

LAMPIRAN 1. Pengecekan Turnitin



UNIVERSITAS DARMA PERSADA
UPT PERPUSTAKAAN
Gedung Rektorat Lantai 3,
Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa – Jakarta Timur 13450

SURAT KETERANGAN HASIL PENGECEKAN TURNITIN

UPT Perpustakaan Universitas Darma Persada menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi/*similarity* menggunakan perangkat lunak Turnitin terhadap hasil karya sebagai berikut:

Judul : Aplikasi Pembelajaran Interaktif Mengenal Hewan dalam Bahasa Inggris Menggunakan Augmented Reality

Penulis : Wahyu Aji Nugroho

NIM : 2019230052

Tgl pemeriksaan : 29 Juli 2025

Dengan hasil Tingkat Kesamaan (*similarity index*) 20%

Demikian Surat Keterangan kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 29 Juli 2025

Ka.UPT Perpustakaan Unsada



Yus Rusmiyati, SS., MM

Batas maksimal *similarity* 30% untuk Fakultas Sastra dan Ekonomi

Batas maksimal *similarity* 25% untuk Fakultas Teknik, Kelautan dan Pasca Sarjana

LAMPIRAN 2. Kode Program

Lampiran A1. Script Navigasi Menu

Kode dibawah ini merupakan pengatur navigasi utama aplikasi, fungsinya adalah untuk menangani perpindahan antar scene serta membuka tautan eksternal.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;
public class AppManager : MonoBehaviour
{
    public string MenuUtamaScene;
    public string MulaiScene;
    public string QuizScene;
    public void MenuUtama ()
    {
        SceneManager.LoadScene (MenuUtamaScene) ;
    }
    public void MulaiGame ()
    {
        SceneManager.LoadScene (MulaiScene) ;
    }
    public void Quiz ()
    {
        SceneManager.LoadScene (QuizScene) ;
    }
    public void KeluarAplikasi ()
    {
        Application.Quit () ;
    }
    public void Google ()
```

```

    {
Application.OpenURL("https://drive.google.com/drive/folders/1fM3UVQU
BOSxxyOIwTxLsx6HobSyHBwYd?usp=sharing");

    }

public void googleForm()

{

    Application.OpenURL("https://forms.gle/fArMeH6E7GRcuPPo9");

}

}

```

Lampiran A2. Script AR Handler

Kode ini merupakan script yang digunakan untuk mengaktifkan Augmented Reality menggunakan Vuforia Engine saat tombol ditekan. Fungsinya memberikan kontrol manual untuk memulai AR dan memberikan pengguna kendali atas kapan fitur AR diaktifkan.

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using Vuforia;

public class ARStartButton : MonoBehaviour

{

    public GameObject arSessionRoot; // Parent object dari ARCamera
dan lainnya

    public void StartAR()

    {

        if (!VuforiaApplication.Instance.IsRunning)

        {

            VuforiaApplication.Instance.Initialize(); //
Inisialisasi Vuforia

        }

        if (arSessionRoot != null)

        {

```

```

        arSessionRoot.SetActive(true); // Aktifkan ARCamera &
ImageTarget
    }
}
}

```

Lampiran A3. Script Quiz

Kode ini adalah skrip kuis interaktif berbasis gambar dan audio dalam aplikasi Unity. Digunakan untuk menampilkan pertanyaan, memutar suara soal, menilai jawaban, dan menampilkan skor akhir.

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using TMPro;
using UnityEngine.SceneManagement;
[System.Serializable]
public class SoalGambar
{
    public string pertanyaan;
    public Sprite[] pilihanGambar; // 4 gambar pilihan
    public int jawabanBenarIndex;
    public AudioClip suaraSoal;
}
public class QuizManagerGambar : MonoBehaviour
{
    public TMP_Text textPertanyaan;
    public Button[] pilihanButtons;
    public SoalGambar[] daftarSoal;
    public AudioSource audioSource;
    public Button playSoundButton;
    public GameObject soal; // GameObject Soal
}

```

```

public GameObject tampilanAkhir; // GameObject Tampilan Skor
public TMP_Text textSkorAkhir; // Text skor akhir
public string namaSceneHome;
private int indexSoal = 0;
private int skor = 0;
void Start()
{
    soal.SetActive(true);
    tampilanAkhir.SetActive(false);
    playSoundButton.onClick.AddListener(playSoalSound);
    TampilkanSoal();
}
void TampilkanSoal()
{
    if (indexSoal >= daftarSoal.Length)
    {
        soal.SetActive(false);
        tampilanAkhir.SetActive(true);
        // Tampilkan panel skor akhir

        textSkorAkhir.text = "Quiz Score: " + skor;
        foreach (var btn in pilihanButtons)
            btn.gameObject.SetActive(false);
        playSoundButton.gameObject.SetActive(false);
        return;
    }

    // AKTIFKAN ULANG tombol sound di soal baru
    playSoundButton.gameObject.SetActive(true);
    SoalGambar soalSekarang = daftarSoal[indexSoal];
    textPertanyaan.text = soalSekarang.pertanyaan;
    for (int i = 0; i < pilihanButtons.Length; i++)

```

```

    {
        int index = i;
        // Ambil komponen Image dari Button
        Image img = pilihanButtons[i].GetComponent<Image>();
        img.sprite = soalSekarang.pilihanGambar[i];
        pilihanButtons[i].onClick.RemoveAllListeners();
        pilihanButtons[i].onClick.AddListener(() => Jawab(index));
    }
    playSoalSound();
}
void playSoalSound()
{
    AudioClip clip = daftarSoal[indexSoal].suaraSoal;
    if (clip != null && audioSource != null)
    {
        audioSource.Stop();
        audioSource.clip = clip;
        audioSource.Play();
    }
}
void Jawab(int index)
{
    if (index == daftarSoal[indexSoal].jawabanBenarIndex)
        skor += 10;
    indexSoal++;
    TampilkanSoal();
}
public void UlangiQuiz()
{
    // Reset index soal dan skor, tampilkan soal pertama
    indexSoal = 0;
}

```

```
    skor = 0;
    tampilanAkhir.SetActive(false);
    soal.SetActive(true);
    foreach (var btn in pilihanButtons)
        btn.gameObject.SetActive(true);
    TampilkanSoal();
}
public void KembaliKeHome()
{
    SceneManager.LoadScene(namaSceneHome);
}
}
```

LAMPIRAN 3. Dokumentasi Penelitian



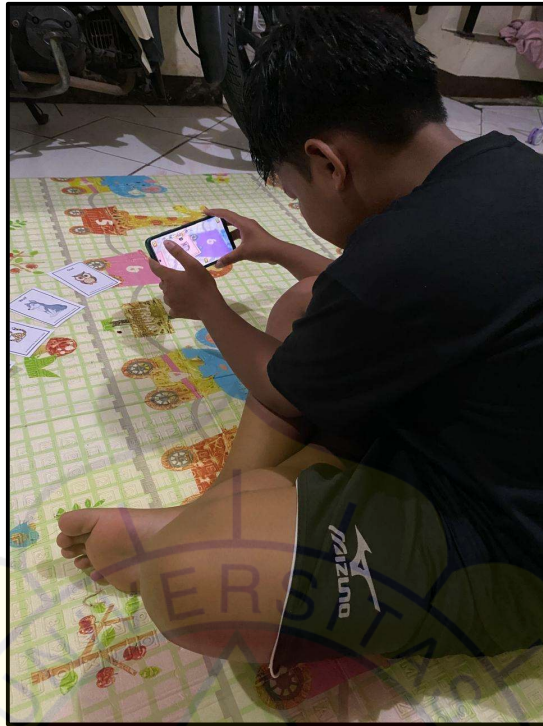
Lampiran 1. Siswa 1



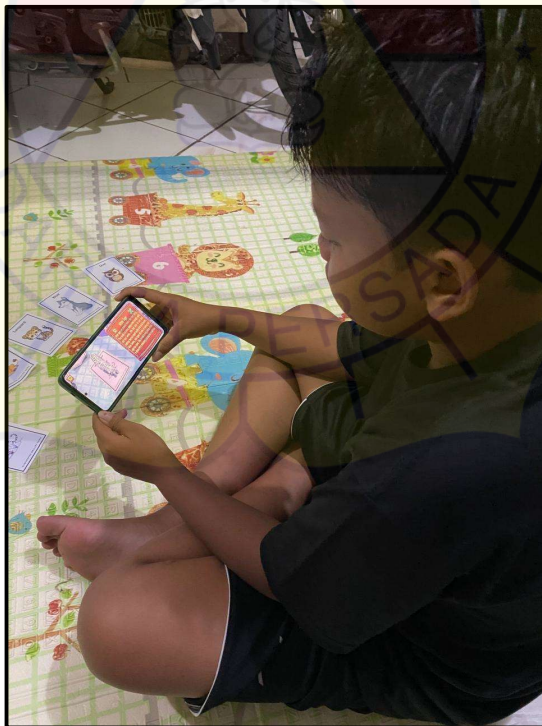
Lampiran 2. Siswa 1



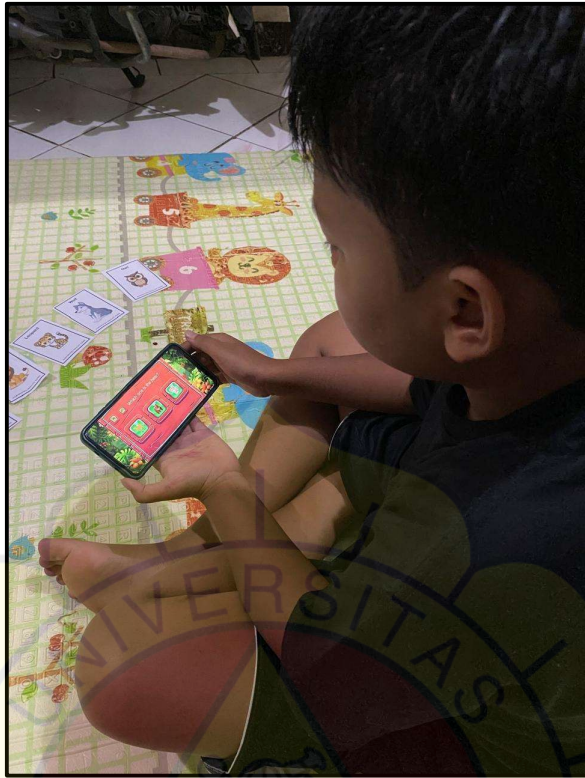
Lampiran 3. Siswa 1



Lampiran 4. Siswa 2



Lampiran 5. Siswa 2



Lampiran 6. Siswa 2