

YEAR	TITLE	ABSTRACT	REMARK
2013	Rancangan Sistem Informasi Geografis Pemilihan Jalan Alternatif di Jakarta Berbasis Android	Seiring dengan perubahan zaman yang semakin berkembang, ilmu pengetahuan pun mengalami kemajuan yang pesat dari segi teknologi dalam bidang informasi. Hal ini dapat dilihat secara jelas dengan adanya Sistem Informasi Geografis (SIG) atau Geographic Information System (GIS) yang merupakan suatu sistem informasi berbasis komputer. GIS ini memberikan informasi yang diperoleh melalui pengenalan obyek pada citra satelit sebagai data primer yang dipadukan dengan peta-peta tematik sebagai data sekunder, dalam kasus ini system satelit yang digunakan adalah Global Positioning System (GPS). Pemanfaatan GIS ini perlu ditunjang dengan perangkat komputer untuk menampilkan informasi yang diterima. Media komputer yang akan digunakan dalam penulisan ini adalah android yang akan menghasilkan informasi berupa peta jalan yang dapat digunakan untuk pemilihan jalan alternatif menuju suatu tempat tujuan. Android memiliki aplikasi yang disebut LewatMana yang dapat menunjang penggunaan GIS ini. LewatMana ini akan memberikan informasi mengenai situasi jalan yang akan dilalui.	KNSI – Prosiding Konferensi Nasional Sistem Informasi 2013, STMIK Bumigora Mataram, Mataram-Indonesia ISBN : 978-602-17488-0-0, pp. 315-319
2013	Pendeteksi Kebocoran Gas LPG Menggunakan Mikrokontroller AT89S2051 Di Kawasan Padat Penduduk	Analisis mengenai dampak lingkungan (AMDAL) sering digambarkan sebagai sebuah alat untuk mencapai pembangunan berkelanjutan. Beberapa metode telah dikembangkan guna melakukan proses AMDAL, di antaranya adalah Analisis Lingkungan Strategis (Strategic Environmental Assessment / SEA) dan AMDAL Termodifikasi (Modified Environmental Impact Assessment/ Modified EIA). Metode tersebut dikembangkan untuk memperbaiki indikator pencapaian pembangunan berkelanjutan dalam proses AMDAL. Ada beberapa hal yang dapat dikembangkan dari permasalahan AMDAL, salah satunya adalah bagaimana cara pemasangan system utilitas yang baik di suatu pemukiman terutama pemukiman padat penduduk. Sistem utilitas yang akan dibahas di sini akan berhubungan dengan Liquefied Petroleum Gas (LPG). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi menyebabkan semakin dibutuhkannya sumber daya energi, dimana selama ini sebagian besar orang bergantung pada alam, seperti untuk memasak. Adanya konversi minyak tanah menjadi gas, menjadikan mayoritas penduduk Jakarta menggunakan gas LPG untuk kegiatan sehari-hari. Namun akhir-akhir ini banyak terjadi ledakan yang ditimbulkan oleh tabung gas LPG akibat kebocoran pada regulatornya. Hal tersebut dapat berakibat fatal jika ledakan tersebut terjadi di daerah lingkungan padat penduduk. Sebuah alat pendeteksi kebocoran tabung gas dengan menggunakan sensor gas figarro TGS 2610 berbasis mikrokontroller AT89S52 sangat dibutuhkan untuk daerah padat penduduk.	KNSI – Prosiding Konferensi Nasional Sistem Informasi 2013, STMIK BUMIGORA MATARAM Mataram-Indonesia ISBN : 978-602-17488-0-0, pp. 320-324

2013	Mobile Application for Diabetes Risk Diagnosis and Information Based on Android	<p>Mobile telecommunications technology, called mobile phone is in great public demand. Technological developments especially in the field of mobile telecommunications are occurring very rapidly due to quick and easy communication and information exchange need. The objective of this research is developing the Diabetes Risk Application (which is) implemented on Android Smartphone. The research methods are data collection, system requirements analysis, application design, implementation and testing. This application was built in Java programming language that uses Android SDK. Testing application conducted with the aim to show that this application based on Android has successfully developed. Users can use this application to know the level of diabetes risk themselves. The results of application testing done showed that this application has been successfully developed.</p>	<p>World of Computer Science and Information Technology Journal (WCSIT), ISSN: 2221-0741, Vol. 3, No. 2, pp. 44-49</p> <p>OL version : http://download.wcsit.org/3.2.2013.4.49</p>
2013	Prototype Aplikasi Ensiklopedia Indonesia Berbasis iOS	<p>Indonesia has a unique and interesting diversity culture as the nation's assets. Most of Indonesia people don't know their own culture. This is because there are so many Indonesia cultures and lack of introducing them to public. The introduction of culture through reading the book is less effective. In this modern era, people more comfortable hold a smartphone, rather than to carry a book. Therefore, an easy and interesting application to introduce Indonesia culture to public is necessary. The purpose of this paper is to develop a prototype for Indonesia encyclopedia apps based iOS that can be used easily. iOS is quite popular, and fairly easy to use. The information will consist of description, demographic data, and list of culture from each Indonesia's province. The user can select province by touching Indonesia map. The author uses object-oriented modeling, Unified Modeling Language (UML) in designing Indonesia encyclopedia applications based on iOS. Users can learn the cultures exist in Indonesia everytime and everywhere.</p>	<p>Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2013, ISSN: 1907 5022, Jur. Tek. Informatika FTI, UII Yogyakarta, 15 Juni 2013, pp G19 – G23</p>
2013	Analysis of Child Computer Interaction in Edutainment and Simulation Games Application on Android Platform in Indonesia	<p>Child Computer Interaction (CCI) has become a challenge in utilizing the technology as education media. The increasing number of children, who use advanced gadgets in Indonesia such as smartphones and tablet PCs, provides a new space for developing interactive educational game application for kids. Indonesia is a country with the biggest number of Android-based game application downloaders in the world of service providers. Modeling serious game that has been chosen to deliver the concept is Edutainment and Simulation Games. This paper will analyze and review the application of the two concepts of the game, using data on the ranking from one of the top application service providers in analytic applications. The game application developers are expected to understand CCI and develop applications concepts that suit the needs of children in Indonesia. This will create market opportunities in the Indonesian game industry in the future.</p>	<p>(IJACSA) International Journal of Advanced Computer Science and Applications, Vol. 4, No.7, July 2013, pp 174 – 178</p> <p>ISSN : 2156-5570(Online) ISSN : 2158-107X(Print) DOI : 10.14569/issn.2156-5570</p> <p>OL version: http://thesai.org/Publications/ViewPaper?Volume=4&Issue=7&Code=IJACSA&SerialNo=24</p>

2013	Utilization of Near Field Communication Technology for Loyalty Management	Near Field Communication (NFC) is one of wireless technology developed at this time. We can use a mobile phone to do many transactions with NFC. Mobile developments have created to provide convenience for users in all aspects. However, at this time the function of NFC just limited for payment and micropayment. Beside it, there are assets that support to increase sales with attention of loyalty management system. In this system, discounts or prizes are given based on data mining for every transaction customers. This loyalty management has three concepts. Those are Frequency, Recency and Quantity (FRQ). The goals are minimizing the cost, making purchase process faster, and managing data obtained through the NFC technology more simple. The result of this paper is the procedure to use data mining of NFC for loyalty management and designing system using Unified Modeling Language approach.	TELKOMNIKA, Vol.11, No.3, September 2013, pp. 617~624 ISSN: 1693-6930, accredited A by DIKTI, Decree No: 58/DIKTI/Kep/2013 DOI: 10.12928/TELKOMNIKA.v11i3.1383 http://journal.uad.ac.id/index.php/TELKOMNIKA/article/view/1383/pdf_49
2013	Merancang Gemoo! Permainan Edukasi Komputer Untuk Anak-Anak	Metode pembelajaran yang ditujukan untuk anak-anak akan lebih efektif apabila menggunakan tampilan yang lebih interaktif dengan berbasis multimedia. Contohnya, permainan edukasi. Permainan edukasi sangat menarik untuk mengubah cara belajar anak dari cara yang konvensional menjadi lebih menarik dengan menggunakan permainan. Permainan edukasi menampilkan animasi dan audio visual pendukung yang berguna meningkatkan logika dan pemahaman anak terhadap pelajaran. Permainan edukasi Gemoo! dapat menjadi salah satu media pembelajaran khususnya anak usia 6 - 11 tahun dengan tujuan mereka dapat mengetahui fungsi dan cara menggunakan dengan baik dan benar dari perangkat komputer dalam hal ini perangkatnya berupa mouse, keyboard, monitor, dan CPU serta mengetahui keterkaitan antara keempat perangkat tersebut sehingga dapat saling terhubung dan bisa digunakan. Aplikasi permainan ini akan dibangun pada platform windows 7 dengan menggunakan Adobe Professional Flash CS 5. Dengan Gemoo! diharapkan mampu mengembangkan kreatifitas anak dalam hal merakit komputer, dimulai dari memasang bagian kecil dari perangkat komputer.	Prosiding Digital Information & Systems Conference, buku 1A Computer Engineering Dept. Faculty of Engineering UK. Maranatha, Bandung, ISBN : 978-979-1194-11-2, 28 September 2013, pp 38-43
2013	Four Kinds Of Testing In Mobile Application "Diabetes Risk Application (DBRA)"	Nowadays people tend to use mobile devices such as smartphone to access information to get more information about everyday life, especially about health. Diabetes Risk Application implemented on Android Smartphone can provide such information. This application need to be tested, so users can use this application to know the level of diabetes risk itself. Testing conducted with the aim to show that this application based on Android has successfully developed. Testing performed include application testing, system testing, hardware testing, and user acceptance testing. The results of all testing run showed that this application has been successfully developed.	Prosiding International Conference on Engineering of Tarumanagara (ICET 2013) Faculty of Engineering, Tarumanagara University, Jakarta-Indonesia, ISBN: 978-979-99723-9-2 , 2-3 October 2013, EE-08

2013	Penerapan Software POM-QM Dalam Pengadaan Material Proyek Dengan Teknik PPB	Material merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proyek konstruksi, sehingga dalam penyediaanya harus dikelola dengan baik karena dalam pelaksanaan suatu proyek konstruksi sering timbul masalah-masalah terkait persediaan material. Masalah tersebut dapat menyebabkan penyelesaian pekerjaan tertunda sehingga berpengaruh terhadap waktu pelaksanaan proyek maupun biaya total proyek. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode perencanaan pengendalian persediaan material yang tepat agar proyek tersebut dapat berjalan dengan lancar dan sesuai waktu yang dijadwalkan. Metode <i>Material Requirement Planning</i> (MRP) adalah suatu konsep dalam manajemen produksi yang membahas cara yang tepat dalam perencanaan kebutuhan barang dalam proses produksi, sehingga barang yang dibutuhkan dapat tersedia sesuai dengan yang direncanakan. Teknik perhitungan kebutuhan persediaan material yang digunakan dalam metode MRP untuk penulisan ini yaitu menggunakan teknik <i>Lot Sizing Part Period Balancing</i> (PPB). Dalam menunjang kegiatan persediaan barang di suatu proyek, maka dibutuhkan juga penerapan sistem informasi manajemen agar suatu organisasi proyek memiliki informasi yang bermanfaat dalam pembuatan keputusan manajemen, baik yang menyangkut keputusan-keputusan rutin maupun keputusan-keputusan yang strategis. Oleh karena itu agar memperoleh hasil yang lebih optimal, maka proses perhitungan dibantu dengan menggunakan <i>Software POM-QM V.3</i> . Hasil perhitungan tersebut berupa jumlah persediaan material, frekuensi pemesanan material, serta biaya persediaan material sehingga dari output tersebut dapat digunakan sebagai catatan atau laporan jumlah persediaan material pada suatu proyek konstruksi	Proceeding, SemNas PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Sipil) 2013, Vol. 7, UG, 8-9 Oktober 2013, ISSN : 1858-2559, pp. T73 – T78
2013	Design Of Mobile Expert System For Diabetes Risk Diagnosis And Information	Along with the development of information technology, mobile applications are widely applied to various fields. The use of mobile applications is considered effective to help user in understanding the problem. One example of the application of mobile applications needed today is an application that can help to determine a wide range of health. The designs discussed in this paper are the structure of the navigation and layout design of mobile applications created. There is a navigation structure and eight layout designs such as splash screen page, main menu page, diabetes risk test page, result page, diabetes prevention info page, food information page, list of hospitals page, and help page. The purpose of this paper is to design of mobile application for diabetes risk diagnosis and information based on android.	Jurnal Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia, Vol 9, No 1 (2013), ISSN: 2088-7043, pp 32-36 http://jurnal.mti.cs.ui.ac.id/index.php/jsi/article/view/344/183
2013	Future Smart Cooking Machine System Design	There are many tools make human task get easier. Cooking has become a basic necessity for human beings, since food is one of basic human needs. Until now, the cooking equipment being used is still a hand tool. However	TELKOMNIKA, Vol.11, No.4, December 2013, pp. 827~834 ISSN: 1693-6930, accredited A by

	<p>everyone has slightly high activity. The presence of cooking tools that can do the cooking work by itself is now necessary. Future smart cooking machine is an artificial intelligence machine that can do cooking work automatically. With this system design, the time is minimized and the ease of work is expected to be achieved. The development of this system is carried out with system development life cycle (SDLC) methods. Prototyping method used in this system is a throw-away prototyping approach. At the end of this research there will be produced a cooking machine system design including physical design engine and interface design.</p>	<p>DIKTI, Decree No: 58/DIKTI/Kep/2013 DOI: 10.12928/TELKOMNIKA.v11i4.1384 http://journal.uad.ac.id/index.php/TELKOMNIKA/article/view/1384/pdf_384</p>
--	---	---