|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama | Judul | Nim | Dospem 1 2 | Dospeng 1 2 | Tahun | Abstrak |
| 1 | Ronald Tualaka | Sistem pendukung keputusan penetuan siswa penerima beasiswa di sman 2 kupang | 231 08 108 | 1. Paulus irsan dardana ST,MT 2. Yulianti P, Bria Seran ST,MM | 1. Donatus J. Manehat, S.Si,M.Kom 2. Natalia M.R. Mamulak, ST,MM | 2016 | Kebutuhan terbsar teknologi informasi sekarang ini adalah kebutuhan akan sistem informasi. Berkembangnya teknologi informasi dan sistem informasi yang demikian pesat di era globalisasi sekarang ini telah membuat hampir semua aspek kehidupan tidak dapat terhindar dari penggunaan perangkat komputer. Penggunaan komputer yang umum adalah penggunaan komputer di suatu sekolah. Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 2 Kota Kupang merupakan sekolah negeri yang berada di bawah Dinas Pendidikan Kota Kupang. Seiring dengan banyaknya siswa kurang mampu dan siswa berprestasi , maka diadakan beasiswa oleh Dinas Pendidikan. Pembagian beasiswa dilakukan untuk membantu siswa yang tidak mampu ataupun berprestasi selama menempuh studinya. Maka diperlukan sebuah sistem pendukung keputusan yang mampu memberikan prioritas yang sesuai dengan keinginan.  Berdasarkan uraian d atas maka dibuat sebuah Sistem pendukung keputusan dalam menggunakan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian itu adalah *metode waterfall* dengan tahap permulaan digunakan beberapa teknik pengumpulan data seperti, observasi, wawancara dan studi literatur. Pengembangan sistem ini menggunakan metode SAW (*Simple additive weighting)* dan diimplementasikan menggunakan bahasa pemograman PHP ( *Personal home page)* dengan menggunakan database MySQL ( *My Sructure Query Language )*.  Hasil akhir penelitian ini adalah sistem pendukung keputusan penerimaan beasiswa menggunakan metode SAW yang dibangun mampu memberika prioritas bagi pegawai tata usaha dalam pengambilan keputusan penerimaan beasiswa. |
| 2 | Ambrosius A. oro gare | Sistem pendukung keputusan untuk proses kenaikan jabatan pada kantor dinas pendidikan pemuda dan olahraga (PPO) kabupaten sikka | 231 09 012 | 1. Paulina Aliandu, ST,M.Cs 2. Natalia M.R. Mamulak, ST,MM | 1. Sisilia D.B Mau,S.Kom,MT 2. Frengky Teddy, ST,MT | 2016 | Kenaikan jabatan merupakan suatu faktor yang sangat penting bagi perencanaan karir pegawai dan juga untuk meremajakan suatu posisi jabatan agar diduduki oleh seseorang yang mempunyai kriteria-kriteria yang cocok. Kenaikan jabatan dan perencanaan karir pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga tidak mempertimbangkan faktor pengetahuan, ketrampilan, sikap dan perilaku yang dimiliki pegawai.  Sistem pendukung keputusan menjadi suatu alternatif yang dipakai untuk mendukung pengambilan keputusan proses kenaikan jabatan pada dinas PPO kabupaten sikks dengan menggunakan metode pencocokan profile |
| 3 | Maryon yahmin helmi tuy | Sistem informasi barang pada pt citra van titipan kilat kupang berbasis web | 231 11 039 | 1. Emanuel jando,S.Kom,MTI 2. Emiliana Meolbatak,ST.MT | 1. Paulina Aliandu, ST,M.Cs 2. Natalia M.R. Mamulak, ST,MM | 2016 | Pt citra van titipan kilat (tiki) kupang merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa pengiriman barang baik domestik maupun mancanegara. Perusahaan tersebut melakukan proses bisnisnya seringkali terjadi beberapa masalah diantaranya terjadi antrian saat melakukan registrasi pengiriman dan keterlambatan dalam pengambilan keputusan untuk mengoptimalkan pelayanan tergadap pelanggan. Metode yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah metode system development life cycle (sdlc). Teknik pengembangan sistem model waterfakk terdri dari tahapan planing, analisis, desain.nimplementasi, dan test. Dengan alat bantu pengembangan sistem berupa diagram konteks, DFD, dan ERD. Sedangkan pembuatan perangkat lunak menggunakan PHP dan Macromedia Dreamweaver dan database menggunakan mysql. Hasil dari pembangunan sistem tersebut diperoleh sistem informasi pengiriman barang berbasis website sebagai salah satu alternatif tambahan agar menampilkan informasi dan status pengiriman. |
| 4 | Juaquim da costa pinto | Perancangan implementasi website tim penggerak pemberdayaan dan kesejahtraann keluarga kota kupang | 231 11 036 | 1. Donatus J. Manehat, S.Si,M.Kom 2. Frengky Teddy, ST,MT | 1. Emanuel jando,S.Kom,MTI 2. Emerensiana Ngaga,ST.MT | 2016 | Tim pengerak pemberdayaan dan kesejahtraan keluarga kota kupang (tppkk) merupakan mitra kerja pemerintah kota kupang berfungsi sebagai fasilitator, perencana, pelaksana, pengendali dan penggerak demi terlaksananya program kerja PPKK Kota Kupang. Salah satu cara yang sering digunakanuntuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang jadwal kegiatab TPPKK Kota Kupang yaitu dengan cara memberikan surat yang diantar pegawai langsung ke masyarakat di RT, RW maupun di kelurahan. Kendala yang dirasakan oleh masyarakat saat ini adalah sulitnya untuk mendapatkan informasi mengenai TPPKK, karena surat yang diantar pegawai TPPKK sering tidak sampai tujuan. Oleh karena itu dipelukan sebuah sistem informasi untuk mengatasi permasalahan di atas, maka akan dirancang bangun suatu **“perancangan dan impllementasi website tim penggerak pemberdayaan dan kesejahteraan keluarga kota kupang”.** Metode yang digunakan untuk perancangan sistem ini yaitu *Unified process* (UP) serta bahasa pemograman yang digunakan yaitu php dan menggunakan mysql sebagai databasenya. Hasil yang diharapkan dari sistem ini adalah untuk meningkatkan pelayanan dalam memberikan informasi mengenai data-data jadwal kegiatan bagi masyarakat dan pihak-pihak yang membutuhkan informasi dari TPPKK. |
| 5 | Adventrihard M.D ully weo | Pengenalan atribut pramuka serta sandi morse dan sandi semaphore berbasis multimedia pada siswa sd impres oepoi kota kupang | 231 11 013 | 1. Yulianti P. bria<ST.MT 2. Frengky Teddy, ST,MT | 1. Paulina Aliandu, ST,M.Cs 2. Paulus irsan dardana ST,MT | 2016 | Permasalahan umu yang dihadapi oleh anggota pramuka saat ini yaitu kurang memahami arti dari masing-masing atribut serta sandi *morse* dan *semaphore*  yang ada dalam kegiatan kepramukaan. Untuk menjawab permasalahan yang sedang dihadapi saat ini maka perlu dikembangkan media pembelajaran ”Pengenalam Atribut Pramuka Serta Sandi *Morse* dan Sandi *Semaphore* Berbasis Multimedia Pada Siswa SD Inpres Oepoi Kota Kupang” yang bertujuan agar setiap calon ataupun anggota pramuka dapat mengetahui arti dari setiap atribut-atribut serta sandi *morse* dan sandi *semaphore* yang ada pada kegiatan kepramukaan. Untuk menyelesaikan permasalahan yang ada maka motode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia. Metode tersebut meliputi tahap *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian),  *distribution* (distribusi). Bahasa pemograman yang digunakan untuk mengembangkan multimedia pengenalan atribut ini menggunakan *Macromedia Flash 8.*  Hasi akhir yang diperoleh dari aplikasi ini yakni dapat membantu anggota pramuka siaga dalam mempelajari arti masing-masing atribut pramuka siaga serta sandi *morse* dan sandi *semaphore* dalam kegiatan kepramukaan. Hal ini dapat dilihat dari jawaban responden yang terdiri dari anggota pramuka siaga dan pembina pramuka terhadap pengujian aplikasi tersebut yaitu sebesar 84% responden memberikan penilaian “Baik” terhadap aplikasi tersebut dan hanya 16%responden yang memberikan menilaian “Kurang” terhadap aplikasi tersebut, sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa aplikasi ini dapat diterapkan dalam pembelajaran kepramukaan siaga. |
| 6 | Yuventus fransiskus leto | Aplikasi pengenalan fasilitas hotel pelangi kupang berbasis multimedia | 231 12 012 | 1. Emiliana Meolbatak,ST.MT 2. Ignatius P.A.N. Samane S.Si,M.Eng | 1. Patrisius Batarius,ST,MT 2. Emerensiana Ngaga,ST.MT | 2017 | Hotel pelangi merupakan salah satu hotel di kota kupang yang sangat ramai oleh banyaknya pengunjung, hal menjadi kendala bagi resepsionis yang hanya berjumlah 3 orang dan kurangnya alat bantu pengenalan informasi mengenai fasilitas-fasilitas hotel, sehingga resepaionis berperan secara langsung dalam mengantar pengunjung untuk melihat fasilitas hotel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tahapan pengembangan multimedia dengan langkah-langkah berupa: concept, design, material collection, assembly, testing dan distribuion. Aplikasi yang dihasilkan bisa menjadi media promosi hotel dan alat bantu bagi resepsionis untuk mengenalkan fasilitas yang tersedia pada hotel sehingga menjadi lebih interaktif dan efiesien tanpa harus mengantar secara langsung untuk melihat fasilitas. |
| 7 | San made suastawan | Aplikasi multimedia profil universitas katolik widya mandira kupang | 231 10 102 | 1. Emiliana Meolbatak,ST.MT 2. Yulianti P. Bria,ST,MT | 1. Patrisius Batarius,ST,MT 2. Sisilia D.B Mau,S.Kom,MT | 2017 | Penyampaian informasi profil Universitas Katolik Widya mandira selama ini masih konvensional, kurang menarik minat masyarakat dan penyampaian informasi membutuhkan waktu yang lama, sehingga kurang efektif. Maka dibuatkanlah sebuah aplikasi multimedia profil Universitas Katolik Widya Mandira yang merupakan sebuah media penyimpanan informasi secara visual yangberada di dalamnya akan berisi informasi mengenai visi dan misi dari universitas juga program studi yang ada pada universitas dengan animasi yang menarik sehingga menambah daya tarik calon mahasiswauntuk mendaftar pada Universitas Katolik Widya Mandira dan juga sebagai pelayanan ata jasa dari universitas katolik widya mandira. Multimedia yang dibuat menggunakan metodelogi pengembangan multimedia versi Sutopo-Luther yang meliputi: concept,design,material collection,assembly, testing, dan distribution. Hasil dari perancangan ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi multimedia yang berisi animasi profil, fakultas dan program studi, unit-unit pembantu, dan informasi kontak universitas katolik widya mandira kupang. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 8 | Yohanes deberito beggo | Media pembelajaran interaktif latihan soal ujian nasional mata pelajaran ipa untuk anak sekolah dasar kelas vi berbasis multimedia | 231 10 138 | 1. Emiliana Meolbatak,ST.MT 2. Sisilia D.B Mau,S.Kom,MT | 1. Patrisius Batarius,ST,MT 2. Natalia M.R. Mamulak, ST,MM | 2017 | Latihan soal dan pebahasan materi ujian nasional penting dilaksanakan untuk membantu dan melatih belajar murid dalam mempersiapkan diri menghadapi un. Berdasarkan data yang diambil pada SDI Perumnas 2 kupang, terdapat beberapa masalah yang dialami murid, yaitu menurunya nilai UN murid pada mata pelajaran IPA dan meningkatnya rasa jenuh muris saat mengerjakan latihan soal UN. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif latihan soal UN mampu mengatasi permasalahan belajar yang dialami murid SDI Perumnas 2 Kupang. Metode yang digunakan adalah model pengembangan meltimedia dengan menetapkan tahapan-tahapan sebagai berikut: analisis data, menentukan konsep desain, melakukan pengembangan, mengimplementasikan hasil desain, malakukan pengujian dan mengevaluasi hasil dengan tols yang diimplementasikan menggunakan aplikasi macromedia flash 8. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya suatu media pembelajaran latihan soal UN berbasi multimedia, yang didalamnya terdapat animasi, teks, dan gambar yang dapat meningkatkan pola pikir dari murid sehingga dapat nerpikir lebih kritis dan mandiri dalam mengikuti UN. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 9. | Rinif viranda haumeny | Desain dan implementasi multimedia dalam pengenalan profesi pekerjaan pada taman kanak-kanak tunas harapan emaus liliba | 231 10 097 | 1. Yulianti P. Bria,ST,MT 2. Ignatius P.A.N. Samane S.Si,M.Eng | 1. Emiliana Meolbatak,ST.MT 2. Frengky Teddy, ST,MT | 2017 | Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Emaus Liliba Kupang merupakan Leembaga Yayasan Kristen. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 yakni penggunaan media belajar lebih dominan dalam proses pembelajaran salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar diduga karena kurangnya penggunaan mendia dalam proses belajar mengajar dan keterbatasan media belajar yang hanya menggunakan poster, foto, dan gambar sehingga belajar siswa menjadi monoton dan kurang menarik. Oleh karena itu perlu dibuat desain dan implementasi multimedia pembelajaran interaktif pengenalan profesi pekerjaan. Metode perancangan yang digunakan adalah model pengembangan multimedia dengan menetapkan langkah-lanhkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk yang berupa rancangan aplikasi multimedia. Metode perancangan meliputi : konsep aplikasi, perancangan aplikasi, pengumpulan data, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Aplikasi yang dibangun diimplementasikan menggunakan adobe flash cs6. Pembuatan media pembelajran yang lebih interaktif akan lebih menarik minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang pengenalan profesi pekerjaan serta fungsinya. |
| 10. | Radegunda bana | Rancang bangun sistem informasi pengolahan data penelitian dan pengabdian berbasis web | 231 13 035 | 1. Yulianti P. Bria,ST,MT 2. Paskalis A. Nani,ST.,MT | 1. Emiliana Meolbatak,ST.MT 2. Frengky Teddy, ST,MT | 2017 | Lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat (LPPM) Universitas Katolik Widya Mandira (UNWIRA) merupakan lembaga yang mengelola kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat byang dilakukan oleh civitas akademika Unwira. Pengolahan data dan penelitian masih dikelola secara manual dengan menggunakan aplikasi microsoft excel maupun word dan pengiriman dokumen dilakukan dengan cara dosen mengantar langsung ke LPPM. Hal ini kurang efektif karena memakan waktu dan tenaga. Untuk mengatasi persoalan diatas maka perlu dibangun suatu aplikasi berupa sistem informasi pengolahan data penelitian dan pengabdian pada LPPM Unwira berbasis wb sehingga dapat memudahkan proses pengelolaan daa oleh pegawai LPPM, memudahkan proses pengirim file proposal, laporan kemajuan, laporan akhir penelitian dan pengabdian oleh dosen Unwira ke Lppm, serta memudahkan reviewer memberikan penilaian dan tanggapan terhadap proposal dan laporan yang dikirim oleh para dosen. Sistem informasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrogaraman PHP, dan database mysql, dengan metode waterfall. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi pengelolaan data penelitian pada LPPM Unwira berbasis web, yang membantu para pengguna diantaranya pegawai lppm yang berperan sebagai admin, dosen, sebagai reviewer dalam mengelola data penelitian dan pengabdian secara cepat dan akurat. |
| 11. | Oseias Octeremi Ximenes Barros | Sistem informasi geofrafis wisata kuliner kota kupang berbasis web menggunakan google api | 231 11 012 | 1. Natalia M.R Mamulak, ST.MM 2. Frengky Teddy, ST.MT | 1. Patrisius Batarius, ST.MT 2. Ignatius P.A.N. Samane, S,Si, M.Eng | 2018 | Wisata kuliner adalah sebuah potensi daerah yang sangat baik untuk dikembangkan. Nilai manfaat ekonomi dan dampaknya sangat luas. Pengelolaan informasi dan dukungan promosi yang tepat akan sangat membantu meningkatkan usaha di bidang kuliner ini. Salah satumedia promosi yang dapat digunakan adalah dengan menyediakan media informasi wisata kuliner yang mudah diakses oleh masyarakat luas dan akurasi informasi yang baik. Media informasi tersebut juga dapat di *update* oleh *user* yang telah terdaftar. Pemanfaatan teknologi informasi yang saat ini berkembang, merupakan sebuah strategi yang tepat dalam rangka memperkenalkan potensi kuliner suatu daerah. Sistem informasi bebasis web dan mempergunakan visualisasi produk dan lokas (peta) akan mempermudah masyarakat dalam mencari dan menjangkau lokasi kuliner. Sistem informasi Geografis yang memanfaatkan teknologi *Google Maps API* dapat menjawab kebetulan tersebut.  Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner memberikan sebuah aplikasi web yang menampung dan mempublikasikan informasi pusat-pusat kuliner suatu daerah (dalam hal ini kota Kupang). Informasi yang ditampilkan dalam bentuk peta memberikan kemudahan pengguna dalam mencari informasi dan selanjutnya akan semakin mendorong minat untuk mengunjungi lokasi. |
| 12. | Yohanes Kladius ria Biru | Aplikasi pengenalan jenis nyamuk berbahaya dan bahayanya bagi manusia berbasis multimedia | 231 11 098 | 1. Donatus J. Manehat, S.Si, M.Kom 2. Patrisius Batarius, ST.MT | 1. Natalia M.R Mamulak, ST.MM 2. Frengky Teddy, ST.MT | 2018 | nyamuk merupakan serangga yang sering kali membuat orang terganggu aibat gigitannya. Salah satu bahaya yang disebabkan oleh gigitan nyamuk adalah berbagai macam penyakit yang bahkan dapat menyebabkan kematian. Data dari Dinas Kesehatan NTT mencatat bahwa khusus untuk Kota Kupang, rata-rata khasus malaria klinis dari tahun 2014-2015 mencapai 181 kasus per 1000 orang pertahun, bahkan di tahun 2014 mencapai 205 kasus per 1000 orang pertahun. Dinas Kesehatan merupakan salah satu instansi pemerintah yang aktif melakukan sosialisasi dalam memberikan informasi tentang kesehatan, salah satunya tentang bahaya nyamuk. Namun media yang digunakan dalam sosialisasi masih brupa media presentasi biasa, seperti melalui media poster atau selebaran sehingga sosialisasi yang dilakukan pada masyarakat masih sederhana dan sosialisasi pun belum menjangkau ke semua kalangan masyarakat yang masih minim akan pengetahuan bahaya nyamuk, sedangkan terapat banyak jenis penyakit yang disebabkan oleh berbagai jenis nyamuk yang berbeda. Metode dalam penelitian yang akan digunakan adalah Metode tahapanpengembangan multimedia meliputi tahap *concept(*pengonsepan),*design*(perancangan) *Material Collecting (*pengumpulan bahan), *Assembly* (pembuatan),*Testing(pengujian), Distribution* (distribusi). Hasil akhir yang ingin dicapai adalah sebuah aplikasi media informasi yang mampu menarik minat masyarakat umum dalam mendapatkan informasi tentang jenis-jenis nyamuk, penyakit yang disebabkan, pencegahan dan pengobatan serta membantu para tenaga medis lebih mudah dan efektifdalam proses penyampaian informasi. |
| 13. | Christianto Dedy Djong | Aplikasi praktek dokter anak berbasis android pada apotik panacea kota kupang | 231 13 003 | 1. Emiliana Meolbatak, ST.MT 2. Emerensiana Ngaga,ST.MT | 1. Paskalis A. Nani,ST.MT 2. Sisilia D. B. Mau, S.Kom.MT | 2018 | Teknologi cangguh yang berkembang pesat adalah sistem operasi untuk telepon selular yakni *Android.* Dengan adanya teknologi *Adroid* pengguna telepon selular dapat melakukan kreasi dendiri ataupun mengundah aplikasi *Android* yang kemudian digunakan pada telepon pintar(*Smartphone*). Peran *smartphone* tidak hanya dirasakan dalam kehidupan manusia sehari-hari tetapi juga dirasakan dalam berbagai sektor bidang kehidupan seperti bidang pendidikan, perbankan, pemerintahan, politik, bisnis dan juga bidang kesehatan. Apotik Panacea melakukan pelayanan setiap hari yang dibuka pada jam 5 sore sampai dengan jam 9 malam dengan rata-rata kunjungan pasien 18-25 orang/hari.  Kendala-kendala yang dihadapi klinik praktek dokter anak, dalam hal pengambilan nomor antrian dan informasi tentang jadwal dokter dapat dilakukan dengan harus datang langsung ke tempat praktek, untuk itu diperlukannya pengembangan suatu aplikasi yang memanfaatkan teknologi *smartphone* yang bisa mengatasi kendala-kendala yang dihadapi klinik praktek dokter anak, dalam hal pengambilan nomor antrian dan informasi tentang jadwal dokter dapat dilakukan dengan tanpa harus datang langsung ke tempat praktek. Metode rekayasa perangkat lunak yang digunakan adalah model klasikyang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah *“Linear Squential Model”.* Model ini sering disebut dengan *“classic life cycle”* atau model *waterfall. Tools* yang digunakan dalam aplikasi ini menggunakan *XAMPP, Neatbeans, Adroid Studio* dengan menggunakan bahasa pemograman *Java* dan *Kotlin.* |
| 14. | Christoforus M.A. Baga | Media informasi penyakit Kusta berbasis multimedia | 231 11 011 | 1. Ignatius P.A.N. Samane, S,Si, M.Eng | 1. Donatus J. Manehat, S.Si, M.Kom 2. Sisilia D. B. Mau, S.Kom.MT | 2018 | Penyakit kusta (*Hansen)* adalah penyakit infeksi, yang disebabkan akteri *Mycobacterium leprae.* Bakteri ini dapat menyebabkan kerusakan permanen pada kulit, saraf dan anggota gerak mata, organ tubuh manusia terutama kulit. Penyakit kusta ini juga merupakan suatu penyakit yang masih menjadi pusat perhatian dunia dan sampai saat ini belum ada satu negara manapun yang bebas dari penyakit kusta. Selain kustau, terdapat beberapa penyakit yang termasuk dalam penyakit kulit yaitu penyakit kudis, kurap dan panu. Dari beberapa penyakit tersebut terdapat beberapa gejala yang mirip dengan penyakit kusta seperti kudis, kurap dan panu. Kemiripan gejala-gejala tersebut antara lain, seperti panu ada bercak tipis pada tubuh manusia, kusta terdapat bercak-bercak dan berakhir dengan kebotakan. Pemilihan multimedia sebagai basis dari media ini dikarenakan multimedia dapat menghasilkan media informasi yang menarik dalam segi tampilan antar muka, sehingga dapat menarik minat para pengguna untuk melihat, menggunakan dan mempelajari media informasi ini melalui media informasi penyakit kusta ini nantinya, pengguna dimungkinkan untuk mengetahui informasi lengkap tentang gejala-gejala, ciri-ciri penyebab, pencegahan dan pengobatanterhadap penyakit kusta ini. |
| 15. | Arza Andronikus Bano | Multimedia pembelajaran teknik budidaya jamur tiram | 231 12 043 | 1. Emiliana Meolbatak, ST.MT | 1. Donatus J. Manehat, S.Si, M.Kom 2. Patrisius Batarius, ST.MT | 2018 | Proses pembelajaran untuk membudidayakan jamur tiram saat ini masih menggunakan metode ceramah dan juga belajar dari buku. Hal ini merupakan sebuah kendala dalam proses pembelajaran yang menyebabkan para petanu pemula kurang mengerti materi yang diajarkan dikarenakan kurangnya fasilitas dan media alternatif untuk membuat kombinasi pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran alternatif berbasis *multimedia* yang dapat membantu petani jamur agar bisa belajar kapanpun. Metode yang digunakan adalah pengembangan *multimedia* dengan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk yang berupa rancangan aplikasi *multimedia.* Langkah-langka dalam metode perancangan meliputi : 1. *Concept(konsep) 2. Design(perancangan) 3. Material collecting (pengumpulan bahan) 4. Assembly (pembuatan) 5. Testing (pengujian aplikasi) 6. Distribution.* Hal yang diperoleh dari pembuatan aplikasi ini adalah agar para petani jamur mampu memahami materi dan praktik budidaya jamur tiram serta mengetahui manfaat dan perawatan ketika melakukan produksi jamur tiram. |
| 16. | Olganius Kapa Sena | Aplikasi fuzzy logic untuk menentukan kualitas pengaspalan | 231 14 068 | 1. Patrisius Batarius, ST.MT 2. Alfry Aristo J. SinlaE, S.Kom. M.Cs | 1. Donatus J. Manehat, S.Si, M.Kom 2. Yovenia C. Hoar Siki, ST.MT | 2019 | Sistem pengaspalan jalan raya yang komposisi campuran Bahannya yang belum sempurna dikarenakan pada proses pencampuran material yakni agregat dan aspal serta suhu yang digunakan saat pemadatan masih menggunakan perkiraan saja tanpa ada perhitungan yang sistematis sehingga menyebabkan pengaspalan pada Jalan Raya tidak begitu sempurna. Hal ini dapat menyebabkan jalan raya tersebut tidak dapat bertahan lama karena tidak ada sistem pencampuran bahan untuk pengaspalan yang mengatur tentang komposisi jumlah dari tiap material dan suhu yang digunakan pada saat pencampuran. permasalahan pencampuran bahan pengaspalan ini dapat diatasi dengan melakukan pengaturan pada sistem pencampuran untuk pengaspalan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan sistem kontrol logika Fuzzy atau sering disebut Fuzzy logic controller.Kontrol logika Fuzzy Fuzzy logic controller merupakan kontrol yang didasarkan pada logika Fuji sistem matematika yang menganalisis nilai input variabel. terdapat tiga variabel inputan yang digunakan dalam menentukan kualitas pengaspalan yaitu agregat, aspal dan suhu. Dalam penelitian ini, digunakan metode pemrograman terstruktur model waterfall untuk membangun aplikasi Fuzzy Logic. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. metode logika Fuzzi yang digunakan adalah metode mamdani di mana defuzzifikasinya ialah centroid.Penelitian ini menghasilkan output berupa bilangan crips yaitu kurang baik, cukup baik, baik dan sangat baik sebagai acuan untuk melakukan campuran pengaspalan. aplikasi ini dapat membantu para pegawai atau pekerja maupun pengecek kualitas pengaspalan para CV bumi indah dalam mengetahui jumlah dari tiap material dan suhu yang digunakan untuk pemanasan dalam pencampuran dan mengetahui tingkat akurasi hasil perhitungan sistem.diperoleh dari pembuatan aplikasi ini adalah agar para petani jamur mampu memahami materi dan praktik budidaya jamur tiram serta mengetahui manfaat dan perawatan ketika melakukan produksi jamur tiram. |
| 17. | Hendrikus B. Nenomnua | Aplikasi notifikasi suntik KB menggunakan SMS gateway | 231 13 025 | 1. Sisilia D. B. Mau, S.Kom.MT 2. Yovenia C. Hoar Siki, ST.MT | 1. Donatus J. Manehat, S.Si, M.Kom 2. Paulina Aliandu, ST,M.Cs | 2019 | Kantor BKKBN provinsi NTT menjadi lembaga yang handal dan dipercaya dalam mewujudkan penduduk tumbuh seimbang dan keluarga berkualitas salah satunya dalam program Keluarga Berencana sistem yang digunakan dalam instansi Keluarga Berencana masih manual seperti dalam pemberian jadwal suntik kepada akseptor yang masih ditulis secara manual pada kartu akseptor, maka perlu dibuatnya suatu sistem yaitu aplikasi notifikasi jadwal suntik KB menggunakan SMS gateway sehingga memudahkan kantor BKKBN dalam memberikan informasi. metode penelitian yang digunakan terdiri dari metode pengumpulan data dan pengembangan sistem, aplikasi notifikasi jadwal suntik KB menggunakan SMS gateway ini dibangun dengan bahasa pemrograman PHP, SMS gateway serta memanfaatkan database MySQL sebagai database server. dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa jadwal suntik KB menggunakan SMS gateway dapat membantu akseptor dalam mendapatkan informasi jadwal suntik KB dan dapat juga memberikan kemudahan bagi kantor BKKBN Provinsi NTT untuk dapat melakukan program pelayanan masyarakat yang lebih baik. |
| 18. | Eric septian kristanto dasilva | Aplikasi layanan informasi E-KTP pada dispenduk kota kupang Berbasis android | 231 13 079 | 1. Paulina Aliandu, ST,M.Cs 2. Paskali A. Nani,ST.MT | 1. Donatus J. Manehat, S.Si, M.Kom 2. Alfry Aristo J. SinlaE, S.Kom. M.Cs | 2019 | Teknologi pada saat ini sangat berperan penting bagi perkembangan manusia. banyak kegunaan dari teknologi yang mempermudah baik pekerjaan, mencari informasi, serta melakukan komunikasi yang memudahkan Masyarakat khususnya dalam melakukan prosedur kepengurusan KTP elektronik aplikasi ini yang nanti dibuat agar mempermudah pencantulan dalam pengambilan KTP elektronik yang telah selesai dibuat melalui mobile. pengamatan permasalahan di instansi dinas kependudukan dan pencatatan sipil kota Kupang dilihat dari permasalahan di atas khususnya masyarakat di kota Kupang yang sulit dalam melakukan proses pembuatan e-ktp yang biasa ditemukan yaitu kurangnya informasi kepengurusan dan lamanya waktu pengambilan e-ktp metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini dengan metode waterfall. perancangan aplikasi yang ditampilkan dalam sistem ini menggunakan Android, bahasa pemrogramannya itu Dart dan MySQL sebagai database server. dengan adanya aplikasi ini yang akan dibangun mempermudah pencarian informasi dan jadwal pengambilan e-ktp tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana Merancang dan membangun sebuah layanan informasi pengambilan e-ktp berbasis Android agar terjadwal dalam pengambilan e-ktp dan juga informasi seputar kepengurusan e-ktp dari kantor dinas kependudukan dan pencatatan sipil kota Kupang. |
| 19. | Indra Evalindo Tamoes | Klasifikasi penyakit sapi bali menggunakan algoritma K-Nearest Neighbor berbasis web | 231 13 109 | 1. Paskalis A. Nani,ST.MT 2. Yovenia C. Hoar Siki, ST.MT | 1. Donatus J. Manehat, S.Si, M.Kom 2. Alfry Aristo J. SinlaE, S.Kom. M.Cs | 2019 | Sapi Bali telah terbesar hampir di seluruh provinsi di Indonesia dan berkembang cukup pesat di banyak daerah karena mempunyai daya adaptasi yang baik terhadap lingkungan yang buruk. namun ada beberapa faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan sapi Bali, Salah satunya yaitu infeksi penyakit. Hal ini tentu berdampak pada peternak sapi Bali Karena kurangnya pengetahuan mengenai berbagai penyakit yang menyerang hewan ternaknya serta sulitnya mencari tenaga medis seperti dokter hewan sehingga peternak tidak dapat secara cepat menangani sapi yang terkena penyakit. oleh karena itu perlu dibuat suatu sistem yaitu klasifikasi penyakit sapi Bali menggunakan algoritma K-NN berbasis web sehingga memudahkan masyarakat dalam Mengidentifikasi jenis penyakit berdasarkan gejala-gejala yang muncul pada sapi. model yang digunakan dalam mengembangkan sistem ini adalah waterfall. model ini terdiri dari beberapa tahap yakni analisis, desain, implementasi, pengujian dan pemeliharaan. klasifikasi penyakit sapi Bali ini dibangun dengan bahasa pemrograman PHP, memanfaatkan database SQL sebagai database server serta menggunakan algoritma K-NN. klasifikasi penyakit sapi Bali menggunakan algoritma K-NN berbasis web Ini menghasilkan informasi kepada masyarakat mengenai jenis penyakit sapi Bali berdasarkan gejala-gejala pada website. informasi yang dihasilkan meliputi gejala jenis penyakit dan solusi penanganan awal. |
| 20. | Estefanus Ulu Bere | Aplikasi logika fuzzy untuk memprediksi tingkat produktivitas ayam petelur dengan metode mamdani berbasis web | 231 15 011 | 1. Sisilia D. B. Mau, S.Kom.MT 2. Emerensiana Ngaga,ST.MT | 1. Paulina Aliandu, ST,M.Cs 2. Ign. Pricher A. N. Samane, S.Si, M. Eng | 2019 | Ayam ras petelur merupakan salah satu ternak yang dapat memenuhi kebutuhan protein hewani, selain daging tentunya telur yang dihasilkan dapat dikonsumsi oleh manusia di kota Kupang, NTT ayam ras petelur sangatlah dibutuhkan oleh masyarakat sebagai sumber protein yang dihasilkan dari telur ayam ras petelur itu sendiri. dalam pemeliharaan ayam ras petelur perlu diperhatikan khusus karena ayam ras petelur rentan terhadap penyakit dan kondisi alam sekitarnya sehingga hasil produksi ayam akan terhambat faktor-faktor seperti pakan, suhu, kelembaban udara dan umur ayam juga dapat mempengaruhi hasil produksi ayam. masalah yang dihadapi ialah pada masa produksi para ternak masih sering mengabaikan faktor-faktor tersebut titik sehingga peternak sering memberi pakan tidak sesuai dengan umur ayam, dapat menurunkan jumlah produksi dan kualitas serta menambah resiko kerugian selama pemeliharaan. oleh karena itu, permasalahan dapat diatasi dengan cara menggunakan aplikasi logika Fuzzi untuk memprediksi tingkat produktivitas ayam petelur menggunakan metode mamdani dengan metode mean of Maximum(mom) untuk defuzzifikasinya.Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah PHP. hasil dari penelitian ini ialah aplikasi logika fuzzi untuk memprediksi dan meningkatkan produktivitas ayam petelur serta menghasilkan output hasil produksi telur ayam secara akurat dan tepat sehingga dapat membantu para peternak untuk mendapatkan hasil produksi telur yang optimal dan meminimalkan kerugian. |
| 21. | Aprilianus kritianus lalo | Implementasi algoritma C4.5 untuk klasifikasi penjualan barang di swalayan dutalia | 231 16 044 | 1. Patrisius Batarius, ST.MT 2. Yovenia C. Hoar Siki, ST.MT | 1. Donatus J. Manehat, S.Si, M.Kom 2. Alfry Aristo J. SinlaE, S.Kom. M.Cs | 2020 | Perusahaan-perusahaan ritel, Termaksud Swalayan dutalia, dituntut untuk mengambil keputusan secara tepat dalam strategi pemasaran dengan melihat kondisi pasar. namun, pihak Swalayan kerap kali mengalami kesulitan dalam memprediksi angka penjualan produk, terlebih lagi pihak Swalayan belum memiliki teknik khusus guna melakukan prediksi angka penjualan barang di masa depan. hal hal ini menyebabkan Pihak Swalayan tidak mampu menentukan stok minimum barang yang dijual. oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk merancang bangun sebuah sistem yang menerapkan algoritma c45 untuk mengelola data dalam jumlah besar untuk menentukan pola penjualan barang. berdasarkan decision tree yang terbentuk,Akan dilakukan prediksi terhadap Kumpulan data penjualan barang baru. sehingga, pihak Swalayan dutalia dapat menentukan stok minimum barang. atribut yang digunakan berjumlah 6 buah yaitu jenis barang harga, jumlah jual, waktu jual, momen jual, dan status penjualan sebagai atribut target. berdasarkan pengujian terhadap data training dan data hasil prediksi pada aplikasi rapiminder studio versi 9.7,Akurasi perhitungan yang dihasilkan mencapai 100% sehingga sistem yang dirancang bangun dapat digunakan untuk memprediksi penjualan barang di masa depan. |
| 22. | Grasiliano leto tato | Sistem informasi geografis pemetaan kawasan hutan lindung kabupaten ngada berbasis web | 231 14 150 | 1. Donatus J. Manehat, S.Si, M.Kom 2. Frengky Tedy, ST.MT | 1. Paulina Aliandu, ST,M.Cs 2. Sisilia D. B. Mau, S.Kom.MT | 2020 | Hutan merupakan sumber daya alam yang dapat menciptakan kestabilan ekosistem alam di sekitarnya serta dapat diperbaharui dan dilestarikan. Kabupaten Ngada merupakan salah satu kabupaten di Nusa Tenggara Timur yang letaknya di bagian tengah Pulau Flores terletak antara 8\* 20’ - 8\* 57’ LS dan 120\*48 - 121\*11’ BT,Serta luas wilayah adalah 1.620,92 KM2. Dilihat dari luas wilayah, Kabupaten Ngada memiliki kawasan hutan yang cukup luas sehingga dibutuhkan sebuah pemetaan mengenai kawasan hutan lindung. kantor kesatuan pengelola hutan lindung (KPHL) Kabupaten Ngada merupakan kantor pelaksana pemantapan kawasan hutan Berdasarkan Keputusan Menteri Kehutanan nomor 6.188 kpts- 11//2002 yang telah diubah dengan keputusan menteri kehutanan nomor P. 25/menhut II/2007 tanggal 6 Juli 2007. oleh karena itu, dibuatlah perancangan aplikasi sistem informasi geografis (sig) untuk pemetaan kawasan hutan lindung di Kabupaten Ngada berbasis website, agar dapat menampilkan gambaran peta kawasan hutan lindung yang ada di Kabupaten Ngada. sehingga masyarakat dapat mengetahui kawasan hutan yang telah dilindungi. metodologi pengembangan sistem yang digunakan adalah metode waterfall (siklus air terjun)Titik perancangan peta yang ditampilkan dalam sistem ini menggunakan quantumgis, dan tools yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah PHP sebagai bahasa pemrograman, my SQL sebagai database server. |
| 23. | Amandus juan diego mite | Penentuan penerima program keluarga harapan ( pkh ) menggunakan metode technique for other reference by similaryti to ideal solution ( topsis ) | 231 14 025 | 1. Emiliana Meolbatak,ST.MT 2. Donatus J. Manehat, S.Si,.M.Kom | 1. Natalia M. Mamulak, ST.MM 2. Ign. Pricher A.N. Samane,S.Si.M.Eng | 2020 | Pada penelitian ini dilakukan rancang bangun sistem untuk membantu pihak unit pelaksana program keluarga harapan dalam pengambilan keputusan penentuan penerima bantuan program keluarga harapan (pkh) . dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan nantinya memudahkan uppkh kota Kupang guna menentukan penerima bantuan PKH agar lebih akurat dan tepat sasaran. dengan adanya data yang akurat dan tepat sasaran akan dapat meminimalisir waktu yang terbuang dalam survei lapangan dan dapat menggunakan sistem yang telah dirancang ini. u ppkh kota Kupang masih mengalami beberapa kendala dan permasalahan dalam penentuan penerima bantuan program keluarga harapan (pkh).Yaitu, pendamping PKH harus melakukan survei langsung dalam pemilihan peserta juga dapat dipengaruhi oleh penilaian objektif pendamping PKH sehingga bantuan yang diberikan tidak sesuai sasaran PKH. data yang Tercatat pun masih menggunakan kertas yang sangat rawan hilang, basah bahkan terbakar titik oleh karena itu diperlukan suatu sistem atau aplikasi yang memudahkan pihak uppkh dalam menentukan siapa saja penerima bantuan PKH. sehingga bantuan PKH dapat diterima oleh keluarga yang menjadi target sasaran bantuan PKH titik serta membuat laporan yang tersimpan dan terarsip dengan aman. |
| 24. | Mario cristyanto lelang aya | Implementasi sistem pakar untuk mengetahui kepribadian anak dengan metode forward chaining di tkk harapan bangsa kabupaten ngada | 231 14 077 | 1. Donatus J. Manehat, S.Si,.M.Kom 2. Frengky Tedy,ST.MT | 1. Patrisius Batarius, ST.MT 2. Sislia Daeng Baka Mau,S.Kom.M.T | 2020 | Anak-anak adalah generasi masa depan dan lingkungan kehidupan yang mereka tahu adalah yang pertama kali di lingkungan keluarga. peran orang tua dalam mengasuh anak sangat berpengaruh dalam pembentukan perkembangan kepribadian anak Setiap anak dilahirkan dengan ciri kepribadian yang berbeda, tetapi orang tuanya yang bertindak sebagai pengasuh mereka belum tentu tahu persis seperti apa karakteristik kepribadian dari anak-anak mereka terutama karakteristik dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. kurang pengetahuan orang tua mengetahui karakteristik dan kepribadian anak mereka serta kurangnya keterbatasan ruang dan waktu ketika harus berkonsultasi dengan ahli di bidang psikologi dapat menyebabkan masalah untuk orang tua harus melakukan perawatan yang tepat untuk anak karena tidak sesuai dengan karakteristik kepribadian dimiliki oleh setiap anak dan dapat secara negatif mempengaruhi perkembangan anak. salah satunya berperilaku buruk anak atau yang biasa disebut anak nakal. masalah yang menyebabkan kekhawatiran diantara orang tua tentang perkembangan pada anak-anak mereka titik oleh karena itu, diperlukan suatu aplikasi yang dapat membantu salah satunya adalah sistem pakar sistem pakar mencoba menemukan solusi sebagai seorang ahli. persiapan sistem pakar ini menggunakan PHP dan MySQL dengan menggunakan metode inferensi forward chaining, yang bertujuan untuk mengeksplorasi gejala yang ditampilkan dalam bentuk pertanyaan untuk menganalisis tipe karakteristik kepribadian pada anak-anak adalah pendekatan yang baik untuk masalah-masalah tertentu seperti perencanaan, pengawasan, regulasi, dan interpretasi. sistem akan menanyakan beberapa pertanyaan meskipun hanya perlu menganalisis beberapa gejala untuk mencapai kesimpulan. sistem ini dibuat agar dapat menyediakan layanan online berbasis web tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu untuk konsultasi. |
| 25. | Abner efrain samuel tanone | Pemanfaatan least cost untuk distribusi tugas produksi pada meubel | 231 16 039 | 1. Patrisius Batarius, ST.MT 2. Ign. Pricher A.N. Samane,S.Si.M.Eng | 1. Frengky Tedy,ST.MT 2. Emerensiana Ngaga,ST.MT | 2020 | Mengenai penyelesaian masalah yang kompleks terhadap setiap produksi barang merupakan sesuatu yang penting sehingga dibutuhkan suatu perhitungan yang mengoptimalkan biaya produksi barang tersebut.Produksi barang di meubel kayu cv.billo datang seringkali mengalami kendala dalam proses kerjanya. Hal ini disebabkan karena jumlah permintaan yang banyak dan tidak didistribusikannya tugas produksi pada setiap mebel yang dimilikinya.Agar distribusi tugas tersebut dapat diselesaikan perlu adanya suatu sistem yang dapat membantu dalam proses produksi barang pada mebel. salah satu sistem yang dapat diterapkan adalah menggunakan metode least cost. dalam pendistribusian tugas produksi barang yang akan diproduksi meliputi barang umum seperti kursi meja dan lemari titik pada sistem ini akan dihitung berdasarkan asumsi-asumsi yang diterapkan seperti waktu kerja biaya produksi, dan permintaan barang. sistem yang dibuat pada penelitian ini ialah menggunakan bahasa Java titik hasil dari penelitian ini berupa aplikasi yang dapat membantu pendistribusian tugas produksi pada meubel kayu. |
| 26. | Romeu oliviera hendriques | Aplikasi pembayaran iuran sekolah-sekolah katolik di yayasan sagrado coracao de jesus maliana berbasis web | 231 16 072 | 1. Donatus J. Manehat, S.Si,.M.Kom 2. Alfry Aristo J. SinlaE, S.Kom. M.Cs | 1. Paskalis A. Nani, ST.MT 2. Emerensiana Ngaga,ST.MT | 2021 | Yayasan sagardo caracao de Jesus adalah sebuah lembaga pendidikan formal yang mengelola 58 sekolah Katolik di wilayah Keuskupan Mariana. Dalam menangani kegiatan pembayaran iuran sekolah-sekolah Katolik yang bernaung di bawah Yayasan sagardo coracao de Jesus masih menggunakan buku untuk mencatat transaksi pembayaran serta harus dilakukan di Yayasan.Hal ini menimbulkan masalah seperti kurangnya keamanan data, pengolahan data pembayaran manual yang membutuhkan waktu relatif lebih lama, serta keharusan orang tua pergi ke yayasan untuk membayar iuran sekolah. sebuah aplikasi pembayaran iuran sekolah berbasis web merupakan solusi yang tepat yang dibutuhkan oleh Yayasan sagrado coracao de Jesus untuk menangani kegiatan pembayaran iuran sekolah-sekolah milik Yayasan.Penggunaan media website memudahkan orang tua untuk menunjukkan bukti pembayaran tanpa harus datang ke yayasan titik aplikasi yang dibangun juga dapat mempercepat proses pencatatan pembayaran iuran dan pencarian data oleh pegawai yayasan. aplikasi pembayaran iuran sekolah-sekolah Katolik di Yayasan sagrado coracao de Jesus berbasis web dibangun menggunakan Framework conditier 3 yang berbasis PHP, dengan basis data yang dibangun menggunakan MySQL. Berdasarkan hasil penelitian aplikasi pembayaran iuran sekolah-sekolah Katolik di Yayasan sagrado coracao de Jesus berbasis web memudahkan orang tua serta Yayasan dalam melakukan transaksi pembayaran yang lebih efisien dan cepat. |
| 27. | Fransiskus xaverius rakmeni | Pengembangan pembelajaran interaktif mata kuliah sistem respirasi materi bronliolitis pada stikes maranatha kupang berbasis multimedia | 231 17 129 | 1. Donatus J. Manehat, S.Si,.M.Kom 2. Emerensiana Ngaga,ST.MT | 1. Emiliana Meolbatak,ST.MT 2. Sislia Daeng Baka Mau,S.Kom.MT | 2021 | Peningkatan kualitas pembelajaran memerlukan upaya yang menyeluruh termaksud kualitas pembelajaran di jurusan Keperawatan Stikes Maranatha Kupang salah satu bidang yang patut mendapat perhatian adalah mata kuliah sistem respirasi para pokok bahasan bronkiolitis. mata kuliah sistem respirasi dalam pokok bahasan bronkiolitis yang selama ini diajarkan masih menggunakan cara pembelajaran yang bersifat klasik yaitu masih menggunakan buku, sementara materi bronkiolitis memiliki banyak gambar-gambar yang berkaitan dengan organ tubuh bagian dalam manusia yang rumit dan membutuhkan pemahaman lebih tinggi. tidak adanya alat peraga dan menjadi masalah yang sangat besar pada Stikes Maranatha Kupang karena jumlah mahasiswa banyak dan dosen pengasuh mata kuliah bronkiolitis berjumlah dua orang. pembahasan mengenai bronkiolitis membutuhkan multimedia agar Mahasiswa dapat lebih memahami dan dapat menyerap materi dengan mudah materi bronkiolitis memuat materi tentang organ dalam manusia dan simulasikan berupa gambar-gambar sehingga dosen memerlukan waktu yang cukup banyak untuk menggambar dan mensimulasikan gambar-gambar tersebut menjadi sebuah rangkaian materi pembelajaran bronkiolitis berbasis multimedia dibangun menggunakan macromedia 8 dengan bahasa pemrograman action script 2 metode yang digunakan dalam pembangunan aplikasi adalah metode pengembangan multimedia. hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pembelajaran interaktif bronkiolitis mata kuliah sistem respirasi berbasis multimedia yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah untuk diserap oleh mahasiswa Stikes Maranatha Kupang. |
| 28. | Richy ryonando marcus | Aplikasi edukasi bahasa inggris berbasis android untuk anak usia dini | 231 17 128 | 1. Emerensiana Ngaga,ST.MT 2. Paskalis A. Nani, ST.MT | 1. Natalia M. Mamulak, ST.MM 2. Sislia Daeng Baka Mau,S.Kom.MT | 2021 | Perkembangan smartphone sangat pesat sesuai dengan kebutuhan konsumen unjuk kerja yang optimal dibenamkan ke dalam setiap smartphone oleh per produsen agar semakin memiliki nilai jual. Seperti contohnya sistem operasi yang dipakai pada setiap smartphone. salah satu sistem operasi yang sedang populer saat ini adalah Android. Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis Linux yang menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri. kecenderungan anak untuk bermain permainan yang ada pada gadget sangat besar karena menampilkan desain grafis yang cukup menarik. untuk anak usia PAUD tentu menjadi kendala dalam mempelajari bahasa baru, salah satunya bahasa Inggris yang cukup sulit dalam pengucapannya. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran di PAUD grow kids, permasalahan yang mendasar pada pembelajaran bahasa Inggris yaitu bahasa Inggris merupakan bahasa baru yang diajarkan kepada anak Sehingga butuh metode khusus dalam pembelajaran titik Hal ini tentulah menjadi modal dasar pengembangan aplikasi edukasi bagi pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak usia dini. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah unified process (UP)Dengan beberapa fase yaitu, Inception, elaboration, construction, Transition. aplikasi ini dibangun menggunakan Eclipse titik penelitian ini menghasilkan aplikasi edukasi Bahasa Inggris untuk anak usia dini, yang terdiri dari dua kategori yaitu kategori belajar dan bermain dengan maksud dapat meningkatkan kemampuan anak-anak usia dini mempelajari bahasa Inggris. |
| 29. | Marianus naja | Sistem informasi kelompok tani kabupaten sikka berbasis web | 231 14 005 | 1. Patrisius Batarius,St.MT 2. Sislia Daeng Baka Mau,S.Kom.MT | 1. Donatus J. Manehat, S.Si,.M.Kom 2. Ign. Pricher A.N. Samane,S.Si.M.Eng | 2021 | Sistem informasi kelompok tani merupakan suatu sistem informasi yang berbasis web yang dapat mengelola penginputan data kelompok pertanian baik itu data petani maupun data hasil Tani serta pendataan lainnya Adapun pendataan kelompok petani masih menggunakan cara manual. belum ada sistem yang mengatur pendataan kelompok tani titik dalam membuat sistem informasi kelompok tani ini digambarkan dengan menggunakan arsitektur sistem, diagram konteks diagram arus data, pemodelan database dan ERD (entity relationship diagram).Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi sistem informasi kelompok tani Kabupaten Sikka berbasis web pada Dinas Pertanian Kabupaten Sikka yang dapat memberikan kemudahan dalam pendataan kelompok tani. metode yang digunakan adalah metode waterfall. hasil dari penelitian ini berupa sistem informasi kelompok tani berbasis web yang dapat melakukan pengolahan data kelompok tani. aplikasi ini juga diharapkan dapat membantu Dinas Pertanian Kabupaten Sikka dalam melakukan pengelolaan data agar mudah dalam pendataan pendataan kelompok tani. |
| 30. | Katarina suryaningsih | Rancang bangun aplikasi inventaris barang berbasis web di smk negeri witihama | 231 17 063 | 1. Donatus J. Manehat, S.Si,.M.Kom 2. Sislia Daeng Baka Mau,S.Kom.MT | 1. Paskalis A. Nani, ST.MT 2. Alfry Aristo J. SinlaE, S.Kom. M.Cs | 2021 | Aplikasi berbasis web di bidang pendidikan kini telah menawarkan berbagai kemudahan dalam membantu kegiatan belajar dan mengajar serta administrasi atau dalam hal ini inventaris barang sekolah di dalam lingkungan pendidikan SMK Negeri witihama merupakan salah satu institusi pendidikan di mana proses pendataan inventaris barangnya masih menggunakan pencatatan dalam buku dan setiap bulannya laporan inventaris barang sekolah masih dibuat menggunakan aplikasi Microsoft Excel. permasalahan lain yang sama Dalam proses inventaris adalah proses inventaris peralatan praktek yang tidak terkoordinir dengan baik sehingga menyebabkan banyak peralatan praktek yang hilang titik ketua jurusan sebagai penanggung jawab seringkali kesulitan dalam mempertanggungjawabkan peralatan praktek yang hilang tujuan penelitian ini adalah merancang bangun sebuah aplikasi inventaris barang berbasis web yang mencakup proses pendataan barang, baik barang habis pakai maupun tidak habis pakai, data pengadaan barang, data mutasi barang, data distribusi barang, data peminjaman dan pengambilan barang serta laporan-laporan yang diberikan dengan hal-hal tersebut seperti laporan mutasi barang dan laporan inventaris barang sekolah metode yang digunakan dalam merancang aplikasi inventaris barang berbasis web di SMK Negeri witihama adalah metode waterfall.Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi berbasis web yang dapat membantu proses inventaris barang sekolah agar berjalan dengan lancar dan tidak ada lagi kesalahan terhadap data barang yang diinput serta memudahkan dalam proses pembuatan laporan bulanan inventaris barang sekolah dan membantu proses inventaris peralatan praktek agar terkoordinir dengan baik. |