

## DAFTAR MAKALAH

JUDUL	HALAMAN
Analisis Kinerja Sistem Kripto kompresi Pada File Dokumen Dengan Algoritma Asimetris RSA dan Even Rodeh Code	[1-11]
Alat Bantu Jalan Penyandang Disabilitas Ganda (DeafBlind) Dengan Peringatan Getaran Berbasis Mikrokontroler	[12-19]
Penerapan Algoritma K-Medoids Dalam Klasterisasi Penyebaran Tempat Ibadah Di Sumatera Utara	[20-28]
Prototype Mesin Penakar Gula Pasir Berbasir Ardiuno Uno Pada UMKM	[29-40]
Implementasi Teknik Animasi Frame by Frame Pada Animasi 2D Sebagai Media Promosi Desa	[41-47]
Penerapan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (SMART) Dalam Penerimaan Karyawan Baru	[48-57]
Perancangan Visualisasi 3D Gedung FTK UNIVERSITAS HARAPAN Medan Dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality Dan Augmented Reality Berbasis Android	[58-64]
Perancangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Berbahasa Batak Toba Pada Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Pembelajaran Gamefication	[65-72]
Perancangan Game Edukasi Pengenalan Lagu Wajib Pada Siswa SD Menggunakan Metode CBI Berbasis Android	[73-80]
Analisis Pemanfaatan Teknik Serangan DDOS pada Mikrotik Cloud dan Melakukan upaya penangannya	[81-89]

Implementasi Algoritma Sequential Search Dalam Game Edukasi Penyusunan Kalimat Terstruktur	[90-97]
Perancangan Aplikasi Mixed Reality Shagy (Sheila Art Gallery) Berbasis Android Menggunakan ARCore	[98-103]
Implementasi Metaverse Dalam Menciptakan Produk Fashion Design Berbasis Android	[104-110]
Jaringan Saraf Tiruan Memprediksi Tingkat Penjualan Smartphone Di Wijaya Cell Pematangsiantar Menggunakan Metode Backpropagation	[111-119]
Penerapan Data Mining Dalam Menentukan Pola Penjualan Alat Tulis Kantor (Atk) Menggunakan Algoritma Apriori Pada Toko Novacom	[120-131]
Penerapan Data Mining Dalam Klasifikasi Pola Minat Mahasiswa Stikom Tunas Bangsa Melakukan Vaksinasi Menggunakan Algoritma Naive Bayes	[132-141]
Enkripsi Citra Digital dengan IDEA Cipher: Pengacakan Blok Pseudorandom LCG dan Evaluasi Melalui Image Correlation Analysis	[142-149]
Sistem Kontrol dan Pengamanan Kotak Penyimpanan Uang Menggunakan Aplikasi Telegram Berbasis Arduino	[150-156]
Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Obat Demam Terbaik Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (Saw)	[157-162]
Data Mining Market Basket Analysis Menggunakan Algoritma Hash Based Pada Sistem Penjualan Produk	[163-170]
Perancangan Sistem Aplikasi MATIF Sebagai Media Informasi Dan Kreativitas Di Universitas Katolik Santo Thomas	[171-178]

Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Perhitungan Dasar Matematika Menggunakan Construct 2 Dengan Metode GDLC	[179-186]
Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Stok Kue Menggunakan Forward Chaining Di Toko Cookies YARR	[187-193]
Implementasi Metode SMART Menentukan Penerima Beasiswa Bidikmisi Pada SMA Negeri 2 Moro'o Kabupaten Nias Barat	[194-202]
Perancangan Aplikasi Penjadwalan Kuliah Pada Perguruan Tinggi	[203-210]
Perancangan Aplikasi Arsip dan Surat Menyurat Perguruan Tinggi	[211-217]