

Lampiran 1 Surat Keterangan Bebas Plagiasi



UNIVERSITAS YUDHARTA PASURUAN FAKULTAS TEKNIK

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

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor : 0324/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 : Muhammad Febriansyah
NIM : 201769040025
Prodi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Aplikasi Pengenalan Alat Fiber Optik Menggunakan Augmented Reality
Hasil Plagiasi : 18%

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pasuruan, 23 Agustus 2021
Dekan Fakultas Teknik

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

[HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN]

Lampiran 2 Lembar Bimbingan

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : MUHAMMAD FEBRIANSYAH
Nim : 2017.690.400.25
Jurusan : Teknik Informatika
Judul : APLIKASI PENGENALAN ALAT FIBER OPTIK MENGGUNAKAN *AUGMENTED REALITY*

Hari	Tanggal	BAB	Materi Bimbingan	T.Tangan Pembimbing
Sabtu	22 Februari 2021	-	Konsultasi Judul	
Sabtu	25 Februari 2021	-	Konsultasi Revisi Judul	
Sabtu	6 Maret 2021	Bab 1	1. Latar belakang masalah 2. Rumusan masalah 3. Tujuan Penelitian 4. Batasan Masalah	

Sabtu	13 Maret 2021	Bab 1	Revisi Bab 1	
Selasa	20 Maret 2021	Bab 2	Penelitian Terkait dan Landasan teori	
Sabtu	27 Maret 2021	Bab 2	Revisi Bab 2	
Sabtu	9 April 2021	Bab 3	Bab 3 dan Abstrak	
Rabu	14 April 2021	Bab 3	Revisi bab 3	
Jumat	23 April 2021	-	Konsultasi Judul	
Jumat	30 April 2021	-	Revisi Judul	
Jumat	7 Mei 2021	Bab 1	1. Latar belakang masalah 2. Rumusan masalah 3. Tujuan Penelitian 4. Batasan Masalah	
	9 Mei 2021	Bab 1	Revisi Bab 1	

Sabtu	15 Mei 2021	Bab 2	Penelitian Terkait dan Landasan teori Via WA	
Selasa	18 Mei 2021	Bab 2	Revisi Bab 2 Via WA	
Sabtu	22 Mei 2021	Bab 3	Bab 3	
Senin	31 Mei 2021	Bab 3	Revisi Bab 3	
Senin	14 Juni 2021	-	Project	
Selasa	22 Juni 2021	-	Project	
Senin	28 Juni 2021	-	Project	
Senin	5 Juli 2021	-	Project	
Jumat	9 Juli 2021	-	Project	
Senin	19 Juli 2021	-	Pengujian Aplikasi	
Sabtu	24 Juli 2021	Bab 4	Bab 4	
Senin	26 Juli 2021	Bab 4	Revisi Bab 4	

Rabu	28 Juli 2021	Bab 5	Bab 5	
------	-----------------	----------	-------	--

Pasuruan, 05 Agustus 2021
Pembimbing,

Muhammad Faishol Amrulloh, S.Kom., M.Kom
NIP.Y 0691709007

Lampiran 3 Kartu Seminar

KARTU SEMINAR

Nama : Muhammad Febrianryoh
 Nim : 20169040021
 Prodi : Teori Informatika
 Fakultas : Teori

NO	Tanggal	Judul Seminar yang diikuti	Dosen Pendamping	Tanda Tangan	Keterangan
1	19/4/2018	Aplikasi Mobile AUGMENTED REALITY berbasis Android sebagai media pendukung pembelajaran di kelas khususnya TIK			Ukulumahyah
2		Implementasi aplikasi jaringan tanpa kabel untuk memelihara kualitas dan keamanan metode backpropagation			Fatihul Loli
3		Aplikasi berbasis teks sebagai perangkat Android menggunakan speech recognition			Eryandi, Muqrah, Haridi
4		Optimasi cara meter report untuk machine learning better untuk aplikasi kantor sekolah			Aziyah Erma Sorahwati
5	21/5/2019	Implementasi chatbot pada sistem informasi akademik Universitas Yulhanna Jember	Rahmad Zaydul Abidin, At. Iman		Achmad Basuki Irfan
6		Analisa Routing Protokol krusial dan keamanan jaringan dengan metode link state			Dani Ahmad Nur Iqbal
7		Aplikasi E-Learning PIRKACER menggunakan metode Symbolic Reasoning sampling pada platform Android			Rifra
8		Analisa Firewall Cloud Managed sebagai pengganti dari konfigurasi GIGABIT berbasis internet of things			AMIRAH FARHADDIU
9					
10					

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

[HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN]

Lampiran 4 Perhitungan Data *Pretest* dan Data *Posttest*

Data *Pretest*

Nama	Nilai Pretest
Hilda	30
Silvia	50
Elsa	30
Ardi	50
Anisa	50
Sulis	30
Fikri	40
Kafi	40
Zain	50
Uswatun	60
Niko	60
Santi	20
Putri	40
Rizal	10
Aris	40
Doni	20
Riski	30
Siti	60

Sudar	30
Wulan	30
Dia	30
Jumlah	800

Perhitungan Gejala Pusat

1. Mean

$$\begin{aligned}
 Me &= \frac{\sum x_1}{n} \\
 &= \frac{800}{21} \\
 &= 38.0952381
 \end{aligned}$$

Jadi rata-rata nilai pretest adalah 38.0952381

Keterangan :

$\sum x_1$ = Jumlah nilai Pretest

n = Jumlah responden

2. Median

Data dalam tabel jika diurutkan menjadi

Nilai Pretest
10
20
20
30

30
30
30
30
30
30
40
40
40
40
50
50
50
50
60
60
60

Jadi median adalah 40

3. Mode

Nilai <i>Pretest</i>	Frekuensi
10	1
20	2
30	7
40	4
50	4
60	3

Frekuensi terbesar adalah nilai 30

Data Posttest

Nama	Nilai Pretest
Hilda	70
Silvia	90
Elsa	60
Ardi	80
Anisa	70
Sulis	80
Fikri	70
Kafi	70
Zain	60
Uswatun	80
Niko	70
Santi	50
Putri	80
Rizal	60
Aris	70
Doni	80
Riski	70
Siti	90
Sudar	70

Wulan	80
Dia	70
Jumlah	1520

Gejala Perhitungan Pusat

1. Mean

$$\begin{aligned} \text{Me} &= \frac{\sum x_1}{n} \\ &= \frac{1520}{21} \\ &= 72.38095238 \end{aligned}$$

Jadi rata-rata nilai *posttest* adalah 72.38095238

Keterangan:

$\sum x_1$ = Jumlah nilai *posttest*

n = Jumlah responden

2. Median

Data dalam Tabel jika diurutkan menjadi

Data <i>Posttest</i>
50
60

60
60
70
70
70
70
70
70
70
70
70
70
70
70
80
80
80
80
80
80
80
80
90
90

Jadi median adalah 70

3. Mode

Nilai <i>Posttest</i>	Frekuensi
50	1
60	3
70	9
80	6
90	2

Uji Signifikansi

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	d	xd	x^2d
1.	30	70	40	5.71429	32.65311
2.	50	90	40	5.71429	32.65311
3.	30	60	30	-4.28571	18.36731
4.	50	80	30	-4.28571	18.36731
5.	50	70	20	-14.2857	204.0815
6.	30	80	50	15.71429	246.9389
7.	40	70	30	-4.28571	18.36731
8.	40	70	30	-4.28571	18.36731
9.	50	60	10	-24.2857	589.7957
10.	60	80	20	-14.2857	204.0815
11.	60	70	10	-24.2857	589.7957
12.	20	50	30	-4.28571	18.36731
13.	40	80	40	5.71429	32.65311
14.	10	60	50	15.71429	246.9389
15.	40	70	30	-4.28571	18.36731
16.	20	80	60	25.71429	661.2247
17.	30	70	40	5.71429	32.65311
18.	60	90	30	-4.28571	18.36731
19.	30	70	40	5.71429	32.65311

20.	30	80	50	15.71429	246.9389
21.	30	70	40	5.71429	32.65311
Jumlah	800	1520	720		3314.286
Mean	38.09524	72.38095	34.28571		

Dari tabel tersebut diketahui :

$$Md : 34.28571$$

$$\sum x^2d : 3314.286$$

$$N : 21$$

Sehingga dapat dihitung besaran t hitung untuk mengetahui signifikansinya dengan menggunakan rumus t tes :

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}} \\
 &= \frac{34,28571}{\sqrt{\frac{3314,286}{21(21-1)}}} \\
 &= \frac{34,28571}{\sqrt{\frac{3314,286}{21(20)}}} \\
 &= \frac{34,28571}{\sqrt{\frac{3314,286}{420}}}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{34,28571}{\sqrt{7,89115714}} \\
 &= \frac{34,28571}{2,80912035} \\
 &= 12,205141
 \end{aligned}$$

Jadi besaran t hitung uji signifikansi dengan rumus t tes adalah 12,205141

Keterangan :

t = signifikansi







$\sum x^2 d$ = nilai $x d^2$



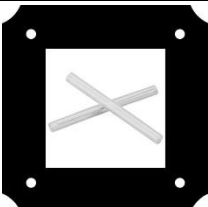



Md = rata-rata nilai d

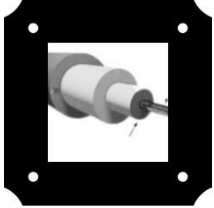
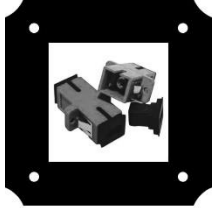
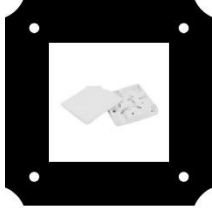
[HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN]


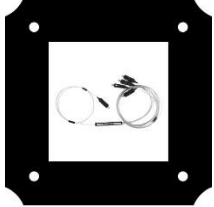

Lampiran 5 Lembar Marker





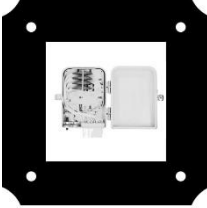

Marker Augmented Reality Alat Fiber Optik

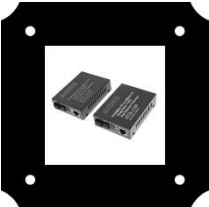





Marker Splicer	Marker Stripper Fiber Optik	Marker Stripper Dropcore
 	 	 

Marker Cleaver	Marker Sleeve Protector	Marker Patchcord
 	 	 

Marker Fiber Optik	Marker Barel Adapter	Marker Roset
 <p data-bbox="225 576 408 659">FIBER OPTIK</p>	 <p data-bbox="483 576 667 659">BAREL ADAPTER</p>	 <p data-bbox="742 576 926 659">ROSET</p>

Marker Splitter 1/2	Marker Splitter 1/4	Marker Splitter 1/8
 <p data-bbox="225 1070 408 1153">SPLITTER 1/2</p>	 <p data-bbox="483 1070 667 1153">SPLITTER 1/4</p>	 <p data-bbox="742 1070 926 1153">SPLITTER 1/8</p>

Marker OPM	Marker OTDR	Marker ODP
 	 	 

Marker Konverter	Marker VFL	Marker OLT
 	 	 

Marker Modem



Marker Mikrotik



Lampiran 6 Script

Btn_manager

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

public class btn_manager : MonoBehaviour
{
    public GameObject bg;
    public GameObject mulai;
    public GameObject about;
    public GameObject kuis;

    void Start() {
        bg.SetActive(true);
        about.SetActive(false);
        mulai.SetActive(false);
        kuis.SetActive(false);
    }

    public void aboutClicked()
    {
        bg.SetActive(false);
        about.SetActive(true);
        mulai.SetActive(false);
        kuis.SetActive(false);
    }

    public void mulaiClicked()
    {
        bg.SetActive(false);
        about.SetActive(false);
        mulai.SetActive(true);
        kuis.SetActive(false);
    }

    public void kuisClicked()
    {
        bg.SetActive(false);
```

```

        about.SetActive(false);
        mulai.SetActive(false);
        kuis.SetActive(true);
    }

    public void backClicked()
    {
        bg.SetActive(true);
        about.SetActive(false);
        mulai.SetActive(false);
        kuis.SetActive(false);
    }
}

```

Pindah_scene

```

public class pindahscene : MonoBehaviour
{
    public void JalankanMulaiScene()
    {
        SceneManager.LoadScene("belajar");
    }
    public void JalankanKuisScene()
    {
        SceneManager.LoadScene("Kuis");
    }
    public void JalankanKembaliScene()
    {
        SceneManager.LoadScene("Menu");
    }
}

```

Jawab

```

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

public class Jawab : MonoBehaviour
{

```

```

// Start is called before the first frame update
void Start()
{

}

public void mulaikembali()
{
    SceneManager.LoadScene("Menu");
}

public void jawaban(bool jawab)
{
    if (jawab)
    {
        int Skor = PlayerPrefs.GetInt("Skor") + 10;
        PlayerPrefs.SetInt("Skor", Skor);
    }
    gameObject.SetActive(false);

    transform.parent.GetChild(gameObject.transform.GetSiblingIndex() + 1).gameObject.SetActive(true);
}
}

```

Skor

```

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

public class Skor : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        PlayerPrefs.SetInt("Skor", 0);
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()

```

```
    {  
        GetComponent<Text>().text =  
        PlayerPrefs.GetInt("Skor").ToString();  
    }  
}
```

DataTarget

```
using System;  
using System.Collections;  
using System.Collections.Generic;  
using UnityEngine;  
using UnityEngine.UI;  
  
namespace Vuforia  
{  
  
    public class dataTarget : MonoBehaviour  
    {  
        public Transform TextNamaTarget;  
        public Transform TextDeskripsi;  
        public Transform Button;  
        public Transform PanelDeskripsi;  
  
        public AudioSource soundTarget;  
        public AudioClip clipTarget;  
  
        // Use this for initialization  
        void Start()  
        {  
            soundTarget =  
(AudioSource)gameObject.AddComponent<AudioSou  
rce>();  
        }  
        // Update is called once per frame  
        void Update()  
        {
```

```

StateManager sm =
TrackerManager.Instance.GetStateManager();
IEnumerable<TrackableBehaviour> tbs =
sm.GetActiveTrackableBehaviours();

foreach (TrackableBehaviour tb in tbs)
{
string name = tb.TrackableName;
ImageTarget it = tb.Trackable as
ImageTarget;
Vector2 size = it.GetSize();
Debug.Log("Active image target:" + name +
"-size: " + size.x + ", " + size.y);

TextNamaTarget.GetComponent<Text>().text = name;
Button.gameObject.SetActive(true);
TextDeskripsi.gameObject.SetActive(true);
PanelDeskripsi.gameObject.SetActive(true);

if(name == "Splicer")
{

Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(delegate { playSound("Sound/Splicer"); });

TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "Splicer
merupakan alat dalam sistem komunikasi yang
digunakan untuk menyambung core fiber optik. Alat
ini sangat penting untuk membuat infrastruktur kabel
optik menjadi optimal. Splicer bukan hanya digunakan
untuk menyambung saat pembangunan jaringan
komunikasi saja, namun juga berperan saat melakukan
perbaikan kabel optik yang putus. Splicer memiliki

```

```
tingkat keakuratan cukup tinggi untuk menghasilkan
sambungan serat optik terbaik.";
```

```
}
```

```
if (name == "Stripper_Fiber_Optik")
```

```
{
```

```
Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(
delegate { playSound("Sound/Stripper Fiber Optik");
});
```

```
TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "Stripper
Fiber Optik merupakan alat yang berfungsi untuk
mengupas kulit supaya yang tersisa core dari kabel
fiber optik yang akan disambung. Kabel fiber optik
sangat kecil dan tipis, maka stripper memiliki
presisi yang akurat untuk memastikan bagian pelindung
yang terkupas tanpa merusak bagian core.";
```

```
}
```

```
if (name == "Stripper_Dropcore")
```

```
{
```

```
Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(
delegate { playSound("Sound/Stripper Dropcore");
});
```

```
TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "Stripper
Dropcore merupakan alat untuk mengupas kabel
dropcore. Stripper Dropcore didesain pas dengan
ukuran dropcore agar mempermudah pengupasan
dengan hasil yang sangat rapi.";
```

```
}
```

```
if (name == "Clever")
```

```
{  
  
    Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(  
        delegate { playSound("Sound/Cleaver"); });  
  
    TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "Cleaver  
    merupakan alat pemotong core fiber optik saat kulitnya  
    sudah dikelupas. Cleaver memiliki presisi pemotongan  
    yang rapi dan akurat."  
    }  
  
    if (name == "Sleeve_Protector")  
    {  
  
        Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(  
            delegate { playSound("Sound/Sleeve Protection"); });  
  
        TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "Sleeve  
        Protection adalah alat yang digunakan untuk  
        melindungi core yang telah tersambung."  
        }  
  
        if (name == "Patch_Cord")  
        {  
  
            Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(  
                delegate { playSound("Sound/Patch Core"); });  
  
            TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "Patch  
            Cord adalah suatu kabel serat optik yang hanya  
            memiliki 1 serat optik yang memiliki pelindung dan  
            dikedua ujungnya dilengkapi konektor."  
            }  
  
            if (name == "Fiber_Optik")
```

```

    {

    Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(
    r(delegate { playSound("Sound/Fiber Optik"); });

    TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "Fiber
    Optik adalah media transmisi yang terbuat dari serat
    kaca dan plastik yang menggunakan bias cahaya dalam
    mentransmisikan data. Media transmisi fiber optik
    sudah menggantikan eranya tembaga dengan alasan
    fiber optik memiliki kelebihan yaitu informasi
    transmisi dengan kapasitas bandwidth yang tinggi,
    karena murni terbuat dari kaca maka sinyal tidak
    terpengaruh pada frekuensi radio. Struktur dasar fiber
    optik terdiri dari 3 bagian yaitu core (inti), cladding
    (kulit) dan buffer (Pelindung) atau coating (mantel).";
    }

    if (name == "Barel_Adapter")
    {

    Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(
    r(delegate { playSound("Sound/Barel adapter"); });

    TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "Barel
    adapter merupakan suatu komponen yang digunakan
    untuk melakukan penyambungan/ menghubungkan
    kabel fiber optik satu dengan yang lain.";
    }

    if (name == "Roset")
    {

    Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(
    r(delegate { playSound("Sound/Roset"); });

```



```
TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "Roset  
merupakan tempat terminasi antara kabel indoor dan  
patchcore yang tersambung ke terminal ONT";  
}
```

```
if (name == "Splitter_2")  
{
```

```
Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(  
delegate { playSound("Sound/Splitter 2"); });
```

```
TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "Splitter  
merupakan komponen yang bersifat pasif dan dapat  
memisahkan daya optik dari satu input serat kedua atau  
beberapa output serat. Daya yang dikeluarkan pada  
Splitter 1/2 adalah 2.7 db - 4.1 db";  
}
```

```
if (name == "Splitter_4")  
{
```

```
Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(  
delegate { playSound("Sound/Splitter 4"); });
```

```
TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "Splitter  
merupakan komponen yang bersifat pasif dan dapat  
memisahkan daya optik dari satu input serat kedua atau  
beberapa output serat. Daya yang dikeluarkan pada  
Splitter 1/4 adalah 5.9 db - 7.8 db";  
}
```

```
if (name == "Splitter_8")  
{
```

```
Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(
(delegate { playSound("Sound/Splitter 8"); });
```

```
TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "Splitter
merupakan komponen yang bersifat pasif dan dapat
memisahkan daya optik dari satu input serat kedua atau
beberapa output serat. Daya yang dikeluarkan pada
Splitter 1/8 adalah 8.1 db - 11.1 db";
}
```

```
if (name == "OPM")
{
```

```
Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(
(delegate { playSound("Sound/OPM"); });
```

```
TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "Optical
Power Meter atau yang bisa disingkat OPM merupakan
alat yang berfungsi untuk melakukan testing terhadap
serat optik. Tujuan penggunaan alat ini adalah untuk
instalasi, menerima gambaran dan juga pemeliharaan
jaringan fiber optik.";
}
```

```
if (name == "OTDR")
{
```

```
Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(
(delegate { playSound("Sound/OTDR"); });
```

```
TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "OTDR
kepanjangan dari Optical Time Domain Reflectometer
merupakan salah satu alat yan digunakan untuk
mendeteksi kabel serat optik dalam jarak tempuh
```

tertentu, sehingga dengan adanya alat ini diharapkan mampu menghasilkan jarak dari dua sisi yang merupakan ukuran gangguan yang terjadi. Sehingga untuk dilakukan troubleshooting dapat dilakukan dengan baik, karena akan sangat mudah menentukan suatu letak lokasi gangguan yang terjadi. Alat ini digunakan untuk melakukan pendeteksi kabel crack, putusnya core yang belum diketahui letaknya, putusnya kabel atau untuk melakukan bending.";

```
}
```

```
if (name == "ODP")  
{
```

```
Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(  
delegate { playSound("Sound/ODP"); });
```

```
TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "ODP  
merupakan singkatan dari Optical Distribution Point  
yang ialah suatu fitur pendukung layanan fiber optik  
yang berperan bagaikan titik terminasi kabel drop optik  
ataupun tempat buat membagi satu core optic ke  
sebagian pelanggan (halte).";
```

```
}
```

```
if (name == "Konverter")  
{
```

```
Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(  
delegate { playSound("Sound/Konverter"); });
```

```
TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text =  
"Konverter merupakan perangkat jaringan yang  
berperan penting untuk menghubungkan dua jenis
```

```
jaringan yang berbeda media seperti twisted pair (UTP) dengan kabel fiber optik.";
```

```
}
```

```
if (name == "VFL")
```

```
{
```

```
Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(delegate { playSound("Sound/VFL"); });
```

```
TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "Alat ini sering disebut laser fiber optik atau fiber optik.
```

```
Fungsinya untuk melakukan pengetesan pada core fiber optik. Laser akan mengikuti serat optik pada kabel fiber optik dari POP sampai ke user, bila core tidak masalah laser akan sampai pada titik tujuan.";
```

```
}
```

```
if (name == "OLT")
```

```
{
```

```
Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(delegate { playSound("Sound/OLT"); });
```

```
TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "OLT atau kependekan dari Optical Line Terminal adalah perangkat keras titik akhir (endpoint) dalam jaringan optik pasif atau passive optical network (PON).OLT berfungsi Mengubah sinyal standar yang digunakan oleh penyedia FiOS ke frekuensi dan framing yang digunakan oleh sistem PON (Passive Optical Network). Mengkoordinasi multiplexing antara perangkat konversi di terminal jaringan optic (OLT) yang terletak di lokasi pelanggan.";
```

```
}
```

```
if (name == "Modem")  
{
```

```
Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(delegate { playSound("Sound/Modem"); });
```

```
TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "Modem merupakan singkatan dari Modulator Demodulator. Dimana kedua kata ini memiliki arti yaitu Modulator merupakan bagian yang berfungsi untuk mengubah sinyal informasi menjadi sinyal pembawa yang siap dikirimkan, sedangkan arti dari Demodulator merupakan bagian untuk memisahkan antara sinyal informasi dari sinyal pembawa yang diterima dengan baik. Dengan kata lain, modem adalah jenis alat komunikasi dua arah.";
```

```
}
```

```
if (name == "Mikrotik")  
{
```

```
Button.GetComponent<Button>().onClick.AddListener(delegate { playSound("Sound/Mikrotik"); });
```

```
TextDeskripsi.GetComponent<Text>().text = "Mikrotik merupakan sistem operasi berupa perangkat lunak yang digunakan untuk menjadikan komputer menjadi router jaringan. Sistem operasi ini sangat cocok untuk keperluan administrasi jaringan komputer, misalnya untuk membangun sistem jaringan komputer skala kecil maupun besar.";
```

```
}
```

```
}
```

```
}
```

```

private void playSound(string ss)
{
    clipTarget = (AudioClip)Resources.Load(ss);
    soundTarget.clip = clipTarget;
    soundTarget.loop = false;
    soundTarget.playOnAwake = false;
    soundTarget.Play();
}
}
}

```

Jika Target Hilang

```

protected virtual void OnTrackingLost()
{
    if (mTrackableBehaviour)
    {
        var rendererComponents =
mTrackableBehaviour.GetComponentsInChildren<Renderer>(true);
        var colliderComponents =
mTrackableBehaviour.GetComponentsInChildren<Collider>(true);
        var canvasComponents =
mTrackableBehaviour.GetComponentsInChildren<Canvas>(true);

        // Disable rendering:
        foreach (var component in rendererComponents)
            component.enabled = false;

        // Disable colliders:
        foreach (var component in colliderComponents)
            component.enabled = false;

        // Disable canvas':
        foreach (var component in canvasComponents)
            component.enabled = false;
    }
}

```

```

        TextNamaTarget.GetComponent<Text>().text = "Nama
Alat";
        Button.gameObject.SetActive(false);
        TextDeskripsi.gameObject.SetActive(false);
        PanelDeskripsi.gameObject.SetActive(false);

        StopAllAudio();
    }
}

```

Open Link

```

public string Url;
public void Open()
{
    Application.OpenURL(Url);
}
}

```

Audio

```

public class DefaultTrackableEventHandler : MonoBehaviour,
ITrackableEventHandler
{
    public Transform TextNamaTarget;
    public Transform Button;
    public Transform TextDeskripsi;
    public Transform PanelDeskripsi;

    //-----Begin Sound-----
    public AudioSource soundTarget;
    public AudioClip clipTarget;
    private AudioSource[] allAudioSources;

    //function to stop all sounds
    void StopAllAudio()
    {
        allAudioSources =
FindObjectsOfType(typeof(AudioSource)) as AudioSource[];
        foreach (AudioSource audioS in allAudioSources)
        {
            audioS.Stop();
        }
    }
}

```

```

    }

    //function to play sound
    void playSound(string ss)
    {
        clipTarget = (AudioClip)Resources.Load(ss);
        soundTarget.clip = clipTarget;
        soundTarget.loop = false;
        soundTarget.playOnAwake = false;
        soundTarget.Play();
    }

    //-----End Sound-----

```

Keluar Aplikasi

```

public void QuitAplikasi()
{
    Debug.Log("Has Quit Aplikasi");
    Application.Quit();
}

```

CameraFocusController

```

using UnityEngine;
using System.Collections;
using Vuforia;

public class CameraFocusController : MonoBehaviour
{
    // code from Vuforia Developer Library
    // https://library.vuforia.com/articles/Solution/Camera-Focus-Modes
    void Start()
    {
        var vuforia = VuforiaARController.Instance;

        vuforia.RegisterVuforiaStartedCallback(OnVuforiaStarted);
        vuforia.RegisterOnPauseCallback(OnPaused);
    }
}

```



```
    }

    private void OnVuforiaStarted()
    {
        CameraDevice.Instance.SetFocusMode(
CameraDevice.FocusMode.FOCUS_MODE_CONTINUOUS
UTO);
    }

    private void OnPaused(bool paused)
    {
        if (!paused) // resumed
        {
            // Set again autofocus mode when app is resumed
            CameraDevice.Instance.SetFocusMode(
CameraDevice.FocusMode.FOCUS_MODE_CONTINUOUS
UTO);
        }
    }
}
```

[HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN]

Lampiran 7 *Curriculum Vitae*

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DATA PRIBADI

Nama	: Muhammad Febriansyah
Tempat, Tanggal Lahir	: Pasuruan, 03 November 1998
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Kebangsaan	: Indonesia
Agama	: Islam
Perguruan Tinggi	: Universitas Yudharta Pasuruan
Fakultas	: Teknik
Jurusan	: Teknik Informatika
No. Telp	: 0858-5263-9554
Email	: febrymuhammad0398@gmail.com
Alamat Rumah	: Jl. Sekolahan Dsn. Selokandang Ds. Kertosari Kec. Purwosari Kab. Pasuruan

RIWAYAT PENDIDIKAN

- **TK MUSLIMAT NU PONOROGO** : 2004 – 2006 (Berijazah)
- **SDN Kertosari II** : 2006 – 2011 (Berijazah)
- **MTs Darut Taqwa** : 2011 – 2014 (Berijazah)
- **SMK Darut Taqwa** : 2014 – 2017 (Berijazah)
- **Universitas Yudharta Pasuruan** : 2017 – 2021