

LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Plagiasi



UNIVERSITAS YUDHARTA PASURUAN FAKULTAS TEKNIK

Kantor Pusat :
Jl. Yudharta No. 07 (Pesantren Ngalah) Sengonagung Purwosari Pasuruan Telp./ Fax. 0343-611186
e-mail: fakultasteknik@yudharta.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor : 0330/S9/FT.UYP/II/08/2021

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 : Hanifatus Sholiha
NIM : 201769040020
Prodi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Game Edukasi Pengenalan *Hardware* Komputer Berbasis *Markerless Augmented Reality*
Pada Mts Tanwirul Muhtadiin Sukorejo
Hasil Plagiasi : 10%

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pasuruan, 28 Agustus 2021
Dekan Fakultas Teknik



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

Lampiran 2. Listing Program

1. Interface Button :

```
tombol.cs x SliderMenuAnim.cs skor.cs loading.cs jawab.cs
Assets > Script > tombol.cs
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.SceneManagement;
5
6 public class tombol : MonoBehaviour
7 {
8     // Start is called before the first frame update
9
10    public void LoadScene(string scanename)
11    {
12        SceneManager.LoadScene(scanename);
13    }
14
15    public void close()
16    {
17        Application.Quit();
18    }
19
20    // public void sound_volume(float volume)
21    // {
22    //     PlayerPrefs.SetFloat("volume", volume);
23    // }
24 }
25
```

2. Slider Menu Animasi :

```
tombol.cs SliderMenuAnim.cs x skor.cs loading.cs jawab.cs
Assets > Script > SliderMenuAnim.cs
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class SliderMenuAnim : MonoBehaviour
6 {
7     public GameObject PanelMenu;
8
9     public void ShowHideMenu()
10    {
11        if(PanelMenu != null)
12        {
13            Animator animator = PanelMenu.GetComponent<Animator>();
14            if(animator != null)
15            {
16                bool isOpen = animator.GetBool("show");
17                animator.SetBool("show", !isOpen);
18            }
19        }
20    }
21 }
22
```

3. Skor Kuis :

```
tombol.cs  SliderMenuAnim.cs  skor.cs  loading.cs  jawab.cs
Assets > Script > skor.cs
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.UI;
5
6  public class skor : MonoBehaviour
7  {
8      // Use this for initialization
9      void Start()
10     {
11         PlayerPrefs.SetInt("Skor", 0);
12     }
13
14     // Update is called once per frame
15     void Update()
16     {
17         GetComponent<Text>().text = PlayerPrefs.GetInt
18         ("Skor").ToString();
19     }
20 }
21
```

4. Jawaban Kuis :

```
tombol.cs  SliderMenuAnim.cs  skor.cs  loading.cs  jawab.cs
Assets > Script > jawab.cs
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.UI;
5
6  public class jawab : MonoBehaviour
7  {
8      public GameObject benar, salah;
9      // Use this for initialization
10     void Start()
11     {
12
13     }
14     public void Jawaban(bool Jawab)
15     {
16         if (Jawab)
17         {
18             benar.SetActive(false);
19             benar.SetActive(true);
20             int Skor = PlayerPrefs.GetInt("Skor") + 20
21             ;
22             PlayerPrefs.SetInt("Skor", Skor);
23         }
24         else
25         {
26             salah.SetActive(false);
27             salah.SetActive(true);
28         }
29         gameObject.SetActive(false);
30         transform.parent.GetChild(gameObject.transform
31         .GetSiblingIndex() + 1).gameObject.SetActive(true);
32
33     }
34 }
35
```

5. SplashScreen Dan Loading :

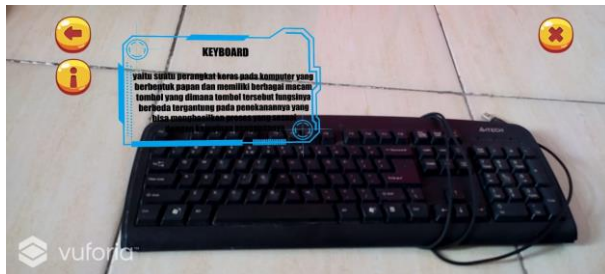
```
tombol.cs  SliderMenuAnim.cs  skor.cs  loading.cs x  jawab.cs
Assets > Script > loading.cs
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.UI;
5
6  public class loading : MonoBehaviour
7  {
8      public Transform masukanLoadingbar;
9
10     [SerializeField]
11     private float nilaiSekarang;
12     [SerializeField]
13     private float nilaiKecepatan;
14
15     // Update is called once per frame
16     void Update()
17     {
18         if (nilaiSekarang < 100)
19         {
20             nilaiSekarang += nilaiKecepatan * Time.deltaTime;
21             Debug.Log(((int)nilaiSekarang));
22         }
23         else
24         {
25             Application.LoadLevel("Mainmenu");
26         }
27         masukanLoadingbar.GetComponent<Image>().fillAmount = nilaiSekarang / 100;
28     }
29 }
30
31
```

Lampiran 3. Output Program

Tampilan Pada Xiaomi Redmi Note 10, pada menu AR Objek



Objek RAM



Objek Keyboard



Objek Power Supply



Objek Hard disk



Berikut ini barcode untuk mengunduh aplikasi aksara jawa.

Lampiran 4. Soal Posttest

**SOAL PRETEST PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER BERBASIS
MARKERLESS AUGMENTED REALITY**

NAMA :

1. Memori komputer yang berfungsi untuk menyimpan sementara perintah dan data pada saat sebuah program dijalankan disebut
 - a. Memori
 - b. Harddisk
 - c. RAM
 - d. ROM

2. Bagian dari sebuah komputer yang mempunyai fungsi sebagai pusat pengolahan data dan pengontrolan kerja komputer adalah
 - a. Memori
 - b. RAM
 - c. Harddisk
 - d. Processor

3. Papan induk (papan elektronik) yang dilengkapi jalur-jalur koneksi yang memungkinkan perangkat-perangkat komputer berkomunikasi satu dengan yang lainnya dan merupakan tempat bergantungnya semua perangkat keras komputer disebut
 - a. CPU
 - b. LAN Card
 - c. Memory Card
 - d. Motherboard




4. Dalam penggunaan komputer, aliran listrik yang kita gunakan untuk menghidupkan perangkat komputer dikelola dan diatur oleh peralatan yang disebut
 - a. Stabilizer
 - b. Power Supply
 - c. Power Plant
 - d. UPS





5. Perangkat keras komputer yang berhubungan dengan kualitas gambar dan tampilan di layar monitor adalah
 - a. VGA Card
 - b. Network Card
 - c. Sound Card
 - d. Memory Card


Lampiran 5. Bimbingan Skripsi

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Hanifatus Sholiha
NIM : 201769040020
Jurusan : Teknik Informatika
Konsentrasi : Pemrograman Perangkat Bergerak
Judul : Game Edukasi Pembelajaran Teknologi
Informasi Dan Komunikasi Di Mts Tanwirul Muhtadiin Sukorejo
Menggunakan *Augmented Reality*

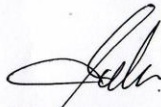
Hari	Tanggal	BAB	Meteri bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
Kamis	18/02/21	-	Konsultasi dan bimbingan judul	
Kamis	25/02/21	-	Konsultasi dan bimbingan Menentukan Metode	
Jumat	5 /03/21	Bab I	1. Latar belakang masalah 2. Rumusan Masalah	

			3. Tujuan Penelitian 4. Batasan Masalah	
Kamis	11/03/21	Revisi Bab I	1. Revisi Bab I	
Kamis	18/03/21	Bab II	1. Penelitian terkait 2. Landasan Teori	
Senin	29/03/21	Revisi Bab II	1. Revisi Bab I	
Kamis	01/04/21	Bab III	1. Kerangka Pemikiran 2. Metodologi Penelitian 3. Diagram Alir penelitian 4. Tabel Penelitian 5. UML 6. Pengumpulan data 7. Pengolahan data	

Kamis	08/04/21	Bab I - III	Pengumpulan Revisi Bab I - III 1. Perapian Bab I - III 2. Jadwal Penelitian 3. Daftar Pustaka	
-------	----------	-------------	--	---

Pasuruan, 08 April 2021




Pembimbing,










Wajidini Svaihul Huda, M.Kom
NIP. Y. 0691709006

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Hanifatus Sholiha
NIM : 201769040020
Jurusan : Teknik Informatika
Konsentrasi : Pemrograman Perangkat Bergerak
Judul : Game Edukasi Pembelajaran TIK Dengan
Teknologi *Markerless Augmented Reality* Di MTs Tanwirul
Mubtadiin Sukorejo

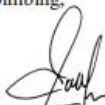
Hari	Tanggal	BAB	Meteri bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
Sabtu	24/04/21	-	Konsultasi perubahan revisi judul	
Senin	31/05/21	-	Konsultasi rancangan aplikasi	
Kamis	04/06/21	-	Konsultasi Error Aplikasi	

Kamis	10/06/21	-	Konsultasi Objek 3D	
Kamis	17/06/21	-	Konsultasi Menujukkan 50% Aplikasi	
Kamis	24/06/21	BAB I	Revisi Bab I	
Senin	28/06/21	BAB I-II	Masukan Pada Batasan masalah BAB I	
Kamis	01/07/21	BAB III	Desain pada Aplikasi	
Kamis	08/07/21	BAB I-III	Pengumpulan Revisi BAB I- III	
Rabu	14/07/21	-	Demo Program Aplikasi	

Kamis	22/07/21	Bab I-IV	-Perapian BAB I-III - Pengumpulan BAB I - III - Revisi Bab IV	
Jumat	30/07/21	BAB I-V	-Pengumpulan BAB I-V -Acc Laporan & Program Aplikasi	

Pasuruan, 30 Juli 2021

Pembimbing,



Walidini Svaihul Huda, M.Kom

NIP.Y. 0691709006

Lampiran 6. Kartu Seminar

LEMBAR PESERTA SEMINAR

Nama : Hanifatus Sholiha
NIM : 201769040020
Jurusan : Teknik Informatika
Konsentrasi : Pemrograman Perangkat Bergerak

NO	Hari/Tanggal	Nama Mahasiswa yang Seminar	Judul	Tanda Tangan Dosen Ketua Penguji
1	Selasa 21 mei 2019	Ahmad Badik Irwani	Implementasi Chatbot pada sistem informasi akademik Universitas Jember Pasuruan	
2	Selasa 21 mei 2019	Dani Ahmad nur Sholeh	Analisa routing protokol kinerja & mekanisme keamanan jaringan dg metode link state	
3	Selasa 21 mei 2019	Silfia	Aplikasi E-voting pilkades menggunakan metode Systematic Random sampling Pd smart phone android	
4	Selasa 21 mei 2019	Ahmad Falahruddin	Penerapan firebase Cloud Messaging sebagai pendeteksi dini kebocoran Gas LPG berbasis IOT	
5				
6				
7				
8				
9				
10				







LEMBAR PESERTA SEMINAR

Nama : Hanifatus Sholiha
NIM : 201769040020
Jurusan : Teknik Informatika
Konsentrasi : Pemrograman Perangkat Bergerak








NO	Hari/Tanggal	Nama Mahasiswa yang Seminar	Judul	Tanda Tangan Dosen Ketua Penguji
1	Minggu 10 - Mei - 2020	SUlastru	Rancang bangun sistem Pengaman bayi saat tidur menggunakan sensor Ultrasonik dan notifikasi melalui handphone	
2	Minggu 10 - Mei - 2020	Nefi Fadillah	Implementasi media pembelajaran bahasa jawa pd pengenalan hewan menggunakan metode AR berbasis android	
3	Minggu 10 - Mei - 2020	Fazanu Fasiyu H.Y	Implementasi Sistem Keamanan Kendaraan bermotor menggunakan Metode Gps Tracking berbasis IOT	
4	Minggu 10 - Mei - 2020	Heru Kurniawan Pamadani	Game edukasi aksara jawa menggunakan Augmented reality berbasis android	
5	Minggu 10 - Mei - 2020	Achmad Pinaldi	Aplikasi pencarian tambalan motor terkekat berbasis android (studi kasus tambal di jalan pandaan - Bangli)	
6	Minggu 10 - Mei - 2020	Maldydia	Identifikasi kematangan buah apel mangalagi berdasarkan tekstur warna menggunakan naive bayes	
7				
8				
9				
10				

LEMBAR PESERTA SEMINAR

Nama : Hanifatus Sholiha
NIM : 201769040020
Jurusan : Teknik Informatika
Konsentrasi : Pemrograman Perangkat Bergerak

NO	Hari/Tanggal	Nama Mahasiswa yang Seminar	Judul	Tanda Tangan Dosen Ketua Penguji
1	Kamis 22/04/2021	Muhammad Irfan Saputra	Implementasi Algoritma breadth first search pd aplikasi Administrasi Member gym v/ pencarian data digitalisasi gsm pengguna	
2	Kamis 22/04/2021	Ummi Kulsum	Penggunaan data tidak sembarang dg menggunakan integrative bayes pd algoritma naive bayes untuk software defect prediction	
3	Kamis 22/04/2021	Dewi Khoirunnisak	Rancang bangun game pembelajaran wudhu 4 Shalat v/ minigamesah fakhrizul Arian Santri TPA menggunakan AR	
4	Kamis 22/04/2021	Selma Farom Shafira	Penerapan algoritma A* pd game math adventure 3D matematika abstrak untuk anak usia dini	
5	Kamis 22/04/2021	Nuril Hadiyah Oktia Ulani	Game edukasi android berbasis AR 3D untuk pengenalan warna menggunakan karakter hewan	
6	Kamis 22/04/2021	Achmyatari	Implementasi metode Convolutional neural network (CNN) v/ mendeteksi pupil pd iris mata menggunakan arsitektur Dense Net	
7				
8				
9				
10				

Lampiran 7. Curriculum Vitae

	<h1>Curriculum Vitae</h1>
<h3>HANIFATUS SHOLIHA</h3> <p>City, date of birth : Pasuruan, 23 April 1998 Religion : Islam Gender : Female Weight : 50Kg Height : 155Cm Address : Dusun Kutuan RT/RW 01/05 Desa Lecari, Kec Sukorejo Kabupaten Pasuruan 67161</p>	<h4>PROFILE</h4> <p>Mudah beradaptasi, dapat bekerja keras dapat bekerja dalam tim, teliti, disiplin bertanggung jawab dan suka mempelajari hal baru.</p>
<h4>CONTACT</h4> <p> 083852364205  hanifatusholiha@gmail.com  Hanifatus Sholiha  @hanifa_nuraga</p>	<h4>EDUCATION</h4> <p>2003-2004 ● TK Tanwirul Muhtadiin Sukorejo 2004-2010 ● MI Tanwirul Muhtadiin Sukorejo 2010-2013 ● MTs Maarif Sukorejo 2013-2016 ● SMK Negeri 2 Sukorejo 2017-2021 ● Universitas Yudharta Pasuruan</p>
<h4>HOBBY</h4> <p>Hiking Cycling Graphic Design</p>	<h4>WORK EXPERIENCE</h4> <p>2016 - 2017 ● PT JATIM AUTOCOMP INDONESIA Production Operator 2018 - 2019 ● PT SONA ANUGERAH ROBBY Production Operator</p>
	<h4>LANGUAGES</h4> <p>English  70% Indonesia  90%</p>