

**e-ISSN: 2722-290X**  
**Vol. 5 No. 1**  
**Mei 2024**



## INDEX PENULIS

**Rizky Maulana Arrasyid , Herlawati.** 2024. Pengelompokan Penerima Bantuan Kerusakan Bangunan Akibat Bencana Alam di Jawa Barat Menggunakan Algoritma *K-Means*. Journal of Students' Research in Computer Science (JSRCS). 5 (1): 1 – 14.

**Nadjib Kurnia Budiawan, Kusdarnowo Hantoro.** 2024. Sistem Pemesanan Makanan Berbasis Mobile Dengan Metode *First Come First Served (FCFS)* di Restoran Dapur Hanhil Bekasi. Journal of Students' Research in Computer Science (JSRCS). 5 (1): 15 – 26.

**Dhiya Azizah Hamidah, Ratna Salkiawati, Rafika Sari.** 2024. Analisis Sentimen Ulasan *Customer* Kopi TMLST Menggunakan Algoritma *Naïve Bayes*. Journal of Students' Research in Computer Science (JSRCS). 5 (1): 27 – 40.

**Elza Susana Tupamahu, Leliyanah, Dahlia.** 2024. Analisis Kepuasan Pengguna *Game Online Mobile Legend* Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model (TAM)*. Journal of Students' Research in Computer Science (JSRCS). 5 (1): 41 – 52.

**Reynaldi Nugraha Riztando, Syahbaniar Rofiah.** 2024. Sistem Informasi Pembayaran Berbasis Web Pada Rumah Makan Padang Sederhana Minang Dengan Metode *Scrum*. Journal of Students' Research in Computer Science (JSRCS). 5 (1): 53 – 64.

**Rahmadya Trias Handayanto, Haryono, Ramdhani Setiawan.** 2024. Deteksi Lokasi Perubahan Penutup Lahan Untuk Meminimalkan Risiko Keamanan Wilayah. Journal of Students' Research in Computer Science (JSRCS). 5 (1): 65 – 72.

**Inna Ekawati, Fadilla Nidya Riyanto Putra, Malikus Sumadyo , Retno Nugroho Whidhiasih.** 2024. Deteksi Emosi Menggunakan Convolutional Neural Network Berdasarkan Ekspresi Wajah. Journal of Students' Research in Computer Science (JSRCS). 5 (1): 73 – 82.

**Prio Kustanto, Bram Khalil Ramadhan, Achmad Noe'man.** 2024. Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif. Journal of Students' Research in Computer Science (JSRCS). 5 (1): 83 – 94.