

Daftar Isi

Buku 4

1. Animation

- OPTIMALISASI PEMBUATAN VIDEO EXPLAINER 2D MENGGUNAKAN TEKNIK KEYFRAME DAN SCRIPT**
Galih Setiawan Nurohim 4.1-1
- PERANCANGAN CGI ANIMASI 3D SHOOT MOVIE PADA FILM FIGHTING STIKOMAN TECHNOLOGY**
Ketut Gus Oka Ciptahadi 4.1-7
- PENERAPAN ANIMASI SIMULASI KAIN PADA KARAKTER 3D ANIMASI**
Diosi Julianto, Fatah Yasin, Mulia Sulistiyono 4.1-13
- ANALISIS PENGGUNAAN TEKNIK MORPH DAN BONE UNTUK ANIMASI EKSPRESI WAJAH BAGI ANIMATOR 3D**
Anggit Dwi Suprpto 4.1-19
- INOVASI TEKNIK MATCHMOVING UNTUK MENGGANTIKAN ADEGAN BERBAHAYA DALAM PEMBUATAN FILM**
Mei Parwanto Kurniawan, Barka Satya 4.1-25

2. Computer Graphic

- PERANCANGAN MEDIA DESAIN UNTUK SARANA PROMOSI DAN INFORMASI. PADA SMAN 18 KABUPATEN TANGERANG**
Ageng Setiani Rafika, Mei Ermawati, Pipin Maulyda 4.2-1
- METODE JARAK DENGAN MENGGUNAKAN MATLAB STUDI KASUS PENYAKIT THT**
Fredy Susanto, Muhamad Saharudin, Ishyal Cahayani Annisa 4.2-7
- SISTEM UNTUK MENDETEKSI KESAMAAN CITRA BERDASARKAN WARNA PADA CITRA BATU MULIA M**
Ridwan Dwi Septian, Ericks Rachmat Swedia, Ravi Ahmad Salim 4.2-13
- DESAIN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI STIT ISLAMIC VILLAGE.**
Giandari Maulani, Yudi Prastiawan, Citra Jessycha 4.2-19
- PENDETEKSIAN SISI TEPI OBJEK CITRA DIGITAL MENGGUNAKAN OPERATOR LAPLACE DENGAN TEKNIK KONVOLUSI UNTUK MENGHASILKAN BAHAN DASAR MENGGAMBAR ANAK**
Ramen Antonov Purba 4.2-25

3. Computer Vision

- ANALISIS PENGUKURAN SELF PLAGIARISM MENGGUNAKAN ALGORITMA RABIN-KARP DAN JARO-WINKLER DISTANCE DENGAN STEMMING TALA**
Jayanta, Halim Mahfud, Titin Pramiyati 4.3-1
- 3D RECONSTRUCTION OF TEMPLES IN THE SPECIAL REGION OF YOGYAKARTA BY USING CLOSE-RANGE PHOTOGRAMMETRY**
Adityo Priyandito Utomo, Cangih Puspo Wibowo 4.3-7

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI SMART DRONE DAN CITRA UDARA UNTUK MONITORING PERTUMBUHAN KELAPA SAWIT <i>Ari Purno Wahyu Wibowo, Iwan Rijayana</i>	4.3-13
DETEKSI BUAH PADA POHON MENGGUNAKAN METODE SVM DAN FITUR TEKSTUR <i>Julian Sahertian, Ardi Sanjaya</i>	4.3-19
METODE PENINGKATAN KUALITAS CITRA MEDIS: LITERATURE REVIEW <i>Khasnur Hidjah, Agus Harjoko, Anny Kartika Sari</i>	4.3-25
SISTEM KONTROL GERAK SEDERHANA PADA ROBOT PENGHINDAR HALANGAN BERBASIS KAMERA DAN PENGOLAHAN CITRA <i>Dirvi Eko Juliando Sudirman</i>	4.3-31
PENENTUNAN KUALITAS TEKSTUR BIJI KOPI JENIS ARABICA MENGGUNAKAN TEKNIK COMPUTER VISION <i>Muhammad Benny Chaniago, Ari Purno Wahyu Wibowo</i>	4.3-37

4. Game Development

PERANCANGAN GAME ANDROID MY LAMPS UNTUK KAMPANYE HEMAT ENERGI LISTRIK <i>Eli Pujastuti, Alfie Nur Rahmi</i>	4.4-1
GAME INTERAKSI PENGENALAN HURUF DAN PERANGKAIAN KATA <i>Abdul Syukur, Apriyan Fitra</i>	4.4-7
PERANCANGAN ADVERGAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI GUDEG YU DJUM BERBASIS FLASH <i>Ahmad Bahreri, Spto Priyatno</i>	4.4-13
GAME KALA RAU MENGGUNAKAN CORONA SOFTWARE DEVELOPMENT KIT <i>Dian Pramana</i>	4.4-19
MOBILE GAME 2D SIDE SCROLLING SWARNANGKARA SI PENJAGA HUTAN <i>Gde Sastrawangsa, I Gede Harsemadi, Made Upadana Surya</i>	4.4-25
PERMAINAN EDUKATIF FUN ENGLISH BERBASIS HTML 5 <i>Lilis Yuningsih</i>	4.4-31
EDUCATIONAL GAME "MENGENAL INDONESIA" AS A MEDIUM TO INTRODUCE INDONESIA TO THE KIDS <i>Falahah, Fadhila Alinda Irahali</i>	4.4-37

5. Mobile Application

APLIKASI SISTEM ORDER ONLINE BERBASIS MOBILE ANDROID PADA OUTLET PIZZA HUT DELIVERY <i>Maimunah, Dedeh Supriyanti, Hendrian</i>	4.5-1
PEMBUATAN APLIKASI MYBORN BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: RSKIA SADEWA YOGYAKARTA) <i>Rahmadani, Rizqi Sukma Kharisma</i>	4.5-7
APLIKASI PEMBELAJARAN KITAB MUKHTASHOR JIDDAN BERBASIS ANDROID <i>Asriyanik</i>	4.5-13
PEMBUATAN APLIKASI GAME PENGENALAN LUAS DAN VOLUME BANGUN RUANG BERBASIS DEKSTOP DENGAN MENGGUNAKAN BLENDER <i>Harles Bayu Anggara, Kemal Ade Sekarwati</i>	4.5-19

PERANCANGAN SISTEM PARKIR QR CODE DENGAN MENGGUNAKAN MIKROKONTROLER ARDUINO BERBASIS ANDROID <i>Indra Griha Tofik Isa</i>	4.5-25
STUDI FAKTOR USABILITY PADA DESAIN LAYOUT WEBSITE BERITA MOBILE INDONESIA <i>Abdurrahman Sidik, Hafiz Aziz Ahmad, Andar Bagus Sriwarno</i>	4.5-31
RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA LAPORAN ASPIRASI DENGAN FIREBASE CLOUD MESSAGING BERBASIS MOBILE <i>Fariz Dzulfiqar Nurzam, Ika Nur Fajri, Donni Prabowo</i>	4.5-37
SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS TEMPAT WISATA BERBASIS MOBILE DI KABUPATEN MAROS SULAWESI SELATAN <i>Annah, Kurniaty</i>	4.5-43
APLIKASI TAMRIN LUGHOH (PEMBELAJARAN BAHASA ARAB) PONDOK MODERN DARUSSALAM GONTOR BERBASIS MOBILE <i>Dihin Muriyatmoko, Achmad Farouq Abdullah</i>	4.5-49
APLIKASI PENGENALAN KEBUDAYAAN KHAS TORAJA (UKIRAN) BERBASIS ANDROID <i>Suryadi Hozeng, Asrul Syam</i>	4.5-55
DESAIN USER INTERFACE APLIKASI PENUNJANG KOMUNIKASI UNTUK PENYANDANG TUNA WICARA BERBASIS MOBILE <i>Abdurrasyid Ridho, Khairan Marzuki, Salam Aryanto, Melany Mustika Dewi</i>	4.5-61
IMPLEMENTASI WEB SERVICE DALAM PENCARIAN OBJEK WISATA BERBASIS ANDROID <i>Ilham, Norhikmah, Dhiya Ulhaq Zulha Alamsyah</i>	4.5-67
PENGEMBANGAN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS MOBILE <i>Gunawan, Rin Rin Meilani Salim, Fandi Halim, Agung Kurniawan, Azrina</i>	4.5-73
RANCANG BANGUN APLIKASI ANDROID FITWIGO UNTUK MEMPERTEMUKAN ORANG YANG INGIN BEROLAHRAGA BERSAMA <i>Cristopher M Long</i>	4.5-79
ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PENJADWALAN PERTEMUAN MAHASISWA DAN DOSEN BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS RUANG PENGAJARAN STMIK AMIKOM YOGYAKARTA) <i>Muhammad Kholil Aziz Ashari</i>	4.5-85
RANCANG BANGUN PERANGKAT LUNAK PENGHITUNG KALORI DAN PENGATUR POLA MAKAN PADA SISTEM OPERASI ANDROID <i>Randy Pradana Kushatmaja</i>	4.5-91
PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PENGENALAN RAMBU LALU-LINTAS DAN SIMULASI TES SURAT IZIN MENGEMUDI BERBASIS ANDROID <i>Irfani Sulistyawan, Erik Hadi Saputra</i>	4.5-97

6. Multimedia Application

PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK GURU SMP <i>Danang Tejo Kumoro, Dian Syafitri Chani Saputri, Apriani</i>	4.6-1
RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN TAJWID AL QURAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF <i>Andik Prakasa Hadi, Efendi, Danang, Nuryatul Wakid</i>	4.6-7

PROSES DIGITALISASI CITRA ANALOG MENGGUNAKAN APLIKASI PENGOLAH CITRA DIGITAL
Sholehudin, Akhmad Fikron Huda, Dian Restiani, Dhanar Intan Surya Saputra 4.6-13

VISUALISASI PENGENALAN PANCAINDRA BERBASIS AUGMENTED REALITY DALAM MENDUKUNG MATA PELAJARAN IPA TINGKAT SEKOLAH DASAR
Ahyuna, Arwansyah 4.6-19

VISUALISASI METAMORFOSIS KUPU KUPU BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF ILMU PENGETAHUAN ALAM
Sitti Aisa, Thabrani R 4.6-25

PENGEMBANGAN PETA INTERAKTIF DENGAN MEMANFAATKAN AUGMENTED REALITY (STUDI KASUS TAMAN MEKARSARI INDONESIA)
Budi Arifitama, Ade Syahputra, Maya Cendana 4.6-31

PERANCANGAN PROTOTYPE VISUAL PADA BAGIAN DESAIN SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA PT. SULINDAFIN
Maimunah, David Ericson Manalu, Dian Budi Kusuma 4.6-37

MEDIA PEMBELAJARAN IPA KELAS 3 SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID
Ahmad Zaid Rahman, Taufik Nur Hidayat, Indra Yanuttama 4.6-43

PEMBANGUNAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA STUDI KASUS : PERSILANGAN SIFAT BEDA (HIBRIDISASI) DALAM GENETIKA
Sukenda, Heri Muhamad Haryadi 4.6-49

7. Web Application

KONSEP DESAIN PROSES WEBSITE EDUKASI MATEMATIKA BANGUN RUANG DENGAN TEKNOLOGI 3D INTERAKTIF
Abdurrasyid Ridho, Salam Aryanto, Khairan Marzuki, Melany Mustika Dewi 4.7-1

RANCANG BANGUN SISTEM APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB
Maimunah, Hariyansyah, Galu Jihadi 4.7-7

APLIKASI BERBAGI PESAN BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DI STMIK PRINGSEWU
Rita Irviani, Pontianus Setiawan 4.7-13

RANCANG BANGUN E-LIBRARY DAN BASIS DATA RELASIONAL PADA PERPUSTAKAAN 'BERKAT IQRO' (STUDI KASUS : AMIK LEMBAH DEMPO)
Mohamad Faroz 4.7-19

RANCANG BANGUN SISTEM PELAYANAN DATA PELANGGAN (XIBAR) BERBASIS ONLINE
Maimunah, Dini Luigi, Ade Ferdiansyah 4.7-25

PERANCANGAN WEBSITE PROMOSI PARAWISATA INDONESIA DENGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY
Agus Budi Dharmawan, Chairisni Lubis 4.7-31

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI REPORT EVENT ORGANITATION (REO) BERBASIS WEB PADA BEM STMIK RAHARJA TANGERANG
Yuli Agustina Lubis, Shinta Rosdiana, Candra Pratama 4.7-37

APLIKASI QUIZ PSIKOLOGIS BERBASIS WEBSITE DENGAN PENGAPLIKASIAN ALGORITMA DES
Ajie K. Wardhana, Fariz D. Nurzam, M. Kusnawi 4.7-43

**PERANCANGAN SISTEM E-GROCERY PADA MINIMARKET XYZ PONTIANAK MENGGUNAKAN SCRUM
METHODOLOGY**

Utin Kasma, Windy Agasia

4.7-49