

Daftar Isi

Kata Pengantar Ketua Panitia SENAPATI 2014	ii
Sambutan Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan UNDIKSHA	iii
Sambutan Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha	iv
Daftar Isi	v
<i>Makalah Utama : Pengalaman Praktis TIK untuk Pendidikan.....</i>	1
Onno W.Purbo	
Makalah Kelompok A : Bidang Kependidikan Informatika/TIK Secara Luas .	9
<i>Pengembangan E-learning Berbasis Technology Acceptance Model</i>	10
Daniel Kasse, Ir. P. Insap Santosa, M. Sc.,Ph. D., De. Ridi Ferdiana, S.T., M.T.	
<i>Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbasis Mobile Learning</i>	
.....	15
Darmanto, Yulius Hari, Budi Hermawan	
<i>Rancang Bangun Kamus Percakapan Interaktif untuk Pariwisata dalam Bahasa Mandarin Berbasis Mobile</i>	21
Lenny Endang, Yulius Hari	
<i>Penggunaan E-learning sebagai Pendukung Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada SMAK St. Stanislaus Surabaya</i>	29
Indra Budi Trisno, Robby Kurniawan Budhi, Yonatan Widiyanto	
<i>Pengembangan Personalisasi Gaya Belajar pada E-learning dengan Menggunakan Felder Silverman Learning Style Model untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)</i>	34
Ayi Muhammad Iqbal Nasuha, Mira Suryani	

<i>Pengembangan Distribusi Luxpati Berbasis Ubuntu sebagai Penunjang Proses Belajar Mengajar di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika</i>	40
Kadek Jeny Femila Devi, I Ketut Resika Arthana, I Gede Mahendra Darmawiguna	
<i>Simulasi Metode Penugasan dan Transportasi untuk Pembelajaran Riset Operasional Berbasis Web</i>	49
Komang Gede Satria Juliawan, I Gede Mahendra Darmawiguna, Made Windu Antara Kesiman	
Makalah Kelompok B : Bidang Teknologi Informatika	58
<i>Perancangan Ontologi sebagai Teknologi Penyimpanan Informasi untuk Penelusuran Pustaka pada SIRREF JTETI UGM</i>	59
Kadek Dwi Pradnyani Novianti, Noor Akhmad Setiawan, Sri Suning Kusumawardani	
<i>Perancangan Ontologi Rekam Medis di Indonesia berdasarkan Landasan Hukum yang Berlaku</i>	65
Maksum Ro'is Adin Saf, Paulus Insap Santosa, Sri Suning Kusumawardani	
<i>Perancangan Game Jalak Bali Berbasis Android</i>	70
I Nyoman Jayanegara, S.Sn., M,Sn., I Wayan Adi Putra Yasa, S.Kom	
<i>Pemilihan Komponen Arsitektur untuk Penentuan Posisi Pengunjung pada Sistem Pemandu Museum</i>	81
Eko Suropto Pasinggi, Selo Sulistyono, Bimo Sunarfri Hantono	
<i>Perancangan MP3 Player dengan Visual C# 2010</i>	87
Megawaty, Nia Oktaviani	

<i>Mengukur Tingkat Reusability dan Effeciency dari Kode Program dengan Pendekatan Fuzzy Logic</i>	92
Arwin Halim, Alex Xandra Albert Sim, Gabyola, Hartono	
<i>Sistem Pakar Diagnosa Awal Penyakit Kulit pada Sapi Bali dengan Menggunakan Metode Forward Chaining dan Certainty Factor</i>	98
I Kadek Dwi Gandika Supartha, Ida Nirmala Sari	
<i>Perancangan dan Implementasi Sistem Keamanan Berbasis IDS di Jaringan Internet Universitas Bina Darma</i>	106
Maria Ulfa, Megawaty	
<i>Ekstraksi Garis Pantai pada Citra Satelit Landsat dengan Metode Segmentasi dan Deteksi Tepi</i>	111
I Made Agus Wirahadi Putra, Adhi Susanto, Indah Soesanti	
<i>Pengembangan Model Alternatif Praktikum Jaringan Komputer Secara Mandiri Berbasis TIK</i>	117
Karmilasari, Ary Bima Kurniawan, Atit Pertiwi	
<i>Perancangan Mini Game bergenre Adventure Menggunakan Aplikasi Game Maker</i>	123
Nia Oktaviani, Nurul Adha Oktarini Saputri	
<i>Augmented Reality Book Pengenalan Tata Letak Bangunan dan Landscape Alam Pura Lempuyang</i>	128
Agung Ayu Hanna Cahyani, Padma Nyoman Crisnapati, I Made Gede Sunarya, I Ketut Resika Arthana	
<i>Augmented Reality Book Pengenalan Tata Letak Bangunan beserta Landscape Alam Pura Luhur Batukaru</i>	136
Made Bunga Anindya, Padma Nyoman Crisnapati, I Made Gede Sunarya, Made Windu Antara Kesiman	

<i>Pengembangan “Digital Interactive Storyteller” Berbasis Android untuk Tunanetra</i>	146
Anak Agung Istri Ita Paramitha, Made Windu Antara Kesiman, I Ketut Resika Arthana	
<i>Pengembangan Aplikasi Smart Touch Presenter KIT Untuk Presentasi Interaktif ...</i>	155
I Putu Eka Swastika, I Gede Mahendra Darmawiguna, I Made Gede Sunarya	
<i>Pengembangan Game Jegog Bebasis Android</i>	164
I Gede Wija Antara, I Gede Mahendra Darmawiguna, I Made Gede Sunarya	
<i>Pengembangan Aplikasi Instrumen Gamelan Gong Kebyar Berbasis Android</i>	173
I Putu Surya Pratama Wardhana, I Gede Mahendra Darmawiguna, I Made Gede Sunarya	
<i>Augmented Reality Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Luhur Uluwatu Beserta Landscape Alam</i>	182
Kadek Agus Jayadi Putra, Padma Nyoman Crisnapati, Made Windu Antara Kesiman, I Gede Mahendra Darmawiguna	
<i>Augmented Reality Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Pulaki dan Pura Melanting</i>	193
Putu Yoka Angga Prawira, Padma Nyoman Crisnapati, I Made Gede Sunarya, I Gede Mahendra Darmawiguna	