

JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT (JTIULM)

Vol. 5 No. 2. Oktober 2020

PENGEMBANGAN TEKNOLOGI GAME INDONESIA UNTUK PERMAINAN FIRST PERSON SHOOTER (FPS) 3D MULTIPLAYER “CODE TO SHOOT” MENGGUNAKAN UNITY NETWORK (UNET) BERBASIS MOBILE 39-48

Ibnu Ramadhan, Agung Purwanto, dan Nurahman (Universitas Darwan Ali)

PURWARUPA PENYIRAMAN OTOMATIS DENGAN ARSITEKTUR MQTT DAN LOGIKA FUZZY SUGENO UNTUK MENINGKATKAN KEEFEKTIFAN MANAJEMEN PENYIRAMAN TANAMAN (STUDI KASUS: ITERA) 49-56

Muhamad Arwin Wijaya, Raidah Hanifah, dan Martin Clinton Tosima Manullang (Institut Teknologi Sumatera)

PENGEMBANGAN TEKNOLOGI MOBILE UNTUK SISTEM KASIR RUMAH MAKAN DI KOTA SAMPIT MENGGUNAKAN FIREBASE REALTIME DATABASE 57-66

Kurniawati dan Lukman Bachtiar (Universitas Darwan Ali)

RANCANG BANGUN APLIKASI MUSEUM LAMBUNG MANGKURAT BERBASIS FLASH 67-78

Syarif Yusirwan Syamsuddin, Candra Kusuma Negara, dan Abd Basid (STIKES Cahaya Bangsa Banjarmasin)

PERANCANGAN MODEL SIMULASI SISTEM PENDETEKSI KEBOCORAN GAS DAN KEBAKARAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET OF THINGS (IOT) 79-86

Rahmad Hidayat dan Yudi Herdiana (Sekolah Tinggi Teknologi Mandala)

Diterbitkan oleh:

Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik
Universitas Lambung Mangkurat
Jl. Brigjend H. Hasan Basry Banjarmasin - 70123