HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

APLIKASI PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN DI UANG KERTAS INDONESIA MENGGUNAKAN *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *ANDROID*

Disusun Oleh:

N a m a	: Bhakti Handoko
NIM	: 13523076

Yogyakarta, 20 April 2019

Pembimbing,

(Arrie Kurniawardhani S.Si., M.Kom.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

APLIKASI PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN DI UANG KERTAS INDONESIA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 4 Juli 2019

Tim Penguji

Arrie Kurniawardhani, S.Si., M.Kom. _____

Aridhanyati Arifin, S.T., M.Cs. _____

Fayruz Rahma, S.T., M.Eng. _____

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia

(Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bhakti Handoko

NIM : 13523076

Tugas akhir dengan judul:

APLIKASI PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN DI UANG KERTAS INDONESIA MENGGUNAKAN AUGEMENTED REALITY BERBASIS ANDROID

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14 Juni 2019

(Bhakti Handoko)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Tuhan semesta alam yang telah memberikan ridho, rahmat serta hidayah-Nya atas limpahan ilmu, pengetahuan, dan kekuatan yang amat banyak kepada saya, sehingga tak henti hentinya selalu senantiasa bersyukur atas apa yang telah diberikan serta selalu memohon ampun atas setiap kesalahan yang telah saya perbuat baik sengaja maupun tidak sengaja.

Shalawat serta salam yang senantiasa terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi agung Muhammad Shallalahu 'Alaihi Wasalam yang telah memberikan cahaya yang terang benderang bagi akhlak dan kehidupan manusia sehingga menuntun kepada jalan kebenaran. Tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua saya yang sangat saya cintai, Bapak Bawon Haryanto dan Ibu Veni yang selalu memberikan doa,semangat dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.
2. Kak Arbi, Mbak Dita, Adek dila,Adek Arum yang selalu setia menemani saya dan selalu memberikan semangat kapan pun dan di manapun
3. Kepada Keluarga besar, Sahabat, dan Teman-teman semua yang selalu berbagi kisah suka maupun duka, semoga ini menjadi sedikit kebanggaan bagi kalian semua.
4. Keluarga kedua di Yogyakarta, Bapak Suseno, Ibu Fadhilah, Zusnita Ratnasari, Teteh Rena yang selalu memberikan semangat serta motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini
5. Ibu Arrie Kurniawardhani S.Si., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir saya.

Penulis menyadari bahwa semua ini tidak cukup untuk membalas budi dan kebaikan mereka semua. Semoga dengan prestasi kecil ini dapat membuat kebanggaan tersendiri terutama kepada kedua orang tua tercinta. Aamiin

HALAMAN MOTO

"Hanya Karena dia salah, bukan berarti kita boleh melakukan apapun kepada yang salah, karena itu hanya akan menimbulkan DENDAM"

"*Keberuntungan hanya berpihak pada orang-orang yang berani*"

(BHAKTI HANDOKO)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul "Aplikasi Pengenalan Sejarah Pahlawan di Uang Kertas Indonesia Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android" dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu dilimpahkan oleh Allah SWT kepada junjungan kita Nabi agung Muhammad SAW, karena berkat perjuangan beliau kita dapat meneruskan indahnya ilmu pengetahuan.

Laporan Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat agar memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia dan juga merupakan sarana bagi penulis untuk menerapkan secara langsung ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam pelaksanaan Tugas Akhir dan penyusunan laporan ini tidak bisa lepas dari bimbingan, dorongan, dan bantuan baik secara fisik maupun spiritual dari berbagai pihak yang terlibat, oleh karena itu perkenankanlah penulis mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Allah SWT atas karunia dan rahmatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain pada suatu hari nanti.
2. Arrie Kurniawardhani S.Si., M.Kom. selaku pembimbing yang telah memberi masukan, motivasi, dan membimbing saya dalam proses pengerjaan tugas akhir dan penulisan laporan.
3. Kedua Orang Tua (Bapak Bawon Haryanto dan Ibu Veni) atas segala doa dan dukungan selama penulis menempuh masa studi di Teknik Informatika dan selama penyusunan Tugas Akhir.
4. Kak Arbi, Mbak Dita, Adek Dila, Adek Arum yang selalu setia menemani saya dan selalu memberikan semangat kapan pun dan di manapun

v

5. Keluarga kedua di Yogyakarta, Bapak Suseno, Ibu Fadhilah, Zusnita Ratnasari, Teteh Rena yang selalu memberikan semangat serta motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini
6. Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
7. Bapak Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
8. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
9. Ibu Elyza Gustri Wahyuni, S.T., M.Cs., selaku Dosen Pembimbing Akademik di Jurusan Teknik Informatik Fakultas Teknologi Industri Univesitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 14 Juni 2019

(Bhakti Handoko)

GLOSARIUM

Augmented Reality	Penggabungan benda nyata dan benda tidak nyata yang berada di lingkungan sekitar dengan berjalannya waktu secara langsung (*realtime)* dan ditampilkan dalam sebuah objek di dunia maya (*smartphone*).
Game Engine	Sistem perangkat lunak yang dirancang untuk menciptakan pengembangan vidio game
Modelling	Membuat model 3D menggunakan perangkat lunak Blender
Open Source	Sebuah perangkat lunak yang membebaskan lisensinya kepada pengguna
Splash Screen	Tampilan pertama program yang muncul sementara sebelum masuk ke halaman utama
Texturing	Membuat pewarnaan pada model 3D