANALISIS SENTIMEN ULASAN APLIKASI MOBILE JKN PADA PLAY STORE MENGGUNAKAN METODE MULTINOMIAL NAÏVE BAYES Aldy Fahrezi, Achmad Solichin	344-353
SISTEM PRESENSI BERBASIS FACE RECOGNITION MENGGUNAKAN HAAR DAN LBPH DI KOPERASI HOTEL KRISTAL Dhiya Naufal Pramodya, Hari Soetanto	354-363
IMPLEMENTASI MULTINOMIAL NAIVE BAYES UNTUK ANALISIS SENTIMEN ULASAN PENGGUNA APLIKASI MAXIM PADA PLAY STORE Insan Sabar, Sri Mulyati.....	364-372
IMPLEMENTASI ALGORITMA APRIORI DENGAN METODE ASSOCIATION RULE DALAM MARKET BASKET ANALYSIS PADA DATA TRANSAKSI REDDOG Ahmad Kafabih, Joko Christian Chandra	373-381
IMPLEMENTASI ALGORITMA NAÏVE BAYES UNTUK PENERIMAAN KARYAWAN PADA PT. GHAFIA INDONESIA BERBASIS WEB Muhamad Irsyad, Titin Fatimah	382-389
IMPLEMENTASI DATA MINING KLASTERISASI DENGAN ALGORITMA K-MEANS UNTUK PENGELOMPOKKAN KELURAHAN DI PROVINSI DKI JAKARTA BERDASARKAN DISTRIBUSI BANTUAN PANGAN BULOG DI PT YASA ARTHA TRIMANUNGGAL Raehan Ramadhan, Arief Wibowo	390-397

PENERAPAN METODE CLUSTERING DENGAN ALGORITMA K-MEANS PADA SISTEM PENDETEKSI PENCUCIAN UANG PERBANKAN BERBASIS WEB	
Abe Tanu Wijaya, Subandi Subandi	398-406
PENERAPAN METODE CLUSTERING DENGAN ALGORITMA K-MEANS PADA SISTEM PENDETEKSI PENCUCIAN UANG PERBANKAN BERBASIS WEB	
Abe Tanu Wijaya, Subandi Subandi	398-406
IMPLEMENTASI TEKNIK ASOSIASI DENGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA CT-PRO PADA DATA TRANSAKSI PENJUALAN UNTUK REKOMENDASI PAKET MENU DI CAFÉ SERONA COFFEE BINTARO	
Dimas Zandra Kusuma Abdywidjaja, Imelda Imelda	407-414
PENERAPAN ALGORITMA APRIORI ASOSIASI PERILAKU PASAR UNTUK MENENTUKAN POLA PENJUALAN PRODUK PAKAIAN BERBASIS WEB PADA ANARCHIVE	
Muhammad Rizky Fadillah, Noni Juliasari	426-434
SENTIMENT ANALYSIS ON SOCIAL MEDIA X ON ELECTRIC VEHICLES IN INDONESIA USING NAÏVE BAYES CLASSIFIER METHOD	
Azka Prawira Ardhana, Reva Ragam Santika	435-442
PENERAPAN WEB MARKET BASKET ANALYSIS OVERTHINKING COFFEE MENGGUNAKAN ALGORITMA APRIORI DAN K-MEANS	
Faizal Rahman, Imelda Imelda	443-450
PENERAPAN ALGORITMA LEVENSHTAIN DISTANCE, N-GRAM DAN SYNONYM REPLACEMENT PADA SISTEM PENILAIAN ESAI OTOMATIS DI UNIVERSITAS BUDI LUHUR	
Muhammad Akbar Bagaskoro, Mufti Mufti	451-460
ANALISIS SENTIMEN PENGGUNA TIKTOKSHOP MENGGUNAKAN METODE NAÏVE BAYES DAN SUPPORT VECTOR MACHINE (SVM)	
Fadhlan Ahmad Ghiffary, Mohammad Syafrullah	461-468
PENERAPAN FUZZY LOGIC PADA PROTOTYPE PENDETEKSI KEBAKARAN BERBASIS MIKROKONTROLER PADA PT.VIASPRADA	
Ahmad Aditya Hartono, Utomo Budiyanto	469-479
IMPLEMENTASI ALGORITMA AES 128 BERBASIS WEB UNTUK KEAMANAN FILE PT. TUMBAKMAS NIAGA SAKTI	
Yossy Anggara, Mufti Mufti.....	480-489
IMPLEMENTASI TEKNIK CLUSTERING MENGGUNAKAN ALGORITMA K-MEANS PADA SMK YADIKA 3 JAKARTA BERBASIS WEB	
Yogi Ahmad, Titin Fatimah	490-498
PENERAPAN TEXT MINING DAN ANALISIS SENTIMEN PADA KOMENTAR YOUTUBE “DIRTY VOTE” MENGGUNAKAN ALGORITMA KLASIFIKASI	
Ahmad Farul Azis, Mardi Hardjianto	499-508

CLUSTERING BANTUAN SOSIAL SESUAI TINGKAT KEMISKINAN DI KELURAHAN GIRIKERTO MENGGUNAKAN ALGORITMA K-MEANS	
Diva Ajeng Brilliant Risaychi, Bullion Dragon Andah	509-517
PENDETEKSIAN KESEGERAN AYAM POTONG BERBASIS RUANG CITRA WARNA MENGGUNAKAN ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBOR (KNN)	
Ricky Wibisono, Reva Ragam Santika	518-527
SISTEM PREDIKSI PRESTASI AKADEMIK SISWA GUNA MENDUKUNG KEPUTUSAN PEMBERIAN BEASISWA MENGGUNAKAN ALGORITMA C4.5 DI SMK BINA INFORMATIKA BINTARO	
Dimas Agung Amrullah, Subandi Subandi	528-538
PENGLASIFIKASIAN KUALITAS IKAN NILA BERBASIS MATA IKAN DENGAN METODE K-NEAREST NEIGHBORS (K-NN)	
Hana Khamilah, Mardi Hardjianto	539-546
IMPLEMENTASI K-MEANS CLUSTERING BERBASIS WEB UNTUK ANALISIS DATA PENJUALAN EKSPEDISI DI LION PARCEL CILEDUG TANGERANG	
Febrian Rizky Pratama, Purwanto Purwanto	547-557
PENERAPAN ALGORITMA NAIVE BAYES UNTUK PREDIKSI KELAYAKAN PENERIMA KREDIT PADA KOPERASI KASIH INDONESIA	
Wahyudin Wahyudin, Rizky Tahara Shita	558-567
ANALISIS SENTIMEN MASYARAKAT TERHADAP HAK ANGKET PEMILU 2024 PADA MEDIA SOSIAL X DENGAN ALGORITMA NAIVE BAYES MULTINOMIAL	
Achmad Rizki Nur Fauzie, Dewi Kusumaningsih	568-576
PENERAPAN ALGORITMA SUPPORT VECTOR REGRESSION UNTUK MEMPREDIKSI HARGA BITCOIN MENGGUNAKAN PARAMETER OPEN, HIGH, LOW, DAN CLOSE	
Wahyudin Wahyudin, Rizky Tahara Shita	558-567
PENERAPAN ALGORITMA NAIVE BAYES UNTUK PREDIKSI KELAYAKAN PENERIMA KREDIT PADA KOPERASI KASIH INDONESIA	
Rafi Zufary Pramanta, Mardi Hardjianto	577-584
PENERAPAN ASSOCIATION RULE DENGAN ALGORITMA FP-GROWTH UNTUK TRANSAKSI PENJUALAN PRODUK PADA TOKO ACIRO BERBASIS WEB	
Muhammad Rizky, Ferdiansyah, Ika Susanti	585-593
IMPLEMENTASI TEXT MINING PADA ANALISIS SENTIMEN OPINI MASYARAKAT TERHADAP PEMINDAHAN IBUKOTA KE IKN NUSANTARA MENGGUNAKAN ALGORITMA MULTINOMIAL NAIVE BAYES	
Muhammad Jibran Abdurrahman, Arief Wibowo	603-611
IMPLEMENTASI TEXT MINING DENGAN NAIVE BAYES UNTUK ANALISIS SENTIMEN LAYANAN KEPOLISIAN SELAMA MUDIK 2024	
Fadhillah Fauzan Rachman, Arief Wibowo	612-620

IMPLEMENTASI DATA MINING UNTUK MENGANALISIS DATA PENJUALAN PRODUK PADA PASTI BISA COFFEE & ROASTERY MENGGUNAKAN ALGORITMA APRIORI BERBASIS WEB

Rafly Adie Putranda, Painem Painem 621-629

IMPLEMENTASI ALGORITMA MULTINOMIAL NAIVE BAYES DALAM ANALISIS SENTIMEN KOMENTAR YOUTUBE TERKAIT KEMAJUAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Aulia Azzaskia, Mohammad Syafrullah 630-638

ANALISIS TRANSAKSI PENJUALAN DENGAN METODE ASSOCIATION RULE MENGGUNAKAN ALGORITMA APRIORI PADA KAFE RUMAH POHON

Mohamad Faizal Khamami, Purwanto Purwanto 639-646

PENERAPAN ALGORITMA NAÏVE BAYES PADA DATA MINING UNTUK PERBANDINGAN TINGKAT AKURASI KEMISKINAN DI INDONESIA

Aryo Putro Adi Baskorojati, Rizky Tahara Shita 647-656

PENERAPAN MULTINOMIAL NAIVE BAYES DALAM ANALISIS SENTIMEN KOMENTAR YOUTUBE TERKAIT MOBIL LISTRIK AYLA EV

Achmad Khoiri, Wahyu Pramusinto 657-665

IMPLEMENTASI DATA MINING BERBASIS WEB MENGGUNAKAN ALGORITMA FP-GROWTH TERHADAP MARKET BASKET ANALYSIS PADA SADEYAN COFFEE

Danang Widiyanto, Dolly Virgiani Shaka Yudha Sakti 666-674

IMPLEMENTASI DATA MINING DENGAN ALGORITMA APRIORI UNTUK ANALISIS PENJUALAN PADA STARTUP TUKANGBAGUS

Isfah Alfarisi 675-684

PENENTUAN POLA PEMBELIAN MENU DENGAN ALGORITMA APRIORI UNTUK PENINGKATAN PENJUALAN STUDI KASUS PADA SOTO AYAM AMBENGAN CAK – DI

Suryadana Suryadana, Wiwin Windihastuty 685-693

DETEKSI UJARAN KEBENCIAN PADA MEDIA SOSIAL X DALAM KASUS PENGUNGSI ROHINGYA MENGGUNAKAN METODE MULTINOMIAL NAÏVE BAYES

Deam Dharma Agung, Achmad Solichin 694-703

IMPLEMENTASI NAIVE BAYES UNTUK ANALISIS SENTIMEN TWEET PELAYANAN TRANSPORTASI PT TRANSJAKARTA

Ahmad Taufik Aurahman 704-713

ANALISIS SENTIMEN MASYARAKAT TERHADAP KEBIJAKAN KENAIKAN UANG KULIAH TUNGGAL (UKT) PADA MEDIA SOSIAL X MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES CLASSIFIER

Nota Krisman Jaya Gulo, Purwanto Purwanto 714-722

IMPLEMENTASI METODE MULTINOMIAL NAIVE BAYES UNTUK ANALISIS SENTIMEN TERHADAP DATA ULASAN APLIKASI MERDEKA MENGAJAR PADA GOOGLE PLAY STORE

Viky Fahreza Santosa, Wahyu Pramusinto, Hadidtyo Wardani 723-732

IMPLEMENTASI ALGORITMA AUTOREGRESSIVE INTEGRATED MOVING AVERAGE (ARIMA) UNTUK MEMPREDIKSI PENDAPATAN PENJUALAN TEASTY INDONESIA

Syarifah Atiyah, Arief Wibowo 733-742

ANALISIS SENTIMEN YOUTUBE TERHADAP KEBIJAKAN KOMINFO TENTANG PEMBLOKIRAN GAME KEKERASAN DENGAN NAIVE BAYES

Rizky Yugo Pratama, Pipin Farida Aryani 743-752

KLASIFIKASI SENTIMEN KEPUASAN 10 DESTINASI WISATA KEMENPAREKRAF DI X DENGAN RULE-BASED DAN NAIVE BAYES

Johannes Sahat M. Purba, Arief Wibowo..... 753-760

SISTEM KLASIFIKASI INFORMASI BANJIR DI JAKARTA BERDASARKAN DATA TWITTER MENGGUNAKAN ALGORITMA NAIVE BAYES

Owen Meladiar, Indra Indra 761-768

ANALISIS SENTIMEN PUTUSAN MK SENGKETA PILPRES 2024 PADA YOUTUBE BERBASIS WEB DENGAN NAIVE BAYES

Fakhri Setiawan, Pipin Farida Ariyani 769-778

ANALISIS SENTIMEN MASYARAKAT INDONESIA TERHADAP RENCANA KENAIKAN PPN MENJADI 12% DI MEDIA SOSIAL TWITER / X MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES

Jesica Siagian, Painem Painem 779-786

PENERAPAN ALGORITMA APRIORI DENGAN METODE ASSOCIATION RULE PADA DATA PENJUALAN KEDAI KACASAKA UNTUK ANALISIS POLA TRANSAKSI

Viero Julio Frissi, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti 787-796

PERBANDINGAN ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBOR DENGAN ALGORITMA NAIVE BAYES CLASSIFIER DALAM PREDIKSI JUMLAH KASUS GIZI BURUK DI PROVINSI JAWA BARAT

Wisnu Arbyanza Tulus, Wiwin Windihastuty..... 797-802

IMPLEMENTASI KLASIFIKASI JENIS KELAMIN MENGGUNAKAN ALGORITMA KNN OPTIMASI MENGGUNAKAN PSO DAN EKSTRAKSI FITUR CNN

Sofwan Alfaritsi, Mardi Hardjianto 803-810

IMPLEMENTASI MODEL RFM DAN ALGORITMA K-MEANS DALAM SEGMENTASI PELANGGAN PADA GALERI MAGRAN LIVING

Fabio Rayhan, Gandung Triyono 811-520

ANALISIS SENTIMEN ULASAN APLIKASI MAXIM PADA GOOGLE PLAY STORE
MENGUNAKAN METODE NAÏVE BAYES CLASSIFIER

Maulana Raihan Hidayat, Ferdiansyah Ferdiansyah 821-828

PENERAPAN DATA MINING PADA TRANSAKSI PENJUALAN MENGGUNAKAN
ASSOCIATION RULE DAN APRIORI DI STREET HOUSE COFFEE

Rafif Naufal, Safrina Amini 829-837

KLASIFIKASI TEKS UJARAN KEBENCIAN TERHADAP AGENSI NIJISANJI
MENGUNAKAN ALGORITMA LOGISTIC REGRESSION PADA TWEET
BERBAHASA INGGRIS

Rizky Muhammad Anwar, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti 838-845

ANALISIS SENTIMEN MENGGUNAKAN NAIVE BAYES MULTINOMIAL
TERHADAP ISU KAESANG PANGAREP DI MEDIA SOSIAL X

Hafizh Fauzan Syawwali, Rizky Pradana 846-855

IMPLEMENTASI DATA MINING UNTUK KLASIFIKASI KELULUSAN
MENGUNAKAN METODE NAIVE BAYES BERBASIS WEB PADA SISWA

Tito Ponda, Dewi Kusumaningsih 856-864

PROGRAMMING

IMPLEMENTASI SMART OFFICE SECURITY SYSTEM DI AREN JAYA AC BERBASIS
IOT

Irwan Hendryansah, Subandi Subandi 865-874

IMPLEMENTASI SISTEM KEAMANAN RUMAH MENGGUNAKAN METODE HAAR-
CASCADE DAN BOT TELEGRAM SEBAGAI MEDIA INFORMASI

Julius Rivaldo, Hari Soetanto 875-883

PROTOTIPE SISTEM MONITORING RUANGAN DAN CONTROLLING
PENCAHAYAAN BERBASIS ANDROID SMART ROOM PT BPR KMI

Daffa Fabian Irsal, Noni Juliasari 884-891

PROTOTIPE SISTEM PENDETEKSI KEBAKARAN BERBASIS TELEGRAM BOT
DENGAN SENSOR GAS MQ-2 DAN FLAME NODEMCU

Prayugo Ramadhani, Joko Christian Chandra 892-900

RANCANG BANGUN ALAT PENERING CENGKEH MENGGUNAKAN
WEBSOCKET SERVER BERBASIS IOT

Asminarto Molote, Utomo Budiyanto 901-908

PROTOTIPE SISTEM IOT PENYIRAMAN TANAMAN OTOMATIS BERBASIS
ANDROID DENGAN SENSOR KELEMBABAN TANAH DAN CAHAYA

Ganang Bagus Andrianto, Joko Christian Chandra, Gunawan Pria Utama, 909-918

Wahyu Pramusinto 909-918

IMPLEMENTASI IOT PADA SMART HOME UNTUK KENDALI CAHAYA DAN MONITORING SUHU DI KAFE UCHU BOBA Sudartrianto Sudartrianto, Mardi Hardjianto.....	919-926
PROTOTYPE SMART CONTROL ANDROID DENGAN SENSOR DHT11 DAN INFRARED PADA MAN 19 JAKARTA Rifqi Maulana, Imelda Imelda	927-935
PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN MATEMATIKA INTERAKTIF PADA OPERASI ARITMATIKA BERBASIS MOBILE DENGAN MODEL GAMIFIKASI Sawali Wahyu, Yoggy Montana Hendry, Aurel Elviolita Putri, Anggraeni Agustin, Rifky Ardiansyah	936-945
RANCANG BANGUN SISTEM KEAMANAN PENDETEKSI KEBAKARAN BERBASIS IOT DENGAN WEMOS D1 R2 Dody Suhendra Putra, Reva Ragam Santika.....	946-955
RANCANG BANGUN TEMPAT SAMPAH MENGGUNAKAN MODUL SUARA DI PAUD MELATI BERBASIS IOT Syafirdan Rahmat Aulia Aimar, Subandi Subandi.....	956-965
PENERAPAN SENSOR DHT 11 & SOIL MOISTURE PADA APLIKASI SMART GARDEN BERBASIS ANDROID Egi Fajar Nugraha, Rizky Tahara Shita	966-973
PERBANDINGAN EFEKTIFITAS FILTER MEDIAN, GAUSSIAN DAN MEAN DALAM MENGURANGI NOISE PADA CITRA DIGITAL Rico Wibisono, Hari Soetanto	974-983
PENERAPAN MODEL PROTOTIPE UNTUK SISTEM PENGELOLAAN TEMPAT SAMPAH PINTAR BERBASIS IOT DI LINGKUNGAN MASYARAKAT Muhaimin Muhaimin, Mufti Mufti.....	984-993
IOT SMART GARDEN PENYIRAMAN TANAMAN DENGAN DETEKSI KELEMBAPAN TANAH DAN UDARA BERBASIS APLIKASI..... Amar Fajar Febrian, Sri Mulyati	994-1002
PROTOTYPE SISTEM KENDALI PENDETEKSI KEBOCORAN GAS DAN KEBAKARAN BERBASIS ARDUINO DENGAN APLIKASI ANDROID PADA RESTAURANT KATSURA Genta Ramadhan, Rizky Tahara Shita	1003-1010
PENGEMBANGAN SISTEM OTOMATIS DAN KEAMANAN RUMAH BERBASIS INTERNET OF THINGS (IOT) Ferdinand Toman Saroha, Yani Prabowo	1011-1020
IMPLEMENTASI MANAJEMEN BANDWIDTH MENGGUNAKAN MIKROTIK PADA SMAN 63 JAKARTA Indira Mahesa Suyanto, Iman Permana	1021-1028

IMPLEMENTASI SISTEM KONTROL, MONITORING DAN DATA LOGGING BERBASIS IOT PADA RUMAH KACA MENGGUNAKAN MIKROKONTROLER ESP32 Muhammad Rayhan Ananta, Yan Everhard Riwurohi	1029-1036
PROTOTIPE SISTEM BUKA TUTUP ATAP PENJEMURAN MENGGUNAKAN NODEMCU ESP8266 PADA PABRIK KERUPUK RATNA SARI Gilang Kurniawan, Mohammad Syafrullah	1037-1044
SISTEM KEAMANAN LOKER MENGGUNAKAN SENSOR FINGERPRINT, TOUCH DAN ULTRASONIK YANG TERINTEGRASI MELALUI APLIKASI BLYNK Narendriyana Praba Kesuma Rahil, Riri Irawati.....	1045-1054
PROTOTIPE PENERANGAN OTOMATIS BERBASIS ANDROID DENGAN SENSOR PIR DAN LDR DI GUDANG AFTER SUNDAYS Muhamad Farhan Rasyidin, Ferdiansyah Ferdiansyah.....	1055-1063
PENYIRAMAN TANAMAN MENGGUNAKAN LOGIKA FUZZY BERDASARKAN SENSOR KELEMBABAN TANAH, SUHU, HUJAN DENGAN ESP8266 Abdul Jabar Nur Firdaus, Achmad Solichin, Gerald Herlando N.....	1064-1073
IMPLEMENTASI METODE BEHAVIOR TREE DALAM PENGEMBANGAN GAME LEGEND OF LEAK Rafli Ary Ramadhan, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti.....	1074-1082
PROTOTYPE SISTEM IOT PEMANTAUAN SUHU, KETINGGIAN, DAN KUALITAS AIR AQUASCAPE BERBASIS ARDUINO DAN ANDROID Defano Arya Wardhana, Safrina Amini	1083-1091
ROBOT PENCARI DAN PEMADAM API OTOMATIS MENGGUNAKAN FLAME DAN ULTRASONIC SENSOR BERBASIS ARDUINO UNO Alif Firmansyah, Tatang Wirawan Wisnuadji.....	1092-1099
SISTEM PENYIRAMAN TANAMAN OTOMATIS BERBASIS WEB DENGAN MIKROKONTROLER ESP32, SENSOR DHT11, DAN SOIL MOISTURE Aqilah Aulia Farhani, Purwanto Purwanto.....	1100-1108
SISTEM PROTOTIPE PADA AYAM UNTUK MENANGGULANGI GAS AMONIA DENGAN SISTEM KENDALI Gerald Herlando N, Achmad Solichin, Abdul Jabar Nur Firdaus.....	1109-1115
RANCANG BANGUN SMART DOOR LOCK RFID BERBASIS ARDUINO UNO PADA APLIKASI ANDROID UNTUK OPTIMALISASI KEAMANAN RUMAH Nazli Lazuardy, Reva Ragam Santika.....	1116-1124
PROTOTYPE SISTEM IOT SMART HOME DETEKSI KEBOCORAN GAS DAN INTENSITAS CAHAYA DENGAN ARDUINO Berliansyah Rezchy Masria, Safrina Amini.....	1125-1133

ANALISIS VULNERABILITY DAN RISK ASSESMENT TERHADAP WEBSITE PT. DAPUR COKELAT INDONESIA MENGGUNAKAN METODE PENETRATION TESTING

Fazrin Tri Wahyuni, Gunawan Pria Utama, Imelda Imelda, Painem Painem 1134-1143

PENGEMBANGAN GAME THE LEGEND OF HANOMAN MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE BERBASIS WINDOWS

Feisal Bahry, Windarto Windarto 1144-1153

PROTOTYPE MONITORING DAN KONTROL LISTRIK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN ESP8266 DAN PZEM-004T PADA DOCTOP

Danang Dwi Prastianto, Windarto Windarto..... 1154-1161

PENERAPAN ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE PADA PROTOTYPE GAME EDUKASI LET'S LEARN TOGETHER

Nanda Bahri Syahrial, Joko Christian Chandra..... 1162-1171

MANAJEMEN BANDWIDTH DENGAN MIKROTIK PADA BUBBLE PANJUL TANGERANG

Muhamad Abie Rahman Yazid, Iman Permana 1172-1179

SISTEM SMART HOME BERBASIS ANDROID DENGAN NODEMCU ESP-8266 SEBAGAI MIKROKONTROLER

Bima Adhitya Susilo Putra, Mufti Mufti..... 1180-1187

INFORMATION SYSTEM

PENERAPAN E-CRM PADA SMK 1 BARUNAWATI JAKARTA UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN PENERIMAAN SISWA

Achmad Chairuz Zikry, Goenawan Brotosaputro..... 1188-1197

RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN CMS WORDPRESS PADA BERKAH JAYA PETSHOP

Muhammad Alghifari, Dian Anubhakti..... 1198-1206

PENERAPAN WEBSITE E-COMMERCE PADA TOKO G7PROJECT MENGGUNAKAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS)

Sinta Raya Lestari, Hendri Irawan 1207-1216

ANALISA DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO ABU NABIL UNTUK MENINGKATKAN OMSET PENJUALAN

Caesar Kevin Quesnay, Lis Suryadi 1217-1225

PENERAPAN E-COMMERCE MENGGUNAKAN WORDPRESS PADA SABLON CIKARANG CIBARUSAH

Shifa Hanifah, Lis Suryadi 1226-1235

IMPLEMENTASI E-CRM DALAM PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU DI SMA MUHAMMADIYAH 18

Muhammad Rizky Putra Kurniawan, Humisar Hasugian 1236-1243

ANALISA DAN PERENCANAAN E-COMMERCE PADA TOKO DIGICOMP UNTUK MENDUKUNG LAYANAN PENJUALAN

Gunawan Prasetyo, Lis Suryadi..... 1244-1253

IMPLEMENTASI E-COMMERCE MENGGUNAKAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM WORDPRESS UNTUK PENINGKATAN PENJUALAN PADA AFA COLLECTION CIPULIR

Ogant Biru Samudera, Bima Cahya Putra 1254-1263

ANALISA & IMPLEMENTASI ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) ADMINISTRASI PELAYANAN SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Muhammad Diaz Anugrah, Joko Sutrisno 1264-1272

PERANCANGAN SISTEM ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) DALAM NENINGKATKAN PELAYANAN PADA L.DAY'S WEDDING

Yusita Nur Aini Nadia; Hendri Irawan, Dwi Achadiani 1273-1282

IMPLEMENTASI E-COMMERCE MENGGUNAKAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PADA TOKO JAYA AQUARIUM

Jamilah Hasanah, Dian Anubhakti..... 1283-1292

RANCANGAN DAN IMPLEMENTASI ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) DALAM UPAYA MENINGKATKAN PELAYANAN SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Khusnul Khotimah, Joko Sutrisno 1293-1300

PERANCANGAN COMPANY PROFILE DALAM BENTUK WEBSITE PADA PERUSAHAAN STASIUN TV CTV BANTEN

Caroline Elizabeth Manuhutu, Ari Saputro, Joko Christian Chandra, Ratna Ujian Dari..... 1301-1309

IMPLEMENTASI E-COMMERCE UNTUK MEMPERLUAS JANGKAUAN PASAR PADA MY LOVE DINC BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM

Sarah Fadhilah, Bima Cahya Putra..... 1310-1318

IMPLEMENTASI E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN PEMASARAN MENGGUNAKAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM PADA TOKO BUCKET REZZA FLOWERS

Dinda Aryani, Bima Cahya Putra..... 1319-1328

IMPLEMENTASI E-COMMERCE BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) PADA TOKO ANDIN COLLECTION

Nurhalimah Nurhalimah; Letari Margatama 1329-1338

RANCANG BANGUN E-COMMERCE MENGGUNAKAN BUSINESS MODEL CANVAS UNTUK Mendukung Penjualan Pada Pempek Joss Ciledug	
Erja Riandra Paramita, Bima Cahya Putra	1339-1348
IMPLEMENTASI DAN DESAIN WEBSITE E-COMMERCE PADA TOKO SETIA JAYA AUDIO UNTUK Menunjang Layanan Penjualan	
Dwi Istiqomah, Lis Suryadi	1349-1357
IMPLEMENTASI SISTEM CRM DALAM PELAYANAN PERUSAHAAN ASURANSI STUDI KASUS PADA PT PRIMA SISTEM INFORMASI	
Andreas Saputra, Lis Suryadi	1358-1365
ANALISA DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO LOBEKA_ID UNTUK Mendukung Layanan Penjualan	
Roby Kadir, Lis Suryadi	1366-1373
IMPLEMENTASI E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) WORDPRESS UNTUK Meningkatkan Penjualan Pada Mechil Garage	
M Sigeg Tuwuh Nugroho, Hendri Irawan	1374-1383
PERANCANGAN E-COMMERCE DENGAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) UNTUK Memperluas Penjualan Toko Nurdin	
Faiz Ahmad Muflih, Grace Gata, Wendi Usino, Rusdah Rusdah	1384-1393
PERANCANGAN E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) WORDPRESS UNTUK Meningkatkan Penjualan Pada Toko New Five Optical	
Muhammad Nafiu Ayman, Bruri Trya Sartana	1394-1403
IMPLEMENTASI E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM UNTUK Meningkatkan Penjualan Produk Pada Toko Joan Collection	
Bima Arya Pratikto, Lestari Margatama	1404-1413
ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM WORDPRESS PADA PABRIK DIMSUM ENAK SRM	
Riefky Adnan Saputra, Muhammad Ainur Rony	1414-1423
IMPLEMENTASI E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) UNTUK Meningkatkan Penjualan Pada Apotek Pratama Medifarma	
Syahrul Rizky Setiawan, Agnes Aryasanti	1424-1433
PENERAPAN E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM PADA TOKO RAFA CLOTH	
Arief Fansuri, Agnes Aryasanti	1434-1443

PENERAPAN E-COMMERCE MENGGUNAKAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM DENGAN BUSINESS MODEL CANVAS PADA TOKO DK PETSHOP	
Rafif Athallah Putra Laksana, Lauw Li Hin.....	1444-1452
IMPLEMENTASI E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM WORDPRESS UNTUK MEMPERLUAS JANGKAUAN PENJUALAN PADA TOKO IYON COLLECTION	
Muhammad Az'zykri, Yuliazmi.....	1453-1462
SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN PENILAIAN KARYAWAN TELECOLLECTION TERBAIK MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING DI PT.DIKA	
Sintiany, Bima Cahya Putra.....	1463-1472
RANCANGAN E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) UNTUK MEMPERLUAS PENJUALAN TOKO BAJU NEXT POINT	
Cecep Nuryana, Grace Gata, Bruri Trya Sartana, Muhammad Ainur Rony	1473-1482
IMPLEMENTASI WEBSITE E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM CMS) WORDPRESS UNTUK PENINGKATAN PENJUALAN PADA BLOWNIE	
Amanda Suci Ramadani; Hestya Patrie.....	1483-1492
PENERAPAN SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING UNTUK MENENTUKAN SUPPLIER TERBAIK PADA TOKO PARFUM	
Selvi Oktaviani, Bima Cahya Putra.....	1493-1502
IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN DATABASE MYSQL	
Kuljit Kajol, Bima Cahya Putra	1503-1512
PEMANFAATAN E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN DAN EFISIENSI PROSES BISNIS PADA TOKO PAKAIAN CAESAR'S COLLECTION	
Dimas Wijayanto, Gandung Triyono	1513-1522
PENERAPAN E-COMMERCE MENGGUNAKAN CONTENT MANAGEMET SYSTEM (CMS) UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PADA TOKO SYAMRA COLLECTION	
Muhammad Rafi Febriansyah, Samsinar Samsinar	1523-1532
PENERAPAN ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) PADA ANITA LAUNDRY	
Aditya Adi Putra Rajab, Samsinar Samsinar.....	1533-1542
PERANCANGAN ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) UNTUK MENINGKATKAN KEPUASAN PELANGGAN DHIKA AUTOCARE	
Nadhia Cahya Pramesti, Muhammad Ainur Rony.....	1543-1551

SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN REKOMENDASI WARGA PENERIMA BANTUAN DI RT03/07 DENGAN METODE SAW	
Raga Primia Ardana, Fitriana Destiawati, Herlinda Herlinda.....	1552-1560
IMPLEMENTASI E-COMMERCE MENGGUNAKAN CMS WORDPRESS PADA TOKO HAFIZD SPORT	
Ilham Firdaus, Humisar Hasugian	1561-1570
ANALISIS KLASTERISASI DATA MAHASISWA TERHADAP KESEHATAN MENTAL MENGGUNAKAN ALGORITMA X-MEANS	
Cintya Dioranta Ria, Grace Gata, Lauw Li Hin, Agus Umar Hamdani.....	1571-1580
SELEKSI CALON PENERIMAAN KARYAWAN BARU DI PT. CITIUS SOLUSI INDONESIA MENGGUNAKAN METODE NAÏVE BAYES	
Aditya Rahardianto, Utomo Budiyanto	1581-1588
IMPLEMENTASI SISTEM PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE MENGGUNAKAN PLUGIN WOOCOMMERCE PADA PT. ALKA PASIFIK AIR	
Julius Fajar Bagaskara, Grace Gata, Bima Cahya Putra, Agnes Aryasanti.....	1589-1598
PENERAPAN WEBSITE E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN JANGKAUAN PEMASARAN DAN PENJUALAN PADA TOKO MEGA TOYS GANDUL	
Anggita Putri Hadi, Dian Anubhakti.....	1599-1608
ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PADA TOKO HUMAIRA HIJUP	
Gilang Montana, Muhammad Ainur Rony, Yulianawati Yulianawati.....	1609-1618
IMPLEMENTASI ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT DALAM MENINGKATKAN ADMINISTRASI RAWAT JALAN PADA KLINIK URSILA MEDIKA	
Muhammad Tegar Alghiffari, Goenawa Brotosaputro	1619-1628
IDENTIFIKASI POLA WILAYAH YANG MEMILIKI KASUS BUNUH DIRI DI JAWA BARAT MENGGUNAKAN ALGORITMA APRIORI	
Muhamamd Raja Kurnia Fajar, Safitri Juanita	1629-1638
PENERAPAN E-CRM SMA KARTIKA X-1 JAKARTA BERBASIS LARAVEL MENINGKATKAN LAYANAN INFORMASI BAGI WALI MURID	
Hans Christian Marasi Hamonangan, Goenawan Brotosaputro	1639-1648
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SPAREPART BERBASIS WEB PADA SCOOTER LEGACY	
Rian Nur Rochman, Dian Anubhakti.....	1649-1658

IMPLEMENTASI E-CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT UPAYA MEMPERTAHANKAN PELAYANAN DI SMA YADIKA 6 TANGERANG SELATAN Nurul Yumna Nisrina, Bruri Satya Sartana	1659-1667
PENERAPAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (CRM) DALAM MENINGKATKAN PELAYANAN PELANGGAN PADA PT JAYA DUTA INDONESIA Maulidya Anggraeni, Joko Sutrisno	1668-1676
RANCANGAN ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) UNTUK MEMPERTAHANKAN PELAYANAN CUSTOMER Silvia Rahmawati, Agnes Aryasanti	1677-1685
IMPLEMENTASI WEBSITE E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) PADA TOKO BOSSPOKAT.JKT Muhammad Danu Pradipa, Yudi Santoso	1686-1695
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM ELECTRONIC CUSTOMER RELATONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN DI UPSTAIRS COFFEE SIGNATURE Silvi Melinda, Agnes Aryasanti	1696-1704
PENERAPAN ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN PELANGGAN PADA PT SEOW INTI BERKARYA Zahra Attika Cahyani, Joko Sutrisno	1705-1712
IMPLEMENTASI E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM WORDPRESS UNTUK MENUNJANG PENJUALAN PADA TOKO MAMA KEMBAR Juan Fachlevi, Lauw Li Hin	1713-1722
PERANCANGAN E-COMMERCE PENJUALAN SEPATU BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM Novia Anggini, Muhammad Ainur Rony	1723-1730
IMPLEMENTASI WEBSITE E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (STUDY KASUS: PT DETERDOR BASE) Ihsanuddin Sriyono, Ita Novita	1731-1739
PERANCANGAN MODEL E-COMMERCE MENGGUNAKAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM UNTUK MEMPERLUAS PEMASARAN PADA BOSS MEDIA CREATIVE Anggi Rahmawati, Bima Cahya Putra	1740-1748
PEMANFAATAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM DALAM E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PADA PT. RAJA BAN INDONESIA Defni Sonia Tinambunan, Humisar Hasugian	1749-1758

SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN KARYAWAN TERBAIK PADA PT. MEGA TEKNIK DHEALFIAN MENGGUNAKAN PROFILE MATCHING
Niko Herdiansyah, Anita Diana 1759-1768

RANCANGAN ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) PADA PT. CIPTA MULTI PERSADA
Muhammad Yusuf Saputra, Ita Novita..... 1769-1777

ANALISIS DATA MINING PENGELOMPOKAN UMKM BERDASARKAN JENIS USAHA DI PROVINSI JAWA BARAT MENGGUNAKAN K-MEANS
Anindya Daniswara, Yuliazmi 1778-1787

IMPLEMENTASI E-COMMERCE BERBASIS CMS PADA TOKO AKMAL FROZEN UNTUK MEMPERLUAS PEMASARAN
Serlina Serlina, Agus Umar Hamdani..... 1788-1797

SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN PENERIMA BEASISWA SMK INSAN CITA JAKARTA MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING
Mohamad Khoiril Pamungkas, Dian Anubhakti 1798-1807

IMPLEMENTASI ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) PADA VAPESTORE INDOVAPING
Malik Fajar, Ita Novita 1808-1816

PENENTUAN POLA PEMBELIAN CELANA ANAK MENGGUNAKAN ALGORITMA FP-GROWTH UNTUK STRATEGI PENJUALAN PADA PT. RAKA AJI SENTOSA
Muhammad Rafli Saputra, Bruri Trya Sartana, Ririt Roeswidiah 1817-1825

IMPLEMENTASI E-COMMERCE BERBASIS WEB UNTUK MEMPERLUAS PENJUALAN PADA TOKO BAROKAH MOESLEMAH
Ihsan Kamil, Humisar Hasugian 1826-1835

POSTER

MODEL KLASTERISASI TINGKAT KERAWANAN KEBAKARAN DAERAH KHUSUS JAKARTA MENGGUNAKAN ALGORITMA X-MEANS
Ignasius Alvin Nugroho, Deni Mahdiana..... 1836

SEGMENTASI WILAYAH BANJIR DAERAH KHUSUS JAKARTA DENGAN ALGORITMA K-MEDOIDS
Linia Sakti Maruhawa, Deni Mahdiana..... 1837

PENERAPAN ALGORITMA NAÏVE BAYES UNTUK KLASIFIKASI PENYAKIT DEMAM BERDARAH DENGUE (DBD) DAN TIFOID
Cicilia Mega Lestari, Deni Mahdiana..... 1838

Ruang
1
Topik
Kriptografi
Panelis
Mufti, S.T., M.Kom.

No	ID Artikel	Judul	Nama Pemakalah
1	1396	ENKRIPSI FILE TRANSAKSI MENGGUNAKAN METODE AES 128 BIT (RIJNDAEL) PADA PT. UNIBLESS INDO MULTI	Jovanka Imanuel Thomas, Utomo Budiyanto
2	1518	IMPLEMENTASI SISTEM PENGAMANAN RECORD DATABASE MENGGUNAKAN ALGORITMA AES-256 BERBASIS WEBSITE PADA PT. JEJARING TIGA ARTHA	Rizky Febdriasyah Lexsi, Dewi Kusumaningsih
3	1463	IMPLEMENTASI KRIPTOGRAFI UNTUK KEAMANAN DATA CV. DOPE SUPPLY INDONESIA MENGGUNAKAN METODE ADVANCED ENCRYPTION STANDARD (AES) BERBASIS WEBSITE	Cut Alfath Dhuhana Kota Selian
4	1358	IMPLEMENTASI ALGORITMA AES 128 BERBASIS WEB UNTUK KEAMANAN FILE PT. TUMBAKMAS NIAGA SAKTI	Yossy Anggara, Mufti
5	1378	IMPLEMENTASI ALGORITMA ADVANCED ENCRYPTION STANDARD (AES)128 UNTUK KEAMANAN DATA KELURAHAN SERUA INDAH TANGERANG SELATAN	Heykal Wahyudi, Purwanto Purwanto
6	1267	PENERAPAN KRIPTOGRAFI DENGAN ALGORITMA AES-128 UNTUK PENGAMANAN DOKUMEN DIGITAL PADA BPJS KESEHATAN	Naufal Afif Fadhlurrohman
7	1335	IMPLEMENTASI ALGORITMA KRIPTOGRAFI AES 128 DAN VIGENERE CIPHER PADA COFFEE SHOP NGOPI DENGAN APLIKASI BERBASIS WEB	Firda Nur Syahrani, Wahyu Pramusinto
8	1300	IMPLEMENTASI KRIPTOGRAFI MENGGUNAKAN ALGORITMA AES 128 UNTUK MENGAMANKAN DOKUMEN PADA PT. AMEGA CAHAYA UTAMA	Danar Zulfian Wirakusumah, Painem
9	1330	IMPLEMENTASI KRIPTOGRAFI UNTUK PERLINDUNGAN DATA MENGGUNAKAN ALGORITMA AES-128 PADA PT PRIMA PANGAN SENTOSA	Ferian Ardyansyah, Sejati Waluyo
10	1476	PENERAPAN ALGORITMA RSA PADA TANDA TANGAN DIGITAL DALAM SURAT KETERANGAN PENGANTAR ONLINE DI LINGKUNGAN RT.05/RW.04 PERUMAHAN BUANA GARDENIA PINANG KOTA TANGERANG	Riznandjaya Shafahad, Mufti
11	1304	IMPLEMENTASI DAN ANALISIS KOMBINASI RSA, AES DAN STEGANOGRAFI PADA ENKRIPSI DATA KELURAHAN KADEMANGAN	Iskndar Zulkarnain, Hari Soetanto
12	1306	PENGAMANAN DATABASE PADA SISTEM MASTER VENDOR BERBASIS WEB MENGGUNAKAN ALGORITMA AES PADA TRINITILAND	Nur Hena, Dewi Kusumaningsih
13	1475	PENERAPAN KRIPTOGRAFI AES-128 UNTUK KEAMANAN DATA BERBASIS WEBSITE PADA CAHAYA BATTERY	Muhamad Rio Fauzan, Pipin Farida Ariyani
14	1364	APLIKASI PENGAMANAN FILE DOKUMEN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN ALGORITMA AES-128 DAN ALGORITMA RC4 PADA SEKOLAH SMK YADIKA 3	Rezki Naenro Lubis, Utomo Budiyanto
15	1451	PENERAPAN ALGORITMA ADVANCED ENCRYPTION STANDARD 256 (AES 256) BERBASIS WEB UNTUK MENGAMANKAN DOKUMEN PADA SELINDO TRAVEL	Christoforus Ade Kurniawan, Purwanto

Ruang 2
Topik Data Mining
Panelis Anwar Rifai, S.Pd., M.Pd.

No	ID Artikel	Judul	Nama Pemakalah
1	1274	KLASTERISASI TINGKAT KELAYAKAN PROVINSI DALAM PEMBANGUNAN KAWASAN INDUSTRI MENGGUNAKAN ALGORITMA K-MEANS	Ibrahim, Wendi Usino
2	1323	IMPLEMENTASI ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBORS DALAM MENENTUKAN KATEGORI PRESTASI SISWA BERDASARKAN NILAI AKADEMIK	Jordan Ryano Fadillah, Rizky Pradana
3	1483	Poster-PENERAPAN ALGORITMA NAÏVE BAYES UNTUK PENYAKIT DEMAM BERDARAH (DBD) DAN TIFOID	Cicilia Mega Lestari, Deni Mahdiana
4	1316	IMPLEMENTASI ALGORITMA NAÏVE BAYES UNTUK PENERIMAAN KARYAWAN PADA PT. GHAFIA INDONESIA BERBASIS WEB	Muhamad Irsyad, Titin Fatimah
5	1311	IMPLEMENTASI ALGORITMA APRIORI DENGAN METODE ASSOCIATION RULE DALAM MARKET BASKET ANALYSIS PADA DATA TRANSAKSI REDDOG	Ahmad Kafabih, Joko Christian Chandra
6	1369	CLUSTERING BANTUAN SOSIAL SESUAI TINGKAT KEMISKINAN DI KELURAHAN GIRIKERTO MENGGUNAKAN ALGORITMA K-MEANS	Diva Ajeng Brillian Risaychi, Bullion Dragon Andah
7	1322	PENERAPAN ALGORITMA APRIORI ASOSIASI PERILAKU PASAR UNTUK MENENTUKAN POLA PENJUALAN PRODUK PAKAIAN BERBASIS WEB PADA ANARCHIVE	Muhammad Rizky Fadillah, Noni Juliasari
8	1334	PENERAPAN WEB MARKET BASKET ANALYSIS OVERTHINKING COFFEE MENGGUNAKAN ALGORITMA APRIORI DAN K-MEANS	Faizal Rahman, Imelda
9	1539	IMPLEMENTASI DATA MINING PADA TRANSAKSI PENJUALAN SEBAGAI PENDUKUNG INFORMASI STRATEGI PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE ASSOCIATION RULE DAN ALGORITMA APRIORI PADA STREET HOUSE COFFEE	Rafif Naufal, Safrina Amini
10	1395	IMPLEMENTASI K-MEANS CLUSTERING BERBASIS WEB UNTUK ANALISIS DATA PENJUALAN EKPEDISI DI LION PARCEL CILEDUG TANGERANG	Febrian Rizky Pratama, Purwanto
11	1290	PREDIKSI JUMLAH PRODUKSI MAKANAN OLAHAN PADA PT MDG TEKNIK PERSADA MENGGUNAKAN ALGORITMA ARIMA BERBASIS WEB	Rafli Ardiansyah, Reva Ragam Santika
12	1289	KLASTERISASI TINGKAT KEMISKINAN MENGGUNAKAN METODE K-MEANS DI DKI JAKARTA	Muhamad Khaerul Rafli, Utomo Budiyo
13	1443	PENENTUAN POLA PEMBELIAN MENU DENGAN ALGORITMA APRIORI UNTUK PENINGKATAN PENJUALAN STUDI KASUS PADA SOTO AYAM AMBENGAN CAK – DI	Suryadana Suryadana, Wiwin Windihastuty
14	1427	"IMPLEMENTASI DATA MINING BERBASIS WEB MENGGUNAKAN ALGORITMA FP-GROWTH TERHADAP MARKET BASKET ANALYSIS PADA SADEYAN COFFEE"	Danang Widiyanto, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti
15	1452	PREDIKSI HARGA SAHAM BANK JAGO MENGGUNAKAN ALGORITMA NEURAL NETWORK	Naufal Gazali, Gandung Triyono, Muhammad Ainur Rony, Dian Anubhakti

Ruang
3
Topik
Data Mining
Panelis
Dewi Kusumaningsih, M.Kom

No	ID Artikel	Judul	Nama Pemakalah
1	1321	IMPLEMENTASI TEKNIK ASOSIASI DENGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA CT-PRO PADA DATA TRANSAKSI PENJUALAN UNTUK REKOMENDASI PAKET MENU DI CAFÉ SERONA COFFEE BINTARO	Dimas Zandra Kusuma Abdywidjaja, Imelda
2	1318	IMPLEMENTASI DATA MINING KLASTERISASI DENGAN ALGORITMA K-MEANS UNTUK PENGELOMPOKKAN KELURAHAN DI PROVINSI DKI JAKARTA BERDASARKAN DISTRIBUSI BANTUAN PANGAN BULOG DI PT YASA ARTHA TRIMANUNGGAL	Raehan Ramadhan, Arief Wibowo
3	1310	KLASTERISASI DATA SISWA BERDASARKAN NILAI AKADEMIK DAN PERILAKU MENGGUNAKAN K-MEANS CLUSTERING BERBASIS WEB DI SDN CIPONDOH 2	Farah Dyah Salsabila, Imelda Imelda
4	1282	ALGORITMA K-MEANS UNTUK MENGELOMPOKKAN KELURAHAN DI PROVINSI BANTEN BERDASARKAN LUAS WILAYAH DAN JUMLAH PENERIMA BANTUAN BERAS BULOG OLEH PT YASA ARTHA TRIMANGUNGGAL	San Prastiwa, Arief Wibowo
5	1445	PENERAPAN ALGORITMA NAÏVE BAYES PADA DATA MINING UNTUK PERBANDINGAN TINGKAT AKURASI KEMISKINAN DI INDONESIA	Aryo Putro Adi Baskorojati, Rizky Tahara Shita
6	1360	IMPLEMENTASI TEKNIK CLUSTERING MENGGUNAKAN ALGORITMA K-MEANS PADA SMK YADIKA 3 JAKARTA BERBASIS WEB	Yogi Ahmad, Titin Fatimah
7	1473	"SELEKSI CALON PENERIMAAN KARYAWAN BARU DI PT. CITIUS SOLUSI INDONESIA MENGGUNAKAN METODE NAÏVE BAYES"	Aditya Rahardianto, Utomo Budiyanto
8	1288	IMPLEMENTASI NAÏVE BAYES UNTUK KLASIFIKASI PREDIKSI SERTA ANALISIS DATA BANJIR DI WILAYAH JAKARTA PUSAT	Septian Aji Saputra, Hari Soetanto
9	1344	PENERAPAN ALGORITMA AGGLOMERATIVE CLUSTERING UNTUK MENGELOMPOKKAN PROVINSI DI INDONESIA BERDASARKAN INDIKATOR PENDIDIKAN	Hafiihz Taufiqul Hakim, Wendi Usino
10	1399	PENERAPAN ALGORITMA NAIVE BAYES UNTUK PREDIKSI KELAYAKAN PENERIMA KREDIT PADA KOPERASI KASIH INDONESIA	Wahyudin Wahyudin, Rizky Tahara Shita
11	1486	PENERAPAN ALGORITMA APRIORI DENGAN METODE ASSOCIATION RULE PADA DATA PENJUALAN KEDAI KACASAKA UNTUK ANALISIS POLA TRANSAKSI	Viero Julio Frissi, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti
12	1468	IMPLEMENTASI ALGORITMA AUTOREGRESSIVE INTEGRATED MOVING AVERAGE (ARIMA) UNTUK MEMPREDIKSI PENDAPATAN PENJUALAN TEASTY INDONESIA	Syarifah Atiyah
13	1411	PENERAPAN ASSOCIATION RULE DENGAN ALGORITMA FP-GROWTH UNTUK TRANSAKSI PENJUALAN PRODUK PADA TOKO ACIRO BERBASIS WEB	Muhammad Rizky, Ferdiansyah

14	1547	IMPLEMENTASI DATA MINING UNTUK KLASIFIKASI KELULUSAN MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES BERBASIS WEB PADA SISWA	Tito Ponda, Dewi Kusumaningsih
15	1515	IMPLEMENTASI MODEL RFM DAN ALGORITMA K-MEANS DALAM SEGMENTASI PELANGGAN PADA GALERI MAGRAN LIVING	Fabio Rayhan, Gandung Triyono

Ruang
4
Topik
Digital Transformation Business
Panelis
Grace Gata, S.Kom., M.Kom

No	ID Artikel	Judul	Nama Pemakalah
1	1524	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM E-CRM UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN DI UPSTAIRS COFFEE SIGNATURE	Silvi Melinda, Agnes Aryasanti
2	1442	PENERAPAN ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) PADA ANITA LAUNDRY	Aditya Adi Putra Rajab, Samsinar Samsinar
3	1510	RANCANGAN ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (e-CRM) UNTUK MEMPERTAHANKAN PELAYANAN CUSTOMER	Silvia Rahmawati, Agnes Aryasanti
4	1390	IMPLEMENTASI ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (e-CRM) DALAM MENINGKATKAN ADMINISTRASI PADA KLINIK URSILA MEDIKA	Muhammad Tegar Alghiffari, Bima Cahya Putra
5	1383	IMPLEMENTASI SISTEM CRM DALAM PELAYANAN PERUSAHAAN ASURANSI STUDI KASUS PADA PT PRIMA SISTEM INFORMASI	Andreas Saputra, Lis Suryadi
6	1303	IMPLEMENTASI E-CRM DALAM PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU DI SMA MUHAMMADIYAH 18	HADIR
7	1555	RANCANGAN SISTEM INFORMASI ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) PADA VAPESTORE INDOVAPING	Malik Fajar, Ita Novita
8	1543	RANCANGAN ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) PADA PT. CIPTA MULTI PERSADA	Muhammad Yusuf Saputra, Ita Novita
9	1465	ANALISIS LITERATUR REVIEW PERENCANAAN STRATEGI SISTEM INFORMASI MENGGUNAKAN METODE PIECES FRAMEWORK	Novi Rukhviyanti, Meisa Monica, Asro
10	1495	PENERAPAN E-CRM DI SMA KARTIKA X-1 JAKARTA DALAM MENINGKATKAN LAYANAN INFORMASI BAGI ORANG TUA SISWA	Hans Christian Marasi Hamonangan , Goenawan Brotosaputro
11	1508	PENERAPAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (CRM) DALAM MENINGKATKAN PELAYANAN PELANGGAN PADA PT JAYA DUTA INDONESIA	Maulidya Anggraeni, Joko Sutrisno
12	1533	PEMANFAATAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM DALAM E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PADA PT RAJA BAN INDONESIA	Defni Sonia Tinambunan, Humisar Hasugian
13	1478	IMPLEMENTASI SISTEM PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE MENGGUNAKAN PLUGIN WOOCOMMERCE PADA PT. ALKA PASIFIK AIR	Julius Fajar Bagaskara, Grace Gata, Bima Cahya Putra, Agnes Aryasanti
14	1522	PERANCANGAN E-COMMERCE PENJUALAN SEPATU BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM	Novia Anggini, Muhammad Ainur Rony
15	1531	IMPLEMENTASI WEBSITE E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (STUDY KASUS : PT DETERDOR BASE)	Ihsanuddin Sriyono, Ita Novita

Ruang 5
Topik Data Mining
Panelis Safitri Juanita, S.Kom., M.T.I.

No	ID Artikel	Judul	Nama Pemakalah
1	1552	PENGELOMPOKKAN DIAGNOSIS PENYAKIT JANTUNG MENGGUNAKAN ALGORITMA K-MEANS STUDI KASUS RUMAH SAKIT JANTUNG DAN PEMBULUH DARAH HARAPAN KITA	Arie Koeswoyo, Dian Anubhakti
2	1556	PENENTUAN POLA PEMBELIAN CELANA ANAK MENGGUNAKAN ALGORITMA FP-GROWTH UNTUK STRATEGI PENJUALAN PADA PT. RAKA AJI SENTOSA	Muhammad Rafli Saputra, Bruri Trya Sartana
3	1541	ANALISIS DATA MINING PENGELOMPOKKAN UMKM BERDASARKAN JENIS USAHA DI PROVINSI JAWA BARAT DENGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA K-MEANS	Anindya Daniswara, Yuliazmi
4	1384	ANALISA DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO LOBEKA_ID UNTUK MENDUKUNG LAYANAN PENJUALAN	Roby Kadir, Lis Suryadi
5	1415	IMPLEMENTASI DATA MINING UNTUK MENGANALISIS DATA PENJUALAN PRODUK PADA PASTI BISA COFFEE & ROASTERY MENGGUNAKAN ALGORITMA APRIORI BERBASIS WEB	Rafly Adie Putranda, Painem
6	1419	ANALISIS POLA TRANSAKSI PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE ASSOCIATION RULE DENGAN ALGORITMA APRIORI PADA KAFE RUMAH POHON JAKARTA	Mohamad Faizal Khamami, Purwanto
7	1472	Poster-SEGMENTASI WILAYAH BANJIR DAERAH KHUSUS JAKARTA DENGAN ALGORITMA K-MEDOIDS	Linia Sakti Maruhawa, Deni Mahdiana
8	1298	PENERAPAN METODE CLUSTERING DENGAN ALGORITMA K-Means PADA SISTEM PENDETEKSI PENCUCIAN UANG PERBANKAN BERBASIS WEB	Abe Tanu wijaya, Subandi
9	1432	IMPLEMENTASI DATA MINING DENGAN ALGORITMA APRIORI UNTUK ANALISIS PENJUALAN PADA STARTUP TUKANGBAGUS	Isfah Alfarisi, Wahyu Pramusinto
10	1454	Model Klasterisasi Tingkat Kerawanan Kebakaran Daerah Khusus Jakarta Menggunakan Algoritma X-Means	Ignasius Alvin Nugroho, Deni Mahdiana
11	1461	ANALISIS KLASTERISASI DATA MAHASISWA TERHADAP KESEHATAN MENTAL MENGGUNAKAN ALGORITMA X-MEANS	Cintya Dioranta, Grace Gata
12	1481	ANALISIS SENTIMEN PADA REVIEW PENGGUNA APLIKASI CRYANALYZER BABY TRANSLATOR DI GOOGLE PLAY STORE MENGGUNAKAN ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBOR	Joppy Aditya, Painem
13	1499	ANALISIS SENTIMEN MASYARAKAT INDONESIA TERHADAP RENCANA KENAIKAN PPN MENJADI 12% DI MEDIA SOSIAL TWITER / X MENGGUNAKAN METODE NAÏVE BAYES	Jesica Siagian, Painem
14	1505	PERBANDINGAN ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBOR DENGAN ALGORITMA NAÏVE BAYES CLASSIFIER DALAM PREDIKSI JUMLAH KASUS GIZI BURUK DI PROVINSI JAWA BARAT	Wisnu Arbyanza Tulus, Wiwin Windihastuty
15	1278	PENERAPAN E-COMMERCE MENGGUNAKAN WORDPRESS PADA SABLON CIKARANG CIBARUSAH	Shifa Hanifah, Lis Suryadi

Ruang
6
Topik
Artificial Intelligent
Panelis
Agus Umar Hamdani, S.Kom., M.Kom

No	ID Artikel	Judul	Nama Pemakalah
1	1488	IMPLEMENTASI METODE JARINGAN SARAF TIRUAN BACKPROPAGATION UNTUK MEMPREDIKSI HARGA EMAS	Nico, Pipin Farida Ariyani
2	1281	SISTEM PENDETEKSI TINGKAT KEPADATAN LALU LINTAS MENGGUNAKAN METODE BACKGROUND SUBTRACTION DAN FRAME DIFFERENCING	Mohamad Yanuar Wardinnansah, Reva Ragam Santika
3	1276	DETEKSI KESEGARAN IKAN KEMBUNG DENGAN METODE KNN BERDASARKAN FITUR GLCM DAN RGB-HSV	Januwa Putra Wiastopo, Imelda
4	1391	PENGLASIFIKASIAN KUALITAS IKAN NILA BERBASIS MATA IKAN DENGAN METODE K-NEAREST NEIGHBORS (K-NN)	Hana Khamilah, Mardi Hardjianto
5	1371	PENDETEKSIAN KESEGARAN AYAM POTONG BERBASIS RUANG CITRA WARNA MENGGUNAKAN ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBOR (KNN)	Ricky Aries Wibisono, Reva Ragam Santika
6	1380	DETEKSI PELANGGAR GARIS MARKA PADA TRAFFIC LIGHT DENGAN METODE HAAR CASCADE DAN EASYOCR	Muhammad Hafizh Husein, Imelda
7	1394	PENERAPAN ALGORITMA GENETIKA UNTUK PENJADWALAN MATA PELAJARAN PADA PESANTREN AL-QUR'AN DAARUS SHOFWAH	Abdurrohim Musthofa, Achmad Solichin
8	1410	PERBANDINGAN EFEKTIFITAS FILTER MEDIAN, GAUSSIAN DAN MEAN DALAM MENGURANGI NOISE PADA CITRA DIGITAL	Rico Aries Wibisono, Hari Soetanto
9	1264	IMPLEMENTASI SISTEM KEAMANAN RUMAH MENGGUNAKAN METODE HAAR-CASCADE DAN BOT TELEGRAM SEBAGAI MEDIA INFORMASI	Julius Caesar Rivaldo, Hari Soetanto
10	1494	IMPLEMENTASI CNN MOBILEFACENET DAN COSINE SIMILARITY UNTUK VERIFIKASI WAJAH PRESENSI PLATFORM ANDROID	Muhamad Reza Cahyono, Imelda
11	1513	IMPLEMENTASI KLASIFIKASI JENIS KELAMIN MENGGUNAKAN ALGORITMA KNN OPTIMASI MENGGUNAKAN PSO DAN EKSTRAKSI FITUR CNN	Sofwan Alfaritsi , Mardi Hardjianto
12	1308	PENERAPAN ALGORITMA RECURRENT NEURAL NETWORK PADA SISTEM PENERJEMAH BAHASA ISYARAT BERBASIS VIRTUAL REALITY MENGGUNAKAN META QUEST 2	Muhammad Umar Shalih , Painem
13	1301	SISTEM PRESENSI BERBASIS FACE RECOGNITION MENGGUNAKAN HAAR DAN LBPH DI KOPERASI HOTEL KRISTAL	Dhiya Naufal Pramoadya, Hari Soetanto
14	1405	PENERAPAN SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING UNTUK MENENTUKAN SUPPLIER TERBAIK PADA TOKO PARFUM	Selvi Oktaviani, Bima Cahya Putra
15	1517	ROBOT PEMADAM DAN PENCARI OTOMATIS MENGGUNAKAN FLAME SENSOR DAN SENSOR ULTRASONIK BERBASIS ARDUINO UNO	Alif Firmansyah, Tatang Wirawan Wisnuadji

Ruang 7
Topik Text Mining
Panelis Nidya Kusumawardhany, S.Kom., M.Kom.

No	ID Artikel	Judul	Nama Pemakalah
1	1262	ANALISIS SENTIMEN TERHADAP KONTEN YOUTUBE KRITIK SOSIAL DENGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA NAÏVE BAYES CLASSIFIER (NBC) DAN TF-IDF	Dustin Zaki Athariq, Arief Wibowo
2	1312	IMPLEMENTASI MULTINOMIAL NAIVE BAYES UNTUK ANALISIS SENTIMEN ULASAN PENGGUNA APLIKASI MAXIM PADA PLAY STORE	Insan Sabar, Sri Mulyati
3	1257	IMPLEMENTASI TEXT MINING UNTUK MENDETEKSI HOAX DENGAN MENGGUNAKAN MULTINOMIAL NAÏVE BAYES PADA STUDI KASUS PEMILU 2024	Dzulfikar Saif Assalam, M. Syafrullah
4	1400	ANALISIS SENTIMEN MASYARAKAT TERHADAP HAK ANGKET PEMILU 2024 PADA MEDIA SOSIAL X DENGAN ALGORITMA NAIVE BAYES MULTINOMIAL	Achmad Rizki Nur Fauzie, Dewi Kusumaningsih
5	1317	ALISIS SENTIMEN BERDASARKAN ULASAN PENGGUNA APLIKASI GOJEK DAN INDRIVE PADA GOOGLE PLAYSTORE DENGAN METODE ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBOR	Teguh Febriyanto, Achmad Solichin
6	1471	NALISIS SENTIMEN TERHADAP KOMENTAR VIDEO SHORT YOUTUBE MENGENAI PAYLATER MENGGUNAKAN ALGORITMA BERT	Fakhrezi Fajris, Imelda Imelda
7	1346	ANALISIS SENTIMEN TANGGAPAN MASYARAKAT APLIKASI TIKTOKSHOP MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES DAN SUPPORT VECTOR MACHINE (SVM)	Fadhlan Ahmad Ghiffary, Mohammad Syafrullah
8	1414	PENERAPAN TEXT MINING MENGGUNAKAN METODE MULTINOMIAL NAIVE BAYES UNTUK MENGLASFIKASI KOMENTAR MASYARAKAT TERHADAP PROGRAM MAKAN SIANG GRATIS PADA SOSIAL MEDIA X	Muhammad Jibran Abdurrahman, Arief Wibowo
9	1458	ANALISIS SENTIMEN MASYARAKAT TERHADAP KEBIJAKAN KENAIKAN UANG KULIAH TUNGGAL (UKT) PADA MEDIA SOSIAL X MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES CLASSIFIER	Nota Krisman Jaya Gulo, Purwanto
10	1296	DETEKSI UJARAN KEBENCIAN MENGGUNAKAN MULTINOMIAL NAÏVE BAYES UNTUK PUNDIT SEPAKBOLA DI MEDIA SOSIAL X	Dade Reindra Firdaus, Hari Soetanto
11	1252	SISTEM MONITORING KEADAAN DARURAT BERDASARKAN CAPTION INSTAGRAM MENGGUNAKAN NAIVE BAYES DENGAN JARAK LEVENSHTAIN	Muhammad Fahmi Zulfikar, Utomo Budiyanto
12	1370	ANALISIS POLA INTERAKSI TWITTER TERHADAP KESEHATAN MENTAL MENGGUNAKAN NAIVE BAYES CLASSIFIER DAN K-NEAREST NEIGHBOR	Rizqa Annisa Dwiatmoko, Imelda Imelda
13	1373	TOPIC MODELING TUGAS AKHIR MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE LATENT DIRICHLET ALLOCATION DENGAN GIBBS SAMPLING	Zulfikar Rosadi, Achmad Solichin
14	1482	KLASIFIKASI SENTIMEN KEPUASAN 10 DESTINASI WISATA KEMENPAREKRAF DI X DENGAN RULE-BASED DAN NAIVE BAYES	Johannes Sahat M. Purba, Arief Wibowo
15	1295	ANALISIS SENTIMEN PUTUSAN MK SENGKETA PILPRES 2024 PADA YOUTUBE BERBASIS WEB DENGAN NAIVE BAYES	Fakhri Setiawan, Pipin Farida Ariyani

Ruang 8
Topik Text Mining
Panelis Rizky Pradana, S.Kom., M.Kom.

No	ID Artikel	Judul	Nama Pemakalah
1	1418	IMPLEMENTASI ALGORITMA MULTINOMIAL NAIVE BAYES DALAM ANALISIS SENTIMEN KOMENTAR YOUTUBE TERKAIT KEMAJUAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE	Aulia Azzaskia, Mohammad Syafrullah
2	1493	SISTEM KLASIFIKASI INFORMASI BANJIR DI JAKARTA BERDASARKAN DATA TWITTER MENGGUNAKAN ALGORITMA NAIVE BAYES	Owen Meladiar, Indra Indra
3	1540	ANALISIS SENTIMEN MENGGUNAKAN NAIVE BAYES MULTINOMIAL TERHADAP ISU KAESANG PANGAREP DI MEDIA SOSIAL X	Hafizh Fauzan Syawwali, Rizky Pradana
4	1345	PENERAPAN ALGORITMA LEVENSHTAIN DISTANCE, N-GRAM DAN SYNONYM REPLACEMENT PADA SISTEM PENILAIAN ESAI OTOMATIS DI UNIVERSITAS BUDI LUHUR	Muhammad Akbar Bagaskoro, Mufti Mufti
5	1361	PENERAPAN NAÏVE BAYES & SUPPORT VECTOR MACHINE (SVM) UNTUK ANALISIS SENTIMEN PLATFORM X PILPRES	Alamsyah Nur Alif, Imelda, Wahyu Pramusinto, Mardi Hardjianto
6	1254	SENTIMEN ANALISIS PENGAJUAN AMICUS CURIAE KE MAHKAMAH KONSTITUSI MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES	Muhammad Daffa Aditya, Utomo Budiyanto
7	1474	ANALISIS SENTIMEN YOUTUBE TERHADAP KEBIJAKAN KOMINFO TENTANG PEMBLOKIRAN GAME KEKERASAN DENGAN NAIVE BAYES	Rizky Yugo Pratama, Pipin Farida Aryani
8	1269	ANALISIS SENTIMEN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN MENGGUNAKAN METODE KLASIFIKASI PADA PT OTOKLIX INDONESIA	Willy Novianto, Wiwin Windihastuty
9	1338	ANALISIS SENTIMEN PADA MEDIA SOSIAL X TERHADAP KENDARAAN LISTRIK DI INDONESIA MENGGUNAKAN METODE NAÏVE BAYES CLASSIFIER	Azka Prawira Ardhana, Ragam Reva Santika
10	1404	IMPLMENTASI ALGORITMA LATTERN DIRICHLET ALLOCATION (LDA) DENGAN GIBSS SAMPLING UNTUK TOPIC MODELLING MENGGUNAKAN DATA X TERKAIT IKN	Raihan Labib Hanif, Mohammad Syafrullah
11	1456	DETEKSI UJARAN KEBENCIAN PADA MEDIA SOSIAL X DALAM KASUS PENGUNGSI ROHINGYA MENGGGUNAKAN METODE MULTINOMIAL NAÏVE BAYES	Deam Dharma Agung, Achmad Solichin
12	1261	IMPLEMENTASI TEXT MINING UNTUK DETEKSI UJARAN KEBENCIAN TERHADAP IBU KOTA NUSANTARA MENGGUNAKAN ALGORIMA K-NEAREST NEIGHBORS PADA PLATFORM X	Ilham Zakariya, M. Syafrullah
13	1520	ANALISIS SENTIMEN ULASAN APLIKASI MAXIM PADA GOOGLE PLAY STORE MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES CLASSIFIER	Maulana Raihan Hidayat, Ferdiansyah
14	1302	ANALISIS SENTIMEN ULASAN APLIKASI MOBILE JKN PADA PLAY STORE MENGGUNAKAN METODE MULTINOMIAL NAÏVE BAYES	Aldy Fahrezi , Achmad Solichin
15	1412	IMPLEMENTASI TEXT MINING DENGAN NAÏVE BAYES UNTUK ANALISIS SENTIMEN LAYANAN KEPOLISIAN SELAMA MUDIK 2024	Fadhillah Fauzan Rachman, Arief Wibowo

Ruang 9
Topik E-business & Technopreneur
Panelis Yulianawati, M.Kom

No	ID Artikel	Judul	Nama Pemakalah
1	1266	PENERAPAN WEBSITE E-COMMERCE PADA TOKO G7PROJECT MENGGUNAKAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS)	Sinta Raya Lestari, Hendri Irawan
2	1272	PENERAPAN E-CRM PADA SMK 1 BARUNAWATI JAKARTA UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN PENERIMAAN SISWA	Achmad Chairuz Zikry, Goenawan Brotosaputro
3	1339	PERANCANGAN SISTEM ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) DALAM NENINGKATKAN PELAYANAN PADA L.DAY'S WEDDING	Yusita Nur Aini Nadia, Hendri Irawan, Dwi Achadiani
4	1377	IMPLEMENTASI E-COMMERCE BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) PADA TOKO ANDIN COLLECTION	Nurhalimah, Letari Margatama
5	1283	IMPLEMENTASI E-COMMERCE MENGGUNAKAN CMS WORDPRESS PADA TOKO HAFIZD SPORT	Ilham Firdaus, Humisar Hasugian
6	1286	IMPLEMENTASI E-COMMERCE MENGGUNAKAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM WORDPRESS UNTUK PENINGKATAN PENJUALAN PADA AFA COLLECTION CIPULIR	Ogant Biru Samudera, Bima Cahya Putra
7	1273	ANALISA DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO ABU NABIL UNTUK MENINGKATKAN OMSET PENJUALAN	Caesar Kevin Quesnay, Lis Suryadi
8	1349	RANCANGAN DAN IMPLEMENTASI ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) DALAM UPAYA MENINGKATKAN PELAYANAN SEKOLAH MENENGAH PERTAMA	Khusnul Khotimah, Joko Sutrisno
9	1331	PERANCANGAN DESAIN COMPANY PROFILE DALAM BENTUK WEBSITE PADA PERUSAHAAN STASIUN TV CTV BANTEN	Caroline Elizabeth Manuhutu, Ari Saputro
10	1480	PENERAPAN WEBSITE E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN JANGKAUAN PEMASARAN DAN PENJUALAN PADA TOKO MEGA TOYS GANDUL	Anggita Putri Hadi, Dian Anubhakti
11	1277	RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN CMS WORDPRESS PADA BERKAH JAYA PETSHOP	Muhammad Alghifari, Dian Anubhakti
12	1498	RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SPAREPART BERBASIS WEB PADA SCOOTER LEGACY	Rian Nur Rochman, Dian Anubhakti
13	1387	ANALISIS DAN IMPLEMENTASI E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) WORDPRESS PADA MECHIL GARAGE	M Sigeg Tuwuh Nugroho, Hendri Irawan
14	1426	IMPLEMENTASI E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM WORDPRESS UNTUK MEMPERLUAS PENJUALAN PADA TOKO IYON COLLECTION	Muhammad Az'zykri , Yuliazmi
15	1402	IMPLEMENTASI WEBSITE E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) WORDPRESS UNTUK PENINGKATAN PENJUALAN PADA BLOWNIE	Amanda Suci Ramadani, Hestya Patrie

Ruang **10**
Topik **E-business & Technopreneur**
Panelis **Nurwati, M.Kom.**

No	ID Artikel	Judul	Nama Pemakalah
1	1523	IMPLEMENTASI E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM WORDPRESS PADA TOKO MAMA KEMBAR	Juan Fachlevi, Lauw Li Hin2
2	1265	PENERAPAN E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM PADA TOKO RAFA CLOTH	Arief Fansuri, Agnes Aryasanti
3	1280	PERANCANGAN SISTEM E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) WORDPRESS PADA TOKO NEW FIVE OPTICAL	Muhamad Nafiu Ayman, Bruri Trya Sartana
4	1512	IMPLEMENTASI WEBSITE E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) PADA TOKO BOSSPOKAT.JKT	Muhammad Danu Pradipa, Yudi Santoso
5	1397	PERANCANGAN E-COMMERCE DENGAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) UNTUK MEMPERLUAS PENJUALAN TOKO NURDIN	Faiz Ahmad Muflih, Grace Gata
6	1342	IMPLEMENTASI E-COMMERCE MENGGUNAKAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PADA TOKO JAYA AQUARIUM	Jamilah hasanah, Dian Anubhakti
7	1379	RANCANG BANGUN E-COMMERCE MENGGUNAKAN BUSINESS MODEL CANVAS UNTUK Mendukung Penjualan Pada PEMPEK JOSS CILEDUG	Erja Riandra Paramita, Bima Cahya Putra
8	1425	PENERAPAN E-COMMERCE MENGGUNAKAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM DENGAN MODEL BUSINESS MODEL CANVAS PADA TOKO DK PETSHOP	Rafif Athallah Putra Laksmana, Lauw Li Hin
9	1435	PERANCANGAN ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEPUASAN PELANGGAN PADA DHIKA AUTOCARE	Nadhia pramesti, Muhammad Ainur Rony
10	1544	IMPLEMENTASI E-COMMERCE BERBASIS CMS PADA TOKO AKMAL FROZEN UNTUK MEMPERLUAS PEMASARAN	Serlina, Agus Umar Hamdani
11	1337	ANALISA & IMPLEMENTASI (E-CRM) ADMINISTRASI PELAYANAN SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA	Muhammad Diaz Anugrah, Joko Sutrisno
12	1431	RANCANGAN SISTEM PENJUALAN BAJU SECARA ONLINE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) WOOCOMMERCE PADA TOKO BAJU NEXT POINT	Cecep Nuryana, Grace Gata
13	1382	ANALISIS DAN DESAIN E-COMMERCE PADA TOKO SETIA JAYA AUDIO UNTUK MENUNJANG LAYANAN PENJUALAN	Dwi Istiqomah, Lis Suryadi
14	1439	PEMANFAATAN E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN DAN EFISIENSI PROSES BISNIS PADA TOKO PAKAIAN CAESAR'S COLLECTION	Dimas Wijayanto, Gandung Triyono
15	1530	PERANCANGAN MODEL E-COMMERCE MENGGUNAKAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM UNTUK MEMPERLUAS PEMASARAN PADA BOSS MEDIA CREATIVE	Anggi Rahmawati, Bima Cahya Putra

Ruang
11
Topik
E-business & Technopreneur
Panelis
Wulandari, S.Kom., M.Kom.

No	ID Artikel	Judul	Nama Pemakalah
1	1509	IMPLEMENTASI E-CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT UPAYA MEMPERTAHANKAN PELAYANAN DI SMA YADIKA 6 TANGERANG SELATAN	Nurul Yumna Nisrina, Bruri Satya Sartana
2	1366	IMPLEMENTASI E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN PEMASARAN MENGGUNAKAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM PADA TOKO BUCKET REZZA FLOWERS	Dinda Aryani, Bima Cahya Putra
3	1546	IMPLEMENTASI E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN METODE BUSINESS MODEL CANVAS (BMC) UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PADA D'MEN FASHION	Ilhamsyah oksapel, Anita Diana
4	1362	IMPLEMENTASI E-COMMERCE UNTUK MEMPERLUAS JANGKAUAN PASAR PADA MY LOVE DINC BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM	Sarah Fadhilah, Bima Cahya Putra
5	1521	PENERAPAN ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN PELANGGAN PADA PT SEOW INTI BERKARYA	Zahra Attika Cahyani, Joko Sutrisno
6	1440	PENERAPAN E-COMMERCE MENGGUNAKAN CONTENT MANAGEMET SYSTEM (CMS) UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PADA TOKO SYAMRA COLLECTION	Muhammad Rafi Febriansyah, Samsinar
7	1436	IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN (E-COMMERCE) BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN DATABASE MySQL	Kuljit kajol, Bima Cahya Putra
8	1273	ANALISA DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO ABU NABIL UNTUK MENINGKATKAN OMSET PENJUALAN	Caesar Kevin Quesnay, Lis Suryadi
9	1271	ANALISA DAN PERENCANAAN E-COMMERCE PADA TOKO DIGICOMP UNTUK MENDUKUNG LAYANAN PENJUALAN	Gunawan Prasetyo, Lis Suryadi
10	1566	IMPLEMENTASI E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA TOKO BAROKAH MOESLEMAH	Ihsan Kamil, Humisar Hasugian
11	1329	IMPLEMENTASI E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PRODUK PADA TOKO JOAN COLLECTION	Bima Arya Pratikto, Lestari Margatama
12	1406	ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM WORDPRESS PADA PABRIK DIMSUM ENAK SRM	Riefky Adnan Saputra, Muhammad Ainur Rony
13	1421	IMPLEMENTASI E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PADA APOTEK PRATAMA MEDIFARMA	Syahrul Rizky Setiawan, Agnes Aryasanti
14	1489	ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) PADA TOKO HUMAIRA HIJUP	Gilang Montana, Muhammad Ainur Rony
15			

Ruang
12
Topik
Internet of Things & Control System
Panelis
Irawan, M.Kom

No	ID Artikel	Judul	Nama Pemakalah
1	1507	PROTOTYPE SISTEM IOT PEMANTAUAN SUHU, KETINGGIAN, DAN KUALITAS AIR AQUASCAPE BERBASIS ARDUINO DAN ANDROID	Defano Arya Wardhana, Safrina Amini
2	1325	PROTOTIPE SISTEM MONITORING RUANGAN MENGGUNAKAN SENSOR HC-SR04 DAN CONTROLLING PENCAHAYAAN DENGAN SENSOR LDR BERBASIS ANDROID UNTUK SMART ROOM PT BPR KREDIT MANDIRI INDONESIA	Daffa Fabian Irsal, Noni Juliasari
3	1363	SISTEM DETEKSI KEBOCORAN GAS LPG (LIQUEFIED PETROLEUM GAS) DAN KEBAKARAN MENGGUNAKAN MQ-2 DAN ESP32 BERBASIS IOT (INTERNET OF THINGS)	Dendy Azmi Kusuma, Noni Juliasari
4	1386	RANCANG BANGUN TEMPAT SAMPAH MENGGUNAKAN MODUL SUARA DI PAUD MELATI BERBASIS IOT	Syafirdan Rahmat Aulia Aimar, Subandi Subandi
5	1446	PENGEMBANGAN SISTEM OTOMATIS DAN KEAMANAN RUMAH BERBASIS INTERNET OF THINGS (IOT)	Ferdinand Toman Saroha, Yani Prabowo
6	1407	PROTOTYPE SISTEM KENDALI PENDETEKSI KEBOCORAN GAS DAN KEBAKARAN BERBASIS ARDUINO DENGAN APLIKASI ANDROID PADA RESTAURANT KATSURA	Genta Ramadhan, Rizky Tahara Shita
7	1503	PENYIRAMAN TANAMAN MENGGUNAKAN LOGIKA FUZZY BERDASARKAN SENSOR KELEMBABAN TANAH, SUHU, HUJAN DENGAN ESP8266	Abdul Jabar Nur Firdaus, Achmad Solichin, Gerald Herlando N
8	1536	PROTOTYPE SISTEM IOT SMARTHOME PENDETEKSI KEBOCORAN GAS MENGGUNAKAN MQ2 DAN INTENSITAS CAHAYA MENGGUNAKAN SENSOR LDR BERBASIS ARDUINO DAN APLIKASI ANDROID	Berliansyah Rezchy Masria, Safrina Amini
9	1336	IMPLEMENTASI IOT PADA SMART HOME UNTUK KENDALI CAHAYA DAN MONITORING SUHU DI KAFE UCHU BOBA	Rian Sudartriarto, Mardi Hardjianto
10	1492	SISTEM KEAMANAN LOKER MENGGUNAKAN SENSOR FINGERPRINT, TOUCH DAN ULTRASONIK YANG TERINTEGRASI MELALUI APLIKASI BLYNK	Narendriyana Praba Kesuma Rahil, Riri Irawati
11	1500	PROTOTIPE SISTEM PENERANGAN OTOMATIS BERBASIS ANDROID DENGAN INTEGRASI SENSOR PIR DAN LDR PADA SMARTHOME DI GUDANG AFTER SUNDAYS	Muhamad Farhan Rasyidin, Ferdiansyah Ferdiansyah
12	1433	IOT SMART GARDEN PENGONTROL PENYIRAMAN TANAMAN DI LENGKAPI DENGAN PENDETEKSAN KELEMBAPAN TANAH DAN UDARA MENGGUNAKAN ARDUINO BERBASIS APLIKASI	Amar Fajar Febrian, Sri Mulyati
13	1341	PROTOTIPE SISTEM IOT PENYIRAMAN TANAMAN OTOMATIS MENGGUNAKAN SENSOR KELEMBABAN TANAH, SENSOR CAHAYA DAN ARDUINO BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA TAMAN TERBUKA HIJAU	Ganang Bagus Andrianto, Joko Christian Chandra, Gunawan Pria Utama, Wahyu Pramusinto
14	1389	RANCANG BANGUN SISTEM KEAMANAN PENDETEKSI KEBAKARAN BERBASIS IOT DENGAN WEMOS D1 R2	Dody Suhendra Putra , Reva Ragam Santika
15	1532	RANCANG BANGUN SMART DOOR LOCK RFID BERBASIS ARDUINO UNO PADA APLIKASI ANDROID UNTUK OPTIMALISASI KEAMANAN RUMAH	Nazli Lazuardy

Ruang 13
Topik Internet of Things
Panelis Iman Permana, S.Kom., M.Kom.

No	ID Artikel	Judul	Nama Pemakalah
1	1368	PROTOTYPE SMART CONTROL DENGAN SENSOR DHT11 DAN INFRARED PADA MAN 19 JAKARTA	Rifqi Maulana, Imelda
2	1542	PROTOTIPE MONITORING DAN KONTROL LISTRIK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN ESP8266 DAN PZEM-004T PADA DOCTOP	Danang Dwi Prastianto, Windarto
3	1527	SISTEM MONITORING PENYIRAMAN TANAMAN OTOMATIS PADA TANAMAN HIAS AGLONEMA MENGGUNAKAN MIKROKONTROLER ESP32, SENSOR DHT11, DAN SENSOR SOIL MOISTURE BERBASIS WEB	Aqilah Aulia Farhani, Purwanto
4	1526	PROTOTIPE MENANGGULANGI GAS AMONIA PADA AYAM DENGAN SISTEM KENDALI	Gerald Herlando N, Achmad Solichin, Abdul Jabar Nur Firdaus
5	1326	PROTOTIPE SISTEM PENDETEKSI KEBAKARAN BERBASIS TELEGRAM BOT DENGAN SENSOR GAS MQ-2 DAN FLAME NODEMCU	Prayugo Ramadhani, Joko Christian Chandra
6	1263	IMPLEMENTASI SMART OFFICE SECURITY SYSTEM DI AREN JAYA AC BERBASIS IOT	Irwan Hendryansah, Subandi
7	1573	SISTEM SMART HOME BERBASIS ANDROID DENGAN NODEMCU ESP-8266 SEBAGAI KONTROLER MIKROKONTROLER	Bima Aditya Susilo Putra, Mufti
8	1333	RANCANG BANGUN ALAT PENGERING CENGKEH MENGGUNAKAN WEBSOCKET SERVER BERBASIS IOT	Asminarto Molote, Utomo Budiyanto
9	1347	PENERAPAN FUZZY LOGIC PADA PROTOTYPE PENDETEKSI KEBAKARAN BERBASIS MIKROKONTROLER PADA PT.VIASPRADA	Ahmad Aditya Hartono, Utomo Budiyanto
10	1517	ROBOT PEMADAM DAN PENCARI OTOMATIS MENGGUNAKAN FLAME SENSOR DAN SENSOR ULTRASONIK BEBASIS ARDUINO UNO	Alif Firmansyah, Tatang Wirawan Wisnuadji
11	1398	PENERAPAN SENSOR DHT 11 & SOIL MOISTURE PADA APLIKASI SMART GARDEN BERBASIS ANDROID	Egi Fajar Nugraha, Rizky Tahara Shita
12	1422	PENERAPAN MODEL PROTOTIPE UNTUK SISTEM PENGELOLAAN TEMPAT SAMPAH PINTAR BERBASIS IOT DI LINGKUNGAN MASYARAKAT	Muhaimin, Mufti
13	1424	PROTOTIPE SISTEM PENDETEKSI KEBAKARAN GEDUNG BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ESP 32 DEV KIT DI PT MULTI ELEXINDO INDAH	Iqbal Setiawan, Noni Juliasari
14	1324	RANCANG BANGUN SISTEM KONTROL, MONITORING DAN DATA LOGGING BERBASIS IOT PADA RUMAH KACA	Muhammad Rayhan Ananta, Jan Everhard Riwurohi
15	1462	PROTOTIPE SISTEM BUKA TUTUP ATAP PENJEMURAN MENGGUNAKAN NODEMCU ESP8266 PADA PABRIK KERUPUK RATNA SARI	Gilang Kurniawan, Mohammad Syafrullah

Ruang
14
Topik
Network and Security & Game Development
Panelis
Joko Christian, S.Kom., M.Kom.

No	ID Artikel	Judul	Nama Pemakalah
1	1314	SISTEM MONITORING SERVER DENGAN SNMP DAN RRD TOOLS	Wahyu Dwinanto, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti
2	1354	DETEKSI WEBSITE PHISHING DARI ANALISIS URL MENGGUNAKAN ALGORITMA RANDOM FOREST	Damar Bambang Suwarno, Mardi Hardjianto
3	1319	IMPLEMENTASI KRIPTOGRAFI MENGGUNAKAN ALGORITMA ADVANCED ENCRYPTION STANDARD (AES-256) UNTUK MENGAMANKAN FILE DOKUMEN BERBASIS WEB PADA PT. DAMAI ELOK	Achmad Choirul Imamudin
4	1464	PEMBUATAN GH3RTZ FRAMEWORK UNTUK PROSES RECONNAISSANCE DAN DETEKSI CELAH KEAMANAN	Muhamad Givari Ramadan, Mardi Hardjianto
5	1534	ANALISIS VULNERABILITY DAN RISK ASSESMENT TERHADAP WEBSITE PT. DAPUR COKELAT INDONESIA MENGGUNAKAN METODE PENETRATION TESTING	Fazrin Tri Wahyuni, Gunawan Pria Utama, Imelda, Painem
6	1328	DETEKSI CELAH KEAMANAN XSS PADA WEBSITE DENGAN METODE BRUTE FORCE	Ailza Zandra, Mardi Hardjianto
7	1441	PENGAMANAN PENGIRIMAN FILE MENGGUNAKAN STEGANOGRAFI DENGAN METODE LSB DI PT CAPTURE IT	Jonathan Tinambunan, Sri Mulyati
8	1491	DETEKSI CELAH KEAMANAN INJEKSI SQL PADA SITUS WEB DENGAN MENGGUNAKAN METODE PENGUJIAN KEAMANAN	Wirahadi Tjahjadi, Mardi Hardjianto
9	1449	IMPLEMENTASI MANAJEMEN BANDWIDTH MENGGUNAKAN MIKROTIK PADA SMAN 63 JAKARTA	Indira Mahesa Suyanto, Iman Permana
10	1570	MANAJEMEN BANDWIDTH DENGAN MIKROTIK PADA BUBBLE PANJUL TANGERANG	Muhamad Abie Rahman Yazid, Iman Permana
11	1448	IMPLEMENTASI WEB SERVICE MENGGUNAKAN RESTFUL API UNTUK INTEGRASI DATA MINECRAFT SERVER PADA APLIKASI REFORGED WORLD DI PT. ARKNESIA ENTERTAINMENT NETWORK	Khisab Kurniawan, Hari Soetanto
12	1514	PENERAPAN ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE PADA PROTOTYPE GAME EDUKASI LET'S LEARN TOGETHER	Nanda Bahri Syahrial, Joko Christian Chandra
13	1408	PENGEMBANGAN GAME CONGKLAK BERBASIS KECERDASAN BUATAN MENGGUNAKAN ALGORITMA ALPHA-BETA PRUNING	Nurul Nabila, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti
14	1537	PENGEMBANGAN GAME THE LEGEND OF HANOMAN MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE BERBASIS WINDOWS	Feisal Bahry, Windarto
15	1506	IMPLEMENTASI METODE BEHAVIOR TREE DALAM PENGEMBANGAN GAME LEGEND OF LEAK	Rafli Ramadhan, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti

Ruang
15
Topik
Kriptografi & Game Development
Panelis
Putri Hayati, S.ST., M.Kom.

No	ID Artikel	Judul	Nama Pemakalah
1	1487	IMPLEMENTASI KRIPTOGRAFI ALGORITMA RSA UNTUK PENGAMANAN DATA ADMINISTRASI PADA KELURAHAN KREO BERBASIS WEB	Ahmad Sugali, Pipin Farida Ariyani
2	1450	IMPLEMENTASI ALGORITMA KRIPTOGRAFI ADVANCED ENCRYPTION STANDARD (AES-128) BERBASIS WEB DALAM PENGAMANAN BERKAS DOKUMEN PADA MANJA JAKARTA	Muhammad Ragil Wicaksana, Mufti
3	1260	IMPLEMENTASI KRIPTOGRAFI UNTUK MELINDUNGI INFORMASI TRANSAKSI PADA E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE CAESAR CIPHER DAN RC4	Paulus Vidorosa Pakan, Hari Soetanto
4	1496	IMPLEMENTASI KRIPTOGRAFI PENGAMANAN DATA NILAI SISWA MENGGUNAKAN ALGORITMA AES-128 PADA SMK LETRIS INDONESIA 1	Said Putra Ramadhan
5	1529	PENGAMANAN FILE DOKUMEN RESEP BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AES 128 BIT PADA ICHIYO CREPES	Felix Adi Pratama, Gunawan Pria Utama
6	1315	KRIPTOGRAFI MENGGUNAKAN ALGORITMA ADVANCED ENCRYPTION STANDARD (AES-128) UNTUK MENGAMANAN FILE KEPENDUDUKAN PADA KELURAHAN SUDIMARA BARAT	Andika Pratama, Painem
7	1485	IMPLEMENTASI KRIPTOGRAFI (AES-128) UNTUK PENGAMANAN DATA PURCHASE ORDER PADA PT ANTILOPE MADJU PURI INDAH	Hadi Sutarjo, Sejati Waluyo
8	1367	IMPLEMENTASI PENGAMANAN FILE MENGGUNAKAN STEGANOGRAFI DENGAN PENERAPAN ALGORITMA AES-256 DAN METODE LSB BERBASIS DESKTOP PADA PT SINARMAS SEKURITAS	Muhamad Fadli Bahtiar, Joko Christian Chandra
9	1565	PENERAPAN KRIPTOGRAFI MENGGUNAKAN METODE AES UNTUK PENGAMANAN DATA PENJUALAN RUMAH MAKAN MITRA MINANG	Ilham Wahyu Kuncoro Aji, Reva Ragam Santika
10	1558	PENGAMANAN FILE SOAL UJIAN SEKOLAH MENGGUNAKAN ALGORITMA AES-128 PADA SMKN NEGERI 35 JAKARTA	John Van Arisa Iskandar, Sejati Waluyo
11	1416	PENGAMANAN FILE MARKETING PADA YAYASAN PENDIDIKAN DESAIN INDONESIA MENGGUNAKAN ALGORITMA AES-256 BERBASIS WEB	Reza Martinus Papilaya, Rizky Pradana
12	1385	PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN MATEMATIKA INTERAKTIF PADA OPERASI ARTIMATIKA BERBASIS MOBILE DENGAN MODEL GAMIFIKASI	Sawali Wahyu, Yoggy Montana Hendr, Aurel Elviolita Putri , Anggraeni Agustin
13	1535	PENERAPAN ALGORITMA MINIMAX PADA PERMAINAN CATUR DENGAN MENGGUNAKAN UNITY 3D	Muhammad Elbaradie Maulana Rachman, Hari Soetanto
14	1459	IMPLEMENTASI ALGORITMA A* UNTUK PENCARIAN JALUR TERPENDEK PADA GAME BAWANG MERAH & BAWANG PUTIH	Ilham Al Fathurizky, Wahyu Pramusinto

Ruang 16
Topik Text Mining & DSS
Panelis Anita Diana, S.Kom., M.Kom.

No	ID Artikel	Judul	Nama Pemakalah
1	1457	IMPLEMENTASI NAIVE BAYES UNTUK ANALISIS SENTIMEN TWEET PELAYANAN TRANSPORTASI PT TRANSJAKARTA	Ahmad Taufik Aurahman
2	1545	KLASIFIKASI TEKS UJARAN KEBENCIAN TERHADAP AGENSI NIJISANJI MENGGUNAKAN ALGORITMA LOGISTIC REGRESSION PADA TWEET BERBAHASA INGGRIS	Rizky Muhammad Anwar, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti
3	1413	IMPLEMENTASI TEXT MINING PADA ANALISIS SENTIMEN OPINI MASYARAKAT TERHADAP PEMINDAHAN IBUKOTA KE IKN NUSANTARA MENGGUNAKAN ALGORITMA MULTINOMIAL NAIVE BAYES	Ramandhanu Yuchnan Utomo, Arief Wibowo
4	1259	ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBOUR PADA ANALISIS SENTIMEN KEPUASAN WARGA X TERHADAP BERITA KOMPAS	Abid Rafi Nur Hastama, Arief Wibowo
5	1423	PENERAPAN MULTINOMIAL NAIVE BAYES DALAM ANALISIS SENTIMEN KOMENTAR YOUTUBE TERKAIT MOBIL LISTRIK AYLA EV	Achmad Khoiri, Wahyu Pramusinto
6	1355	PENERAPAN TEXT MINING DAN ANALISIS SENTIMEN PADA KOMENTAR YOUTUBE "DIRTY VOTE" MENGGUNAKAN ALGORITMA KLASIFIKASI	Ahmad Farul Azis, Mardi Hardjianto
7	1460	IMPLEMENTASI METODE MULTINOMIAL NAIVE BAYES UNTUK ANALISIS SENTIMEN TERHADAP DATA ULASAN APLIKASI MERDEKA MENGAJAR PADA GOOGLE PLAY STORE	Viky Fahreza Santosa, Wahyu Pramusinto
8	1287	PENERAPAN ALGORITMA SUPPORT VECTOR REGRESSION UNTUK MEMPREDIKSI HARGA BITCOIN MENGGUNAKAN PARAMETER OPEN, HIGH, LOW, DAN CLOSE	Rafi Zufary Pramanta, Mardi Hardjianto
9	1479	IDENTIFIKASI POLA WILAYAH YANG MEMILIKI KASUS BUNUH DIRI DI JAWA BARAT MENGGUNAKAN ALGORITMA APRIORI	Muhammad Raja Kurnia Fajar, Safitri Juanita
10	1293	IMPLEMENTASI DATA MINING DENGAN ALGORITMA APRIORI BERBASIS WEB UNTUK ANALISIS DATA PENJUALAN PADA ROEMAH PANGAN ABADI	Syabhani Hoir, Dewi Kusumaningsih
11	1538	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN KARYAWAN TERBAIK PADA PT. MEGA TEKNIK DHEALFIAN MENGGUNAKAN PROFILE MATCHING	Niko Herdiansyah, Anita Diana
12	1549	SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN SISWA BERPRESTASI CALON PENERIMA BEASISWA PADA SMK INSAN CITA JAKARTA MENGGUNAKAN METODE SAW	Mohamad Khoiril Pamungkas, Dian Anubhakti
13	1444	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN REKOMENDASI WARGA PENERIMA BANTUAN DENGAN METODE SAW	Raga Primia Ardana, Fitriana Destiawati
14	1372	SISTEM PREDIKSI PRESTASI AKADEMIK SISWA GUNA MENDUKUNG KEPUTUSAN PEMBERIAN BEASISWA MENGGUNAKAN ALGORITMA C4.5 DI SMK BINA INFORMATIKA BINTARO	Dimas Agung Amrullah, Subandi
15	1428	SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN PENILAIAN KARYAWAN TELECOLLECTION TERBAIK MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING DI PT.DIKA	Sintiany, Bima Cahya Putra

IMPLEMENTASI METODE BEHAVIOR TREE DALAM PENGEMBANGAN GAME LEGEND OF LEAK

Rafli Ary Ramadhan¹, Dolly Virgianshaka Yudha Sakti^{2*}

^{1,2} Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta Selatan, Indonesia

Email: ¹2011500994@student.budiluhur.ac.id, ^{2*}dolly.virgianshaka@budiluhur.ac.id

(* : corresponding author)

Abstrak- Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari generasi sebelumnya dan sering diceritakan oleh generasi berikutnya. Hal ini unik untuk negara dengan budaya dan sejarah yang beragam, seperti Indonesia. Indonesia kaya akan mitos yang tertanam dalam masyarakatnya, legenda Leak merupakan salah satu cerita rakyat yang berasal dari mitos kebudayaan Bali. Tujuan pembuatan *game* ini untuk membantu mengenalkan cerita rakyat Leak kepada anak muda zaman sekarang mengenalkan cerita tersebut kedalam bentuk permainan. Memilih *game* sebagai solusi adalah langkah yang baik, mengingat masih sedikitnya pengembang *game* yang mengangkat unsur cerita rakyat, pengembangan *game* berbasis cerita rakyat menjadi langkah yang penting. *Game* tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media yang menyampaikan nilai-nilai, cerita, dan budaya tertentu dengan menggabungkan elemen dari cerita modern dan rakyat. Permainan ini dibangun dengan unity engine menggunakan algoritma *Behavior Tree*. Algoritma ini diterapkan kepada *Non-Player Character (NPC)* leak dapat bertindak sesuai tingkah laku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa algoritma *Behavior Tree* dapat diterapkan dengan baik, dimana karakter Leak mampu mendeteksi posisi pemain dan melakukan serangan ketika pemain berada dalam jarak tertentu. Tingkat kelulusan uji kualitas perangkat lunak ini mencapai 88,3%, menunjukkan bahwa *game* yang dikembangkan *user-friendly* dan memenuhi kriteria yang diharapkan. Penggunaan metode *Behavior Tree* terbukti lebih efektif dalam mengendalikan perilaku karakter, sehingga perilaku *Non-Player Character (NPC)* menjadi lebih terstruktur dan fleksibel.

Kata Kunci: *Behavior Tree*, *Unity*, Cerita Rakyat, Leak Bali

IMPLEMENTATION OF BEHAVIOR TREE METHODS IN GAME DEVELOPMENT LEGEND OF LEAK

Abstract- Folktales are stories that originate from previous generations and are often told by the following generations. This is unique for a country with diverse culture and history, like Indonesia. Indonesia is rich in myths that are deeply rooted in its society, and the legend of Leak is one of the folk tales originating from Balinese culture. The purpose of creating this game is to help introduce the Leak folk tale to today's youth by presenting the story in the form of a game. Choosing games as a solution is a good step, considering the limited number of game developers who incorporate elements of folklore; developing games based on folklore is an important move. Games not only serve as a means of entertainment but also function as a medium that conveys values, stories, and specific cultures by combining elements from modern and folk narratives. This game is built with the Unity engine using a Behavior Tree algorithm. This algorithm is applied to Non-Player Characters (NPC) so they can act according to specific behaviors. The research results indicate that the Behavior Tree algorithm can be effectively applied, where the character Leak is able to detect the player's position and launch an attack when the player is within a certain range. The passing rate of this software quality test reached 88.3%, indicating that the game developed is user-friendly and meets the expected criteria. The use of the Behavior Tree method has proven to be more effective in controlling character behavior, making Non-Player Character (NPC) behavior more structured and flexible.

Keywords: *Behavior Tree*, *Unity*, Folk Stories, Leak Bali

1. PENDAHULUAN

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari generasi sebelumnya dan sering diceritakan oleh generasi berikutnya [1]. Hal ini unik untuk negara dengan budaya dan sejarahnya yang beragam. Cerita rakyat biasanya menceritakan tempat dan asal-usul karakter. Tokoh cerita rakyat dapat berupa manusia, binatang, atau makhluk gaib lainnya [2]. Banyak dari legenda-legenda ini masih menjadi cerita hiburan tradisional, mitos terkenal seperti Lembuswana, Nyi Blorong, Garuda, Gatot Kaca, Malin Kundang, Danau Toba, dan Leak [3].

Legenda leak adalah salah satu cerita rakyat yang berasal dari mitos kebudayaan Bali yang menceritakan tentang seorang penyihir yang memiliki kekuatan gelap yang memiliki banyak bentuk. Dalam tradisi Bali, legenda ini sering dikaitkan dengan roh jahat. Dalam beberapa dekade terakhir di era ini, cerita rakyat terutama di kalangan generasi muda, mulai menurun. Ini disebabkan oleh kemajuan teknologi yang semakin pesat, daripada membaca

buku cerita rakyat lokal masyarakat saat ini lebih suka bermain *game*, menonton TV, dan bermain gadget [4]. Banyak orang sekarang sangat menyukai *game*, dengan munculnya berbagai macam *game engine*, yang memungkinkan pengembangan *game* yang fleksibel dan mudah. *Game* tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media yang menyampaikan nilai-nilai, cerita, dan budaya tertentu dengan menggabungkan elemen dari cerita modern dan rakyat. Berbagai jenis *game* telah muncul sebagai tanggapan atas meningkatnya minat terhadap *game*, seperti *game fighting*, *action*, *sport*, *puzzler*, *platformer*.

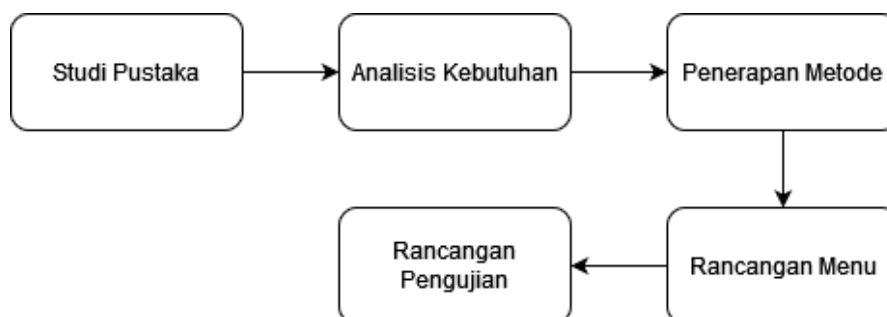
Game platformer adalah jenis permainan dengan grafis dua dimensi di mana pemain dapat menggerakkan karakter mereka untuk melawan musuh dan menaklukkan rintangan guna mencapai tujuan. Meskipun *game* 2D memiliki daya tarik tersendiri, grafis dua dimensi saat ini kurang diminati dibandingkan dengan grafis tiga dimensi (3D) [5]. Salah satu tantangan utama dalam pengembangan *game* platformer 2D modern adalah menciptakan pergerakan karakter yang realistis dan sesuai dengan konteks permainan. Algoritma *Behavior Trees* merupakan salah satu solusi efektif dalam menciptakan pergerakan karakter yang dinamis dan kontekstual. Algoritma ini memungkinkan pengembang untuk merancang perilaku karakter yang lebih alami dan responsif terhadap situasi dalam permainan [6].

Dalam penelitian sebelumnya, algoritma *Behavior Trees* telah diterapkan pada *game* 2D platformer "*Virus Must Die*" berbasis Android menggunakan Unity, yang mendapatkan skor kepuasan sebesar 82,4% dari 20 responden. Namun, penelitian tersebut berfokus pada tema virus, tanpa memperhatikan potensi penerapan algoritma *Behavior Trees* dalam konteks cerita rakyat atau budaya tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab gap tersebut dengan menerapkan algoritma *Behavior Trees* pada *game* platformer 2D bertema cerita rakyat Bali. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan mengeksplorasi potensi *Behavior Trees* dalam pengembangan karakter *game*, tetapi juga memperkenalkan dan melestarikan cerita rakyat Bali melalui media permainan modern.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Pada Gambar 1, menunjukkan tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini. Tahapan-tahapan yang dilakukan yaitu Studi Pustaka, Analisis Kebutuhan, Penerapan Metode, Rancangan Menu, dan Rancangan Pengujian.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.2 Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mencari literatur tentang pengembangan dan perancangan *game* yang berkaitan dengan penerapan metode *Behavior Tree* di dalamnya, mencari informasi tentang proses pembuatan *game* bergenre Platformer, dan mencari kisah lokal. Cerita rakyat Leak berasal dari Legenda leak Bali muncul pada abad ke-11. Leak bali adalah makhluk yang dibentuk oleh ilmu hitam. digambarkan dengan gigi taring yang tajam dan mata yang besar. Ilmu leak Bali bermula dari keinginan seseorang untuk membuka semua batasan dalam dirinya. Leak berarti mengganti atau mengubah identitas diri seseorang dengan kesadaran yang rendah. Ilmu leak sering disalah artikan sebagai ilmu hitam, karena ilmu leak adalah upaya untuk mendapatkan pengalaman melampaui diri melalui meditasi, sedangkan ilmu hitam adalah metode yang menggunakan teknik yang merugikan orang lain [7]. Leak digambarkan dalam mitologi bali sebagai penyihir jahat, karena kata "le" berarti penyihir dan "ak" berarti jahat. Sebagian besar, hanya dapat ditemukan pada malam hari oleh dukun pemburu.

2.3 Analisis Kebutuhan

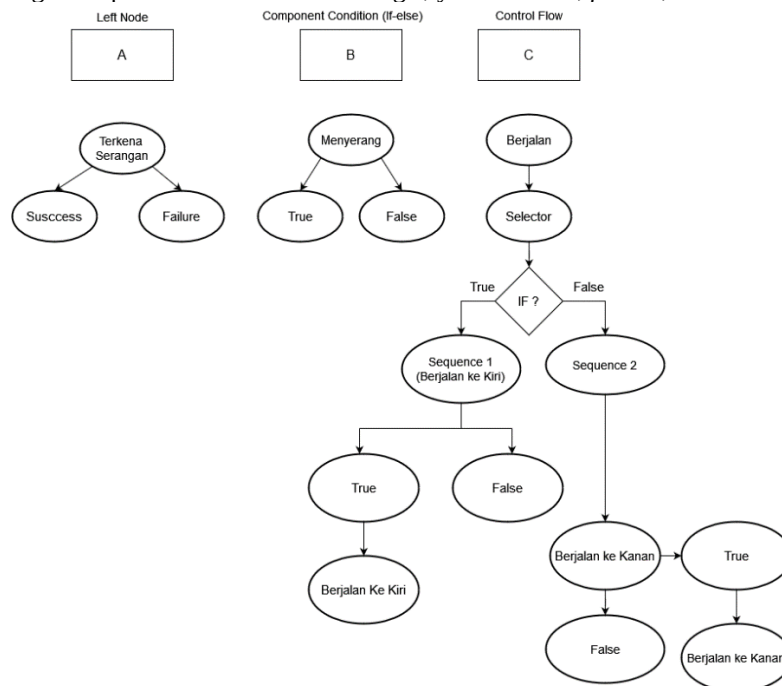
Analisis kebutuhan yang digunakan dalam pembuatan *game* "Legend of Leak" akan dijabarkan pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan

No	Nama Asset	Kegunaan
1.	<i>Knight</i>	Sebagai <i>Character</i> yang dimainkan
2.	<i>Character Leak</i>	Sebagai <i>Enemy</i> dan <i>NPC</i>
3.	<i>Health Collectible</i>	Sebagai <i>Collectible</i> pada level 1,2,3
4.	<i>Bali Instrument</i>	Sebagai <i>Background music</i> pada <i>game</i>
5.	<i>Arrow</i>	Sebagai <i>Trap</i> pada <i>game</i>
6.	<i>View Bali</i>	Sebagai <i>Background</i> pada <i>game</i>
7.	<i>Saw</i>	Sebagai <i>Trap</i> pada <i>game</i>

2.4 Metode Behavior Tree

Dalam penelitian ini, *Behavior Tree* digunakan sebagai program sistem cerdas untuk karakter leak, ini memungkinkan leak bergerak secara otomatis dalam kondisi yang sudah ditentukan. *Behavior tree* adalah sebuah model yang digunakan untuk mengeksekusi rencana dalam bentuk grafis yang direpresentasikan sebagai sebuah pohon[8]. Dengan menggunakan *Behavior Tree*, kita bisa mengontrol karakter dalam *game* dan menjelaskan tingkatan keputusan serta aksi yang dilakukan. Oleh karena itu, algoritma *Behavior Tree* merupakan sebuah model dengan struktur pohon yang digunakan untuk mengatur perilaku *Non-Player Character (NPC)* dalam *game*. Meskipun *behavior tree* memiliki berbagai macam komponen, ada beberapa komponen dasar yang dimiliki oleh algoritma ini [9]. Ketiga komponen utama memiliki fungsi, yaitu *success*, *failure*, dan *running*.



Gambar 2. Metode Behavior Tree

Pada Gambar 2. merupakan metode *behavior tree* yang dimana, *Leaf Node* memiliki kemampuan untuk melakukan berbagai tindakan seperti berlari, menyerang, berjalan, dan melompat. *Condition Component (if-else)* terdiri dari nilai *boolean question* yang berfungsi mengembalikan nilai *true* atau *false*. *Control Flow* sebuah kumpulan komponen *child* yang berfungsi menentukan urutan pelaksanaan sebuah aksi, terdapat dua macam *control flow* secara umum *selector* dan *sequence*. Komponen yang dapat membuat keputusan disebut *selector*, sedangkan *sequence* adalah bagian yang berisi sederet *child* yang akan dieksekusi.

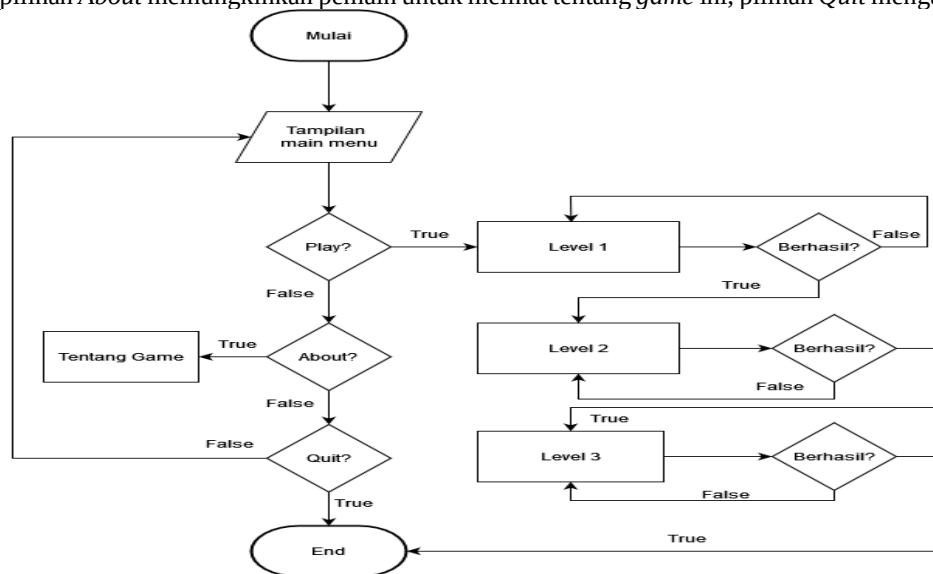
2.5 Metode ATUMICS

ATUMICS adalah singkatan dari *Artefact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept, Shape*. Prinsip utama dari metode *ATUMICS* adalah menyesuaikan, mengkombinasikan, mengkomposisikan, pencampuran antara unsur dasar tradisi dengan unsur modern. Metode ini digunakan untuk menggabungkan budaya tradisional dengan budaya modern, dengan cara menghilangkan, mempertahankan, dan menambahkan nilai-nilai yang berbeda sehingga menghasilkan desain yang baru [10].

- Artefact (A)*, Merujuk pada objek yang menjadi fokus utama penelitian ini, yaitu cerita rakyat.
- Technique (T)*, Teknik mencakup berbagai jenis pengetahuan, seperti teknik pembuatan, produksi, serta cara terbentuknya artefak melalui berbagai proses, sejarah, dan faktor lainnya. Teknik juga berarti teknologi, yang mencakup segala sarana dan proses untuk mewujudkan serta memanfaatkan potensi yang tersedia.
- Utility (U)*, adalah metode untuk mengoptimalkan kegunaan suatu objek. Utilitas atau fungsi memiliki dua definisi dari perspektif semantik: pertama, dalam konteks kegunaan, yang kedua, dalam konteks produk atau objek. Sebagai ilustrasi, dalam konteks produk atau objek, karakter leak sebagai cerita rakyat tradisional. Di sisi lain, dalam konteks kegunaan, karakter leak berfungsi untuk memperkenalkan budaya Bali.
- Material (M)*, material mengacu pada setiap bentuk fisik dari hal hal yang dapat dibuat. Dalam konteks *game*, material bisa merujuk pada desain visual, animasi, dan komponen digital lainnya yang digunakan untuk menciptakan permainan yang menarik.
- Icon (I)*, penelitian ini mengidentifikasi bentuk simbolis yang dapat berasal dari elemen-elemen *cerita rakyat* bali, seperti karakter leak, dan ornamen khas yang digunakan dalam desain *game*.
- Concept (C)*, pemahaman konsep mengacu pada variabel yang membentuk suatu hal. Konsep dalam *game* dapat mencakup strategi bermain, aturan permainan, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti keberanian, kecerdasan, dan budaya.
- Shape (S)*, mengacu pada bentuk, fungsi, dan karakter visual fisik dari suatu objek. Dalam *game* tersebut shape meliputi desain visual karakter leak, ornament khas, dan antarmuka pengguna yang menarik.

2.6 Rancangan Menu

Pada Gambar 3, Menunjukkan rancangan menu *game* Legend of Leak. Rancangan *game* ini terdiri dari *Play*, *About*, *Quit*. Pilihan *Play* memungkinkan pemain untuk memulai bermain *game* sesuai dengan alur yang telah direncanakan, pilihan *About* memungkinkan pemain untuk melihat tentang *game* ini, pilihan *Quit* mengakhiri *game*



Gambar 3. Rancangan Menu

2.7 Rancangan Pengujian

Selama proses pembuatan *game* ini, pengujian akan dilakukan menggunakan metode *black box* dan kuesioner untuk memastikan *game* berfungsi dengan baik dan bebas dari kesalahan. *Black box* adalah teknik pengujian perangkat lunak yang memeriksa apakah fungsi-fungsi dalam perangkat lunak berjalan sesuai dengan persyaratan yang ditentukan. Selain itu, pengujian juga bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna mengenai *game* ini, yang dikumpulkan melalui kuesioner setelah uji coba. Untuk menilai kualitas *game*, hasil pengujian akan dianalisis menggunakan metode skala Likert.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi hasil implementasi pengujian, dan pembahasan dari topik penelitian, yang dapat dilakukan sebelum metodologi penelitian. Bagian ini juga memuat penjelasan yang berupa penjelasan, gambar, tabel dan lainnya.

3.1 Implementasi Behavior Tree pada Enemy

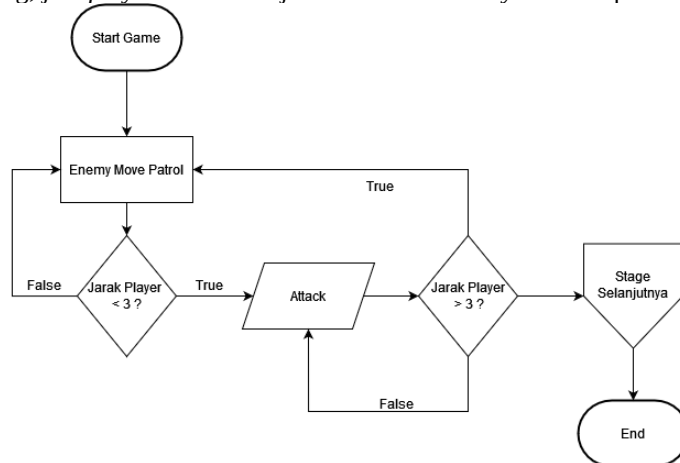
Tabel 2 menyajikan hasil dari penerapan *Behavior Tree*, seperti yang dijelaskan pada pembahasan tentang penerapan *Behavior Tree* sebelumnya.

Tabel 2. Implementasi *Behavior Tree* pada *Enemy*

Keadaan	Kejadian	Tindakan	Hasil
Patrol	Jarak pemain > 3	Enemy akan memasuki state patrol.	Berhasil
Patrol	Jarak pemain < 3	Enemy akan memasuki state attack.	Berhasil
Attack	Jarak pemain < 3	Enemy akan memasuki state terus menyerang.	Berhasil
Attack	Jarak pemain > 3	Enemy akan kembali memasuki state patrol.	Berhasil
Idle	Jarak pemain < 13	Enemy akan memasuki state attack.	Berhasil
Attack	Jarak pemain > 13	Enemy akan memasuki state idle.	Berhasil

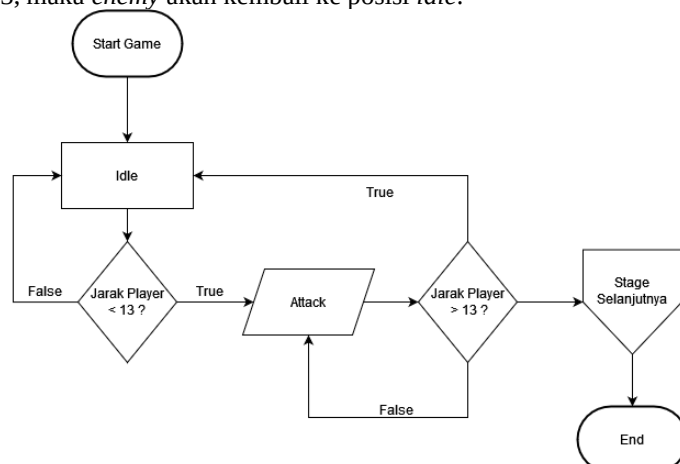
3.2 Flowchart Behavior Tree Enemy

Berikut adalah *Flowchart Behavior Tree* pada *Enemy*. Pada Gambar 4 merupakan *flowchart Behavior Tree* pada *enemy* patrol yang dimana saat *game* di mulai *enemy* akan bergerak untuk patrol, saat memasuki jarak < 3 maka *enemy* akan menyerang, jika *player* memasuki jarak > 3 maka *enemy* kembali patrol.



Gambar 4. Flowchart *Enemy* Patrol

Pada Gambar 5 merupakan *flowchart Behavior Tree* pada *enemy* idle. Dimana saat *game* dimulai, *enemy* memasuki posisi *idle* dan akan menyerang jika *player* memasuki jarak < 13, maka *enemy* akan menyerang, jika *player* memasuki jarak > 13, maka *enemy* akan kembali ke posisi *idle*.



Gambar 5. Flowchart *Enemy* Idle

3.3 Tampilan *Game*

Berikut merupakan beberapa tampilan pada permainan. Gambar 6 terdapat implementasi menu utama. Tampilan ini akan muncul saat *game* dimulai dan ditampilkan tersebut terdapat tombol *Play*, *About* dan *Quit*.



Gambar 6. Tampilan Layar Menu Utama

Gambar 7 pada awal permainan *player* diberikan 3 *health*, dimana *player* harus menghindari rintangan dan menyerang musuh yang bergerak secara patrol, jika *player* terkena serangan maka *player* mati.



Gambar 7. Tampilan Awal Permainan

Gambar 8 merupakan implementasi *checkpoint*. Di *level 1* *player* harus *checkpoint*, jika *player* sudah *checkpoint* maka *player* akan *respawn* di tempat *checkpoint* tersebut bila mati.



Gambar 8. Tampilan Checkpoint

Gambar 9 *player* harus melewati berbagai rintangan dan menemukan *health*. Jika darah berkurang maka ambil *health* tersebut untuk menambah darah *player*. *Player* harus menemukan jalan untuk menuju ke *level* berikutnya.



Gambar 9. Tampilan Menuju Level Selanjutnya

3.4 Pengujian Pemain

Tahapan pengujian ini dilakukan untuk mencari kesalahan-kesalahan dan kekurangan pada *game* yang dibuat, sehingga dapat diketahui apakah memenuhi kriteria sesuai dengan tujuan pembuatan. Pengujian ini menggunakan seluruh aspek dari skala Likert.

a. Tabel 3, Pertanyaan

Tabel 3. Pertanyaan Kuesioner	
No	Pertanyaan
1.	Apakah <i>game</i> "Legend Of Leak" berjalan dengan baik?
2.	Apakah <i>game</i> "Legend Of Leak" mudah dimainkan?
3.	Apakah tombol-tombol berfungsi dengan baik?
4.	Apakah audio dalam <i>game</i> bekerja dengan baik?
5.	Apakah semua tombol pada main menu berjalan dengan baik?
6.	Apakah tombol pada pause <i>game</i> berjalan dengan baik?

b. Tabel 4, Responden Jawaban

Tabel 4. Responden Jawaban

No	Nama	Jawaban						Total
1.	Febrian Rizky Pratama	3	4	3	3	3	3	19
2.	Fadhlan Ahmad Ghiffary	5	5	5	5	5	5	30
3.	Ogant Corleone	1	1	1	1	1	1	6
4.	Galih Muhammad Trisnandaru	5	5	5	5	5	5	30
5.	Dustin Zaki	5	5	5	5	5	5	30
6.	Teguh Febriyanto	5	4	5	4	5	4	27
7.	Achmad Khoiri	5	5	5	5	5	5	30
8.	Aulia Azzaskia	5	5	5	5	5	5	30
9.	Fahrul	5	5	5	5	5	5	30
10.	Muhammad Fachri Al Ghifarri	4	4	5	5	5	5	28
11.	Muhammad Shaddam	5	5	5	5	5	5	30
12.	Azka muzhaffar	4	4	4	4	4	4	24
13.	Hilmi Ayman	5	5	5	5	5	5	30
14.	Randy Juliandri	3	4	4	4	4	4	23
15.	Alif Rahman	4	4	4	4	4	4	24

No	Nama	Jawaban						Total
16.	Muhammad Tafdhylan Sibuea	4	5	5	5	5	5	29
17.	Elang Satria	5	5	5	5	5	5	30
18.	Judith Asieka Safira	5	5	5	5	5	5	30
19.	Siti Aisyah	5	5	5	5	5	5	30
20.	Galih Wicaksana	4	3	3	4	3	3	20

Berikut merupakan tabel jawaban dari kuesioner yang digunakan untuk perhitungan. Dengan ketentuan: Sangat Setuju = 5; Setuju = 4; Netral = 3; Tidak Setuju = 2; dan Sangat Tidak Setuju = 1.

Dalam pengujian, pemain diberikan 6 pertanyaan dengan skor maksimal 5 pada setiap pertanyaan, sehingga total skor maksimal yang dapat dicapai adalah 30. Dengan 20 responden, jumlah total skor maksimal dari pengujian adalah 600. Dari hasil pengujian, skor total yang diperoleh pemain adalah 530.

$$\text{Skor} = \frac{530}{600} \times 100\% = 88,3\%$$

Hasil pengujian kualitas perangkat lunak yang dibangun dengan fungsi-fungsi yang ramah pengguna menunjukkan tingkat keberhasilan 88,3%. Nilai-nilai ini kemudian dikonversi ke skala konversi yang ditunjukkan pada Tabel 5. Dari hasilnya, dapat disimpulkan bahwa persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa kualitas perangkat lunak dalam hal kemudahan penggunaan berada pada kategori "Sangat Setuju".

Tabel 5. Presentase Skor

Presentase (%) Skor	Kriteria
0 - 20	Sangat Tidak Setuju
21 - 40	Tidak Setuju
41 - 60	Cukup Setuju
61 - 80	Setuju
80 - 100	Sangat Setuju

3.5 Pengujian *Black Box*

Pengujian *black box* secara langsung, apakah fungsi sudah bekerja dengan benar dan menghasilkan hasil yang diinginkan. Berikut merupakan Tabel 6 dari pengujian *black box* pada *game* Legend of Leak.

Tabel 6. Pengujian *Black Box*

No	Prosedur Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Pengujian menampilkan tampilan menu utama	<i>Game</i> dapat menampilkan menu utama saat <i>game</i> dimulai	Berhasil
2.	Pengujian tombol play	<i>Game</i> dapat menampilkan stage play	Berhasil
3.	Pengujian tombol about	<i>Game</i> dapat menampilkan menu tentang	Berhasil
4.	Pengujian tombol quit	<i>Game</i> langsung keluar	Berhasil
5.	Pengujian tombol action kanan, kiri, lompat, menembak	Dapat menggerakkan <i>player</i> dan mengontrol <i>player</i>	Berhasil
6.	Pengujian tombol pause pada <i>gameplay</i>	Dapat menampilkan menu pause	Berhasil
7.	Pengujian tombol resume pada menu pause	Dapat memulai kembali <i>game</i> dari pause	Berhasil
8.	Pengujian tombol sound	Dapat membesar dan mengecilkan suara	Berhasil
9.	Pengujian tombol music	Dapat membesar dan mengecilkan music	Berhasil
10.	Pengujian tombol back to menu	<i>Game</i> keluar dan kembali ke menu utama	Berhasil
11.	Pengujian menu <i>game over</i>	<i>Game</i> dapat menampilkan menu <i>game over</i>	Berhasil
12.	Pengujian tombol restart	<i>Game</i> dapat memulai kembali	Berhasil
13.	Pengujian tombol main menu	<i>Game</i> keluar dan kembali ke menu utama	Berhasil

4. KESIMPULAN

Setelah melakukan proses perancangan, penerapan serta pengujian pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan implementasi algoritma *Behavior Tree* pada *game* ini dapat menjadi penelitian untuk mengembangkan *NPC* pada penelitian lainnya. Hasil uji menunjukkan kualitas perangkat lunak yang dibangun ke

dalam fungsi yang ramah pengguna *game*, tingkat kelulusannya adalah 88,3%. Penerapan metode *Behavior Tree* pada NPC berjalan dengan baik. Dengan metode *Behavior Tree*, lebih mudah mengendalikan perilaku karakter, karakter NPC, lebih terstruktur, dan fleksibel. Penulis menyarankan agar *game* memiliki fitur seperti berikut untuk penelitian lebih lanjut, kedepannya bisa dikembangkan lagi grafik dan karakter agar lebih baik lagi, dan lebih responsif. Tambahkan lebih banyak karakter budaya dan cerita lokal agar lebih mengenal yang ada di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Uswatun Khasanah, I. Fathurohman, and D. Setiawan, 'Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Genuk Kemiri', *Jurnal Education FKIP UNMA*, vol. 8, no. 1, pp. 60–64, Jan. 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i1.1611.
- [2] F. T. Nugroho, 'Pengertian Cerita Rakyat, Ciri-Ciri, Fungsi, dan Macam-macamnya yang Perlu Diketahui', Bola.com. Accessed: Jul. 07, 2024. [Online]. Available: <https://www.bola.com/ragam/read/4478514/pengertian-cerita-rakyat-ciri-ciri-fungsi-dan-macam-macamnya-yang-perlu-diketahui?page=3>
- [3] A. Tondi, S. Prodi, and D. Komunikasi Visual, 'Perancangan Karakter Pada Game Yang Mengangkat Tentang Mitologi Indonesia Designing *Game* Character That Lift About Indonesian Mythology', *eProceedings of Art & Design*, 6(3), 2019.
- [4] N. J. Budiartawan, M. Windu, A. Kesiman, I. Gede, and M. Darmawiguna, 'Pengembangan Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop "Calon Arang (The Darkness Of Dirah)"', *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 11, no. 1, 2022.
- [5] D. L. R. dan F. Y. Prayoga, 'Pengembangan Game 2D Platformer "Virus Must Die" Berbasis Android Menggunakan Unity', *SAINTEKOM*, vol. 12, Sep. 2022.
- [6] S. D. Prasetyo, A. Vega Vitianingsih, A. Choiron, D. Cahyono, and A. Wikaningrum, 'Aplikasi Game Simulasi 3D Pencegahan Bullying Anak Remaja Berbasis Role Playing Menggunakan Metode FSM dan BT', *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 6, pp. 2803–2812, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i6.1901.
- [7] A. Wreta, 'Asal-usul Leak Bali dan Kisah Mistisnya', detik.com. Accessed: Jul. 12, 2024. [Online]. Available: <https://www.detik.com/bali/budaya/d-6431649/asal-usul-leak-bali-dan-kisah-mistisnya>
- [8] F. Soefana, E. Muhammad, A. Jonemaro, and M. A. Akbar, 'Penerapan Behavior Tree Untuk Pengambilan Keputusan Non-Player Character Pada Gim Balap', *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(5), pp.1886-1890, 2021. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [9] A. Y. , A. S. W. Adrianus Junaidi, 'Implementasi Behavior Tree Pada Perilaku NPC Di *Game* Sidescroller', *Kurawal-Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 4(2), pp.92-103, 2021.
- [10] A. Suryadiraji et al., 'Desain Sendok Salad Kayu Menggunakan Metode ATUMICS', *DIVAGATRA-Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 2(1), pp.120-126, 2022. [Online]. Available: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra>

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Jl. Ciledug Raya, Petukangan Utara, Jakarta Selatan, 12260

<https://senafti.budiluhur.ac.id/>