

DAFTAR ISI

NO	JUDUL	HALAMAN
1	IMPLEMENTASI ALGORITMA SIMPLIFIED MEMORY BOUNDED A* UNTUK Pencarian Kata pada Permainan Word Search Puzzle Asih Joko Purnomo, Galih Hermawan	1 - 10
2	ANALISIS DAN IMPLEMENTASI METODE MARKER BASED TRACKING pada AUGMENTED REALITY Pembelajaran Buah-Buahan Alfi Syahrin, Meyti Eka Apriyani, Sandi Prasetyaningsih	11 - 17
3	SIMULASI MONITORING DOSEN MENGGUNAKAN SWITCH PUSH ON pada LABORATORIUM KOMPUTER UNIVERSITAS BUDI LUHUR Mepa Kurniasih, Achmad Ardiansyah	19 - 25
4	ANALISIS DAN IMPLEMENTASI MEL SCRIPT UNTUK LIGHTING DAN RENDERING pada FILM ANIMASI 3D ROBOCUBE Rangga Pramudia, Meyti Eka Apriyani, Sandi Prasetyaningsih	27 - 34
5	PENERAPAN IMPROVED APRIORI pada APLIKASI DATA MINING di PERUSAHAAN KALVIN SOCKS PRODUCTION Yepi Septiana, Dian Dharmayanti	35 - 41
6	ANALISIS DAN IMPLEMENTASI CLOUD RECOGNITION DAN DEVICE STORAGE pada AUGMENTED REALITY JENIS BUAH Muhamad Ichsan, Meyti Eka Apriyani, Sandi Prasetyaningsih	43 - 50
7	PEMANFAATAN NEAR FIELD COMMUNICATION (NFC) SEBAGAI MEDIA PEMBAYARAN di PESONA NIRWANA WATERPARK Rian Ariansyah P., Eko Budi Setiawan	51 - 60
	PETUNJUK PENULISAN MAKALAH	L-1