

ISSN : 2407-1730

VOL 6 NO.2, JULI-DESEMBER 2020

# INFORMANIKA

JURNAL MANAJEMEN INFORMATIKA



**POLITEKNIK ANIKA**  
Jln.Kol. H. Burlian Km.7 Palembang  
[www.politekanika.ac.id](http://www.politekanika.ac.id)  
E-Mail : [polika\\_anika@yahoo.co.id](mailto:polika_anika@yahoo.co.id)

[jurnalinformanika@gmail.com](mailto:jurnalinformanika@gmail.com)

---

ISSN: 2407-1730



**Vol. 6.No. 2, Juli-Desember 2020**

**Koordinator Jurnal Ilmiah Terpadu**

Eni Cahyani.,S.E.,M.Si

**Ketua Penyunting**

Mariana Purba, S.Kom., M.Kom

**Mitra Bestari**

Bakhtiar. K.,S.Si.,S.Kom.,M.Kom (Politeknik Anika Palembang)

Ema Laila, S.Kom., M.Kom (Politeknik Negeri Sriwijaya)

Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom (Politeknik Negeri Sriwijaya)

Muhammad Sobri, S.Kom., M.Kom. (Universitas Bina Darma)

Ekkal Prasetyo, S.Kom., M.Kom (Politeknik Sekayu)

**Penyunting Pelaksana**

Dewi Oktafiani, S.Kom, M.Kom

**Alamat Redaksi**

Jl. Kolonel H. Burlian Km 7 Palembang

Website : [journal.poltekanika.ac.id](http://journal.poltekanika.ac.id)

E-mail: [jurnalinformanika@gmail.com](mailto:jurnalinformanika@gmail.com)

**Terbit Perdana Januari 2015**

**Frekuensi Terbit**

Enam bulan sekali

**Vol. 6 No. 2, Juli-Desember 2020**

**Daftar Isi**

ANALISA KERENTANAN PADA SITUSWEB WWW.UNISTLAC.ID  
Azhar Andika Putra..... 1-11

ENSIKLOPEDIA KAIN SONGKET BERBASIS ANDROID  
Fakhri Lambardo..... 12-22

ANALISIS KESESUAIAN LAHAN UNTUK PERUMAHAN DI KELURAHAN  
MARIANA KECAMATAN BANYUASIN 1 DENGAN METODE FUZZY  
MAMDANI DAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG)  
Nia Umulizah..... 23-36

DESAIN APLIKASI PEMBELAJARAN MATH KELAS II BERBASIS ANDROID  
(STUDI KASUS: SD NEGERI 1 LINGKIS)  
Fitri Purwaningtias ..... 37-41

PERANCANGAN ALAT BANTU TUNA NETRA UNTUK MENDETEKSI  
KEASLIAN MATA UANG DENGAN MENGGUNAKAN SENSOR ULTRA  
VIOLET DAN SENSOR WARNA  
R.A Halimahtussa'diyah<sup>1</sup>, Eka Susanti<sup>2</sup>, Mutiar<sup>3</sup>, Ulfa Mayasari<sup>4</sup>, Ratri Emilia<sup>5</sup>, Mia  
Indah Lestari<sup>6</sup> ..... 42-47

KENDARAAN DARAT TANPA AWAK DENGAN MENGGUNAKAN RADIO  
GPS NEO 6M BERBASIS *INTERNET OF THING*  
Suzanze<sup>1</sup>, Ilyas<sup>2</sup>, Sholihin<sup>3</sup>, Febrianti Eka Yunita<sup>4</sup>, Nadia Putri D.L<sup>5</sup>, Indri Sulistiana<sup>6</sup>  
..... 48-54

PENERAPAN METODE *MARKER BASED TRACKING* PADA APLIKASI  
PENGENALAN OBJEK BERSEJARAH DI KOTA PALEMBANG  
Nurul Adha Oktarini Saputri<sup>1</sup>, Aidil Fitri<sup>2</sup> ..... 55-61

SISTEM INVENTARIS PADA PT PERKEBUNAN MITRA OGAN PROVINSI  
SUMATERA SELATAN BERBASIS WEB  
Edi Supratman..... 62-69

MODIFIKASI HELM DENGAN MENGGUNAKAN WIPER AUTOMATIC  
BERBASIS ARDUINO NANO  
Destiarini..... 70-79

SISTEM INFORMASI LAPORAN KEUANGAN PADA KOPERASI SIMPAN  
PINJAM BERSAMA BANYUASIN MENGGUNAKAN *UNIFIED MODELING  
LANGUAGE* (UML)

Dewi Oktafiani..... 80-85

PERANCANGAN SISTEM SENSUS PENDUDUK BERBASIS WEB DI  
KELURAHAN SRIMULYA KECAMATAN SEMATANG BORANG PALEMBANG

Dinny Komalasari<sup>1</sup>, Risky Dwiansyah<sup>2</sup>..... 86-91

*INTERACTIVE LEARNING* BERBASIS MULTIMEDIA *AUDIO VIDIO* DENGAN  
WONDERSHARE *FILMORA* PADA MATA KULIAH KOMUNIKASI VISUAL

Deni Erlansyah..... 92-98

## PENERAPAN METODE *MARKER BASED TRACKING* PADA APLIKASI PENGENALAN OBJEK BERSEJARAH DI KOTA PALEMBANG

Nurul Adha Oktarini Saputri<sup>1</sup>, Aidil Fitri<sup>2</sup>

Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bina Darma

Email: nuruladhaos@binadarma.ac.id, fitriaidil80@gmail.com

### ABSTRAK

Palembang adalah salah satu kota bersejarah yang memiliki banyak sekali objek bersejarah seperti museum dan objek wisata budaya lainnya yang sudah cukup dikenal secara nasional maupun internasional seperti Museum Sriwijaya Palembang, Museum Negeri Balaputra Dewa, museum Monpera, Jembatan Ampera, Masjid Agung, Pulau Kemaro, Benteng Kuto Besak, Bukit Siguntang dan masih banyak lagi yang lainnya. Selama ini belum ada media cetak maupun media elektronik yang secara khusus membahas dan memberikan informasi secara detil mengenai objek-objek bersejarah di kota Palembang tersebut, sehingga bagi masyarakat yang belum pernah berkunjung langsung ke objek-objek bersejarah tersebut tidak bisa mengetahui informasinya sebelum mereka datang langsung ke tempat objek bersejarah tersebut. Hal ini memperlambat informasi yang ada mengenai objek bersejarah tersebut sampai ke masyarakat secara luas. Untuk itu dibutuhkan suatu perangkat lunak bantu dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* berbasis Android. *Marker Based Tracking* atau *Marker Augmented Reality* merupakan metode yang memanfaatkan *marker*. *Marker* ini biasanya merupakan suatu ilustrasi hitam dan putih persegi dengan batas hitam tebal dan latar belakang yang berwarna putih. Penelitian ini bertujuan untuk membangun suatu perangkat lunak sebagai sarana untuk memperkenalkan objek bersejarah di Kota Palembang menggunakan metode *Marker Based Tracking* berbasis android sehingga dapat membantu dan mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi mengenai objek bersejarah yang ada di Kota Palembang.

**Kata Kunci:** *Android, Marker Based Tracking, Objek Bersejarah*

### I. PENDAHULUAN

Dua jenis objek yang dapat dijadikan daya tarik suatu daerah, yaitu wisata alam dan wisata budaya. Wisata budaya adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari daya tarik budaya dengan memanfaatkan potensi budaya dari tempat yang dikunjungi tersebut. Dulu wisatawan semata-mata hanya tertarik pada keindahan alam suatu tempat, tapi sekarang banyak juga wisatawan yang

tertarik untuk melihat khasanah warisan sejarah dan budaya di tempat-tempat yang mereka kunjungi. Berkaitan dengan hal itu, peninggalan arkeologi yang merupakan sumber daya budaya dapat dimanfaatkan menjadi aset wisata budaya.

Kota Palembang memiliki beberapa tempat objek bersejarah, museum bersejarah dan objek wisata budaya lainnya yang sudah cukup dikenal secara nasional maupun internasional seperti Museum Sriwijaya Palembang, Museum Negeri Balaputra Dewa, Museum Mahmud Badaruddin

II, museum Monpera, Jembatan Ampera, Masjid Agung, Pulau Kemaro, Benteng Kuto Besak dan lain-lain.

Dari sekian banyak objek bersejarah yang ada di Kota Palembang selama ini belum ada media cetak maupun media elektronik yang secara khusus membahas dan memberikan informasi secara mendetail mengenai objek-objek bersejarah di Kota Palembang tersebut, sehingga bagi masyarakat yang belum pernah berkunjung langsung ke objek-objek bersejarah tersebut tidak bisa mengetahui informasinya sebelum mereka datang langsung ke tempat objek bersejarah tersebut. Tentu saja hal ini memperlambat informasi yang ada mengenai objek bersejarah tersebut sampai ke masyarakat secara luas.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun suatu perangkat lunak sebagai sarana untuk memperkenalkan objek bersejarah di Kota Palembang menggunakan metode *Marker Based Tracking* berbasis android sehingga dapat membantu dan mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi mengenai objek bersejarah yang ada di Kota Palembang.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 *Augmented Reality*

*Augmented reality* (AR) “adalah sebuah sistem yang dibangun dengan dengan menggabungkan dua dunia, yaitu dunia maya dan dunia nyata. Penggabungan ini memanfaatkan teknologi komputer yang dilengkapi dengan aplikasi yang dapat menterjemahkan setiap keadaan dalam dunia nyata.”[1].“*Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dan *virtual* (dunia maya), bersifat interaktif secara *real time* dan merupakan animasi 3D”[2].

“*Augmented Reality* menggabungkan benda-benda nyata dan

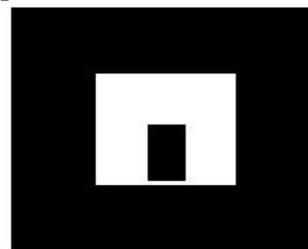
objek virtual yang ada, objek virtual ini hanya bersifat menambahkan bukan menggantikan objek nyata. Tujuan dari *augmented reality* ini adalah menyederhanakan objek nyata dengan membawa objek maya sehingga informasi tidak hanya untuk pengguna secara langsung (*user interface*), tetapi juga untuk setiap pengguna yang tidak langsung berhubungan dengan *user interface* dari objek nyata, seperti *live-streaming video*. Perangkat utama untuk *augmented reality* adalah *display*, perangkat *input,tracking*, dan komputer”[3].

Terdapat dua metode yang digunakan dalam teknologi *Augmented reality* adalah *Marker Augmented Reality* (*Marker Based Tracking*) dan *Markerless Augmented Reality* (*Markless Based Tracking*). Penelitian ini menggunakan metode *Marker Based Tracking*.

### 2.2 *Marker Augmented Reality*

Metode *Marker Based Tracking* merupakan metode *Augmented Reality* yang menggunakan *marker* sebagai penanda khusus yang memiliki pola khusus sehingga saat kamera mendeteksi *Marker* maka objek tiga dimensi dapat ditampilkan[4].

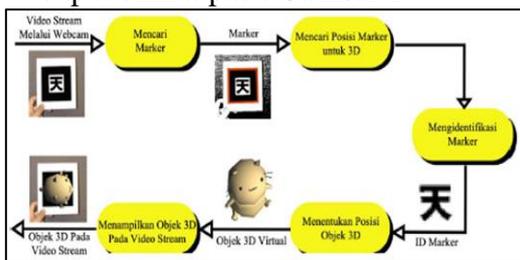
*Marker* merupakan gambar ilustrasi hitam dan putih persegi dengan batas hitam tebal dan latar belakang putih. Komputer akan mengenali posisi dan orientasi *marker* sehingga menciptakan objek virtual 3D[5], seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. *Marker* dalam *Augmented Reality*

Langkah-langkah pendeteksianmarker[1]:

1. Kamera mengambil video pada dunia nyata untuk diteruskan ke dalam komputer
2. Aplikasi yang digunakan dalam komputer akan mencari setiap *frame* video yang terdeteksi oleh *marker*.
3. Jika kotak *marker* terdeteksi, maka aplikasi akan menghitung posisi kamera terhadap *marker* sesuai persamaan yang telah dimasukkan.
4. Ketika kamera telah mengenali *marker*, maka komputer akan menggambarkan objek 3D yang telah dibuat sebelumnya.
5. Objek yang telah dibuat akan ditampilkan di atas *marker* yang terdeteksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Arsitektur AR[1]

### 2.3 Vuforia

Vuforia merupakan teknologi *Augmented Reality* keluaran dari Qualcomm yang dirancang khusus untuk *platform mobile*. “Qualcomm Vuforia merupakan teknologi yang dirancang untuk memproyeksikan sekaligus menyatukan dunia nyata dengan objek-objek *virtual* yang diciptakan melalui *smartphone* atau tablet. SDK dan aplikasi yang dikembangkan cocok dijalankan pada *gadget* berbasis iOS dan Android”[5].

### 2.4 Unity 3D

Unity merupakan salah satu dari sekian Unity merupakan salah satu aplikasi *engine game* 3D yang handal dan lengkap serta banyak digunakan

dengan dukungan berbagai forum dan *asset store*[5].

Bagian-bagian dari *Unity* antara lain: *Asset, Scenes, Game Objects, Components, Script* dan *Prefabs*.

### 2.5 Blender

*Blender* adalah aplikasi untuk membuat objek 3D dan animasi yang *opensource*, bebas untuk dikembangkan oleh pengguna, legal serta dapat didistribusikan kembali. *Blender* memiliki kelebihan diantaranya sudah memiliki *game engine* sendiri sehingga dapat membuat *game* tanpa menggunakan program tambahan lain. *Blender* menggunakan *OpenGL* sebagai render grafiknya. *Blender* dapat digunakan pada berbagai macam platform sistem operasi seperti *Windows, Mac OS* dan *linux*[5].

Fitur yang dimiliki oleh *Blender* antara lain *modelling, rendering, video editing, compositing, rigging, skinning, unwrapping, texturing, particle simulation, animating, matchmoving, camera tracking*[6].

### 2.6 Android

*Android* merupakan sistem operasi yang banyak digunakan pada telepon seluler dan komputer tablet berbasis *Linux*. Sistem operasi android menggunakan kernel *linux* yang *open source* sehingga memungkinkan para pengembang untuk dapat menciptakan aplikasi android sendiri yang dapat digunakan untuk berbagai macam *devicemobile*[7].

### 2.7 UML (Unified Modelling language)

*UML* adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berorientasi objek. Diagram-diagram *UML* antara lain, *use case diagram, class diagram, statechart diagram, activity diagram, sequence diagram, collaboration diagram, component*

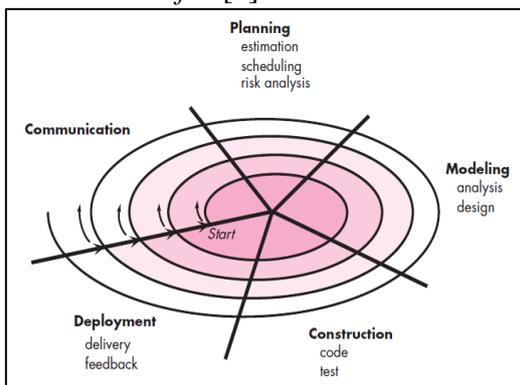
*diagram* dan *deployment diagram*. UML biasanya digunakan untuk merancang perangkat lunak, sebagai sarana komunikasi antar perangkat lunak, untuk mendeskripsikan sistem secara detil sebagai bahan analisa dan kebutuhan sistem serta untuk mendokumentasikan sistem dan proses-proses yang ada[8].

### III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1. Wawancaradengan pihak terkait tentang objek-objek bersejarah di Kota Palembang.
2. Studi Pustaka tentang objek-objek bersejarah di Kota Palembang yang diambil dari buku-buku, jurnal dan literatur lainnya.
3. Dokumentasi berupa foto-foto atau gambar dari objek bersejarah di Kota Palembang.

Metode pengembangan sistem menggunakan metode pengembangan Spiral. Metode spiral merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang mengabungkan sifat iteratif dari metode *prototype* dengan aspek yang terkontrol dan sistematis dari metode *waterfall*[9].



Gambar 3. Metode Spiral[9]

Tahapan metode spiral dimulai dari tahap *Communication*, *Planning*, *Modelling*, *Construction*, *Deployment* dan dilakukan secara

berulang-ulang sampai menjadi perangkat lunak yang baik dan memenuhi kebutuhan, seperti pada Gambar 3.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 *Communication*

Tahapan ini adalah melakukan komunikasi pada *user* atau pengguna sistem yang akan dibangun, hal ini dilakukan untuk mengetahui apa saja yang diinginkan oleh *user* dan apa saja kebutuhan *user* serta kebutuhan sistem yaitu dari sisi *input* dan *output* yang akan dihasilkan serta fasilitas apa saja yang harus ada pada sistem ini.

Selanjutnyamelakukan wawancara denganpihak terkait untuk mengetahui proses yang berjalan dan untuk melihat bagaimana proses itu terjadi. Kemudian menentukan kebutuhan-kebutuhan sesuai dengan tujuan pengembangan sistem. Mengumpulkan kebutuhan *input*, kebutuhan *output* dari sistem, dan juga menentukan spesifikasi sistem yang akan digunakan dalam membangun sistem pengenalan objek bersejarah di kota palembang menggunakan metode *Marker Augmented Reality* berbasis android.

### 4.2 *Planning*

Pada tahapan ini peneliti merencanakan semua kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan sistem ini agar berjalan lancar dengan menggabungkan *requirement* (kebutuhan) dan informasi dari user dan perencanaan teknis serta menanggapi respon (tanggapan) dari *user*.

Perencanaan teknis dilakukan dengan mengidentifikasi perangkat lunak maupun perangkat keras apa saja yang dibutuhkan. Perangkat lunak yang digunakan antara lain, *Vuforia*, *Unity 3D*, *SDK*, *JDK*, *Blender*, bahasa pemrograman C#, sedangkan perangkat

keras yang digunakan yaitu, Laptop/PC dan ponsel berbasis Android.

Respon dari *user* atau pengguna dapat dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada *user* yang akan menggunakan sistem ini untuk selanjutnya dituangkan alur proses tersebut dengan menggunakan alat bantu pemodelan sistem yaitu UML.

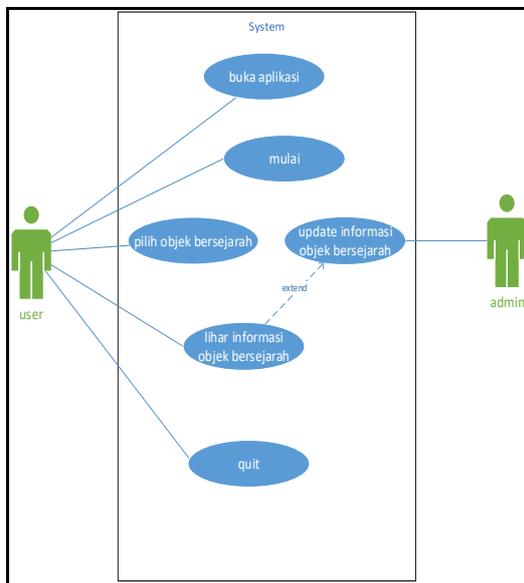
### 4.3 Modelling

#### 4.3.1 Pemodelan Sistem

Pemodelan sistem menggunakan UML dalam bentuk diagram *use case* dan *activity diagram*.

##### 1. Use Case Diagram

Aktor dalam aplikasi ini terdiri dari user dan admin. Admin memiliki hak akses penuh terhadap aplikasi dan mempunyai akses untuk mengupdate informasi objek bersejarah, sedangkan user dapat membuka aplikasi, memilih serta melihat objek 3D objek bersejarah beserta informasinya, seperti pada Gambar 4.

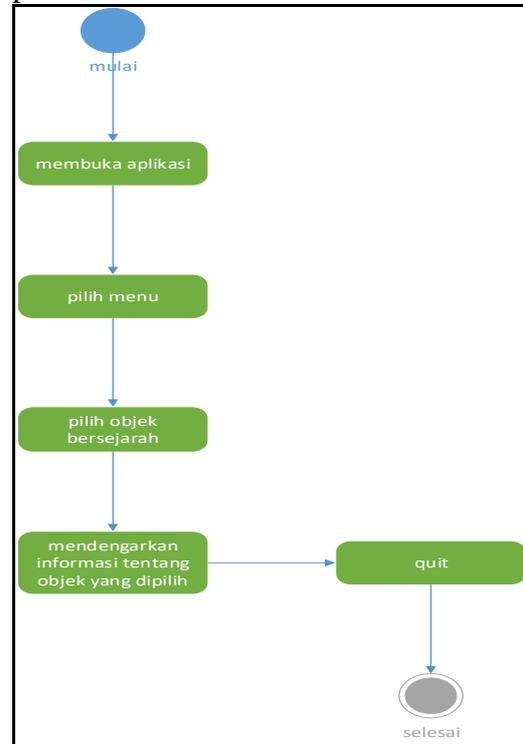


Gambar 4. Use case diagram sistem

##### 2. Activity Diagram

Aktivitas user dimulai dari membuka aplikasi membuka aplikasi, memilih menu, memilih objek bersejarah yang mau dilihat, setelah

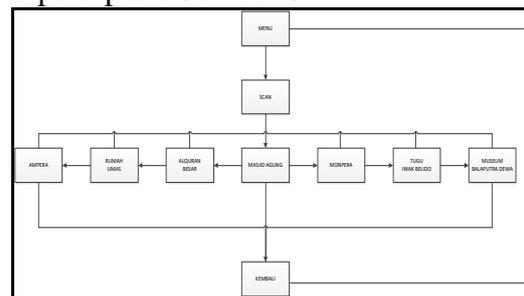
dipilih kemudian mendengarkan informasi mengenai objek yang dipilih. Activity diagram sistem dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Activity Diagram Sistem

#### 4.3.2 Perancangan Sistem

Alur proses aplikasi ini menggambarkan pemetaan proses penggunaan aplikasi yang dibangun seperti pada Gambar 6.



Gambar 6. Alur proses Sistem

#### 4.4 Construction

Tahapan selanjutnya adalah pembangunan. Tampilan aplikasi ini dibuat sederhana agar *user* dalam menggunakan aplikasi ini mudah dalam pengoperasiannya. Informasi yang ditampilkan selain gambar objek

bersejarahnya dalam bentuk 3D juga dimasukan audio tentang informasi mengenai objek bersejarah tersebut.

1. Halaman Utama

Halaman utama aplikasi ini hanya menampilkan informasi bagi *user* untuk memulai menjalankan aplikasi masuk ke menu objek bersejarah. Tampilan menu utama ini hanya berisikan tulisan mulai untuk masuk kedalam sistem tanpa harus ada *login*, jadi siapapun bisa mengakses aplikasi ini yang ingin mengetahui objek-objek bersejarah di kota Palembang dan informasi mengenai objek bersejarah tersebut, seperti pada Gambar 7.

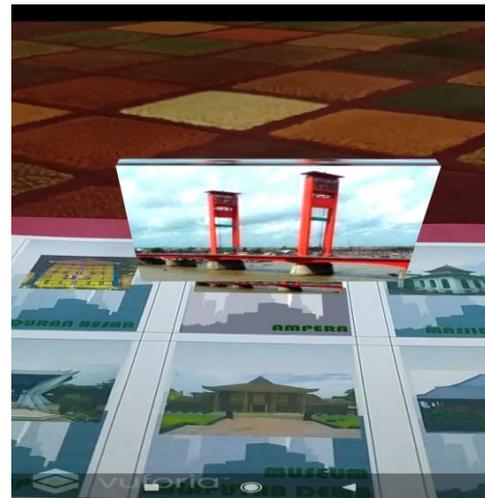


Gambar 7. Menu Utama Aplikasi

2. Halaman Objek Bersejarah

Halaman berisikan tentang informasi objek bersejarah di Kota Palembang seperti Masjid Agung, Jembatan Ampera, Al-Quran Besar, Museum Balaputra Dewa, Rumah Limas, Tugu Iwak Belidodan Monpera.

Gambar 8 merupakan bentuk 3D dari jembatan Ampera yang merupakan ciri khas Kota Palembang yang terletak di tengah-tengah kota Palembang untuk menghubungkan daerah Seberang Ulu dan Seberang Ilir yang dipisahkan oleh Sungai Musi.



Gambar 8. AR Objek Ampera

Museum Balaputra Dewa atau secara resmi disebut Museum Negeri Provinsi Sumatra Selatan "Balaputra Dewa", adalah sebuah museum etnografi yang terletak di Palembang, seperti pada Gambar 9.



Gambar 9. AR Objek Rumah Limas

4.5 Deployment

Setelah melalui proses iterasi dalam pengembangan sistem untuk menguji coba aplikasi, akhirnya aplikasi pengenalan objek bersejarah di Kota Palembang berbasis android menjadi perangkat lunak yang baik dan sudah memenuhi kebutuhan penggunanya.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi *Augmented Reality* pengenalan objek bersejarah di Kota Palembang ini membuat masyarakat dapat lebih mengenal dan mengetahui mengenai informasi objek-objek bersejarah yang ada di Kota Palembang. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* yang dibangun menggunakan metode *Marker Based Tracking* dengan menggabungkan *sound* atau suara sebagai sarana mencapai informasi mengenai objek bersejarah.

Aplikasi ini akan selalu diperbaharui informasinya yang dapat di sampaikan kepada masyarakat agar informasi yang ada lebih lengkap tentang objek-objek bersejarah yang ada di Kota Palembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Teguh Martono, "Augmented Reality sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer," *J. Sist. Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 60–64, 2011.
- [2] A. Pramono, "Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality," *J. Eltek*, vol. 11, no. 1, pp. 122–132, 2017.
- [3] L. Hakim, "Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis augmented reality," *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, vol. 21, no. 1, pp. 59–72, 2018.
- [4] Y. Dianrizkita, H. Seruni, and H. Agung, "Analisa Perbandingan Metode Marker Based Dan Markless Augmented Reality Pada Bangun Ruang," *J. Ilm. SimanteC Vol*, vol. 6, no. 3, 2018.
- [5] A. R. Kardian and S. A. Pratiwi, "Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Denah Stasiun Gambir Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android," *J. Ilm. KOMPUTASI*, vol. 16, no. 1, 2017.
- [6] J. Rinaldi, A. M. Rumagit, A. S. M. Lumenta, and A. P. R. Wowor, "Perancangan Tutorial Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Sam Ratulangi Berbasis Animasi 3D," *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 1, no. 4, 2012.
- [7] R. Andri, N. A. O. Saputri, and M. Akbar, "Sistem Notifikasi Tugas Akhir Universitas Bina Darma Berbasis Mobile," *Sist. J. Sist. Inf.*, vol. 9, no. 1, pp. 155–165, 2020.
- [8] R. M. N. Halim, N. Huda, and I. zJuliansyah, "Sistem Informasi Layanan Hukum Gratis Studi Kasus: Kabupaten Musi Banyuasin," *Teknomatika*, vol. 10, no. 1, pp. 1–8, 2020.
- [9] S. Adhy, A. W. Cahyosaputro, and P. W. Wirawan, "Perancangan dan Implementasi E-Commerce dengan Customer Discussion Group Menggunakan Metode Pengembangan Spiral," *Konf. Nas. Sist. Inf. 2016*, 2016.

## **KEBIJAKAN EDITORIAL**

Jurnal Informanika merupakan jurnal yang berisi tentang hasil penelitian, gagasan konseptual, kajian dan aplikasi teori, tinjauan pustaka, atau referensi buku baru dalam Bidang Ilmu yang terdiri dari Sub Rumpun Teknik Elektro dan Informatika Seperti Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Teknik Perangkat Lunak, Teknik Elektro, Teknik Tenaga Elektrik, Teknik Telekomunikasi, Teknik Elektronika. Terbit pertama kali pada bulan Januari 2015 dan terbit dua kali setahun yaitu untuk periode Januari – Juni dan periode Juli – Desember, dengan **ISSN: 2407-1730**

Jurnal Informanika menerima tulisan dalam bentuk hasil penelitian, catatan penelitian, artikel ulas balik, atau ulasan dengan topik rumpun Teknik Elektro Dan Informatika dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Tulisan yang dikirimkan ke Jurnal Informanika adalah jurnal yang tidak sedang dikirimkan ke jurnal atau terbitan lain dan belum pernah dimuat dan dipublikasikan dalam jurnal lain. Tulisan yang dimuat adalah tulisan yang memenuhi persyaratan baku publikasi jurnal, metodologi riset yang digunakan, dan signifikansi kontribusi artikel terhadap perkembangan profesi dan keilmuan di bidang Ilmu Komputer.

Editor bertanggungjawab untuk memberikan telah konstruktif dan jika dipandang perlu, menyampaikan hasil evaluasi kepada penulis artikel. Tanggung jawab redaksi terbatas pada hasil *editing*, sedangkan isi keseluruhan naskah merupakan tanggung jawab penulis.

Jurnal yang telah terbit, penulis akan mendapat dua cetak jurnal dimana tulisan tersebut dimuat dan naskah beserta *softcopy* menjadi milik editor. Artikel yang tidak dimuat tidak akan dikembalikan. Artikel dikirim ke editor Jurnal Informanika dengan alamat:

### **Editor Jurnal INFORMANIKA**

Politeknik Anika Palembang

Jalan Kolonel H.Burlian Km 7 Palembang

Website : [www.politeknikanika.ac.id](http://www.politeknikanika.ac.id)

Email: [jurnalinformanika@gmail.com](mailto:jurnalinformanika@gmail.com)