|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Judul Paper | Nama Penulis & tahun | Nama Jurnal | Masalah | Metode | Solusi | Hasil (Kuantitatif) | Kekurangan |
| 1 | Aplikasi Pembelajaran Pengenal Aksara Bali Menggunakan Metode Template Matching | Made Sulatri Dewi , Made Windu Antara Kesiman , I Made Gede Sunarya (2014) | Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI) | Susah nya orang untuk belajar aksara bali, karna hanya ada di Bali saja | Template Matching | Dengan Aplikasi Pembelajaran Pengenal Aksara Bali berbasis Web, user dapat mengartikan huruf aksara bali | Nilai Keakuratan sistem sebesar 95.45 % dan pada user sebesar 86.25 % | minimnya template aksara bali yang digunakan dalam sistem tersebut |
| 2 | Template Matching Method for Recognition of Stone Inscripted Kannada Characters of Different Time Frames Based on Correlation Analysis | Rajithkumar B K , H.S. Mohana (2014) | International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE) | susahnya Mengenal karakter atau tulisan Kanada pada literatur batu | Template Matching | Dengan Aplikasi tersebut dapat mengenal tulisan kanada pada literatur batu lebih mudah(kamera handphone) | Pencocokan pada literatur batu rata-rata 92.7 % dan akurasi pada gangga frame sebesar 91.87 % | hanya bisa digunakan kamera minimal 16 megapixel |
| 3 | Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha | Dewa Gede Hendra Divayana, P. Wayan Arta Suyasa, Nyoman Sugihartini (2016) | Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI) | tidak tersetrukturnya materi-materi yang ada | Research And Development | Dengan Aplikasi Berbasis Website semua kurikulum dapat tersimpan secara 1 tempat dan mudah untuk dicari | pengujian berorangan sebesar 89.33% dan uji coba pada lapangan sebesar 88.20% | hanya terdapat pada website , belum terdapat pada versi android |
| 4 | Modifikasi Claroline dengan Metode Pembelajaran Computer-Supported Collaborative Learning (CSCL) Berbasis Konstruktivisme | Made Santo Gitakarma, Luh Putu Ary Sri Tjahyanti (2012) | Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI) | Kurangnya pertukaran informasi dan tempat berdiskusi suatu masalah | Modifikasi Claroline, Data Mining, Computer Supporter Collaborative Learning | Website Teknik informatika Atmikom CSCL Berbasis kontraktivisme | Rata-rata kegunaany sistem adalah 84.42 % | Butuh pengembangan lebih lanjut untuk mempermudah pembelajaran dari jauh (Home schooling) |
| 5 | Pengaruh Penerapan Modul Ajar Aplikasi Basis Data Dengan Model Pembelajaran SQ3R Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak | Luh Julianti , Dessy Seri Wahyuni , I Gede Mahendra Darmawiguna(2013) | Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) | Minimnya materi pembelajaran berbasis IT atau lebih tepatnya basis data | eksperimen semu (quasi eksperimen), PosttestOnly Control Design | Aplikasi Pemebelajaran Basis Data | Dengan nilai kegunaanya adalah 35.30 %, 63,64 % dan 6.06 % dari tiap tingkatanya | Butuh pengembangan lebih lanjut. |
| 6 | GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI | Dian Wahyu Putra , A. Prasita Nugroho , Erri Wahyu Puspitarini (2016) | JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan | Kurangnya pembelajaran interaktif untuk anak usia dini | Metode Waterfall, | Dengan aplikasi GAME EDUKASI dapat mempermudah pembelajaran untuk anak usia dini | hasil dari game edukasi ini, diharapkan dapat membantu anak-anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pola pikir kreatif serta menambah pengetahuan lebih maju | Butuh pengembangan lebih lanjut untuk penyesuaian kebutuhan kurikulum pendidikan. |
| 7 | Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Berbasis Augmented Reality | Apri Santoso, Elki Noviandi, Iis Pradesan(2016) | STMIK GI MDP | Susah mencari bahasan experimen untuk pembelajaran | Microsoft Solution Framework (MSF), fuzzy | Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Berbasis Augmented Reality | Hasil analisis dan perancangan aplikasi ini diharapkan mampu memberikan kemudahan, meningkatkan efektivitas dan efisiensi bagi pengguna untuk mempelajari organ tubuh manusia berbasis Augmented Reality | Memperbanyak objek organ manusia yang belum dimasukkan ke aplikasi ini,  Menambahkan fitur baru seperti zoom atau rotasi objek sehingga dapat lebih menarik. |
| 8 | PENERAPAN METODE FUZZY UNTUK GAME KESELAMATAN PENGENDARA SEPEDA MOTOR BERBASIS ANDROID | Reo Angga Ardenia Alexius Endy Budianto(2016) | UNIKAMA | Kurang pembelajaran berkendara dengan sepeda motor | fuzzy | GAME KESELAMATAN PENGENDARA SEPEDA MOTOR BERBASIS ANDROID | Penerapan Fuzzy pada sistem tersebut untuk mengelompokkan kecepatan saat dikejar dan tidak dikerjarnya oleh polisi sehingga membantu dalam perhitungan jika nilai berupa 10 % persen maka polusi patroli sedangkan 100 % maka polisis akan mengejar | Dapat ditambahkan fitur suara,  Masih 2 dimensi |
| 9 | PENGEMBANGAN MODEL EVALUASI PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBASIS LOGIKA FUZZY | Dede Irawan Saputra, Ade Gafar Abdullah, Dadang Lukman Hakim(2014) | INVOTEC | Masih sulitnya evaluasi pembelaran, dan belum tersismtematika | fuzzy | Aplikasi Evaluasi Pembelajaran SMK negeri 1 cimahi | Hasil pengujian rata-rata sistem yang didapat adalah 86,8 % | Belum terdapat SPK untuk membantu dalam pengambilan keputusan |
| 10 | Aplikasi Pengenalan Hewan dengan Teknologi Marker Less Augmented Reality Berbasis Android | Apriansyah, Dhimas Mulia Anugraha, Galuh Prakoso,Kevin Nuardy Erdiham , Rudi Priyana(2017) | Journal of Computer and Information Technology | Masih kurangnya pembelajaran tentang hewan yang interaktif untuk menarik minat user | Marker Less | Aplikasi Mengenal Hewan Basis AR | Dengan hasil yang didapatkan dimana waktu respon untuk mendeteksi marker kurang lebih 1 detik. Jarak minimum pendeteksian marker kurang lebih 30 cm dan jarak maksimum kurang lebih 100 cm. Sudut minimum untuk pendeteksian marker sebesar 45° dan sudut maksimum 170° . | Masih sedikit hewan yang terdapat pada aplikasi |