

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah Aidil : 2018. Aplikasi tuntunan doa-doa harian umat muslim berbasis android. Program studi teknik informatika, Politeknik Sekayu.
- Alfian Mukhammad : 2017. Implementasi Metode Klasifikasi Bayesian Untuk Strategi Menyerang NPC pada Game Pembelajaran Menghafal Al-qur'an.
- Falah Muhammad Zidnal : 2016. Aplikasi *Game Puzzle* Al-qur'an Juz 30 Untuk Meningkatkan Hafalan Juz'amma Berbasis Android Di Ponpes Al-Muhsinin.
- Huda M. Miftahul : 2013. Game satri *story* untuk pengenalan huruf hijaiyah menggunakan metode *MCRN-Generator*. Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kurniawan, Herman. Pendukung Materi Taman Pendidikan Al-qur'an Melalui *Game* Edukasi Untuk Anak Umur 6-10 Tahun Menggunakan Macromedia Flash 8. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mustaqim Ilmawan :2016. Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran. Fakultas teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nugroho Atmoko, Pramono Basworo Ardi : 2017. Aplikasi mobile augmented reality berbasis vuforia dan unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung M universitas semarang.
- Rahayu Putri : 2015. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pembelajaran Doa Islami Menggunakan *Augmented Reality*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Saurina Nia. Pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan *Augmented Reality*. Jl.Dukuh Kupang XXV/54,Surabaya.
- Utama Indra Cahya Yuda : 2013. Aplikasi game route-puzzle (labirin) secara 3D (dimensi) menggunakan Blender. Universitas Muhammadiyah Surakarta.



**UNIVERSITAS YUDHARTA
PASURUAN
FAKULTAS TEKNIK**

Kantor Pusat :
Jl. Yudharta No. 07 (Pesantren Ngalah) Sengonagung Purowasi Pasuruan Telp./ Fax. 0341-611186
e-mail: fakultastechnik@yudharta.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor: 0417/S9/FT.UYP/II08/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Misbach Munir, ST., MT
NIP.Y : 0690201015
Jabatan : Dekan Fakultas Teknik

Dengan ini menerangkan bahwa skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Alwiyah Faridah
NIM : 201569040023
Prodi : Teknik informatika
Judul Skripsi : Aplikasi Pengenalan Huruf Hijayah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android
Menggunakan *Augmented Reality (AR)*
Hasil Plagiasi : 15%

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pasuruan, 29 September 2019
Dekan Fakultas Teknik



Misbach Munir, ST., MT.
NIP. Y. 0690201015

KARTU SEMINAR

Nama : Alwiyah Faridah
 NIM : 2015250010023
 Prodi : Teknik Informatika
 Fakultas : Teknik

NO	Tanggal	Judul Seminar yang diikuti	Dosen Pendamping	Tanda Tangan	Keterangan
1	Rabu 18-April-2018	Optimasi pengalokasian dan alokasi sumber daya telekomunikasi menggunakan metode algoritma genetika.	Yusron Roudi		Alwail Hassanah.
2	Rabu 18-April-2018	Resolusi harga dasar dalam menggunakan adaptive neural fuzzy inference system.	Yusron Roudi atau		Meliana Rismul Lutfi.
3	Rabu 18-April-2018	Identifikasi penyebab permasalahan untuk model adaptif neural network menggunakan metode support vector machine.	Yusron Roudi atau		Shahytha Savitri.
4	Rabu 18-April-2018	Penerapan metode optimasi algoritma elit-takotak.	Yusron Roudi atau		Rizka Albertha.
5	Rabu 18-April-2018	Penerapan metode support vector machine dan algoritma search tabu untuk masalah klasifikasi gambar karakter.	Arif Fauzan M. Kom.		Amrullah Fahli.
6	Rabu 18-April-2018	Pembelajaran pada model neural menggunakan algoritma Particle Swarm Optimization (PSO) berbasis android.	Arif Fauzan M. Kom.		M. Saiful Syahputra.
7	Rabu 18-April-2018	Analisis pengaruh nilai bobot menggunakan jaringan saraf tiruan backpropagation pada FT. pada mapan makro.	Arif Fauzan M. Kom.		Siti Alaysha.
8	Rabu 18-April-2018	Resolusi cara dan menggunakan metode optimasi basis function neural network pada tugas kuliah parameter optimasi menggunakan rasi.	Arif Fauzan M. Kom.		M. Saiful Arif.
9					
10					

Catatan : kartu ini digandakan dan di lampirkan sebagai syarat ujian skripsi
 Syarat ujian skripsi Minimal Mengikuti 5 kali Seminar

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

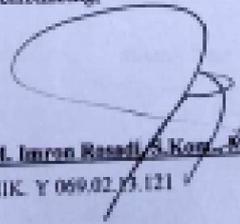
Nama : Alurizah Fauziah
 NIM : 2015020100043
 Jurusan : Informatika
 Konsentrasi : Jaringan
 Judul : Aplikasi Pengontrolan huruf Wijayah Usahk
anda Usik dan Berbagi Android
mempunyai Augmented Reality (AR)

Hari	Tanggal	BAB	Materi Bimbingan	T. Tangan Pembimbing
Sabtu	18/05	i	Menentukan judul dan isi laporan proposal.	
Kamis	20/05	ii	Revisi BAB II	
Rabu	22/05	iii	Revisi BAB III	
Sabtu	25/05	iv	Pembentukan Aplikasi.	
Rabu	07/06	iv	Revisi laporan.	
Sabtu	10/06		Revisi aplikasi.	
Kamis	15/06		Pembentukan Aplikasi.	
Sabtu	17/06		Revisi aplikasi.	
Senin	24/06		Pembentukan Abstrak Aplikasi.	
Rabu	28/06	3-iv	Revisi laporan abstrak (keseluruhan).	

Pasuruan, 28 - Agustus - 2019
Pembimbing.

Catatan :

Karta ini harap dilampirkan dalam laporan sebagai persyaratan ujian komprehensif


M. Imron Rasidi, S.Kom., M.Kom
 NIK. Y 069.02.13.121

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI	
Nama	: Alwiyah Faridah
Tempat, Tgl Lahir	: Pasuruan, 11 Mei 1997
Jenis Kelamin	: Perempuan
Kebangsaan	: WNI
Agama	: Islam
Status	: Belum Nikah
	: Universitas Yudharta Pasuruan
Fakultas	: Teknik
Jurusan	: Teknik Informatika
No. Telp	: 085854482225
Email:	: alyaalwiyah458@gmail.com
Alamat Rumah	: Dsn. Tegal Arum RT:013 RW:007 Ds. Kedemungan Kec. Kejayan Kab. Pasuruan
RIWAYAT PENDIDIKAN	
SDN Kedemungan 1	: 2003 – 2009 (berijazah)
SMPN 2 Kraton	: 2009 – 2012 (berijazah)
SMA Al-Yasini	: 2012 – 2015 (berijazah)
PENGALAMAN AKADEMIK	
Himpunan Mahasiswa Informatika (HUMANIKA)	2016 – 2018



Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat berdasarkan hal yang sebenarnya.
Atas perhatiannya saya mengucapkan terima kasih.

Hormat Saya

Alwiyah Faridah

SOURCE CODE

Splash

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class splash : MonoBehaviour
{
    void Start()
    {
        StartCoroutine(Example());
    }

    IEnumerator Example()
    {
        yield return new WaitForSeconds(2);
        Application.LoadLevel("loading");
    }
}
```

Loading

```
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using System.Collections;

public class loading : MonoBehaviour
{
    public Transform LoadingBar;

    [SerializeField] private float currentAmount;
    [SerializeField] private float speed;

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        if (currentAmount < 100)
        {
            currentAmount += speed * Time.deltaTime;
            Debug.Log((int)currentAmount);
        }
        else
        {
            Application.LoadLevel("main_menu");
        }

        LoadingBar.GetComponent<Image>().fillAmount = currentAmount / 100;
    }
}
```

Main Menu

```
using UnityEngine;
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
```

```

public class menu : MonoBehaviour
{
    public void GoToMainMenu()
    {
        Application.LoadLevel("main_menu");
    }

    public void GoToARCamera()
    {
        Application.LoadLevel("animasi");
    }

    public void GoToQuiz()
    {
        Application.LoadLevel("kuis");
    }

    public void ExitApplication()
    {
        Application.Quit();
    }
}

```

Back Press

```

using UnityEngine;
using System.Collections;

public class backpress : MonoBehaviour
{
    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Escape))
            Application.LoadLevel("main_menu");
    }
}

```

Skor

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class skor : MonoBehaviour
{
    // Use this for initialization
    void Start()
    {
        PlayerPrefs.SetInt("skor", 0);
    }
}

```

```

    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        GetComponent<Text>().text = PlayerPrefs.GetInt("skor").ToString();
    }
}

```

Jawab

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class jawab : MonoBehaviour
{
    public GameObject feed_benar, feed_salah;
    // Use this for initialization
    void Start()
    {

    }

    public void jawaban(bool jawab)
    {
        if (jawab)
        {
            feed_benar.SetActive(false);
            feed_benar.SetActive(true);
            int skor = PlayerPrefs.GetInt("skor") + 10;
            PlayerPrefs.SetInt("skor", skor);
        }
        else
        {
            feed_salah.SetActive(false);
            feed_salah.SetActive(true);
        }
        gameObject.SetActive(false);
        transform.parent.GetChild(gameObject.transform.GetSiblingIndex() +
1).gameObject.SetActive(true);
    }
    // Update is called once per frame
    void Update()
    {

    }
}

```