

Prosiding

SNTI 2016

ISSN : 1829-9156 (Printed)
ISSN : 2541-240X (Online)
Vol. 13 No. 1 Tahun 2016

29 Oktober 2016



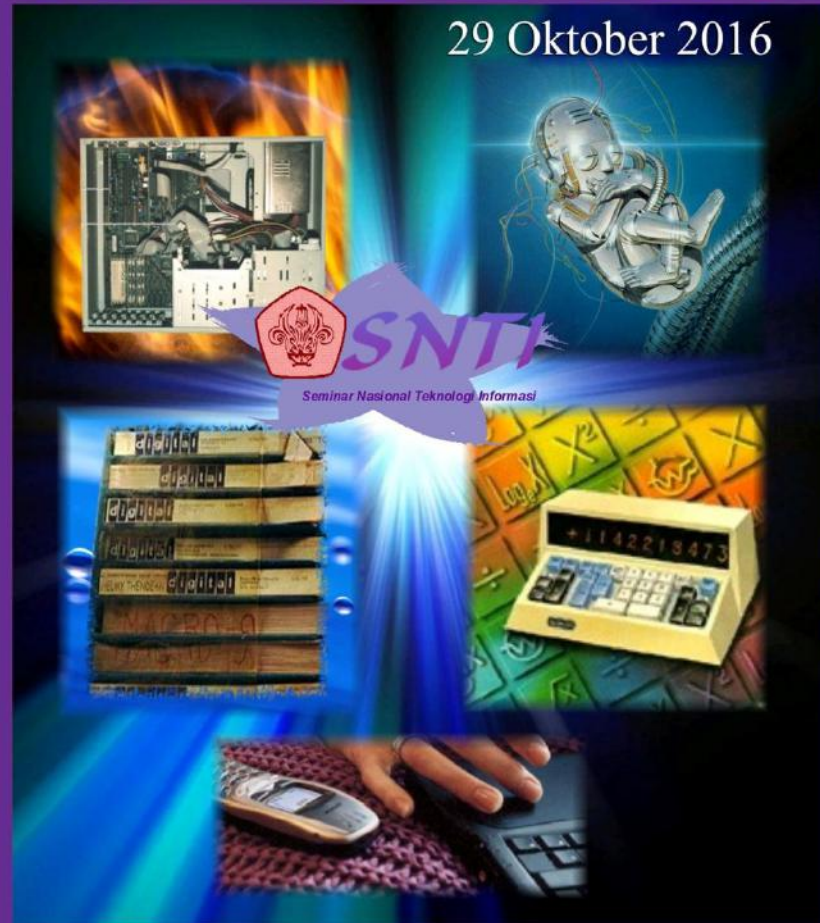
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Tarumanagara
Jakarta

Prosiding

SNTI 2016

ISSN : 1829-9156 (Printed)
ISSN : 2541-240X (Online)
Vol. 13 No. 1 Tahun 2016

29 Oktober 2016



Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Tarumanagara
Jakarta

DAFTAR ISI

Kata Sambutan Ketua Pelaksana	ii
Kata Sambutan Dekan Fakultas Teknologi Informasi	iii
Susunan Panitia	iv
Daftar Isi	v

A. ALGORITHM, INTELLIGENT SYSTEM, COMPUTATIONAL

A1	Segmentasi Produk Menggunakan Teknik Data Mining Clustering	Langgeng Listiyoko, Joko Dewanto, Henderi	1
A2	Prediksi Pindah Jurusan pada SMK Menggunakan Teknik Data Mining Pohon Keputusan	Karwandi, Langgeng Listiyoko, Henderi, Sudaryono	7
A3	Aksi Non Player Character pada Game Real Time Fighting Menggunakan Learning Vector Quantization	Dimas Erlangga Esmeralda C Djamal Agus Komarudin	13
A4	Sistem Pakar Diagnosa Diabetes Mellitus Menggunakan Forward Chaining dan Rule-Based Reasoning	Ucu Nugraha	18
A5	Pengenalan Karakter Berdasarkan Tulisan Tangan Menggunakan Edge Detection dan SVM	Youllia Indrawaty Irma Amelia Rizky Kharisma Kurnia	23
A6	Aplikasi Pendeteksi Emosi Manusia Menggunakan Metode MFCC dan DTW	Youllia Indrawaty Nurhasanah Mira Musrini Barmawi Adrian Hafiz David	29
A7	Membandingkan Citra Digital untuk Memprediksi Keterhubungannya	Pradita Chandra Kurniawan Yulius Denny Prabowo	36
A8	Pengembangan Aplikasi Tur Kampus 3D Studi Kasus: Kalbis Institute	Dhanang Fabiannanda Prasetyo Aji Tedi Lesmana Marselino	42
A9	Aplikasi Prediksi Berat Badan Berdasarkan Citra Digital Menggunakan Logika Fuzzy	Reinaldo Noviandri Yulius Denny Prabowo	47
A10	Implementasi Deteksi Objek Bergerak dengan Menggunakan Teknik Region of Interest (ROI) pada Camera CCTV	Ardiles Sinaga Ari Purno Wahyu Wibowo	53

A11	Implementasi Kalman Filter Algoritma (KFA) Tracking pada Kamera Keamanan Kampus	Ari Purno Wahyu Wibowo	60
A12	Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Information Technology Berbasis Multimedia	Iwan Rijayana	65
A13	Smart Laboratorium Pemrograman Bahasa C pada Kelas Virtual Berbasis Moodle	Azizah Zakiah	71
A14	Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Menggunakan Metode Certainty Factor (CF) untuk Pengobatan Ramuan Tradisional (Herbal)	Sukenda Iwan Rijayana Reni Aprilia	79
A15	Aplikasi Client Radio Streaming Berbasis Android untuk Perantau Minang Pesisir Selatan	Apri Junaidi	89
A16	Sistem Rekomendasi pada Fitur Iklan Online Menggunakan Metode Klasifikasi dengan Algoritma CHAD	Feri Sulianta Eka Angga Laksana	95
A17	Program Sistem Pakar dalam Membantu Calon Mahasiswa Menentukan Minat Studi di Universitas	Amriana Nurhani Amin	101
A18	Penentuan Kualitas Ikan Nila Menggunakan Teknik GLCM (Gray-Level Co-Occurrence Matrix) dengan Metode Algoritma Naïve Bayes dan SVM (Support Vector Machine)	Ari Purno Wahyu W Eka Purnama Sumantri	107
A19	Perencanaan Preventive Maintenance dan Replacement Mesin Menggunakan Algoritma Genetika Umum	Yeny Krista Franty Budhi Handoko Gumgum Darmawan Sri Winarni	114
A20	Pembuatan Game “D.O.M” Menggunakan Unity	Rian Pratama Jeanny Pragantha Darius Andana Haris	118
A21	Cloud Removal Menggunakan Metode Interpolasi pada Citra Landsat 8	Jehoshaphat Christian Ray Dyah Erny Herwindiati Sidik Mulyono	124
A22	Pembuatan Game Tower Defense Shooter “Fortress Defender W-AR” dengan Fitur Augmented Reality	Vicky Irmawan Jeanny Pragantha Rendi Kristyadi	128
A23	Analisis Sensitivitas Simulated Annealing Algorithm dalam Penjadwalan Preventive Maintainance Mesin Industri Menggunakan Desain Faktorial	Budhi Handoko Yeny Krista Franty Sri Winarni	134
A24	Pemilihan Jurusan Siswa SMA Menggunakan Metode Pendukung Keputusan Fuzzy MADM	Fata Nidaul Khasanah Rita Wahyuni Arifin	138
A25	Evaluasi Penilaian Kinerja Penyelesaian Klaim pada Asuransi Kesehatan dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting	Fahrul Nurzaman	144