

Agenda Kolokium
Program Studi Informatika
Rabu-Kamis, 13-14 Juli 2022

Susunan Acara
Rabu, 13 Juli 2022

Waktu	Acara
08.00 - 08.15	Registrasi peserta
08.15 - 08.20	Opening oleh MC
08.20 - 08.30	Pembacaan Al Quran
08.30 - 08.45	Sambutan dari Prodi Informatika Program Sarjana
08.45 - 10.45	Sesi Utama: Presentasi Makalah (peserta bergabung di <i>breakout room</i> di Zoom sesuai dengan pembagian)
10.45 - 10.55	Penutup oleh MC

Susunan Acara
Kamis, 14 Juli 2022

Waktu	Acara
08.30 - 08.45	Registrasi peserta
08.45 - 10.45	Sesi Utama: Presentasi Makalah (peserta bergabung di <i>breakout room</i> di Zoom sesuai dengan pembagian)
10.45 - 10.55	Penutup oleh MC

Pembagian *Breakout Room*

Rabu, 13 Juli 2022

Ruangan 1: Abu Bakar Ash-Shiddiq

Nama	Judul Makalah
Arief Rahman Fajri	Penerapan Design Pattern MVVM dan Clean Architecture pada Pengembangan Aplikasi Android (Studi Kasus: Aplikasi Agree Partner)
Fadhlan Failusuf Salam	Pengembangan Aplikasi SENGGUH Untuk Pengendalian Pembangunan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta di Atsoft Teknologi
Bayu Herdianto	Analisis Penggunaan Project Management Tool Taiga
Farhan Ramadhan	Penerapan Defect Management Process Dalam Pengujian Mobile Game (Studi Kasus: Dash Soccer: Premier League)
Nabiilah Nuur Ainii	Klasifikasi Multi-Class Multi-Label pada Ulasan Aplikasi KAI Access dengan Deep Learning
Radias Mahes Ghrasta	Perancangan User Interface User Experience Aplikasi Ayo BerAksi Menggunakan Metode Human Centered Design
Aulizar Arfan	Penerapan STLC dalam Pengujian Black Box dengan Automation Testing Tool (Studi kasus: PT.GIT Solution)

Ruangan 2: Umar bin Al-Khaththab

Nama	Judul Makalah
Rizky Achmad Almayda	Perancangan Aplikasi Ayo BerAksi Dengan Metode Design Thinking
Arnaldo Ahmad Zikra	Implementasi Business Intelligence pada ACCAbsensi Menggunakan Aplikasi Power BI
Ghifar Maulana Akbar	Penerapan Low-Code Platform dalam Pengembangan Aplikasi Presensi
Bayu Aries Wicaksono	Pengembangan REST API untuk Sistem Pelaporan dan Pengaduan dengan Laravel (Studi Kasus: Balai Besar Karantina Pertanian Belawan)
Faiq Dhimas Wicaksono	Rancang Bangun Automation Test Journey pada E-Commerce
Pradipta Kurniawan	Perancangan Desain UI/UX Aplikasi PeduliPanti Menggunakan Metode Human-Centered Design (HCD)
IBNU AHMAD KAMAL	Pemanfaatan Chatbot Berbasis Dialogflow dan Google Sheet Api

	untuk Penyimpanan Laporan Komplain Konsumen Toko Online
--	---

Ruangan 3: Utsman bin 'Affan

Nama	Judul Makalah
Wijoyo Budi Prasetyo	Pembuatan Tampilan Qiscus Robolabs Menggunakan Metode Design Thinking
Naufal 'Allam Kamal	Manajemen Sistem Organisasi Holacracy Perusahaan Software House menggunakan Aplikasi Glassfrog
Dimas Wahyu Pratama	Implementasi User Centered Design(UCD) pada Mobile App ASN Memayu
Muhammad Kevin Naufal Faza Affrianto	Implementasi REST API Pada Fitur Rencana Strategis Dalam Aplikasi website E-Government (Studi Kasus CV. Atsoft Teknologi)
Anwarudin Kurniawan	Perancangan User Experience Dan User Interface Pada Mobile App PeduliPanti Dengan Metode Design Thinking
Indra Taftazani Wisnuaji	Pengembangan Website License Management dengan Metode Test Driven Development
Andhika Rizky Aryasta	Pengembangan Front End Sistem Informasi Akuntansi Menggunakan Kerangka Kerja Vue.js

Ruangan 4: 'Ali bin Abi Thalib

Nama	Judul Makalah
Romzi Qutbi	Pengembangan Dashboard Alat Ukur Kinerja Tim (Studi Kasus: PT Javan Cipta Solusi)
seila tazkiyah	Perancangan User Interface/User Experience pada website Laboratorium Energy menggunakan aplikasi Figma
Febby Kurniawan	Implementasi REST API pada Crino.id
Soultan Faiz	Pemanfaatan Project Management Tools Versi Gratis pada Metode Agile Scrum
Firman Kurnianto	Perancangan User Interface User Experience Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Menggunakan Metode Design Thinking
M Imamul Ikhlas	Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track
Safik Widianoro	Robot Process Automation pada Sistem Surat Paklaring Menggunakan UiPath

Andi Rivaldo Rambe	Pengujian Otomatis Aplikasi Mobile dengan Teknik Black-box Menggunakan Appium
Aqshal Marta Yudha	Pengembangan Back End Menggunakan Laravel Lumen

Ruangan 5: Thalhah bin ‘Ubaidillah

Nama	Judul Makalah
Muhammad Naufal Fachrezi	Perancangan Website CreativePub dengan Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD)
Billy Indra Irawan	Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web CreativePub
Tb Daffa Asyraf Dakhilullah	Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star
Rizki Fajar Setyono	Optimalisasi Ide Bisnis Digital Content Creator Dengan Metode Design Thinking
Muhammad Yusuf Imaddudin	Desain Sistem Aplikasi Pengembangan Sampah (Bersih Kotaku) Di Daerah Yogyakarta

Ruangan 6: Sa'id bin Zaid

Nama	Judul Makalah
Tesar Firstyaji Pramudya Pramudya	Pengembangan Aplikasi Pengambilan Sampah (Bersih Kotaku) Di Daerah Yogyakarta
Rayhan Mahardhika Wijaya	Pengembangan Aplikasi Sajiloka Menggunakan Metode Scrum
Fakhri Ilham Pradhana	Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Mobile Startup Sajiloka dengan Lean UX
Abyan Ahmad Nurrasyid	Implementasi Continuous Innovation Framework dalam Pengembangan Startup Sajiloka pada Tahap Problem-Solution Fit
Kurnia Edo Susandro Kurnia	Penerapan Metode Affiliate Marketing Pada Travel Haji dan Umroh (Islamic Vibes)

Pembagian *Breakout Room*
Kamis, 14 Juli 2022

Ruangan 1: Khadijah binti Khuwailid

Nama	Judul Makalah
Unan Yusmaniar Oktiawati	PENGEMBANGAN APLIKASI MONITORING BANDWIDTH USAGE BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN DJANGO
Adam Nurfaizi	Meteran Listrik Cerdas Berbasis IoT Home Automation Untuk Layanan Listrik Prabayar
Faris Akbar	Pembuatan Gim sebagai Alat Bantu Ajar Tindakan saat Banjir
Muhammad Abirafdi Radivan	Pengembangan Website Tes Psikologi SIM Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design)
Kevin Pratama Putra	BookMe : Sistem Informasi Penjadwalan Terintegrasi Google Calendar dan Zoom
Diki Wahyudi	PERAMALAN PERAMALAN CURAH HUJAN DENGAN MODEL SEASONAL AUTOREGRESSIVE
Ulfah Nuraini	Rancang Bangun Sistem Informasi Untuk Meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi Manajemen Pengelolaan Kegiatan Ramadhan
Agrifaldy Rahmatillah	MoParking: Sistem Monitoring Parkiran Mobil Berbasis IoT
Rifqi Palisuri Palsam	Rekomendasi Pemilihan Pemain pada Game Fantasy Premier League Menggunakan Metode SAW (Simple Additive Weight)

Ruangan 2: 'Aisyah binti Abu Bakar

Nama	Judul Makalah
Luthfy Aqil Mahendra	Pengembangan Aplikasi Perumusan dan Evaluasi Strategi Jejaring Pelanggan
Ferdian Nursulistio	Deteksi Objek Masker Menggunakan EfficientDet-Lite3
Andri Setyadi	Pengembangan Aplikasi Self-Regulated Learning Berbasis Web untuk Pendidikan Bahasa Inggris
Affan Taufiqur	Image Captioning for Mobile Application
Fadila Ahmad Sya'bani	Hardening Sistem Informasi XYZ Menggunakan Framework OWASP
Muhammad Fachry Azhar	Perancangan Antarmuka Aplikasi Self-Regulated Learning

Fachry	dengan Metode User Centered Design
Bayu Dwiyanto	Pengembangan Front-End Sistem Manajemen Kuis Dengan Service Oriented Architecture

Ruangan 3: Hafshah binti ‘Umar

Nama	Judul Makalah
Moch Dian Nafi	Evaluasi Copywriting dalam desain UX web e-commerce
Muhammad Mellano Anantatia	Tinjauan Literatur: Gim untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia
LADY YUASSHASSA RAHARJO	Dasbor untuk Pengambilan Keputusan dalam Meningkatkan Pelayanan Masjid Di Masyarakat (Studi Kasus: Masjid Hidayatul Falah)
Reza Nugraha	Metode TRIZ Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Pada Bidang Bisnis dan Manajemen Melalui Aplikasi Berbasis Mobile
Muh. Ramadhana Dwi Wahyunan	Pembaruan Rancangan UX Dengan Metode Human Centered Design (HCD) Pada Sistem Sekawan Informatika UII
Primanda Ikhsan Jatinugroho	Perancangan Antarmuka pada Aplikasi Edukasi Lalu Lintas
Syafiq Irfan Isnaindar	Forensik Cloud Pada Google Drive : Literature Review

Ruangan 4: Ummu Salamah

Nama	Judul Makalah
Luthfian Hanif Nurfalaah	Analisis Persepsi Kebahagiaan Berdasarkan Unggahan Foto Instagram Menggunakan Kecerdasan Buatan
Shofie Mauladany Aziz	Forensik Cloud Untuk Dropbox : Literatur Review
Juliana Roshinta	PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ASET DAN KEUANGAN UNTUK MENINGKATKAN AKUNTABILITAS MASJID
Ari Farhan Nurihsan	Perancangan Stop Kontak Cerdas Berbasis IoT
Muhammad Rizhan Ridha Ridha	Perancangan Sistem Informasi SiapKolaborasi Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall
Riza Farikhul Firdaus	Perancangan Prediksi Curah Hujan Menggunakan Metode Deep Learning Menggunakan Arsitektur Long Short Term Memory (Studi Kasus: Kota Bandung)
Ghozali Abdul Haris	Perancangan Sistem Belajar Masyarakat yang Membahagiakan

	Berbasis Teknologi Informasi (Studi Kasus: Masyarakat Terban, Yogyakarta)
--	---

Ruangan 5: Saudah binti Zam'ah

Nama	Judul Makalah
Farah Nurul Izza Bintoro	Pengembangan Permainan Tradisional Dam-Daman Dalam Bentuk Application Programming Interface
Muhammad Haykam Imama	Aplikasi Android Untuk Pelaporan Perlengkapan Jalan
Ririn Andika	Sistem Informasi Manajemen Kurban untuk Meningkatkan Tata Kelola Administrasi Pelaksanaan Kurban
Muhammad Aji Perdana	Aplikasi Android Untuk Pemantauan Listrik Prabayar
Akhmad Hashfi Fauzan Burhan	Sistem Monitoring Listrik Cerdas Prabayar Berbasis Web
Hanan Risma Isriwanto	Analisis Kebutuhan Prediksi Pertandingan Bundesliga Menggunakan Metode Fuzzy
michael hajj azmi azmi	Sistem Monitoring Listrik Cerdas Prabayar Menggunakan SMS Gateway

Ruangan 6: Zainab binti Khuzaimah

Nama	Judul Makalah
Ryan Syachbana	Kajian Literatur : Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Akademik
YUDI FEBRIYANTO	Kajian Literatur: Sistem Informasi Monitoring Penilaian Pembelajaran
Izzan Yattaqi Nugraha	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web untuk Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Tingkat Pemula
Dwi Abdul Rahma	Tinjauan Literatur : Game Edukasi Matematika Materi Bilangan Pecahan
Rillo Muhammad Surgawa Ibnu	Implementasi Website Profil Organisasi Sekretariat Ikatan Bidan Indonesia Kalimantan Barat