

SEMINAR NASIONAL

STRATEGI INDONESIA KREATIF

Menghadapi
ASEAN Economic Community
2015

Bandung, 19 Maret 2015



PROGRAM SEMINAR







SEMINAR NASIONAL - UNIVERSITAS WIDYATAMA

Tema Seminar:

STRATEGI INDONESIA KREATIF Menghadapi *ASEAN Economic Community* 2015

Sub Tema

- A. Kreativitas budaya: bahasa dan seni serta aspek komersialnya**
- B. Pemberdayaan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)**
- C. Penerapan dan penggunaan teknologi maju secara efisien**
- D. Teknologi Informasi dan E-commerce**
- E. Hak Atas Kekayaan Intelektual**
- F. Pengembangan ekonomi kreatif berbasis media desain**



REVIEWER

Prof. Dr. Dharsono Sony Kartika, M.Sn. (ISI Surakarta)

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. (ISI Yogyakarta)

Dr. Dwinita Larasati, M.A. (Institut Teknologi Bandung)

Dr. Pindi Setiawan, M.Si. (Institut Teknologi Bandung)

Dr. R. Wedi Rusmawan K., S.E., M.Si., Ak., C.A. (Universitas Widyatama)

Dr. Hj. Dyah Kusumastuti, Ir., M.Sc. (Universitas Widyatama)

Setiadi Yazid, Ir., M.Sc., Ph.D. (Universitas Indonesia)

Bachrudin Musthafa, MA., Ph.D. (Universitas Pendidikan Indonesia)

Dr. Diana Sari, S.E., M.Si., Ak. C.A (Universitas Widyatama)

Prof. Dr. Sukrisno Agoes, Ak., MM, CPA, CA. (Universitas Tarumanegara Jakarta)

Dr. Mahrinasari (Universitas Negeri Lampung)

Nugroho J. Setiadi, Ph.D (Universitas Widyatama)



SAMBUTAN

Ketua Pelaksana Seminar Nasional

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

KTT ke-12 ASEAN di Cebu bulan Januari 2007 telah menyepakati "*Declaration on the Acceleration of the Establishment of an ASEAN Community by 2015*". Dalam konteks tersebut, para Menteri Ekonomi ASEAN telah menginstruksikan Sekretariat ASEAN untuk menyusun "*Cetak Biru ASEAN Economic Community (AEC)*" atau Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Cetak Biru MEA tersebut berisi rencana kerja strategis dalam jangka pendek, menengah dan panjang hingga tahun 2015 menuju terbentuknya integrasi ekonomi ASEAN, yaitu: Menuju *single market* dan *production base* (arus perdagangan bebas untuk sektor barang, jasa, investasi, pekerja terampil, dan modal); Menuju penciptaan kawasan regional ekonomi yang berdaya saing tinggi (*regional competition policy, IPRs action plan, infrastructure development, ICT, energy cooperation, taxation*, dan pengembangan UKM); Menuju suatu kawasan dengan pembangunan ekonomi yang merata (*region of equitable economic development*) melalui pengembangan UKM dan program-program *Initiative for ASEAN Integration (IAI)*; dan Menuju integrasi penuh pada ekonomi global (pendekatan yang koheren dalam hubungan ekonomi eksternal serta mendorong keikutsertaan dalam *global supply network*).

Dalam hal ini, persaingan yang terlalu kompetitif memicu kesenjangan ekonomi antarnegara. Singapura misalnya, negara dengan pendapatan per kapita tertinggi di ASEAN ini tentunya tidak bisa dibandingkan bahkan disamaratakan dengan negara-negara berkembang di kawasan Asia Tenggara. Indonesia sebagai salah satu negara berkembang harus teliti dan cermat dalam "kebebasan" ini. Peluang dan tantangan harus dianalisis, ditanggapi, dan diimplementasikan secara konseptual sehingga nantinya Indonesia tidak hanya menjadi market bagi para investor luar saja atau dengan bahasa lain menjadi penonton di negara sendiri, melainkan mampu mengendalikan pasar internasional serta dapat mewujudkan perubahan yang berarti bagi kehidupan keseharian masyarakatnya. Yang menjadi pertanyaan kita adalah seberapa siap Indonesia dalam menghadapi MEA 2015.

Ekonomi kreatif berpotensi besar dalam kontribusi ekonomi yang signifikan; Menciptakan iklim bisnis yang positif; Membangun citra dan identitas bangsa; Mengembangkan ekonomi berbasis kepada sumber daya yang terbarukan; Menciptakan inovasi dan kreativitas yang merupakan keunggulan kompetitif suatu bangsa; Memberikan dampak sosial yang positif. Menurut definisi Howkins, Ekonomi Kreatif



adalah kegiatan ekonomi dimana input dan outputnya adalah gagasan karena esensi dari kreatifitas adalah gagasan. Dengan modal gagasan, seseorang yang kreatif dapat memperoleh penghasilan yang layak, gagasan yang orisinil dan dapat diproteksi oleh HaKI.

Pada seminar nasional kali ini, Universitas Widyatama (Fakultas Desain Komunikasi Visual sebagai team leader), mengusung tema “Strategi Kreatif Meghadapi MEA 2015” Tema ini memungkinkan bagi pihak pemerintah, akademisi dan komunitas dalam berbagai bidang ilmu untuk menyusun atau membuat strategi kreatif. Kemampuan untuk mewujudkan kreativitas yang diramu dengan sense atau nilai seni, teknologi, pengetahuan dan budaya sebagai modal dasar untuk menghadapi persaingan ekonomi, sehingga ekonomi kreatif dapat menjadi alternatif pembangunan ekonomi pada era MEA guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Atas partisipasi semua pihak, kami mengucapkan terima kasih.

Bandung, 19 Maret 2015

Ketua Pelaksana Seminar Nasional

Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn.



SAMBUTAN

Rektor Universitas Widyatama

Seminar Nasional merupakan agenda rutin tahunan di samping seminar internasional yang diselenggarakan oleh Universitas Widyatama. Seminar Nasional kali ini bertema “**Strategi Indonesia Kreatif (SNSIK 2015)**” dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2015 di Kampus Universitas Widyatama, Kota Bandung Propinsi Jawa Barat dalam rangka Dies Natalis Yayasan Widyatama yang ke 42. Seminar ini bertujuan untuk: Memetakan peran strategis pendidikan tinggi, menjalin jejaring kerjasama antar pendidikan tinggi, sebagai media untuk berbagi pengetahuan dan diseminasi antara pendidikan tinggi serta menyampaikan informasi hasil penelitian dan kajian atau inovasi kreatif antar peneliti serta pengalaman pelaku usaha.

Buku program ini disusun untuk mengkomunikasikan dan mendokumentasikan seluruh kegiatan seminar nasional, pemakalah, dan kumpulan abstrak pemakalah yang akan dipresentasikan pada seminar ini. Kegiatan Seminar Nasional diikuti oleh peserta yang terdiri atas pakar, peneliti, pengusaha/wirausahawan, dosen dan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia, Pemerintah Daerah dan praktisi di bidang industri kreatif.

Pada kesempatan ini kami menyampaikan terimakasih kepada para penyaji dan penulis makalah dari berbagai provinsi di Indonesia yang berpartisipasi dalam seminar nasional ini, penyunting, redaksi, dan para *reviewer*, serta tim pelaksana yang telah bekerja keras sehingga buku program ini dapat tersusun.

Mudah-mudahan buku program ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya para penyaji, peserta serta pihak-pihak yang berkepentingan, utamanya bagi pengambil kebijakan pembangunan di Provinsi Jawa Barat khususnya Pemerintah Kota Bandung dalam upaya meningkatkan pendapatan daerah di wilayah.

Bandung, 19 Maret 2015

Rektor,

Dr. Islahuzzaman, SE., M.Si., Ak., C.A.

Tentang Seminar Nasional

STRATEGI INDONESIA KREATIF Menghadapi ASEAN Economic Community 2015

Semakin meningkatnya ketergantungan negara-negara anggota ASEAN dengan kawasan lain di dunia, serta untuk memperkecil kesenjangan pembangunan mendorong komunitas ASEAN membentuk cetak biru ASEAN Economic Community (AEC) pada 20 November 2007 di Singapura yang akan mulai diimplementasikan pada tahun 2015. AEC diproyeksikan untuk mengubah kawasan ASEAN menjadi suatu kawasan dimana terdapat aliran bebas barang, jasa, investasi, dan tenaga kerja terampil, serta aliran modal yang lebih bebas.

Atas dasar pemikiran tersebut, Universitas Widyatama menyelenggarakan seminar nasional dengan tema “Strategi Indonesia Kreatif: Menyambut ASEAN Economic Community 2015” yang menyajikan 60 (enam puluh) pemakalah dari 8 (delapan) Propinsi. Adapun sub temanya adalah :

- Kreativitas budaya: bahasa dan seni serta aspek komersialnya
- Pemberdayaan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)
- Penerapan dan penggunaan teknologi maju secara efisien
- Teknologi Informasi dan E-commerce
- Hak Atas Kekayaan Intelektual
- Pengembangan ekonomi kreatif berbasis media desain



DAFTAR ISI

	Halaman
SAMBUTAN KETUA PELAKSANA	3
SAMBUTAN REKTOR UNIVERSITAS WIDYATAMA	5
TENTANG SEMINAR	6
DAFTAR ISI	7
JADWAL ACARA SEMINAR NASIONAL	8
JADWAL PRESENTASE CALL FOR PAPER	
RUANG K.101	9
RUANG K.102	10
RUANG K.104	11
RUANG K.105	12
RUANG K.106	13
RUANG K.204	14
RUANGK.205	15
RUANG K.206	16
DAFTAR ABSTRAK	
SUB TEMA A	17
SUB TEMA B	23
SUB TEMA C	30
SUB TEMA D	34
SUB TEMA E	36
SUB TEMA F	38
DAFTAR ALAMAT E-MAIL PEMAKALAH	41
PETA KOTA BANDUNG	43
DENAH UNIVERSITAS WIDYATAMA	44
DENAH RUANGAN	45
INFORMASI	46



JADWAL ACARA SEMINAR NASIONAL

NO	WAKTU	URAIAN ACARA	CATATAN
1.	07.30 – 08.30	Registrasi Pemakalah dan Peserta	Pelataran GSG UTama
2.	08.30 – 08.40	Undangan, Pemakalah, dan Peserta Memasuki GSG Universitas Widyatama	<i>Gimmick</i> : Barongsai UTama
3.	08.40 – 08.45	Pembukaan oleh MC/Pembawa Acara	MC/Pembawa Acara: 1. Reza Permadi, S.Sn. 2. Ayu Chandra Dewi, S.S.
4.	08.45 – 08.50	Lagu Kebangsaan “Indonesia Raya”	<i>Dinyanyikan bersama.</i>
5.	08.50 – 08.55	Pembacaan Doa oleh Ismail Solihin, S.E., M.Si.	
6.	08.55 – 09.00	Laporan Ketua Pelaksana Seminar Nasional oleh Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn.	
7.	09.00 – 09.10	Sambutan Rektor Universitas Widyatama oleh Dr. H. Islahuzzaman, S.E., M.Si., Ak.	<i>sekaligus Pembukaan Acara Seminar Nasional secara Resmi</i>
8.	09.10 – 09.20	Tari Tradisional Sunda	Fakultas Bahasa UTama
9.	09.20 – 11.00	Panel Pembicara Utama: 1. Drs. Harry Waluyo, M.Hum. <i>Direktur Jenderal Ekonomi Kreatif Berbasis Media dan Iptek, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia.</i> 2. Prof. Dr. Ir. Kadarsah Suryadi, D.E.A. <i>Rektor Institut Teknologi Bandung.</i> 4. M. Ridwan Kamil, S.T., MUD. <i>Walikota Bandung</i> 3. H. Januar P. Ruswita <i>Wakil Ketua Umum Kadin Jabar Bidang Informasi dan Data - Owner Pikiran Rakyat</i>	Moderator: Nugroho Juli Setiadi, S.E., M.M., Ph.D.
10.	11.00 – 11.10	Penyerahan Cenderamata dan Foto Bersama.	
11.	11.10 – 11.25	Persembahan Lagu Indonesia	Maesarah Nur Zakah, Amrus Ramadhan, dan M. Ary Yuliansjach
12.	11.25 – 11.45	Pengumuman dan Informasi Teknis Pelaksanaan Seminar di Kelas Paralel	Koordinator Acara Seminar: Agus Hakim, S.Sn., M.Ds.
13.	11.45 – 13.00	Pembicara Utama: <i>Press Conference</i> (didampingi oleh Ketua Badan Pengurus Yayasan Widyatama dan Rektor Universitas Widyatama), dilanjutkan dengan Makan Siang dan Istirahat. Undangan, Pemakalah, dan Peserta: Istirahat, Makan Siang, Sholat Dzuhur, kemudian Persiapan Presentasi Seminar di Kelas Paralel.	Moderator <i>Press Conference</i> : A. Reka Prasetya, S.E., M.M., MBA.
14.	13.00 – 16.20	Presentasi Seminar (<i>Kelas Paralel</i>)	Gedung K PUSTAKA LOKA
15.	16.20 – 16.35	<i>Coffee Break</i> , Sholat Ashar, dan Persiapan Penutupan	GSG – Universitas Widyatama
16.	16.35 – 17.20	Penutupan Seminar Nasional <i>Pengumuman Makalah Terbaik (Sub Tema).</i> <i>Pembagian Sertifikat</i> <i>Foto Bersama</i>	GSG – Universitas Widyatama



JADWAL PRESENTASI CALL FOR PAPERS
“Strategi Indonesia Kreatif Menghadapi ASEAN Economic Community 2015”
Universitas Widyatama | Bandung, 19 Maret 2015

Waktu : (13.00 – 15.55 WIB)
Ruang : K.101 | Lantai 1, Gedung K - Pustaka Loka
Sub Tema : KREATIVITAS BUDAYA: BAHASA DAN SENI SERTA ASPEK KOMERSIALNYA
Moderator : Budiman, Drs., M.M.Pd.

NO.	WAKTU	NAMA PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH	INSTITUSI
1.	13.00 - 13.25	Wildan Hanif	BELAJAR DARI RUSIA, RETORIKA FILM ANIMASI “MASHA & THE BEAR”.	Institut Teknologi Bandung
2.	13.25 - 13.50	Rustono Farady Marta Shierly Everlin	ANALISIS VISUAL MELALUI KONSTRUKSI KOMUNIKASI NON VERBAL DALAM FILM ANIMASI 3D INDONESIA: “ADIT DAN SOPO JARWO” (Studi Deskriptif Pada Tayangan Episode 17: “Kursus Masak Bikin Sesak”).	Universitas Bunda Mulia, Jakarta
3.	13.50 - 14.15	Azizah Assatari Anindyo Wishnu Wibowo	PERANCANGAN STORY ARTBOOK GAME “LAYANG LAGA”.	Universitas Widyatama, Bandung
4.	14.15 - 14.40	Putri Anggraeni Widyastuti	KAJIAN TRANSFORMASI COSPLAY SEBAGAI SENI PERTUNJUKAN WISATA JAKARTA.	Universitas Esa Unggul, Jakarta
5.	14.40 - 15.05	Syarip Hidayat	MULTIKULTURAL DALAM KOMIK “SANGKURIANG” KARYA R.A. KOSASIH.	Universitas Telkom, Bandung
6.	15.05 - 15.30	Fajar Persada Winna Anandita	PERANCANGAN BUKU CERITA RAKYAT ANAK: “NYAI ANTEH SANG PENUNGGU BULAN”.	Universitas Widyatama, Bandung
7.	15.30 - 15.55	Katherina Allo Yasraf A. Piliang Imam Santosa	RUANG KREATIF BERBASISKAN EVENT.	Institut Teknologi Bandung
8.	15.55 - 16.20	A.Gathut Bintarto T.	PADUAN SUARA SEBAGAI SARANA EKSPLORASI EKONOMI KREATIF SENI MUSIK.	Institut Seni Indonesia, Yogyakarta

Usher/Time Keepers: 1. Azis Hidayat (HP. 087718464966)
2. Adhitya Sofyan (HP. 08122281886)



JADWAL PRESENTASI CALL FOR PAPERS
“Strategi Indonesia Kreatif Menghadapi ASEAN Economic Community 2015”
Universitas Widyatama | Bandung, 19 Maret 2015

Waktu : (13.00 – 15.55)
Ruang : K.102 | Lantai 1, Gedung K - Pustaka Loka
Sub Tema : KREATIVITAS BUDAYA: BAHASA DAN SENI SERTA ASPEK KOMERSIALNYA
Moderator : Meita Lukitawati Sujatna, S.S., M.Hum.

NO.	WAKTU	NAMA PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH	INSTITUSI
1.	13.00 - 13.25	Andry Agus Sachari	KONSEP PERMAINAN DALAM EKSPLOKASI MATERIAL UNTUK PENGEMBANGAN CRAFT.	Institut Teknologi Nasional, Bandung
2.	13.25 - 13.50	Adisthi Martha Yohani	KOTOWAZA DALAM KAJIAN LINGUISTIK KOGNITIF: “PENERAPAN GAYA BAHASA METAFORA”.	Universitas Widyatama, Bandung
3.	13.50 - 14.15	Devanny Gumulya Prisca Nastasia	KAJIAN PERANCANGAN PRODUK AKSESORIS RUMAH TANGGA DENGAN PENDEKATAN EMOTIONAL DESIGN.	Universitas Pelita Harapan, Tangerang
4.	14.15 - 14.40	Hero Gunawan Maesarah Nur Zakah	CODE SWITCHING: BENTUK KREATIVITAS BAHASA UNTUK MEMBANGUN BRAND IMAGE.	Universitas Widyatama, Bandung
5.	14.40 - 15.05	Hendra Nugraha	CREATIVE STRATEGY IN REPRESENTING KIM JONG-UN’S IN BBC NEWS.	Universitas Padjadjaran, Bandung
6.	15.05 - 15.30	Hendar Andhika Anwar	RAGAM BAHASA JUDUL BERITA (HEADLINES) DALAM SURAT KABAR ONLINE ROLLING STONE: KAJIAN SINTAKSIS.	Universitas Widyatama, Bandung
7.	15.30 - 15.55	I Wayan Sudana	STRATEGI PEMANFAATAN KAYU LOKAL KUALITAS RENDAH SEBAGAI BAHAN BAKU SENI KRIYA GUNA Mendukung KONTINUITAS PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF.	Universitas Negeri Gorontalo
8.	15.55 - 16.20	Setyawati Kooswardani	PRINSIP-PRINSIP DASAR BERBISNIS DAN ETIKA DENGAN ORANG JEPANG.	Universitas Widyatama, Bandung

Usher/Time Keepers: 1. Panji Satria Pratamaraga (HP. 087825198329)
2. Andi Surya Alamsyah (HP. 085241889419)



JADWAL PRESENTASI CALL FOR PAPERS
“Strategi Indonesia Kreatif Menghadapi ASEAN Economic Community 2015”
Universitas Widyatama | Bandung, 19 Maret 2015

Waktu : (13.00 – 15.55)
Ruang : K.104 | Lantai 1, Gedung K - Pustaka Loka
Sub Tema : PEMBERDAYAAN USAHA MIKRO, KECIL, DAN MENENGAH (UMKM)
Moderator : Erly Sherlita, S.E., M.Si., Ak., CA.

NO.	WAKTU	NAMA PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH	INSTITUSI
1.	13.00 - 13.25	Muhammad Adha Ilhami	PENGEMBANGAN MODEL PENJADWALAN PESANAN INDUSTRI RUMAHAN DENGAN MENGGUNAKAN SISTEM LELANG.	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Cilegon
2.	13.25 - 13.50	Sulistyorini Rafika Putri Ni Nyoman Alit Triani	ANALISIS PENGARUH INTELLECTUAL CAPITAL, RESEARCH AND DEVELOPMENT, DAN GOODWILL TERHADAP NILAI PERUSAHAAN YANG TERDAFTAR DI BURSA EFEK INDONESIA.	Universitas Negeri Surabaya
3.	13.50 - 14.15	Debbie Christine Lusiana Hendriani	TINJAUAN ATAS PENYUSUNAN DAN REALISASI ANGGARAN BIAYA ADMINISTRASI PADA PT. PLN (PERSERO) DISTRIBUSI JAWA BARAT DAN BANTEN.	Universitas Widyatama, Bandung
4.	14.15 - 14.40	Alexander Wahyudi Henry S. Fransisca Desiana Pranatasari	STRATEGIC PLAN UNTUK INDUSTRI PARIWISATA DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA).	Universitas Ciputra, Surabaya
5.	14.40 - 15.05	Rika Rachmawati	CUSTOMER DELIVERED VALUE DAN PENGARUHNYA TERHADAP LOYALITAS PELANGGAN.	Universitas Widyatama, Bandung
6.	15.05 - 15.30	Erlina Diamastuti Ni Nyoman Alit Triani	PERILAKU MITRA BINAAN DALAM MENYIKAPI PENERAPAN SAK ETAP PERSPEKTIF KUALITATIF-INTREPRETIF.	Universitas Negeri Surabaya
7.	15.30 - 15.55	Fansuri Munawar	PENGARUH MODAL INTELEKTUAL TERHADAP VIABILITAS ORGANISASI: “KAPABILITAS DINAMIS SEBAGAI VARIABEL MEDIASI”.	Universitas Widyatama, Bandung
8.	15.55 - 16.20	Bustanul Arifin Noer Akhmad Tarmidzi	PENGARUH FAKTOR PENGAMBILAN RISIKO, BERSAING AGRESIF MENGEJAR PRESTASI, DAN PROAKTIF TERHADAP KECERDASAN ENTREPRENEURIAL DAN KEPUASAN KERJA.	Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), Surabaya

Usher/Time Keepers: 1. Nadia Khalisah (HP. 0858620005760)
2. Bakhrul Ulum Asyidiq (HP. 085860066757)



JADWAL PRESENTASI CALL FOR PAPERS
“Strategi Indonesia Kreatif Menghadapi ASEAN Economic Community 2015”
Universitas Widyatama | Bandung, 19 Maret 2015

Waktu : (13.00 – 15.55)
Ruang : K.105 | Lantai 1, Gedung K - Pustaka Loka
Sub Tema : PEMBERDAYAAN USAHA MIKRO, KECIL, DAN MENENGAH (UMKM)
Moderator : Arry Hutomo MDKSP, S.Si., M.T.

NO.	WAKTU	NAMA PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH	INSTITUSI
1.	13.00 - 13.25	Okky Rizkia Yustian	PENGARUH KOMPETENSI TERHADAP KINERJA (Studi Empiris Pada Peternak Sapi Perah Binaan Koperasi Peternak Sapi Bandung Utara (KPSBU)).	Universitas Widyatama, Bandung
2.	13.25 - 13.50	Rachmad Hidayat	PENGEMBANGAN KUALITAS PRODUK TAHU LOKAL MADURA SKALA HOME INDUSTRY.	Universitas Trunojoyo, Bangkalan.
3.	13.50 - 14.15	Imam Maulana Arus Reka Prasetia	STRATEGI KREATIF USAHA KULINER INDONESIA UNTUK MEMPERLUAS PASAR KE KAWASAN ASIA TENGGARA DALAM ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA).	Universitas Widyatama, Bandung
4.	14.15 - 14.40	Isnawati Mohamad	PEMBERDAYAAN UKM SALON KECANTIKAN MELALUI DIVERSIFIKASI KEAHLIAN DAN REVITALISASI FASILITAS (Kasus Kelompok Usaha Salon Rumahan di Kelurahan Tenda Kecamatan Hulonthalangi Kota Gorontalo).	Universitas Negeri Gorontalo
5.	14.40 - 15.05	Nandani Eka Mustopa Arus Reka Prasetia	PELUANG DAN TANTANGAN UMKM BIDANG PERCETAKAN DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN 2015.	Universitas Widyatama, Bandung
6.	15.05 - 15.30	Wyna Herdiana Kumara Sadana Putra Yessy Yuliani	IPTEKS BAGI MASYARAKAT PERAJIN BATIK DESA SENTONOREJO MOJOKERTO.	Universitas Surabaya
7.	15.30 - 15.55	Yenny Maya Dora	PERAN PENCIPTAAN NILAI PRODUK CROCHET DAN SULAM TANGAN UNTUK KEUNGGULAN BERSAING BERKELANJUTAN DI ERA MEA 2015.	Universitas Widyatama, Bandung

Usher/Time Keepers:
1. Vianti Putri Anjani (HP. 085722256012)
2. Dewi Almira Darmawan (HP. 087721193903)



JADWAL PRESENTASI CALL FOR PAPERS
“Strategi Indonesia Kreatif Menghadapi ASEAN Economic Community 2015”
Universitas Widyatama | Bandung, 19 Maret 2015

Waktu : (13.00 – 16.20)
Ruang : K.106 | Lantai 1, Gedung K - Pustaka Loka
Sub Tema : PENERAPAN DAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI MAJU SECARA EFISIEN
Moderator : Yudha Prambudia, S.T., M.Sc., Ph.D.

NO.	WAKTU	NAMA PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH	INSTITUSI
1.	13.00 - 13.25	Hilda F. Trias Pontia W.	PENGARUH NILAI <i>CERTAINTY FACTOR</i> PADA PERANCANGAN SISTEM PAKAR DETEKSI DINI PENYAKIT TUBERKULOSIS ANAK BERBASIS <i>WEB</i>.	Universitas Tanjungpura, Pontianak
2.	13.25 - 13.50	Jati Fallat Feri Sulianta	ANALISIS PERBANDINGAN ALGORITMA <i>FIRST-FIT</i> DAN <i>MOST-USED</i> MENURUT ATURAN <i>ROUTING WAVELENGTH ASSIGNMENT</i> PADA KINERJA JARINGAN OPTIK <i>WDM</i>.	Universitas Widyatama, Bandung
3.	13.50 - 14.15	Gunawan Rudi Cahyono Nurmahaludin	MODEL SISTEM PAKAR PEMILIHAN VARIETAS PADI BERBASIS <i>WEB</i> MENGGUNAKAN METODE <i>ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS</i>.	Politeknik Negeri Banjarmasin
4.	14.15 - 14.40	Iwan Rijayana Andini Mustikasari	SISTEM INFORMASI PEMASARAN PRODUK BERBASIS <i>WEB</i> PADA USAHA MIKRO, KECIL, MENENGAH (UMKM) (<i>Studi Kasus Pada IND' RISOL</i>).	Universitas Widyatama, Bandung
5.	14.40 - 15.05	Asrul Sudiar Murdjani	IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN <i>SOFTWARE ENGINEERING</i> PADA PERHITUNGAN ELEMEN MESIN.	Politeknik Negeri Banjarmasin
6.	15.05 - 15.30	Siti Rohmah	PEMBUATAN DESAIN SONGKET DENGAN MENGGUNAKAN <i>SOFTWARE DB-WEAVE</i>.	Sekolah Tinggi Teknologi Tekstil, Bandung
7.	15.30 - 15.55	Silviana Fredicia Endah K.	DIAGNOSA DINI KERUSAKAN PADA MOTOR MATIK <i>SPACY HLM-IN PGM-FI</i> BERBASIS <i>WEB</i>.	Universitas Kristen Krida Wacana, Jakarta
8.	15.55 - 16.20	Misar Arus Reka Prasetya	PENERAPAN DAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI MAJU BAGI INDUSTRI KREATIF DESAIN GRAFIS DALAM MENGHADAPI <i>ASEAN ECONOMIC COMMUNITY 2015</i>.	Universitas Widyatama, Bandung

Usher/Time Keepers: 1. Andi Nurul F. (HP. 085779406150)
2. Ega Aprillita (HP. 083820341252)



JADWAL PRESENTASI CALL FOR PAPERS
“Strategi Indonesia Kreatif Menghadapi ASEAN Economic Community 2015”
Universitas Widyatama | Bandung, 19 Maret 2015

Waktu : (13.00 – 15.55)
Ruang : K.204 | Lantai 2, Gedung K - Pustaka Loka
Sub Tema : 1. TEKNOLOGI INFORMASI DAN E-COMMERCE
2. PEMBERDAYAAN USAHA MIKRO, KECIL, DAN MENENGAH (UMKM)
Moderator : Abdullah Fajar, S.Si., M.Sc.

NO.	WAKTU	NAMA PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH	INSTITUSI
1.	13.00 - 13.25	Evi Febianti Putro Ferro Ferdinant Silvia Noviarni	ANALISIS EFEKTIVITAS MESIN BAGGING DENGAN PENERAPAN TOTAL PRODUCTIVE MAINTENANCE (TPM) DI PT. XYZ.	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Cilegon
2.	13.25 - 13.50	Beni Suranto	SISTEM INFORMASI KONDISI FUNDAMENTAL PERUSAHAAN DI BURSA EFEK INDONESIA.	Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta
3.	13.50 - 14.15	Ni Putu Nurwita Pratami Wijaya	PERANCANGAN PENELITIAN: “ADOPSI TEKNOLOGI PENGGUNAAN E-COMMERCE PADA UKM KOTA BANDUNG MENGGUNAKAN MODEL UTAUT”.	Universitas Widyatama, Bandung
4.	14.15 - 14.40	Agus Setiyo Budi N.	PERANCANGAN DAN PENGIMPLEMENTASIAN SISTEM INFORMASI PRAKTEK KERJA LAPANGAN GUNA MENINGKATKAN KINERJA JURUSAN TEKNIK ELEKTRO PADA POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN.	Politeknik Negeri Banjarmasin
5.	14.40 - 15.05	Falahah Nugraha Permana	APLIKASI KATALOG DIGITAL MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY.	Universitas Widyatama, Bandung
6.	15.05 - 15.30	Wicaksono Febriantoro	FAKTOR PENDUKUNG DAN PENGHAMBAT PERKEMBANGAN E-COMMERCE BAGI UMKM DI INDONESIA (Working Paper).	Pusat Pengembangan SDM Kemetrolgian, Kementerian Perdagangan, Bandung
7.	15.30 - 15.55	Mhd. Rozahi Istambul	DUKUNGAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM MEMPROMOSIKAN PRODUK USAHA MIKRO KECIL, DAN MENENGAH (Studi Kasus UMKM Makehate Bandung).	Universitas Widyatama, Bandung

Usher/Time Keepers: 1. Aji Nur Padli (HP. 089628680172)
2. Febby Hydralia Ayu S. (HP. 081322460156)



JADWAL PRESENTASI CALL FOR PAPERS
“Strategi Indonesia Kreatif Menghadapi ASEAN Economic Community 2015”
Universitas Widyatama | Bandung, 19 Maret 2015

Waktu : (13.00 – 15.55)
Ruang : K.205 | Lantai 2, Gedung K - Pustaka Loka
Sub Tema : 1. HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL
2. PEMBERDAYAAN USAHA MIKRO, KECIL, DAN MENENGAH (UMKM)
3. KREATIVITAS BUDAYA: BAHASA DAN SENI SERTA ASPEK KOMERSIALNYA
Moderator : Kristian Suhartadi Widi Nugraha, S.E., M.M.

NO.	WAKTU	NAMA PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH	INSTITUSI
1.	13.00 - 13.25	Busrizalti	TANGGUNG JAWAB NEGARA DALAM PENEGAKAN HUKUM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL (HKI) DAN IMPLEMENTASINYA TERHADAP EKONOMI KREATIF.	Universitas Widyatama, Bandung
2.	13.25 - 13.50	Hafied Noor Bagja Nina Nurani	PERLINDUNGAN SISTEM HUKUM HAK CIPTA MELALUI UU NO. 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA BAGI KARYA KREATIF INDONESIA MEWUJUDKAN PERTUMBUHAN EKONOMI KREATIF DALAM MEMASUKI MEA 2015.	Universitas Widyatama, Bandung
3.	13.50 - 14.15	Andi Anugerah Arus Reka Prasetia	HKI: “KENISCAYAAN HAK EKONOMI DAN INTELEKTUALITAS PARA PELAKU UMKM INDUSTRI KREATIF DI INDONESIA DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN 2015”.	Universitas Widyatama, Bandung
4.	14.15 - 14.40	Yasintus T. Runesi	KERJA DAN PENGAKUAN: “HKI PERSPEKTIF TEORI PENGAKUAN AXEL HONNETH”.	Universitas Indonesia, Depok
5.	14.40 - 15.05	Asep Deni Iskandar	PEMBANGUNAN ETOS KREATIF SUMBER DAYA MANUSIA UNTUK MENGEMBANGKAN EKONOMI KREATIF DAN MENGHADAPI MEA 2015.	Universitas Widyatama, Bandung
6.	15.05 - 15.30	Bachrudin Musthafa	PENGAJARAN STRATEGIS DAN KREATIF DI PERGURUAN TINGGI: “URGENSI, POTENSI, TANTANGAN, DAN USULAN INSTRUKSIONAL”.	Universitas Widyatama, Bandung
7.	15.30 - 15.55	Anne Nurfarina Nadia Arfan	METODE SENSASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESPON KOMUNIKASI DAN KEMAMPUAN KREATIF SEBAGAI PELUANG BELAJAR BISNIS BAGI PENYANDANG AUTIS.	Universitas Widyatama, Bandung

Usher/Time Keepers: 1. Fazriah Azmi (HP. 089628939833)
2. Muhammad Irza Dwinugraha (HP. 08973017665)



JADWAL PRESENTASI CALL FOR PAPERS
“Strategi Indonesia Kreatif Menghadapi ASEAN Economic Community 2015”
Universitas Widyatama | Bandung, 19 Maret 2015

Waktu : (13.00 – 15.55)
Ruang : K.206 | Lantai 2, Gedung K - Pustaka Loka
Sub Tema : PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF BERBASIS MEDIA DESAIN
Moderator : Alvii Timothy B. Siregar, S.S., M.A.

NO.	WAKTU	NAMA PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH	INSTITUSI
1.	13.00 - 13.25	Pranti Sayekti	PENGENALAN BABAD PANJI MELALUI ANIMASI <i>HYBRID</i> PADA MEDIA PRESENTASI UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR.	Universitas Negeri Malang
2.	13.25 - 13.50	Fajar Ciptandi	ANALISA <i>VISUAL IMAGE</i> PADA APLIKASI PUSTAKA WARNA DIGITAL “MANEKAWARNA”.	Universitas Telkom, Bandung
3.	13.50 - 14.15	M. Firdaus Benyamin Arus Reka Prasetya	GLOKALIZER: “KONSEP ESTETIKA URBAN SEBAGAI STRATEGI KREATIF UNTUK KARYA SENI BATIK DALAM MEMPERTAHANKAN EKSISTENSI DI PENTAS DUNIA”.	Universitas Widyatama, Bandung
4.	14.15 - 14.40	Alan Dwi Prasetyo Dantik Puspita Sari Malichah Muhtarromah	PENGEMBANGAN DIGITAL <i>STARTUP</i> SEBAGAI INDUSTRI KREATIF UNGGULAN INDONESIA.	Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta
5.	14.40 - 15.05	Rudi Irawanto	PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK KERAJINAN BERBASIS INKLUSIFITAS BAGI PARA TKI PURNA UNTUK MENINGKATKAN POTENSI EKONOMI KREATIF.	Universitas Negeri Malang
6.	15.05 - 15.30	Adi Koncara Meiyanti Nurchaerani Didi Tarmidi	MEDIA SOSIAL SEBAGAI KONTROL KUALITAS PADA MODEL INDUSTRI KREATIF DI JAWA BARAT.	Universitas Widyatama, Bandung
7.	15.30 - 15.55	Beni Suranto Bharamida Dwi Rizky Ayub Narwidian Adiputra Fajar Mubarok	APLIKASI RESPONSIF PETA PARIWISATA DAN BUDAYA INDONESIA.	Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta

Usher/Time Keepers: 1. Mega Astuti (HP. 089617293638)
2. Maraya Nursadina Sadhila (HP. 081318671594)

DAFTAR ABSTRAK

SUB TEMA A: KREATIVITAS BUDAYA: BAHASA DAN SENI SERTA ASPEK KOMERSIALNYA

A.001. KAJIAN PERANCANGAN PRODUK AKSESORIS RUMAH TANGGA DENGAN PENDEKATAN EMOTIONAL DESIGN.

Devanny Gumulya S.Sn, M.Sc, Prisca Nastasia S.Sn (Universitas Pelita Harapan, Lippo Karawaci, Tangerang)

Paper ini merupakan kelanjutan dari penelitian sebelumnya yang berjudul Pendekatan Emotional Design Pada Produk Lokal Indonesia. Penelitian menyimpulkan bahwa produk dengan bentuk yang spesial/unik tidak mirip dengan produk stree tipe dari katagori produk yang sama adalah karakter emotional design positif yang terutama. Pada paper ini penulis mencoba mengkaji secara literatur untuk mencari metode desain yang tepat untuk mendesain produk dengan pendekatan emotional design. Didapatkan beberapa metode perancangan yang jarang dipakai desainer dan kurang dipahami seperti paradigmatic dan syntagmatic, peta asosiasi, studi ikon 2d dan 3d. Ketiga metode ini diaplikasikan dalam studi kasus perancangan produk aksesoris rumah lampu meja.

A.002. BELAJAR DARI RUSIA, RETORIKA FILM ANIMASI 'MASHA & THE BEAR'

Wildan Hanif (Fakultas Seni Rupa & Desain Institut Teknologi Bandung)

Retorika adalah suatu istilah yang secara tradisional diberikan kepada suatu teknik pemakaian bahasa sebagai seni yang didasarkan pada suatu pengetahuan yang tersusun baik. Gaya retorik dipakai dalam film cerita pada umumnya, termasuk juga dalam film animasi untuk anak, dengan tujuan untuk mempersuasi penonton agar menerima pesan tersembunyi dari sebuah film. Penggunaan retorika visual, khususnya metafora dan metonimi dalam film, merupakan salah satu upaya penyebarluasan gagasan, ideologi, maupun mitos. Dengan memakai teori dan pembacaan mitos ala Roland Barthes, dibantu dengan teori metafora dan metonimi yang dikembangkan oleh John Fiske, tulisan ini akan menjelaskan dan menguraikan bagaimana retorika visual film "Masha and the Bear" mampu menyebarkan gagasan dan mitos Rusia dengan cara yang halus. Hasil penelitian ini dapat dijadikan model jika ingin diaplikasikan dalam film animasi khas Indonesia.

A.003. CREATIVE STRATEGY IN REPRESENTING KIM JONG-UN'S IN BBC NEWS

Hendra Nugraha (Graduate School Padjadjaran University)

This research attempts to reveal representation of Kim Jong-Un's succession in BBC News through textual and discursive practice analysis. The data of this thesis are taken from BBC News website on 29 and 31 December 2011. The theory applied to seek the objective of the research is Critical Discourse Analysis developed by Fairclough. Through textual and discursive practice analysis, the writer finds that BBC employs more passive material clauses than active material clauses in depicting Kim Jong-Un's succession. BBC also represents Kim Jong-Un's succession as premature process where Kim Jong-Un is portrayed as a young and inexperienced leader. Besides the prematurity of the succession, the present writer finds that BBC represents Kim Jong-Un's succession as continuity of Kim's family dynasty. Thus, the succession is based on his resemblance to Kim Il-Sung, the founder of Democratic People's Republic of Korea, rather than Kim Jong-Un ability and competency.

A.004. RUANG KREATIF BERBASIS KAN EVENT

Katherina Allo, Yasraf A. Piliang, Imam Santosa (Jurusan Ilmu Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung)

Rangkaian karya video-mapping Sembilan Matahari yang ditayangkan dalam acara-acara revitalisasi ruang Fatahilah, ulang tahun propinsi Jawa Barat, dan ulang tahun kota Pekalongan, merupakan bentuk komunikasi dalam ruang publik yang mengambil citra tempat dan nilai budaya lokal untuk memperkaya ruang kebersamaan yang tercipta dalam peristiwa-peristiwa ruang urban. Tulisan ini akan menelaah apa yang terpersepsikan sebagai 'ruang kreatif', bagaimana ruang tersebut terkonstruksikan dalam setiap basis acara penayangan karya Sembilan

Matahari, dan apa saja yang dapat ditelusuri lebih jauh dalam pengkonstruksian ruang-ruang ini untuk mendapatkan suatu strategi keruangan yang lebih optimal.

A.005. CODE SWITCHING: BENTUK KREATIVITAS BAHASA UNTUK MEMBANGUN BRAND IMAGE
Hero Gunawan, Maesarah Nur Zakah (Universitas Widyatama)

Ranah kreativitas bukan hanya dominasi dalam bentuk produk barang dan jasa tapi juga bahasa. Bagaimana mungkin bahasa bukan bagian dari kreativitas sementara kata 'kreativitas' itu sendiri adalah sebuah bahasa. Kreativitas dalam bahasa memiliki keragaman tergantung pada latar belakang dan tujuan dari pengguna bahasa. Seorang pengguna bahasa dapat menciptakan kosa kata baru atau sekedar memodifikasi dan mereformulasi kosa kata. Pengguna bahasa juga diberi keleluasaan untuk menggunakan dua bahasa secara bergantian bahkan mencampurnya dalam satu momen aktivitas sehingga terjadi proses kedwibahasaan. *Code switching* menjadi salah satu pilihan dalam kreativitas bahasa dan berbahasa terutama bagi seorang *host* dalam membawakan program musik di televisi. Bukan tanpa alasan dia menggunakan *code switching*, dia berhasil membangun brand image dirinya melalui *code switching*. Bagi *host* tersebut, dirinya merasa lebih senang bila masyarakat membicarakan tentang dirinya terkait dengan pembawaannya dalam program musik tersebut walaupun mereka membicarakan tentang ketidaksukaannya terhadap dirinya. Baginya, lebih suka menjadi bahan pembicaraan dari pada tidak sama sekali. Dengan demikian, perlahan tapi pasti, alih kode dapat membangun brand image tentang dirinya, yang akan terus melekat di masyarakat.

A.006. KONSEP PERMAINAN DALAM EKSPLORASI MATERIAL UNTUK PENGEMBANGAN CRAFT
Andry (Institut Teknologi Nasional), **Agus Sachari** (Institut Teknologi Bandung)

Eksplorasi material adalah salah satu pendekatan yang dilakukan di pendidikan tinggi Senirupa dan Desain sebagai sebuah pendekatan pedagogis. Penekanan pada pendekatan ini adalah ditemukannya nilai kebaruan yang diperoleh dari penggalian mahasiswa terhadap potensi material. Sementara, pada dunia usaha *craft* yang dikenal sebagai bidang kerajinan/kriya di Indonesia, nilai kebaruan tidak dengan mudah ditemukan. Gagasan untuk menerapkan Eksplorasi Material sebagai pendekatan pedagogis menjadi pendekatan berkreasi bagi dunia usaha membutuhkan sebuah penyesuaian karena karakteristik yang berbeda dari dua bidang tersebut. Konsep Permainan dari Gadamer memberikan inspirasi bahwa penyesuaian tersebut dapat dilakukan. Melalui penerapan konsep Permainan, eksplorasi material sebagai pendekatan pedagogis, yang selama ini dilakukan di lingkungan pendidikan tinggi, ternyata dapat digunakan oleh pelaku usaha yang tidak memiliki latar belakang akademik senirupa dan desain, sebagai pendekatan berkreasi dalam upaya menawarkan nilai kebaruan pada produk *craft*.

A.007. PADUAN SUARA SEBAGAI SARANA EKSPLORASI EKONOMI KREATIF SENI MUSIK
A. Gathut Bintarto T., S.Sos., S.Sn., M.A. (Institut Seni Indonesia Yogyakarta)

Pendidikan Seni Musik khususnya olah vokal di Indonesia menghadapi tantangan dalam mencetak kualitas hasil didikan yang mampu menjawab kebutuhan masyarakat dengan pengalaman dan keahlian yang pernah dialaminya. Kebutuhan berbagai instansi akan sarana ekspresi seni kolektif yang bersifat praktis memberi peluangbagikelompok paduan suara untuk berkembang makin luas melalui berbagai aktifitas pentas, festival maupun kompetisi. Analisis situasi di lapangan dilakukan dengan metode participant observation melalui beberapa event festival paduan suara baik sebagai peserta maupun juri dan dibantu dengan analisis melalui studi pustaka berbagai referensi olah vokal agar tinjauan yang dilakukan dapat semakin kritis dan mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan seni musik di wilayah apapun (baik secara formal kelembagaan maupun non formal) dapat diarahkan menuju pada kepekaan artistik sampai pada tingkat yang paling tinggi pada saat para pelakunya menjalani persiapan dan mengalami langsung event festival. Sumber daya kreatif yang dilibatkan menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan secara ekonomis. Penemuan tersebut mengarah pada pengolahan elemen-elemen musikal seperti pola ritmis, irama, melodi dan harmonisasi yang dipadukan dengan unsur-unsur non musikal seperti pengalaman terlibat dan mengorganisasikan paduan suara. Kombinasi elemen musikal dan non musikal tersebut menjadi sebuah pemicu



eksplorasi kreatif dan mampu menjadi gambaran akan masa depan para pelakunya dalam bermusik.

A.008. KAJIAN TRANSFORMASI COSPLAY SEBAGAI SENI PERTUNJUKAN WISATA JAKARTA

Putri Anggraeni Widyastuti, S.Sn., M. Des (Desain Komunikasi Visual, Universitas Esa Unggul)

Fenomena *cosplay* di Jakarta belakangan ini sedang mengalami perubahan transformasi. Hal itu terlihat dari hanya sekedar sebuah komunitas dan acara semata yang diikuti oleh para pelaku *cosplay* di dalamnya, menjadi kemasannya daya tarik sebuah seni pertunjukan yang memiliki nilai potensial didalamnya. Sub kultur pop Jepang yang menampilkan karakter *dwi marta* menjadi *tri marta* oleh pelaku *cosplay* ini, bisa dijadikan potensi daya tarik pariwisata yang pernah dilakukan oleh asal negara sub kultur pop ini, Jepang. Untuk mencapai hasil itu diperlukan sebuah kajian transformasi terhadap objek penelitian *cosplay* di Jakarta dengan menggunakan metodologi penelitian *grounded theory* dan pengamatan secara fenomenologis.

A.009. STRATEGI PEMANFAATAN KAYU LOKAL KUALITAS RENDAH SEBAGAI BAHAN BAKU SENI KRIYA GUNA Mendukung KONTINUITAS PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF

I Wayan Sudana, S.Sn., M.Sn. (Jurusan Teknik Kriya Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo)

Wood is one of the primary raw material for the development of creative industries subsector craft. Therefore, the availability of high quality wood to be decisive for the continuity of production and the development of craft art. But naturally, the quantity of high-quality types of wood are very limited. More local wood tends to lower quality so rarely used as raw materials craft products. This study aims to find strategies in the use of the kinds of low-quality local wood as raw material for craft products. This study aims to find strategies in utilizing local wood species Gorontalo low quality as raw materials of craft products. The method used was a qualitative method. Data were collected through observation, testing, interviews, and literature. Data were analyzed interactively, through data reduction, data display, and conclusion, further defined the right strategy. From the study found, the strategy that is appropriate for treating other types of low quality local wood raw material for craft products made by several steps, namely: 1) designs created with the concept of simplifying the form; 2) the function of the product as decoration or collection; 3) the processing is done when the wood is still raw (wet) with a sharp chisel and thin; 4) drying performed after the formation of either naturally or engineering; 5) preservation is done after the wood is formed into a product; 6) application of finishing materials to cover the entire surface of the wood with a variety of colors. If this strategy is applied, then the types of wood that is naturally low quality can be utilized as a craft products of good quality, thus ensuring the continuity of the development of creative industries subsector craft.

A.010. PERANCANGAN BUKU CERITA RAKYAT ANAK NYAI ANTEH SANG PENUNGGU BULAN

Fajar Persada, S.ST., M.T., Winna Anandita (Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama)

Buku cerita anak kini banyak berkembang di masyarakat, salah satunya adalah buku cerita rakyat anak. Cerita rakyat mempunyai peran penting sebagai sarana komunikasi antar generasi dan pengembangan pengetahuan di masyarakat, dengan adanya cerita rakyat masyarakat dapat mengetahui tradisi dan adat istiadat di masa lampau yang dapat memperkaya pengetahuan akan kebudayaan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif didukung oleh studi pustaka mengenai teori gaya gambar vector. Teknik yang dilakukan adalah observasi data dan fakta lapangan yang berkaitan dengan buku cerita rakyat anak. Hasil dari penelitian berupa buku cerita rakyat untuk anak berjudul *Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan* yang berasal dari Jawa Barat dengan gaya gambar sederhana yang dianggap mampu menarik minat membaca pada anak.

A.011. PENGAJARAN STRATEGIS DAN KREATIF DI PERGURUAN TINGGI: URGENSI, POTENSI, TANTANGAN DAN USULAN INSTRUKSIONAL

Bachrudin Musthafa (Fakultas Bahasa Universitas Widyatama)



Ideas from futurist thinkers abound which forecast that as we journey into the 21st century, creativity—together with strategy and innovation—will become the brightest stars in the constellation of the 21st century skills. While this forecast is readily appealing to our intuition, not many educators in Indonesia have invested their ideas and energy into this important thinking. This paper will contribute ideas into this futuristic discourse by presenting arguments for the urgency of teaching for strategies and creativity, discussing realistic hopes for the strategy- and creativity-based instruction, articulating essential requirements for success, and challenges that might lie ahead in the way of developing strategic and creative learners in our educational institutions. The article will conclude with practical suggestions for strategy-and-creativity-based instruction for universities in Indonesia.

A.012. PRINSIP-PRINSIP DASAR BERBISNIS DAN ETIKA DENGAN ORANG JEPANG

Setyawati Kooswardani, S. S., M. Hum (Fakultas Bahasa Universitas Widyatama)

Jepang adalah salah satu negara dengan perekonomian terbesar di dunia. Keberhasilan Jepang merajai perekonomian dunia adalah berkat etos dan etika kerja sangat baik yang dimiliki oleh orang Jepang. Orang Jepang berhasil memadukan unsur modern dan tradisional dalam berbisnis. Sisi modern diterapkan dalam sarana dan prasarana yang digunakan dalam berbisnis, sedangkan sisi tradisional diterapkan dalam etos dan etika kerja. Dengan demikian, jika kita berbisnis dengan orang Jepang, sebaiknya kita memahami budaya Jepang untuk mempermudah komunikasi dan dapat menerapkan etika bisnis yang dianut oleh orang Jepang sehingga kita mendapatkan kepercayaan penuh dari pihak Jepang. Etika bisnis yang akan dipaparkan adalah cara tukar-menukar kartu nama, cara memperkenalkan diri, posisi duduk di ruang tamu dan kendaraan, posisi berdiri di dalam elevator, cara menyambut tamu, cara menanggapi pembicaraan, dan cara berinteraksi dengan rekan bisnis untuk urusan di luar bisnis.

A.013. KOTOWAZA DALAM KAJIAN LINGUISTIK KOGNITIF: PENERAPAN GAYA BAHASA METAFORA
Adisthi Martha Yohani, M.Pd (Fakultas Bahasa Universitas Widyatama)

Dalam penelitian ini, penulis menganalisis keikenteki kotowaza dengan menggunakan majas metafora melalui kajian linguistik kognitif. Penelitian ini dilatarbelakangi sukarnya memahami hubungan antarmakna dalam *kotowaza* pada pembelajar asing karena perbedaan budaya dan kurangnya kamus-kamus yang menunjang proses pemahaman *kotowaza* ini secara mendalam.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami secara mendalam perihal *kotowaza*, mengetahui hubungan antarmakna peribahasa tersebut menggunakan majas metafora berdasarkan kajian linguistik kognitif. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan linguistik kognitif.

Dari hasil penelitian, penulis mengetahui bahwa majas metafora dapat digunakan dalam menganalisis hubungan antarmakna sebuah *kotowaza* ketika makna leksikal *kotowaza* tersebut merupakan perumpamaan dari makna kiasan *kotowaza* itu sendiri.

A.014. PERANCANGAN STORY ARTBOOK GAME LAYANG LAGA

Azizah Assatari, S.Ds., M.Ds., Anindyo Wishnu Wibowo (Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama)

Mobile game Layang Laga adalah sebuah game yang mengangkat permainan layangan Bali, yang merupakan sebuah ritual keagamaan dan ideologi hidup dari masyarakat Bali. Potensi dari mobile game Layang Laga sebagai media untuk mempromosikan budaya Nusantara kepada masyarakat luas dapat didukung oleh adanya *story artbook*, dengan cara menekan dari sisi latar belakang cerita dan tokoh dari mobile game Layang Laga.

Metoda penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif didukung oleh studi pustaka mengenai teori gaya visual monochromatic, chiaroscuro hingga renaissance. Teknik yang dilakukan adalah observasi data dan fakta lapangan yang berkaitan dengan *story artbook* untuk game. Hasil dari penelitian berupa *story artbook* untuk game Layang Laga dengan latar belakang cerita dan tokoh diambil diinspirasi dari layangan aduan tradisional dan legenda dari mitologi layangan Bali.



A.015. RAGAM BAHASA JUDUL BERITA (HEADLINES) DALAM SURAT KABAR ONLINE ROLLING STONE: KAJIAN SINTAKSIS

Hendar, Andhika Anwar (English Department, Widyatama University)

Kebutuhan akan informasi bagi masyarakat yang hidup di era informasi dan teknologi dewasa ini, seperti halnya makanan pokok, merupakan hal yang tidak bisa ditawar-tawar lagi. Mereka mendapatkan informasi dari berbagai media baik media cetak seperti majalah, Koran maupun media elektronik seperti televisi dan bahkan dengan kemajuan serta kecanggihan di bidang teknologi informasi, mereka dengan sangat mudah dan dalam hitungan detik serta hanya dengan menggunakan jari bisa mendapatkan informasi dari berbagai belahan dunia dengan menggunakan gadget yang mereka miliki seperti *Tab, Ipod, atau cellular phone*. Kemajuan di bidang teknologi informasi ini berakibat baik langsung maupun tidak langsung tidak hanya pada kemajuan serta percepatan bagaimana sebuah berita dihasilkan tetapi juga pada ragam bahasa yang digunakan oleh para jurnalis. Gaya bahasa tulis memiliki ciri-ciri yang khas yakni singkat, padat, sederhana, lancar, jelas, lugas, dan menarik yang umumnya berbeda dengan ragam bahasa tulis lainnya. Penelitian ini berusaha untuk meneliti ragam bahasa tulis dalam jurnalistik khususnya yang berkaitan dengan struktur kalimat yang digunakan dalam judul berita atau *headlines* bahasa Inggris dalam surat kabar *online Rolling Stone*.

A.016. METODE SENSASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESPON KOMUNIKASI DAN KEMAMPUAN KREATIF SEBAGAI PELUANG BELAJAR BISNIS BAGI PENYANDANG AUTIS

Dr. Anne Nurfarina, S.Sn.,M.Sn, (Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama),
Nadia Arfan, S.Ds., M.S.M (Artherapy Center Widyatama)

Penyandang disabilitas mental meningkat tajam jumlah dan jenisnya di Indonesia. Badan Statistik Nasional (BSN) mencatat bahwa pada kasus *autistic* pertambahannya sudah menyentuh angka 500 penderita setiap tahunnya. Autis merupakan salah satu jenis disabilitas mental dimana penderita mengalami kesulitan untuk berkomunikasi. Padahal, komunikasi merupakan unsur terpenting dalam proses keterbanguan mental penderita, khususnya dalam *social behavior*. Aspek ini merupakan tujuan utama dalam sistem terapi bagi penyandang autis, karena aspek tersebut merupakan pembentuk karakter agar subjek dapat beradaptasi dengan lingkungan dan membangun kemandirian mereka.

Metode Sensasi merupakan salah satu temuan dalam konteks *Art Therapy* yang bermanfaat untuk menstimulasi penyandang autis merespon komunikasi mereka. Ketika subjek dapat merespon komunikasi maka stimulasi lain pada rana kognisi dan afeksi dapat disimulasikan. Salah satu bentuk simulasi tersebut adalah kewirausahaan dalam bidang seni dan desain. Kedua bidang ini memungkinkan penyandang disabilitas mental seperti autis *berproduktif* dalam industri kreatif tersebut secara *independen*, terutama pada kasus penyandang autis usia 15 - 25 tahun dengan kategori *middle-high function* melalui mekanisme kerja yang khusus.

A.017. ANALISIS VISUAL MELALUI KONSTRUKSI KOMUNIKASI NON VERBAL DALAM FILM ANIMASI 3D INDONESIA: ADIT DAN SOPO JARWO (Studi Deskriptif pada Tayangan Episode 17: "Kursus Masak Bikin Sesak")

Rustono Farady Marta, S.Sos., M.Med.Kom., Shierly Everlin, S.Ds., M.Sn. (Universitas Bunda Mulia)

Film Animasi merupakan salah satu media penyampaian pesan yang efektif di masyarakat. Film Animasi 3D Indonesia "Adit & Sopo Jarwo" mengangkat edukasi dan humor serta mengangkat budaya Indonesia sesuai semboyan Bhineka Tunggal Ika. Tujuan dari penelitian ini ialah melakukan konstruksi pesan tersirat maupun tersurat dalam cerita tersebut.

Penelitian ini mengambil paradigma konstruktivisme dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dimana metode digunakan untuk memberikan informasi seluas-luasnya kepada pembaca. Hal ini ditempuh dengan bersandar pada theories of non-verbal coding. Hasil dari penelitian ini melihat adanya konstruksi sifat-sifat manusia yang ditunjukkan oleh tokoh-tokoh dalam film tersebut dalam setiap komunikasi non verbal.

Hasil dari penelitian ini adalah film "Adit & Sopo Jarwo" lebih banyak memperlihatkan sisi keserakahan pada manusia umumnya yang diperlihatkan oleh tokoh Jarwo. Penggunaan komunikasi verbal dalam hasil karya anak bangsa perlu diperhatikan dengan maksimal agar dapat menunjukkan kompetensi dalam menghadapi ASEAN Economic Community 2015.



A.018. MULTIKULTURAL DALAM KOMIK SANGKURIANG KARYA R.A. KOSASIH
Syarip Hidayat, S.Sn, M.Sn (Telkom University School of Creative Industries)

Cerita rakyat berkembang di masyarakat Indonesia, memunculkan legenda, mite dan dongeng, termasuk salah satu bentuk cerita prosa rakyat. Dongeng merupakan bagian dari tradisi tutur, tradisi tutur berupa cerita klasik dan legenda, kemudian dijadikan sebagai tema buku cerita, termasuk juga dalam buku cerita bergambar atau yang dikenal dengan komik. Bahasa rupa komik Indonesia umumnya meniru bahasa rupa komik barat kemudian Jepang. Komik Sangkuriang tersebut menarik untuk dikaji studi multikultural dalam gambar komik tersebut, dengan objek komik Sangkuriang karya RA Kosasih.

Penelitian ini memberikan manfaat dalam menambah pemahaman budaya tentang legenda sangkuriang pada masyarakat Sunda, dan studi multikultural pada visualisasi dalam komik. Menambah pemahaman peneliti mengenai kajian studi multikultural melalui aspek-aspek visual yang dikonstruksi RA Kosasih dan dalam mengembangkan keilmuan desain komunikasi visual pada pengaplikasian pada komik sebagai bagian dari seni rupa dan seni pada umumnya.

Bagi Masyarakat dapat dijadikan sebagai sebuah acuan dalam pengembangan budaya tutur kedalam komik sebagai media hiburan dan juga media pendidikan, pada keilmuan dapat dilakukan upaya pengembangan dalam memperluas keilmuan terutama dalam komunikasi visual pada keilmuan seni dan desain masyarakat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif interpretatif, analisis yang akan digunakan dalam menganalisa dan memaparkan multikultur dalam komik Sangkuriang karya RA Kosasih.



SUB TEMA B: PEMBERDAYAAN USAHA MIKRO, KECIL, DAN MENENGAH (UMKM)

B.001. ANALISIS PENGARUH *INTELLECTUAL CAPITAL*, *RESEARCH AND DEVELOPMENT*, DAN *GOODWILL* TERHADAP NILAI PERUSAHAAN YANG TERDAFTAR DI BEI Sulistiyorini Rafika Putri, Ni Nyoman Alit Triani

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh *intellectual capital*, *research and development*, dan *goodwill* terhadap nilai perusahaan. Masing-masing dari variabel dalam penelitian ini diproksi dengan (*Value Added Intellectual Coefficient*) VAIC, *dummy*, dan nilai buku goodwill, sedangkan nilai perusahaan diproksikan dengan Tobin's Q. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder berupa laporan tahunan perusahaan yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) tahun 2012. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 84 perusahaan. Sampel diambil dengan metode purposive sampling. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *intellectual capital* dan *research and development* berpengaruh signifikan terhadap nilai perusahaan, sedangkan goodwill tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap nilai perusahaan.

B.002. IPTEKS BAGI MASYARAKAT PERAJIN BATIK DESA SENTONOREJO MOJOKERTO Wyna Herdiana S.T.,M.Ds., Kumara Sadana Putra S.Ds.,M.A., Yessy Yuliani S.T. (Desain Manajemen Produk Fakultas Industri Kreatif UBAYA)

Program ini berlangsung di Desa Sentonorejo Mojokerto, Jawa Timur, di mana kami menemukan bahwa wanita paruh baya memiliki kemampuan membuat Batik. Namun, pengalaman dan pengetahuan tentang desain dan manajemen masih rendah yang perlu mereka untuk kembangkan. Mojokerto terkenal dengan arkeologi harta peninggalan Majapahit seperti arsitek, terakota, perak, terutama motif Batik. Di mana kita dapat temukan dengan mudah di Museum Trowulan, yang terletak hanya 1 km dari desa. Oleh karena itu, program 8 bulan dirancang dengan proses dialog intens, pemetaan motif majapahit, transfer ilmu desain dan estetika, pelatihan perangkat lunak komputer grafis, pelatihan teknik pewarnaan, mempromosikan produk dengan keikutsertaan di pameran Batik Nasional, dan membuat ruang pameran. Akhirnya wanita berusia paruh baya desa itu dapat sukses untuk membuat dan merancang Batik. Kegiatan serupa perlu diterapkan tidak hanya di desa yang sama tetapi desa lain pada semua aspek. Melalui program berkesinambungan, diharapkan para wanita akan lebih kreatif dan inovatif dalam membuat dan merancang Batik yang akan dapat meningkatkan pendapatan mereka, sehingga mampu bersaing secara Nasional.

B.003. TINJAUAN ATAS PENYUSUNAN DAN REALISASI ANGGARAN BIAYA ADMINISTRASI PADA PT PLN (PERSERO) DISTRIBUSI JAWA BARAT DAN BANTEN Debbie Christine, Lusiana Hendriani (Universitas Widyatama)

Dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian pada PT PLN (Persero) Distribusi Jawa Barat dan Banten yang berlokasi di Jl. Asia Afrika No. 63 Bandung, dengan tujuan untuk mengetahui prosedur penyusunan, pelaksanaan pengendalian dan realisasi anggaran biaya administrasi. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu suatu metode yang menggambarkan, menjelaskan apa yang dilakukan perusahaan berdasarkan fakta-fakta atau kejadian pada perusahaan tersebut untuk kemudian dapat dianalisis guna mendapatkan suatu kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penyusunan anggaran biaya administrasi ini telah sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh PT PLN pusat, dimana proses penyusunannya menggunakan Metode Bottom Up. Penulis menyimpulkan bahwa anggaran biaya administrasi pada PT PLN (Persero) Distribusi Jawa Barat dan Banten sudah terkoordinir dengan baik dimana anggaran biaya administrasi ini dapat berperan sebagai alat pengawasan dan pengendalian bagi perusahaan.

B.004. STRATEGIC PLAN UNTUK INDUSTRI PARIWISATA DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA) Ir. Alexander Wahyudi Henky S., MBA., M.M., Fransisca Desiana Pranatasari, S.E., M.M. (Universitas Ciputra Surabaya)



Dalam menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) yang akan berlaku efektif mulai akhir tahun 2015, sektor pariwisata Indonesia yang saat ini merupakan penyumbang ke dua terbesar setelah migas perlu meningkatkan perencanaan strategiknya untuk meningkatkan penerimaan devisa, memperkenalkan kebudayaan dan memperluas lapangan kerja. Seperti diketahui Indonesia sebagai negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 17.508 pulau atau disebut juga negara maritim. Peneliti menyadari pentingnya peningkatan industri pariwisata di Indonesia karena tingkat efektivitas program pariwisatanya masih sangat rendah bila dibandingkan dengan negara-negara Asean. Hal ini disebabkan oleh koordinasi, sinergi dan konsistensi antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah (lokal) belum dikelola secara efektif dan sistematis. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan data sekunder sebagai alat penelitian. Penelitian ini menunjukkan bahwa peta strategik dari sektor pariwisata sangat berguna untuk bersaing di Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)

B.005. PERILAKU MITRA BINAAN DALAM MENYIKAPI PENERAPAN SAK ETAP PERSPEKTIF KUALITATIF-INTREPRETIF (Studi pada PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk)

Erlina Diamastuti, Ni Nyoman Alit Triani (Universitas Negeri Surabaya)

Perkembangan UMKM di Indonesia selalu meningkat sebesar 6% tiap tahun, pertumbuhan ini terus didorong oleh banyak pihak, termasuk pemerintah dan lembaga swasta yang kerap melakukan pembinaan dan penelitian usaha. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan menggambarkan bagaimana peran PT. Semen Indonesia (Persero) dalam melakukan pendampingan mitra binaan untuk menerapkan SAK ETAP sebagai bentuk ketaatan perusahaan pada pelaksanaan program corporate social responsibility yang digagas oleh kementerian BUMN. Metode pendekatan penelitian yang digunakan adalah Pendekatan Non-positivistik dalam Perspektif Interpretif. Sumber dan jenis data dalam penelitian ini diperoleh dari Key Informan/Key Person (informasi kunci), yaitu semua pihak pimpinan atau pemilik mitra binaan. Dalam hal ini pengambilan sampel bersifat teoritikal sampling dan snowball sampling. Teknik pengumpulan datanya dengan cara teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan penerapan SAK ETAP ini akan melihat masing-masing kluster, pengklusteran tersebut dimaksudkan untuk mengelompokkan mitra binaan berdasarkan kegiatan usahanya dan kondisi permodalan yang dikururkan. Mitra Binaan yang sudah menerapkan SAK ETAP dalam melaporkan keadaan keuangannya bukan lagi UMKM atau mitra binaan yang mempunyai skala mikro

B.006. ANALISIS EFEKTIVITAS MESIN BAGGING DENGAN PENERAPAN TOTAL PRODUCTIVE MAINTENANCE (TPM) DI PT. XYZ

Evi Febianti, Putro Ferro Ferdinant, Silvia Noviarni (Teknik Industri Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)

PT. XYZ merupakan perusahaan kimia dengan produk yang dihasilkan yaitu bijih plastik. Mesin pengemasan dalam perusahaan ini terdapat 2 mesin yaitu mesin bagging 1 dan mesin bagging 2. Permasalahan yang sering terjadi pada mesin bagging yaitu sering mengalami breakdown yang disebabkan oleh rusaknya komponen mesin secara tiba-tiba. Sehingga waktu operasi mesin semakin berkurang. Penelitian ini bertujuan untuk menghitung nilai Overall Equipment Effectiveness(OEE), menghitung nilai faktor Six Big Losses, dan mengetahui akar penyebab masalah dominan dari faktor Six Big Losses dengan menggunakan Fault Tree Analisis (FTA). Nilai OEE yang didapat pada mesin bagging 1 sebesar 50,01% dan bagging 2 sebesar 66,30%. Faktor terbesar yang menyebabkan rendahnya efektivitas mesin bagging 1 yaitu reduce speed losses sebesar 28,70% dan mesin bagging 2 yaitu breakdown losses sebesar 17,08%. Akar penyebab masalah pada reduced speed losses disebabkan oleh tidak adanya jadwal khusus pembersihan mesin, kurangnya pemberian pelumas mesin, pemilihan supplier film bag yang berbeda, material film bag kurang bagus, mengejar target produksi, bantuan dari operator subkontrak, atau banyaknya permintaan produksi. Dan akar penyebab masalah pada breakdown losses yaitu kurang perawatan mesin, mengejar target produksi, bantuan karyawan subkontrak, tidak adanya jadwal khusus pembersihan mesin, mesin sudah tua, pemilihan suku cadang tidak asli atau murah.



**B.007. PENGEMBANGAN KUALITAS PRODUK TAHU LOKAL MADURA SKALA HOME INDUSTRY
Rachmad Hidayat (Teknik Industri - Universitas Trunojoyo Madura)**

Penelitian dilaksanakan pada beberapa home industry yang bergerak dibidang proses manufaktur produk tahu lokal Madura. *Home industry* tahu ini menggunakan bahan baku kedelai yang diproses dengan menggunakan tenaga mesin dan manusia. Dalam proses pembuatan tahu, home industri tahu mengalami kesulitan untuk mempertahankan kualitas tahu. Setiap operator menghasilkan kualitas tahu yang berbeda. Penelitian ini menggunakan metode DOE dengan dua faktor yang sangat berpengaruh dalam proses pembuatan tahu. Kedua faktor yaitu suhu pemasakan dan volume air. Pengolahan data dengan menggunakan SPSS, menunjukkan bahwa suhu pemasakan dan volume air mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kualitas tahu.

**B.008. PENGEMBANGAN MODEL PENJADWALAN PESANAN INDUSTRI RUMAHAN DENGAN MENGGUNAKAN SISTEM LELANG
Muhammad Adha Ilhami (Jurusan Teknik Industri, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)**

Industri kecil di Banten seperti di Tangerang, Pandeglang, dan Rangkasbitung ada yang dikelola secara kekeluargaan, cara kerja yang diterapkan adalah berkumpul di suatu rumah lalu dibagi pekerjaannya untuk kemudian dikerjakan boleh di rumah tempat berkumpul, namun juga bisa dikerjakan di rumah masing-masing. Pola kerja seperti ini memang merupakan pola kerja yang tidak biasa. Perhitungan waktu siklus menjadi kendala dan tidak terukur dalam konteks bahwa kapasitas yang diperhitungkan adalah kapasitas harian, bukan kapasitas dalam durasi menit atau jam. Permasalahan yang muncul adalah jika pesanan tidak hanya satu jenis, tapi beberapa jenis produk. Permasalahan kemudian adalah bagaimana mengalokasikan pekerjaan untuk setiap pekerja yang datang, sederhananya adalah seorang pekerja diberikan pekerjaan apa saja untuk satu hari tersebut. Proses penjadwalan pekerjaan kepada pekerja saat ini dilakukan dengan menetapkan target produksi per pekerja per hari. Penjadwalan menjadi peranan penting dalam penyelesaian permasalahan penjadwalan pekerjaan. Penjadwalan dengan sistem lelang diusulkan sebagai salah satu alternatif pencarian solusi untuk kemudian dibandingkan dengan kondisi penjadwalan awal dan metode penjadwalan sederhana lainnya.

**B.009. CUSTOMER DELIVERED VALUE DAN PENGARUHNYA TERHADAP LOYALITAS PELANGGAN (Studi Kasus pada Pelanggan Kartika Sari Bandung)
Rika Rachmawati (Universitas Widyatama)**

This paper exploring business practitioner especially in cake industry sector culinary business. The business sector is full of competition that demand management or business owner to create customer satisfaction and loyal customer. Value creation on customer have become important, with regard to quality product that delivered on customer is central point to measure and repair existing product. The purpose of this research to know customer value and Customer Delivered Value on Kartika Sari Customer Loyalty. The population of this research is customer who buy Kartika Sari product in all Kartika Sari store in Bandung. The sample are 110 respondents by using simple random sampling. Measuring scale using Liker Scale. Data analysis is using simple regression. The result of this research showed that Customer Delivered Value have effect on Customer Loyalty in the amount of 61.7%. value customer benefit is positive with total customer value that customer perceived is 1.391032 times comparing with total customer cost.

**B.010. PERAN PENCIPTAAN NILAI PRODUK CROCHET DAN SULAM TANGAN UNTUK KEUNGGULAN BERSAING BERKELANJUTAN DI ERA MEA 2015
Yenny Maya Dora (Fakultas Bisnis dan Manajemen Universitas Widyatama)**

Tujuan makalah ini untuk mengetahui bagaimana peran penciptaan nilai untuk keunggulan bersaing pada industri kecil dan menengah *crochate* dan sulam tangan. Dan menghasilkan strategi penciptaan nilai untuk keunggulan bersaing industri tersebut di era Masyarakat Ekonomi ASEAN 2015. Rumusan masalah makalah ini dengan menganalisa informasi yang didapat dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap pemilik bisnis *crochate* dan sulam tangan. Pendekatan yang digunakan yaitu menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan data yang diperlukan. Implikasi yang akan diperoleh dari studi ini adalah strategi penciptaan nilai untuk produk *crochate* dan sulam tangan agar tetap dapat memenangkan persaingan di era MEA 2015.



B.011 PENGARUH KOMPETENSI TERHADAP KINERJA (STUDI EMPIRIS PADA PETERNAK SAPI PERAH BINAAN KOPERASI PETERNAK SAPI BANDUNG UTARA (KPSBU))

Okky Rizkia Yustian (Fakultas Bisnis dan Manajemen, Universitas Widyatama)

The purpose of this study was to determine how competence dairy farmers affect the performance of the breeder partially and simultaneously. This study was a descriptive study type of verification that aims to describe the state of the population competence or empirical facts and measure the influence between variables. Variable competence consists of three indicators, namely; knowledge, skills and abilities. The higher the knowledge, skills and abilities, the higher the performance of dairy farmers. Data processing is done with the help of Exel and SPSS. software Analysis of data using inferential statistical analysis to determine the influence of some independent variable (X) to the dependent variable (Y) either partially or simultaneously. Results from this study that the variable competence consists of knowledge, skills and abilities have a significant influence on the performance simultaneously and partially, the variable has the knowledge of the most dominant influence on the performance of dairy farmers.

B.012. PENGARUH MODAL INTELEKTUAL TERHADAP VIABILITAS ORGANISASI : KAPABILITAS DINAMIS SEBAGAI VARIABEL MEDIASI (Studi Pada Industri Kreatif Sub Sektor Layanan Komputer Dan Piranti Lunak di Kota Bandung)

Fansuri Munawar (Fakultas Bisnis dan Manajemen Universitas Widyatama)

Industri kreatif yang mulai berkembang saat ini dihadapkan pada persaingan yang tinggi baik dari dalam maupun luar negeri. Selain dari persaingan, data memperlihatkan bahwa pertumbuhan usaha ini semakin menurun setiap tahunnya yang akan menimbulkan permasalahan bagi industri kreatif yang akan mengakibatkan kesulitan dalam bertahan hidup. Fakta menunjukkan bahwa kematian industri kreatif khususnya pada tiga tahun pertama relatif tinggi. Masalah ini harus segera diantisipasi agar viabilitas organisasi tetap terjaga dalam jangka waktu yang lama. Peneliti menduga bahwa modal intelektual melalui kapabilitas dinamis dapat mempertahankan viabilitas organisasi. Penelitian ini bertujuan untuk a) Meneliti hubungan antara modal intelektual terhadap kapabilitas dinamis, b) Meneliti hubungan antara modal intelektual dan kapabilitas dinamis terhadap viabilitas organisasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian explanatory survey dengan pendekatan cross-sectional. Ukuran sampel dalam penelitian ini adalah 73 unit analisis dengan teknik penarikan sampel adalah simple random sampling. Teknik analisis data yang digunakan adalah path analysis (analisis path), sedangkan unit analisis adalah industri kreatif sub sektor layanan komputer dan piranti lunak di Kota Bandung. Hasil analisis menunjukkan bahwa 1) Modal intelektual berpengaruh positif terhadap kapabilitas dinamis namun kekuatan pengaruh sangat rendah, 2) Modal intelektual dan kapabilitas dinamis berpengaruh signifikan terhadap viabilitas organisasi dan kekuatan pengaruh tersebut termasuk kategori sangat kuat, 3) Modal intelektual pengaruhnya lebih tinggi terhadap viabilitas organisasi dibandingkan dengan kapabilitas dinamis, 4) Modal intelektual berpengaruh secara langsung terhadap viabilitas organisasi dan berpengaruh secara tidak langsung terhadap viabilitas organisasi melalui kapabilitas dinamis.

B.013. PEMBANGUNAN ETOS KREATIF SUMBER DAYA MANUSIA UNTUK MENGEMBANGKAN EKONOMI KREATIF DAN MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN 2015

Asep Deni Iskandar (Fakultas DKV Universitas Widyatama)

Sejak dicanangkan Pemerintah pada 2009, ekonomi kreatif diyakini akan berdampak pada perekonomian negeri ini. Dampak tersebut sudah dapat dirasakan oleh Pemerintah sendiri dengan kontribusi penghasilan dari sektor ekonomi kreatif, yang pada 2013 saja mencapai Rp. 642 triliun. Wajar bila Triawan Munaf, ketua Badan Ekonomi Kreatif yang baru dilantik, menyatakan bahwa ekonomi kreatif dapat berkontribusi pada penerimaan negara lebih banyak lagi. Capaian pendapatan negara pada 2013 memang terlihat fantastis, tetapi keyataannya Masyarakat Ekonomi Asean (MAE) 2015 yang telah digulirkan berdampak pada sektor industri kreatif itu sendiri, termasuk sumber daya manusia (SDM). Pelaksanaan MAE pada 2015 masih



mendapat banyak pertanyaan dari masyarakat, terutama tentang apakah Indonesia hanya akan menjadi target pasar dengan berbagai produk dan SDM dari sektor industri kreatif, dan tentang kesanggupan Indonesia menjadi pemimpin dalam MAE. Ketegasan Pemerintah, berkenaan dengan kebijakan dalam pengembangan industri kreatif, dibutuhkan untuk mengambil peran yang besar dalam MAE. Dalam makalah ini, penulis mencoba menelaah peran pemerintah dalam mendorong etos kreatif SDM yang akan berdampak pada tumbuhnya industri kreatif. Program pengembangan industri kreatif akan berjalan optimal, dan para pelakunya akan mempunyai semangat, jika pemerintah sendiri melalui Badan Ekonomi Kreatif dapat membangun iklim kerja yang kondusif

B.014. PEMBERDAYAAN UKM SALON KECANTIKAN MELALUI DIVERIFIKASI KEAHLIAN DAN REVITALISASI FASILITAS (Kasus Kelompok Usaha Salon Rumahan di Kelurahan Tenda Kecamatan Hulonthalangi Kota Gorontalo)

Isnawati Mohamad, S.Pd.M.Pd (Jurusan Teknik Kriya, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo)

This study aims to find solutions in the development of small and medium enterprise business home-based salon in the Tenda Village District of Hulonthalangi Gorontalo City. The method used is a qualitative method of data study focuses on 1) human resources (HR) as a salon business driver regarding the types of skills that must be mastered; 2) data on the feasibility of a business salon and 3) data on the type of equipment and materials needed to run the salon business. Data collected by observation, interviews, and literature. Data were analyzed interactively with data reduction, data display, and verification / conclusion. From the results of the study found that the solution that is appropriate for developing a home-based salon in Tenda Village are: 1) Through diversification, ie it takes other skills such as expertise hair cutting, hair treatment, hair coloring, facials, nail care, makeup, hairstyling, hair straightening, curling hair do by manual and digital, styling and others. 2) Through the revitalization of such facilities; revitalization salon equipment consisting of equipment for hair salon, for face, for manicure and additional equipment for the salon. Revitalization material, must use materials in accordance with standard procedures to guarantee the health department and BPOM. Revitalization of the treatment room by taking into account the need for space for the convenience of customers. Spatial salon should be adjusted to the size of the room which is owned and sealed by the level of customer privacy when doing maintenance.

B.015. PELUANG DAN TANTANGAN UMKM BIDANG PERCETAKAN DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN 2015

Nandani Eka Mustopa, Arus Reka Prasetia (FDKV Universitas Widyatama)

Pemberdayaan UMKM berbasis ekonomi kreatif pada bidang bisnis percetakan atau industri grafika di Indonesia perlu dikembangkan secara cepat, tepat, dan berkesinambungan, dalam rangka mengimplementasikan *ASEAN Economic Community* (AEC) atau Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) yang akan berlangsung pada tahun 2015 ini, karena berbagai pertimbangan strategis dari setiap negara anggota yang memiliki keunggulan kompetitif berbeda, serta untuk menghadapi berbagai peluang dan tantangan dalam proses pelaksanaan MEA tersebut. Tulisan ini disusun dengan menggunakan metodologi penelitian kualitatif, proses interaksi komunikasi yang mendalam, serta pendekatan induktif dalam pengungkapan fakta dan analisis data. UMKM (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah), khususnya pada bisnis percetakan atau industri grafika, seiring dengan perkembangan teknologi yang sekarang semakin berkembang di Indonesia, belum tentu dapat bertahan dari gelombang globalisasi, terutama setelah era MEA berjalan, karena tekanan persaingan industri yang sangat ketat, terutama dalam kualitas, layanan, dan harga. Globalisasi (MEA) dapat merontokkan pondasi-pondasi UMKM dengan sangat cepat, karena psikologi pasar masyarakat Indonesia masih lebih senang terhadap produk-produk impor yang memiliki kualitas bagus dan harga kompetitif.

B.016. STRATEGI KREATIF USAHA KULINER INDONESIA UNTUK MEMPERLUAS PASAR KE KAWASAN ASIA TENGGARA DALAM ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA)

Imam Maulana, Arus Reka Prasetia (FDKV Universitas Widyatama)



Indonesia merupakan negara ribuan kepulauan dengan aneka ragam suku bangsa dan budaya. Kekayaan budaya bukan hanya berupa kesenian, arsitektur, maupun norma-norma lokal hasil cipta, karya, dan karsa penduduk pribumi di suatu daerah. Keahlian dalam mengolah kuliner hingga menghasilkan santapan bercita rasa lezat merupakan bagian dari budaya. Makanan khas suatu negara dapat membentuk identitas negara itu di luar negeri, sehingga menjadi bagian dari daya tarik wisata serta menjadi lahan bisnis yang menguntungkan. Tulisan ini disusun secara komprehensif dengan menggunakan metodologi penelitian kualitatif, proses interaksi komunikasi yang mendalam terhadap narasumber, serta pendekatan induktif dalam pengungkapan fakta dan analisis data. Indonesia yang akan memasuki era perdagangan bebas Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) pada tahun 2015 ini, harus bisa mempertahankan eksistensi kuliner khas Indonesia di dalam negeri dan memperluas pasarnya ke seluruh Asia Tenggara dengan cara strategi kreatif yang menawan, melalui peningkatan pelayanan, kualitas makanan, tempat makan, higienis, strategi pemasaran, inovasi, hingga konsep suasana makan yang menarik. Usaha kuliner pasti berkembang pesat, karena bertambahnya populasi manusia pada setiap negara, gaya hidup yang selalu berubah-ubah, serta selera manusia yang beragam. Kuliner asal Indonesia dapat bersaing dengan kuliner lainnya yang ada di ASEAN, karena memiliki kekhasan dan keunggulan kompetitif dalam cita rasa, pelayanan, dan harga.

B.017. DUKUNGAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM MEMPROMOSIKAN PRODUK USAHA MIKRO KECIL MENENGAH (Studi Kasus UMKM Makehate Bandung)

Mhd. Rozahi Istambul (Universitas Widyatama)

Saat ini perkembangan suatu perusahaan atau unit kegiatan / usaha di masyarakat semakin menunjukkan tingkat kemampuan dan kompetisi yang tidak dapat dihindari, unit tersebut dapat dikenal sebagai pelaku bisnis; jasa; sosial; hingga organisasi yang ada dimasyarakat dan pemerintahan. Setiap unit tersebut harus selalu berusaha menampilkan potensinya yang merupakan wujud dari kemampuan internalnya dalam memberikan informasi tentang kegiatannya pada pelanggan / konsumen / lingkungan masyarakatnya. Banyak yang dapat dilakukan oleh unit-unit kegiatan tersebut sebagai langkah strategi untuk memenangkan persaingan atau memberikan pelayanan informasi optimal. Beberapa kegiatan yang dapat dijadikan modus untuk meningkatkan inovasi pada setiap unit bersangkutan, yaitu promosi unit-unit pada stakeholdernya dengan memanfaatkan website yang saat ini sudah menjadi trend dalam memperkenalkan aktivitas yang dilakukan oleh suatu unit/organisasi. Ada banyak usaha mikro kecil menengah (UMKM) di Indonesia. Sampai tahun 2011, jumlahnya konon mencapai 52 juta UMKM. Akan tetapi perkembangan UMKM agar berkembang masih terhambat berbagai persoalan seperti modal, manajemen bisnis sampai strategi pemasaran. Padahal, khususnya soal pemasaran, dengan memanfaatkan internet pelaku UMKM dapat lebih meningkatkan pemasarannya. Lalu, bagaimana caranya meningkatkan usaha kecil menengah melalui internet ?. Berkembangnya dukungan teknologi informasi telah mampu dimanfaatkan oleh berbagai pihak termasuk UMKM dalam mempromosikan hasil usahanya secara lebih efisien.

B.018. PENGARUH FAKTOR PENGAMBILAN RISIKO, BERSAING AGRESIF MENGEJAR PRESTASI, DAN PROAKTIF TERHADAP KECERDASAN ENTREPRENEURIAL DAN KEPUASAN KERJA (STUDI KASUS DI LINGKUNGAN MABESAL - CILANGKAP JAKARTA)

Bustanul Arifin Noer (Jurusan Manajemen Bisnis ITS Surabaya), **Akhmad Tarmidzi** (Markas Besar Tentara Nasional Indonesia Angkatan Laut)

Pada dasarnya kepuasan kerja merupakan suatu hal yang bersifat individual. Tiap individu anggota Tentara Nasional Indonesia – Angkatan Laut akan memiliki tingkat kepuasan yang berbeda-beda sesuai dengan sistem nilai yang berlaku pada dirinya. penelitian ini ditujukan untuk menganalisa bagaimana saling hubungan yang terjadi antara pengambilan risiko, bersaing agresif mengejar meraih prestasi, dan sikap proaktif serta bagaimana pengaruhnya terhadap kecerdasan entrepreneurial dan kepuasan kerja para perwira menengah TNI-AL (pangkat Mayor dan Letnan-Kolonel) di lingkungan MABESAL Cilangkap - Jakarta.

Pengambilan sampel ditujukan para 150 orang Mayor dan 100 orang Letnan-Kolonel dari jumlah yang ada. Dari 5 variabel utama penelitian (pengambilan risiko, bersaing agresif mengejar prestasi, proaktif, kecerdasan entrepreneurial, dan kepuasan kerja) dimunculkan 50 variabel



manifes atau observasi. Jumlah kuesioner yang sah diolah lanjut sebanyak 250 eksemplar. Data diolah dengan analisis deskriptif, analisis tabulasi silang, analisis faktor konfirmatori, analisis model struktural yang dirangkum akhir dengan uji terhadap hipotesis.

Hasil yang diperoleh bahwa uji ke-7 hipotesis terbukti secara signifikan. Faktor pengambilan risiko, bersaing agresif mengejar prestasi, dan proaktif berpengaruh secara signifikan terhadap kecerdasan *entrepreneural*. Faktor pengambilan risiko, bersaing agresif mengejar prestasi, dan proaktif juga berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan kerja. Faktor kecerdasan *entrepreneural* berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan kerja. Selanjutnya dibahas tentang rekomendasi untuk peningkatan dan pengembangan potensi pengambilan risiko, bersaing agresif mengejar prestasi, proaktif, kecerdasan *entrepreneural*, dan kepuasan kerja di lingkungan MABESAL.





SUB TEMA C: PENERAPAN DAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI MAJU SECARA EFISIEN

C.001. **DIAGNOSA DINI KERUSAKAN PADA MOTOR MATIK SPACY HELM-IN PGM-FI BERBASIS WEB** **Silviana, Fredicia, Endah K** (Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Jurusan Teknik Informatika Universitas Kristen Krida Wacana – Jakarta)

Perkembangan teknologi sepeda motor khususnya matik saat ini semakin pesat. Sepeda motor matik sekarang sudah memiliki sistem injeksi. Oleh karena itu, sebagian masyarakat memilih sepeda motor matik bersistem injeksi karena memiliki keunggulan seperti irit BBM (bahan bakar minyak), mudah untuk dikendarai dan nyaman ketika dikendarai. Namun jika terjadi kerusakan pada komponen sistem injeksi pada sepeda motor matik tidaklah mudah diketahui oleh masyarakat awam. Kerusakan motor yang tidak ditangani dengan benar akan berakibat parah pada motornya. Salah diagnosa dalam penanganan kerusakan motor bisa merugikan waktu dan biaya. Adapun tujuan dari pembuatan web diagnosa ini adalah untuk membantu mendiagnosa kerusakan pada motor matik bersistem injeksi tipe *spacy Helm-In PGM-FI*. Web ini bisa menjadi media pembelajaran bagi masyarakat awam dalam mengenal gejala-gejala kerusakan sepeda motor matik bersistem injeksi tipe *Spacy Helm-In PGM-FI*. Web diagnosa yang dibuat, memiliki basis pengetahuan yang berasal dari pakar dan studi pustaka. Basis pengetahuan tersebut direpresentasikan dalam bentuk rule-base system dan diolah melalui metode backward chaining untuk menghasilkan kesimpulan. Pembuatan web diagnosa kerusakan pada motor *spacy helm-in pgm-fi* diharapkan dapat membantu masyarakat dalam menyadari pentingnya merawat sepeda motor dan mengetahui kerusakan sepeda motor matik bersistem injeksi khususnya motor matik tipe *Spacy Helm-In PGM-FI* secara cepat dan tepat.

C.002. **PEMBUATAN DESAIN SONGKET DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE DB-WEAVE** **Siti Rohmah** (Sekolah Tinggi Teknologi Tekstil)

Ragam hias pada kain songket diciptakan dengan teknik menenun yang dikenal dengan teknik benang tambahan, baik benang lusi atau pakan. Anyaman benang tambahan adalah benang-benang yang membentuk floating pada permukaan suatu anyaman dasar yang biasanya membentuk suatu motif atau gambar tertentu. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara penggunaan software DB-Weave dalam membuat suatu desain songket sederhana dengan benang lusi tambahan. Anyaman dasar yang digunakan adalah anyaman polos, kemudian membuat desain anyaman benang lusi tambahan yang akan membentuk suatu motif atau gambar tertentu yang berada di atas anyaman dasar. Dari percobaan ini dihasilkan sebuah rencana tenun dengan desain songket yang dapat dijadikan acuan dalam pembuatan desain songket dengan menggunakan alat tenun bukan mesin (gedogan) atau alat tenun mesin yang dilengkapi dengan peralatan Dobby sebagai sistem pembukaan mulut lusinya.

C.003. **MODEL SISTEM PAKAR PEMILIHAN VARIETAS PADI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS**

Gunawan Rudi Cahyono, Nurmahaludin (Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Banjarmasin)

Pengembangan pertanian khususnya tanaman padi menjadi perhatian bagi pemerintah, mengingat padi merupakan makanan pokok bagi sebagian besar masyarakat Indonesia. Peningkatan produktivitas padi dapat dilakukan salah satunya adalah dengan pemilihan varietas padi yang tepat pada saat masa tanam.

Pemilihan varietas padi menjadi permasalahan tersendiri karena terdapat banyak varietas yang masing-masing mempunyai karakteristik berbeda-beda. Sehingga pemilihan tersebut harus didasarkan pada sejumlah kriteria yang hendak dipenuhi. Model pengambilan keputusan digunakan untuk membantu dalam pengambilan keputusan dimana *output* dari model adalah varietas padi yang direkomendasikan oleh sistem. Penggunaan metode AHP dalam pengambilan keputusan didasarkan pada sejumlah kriteria pemilihan yang diinginkan, yaitu potensi hasil, lama panen, ketahanan terhadap hama dan penyakit, tekstur nasi serta bentuk gabah.



Pengambilan keputusan menggunakan metode AHP dilakukan berdasarkan ranking tertinggi dari tiap varietas setelah dilakukan perhitungan menggunakan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Dari hasil pengujian sistem melalui perhitungan indeks konsistensi dan rasio konsistensi, diperoleh hasil bahwa ketidakkonsistenan masih dapat diterima.

C.004. IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN *SOFTWARE ENGINEERING* PADA PERHITUNGAN ELEMEN MESIN

Asrul Sudiard, ST, MT, Murdjani, ST, M.Pd, MT (Politeknik Negeri Banjarmasin)

Perkembangan perangkat lunak dibidang konstruksi mesin sudah demikian majunya, para praktisi mesin dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi. Kemampuan untuk dapat membuat dan mengembangkan desain produk / komponen baru merupakan salah satu keharusan jika tidak ingin dikatakan ketinggalan perkembangan jaman. Diruang lingkup kampus / perguruan tinggi, matakuliah Elemen Mesin merupakan salah satu matakuliah wajib di Jurusan Teknik Mesin. Kemampuan dalam perencanaan elemen mesin merupakan syarat penting yang harus dimiliki oleh seorang praktisi / insinyur teknik untuk dapat membuat dan mengembangkan komponen-komponen mesin nantinya, inilah alasan utama tujuan matakuliah elemen mesin diberikan.

Namun pada kenyataannya, kemampuan para praktisi dan mahasiswa untuk memahami dan menguasai perencanaan elemen mesin masih sangat rendah. Diperlukan suatu metode atau alat bantu yang dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa teknik mesin terhadap matakuliah elemen mesin ini. Metode yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran matakuliah elemen mesin adalah sebuah metode konvensional, dimana pengajar / dosen menerangkan dan menjelaskan alur perencanaan / *flowchart* dan perhitungan komponen mesin yang disampaikan dari awal input data, pemilihan bahan, pertimbangan faktor koefisien, penggunaan persamaan rumus, pertimbangan dari tabel yang relevan serta pemeriksaan faktor keamanan sampai didapat hasil output dari proses perencanaan komponen, semua dilakukan dengan menuliskannya secara manual di papan sehingga terkesan sulit untuk dipahami.

Penelitian ini mencoba merancang suatu produk / alat bantu dalam perencanaan elemen mesin berbasis GUI, sesuai alur *flowchart* dari perencanaan elemen mesin dengan tetap memperhitungkan factor koreksi, penggunaan table dan diagram yang relevan, yang diharapkan akan meningkatkan interaktifitas dan efektifitas pemahaman dalam perencanaan elemen mesin tidak hanya bagi mahasiswa jurusan Teknik Mesin namun juga bagi para dosen yang mengajar matakuliah elemen mesin.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan alat bantu berupa software engineering pada perhitungan elemen mesin yang memiliki keunggulan yaitu: efisiensi waktu proses perhitungan, lebih interaktif, mudah dipahami oleh praktisi mesin serta keakuratan hasil dan kemudahan dalam hal dokumentasi print out hasil perhitungan.

C.005. ANALISIS PERBANDINGAN ALGORITMA FIRST-FIT DAN MOST- USED MENURUT ATURAN ROUTING WAVELENGTH ASSIGNMENT PADA KINERJA JARINGAN OPTIK WDM

Jati Fallat,S.T.,M.T , Feri Sulianta ,S.T.,M.T (Universitas Widyatama)

Pada jaringan optik WDM, jumlah wavelength yang digunakan sangat mempengaruhi kinerja. Hal ini berkaitan dengan efektifitas penggunaan bandwidth. Masalah yang biasa terjadi adalah wavelength clash constraint dimana penggunaan wavelength yang bersamaan pada satu lightpath dapat menurunkan kinerja jaringan. Routing Wavelength Assignment memberikan solusi dengan digunakannya algoritma yang mampu menempatkan wavelength pada jaringan secara efektif. Algoritma RWA ini diantaranya adalah algoritma first-fit dan most-used. Dengan menggunakan simulator MatplanWDM maka akan dilakukan penelitian dan perbandingan kinerja antara algoritma First-fit dan Most-Used pada jaringan optik WDM.

C.006. PENGARUH NILAI CERTAINTY FACTOR PADA PERANCANGAN SISTEM PAKAR DETEKSI DINI PENYAKIT TUBERKULOSIS ANAK BERBASIS WEB

Hilda, F.Trias Pontia W (Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura, Pontianak)



Besarnya estimasi pengidap Tuberkulosis di Kalimantan Barat menurut angka nasional cukup tinggi yakni sekitar 4.000 orang, ini dikarenakan karena belum terdata dengan baik, sehingga baru 1200 orang yang terdata. Sekitar 50 persen atau 600 orang pengidap Tuberkulosis kasusnya ditemukan di Kota Pontianak. Tingginya kasus di Kota Pontianak karena termasuk daerah urban dan pusat pelayanan kesehatan. Tantangan yang muncul adalah, sulitnya mendeteksi penyakit Tuberkulosis pada anak-anak terutama bayi. Gejala yang sering timbul antara lain demam yang biasanya terlalu tinggi dan hilang timbul dalam jangka waktu lama. Sedangkan, tanda-tanda yang tidak terlalu spesifik antara lain berat badan turun tanpa sebab jelas, nafsu makan tidak ada, gagal tumbuh, pembesaran kelenjar limfa yang tidak sakit, batuk lama lebih dari tiga minggu, serta diare persisten yang tidak sembuh dengan pengobatan diare. Kerap kali anak terlambat ditangani. Untuk menangani masalah ini maka akan dirancang suatu aplikasi sistem pakar guna membantu mendeteksi dini penyakit tuberkulosis pada anak balita (bawah lima tahun). Sistem pakar adalah perangkat aplikasi yang tidak hanya mengandalkan perangkat lunak saja, namun dalam penyusunan program pakar ini, haruslah di konsultasikan kepada para pakar, dalam hal ini tenaga kesehatan yaitu dokter, baik dokter umum, dokter spesialis anak, maupun dokter spesialis paru. Produk yang dihasilkan adalah perangkat lunak aplikasi sistem pakar dan metoda yang digunakan adalah Forward Chaining, yaitu pendeteksian dari awal dengan runut maju kemudian di lanjutkan sampai mendapatkan hasil atau kesimpulan dan dikombinasikan dengan nilai CF untuk tingkat kepercayaan terhadap hasil. Digunakan 4 jenis gejala penyakit lain sebagai pendukung basis data untuk pembuatan program pakar. Pada penelitian ini produk perangkat lunak yang dihasilkan dirancang untuk di gunakan pada personal komputer yang ada dipuskesmas, sehingga tenaga kesehatan di tingkat dasar dapat mendeteksi dini penyakit ini Tuberkulosis. Dengan pendeteksian ini maka penanggulangan penyebaran penyakit tuberkulosis yang menular ini dapat dilakukan secepat mungkin.

C.007. PENERAPAN DAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI MAJU BAGI INDUSTRI KREATIF DESAIN GRAFIS DALAM MENGHADAPI ASEAN ECONOMIC COMMUNITY 2015

Misar, Arus Reka Prasetya (FDKV Universitas Widyatama)

Kesadaran dan perilaku para praktisi industri kreatif, khususnya desain grafis, dalam penerapan dan penggunaan teknologi maju secara efisien dan efektif dalam rangka menghadapi *ASEAN Economic Community (AEC) 2015* perlu diperhatikan, karena kesiapan negara anggota dengan potensi masing-masing yang berbeda untuk tumbuh dalam menghadapi berbagai peluang dan tantangan yang melingkupi proses pelaksanaan AEC tersebut. Makalah ini disusun dengan menggunakan metodologi kualitatif dan pendekatan induktif, guna memperoleh data dan fakta secara mendalam. Para praktisi dalam bidang industri kreatif, khususnya desainer grafis, dalam negeri yang semakin berkembang pesat dengan menjadi partisipan terbesar dalam salah satu kontes rutin pada bidang desain yang diadakan oleh salah satu portal jejaring terbesar bidang desain di dunia. Namun dengan diberlakukannya AEC, desainer grafis dalam negeri belum tentu dapat bertahan dari arus globalisasi yang sangat menekankan persaingan dalam masalah kualitas dan harga. Globalisasi dapat membuat persaingan dalam bidang desain grafis menjadi semakin tinggi, karena tidak menutup kemungkinan desainer dalam negeri akan tergeser oleh desainer dari luar negeri, karena desainer dalam negeri masih memiliki kekurangan nyata, yakni dalam komunikasi internasional yang dirasa masih lemah.

C.008. SISTEM INFORMASI PEMASARAN PRODUK BERBASIS WEB PADA USAHA MIKRO KECIL MENENGAH (UMKM) STUDI KASUS (IND' RISOL)

Iwan Rijayana, Andini Mustikasari (Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Widyatama)

Risol sudah menjadi sebuah makanan atau cemilan yang tidak asing lagi di telinga para kuliner. Risol menjadi cemilan yang sangat disukai oleh para kuliner makanan dengan berbagai macam keunikan dan kelebihannya. Mengamati perkembangan penjual makanan atau cemilan salah satunya adalah Risol dikota besar ibarat kita mengamati deret hitung yang setiap tahun selalu mengalami peningkatan yang cukup pesat. Khususnya di kota Bandung kuliner sudah menjamur hingga pelosok kota.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pelayanan kepada para pelanggan, langkah-langkah konkrit yang telah dilakukan adalah melakukan pengembangan di isian makanan yang akan ditawarkan



agar menarik pelanggan yang akan menggunakan jasa Ind' Risol. Melalui pemberian pelayanan yang sesuai dengan harapan para pelanggan, diharapkan akan terbentuk loyalitas pelanggan. Karena pelanggan yang loyal merupakan aset yang sangat berharga bagi kemajuan suatu usaha. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan salah satunya dengan adanya sistem informasi. Dimana dengan adanya sistem informasi promosi penjualan ini dapat membantu meningkatkan daya saing dan dapat mempermudah pelanggan untuk mencari tahu tentang Ind' Risol secara langsung. Salah satu sistem informasi tersebut adalah Sistem Informasi Promosi Penjualan *Online*. Dengan pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web maka Pemasaran Produk UMKM khususnya Ind' Risol dapat berkembang dengan sangat cepat.





SUB TEMA D: TEKNOLOGI INFORMASI DAN *E-COMMERCE*

D.001. SISTEM INFORMASI KONDISI FUNDAMENTAL PERUSAHAAN DI BURSA EFEK INDONESIA

Beni Suranto (Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia)

Saat ini, berbagai jenis pilihan investasi tersedia bagi masyarakat, salah satunya adalah saham di Bursa Efek Indonesia (BEI). Untuk melakukan investasi pada instrumen saham maka setiap investor harus menganalisis potensi keuntungan nilai saham berdasarkan kondisi fundamental perusahaan terkait. Selain itu, investor harus jeli dalam menilai harga saham dengan acuan harga wajar. Investor tentu akan kesulitan dalam melakukan analisis data secara manual karena harus mencermati detail data-data yang terdapat pada laporan keuangan perusahaan. Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah sistem informasi yang dapat memudahkan investor dalam menganalisis kondisi fundamental perusahaan dan harga wajar saham di BEI. Sistem dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP pada *framework Bootstrap* dengan manajemen basis data menggunakan *MySQL*. Sistem mampu mengolah data laporan keuangan perusahaan hingga menghasilkan informasi rasio keuangan yang dapat digunakan untuk menghitung harga wajar saham. Sistem juga menyediakan visualisasi laporan keuangan perusahaan, informasi tingkat inflasi, harga real time saham di BEI, serta kurs mata uang.

D.002. PERANCANGAN PENELITIAN: ADOPTI TEKNOLOGI PENGGUNAAN E-COMMERCE PADA UKM KOTA BANDUNG MENGGUNAKAN MODEL UTAUT

Ni Putu Nurwita Pratami Wijaya, S.M.B, M.M. (Universitas Widyatama)

Penggunaan teknologi bagi pelaku bisnis saat ini menjadi kebutuhan utama. Adopsi teknologi (penerapan teknologi) memiliki peran yang sangat besar bagi keberlangsungan usaha tersebut. Kota Bandung saat ini juga tengah menggalakkan usaha UKM, mengingat saat ini Kota Bandung menjadi kota kreatif sebagai tujuan wisata. Sehingga tidak mengherankan bahwa jumlah UKM Kota Bandung terus mengalami peningkatan. Penggunaan e-commerce bagi pelaku UKM di Indonesia sebagian besar dengan menggunakan media website, blog, dan sosial media. Media e-commerce yang digunakan sebagai sarana yang mendukung penjualan bisa diperoleh secara gratis ataupun dengan membeli. Namun permasalahan yang terjadi adalah, setelah media atau teknologi tersebut digunakan seringkali tidak berjalan efektif dalam artian hanya sekedar ada. Untuk itu peneliti mengambil permasalahan tersebut untuk dijadikan penelitian. Apakah terjadi kesalahan dalam mengadopsi teknologi pada pelaku UKM di Kota Bandung dalam hal ini media e-commerce. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model adopsi teknologi Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT), hal ini dikarenakan konstruk dalam model tersebut hamper sesuai dengan faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi teknologi pada UKM (Cavaye:2006). Perancangan penelitian ini telah melakukan uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan 16 item pernyataan yang dibagikan pada 30 responden.

D.003. PERANCANGAN DAN PENGIMPLEMENTASIAN SISTEM INFORMASI PRAKTEK KERJA LAPANGAN GUNA MENINGKATKAN KINERJA JURUSAN TEKNIK ELEKTRO PADA POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN

Agus Setiyo Budi N (Politeknik Negeri Banjarmasin)

Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah salah satu kegiatan belajar di luar kelas yang harus ditempuh tiap mahasiswa D3 di Politeknik negeri Banjarmasin (POLIBAN) sebagai salah satu beban mata kuliah. Semenjak berdiri hingga saat ini, belum ada sistem informasi yang mencatat rekam jejak mahasiswa-mahasiswa PKL tersebut berbasis web. Sehingga jika diperlukan informasi tentang PKL, harus dicari secara manual dengan bertanya kepada panitia PKL. Dari permasalahan yang telah yang cepat dan akurat. Metode yang digunakan dalam membangun sistem informasi ini adalah metode klasik, yaitu Software Development Life Cycle (SDLC) dengan tahapan meliputi analisis permasalahan dan spesifikasi kebutuhan, design system, pengembangan dan ujicoba sistem. Hasil ujicoba sistem berdasarkan indikator kinerja yang telah ditentukan sebelumnya menunjukkan bahwa sistem yang dibangun telah mampu



meningkatkan kinerja Jurusan Elektro dalam pengelolaan data PKL, laporan tempat-tempat PKL, grafik tempat PKL dan nilai mahasiswa PKL di Politeknik Negeri Banjarmasin.

D.004. FAKTOR PENDUKUNG DAN PENGHAMBAT PERKEMBANGAN E-COMMERCE BAGI UMKM DI INDONESIA (WORKING PAPER)

Wicaksono Febriantoro (Pusat Pengembangan SDM Kemetrolgian, Kementerian Perdagangan)

Menghadapi *Asean Economic Community (AEC)* pada tahun 2015, UMKM diharapkan semakin produktif dan berdaya saing. Salah satu cara untuk meningkatkan daya saing yaitu melalui adopsi ICT (information, communication and technology) termasuk adopsi *e-commerce*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi eksisting dan potensi *e-commerce* bagi UMKM serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat adopsi *e-commerce* bagi UMKM. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan induktif. Dari hasil analisis didapatkan bahwa kurang dari 1 % (75 rb) dari total jumlah UMKM sebesar 56 juta yang sudah memanfaatkan *e-commerce*. Faktor pendukung dan Penghambat berdasarkan survei perilaku konsumen dan riset perkembangan adopsi *e-commerce* telah dipetakan dalam analisis SWOT

D.005. APLIKASI KATALOG DIGITAL MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY

Falahah, Nugraha Permana (Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknik Universitas Widyatama)

Perkembangan aplikasi yang berjalan pada lingkungan perangkat bergerak (*mobile*) serta *Android* sudah semakin meluas. Banyak aplikasi yang dibuat untuk mempermudah pekerjaan ataupun untuk hiburan. Salah satunya adalah aplikasi katalog digital untuk mempermudah pekerjaan tenaga pemasaran (*sales*). Penggunaan katalog digital yang disajikan pada perangkat bergerak dapat membantu tenaga pemasaran dalam mempromosikan produknya dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, terlebih lagi jika produk tersebut berupa apartemen yang harganya cukup mahal sehingga calon pembeli (klien) perlu informasi sejelas-jelasnya mengenai bentuk, denah ruangan, dan fasilitas yang tersedia. Ketersediaan teknologi pemodelan dan visualisasi tiga dimensi di perangkat bergerak, berupa visualisasi model 3D menggunakan teknologi *Augmented Reality* yang didukung oleh *Vuforia* dan sistem operasi *Android*, memberikan peluang dibuatnya aplikasi katalog digital pada perangkat bergerak. Hadirnya aplikasi ini diharapkan memberikan kemudahan bagi para tenaga penjual untuk memberikan visualisasi yang lebih jelas dan menarik kepada calon pembeli dan menambah wawasan ketersediaan aplikasi berbasis android sebagai alat bantu pekerjaan.



SUB TEMA E: HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

E.001. KERJA DAN PENGAKUAN: HKI PERSPEKTIF TEORI PENGAKUAN AXEL HONNETH

Yasintus T. Runesi (Mahasiswa Magister Filsafat Universitas Indonesia)

Dengan berlakunya pasar regional wilayah Asia Tenggara melalui *ASEAN Economic Community 2015 (AEC)* tuntutan perlindungan kekayaan intelektual pun mendesak diperhatikan. Seturut itu, penghargaan sosial bagi keberhasilan karya intelektual seseorang bagi masyarakat warga patut dinyatakan lewat perlindungan hukum. Hak kekayaan intelektual sebagai sebuah penghargaan dapat disebut sebagai sebuah pengakuan sosial atas keterlibatan sosial-politik seseorang intelektual. Hal ini sejalan dengan pikiran *Honneth* mengenai pentingnya pengakuan bagi perkembangan seseorang dalam lingkungan sosialnya. *Honneth* dalam teori pengakuannya menunjukkan bahwa kerja adalah salah satu wilayah pengakuan sosial dan kemungkinan realisasi diri lewat keterlibatan dalam masyarakatnya. Paper ini akan mendalami tema tentang kerja dan pengakuan dan bagaimana keduanya dilihat dalam hubungannya dengan persoalan HKI. Perspektif yang dipakai adalah teori kritis *Axel Honneth*.

E.002. TANGGUNG JAWAB NEGARA DALAM PENEGAKAN HUKUM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL (HKI) DAN IMPLEMENTASINYA TERHADAP EKONOMI KREATIF

Busrizalti (Fakultas Ekonomi Universitas Widyatama)

Indonesia adalah Negara hukum (*Rechtsstaat*), penyelenggaraan Negara bukan dijalankan semata oleh kekuasaan tetapi berdasarkan norma dan hukum yang diberlakukan. Ide Negara hukum ini selain terkait dengan konsep *rechtsstaat* dan *the rule of law*, juga berkaitan dengan konsep *nomocracy* yang dapat dibandingkan dengan demokrasi, yang berarti norma dan kekuasaan Pembukaan UUD 1945 alinea ke-4 yang berbunyi, Kemudian dari pada itu untuk membentuk suatu pemerintah negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial, maka disusunlah kemerdekaan kebangsaan Indonesia itu dalam suatu Undang-Undang Dasar negara Indonesia.... Kehidupan bernegara terdapat berbagai norma yang mengatur kehidupan agar terjadi keseimbangan dan keteraturan hidup. Disinilah Negara hadir dalam memberikan perlindungan dan kepastian hukum serta tanggung jawabnya terhadap perlindungan warga negaranya. Tanggung jawab negara melindungi, mengatur dan merencanakan kehidupan ekonomi dalam dinamika kegiatan perekonomian diharapkan bukan hanya untuk membatasi dan menekan saja, tetapi juga memberikan kesempatan bahkan mendorong para warga untuk menemukan berbagai penemuan yang dapat menggerakkan kegiatan ekonomi negara. Berbagai penemuan dan kemajuan harus dilindungi dengan Undang-Undang Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dengan tujuan untuk merangsang penemuan lebih canggih lagi. Implementasi tanggung jawab negara terhadap ekonomi kreatif harus nyata dan operasional. tanggung jawab Negara dapat diwujudkan prinsip-prinsip pada Hak Kekayaan Intelektual tersebut dalam mewujudkan kesejahteraan dan keadilan perekonomian. Jaminan terhadap kreativitas warga negara berdasarkan konstitusi negara dan landasan negara hukum Pancasila.

E.003. HKI: KENISCAYAAN HAK EKONOMI DAN INTELEKTUALITAS PARA PELAKU UMKM INDUSTRI KREATIF DI INDONESIA DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN 2015

Andi Anugerah, Arus Reka Prasetya (FDKV Universitas Widyatama)

Hak Kekayaan Intelektual (HKI atau HaKI) masih menjadi suatu sistem intelektualitas yang belum sepenuhnya disadari masyarakat di Indonesia, terutama oleh para praktisi di bidang UMKM, baik dari segi penerapannya ataupun keuntungan yang dapat diperoleh masyarakat dari HKI dalam rangka menghadapi *ASEAN Economic Community (AEC)* atau Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) 2015. Kesadaran akan HKI menjadi tantangan tersendiri bagi negara-negara ASEAN untuk menghadapi MEA tersebut. Tulisan ini disusun dengan pendekatan metodologi kualitatif dan menggunakan pendekatan induktif. Masyarakat Indonesia pada umumnya masih



belum memahami mengenai hak ekonomis dari suatu karya, sehingga masih banyak karya-karya ciptaan masyarakat Indonesia yang belum terlindungi. Hal ini diperparah dengan adanya fenomena pihak asing yang telah mengklaim suatu karya asli Indonesia sebagai karyanya, dan secara hukum mereka memiliki hak ekonomi atas karya tersebut karena telah mendaftarkan karya tersebut terlebih dahulu kepada pihak-pihak yang berwenang. MEA yang akan dimulai pada akhir 2015 ini seyogyanya menjadi tonggak bagi masyarakat Indonesia untuk lebih memahami tentang pentingnya HKI, untuk kemudian diimplementasikan secara nyata.

E.004. PERLINDUNGAN SISTEM HUKUM HAK CIPTA MELALUI UU NO. 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA BAGI KARYA KREATIF INDONESIA MEWUJUDKAN PERTUMBUHAN EKONOMI KREATIF DALAM MEMASUKI MEA 2015

Hafied Noor Bagja, Sh., Mkn, Dr. Nina Nurani, S.H., M.Si. (Universitas Widyatama)

Perlindungan sistem hukum hak cipta memiliki peran strategis merupakan sarana mewujudkan pertumbuhan ekonomi kreatif dalam memasuki MEA 2015. Penelitian ini mengkaji perlindungan sistem hukum Hak Cipta melalui UU Hak Cipta 2014 bagi karya kreatif Indonesia dan mengkaji perlindungan sistem hak cipta melalui UU Hak Cipta 2014 dalam mewujudkan pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia memasuki MEA 2015. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif empiris. Yuridis normatif mengacu pada asas, norma hukum nasional dan internasional, dengan mengkaji data kepustakaan atau data sekunder yang terdiri atas bahan hukum primer, sekunder, tersier. dan menggunakan spesifikasi penelitian deskriptif analisis. Faktor empiris adalah efektifitas pelaksanaan ketentuan peraturan perundang-undangan untuk mencapai tujuannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlindungan sistem hukum melalui UUHC 2002 belum memadai dan belum efektif dilaksanakan, terbukti belum masifnya pendaftaran hak cipta. Sebagai upayanya, pemerintah menerbitkan UU Hak cipta 2014 sebagai penyempurnaan terhadap UUHC 2012, dan perlindungan sistem hak cipta melalui UU Hak Cipta 2014 diharapkan dapat mewujudkan pembangunan ekonomi kreatif Indonesia memasuki MEA 2015. Diperlukan langkah strategis Pemerintah antara lain dengan menerbitkan Peraturan pelaksanaan UHC 2014, dibentuknya struktur kelembagaan terkait sebagai upaya peningkatan kesadaran pentingnya budaya penegakkan hak cipta.



SUB TEMA F: PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF BERBASIS MEDIA DESAIN

F.001. ANALISA *VISUAL IMAGE* PADA APLIKASI PUSTAKA WARNA DIGITAL “MANEKAWARNA”

Fajar Ciptandi (Program Studi Kriya Tekstil dan Mode, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom)

Tekstil yang dibuat menggunakan zat warna alami memiliki keunikan pada setiap warna yang dihasilkannya. Dalam konteks karya kriya wawasan dan pengetahuan terhadap pewarnaan alami seperti ini perlu senantiasa dipelihara dan dilestarikan, karena merupakan salah satu bagian dari kekayaan tradisi dan budaya tekstil di nusantara. Namun dalam perkembangannya saat ini dimana kehidupan manusia yang semakin sulit dipisahkan dengan peran teknologi, memicu lahirnya sebuah bentuk aplikasi digital berupa pustaka atau eksiklopedia yang berisi database lengkap warna-warna yang diperoleh khusus dari proses pewarnaan alami, yang dinamainya dengan “Manékawarna”. Aplikasi ini dibuat untuk menjembatani persoalan sulitnya membuat media inventori untuk mendata semua jenis warna yang dapat dihasilkan oleh pewarna alami, sekaligus mempermudah perolehan informasi bagi individu yang memiliki ketertarikan pada pewarnaan alami dan ingin membuatnya. Melalui penelitian ini coba dikaji tampilan-tampilan visual yang ada pada aplikasi ini menggunakan pendekatan konsep *visual image* untuk mengetahui bentuk becoming apa yang akan hadir dengan diperkenalkan aplikasi ini ke tengah masyarakat.

F.002. APLIKASI RESPONSIF PETA PARIWISATA DAN BUDAYA INDONESIA

Beni Suranto, Bharamida Dwi Rizky, Ayub Narwidian Adiputra, Fajar Mubarak (Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia)

Sebagai negara kepulauan, Indonesia memiliki potensi pariwisata dan budaya yang sangat besar. Hal ini terbukti dari kontribusi sektor pariwisata dan budaya yang menyumbang devisa cukup besar bagi pendapatan negara di tiap tahun. Pariwisata dan budaya diharapkan mampu menjadi salah satu sektor unggulan Indonesia dalam menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Untuk mendukung target tersebut maka sosialisasi informasi dan promosi pariwisata Indonesia perlu terus ditingkatkan. Penelitian ini mengembangkan sebuah aplikasi yang diberi nama PONIMAN sebagai media informasi sekaligus promosi wisata dan budaya Indonesia. Aplikasi yang bersifat responsif ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP pada framework *CodeIgniter* dengan manajemen basisdata menggunakan *MySQL*. Aplikasi PONIMAN menampilkan peta GoogleMaps yang dilengkapi dengan ikon objek wisata dan budaya beserta informasi penting seperti deskripsi objek wisata dan budaya, rute dan waktu tempuh ke lokasi wisata, daftar event kebudayaan, serta rekomendasi lokasi objek wisata dan budaya terdekat.

F.003. PENGEMBANGAN DIGITAL STARTUP SEBAGAI INDUSTRI KREATIF UNGGULAN INDONESIA

Alan Dwi Prasetyo, Dantik Puspita Sari (Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia),
Malichah Muhtarromah (Teknik Kimia Universitas Islam Indonesia)

Pertumbuhan Startup Indonesia di bidang digital berkembang sangat cepat. Startup Indonesia dapat menawarkan layanan inovatif yang dapat menarik bagi investor. Untuk membangun sebuah Startup merupakan hal yang mudah, apalagi bagi mahasiswa. Karena Mahasiswa masih memiliki kreativitas, semangat, dan idealisme. Startup Indonesia mampu menawarkan layanan inovatif yang mengagumkan. Tetapi yang menjadi tantangan bagi Startup di Indonesia dalam memulai bisnisnya sekarang ini adalah, dangkalnya sumber daya manusia, rumitnya birokrasi, target konsumen yang sulit diraih, logistic untuk e-commerce tidak dapat diandalkan dan adanya konsumen yang ikut-ikutan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Dibutuhkan kolaborasi antara pemerintah, kampus dan masyarakat agar saling membantu mengatasi masalah tersebut. Sebagai pengambil kebijakan pemerintah berkewajiban melindungi dan menjamin kekayaan intelektual, legalisasi usaha, dan sebagai fasilitator dalam melahirkan technopreneur. Para mahasiswa atau technopreneur muda diberikan kemampuan pada saat menempuh pendidikan di kampus. Kampus menjadi salah satu faktor utama agar technopreneur muda dapat segera bersaing secara internasional. Cara yang harus dilakukan kampus antara lain, Bimbingan bagi mahasiswa yang akan mendirikan Startup melalui mentoring kewirausahaan, sarana informasi dan komunikasi, pelatihan hardskill maupun softskill, dan melaksanakan riset



serta pengembangan teknologi. Untuk peran masyarakat dalam perkembangan teknologi, masyarakat di ajak untuk memberikan dukungan moral kepada technopreneur muda agar dapat mencintai produk dalam negeri.

F.004. MEDIA SOSIAL SEBAGAI KONTROL KUALITAS PADA MODEL INDUSTRI KREATIF DI JAWA BARAT.

Adi Koncara S.T. M.T. (Universitas Widyatama), **Meiyanti Nurchaerani S.S. M.Hum.** (STIE-STAN Indonesia Mandiri), **Didi Tarmidi, S.E., M.Si.** (Universitas Widyatama)

Salah satu perkembangan industri kreatif di Jawa Barat adalah dengan menggunakan sistem usaha franchise, dimana hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan industri kreatif diantaranya adalah originalitas, kreativitas, pemikiran inovatif, investasi pada bakat kreatif (Sumber daya Manusia Kreatif) dan fasilitasnya yang disesuaikan dengan keinginan pasar dan untuk penjaminan kualitas produk dan kualitas pelayanan yang dapat dilakukan dengan menggunakan *Quality Assurance* (QA) dan sistem kontrol kualitas usaha untuk industri kreatif di Jawa Barat. Penelitian ini berdasarkan hasil kajian studi literatur Data yang terkumpul berdasarkan hasil dari, data sekunder (buku, jurnal, web serta situs-situs yang terkait dengan bahasan pada penelitian ini) sehingga didapat suatu rekomendasi model teoritis tentang sistem kontrol kualitas yang adaptif untuk Industri Kreatif. Selanjutnya dilakukan analisis dan disintesa secara deskriptif untuk membuat desain kontrol kualitas pada model Industri kreatif. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa tanggapan yang baik dari konsumen berupa *feedback* positif dan dapat dijadikan *Quality Assurance* sedangkan *feedback* negatif berupa keluhan di media sosial dapat dijadikan masukan untuk kontrol kualitas sehingga dapat ditindak lanjuti penanganannya secara tepat dan efisien memungkinkan pemasok dan pemasar dapat mengontrol kualitas dari bisnisnya unit usahanya.

F.005. GLOKALIZER: KONSEP ESTETIKA URBAN SEBAGAI STRATEGI KREATIF UNTUK KARYA SENI BATIK DALAM MEMPERTAHANKAN EKSISTENSI DI PENTAS DUNIA

M. Firdaus Benyamin, Arus Reka Prasetya (FDKV Universitas Widyatama)

Glokalisasi dimaknai sebagai munculnya interpretasi produk-produk global (yang asalnya merupakan produk lokal) dalam konteks yang dilakukan oleh masyarakat dalam berbagai wilayah budaya. Interpretasi lokal masyarakat tersebut kemudian juga membuka kemungkinan adanya pergeseran makna atas nilai budaya, yang akan berdampak pula pada perspektif ekonomi. Keberadaan batik Indonesia dengan aneka ragam motif serta bentuknya, diyakini akan menjadi satu di antara ikon Indonesia yang menawan di mata pergaulan dan perdagangan internasional, termasuk dalam menghadapi era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) yang akan berlangsung pada tahun 2015 ini. Tulisan disusun dengan menggunakan metodologi penelitian kualitatif, proses interaksi komunikasi yang mendalam, penelusuran berbagai literatur, serta pendekatan induktif dalam pengungkapan fakta dan analisis data. Kreativitas industri batik sebenarnya sudah mulai tergambar dari semarak pengrajin batik yang mulai menciptakan kreasi batik tak sebatas hanya sebagai bahan sandang, namun berupa produk kreatif yang dapat digunakan sehari-hari. Perlu strategi kreatif dalam mempertahankan eksistensi batik di pentas dunia, dengan menggunakan konsep glocalizer, yakni terkait strategi kreatif dalam berkarya dan strategi kreatif dalam pemasaran batik.

F.006. PENGENALAN BABAD PANJI MELALUI ANIMASI HYBRID PADA MEDIA PRESENTASI UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR

Pranti Sayekti (Universitas Negeri Malang)

Babad Panji sebagai salah satu kebudayaan khas nusantara memiliki nilai kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan untuk pendidikan karakter anak. Struktur cerita pada babad Panji mengandung media kognisi dan edukasi tentang ajaran emosional, estetika dan moral. Babad Panji dapat diperkenalkan melalui media sederhana yang akrab dengan siswa Sekolah Dasar yakni melalui media presentasi. Babad Panji dapat diperkenalkan pada berbagai mata pelajaran baik pada pendidikan agama PKN dan lain-lain karena mengajarkan tentang kebaikan dan penokohan Panji pada struktur cerita babad Panji dapat menumbuhkan ide-ide positif untuk membangun karakter siswa, mengingat tokoh Panji merupakan tokoh protagonis yang selalu



mengajarkan tentang kebaikan. Tulisan ini sebagai bagian dari hasil penelitian tahap II yang menghasilkan pengembangan animasi hybrid babad Panji diikuti dengan uji coba lapangan yang lebih luas. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan model prosedural yang mengadaptasi dari model pengembangan (*research and development*) Borg dan Gall (1983) dan rancangan model prosedural yang dikembangkan oleh McKenny (2001).

F.007. PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK KERAJINAN BERBASIS INKLUSIFITAS BAGI PARA TKI PURNA UNTUK MENINGKATKAN POTENSI EKONOMI KREATIF

Rudi Irawanto (Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang)

Salah satu persoalan yang timbul di kawasan pedesaan adalah keterbatasan lapangan kerja di luar sektor agraris. Kondisi tersebut berimbas pada keterbatasan peluang kerja bagi para TKI purna, yang sebagian besar tidak memiliki ketrampilan formal. Remitansi dan ketercukupan finansial tidak mampu memberikan jaminan kehidupan yang lebih baik pasca menjadi TKI. Penguatan dan bekal ketrampilan yang memadahi pasca menjadi TKI dapat dijadikan sumber ekonomi alternatif bagi para TKI purna dan keluarganya. Pengembangan desain kerajinan dapat dijadikan rujukan pengayaan ketrampilan bagi para TKI purna. Kerajinan merupakan aktivitas yang tidak mensyaratkan bekal ketrampilan yang tinggi. Penggunaan material desain yang ada disekitar perajin dapat dipilih sebagai material alternatif yang ramah lingkungan. Desain kerajinan inklusif dapat menjadi model pengembangan pola desain yang bersifat terbuka, adaptif, mengutamakan konten lokal dan bersifat ramah lingkungan, sehingga ketrampilan yang diperoleh lebih membumi dan sejalan dengan kerifan lokal.



DAFTAR ALAMAT EMAIL PEMAKALAH

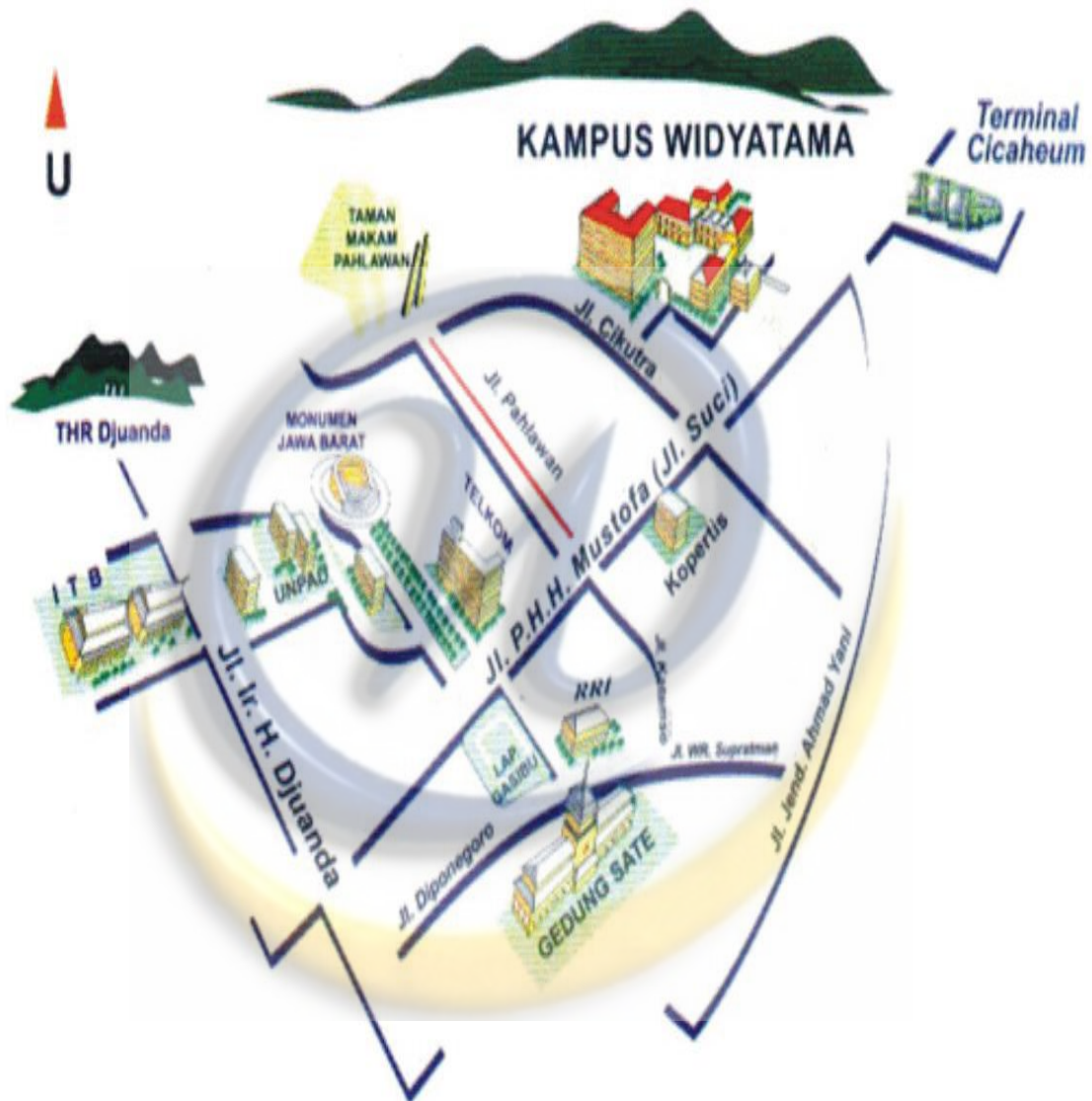
No	Nama Pemakalah	Alamat e-mail
1	A.Gathut Bintarto T., S.Sos., S.Sn., M.A	bintarto_853@yahoo.com
2	Adi Koncara ST. MT	adi.koncara@widyatama.ac.id
3	Adisthi Martha Yohani, M.Pd	adisthi.martha@widyatama.ac.id
4	Agus Setiyo Budi N	agus_sbn@poliban.ac.id
5	Alan Dwi Prasetyo	alandwiprasetyo@gmail.com
6	Andi Anugerah	anugerahandi@gmail.com
7	Andry	andrymasri@gmail.com
8	Asep Deni Iskandar	ade_ahimsa@yahoo.com
9	Asrul Sudiar, ST, MT	asrulpoliban@gmail.com
10	Azizah Assatari, S.Ds., M.Ds	assattari@yahoo.com
11	Bachrudin Musthafa	bachrudin.musthafa@widyatama.ac.id
12	Beni Suranto	beni.suranto@uii.ac.id
13	Beni Suranto	beni.suranto@uii.ac.id
14	Busrizalti	busrizalti875@yahoo.co.id
15	Bustanul Arifin Noer	bus4arifin@gmail.com
16	Debbie Christine	debbie.christine@widyatama.ac.id
17	Devanny Gumulya S.Sn	devanny.gumulya@uph.edu
18	DR. Anne Nurfarina, S.Sn.,M.Sn	annetea_68@yahoo.com
19	Erlina Diamastuti	erlina_d@yahoo.co.id
20	Evi Febianti	evifebianti@yahoo.com
21	Fajar Ciptandi	fajar@tcis.telkomuniversity.ac.id
22	Fajar Persada, S.ST., M.T	fpersada@yahoo.com
23	Falahah	falahah@widyatama.ac.id
24	Fansuri Munawar	fansuri.munawar@widyatama.ac.id
25	Gunawan Rudi Cahyono	m4sgunnana@gmail.com
26	Hafied Noor Bagja, Sh., Mkn	hafied.noorbagja@widyatama.ac.id
27	Hendar	h.hendar@widyatama.ac.id
28	HendraNugraha	
29	Hero Gunawan	hero.gunawan@widyatama.ac.id
30	Hilda	hildajudiarito@gmail.com
31	I Wayan Sudana, S.Sn., M.Sn.	Litar_rona@rocketmail.com
32	Imam Maulana	imam.maulana@widyatama.ac.id
33	Ir. Alexander Wahyudi Henky S., MBA., M.M	awahyudi@ciputra.ac.id
34	Isnawati Mohamad, S.Pd. M.Pd	isnawatimohamad@ymail.com
35	Iwan Rijayana	iwan.rijayana@widyatama.ac.id
36	Jati Fallat, S.T., M.T	jati.fallat@widyatama.ac.id
37	Katherina Allo	ar97ka@indo.net.id



No	Nama Pemakalah	Alamat e-mail
38	M. Firdaus Benyamin	firdausstsi@gmail.com
39	Mhd. Rozahi Istambul	rozahi.istambul@widyatama.ac.id
40	Misar	misarian@email.com
41	Muhammad Adha Ilhami	adha@untirta.ac.id
42	Nandani Eka Mustopa	nandaniekamustopa@gmail.com
43	Ni Putu Nurwita Pratami Wijaya, S.M.B, M.M	putu.nurwita@widyatama.ac.id
44	Okky Rizkia Yustian	okky.rizkia@widyatama.ac.id
45	Pranti Sayekti	pranti_sayekti@yahoo.com
46	Putri Anggraeni Widyastuti, S.Sn., M. Des	pu3_aw@yahoo.com
47	Rachmad Hidayat	hidayatutm@gmail.com
48	Rika Rachmawati	rika.rachmawati@widyatama.ac.id
49	Rudi Irawanto	
50	Rustono Farady Marta, S.Sos., M.Med.Kom.	r.farady@gmail.com
51	Setyawati Kooswardani, S. S., M. Hum	setyawati.kooswardani@widyatama.ac.id
52	Silviana	silviana8293@gmail.com
53	Siti Rohmah	sitifirdaus2011@ymail.com
54	Sulistyorini Rafika Putri	rini0392@gmail.com
55	Syarip Hidayat, S.Sn, M.Sn	syarip@tcis.telkomuniversity.ac.id
56	Wicaksono Febriantoro	wicaksono.f@gmail.com
57	Wildan Hanif	hanifdesign01@gmail.com
58	Wyna Herdiana S.T.,M.Ds	wynaherdiana@gmail.com
59	Yasintus T. Runesi	sintusrunesi@gmail.com
60	Yenny Maya Dora	yenny.maya@widyatama.ac.id



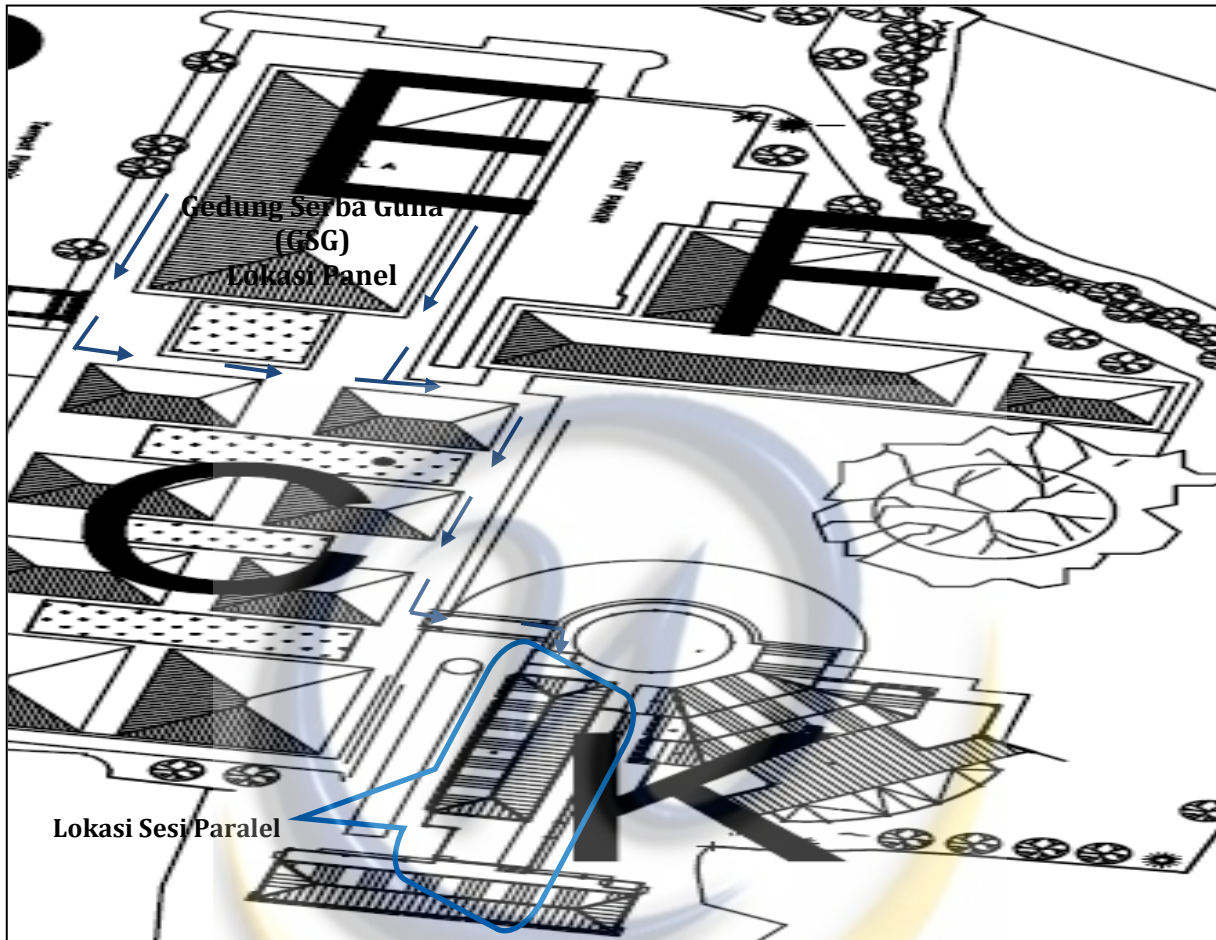
DENAH UNIVERSITAS WIDYATAMA



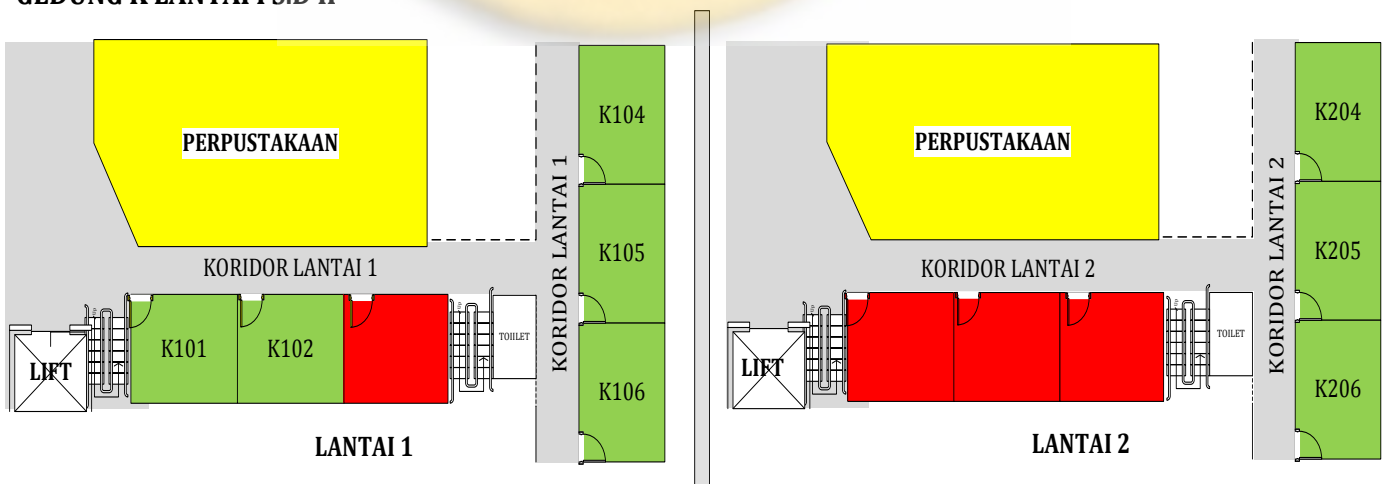




Denah Lokasi Seminar Nasional “Strategi Indonesia Kreatif”



LOKASI PRESENTASI PARALEL GEDUNG K LANTAI I S.D II





INFORMASI

Pusat Informasi :

Ruang Pojok Bursa Widyatama Main Hall Lantai 1

Photocopy:

Photocopy MENTARI

**Lantai 1 Gedung C sebelah Ruang BCD-Pojok Bursa
Basement Gedung B Graha Widyatama**

Hotel:

Park Hotel Bandung

Jl. P.H.H. Mustofa No.47/57,
Bandung City Center,
Bandung, Indonesia 40124

Hotel Yehezkiel Bandung

Jl. Surapati No. 191-193
Bandung.
Telp. 022.2505383

Amaris Hotel Cimanuk

Jalan Cimanuk No. 14
Bandung - INDONESIA
Phone: (62-22) 420 9985
Fax: (62-22) 420 9984

Pusat Perbelanjaan:

Toserba Yogya

Riau Junction
Jl. RE Martadinata (Riau)
No. 17 Bandung

BANDUNG INDAH PLAZA

Jl. Surapati No. 191-193
Bandung.
Telp. 022.2505383

TRANS STUDIO BANDUNG

Jl. Gatot Subroto 289,
Bandung 40273
Phone: (62-22) 910 99999
HOTLINE TSB : 081 220 9000 66

Taxi:

Blue Bird 022-7561234

Cipaganti 022-70070000

Gemah Ripah 022-4217070

Klinik Widyatama:

Basement Gedung A Universitas Widyatama

Mesjid:

Mesjid Al-Makmur

Contact Person:

1. Puspita Sari (HP. 08164218363)

2. Arry Hutomo (HP. 08986802515)

3. A. Reka Prasetya (HP. 08882045200)