

DAFTAR ISI

INFORMASI PROSIDING	I
REVIEWER	II
KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI	IV
Perancangan Aplikasi Multimedia Animasi 3D Surat Pemberitahuan Pajak Tahunan Menggunakan Blender Game Engine Afrilliana Sari, Eliyani	1
Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Uang Saku Berbasis Android William Kurniawan, Citra Lestari	10
Rancang Bangun dan Implementasi Aplikasi Point of Sales Untuk UKM Viko Wijaya, Adi Suryaputra Paramita	18
Perbandingan Konsumsi Energi Model Mobilitas Gauss-Markov dan Random Walk pada Protokol Routing AODV Yohanes Priyo Atmojo	23
Rancang Bangun Collectible Card Game "Magic Masters" Berbasis Android (Front-End) Marcello Malvin	27
Rancang Bangun Sistem Back-End Collectible Card Game "Magic Masters" Gary Haogan Thekimman	35
Efektivitas penggunaan WI-FI dalam penyelesaian tugas perkuliahan di STMIK STIKOM Bali I Wayan Gede Narayana	47
Rancang Bangun Aplikasi Tes Kepribadian MMPI – Edisi 2 Berbasis Web (Studi Kasus : Capacity Building Center, Universitas Ciputra) Yessica Gracia Chandra	53
Rancang Bangun Aplikasi <i>Game</i> Edukasi Pendidikan Karakter Berbasis Android Vencent Februs Livano, Citra Lestari	59
Membangun Website Agenda Adat Banyuwangi Memanfaatkan Konversi Kalender Jawa ke Kalender Masehi Eko Heri Susanto, Sulaibatul Aslamiyah	70
Rancang Bangun Aplikasi Media Informasi Acara Kota Firmansyah Bayu Destyan	76
Rancang Bangun Aplikasi Tes Kecerdasan Umum, Tes Minat, dan Tes <i>Entrepreneurial Talent</i> Berbasis Web (Studi Kasus: Universitas Ciputra) Hartono Ardhijanto Sunanto	86
Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Bali Creative Silver Berbasis Web dan SMS Gateway M. Samsudin	95

Rancang Bangun Aplikasi Rental Kendaraan Berbasis Android Timoteus Agil Wicaksana, Yuwono Marta Dinata	101
Implementasi Sistem Informasi Akuntansi menggunakan Aplikasi Omega kepada Perusahaan Citra Mandiri Rubber Anthony Gunawan	110
Simulasi Penggunaan Energi pada Protokol <i>Routing</i> OLSR dengan Simulator ns-3 I Nyoman Rudy Hendrawan	115
Rancang Bangun LED Cube Sebagai Alat Bantu Media Promosi Michael Hans Kristian Hardjo Tjahjono	119
Rancang Bangun Aplikasi Bareng Berbasis Android dan Google API Alvin Nur Luqman, Trianggoro Wiradinata	129
Evaluasi Kinerja Sistem Informasi pada PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Panjang Menggunakan <i>Framework COBIT 5 Domain Monitor, Evaluate, and Assess (MEA)</i> Yola Victoria Tagatari, Agustinus Fritz Wijaya, Yani Rahardja	139
Implementasi Sistem Informasi Akuntansi dengan <i>Software Accurate</i> pada Perusahaan Jasa Percetakan <i>Image Offset</i> Evan Purnomo, Rinabi Tanamal	144
Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Mangauction untuk Transaksi <i>Auction</i> Komik Robby Rijanto	152
Evaluasi Kinerja Sistem Informasi Manajemen Fakultas Menggunakan <i>Framework COBIT 5 (Studi Kasus: FTI – USKW, Salatiga)</i> Anggrini Kongo, Agustinus Fritz Wijaya	159
Implementasi <i>Human Resources Information Systems</i> dengan Menggunakan OrangeHRM pada PT. Cakrawala Ujo Mandiri Rachmawati, Kartika Gianina Tileng	163
Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Adopsi Aplikasi GO-JEK Sebagai Penyedia Jasa Transportasi di Surabaya Jonathan Susanto	172
Analisis Pengembangan ELearning berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Luh Made Yuliyantari	182
Implementasi <i>Market Basket Analysis</i> Untuk Mendukung Strategi Penjualan pada <i>Minimarket</i> Winkel Berbasis Algoritma Apriori Annisa Dian S. Wokas, Rinabi Tanamal	190
Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi pada CV. Hasta Khencana Berbasis Web Ricky Adi Wijaya, Yuwono Marta Dinata	195
Perbandingan Euclidean Distance Dan K-Nearest Neighbor Dalam Pengenalan Bunga Solehatin	203