

SURAT EDARAN
No. 110/Kaprodi.IF.S1/10/IF/VI/2025

DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR KURIKULUM 2020
PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA FTI UII
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025 TAHAP 2

Kepada

Mahasiswa Program Studi Informatika – Program Sarjana
Universitas Islam Indonesia

Assalamu'alaykum warahmatullaahi wabarakaatuh.

Melalui surat ini, Program Studi Informatika – Program Sarjana menginformasikan daftar penugasan dosen pembimbing Tugas Akhir (TA) bagi mahasiswa Kurikulum 2020 yang memulai TA pada Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025 sebagaimana pada Lampiran 1. Penugasan ini berlaku selama 2 (dua) semester. Penugasan dosen pembimbing TA dinyatakan dihentikan jika mahasiswa membatalkan jalur yang telah dipilihnya.

Mahasiswa diharapkan secara mandiri dan proaktif menghubungi dosen pembimbing TA dan berdiskusi untuk segera memulai proses pengerjaan TA. Bagi mahasiswa yang memulai jalur Penelitian, Magang, Perintisan Bisnis, dan Pengabdian Masyarakat atau mengulang jalur, namun nama dan nama dosen pembimbing belum tertampil pada lampiran surat ini, silakan menyampaikan ke Program Studi melalui email informatika.fti@uii.ac.id, dengan menyampaikan nama mahasiswa dan nama calon dosen pembimbing serta bukti korespondensi dengan calon dosen pembimbing. Program Studi akan menindaklanjuti hal tersebut untuk dapat ditetapkan secara resmi.

Wassalamu'alaykum warahmatullahi wabarakaatuh.

Yogyakarta, 13 Juni 2025
Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana



Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.

Lampiran : Daftar Dosen Pembimbing Tugas Akhir Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025

A. Jalur Penelitian

No	NIM	Nama	Pembimbing	Judul
1	20-070	Gusti Ghalib Ghazi	Andhik Budi Cahyono, S.T., M.T.	PENGEMBANGAN APLIKASI BERGERAK GENERATOR SOAL DENGAN MEMANFAATKAN API CHATGPT
2	22-178	Kasyiful Kurobi Alqorroseyai'	Ari Sujarwo, S.Kom., MIT(Hons).	Visitor Manajemen Sistem
3	22-254	Alfian Gatot Aprasnowo	Ari Sujarwo, S.Kom., MIT(Hons).	Pengembangan Aplikasi modular berbasis Web responsif manajemen kampung Wisata Purbayan
4	19-100	Anggito Algar Suryadharma	Aridhanyati Arifin, S.T., M.Cs.	Pengembangan Sistem Informasi Masjid Pathok Ngoro Plosokuning Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel
5	22-222	Novera Prestiana Putri	Dospem 1 : Arrie Kurniawardhani, S.Si., M.Kom. Dospem 2 : Sheila Nurul Huda, S.Kom., M.Cs.	Gamifikasi untuk meningkatkan ketertarikan pengunjung dengan situs warisan budaya
6	21-201	Ahmad Fauzan Zaky	Chanifah Indah Ratnasari	Spelling Corrector untuk Teks Bahasa Indonesia (Sesuai EYD dan KBBI)
7	22-016	M. Da'il Falah	Chanifah Indah Ratnasari, M.Kom.	Gim pembelajaran bahasa Jawa sehari-hari untuk anak (Daily Javanese Language Learning Game for Children)
8	22-296	Muhammad Aulia Nalendra	Chanifah Indah Ratnasari, M.Kom.	Pengembangan Gim Digital Dakon sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Anak SD Development of a Digital Dakon Game as a Mathematics Learning Medium for Elementary School Children
9	22-264	Khun Muhammad Dalle Jasmin	Chanifah Indah Ratnasari, M.Kom.	Learning Game on Maintaining Cleanliness (Including Personal Hygiene) for Children
10	22-212	Sakti Chandra Hanafi	Chanifah Indah Ratnasari, M.Kom.	Gim Pembelajaran Keteladanan Sifat Rasul untuk Anak
11	22-057	Muhammad Yasir Suroto	Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.	Knowledge Graph Construction Berbasis Rule based dan Semi-OpenIE

No	NIM	Nama	Pembimbing	Judul
12	22-297	RIAN NUR IKHSAN	Dospem 1 : Fayruz Rahma, S.T., M.Eng. Dospem 2 : Kurniawan Dwi Irianto, S.T., M.Sc.	Deteksi dan Klasifikasi Serangan Jaringan Smart City Menggunakan Federated Learning
13	22-046	Aditama Bayu Nugroho	Ir. Chandra Kusuma Dewa, S.Kom., M.Cs., Ph.D.	Optimasi Sistem Deteksi Kantuk Menggunakan Deep Learning Pada Raspberry Pi
14	21-258	Kaameila Arya Oktavia	Irving Vitra Paputungan, S.T., M.Sc.	Analisis Motivasi Bermain Pemain dalam Bermain Game Valorant Menggunakan Playful Consumption Experience Model
15	22-176	Muhammad Zakie Irdana	Irving Vitra Paputungan, S.T., M.Sc.	Analisis Motivasi Bermain Pemain Perempuan dalam Bermain Game Valorant Menggunakan Playful Consumption Experience Model
16	18-226	Primanda Ikhsan Jatinugroho	Irving Vitra Paputungan, S.T., M.Sc.,	Sistem Informasi dan e-quiz Sosialisasi Lalu Lintas Berbasis Website
17	19-238	Hadin Alfitri Handwiyani	Kholid Haryono, S.T., M.Kom.	Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Web untuk Pemasaran Produk UMKM Desa Tepus
18	22-119	Sekar Kinasih	Kurniawan Dwi Irianto, S.T., M.Sc.	Pengembangan Gim Puzzle Gambar Pelajaran Bahasa Inggris SD
19	20-167	Muhamad Raynard Alif	Mukhammad Andri Setiawan, S.T., M.Sc., Ph.D.	Analisis Pemanfaatan Data Sintetis dengan Metode Berbasis Aturan pada Machine Learning untuk Klasifikasi Multi-kelas: Studi Kasus Deteksi Anomali pada Sistem Air Conditioner (AC)
20	22-301	Dedhanof Ahnaf Faiz Pribadi	Rahadian Kurniawan, S.Kom., M.Kom.	PENGEMBANGAN GIM SERIUS UNTUK MENGATASI GANGGUAN KECEMASAN
21	22-237	Muhamad Syahirul Alim	Rahadian Kurniawan, S.Kom., M.Kom.	Pengembangan Game untuk Pembelajaran Infeksi
22	22-079	Rafa Radhitya Riyanto	Rahadian Kurniawan, S.Kom., M.Kom.	Pengembangan Karakter Virtual Humanoid Berbasis AI Sebagai Layanan ITC
23	19-109	Harist Asyari Fauzan	Rahadian Kurniawan, S.Kom., M.Kom.	ANALISIS PENGARUH GAME GENSHIN IMPACT TERHADAP KOMUNITAS ONLINE DAN PARA PEMAINNYA
24	22-069	Muhammad Fauzan Mauladana	Sheila Nurul Huda, S.Kom., M.Cs.	MathMaze Explorer - Procedural Generation in an Educational Math Game
25	22-267	Haidar Nadhif Zulfa Azkia	Sheila Nurul Huda, S.Kom., M.Cs.	Pengembangan Game Edukasi Berbasis First Person Shooter (FPS) sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SMA pada Mata Pelajaran Biologi

No	NIM	Nama	Pembimbing	Judul
26	22-256	Rizaldi Raditya Althaf	Sri Mulyati. S.Kom.,M.Kom	SPK Rekomendasi Jalur Karier IT Berdasarkan Minat dan Skill Mahasiswa
27	19-136	Supandi	Sri Mulyati. S.Kom.,M.Kom	pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa inggris model kontekstual formal 33 dengan unsur gamifikasi berbasis web
28	20-156	Reza Pahlevi	Sri Mulyati. S.Kom.,M.Kom	Perancangan Prototype Aplikasi Berbasis Gamifikasi Berdasarkan Analisis Pengaruh Motivasi Dan Pendekatan Pengguna Menggunakan Metode Design Thinking
29	21-072	Muhammad Farhan Machdi	Syarif Hidayat, S.Kom., M.I.T.	Pengembangan aplikasi edukasi interaktif untuk mempelajari bahasa Arab dan kosakata agama islam