

KATA PENGANTAR KETUA PELAKSANA



Perkenalkan nama saya Muhammad Aldena Herdiputra selaku ketua panitia mahasiswa pada kegiatan Senamika Tahun 2020. Suatu kebanggaan bagi saya untuk menyambut anda semua pada konferensi nasional mahasiswa pertama kalinya bagi kami Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran Jakarta.

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh peserta yang sudah berpartisipasi pada kegiatan Senamika khususnya peserta yang berasal dari Universitas Binadarma Palembang karena sudah meluangkan waktunya untuk ikut serta sebagai peserta seminar.

Tak lupa saya ucapkan terima kasih kepada seluruh panitia baik mahasiswa maupun dosen karena telah berhasil membuat kegiatan senamika dapat berjalan lancar sedemikian rupa dan kami juga berhasil untuk bekerja sama dengan mitra jurnal terakreditasi yaitu Jurnal Multinetics dari Jurnal Komputer Politeknik Negeri Jakarta serta Jurnal Teknik Informatika UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Pada Senamika kali ini tercatat 147 *paper* yang telah *submit* dan 66 *paper* yang terseleksi untuk melakukan presentasi. Sedangkan untuk peserta seminar berjumlah 200 peserta. Saya sebagai mahasiswa berharap kegiatan ini dapat membekali mahasiswa sebelum lulus dari UPN Veteran Jakarta agar nantinya dapat bersaing di tingkat nasional maupun Internasional, kemudian saya juga berharap kepada mahasiswa yang masih berstatus aktif di Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran Jakarta dapat menunjang prestasi ataupun kemajuan Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran Jakarta sebagai perguruan tinggi negeri.

Akhir kata saya ucapkan *Wassalamualaikum wr.wb.* dan Salam Bela Negara.

Muhammad Aldena Herdiputra
Ketua Pelaksana

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER.....	v
KATA PENGANTAR KETUA PELAKSANA.....	vi
VULNERABILITY ASSESMENT DAN KAJIAN ASPEK APPLICATION SECURITY PADA APLIKASI SKRIPSI ONLINE (SIPSO) FTI PERBANAS.....	1
IMPLEMENTASI KEAMANAN IDS/IPS DENGAN SNORT DAN IPTABLES PADA SERVER.....	10
PENGAMANAN DATA PELAUT MENGGUNAKAN ALGORITMA RIVEST SHAMIR ADLEMAN (RSA) PADA PT. BSM CSC INDONESIA.....	17
PEMBANGUNAN FRAMEWORK WEB AUTOMATION TESTING MENGGUNAKAN SERENITY BDD PADA STUDI KASUS APLIKASI SUPPLY CHAIN.....	25
PENGENALAN NAMA HEWAN PURBAKALA BERBASIS AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN MARKED BASED TRACKING DAN SUARA.....	34
MONITORING LAHAN TERBANGUN DI KABUPATEN BOGOR DENGAN CITRA LANDSAT 8 MENGGUNAKAN METODE TASSELED CAP TRANSFORMATION (TCT).....	41
DESIGN MODEL PINTERNAK (APLIKASI PENDUKUNG SISTEM INFORMASI SEKTOR PETERNAKAN BERBASIS ANDROID).....	51
PENERAPAN AUGMENTED REALITY UNTUK MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANAN.....	58
PENGEMBANGAN SISTEM MONITORING DAN ALERTING DENGAN MENGGUNAKAN TICK STACK PADA SISTEM OPERASI LINUX DI PT XXX.....	65
PENEMUAN POLA ASOSIASI PADA DATA RESTORAN MENGGUNAKAN ALGORITMA HASH BASED.....	71
SISTEM KUNCI PINTU RFID DAN PASSWORD BERBASIS ARDUINO UNO DENGAN ONE TIME PASSWORD MELALUI SMS.....	81
KLUSTERING JUMLAH PENDUDUK KOTA BANDUNG PER KELURAHAN DAN KECAMATAN BERDASARKAN STATUS PERKAWINAN PADA TAHUN 2019 DENGAN METODE K-MEANS.....	92
PENERAPAN ALGORITMA REGRESI LINIER UNTUK PREDIKSI PADA DATA OBAT ANTIBIOTIK.....	102
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAYANAN ADMINISTRASI PASIEN PADA KLINIK DAN APOTEK KELUARGA BERBASIS WEB.....	112
KLASIFIKASI DAN PREDIKSI TINGKAT PENGANGGURAN TERBUKA DI INDONESIA MENGGUNAKAN METODE CLASSIFICATION AND REGRESSION TREE (CART).....	123
PENGUKURAN TINGKAT KEMATANGAN TEKNOLOGI MOBILE BANKING DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK COBIT 5 DOMAIN APO (STUDI KASUS BANK NEGARA INDONESIA).....	131
UJI KELAYAKAN RANCANGAN INDIKATOR SISTEM INFORMASI AKADEMIK (SIKAD) UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA MENGGUNAKAN KERANGKA KERJA COBIT5.....	136
ANALISIS SISTEM INFORMASI ADMIN PEMESANAN TIKET PESAWAT (STUDI KASUS PT MUTIARA GARUDA TOUR AND TRAVEL).....	141
ANALISIS SISTEM PEMESANAN TEMPAT PERKEMAHAN DAN Mencari Jalur Terbaik Di Bukit Pengilon Yogyakarta.....	152
ANALISIS PENYIMPANAN DATA BIOMETRIK PADA BASIS DATA.....	163
PREDIKSI PENYEBAB UTAMA KEMISKINAN DI INDONESIA DENGAN ALGORITMA <i>DECISION TREE</i> C5.0.....	172
IMPLEMENTASI MARKER BASED TRACKING UNTUK PENGENALAN HEWAN LIAR BERBASIS AR.....	182
UJI VALIDITAS INDIKATOR AUDIT SISTEM INFORMASI MENUNGGUNAKAN COBIT 5.0 DOMAIN DELIVER, SERVICE AND SUPPORT (DSS) PADA IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI DOKUMEN ELEKTRONIK (SIDOEL) STUDI KASUS: PT ANGKASA PURA II.....	189
RANCANG BANGUN APLIKASI PEMASARAN PERUMAHAN DENGAN AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN METODE WATERFALL.....	194

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAPORAN SENGKETA DI INSTITUSI PEMERINTAH (STUDI KASUS: SEKRETARIAT PENGADILAN PAJAK).....	202
PEMILIHAN CCTV TERBAIK MENGGUNAKAN METODE TECHNIQUE FOR OTHERS REFERENCE BY SIMILARITY TO IDEAL SOLUTION (TOPSIS).....	210
DESAIN USER INTERFACE UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN DAN HEURISTIC EVALUATION PADA APLIKASI KLINIK.....	221
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA LAUNDRY NEW AND CARE BERBASIS WEB	226
APLIKASI PELAYANAN KANTIN PADA KANTIN UPN “VETERAN” JAKARTA.....	233
AUTOMATISASI TIM PENGUJI SIDANG TUGAS AKHIR/SKRIPSI FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA.....	241
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENILAIAN DRIVER BERBASIS WEB PADA PERUM PERURI.....	253
IMPLEMENTASI TEKNOLOGI DATASAP SERVER DALAM PEMBANGUNAN APLIKASI PELAPORAN PELANGGARAN PERDA NOMOR 13 TAHUN 2016 DI KABUPATEN SUKABUMI BERBASIS ANDROID DAN LOCATION BASED SERVICE (LBS).....	262
SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN TRAVEL UMRAH DI JAKARTA SELATAN MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) DENGAN BERBASIS WEB.....	269
SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB (STUDI KASUS: YAYASAN AL-HASRA).....	281
ANALISIS DAN PERANCANGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM UNTUK EVALUASI KARYAWAN	291
RANCANG BANGUN SISTEM PENDAFTARAN DAN PRETEST TOEFL BERBASIS WEB (STUDI KASUS: UNIT PELAYANAN TERPADU BAHASA UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA).....	302
PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE LOST AND FOUND.....	312
PERANCANGAN DAN PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI DOSIR ELEKTRONIK PADA PUSDATIN KEMENTERIAN PERTAHANAN.....	319
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BERKAS PUTUSAN BERBASIS WEB DI PENGADILAN PAJAK REPUBLIK INDONESIA.....	326
PENGARUH MINAT BELAJAR MAHASISWA TERHADAP TINGKAT PENGGUNAAN <i>E-LEARNING</i> UPN VETERAN JAKARTA (STUDI KASUS : FAKULTAS ILMU KOMPUTER).....	334
ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI MUSEUMACAN.....	344
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN VOLUNTEER EVENT BERBASIS ANDROID.....	351
APLIKASI KONSELING SISWA BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SEKOLAH MENENGAH ATAS 41 JAKARTA).....	361
SISTEM INFORMASI E-KANTIN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK HTML5.....	376
E-CRM SYSTEM BERBASIS WEB DI SEKRETARIAT PENGADILAN PAJAK.....	387
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KOPERASI SIMPAN PINJAM BERBASIS WEB DENGAN METODE WATERFALL MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS: KOPERASI BHAKTI SEDANA SIMPAN PINJAM).....	394
ANALISIS DAN PERANCANGAN SIPATUBEL (SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERWIRA TUGAS BELAJAR) DI KEMENTERIAN PERTAHANAN REPUBLIK INDONESIA.....	405
DESAIN UJI APLIKASI MYNURZ MENGGUNAKAN FRAMEWORK COBIT 5 DOMAIN DSS (DELIVERY, SUPPORT, SYSTEM) PADA PT KRONUS.....	415
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN IKAN AIR TAWAR BERBASIS WEB STUDI KASUS : N’CEX AQUATIC.....	419
DESAIN APLIKASI PARIWISATA UNTUK MENARIK PENGUNJUNG MONAS BERBASIS ANDROID.....	425
DESAIN APLIKASI RAGOONAN.....	432
UJI VALIDITAS INDIKATOR AUDIT SISTEM INFORMASI MENGGUNAKAN FRAMEWORK COBIT 5.0 PADA IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENDATAAN KELUARGA CARIK JAKARTA STUDI KASUS: KELURAHAN CIPEDAK.....	437

DESAIN APLIKASI GALERI NASIONAL INDONESIA APPLICATION DESIGN NATIONAL GALLERY OF INDONESIA.....	442
PERANCANGAN <i>DESAIN</i> APLIKASI <i>VIDEO</i> PEMBELAJARAN BERBASIS <i>WEBSITE</i> DI PUSTEKKOM – KEMENDIKBUD JENJANG SEKOLAH MENENGAH PERTAMA.....	450
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA PERUSAHAAN MANUFAKTUR (STUDI KASUS: PT. NURANI ALAM INDONESIA).....	459
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENILAIAN ANGKA KREDIT AUDITOR (STUDI KASUS: BADAN PUSAT STATISTIK RI).....	468
ANALISIS USER EXPERIENCE DAN REDESAIN WEBSITE MY PERMATA WISATA DENGAN MENGGUNAKAN METODE COGNITIVE WALKTHROUGH.....	478
PERANCANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN KENDARAAN MILITER DENGAN METODE MARKER BASED TRACKING.....	491
APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN SENJATA MILITER MODERN MENGGUNAKAN MARKER BASED TRACKING.....	502
SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO AL-FADLA.....	507
RANCANG BANGUN APLIKASI PEMASARAN ELEKTRONIK BERBASIS AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN METODE WATERFALL.....	518
PENINGKATAN SISTEM PELAYANAN PARIWISATA DENGAN MENGGUNAKAN SISTEM INFORMASI TOUR ONLINE BERBASIS APLIKASI MOBILE (STUDI KASUS: MUSEUM PANCASILA SAKTI LUBANG BUAYA).....	526
PENERAPAN AUGMENTED REALITY HEWAN BURUNG BERDASARKAN KLASIFIKASI JENIS MAKANAN MENGGUNAKAN MARKER BASED TRACKING.....	532
ANIMASI INTERAKTIF BELAJAR BERHITUNG BERBASIS ANDROID.....	538
PROTOTYPE PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNSUR KIMIA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY.....	545
MULTIMEDIA 3D FLIPBOOK SEBAGAI ALTERNATIF UNTUK MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN DRAMA SECARA MANDIRI.....	554