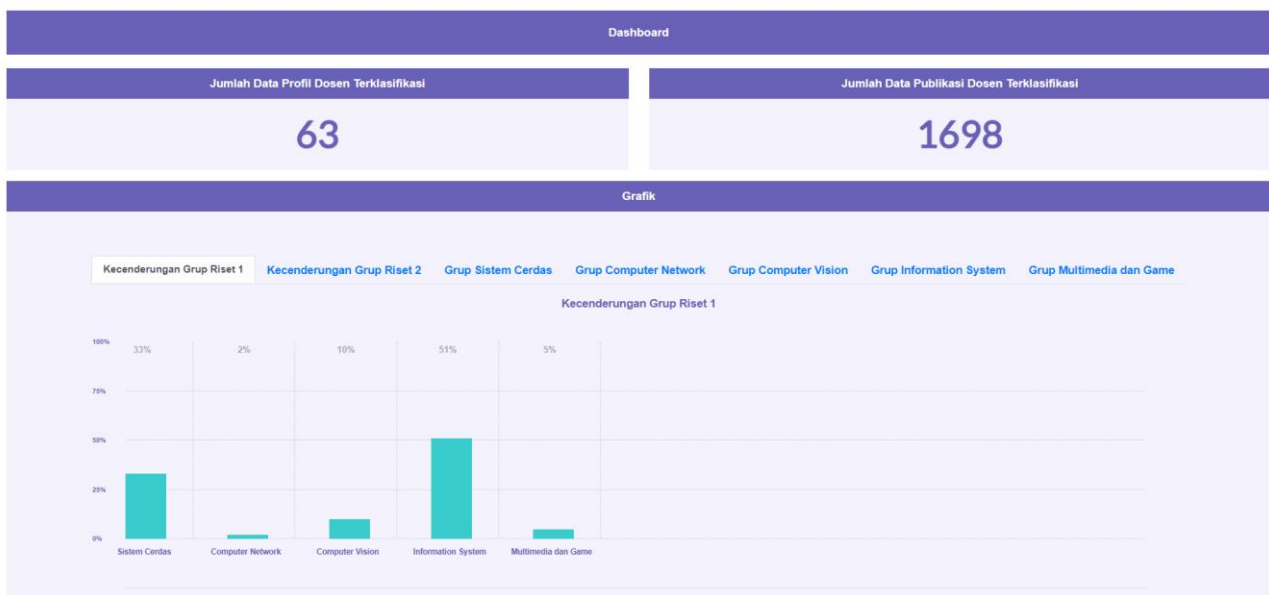


PORTOFOLIO

Sistem Informasi Klasifikasi Kecenderungan Bidang Penelitian Dosen JTI POLINEMA

Sebuah sistem informasi berbentuk halaman web yang dapat melakukan proses klasifikasi untuk menentukan kecenderungan bidang penelitian Dosen Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang. Hasil dari proses klasifikasi ditampilkan dalam bentuk dashboard dan dalam bentuk daftar kecenderungan bidang penelitian masing-masing dosen.

Proses pembuatan tampilan halaman web menggunakan Framework ReactJS dan fitur proses klasifikasi dibuat menggunakan Bahasa Pemrograman Python. Data hasil dari klasifikasi disimpan di database MySQL.



Gambar 1. Tampilan Halaman *Dashboard* Sistem Informasi

Daftar Profil Peneliti										
Cari Nama Profil Peneliti...										
No	Nama Profil Peneliti	Grup Riset Asal 1	Grup Riset Asal 2	Kecenderungan Grup Riset 1	Persentase Kecenderungan Grup Riset 1	Kecenderungan Grup Riset 2	Persentase Kecenderungan Grup Riset 2	Kecenderungan Bidang	Persentase Kecenderungan Bidang	Proses
1	Ade Ismail, S.Kom., M.Ti	Computer Network	Information System	Computer Network	66%	Information System	33%	Penerapan Virtualisasi Jaringan	33%	Lihat Daftar Jurnal
2	Agung Nugroho Pramudhita, S.T., M.T.	Information System	Computer Vision	Information System	70%	Computer Vision	11%	Penerapan Sistem Peramalan	35%	Lihat Daftar Jurnal
3	Ahmadi Yuli Ananta, ST., M.M.	Information System	Computer Network	Information System	57%	Sistem Cerdas	25%	Penerapan Sistem Pendukung Keputusan	25%	Lihat Daftar Jurnal
4	Annisia Puspa Kirana, M.Kom	Sistem Cerdas	Sistem Cerdas	Sistem Cerdas	62%	Information System	25%	Penerapan Data Besar	25%	Lihat Daftar Jurnal
5	Annisia Taufika Firdausi, ST., MT.	Sistem Cerdas	Information System	Sistem Cerdas	50%	Information System	30%	Penerapan Sistem Pakar	20%	Lihat Daftar Jurnal
6	Anugrah Nur Rahmanto, S.Sn., M.Ds.	Multimedia dan Game	Information System	Multimedia dan Game	43%	Sistem Cerdas	25%	Multimedia	18%	Lihat Daftar Jurnal
7	Ariadi Retno Ridi, S.Kom., M.Kom.	Sistem Cerdas	Information System	Sistem Cerdas	100%	Sistem Cerdas	100%	Penerapan Sistem Pakar	50%	Lihat Daftar Jurnal

Gambar 2. Tampilan Daftar Profil Dosen JTI POLINEMA

Daftar Hasil Klasifikasi Grup Riset dan Bidang Penelitian Judul Publikasi untuk Nama Profil Peneliti : Anugrah Nur Rahmanto, S.Sn., M.Ds.				
Cari Judul Publikasi, Grup Riset, Nama Bidang...				
No	Judul Publikasi	Grup Riset	Bidang	Nilai Prediksi
1	Desain Aplikasi Pendidikan Masyarakat Sadar Menanam Pohon Menggunakan Teknologi Augmented Reality	Multimedia dan Game	Penerapan Augmented Reality	6.491388957389576e-63
2	evaluasi dan perancangan user interface dan user experience menggunakan metode heuristic evaluation dan human centered design pada website kabupaten Jembrana	Information System	Penerapan Bisnis Elektronik Sistem Informasi	4.168132795477437e-64
3	GAME PENINGGALAN SEJARAH DI PULAU JAWA GENRE PETUALANGAN	Multimedia dan Game	Pengembangan Game	4.468273810013686e-41
4	IDENTIFIKASI KUALITAS DAUN BAYAM DENGAN GRAY LEVEL CO-OCCURRENCE MATRIX GLCM DAN YUV COLOR MOMENTS	Computer Vision	Penerapan Transformasi Citra	4.0771346020408695e-49
5	IMPLEMENTASI APLIKASI PSIKOLOGI EKSPERIMEN UNTUK MENENTUKAN KONDISI KETAHANAN JIWA MENGGUNAKAN METODE FUZZY MAMDHANI	Information System	Penerapan Sistem Pendukung Keputusan	6.318255150449171e-43
6	Media Pembelajaran sistem pencernaan Manusia untuk Siswa Sekolah Dasar berbasis Augmented Reality	Multimedia dan Game	Penerapan Augmented Reality	9.913303814614993e-53
7	Pemanfaatan Kinect Sensor dalam Pengembangan Game Interaksi Fisik	Multimedia dan Game	Pengembangan Game	3.3419712707636075e-14

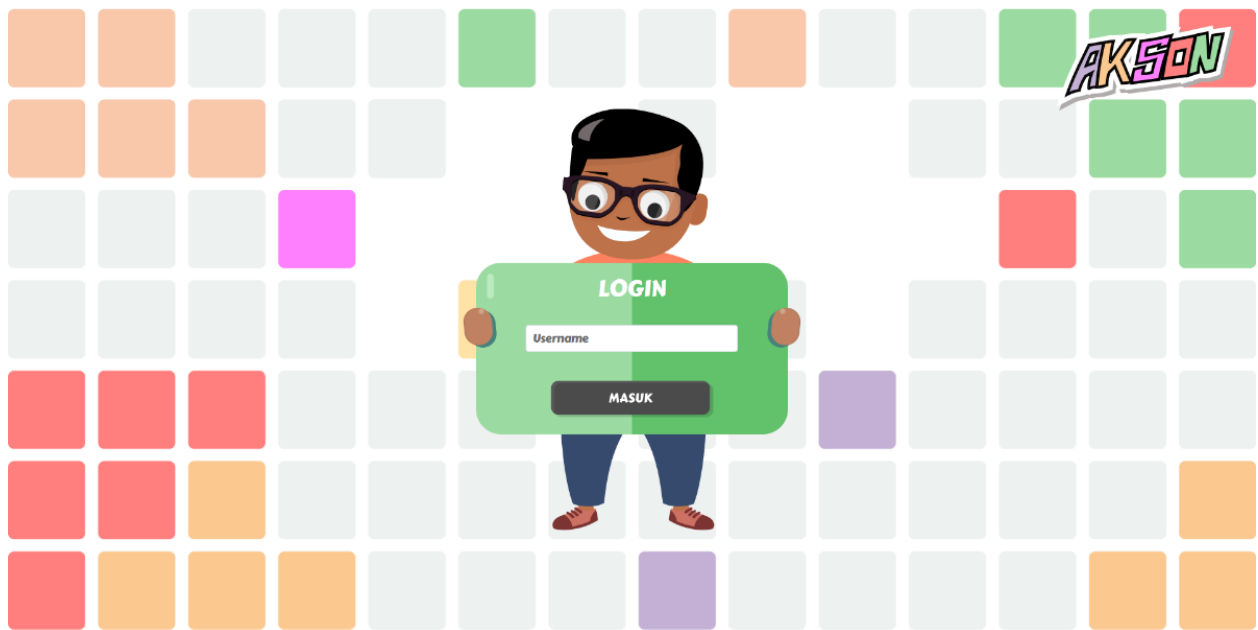
Gambar 3. Tampilan Daftar Jurnal Profil Dosen JTI POLINEMA

Aplikasi Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Pada Anak Usia 7-11 Tahun Berbasis Halaman Web

Sebuah aplikasi permainan yang ditujukan kepada anak usia 7-11 tahun yang memiliki berbagai macam jenis permainan, diantaranya yaitu menemukan pasangan dari suatu objek, menghitung jumlah objek yang ditampilkan pada gambar, memilih suatu objek dengan warna yang sesuai dengan tulisan yang tertera pada objek tersebut, memilih suatu objek berdasarkan pola bentuk dan warnanya.

Permainan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak, yaitu berupa kemampuan berhitung, membandingkan perbedaan dari suatu objek, dan mengidentifikasi suatu objek.

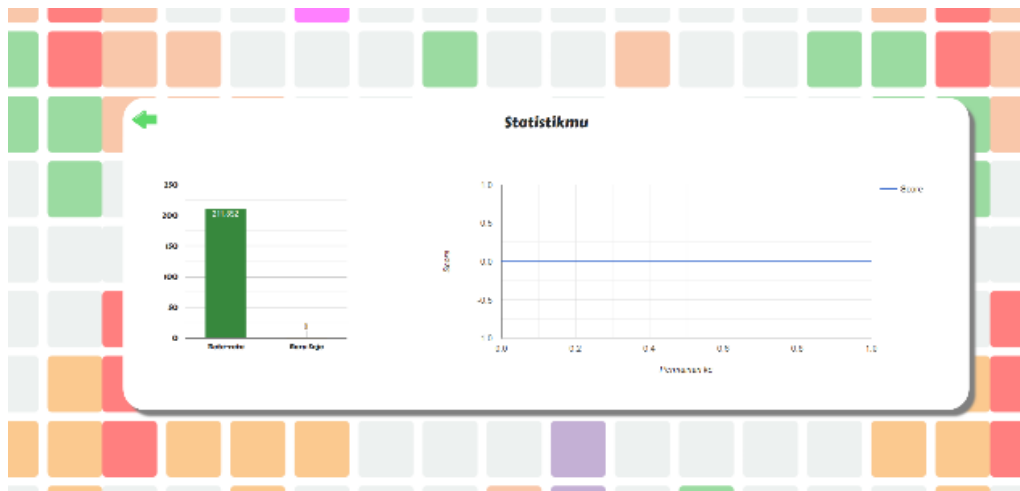
Aplikasi permainan tersebut berbasis Halaman Website dibuat menggunakan Framework ReactJS



Gambar 4. Tampilan Halaman Login Aplikasi Permainan



Gambar 5. Tampilan Halaman Menu Aplikasi Permainan



Gambar 6. Tampilan Halaman Statistik Permainan



Gambar 7. Tampilan Halaman Permainan