

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Bebas Plagiat



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 : PEMBUATAN AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK
MENDUKUNG PEMAHAMAN MATA KULIAH PENGANTAR
TEKNOLOGI INFORMASI (PTI) STUDI KASUS UNIVERSITAS
DARMA PERSADA

Penulis : Ferdi Maulana Akbar

NIM : 2019230119

Tgl pemeriksaan : 11 Februari 2026

Dengan hasil Tingkat Kesamaan (*similarity index*) 17%

Demikian Surat Keterangan kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 11 Februari 2026

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

2019230119_Ferdi Maulana Akbar_PEMBUATAN AUGMENTED
REALITY (AR) UNTUK MENDUKUNG PEMAHAMAN MATA
KULIAH PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI ...

ORIGINALITY REPORT

17 %	16 %	7 %	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-journal.unipma.ac.id Internet Source	2 %
2	jurnal.amikom.ac.id Internet Source	1 %
3	ejournal3.undip.ac.id Internet Source	1 %
4	journal.umuslim.ac.id Internet Source	1 %
5	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1 %
6	digilib.unila.ac.id Internet Source	1 %
7	jurnal.uns.ac.id Internet Source	1 %
8	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %

9	123dok.com Internet Source	< 1 %
10	docplayer.info Internet Source	< 1 %
11	Mustika Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, Maissy Pratiwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle", Jurnal Online Informatika, 2018 Publication	< 1 %
12	www.kompasiana.com Internet Source	< 1 %
13	Muhammad Furqan, Liza Efriyanti, Zulfani Sesmiarni, Supratman Zakir. "Perancangan Multimedia Pembelajaran Bimbingan TIK Kelas XII Menggunakan Autoplay Media Studio di SMAN1 Padang Sago", Indonesian Research Journal On Education, 2022 Publication	< 1 %
14	nanopdf.com Internet Source	< 1 %
15	publikasi.mercubuana.ac.id Internet Source	< 1 %
16	Rachmad Sanuri, Momon Muzakkar. "Pengembangan Odoo Enterprise Resource	< 1 %

Planning (ERP) Modul Audit Mutu Internal
Sistem Penjaminan Mutu Dengan Metode
Accelerated SAP", Jurnal Informatika
Komputer, Bisnis dan Manajemen, 2023

Publication

17	journal.asdkvi.or.id Internet Source	<1 %
18	repository.unisi.ac.id Internet Source	<1 %
19	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
20	ojs.stikombanyuwangi.ac.id Internet Source	<1 %
21	unsada.e-journal.id Internet Source	<1 %
22	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
23	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
24	www.scribd.com Internet Source	<1 %
25	bibdafin.blogspot.com Internet Source	<1 %
26	dspace.uui.ac.id Internet Source	<1 %

27	www.gfinityesports.com Internet Source	< 1 %
28	bnsp.go.id Internet Source	< 1 %
29	repository.ubharajaya.ac.id Internet Source	< 1 %
30	Zwingly Ch. Rawis, Virginia Tulenan, Brave A. Sugiarto. "Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan", Jurnal Teknik Informatika, 2018 Publication	< 1 %
31	e-journal.stmik-bnj.ac.id Internet Source	< 1 %
32	eprints.uns.ac.id Internet Source	< 1 %
33	Della Patricia, Ganda Yoga Swara, Eko Kurniawanto Putra, Putri Mandarani, Anna Syahrani. "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini", Jurnal Minfo Polgan, 2026 Publication	< 1 %
34	Nazmah Wulan Rhomadhona, Meizano Ardhi Muhammad, Puput Budi Wintoro, Yessi Mulyani. "PENERAPAN METODE RAPID	< 1 %

APPLICATION DEVELOPMENT UNTUK SISTEM
INFORMASI EVENT BERBASIS WEB PADA
UNIVERSITAS LAMPUNG", Jurnal Informatika
dan Teknik Elektro Terapan, 2025

Publication

- | | | |
|----|--|------|
| 35 | Ticelly Wijaya, Della Safitri, Nadia Selvi Madani, Isnati Zalzabila, Dien Novita. "ANALISIS METODE PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN DAN ADMINISTRASI KESEHATAN: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW", DEVICE : JOURNAL OF INFORMATION SYSTEM, COMPUTER SCIENCE AND INFORMATION TECHNOLOGY, 2023 | <1 % |
| 36 | e-campus.iainbukittinggi.ac.id
Internet Source | <1 % |
| 37 | id.123dok.com
Internet Source | <1 % |
| 38 | repo.undiksha.ac.id
Internet Source | <1 % |
| 39 | www.naijatechguide.com
Internet Source | <1 % |
| 40 | Muhammad Awal Nur, Raden Wirawan, Ainul Inayah. "Media Pembelajaran Matematika Materi Pokok Bagun Datar Berbasis | <1 % |

Augmented Reality", Justek : Jurnal Sains dan Teknologi, 2023

Publication

41	adoc.pub Internet Source	< 1 %
42	eprints.umg.ac.id Internet Source	< 1 %
43	repo.palcomtech.ac.id Internet Source	< 1 %
44	repository.its.ac.id Internet Source	< 1 %
45	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	< 1 %
46	repository.upm.ac.id Internet Source	< 1 %
47	core.ac.uk Internet Source	< 1 %
48	jurnal.umt.ac.id Internet Source	< 1 %
49	www.phonestablets.co.ke Internet Source	< 1 %
50	Intan Tri Ulandari, Liza Efriyanti. "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pengenalan Akomodasi Perhotelan di SMK Global Pariaman",	< 1 %

ANTHOR: Education and Learning Journal,
2023

Publication

- | | | |
|----|---|-------|
| 51 | Marlin Syellen Pasanda, Kerenhapukh Priskila Waworuntu, Wanda Angella Pantouw, Ade Yusupa, Victor Tarigan. "Penerapan Unity2D dalam Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Abjad BISINDO Berbasis <i>Augmented Reality</i> ", Jurnal Ilmu Komputer dan Multimedia, 2025 | < 1 % |
| 52 | akhmadrhomadlon.wordpress.com
Internet Source | < 1 % |
| 53 | e-journal.upr.ac.id
Internet Source | < 1 % |
| 54 | eprints.unipdu.ac.id
Internet Source | < 1 % |
| 55 | jim.teknokrat.ac.id
Internet Source | < 1 % |
| 56 | jurnal.unmuhjember.ac.id
Internet Source | < 1 % |
| 57 | repository.ukdw.ac.id
Internet Source | < 1 % |
| 58 | repository.um.ac.id
Internet Source | < 1 % |
| 59 | repository.unissula.ac.id
Internet Source | |

		< 1 %
60	www.eduprisma.com Internet Source	< 1 %
61	www.tonomons.com Internet Source	< 1 %
62	Sherly Jayanti, Bayu Pratama Nugroho. "Media Pembelajaran Cerita Tokoh Dalam Kitab Suci (Holy Bible) Untuk Anak Sekolah Minggu Menggunakan Macromedia Flash", Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi, 2021 Publication	< 1 %
Exclude quotes Off Exclude matches Off Exclude bibliography Off ★		

Lampiran 3. Codingan C# (Perpindahan Satu Scene Ke Scene Yang Lain)

```
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI; // menggunakan fungsi-fungsi UI dalam Unity
using UnityEngine.SceneManagement; // manajemen scene yang dapat
berinteraksi dalam Unity misal next scene, reload, play, quit dsb

public class PerintahButton : MonoBehaviour // Sebuah method yang
digunakan untuk menghubungkan script dengan GameObject di dalam
scene. Nama PROPERTY harus sesuai dengan nama script yang kita
buat di folder script
{

    public void ARTulang() {
        SceneManager.LoadScene("ARTulang");
    }

    public void Mainmenu() {
        SceneManager.LoadScene("Mainmenu");
    }

    public void Intro()
    {
        SceneManager.LoadScene("Intro");
    }

    public void Settings()
    {
        SceneManager.LoadScene("Settings");
    }

    public void panduanDanMarker()
    {
        SceneManager.LoadScene("PanduanMarker");
    }

    public void MasukkeQuiz()
    {
        SceneManager.LoadScene("QuizMasuk");
    }

    public void Quiz()
    {
        SceneManager.LoadScene("Quiz");
    }
}
```

```

public void JawabanQuiz()
{
    SceneManager.LoadScene("JawabanQuiz");
}

public void MenuVIDEO()
{
    SceneManager.LoadScene("VIDEOM");
}

public void MenuHardware()
{
    SceneManager.LoadScene("VARM");
}

public void PengenalanVideo()
{
    SceneManager.LoadScene("VIDEOHOWto");
}

public void VideoOutside()
{
    SceneManager.LoadScene("VIDEO");
}

public void VideoInside()
{
    SceneManager.LoadScene("VIDEOIN");
}

public void Google()
{
    Application.OpenURL("https://drive.google.com/drive/folders/14Y2HNGOSY4YUsYOZ37c8hfNZJ9P3YfWu?usp=sharing");
}

public void Cisco()
{
    Application.OpenURL("https://www.netacad.com/");
}

```

```

        public void GoToExit() {
            Debug.Log ("APLIKASI BERHASIL KELUAR"); // ini method
            untuk melihat berhasil atau tidaknya button exit
            Application.Quit (); // keluar aplikasi
        }
    }
}

```

Lampiran 4. Codigan C# (Pengaturan Score di Halaman Quiz)

```

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

public class MengaturDeskripsi : MonoBehaviour
{
    [Header("Deskripsi Hardware")]
    public ObserverAR[] tr;
    public string[] nama;
    [TextArea]
    public string[] deskripsi;

    [Header("UI Deskripsi")]
    public Text TxtNama;
    public Text TxtDeskripsi;
    public GameObject goNama;
    public GameObject goDeskripsi;

    public GameObject Pins;

    public bool[] ceMarker;
    int countMarker;

    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        ceMarker = new bool[tr.Length];
    }

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

```

```

for (int i = 0; i < tr.Length; i++)
{
    if (tr[i].GetMarker())
    {
        TxtNama.text = nama[i];
        TxtDeskripsi.text = deskripsi[i];

        if (!ceMarker[i])
        {
            countMarker++;
            ceMarker[i] = true;
        }
    }
    else
    {
        if (ceMarker[i])
        {
            countMarker--;
            ceMarker[i] = false;
        }
    }
}

DeskripsiPanel();
}

private void DeskripsiPanel()
{
    if (countMarker == 0)
    {
        goNama.SetActive(false);
        goDeskripsi.SetActive(false);

        Pins.SetActive(true);
    }
    else
    {
        goNama.SetActive(true);
        goDeskripsi.SetActive(true);

        Pins.SetActive(false);
    }
}

```

}
}
}

