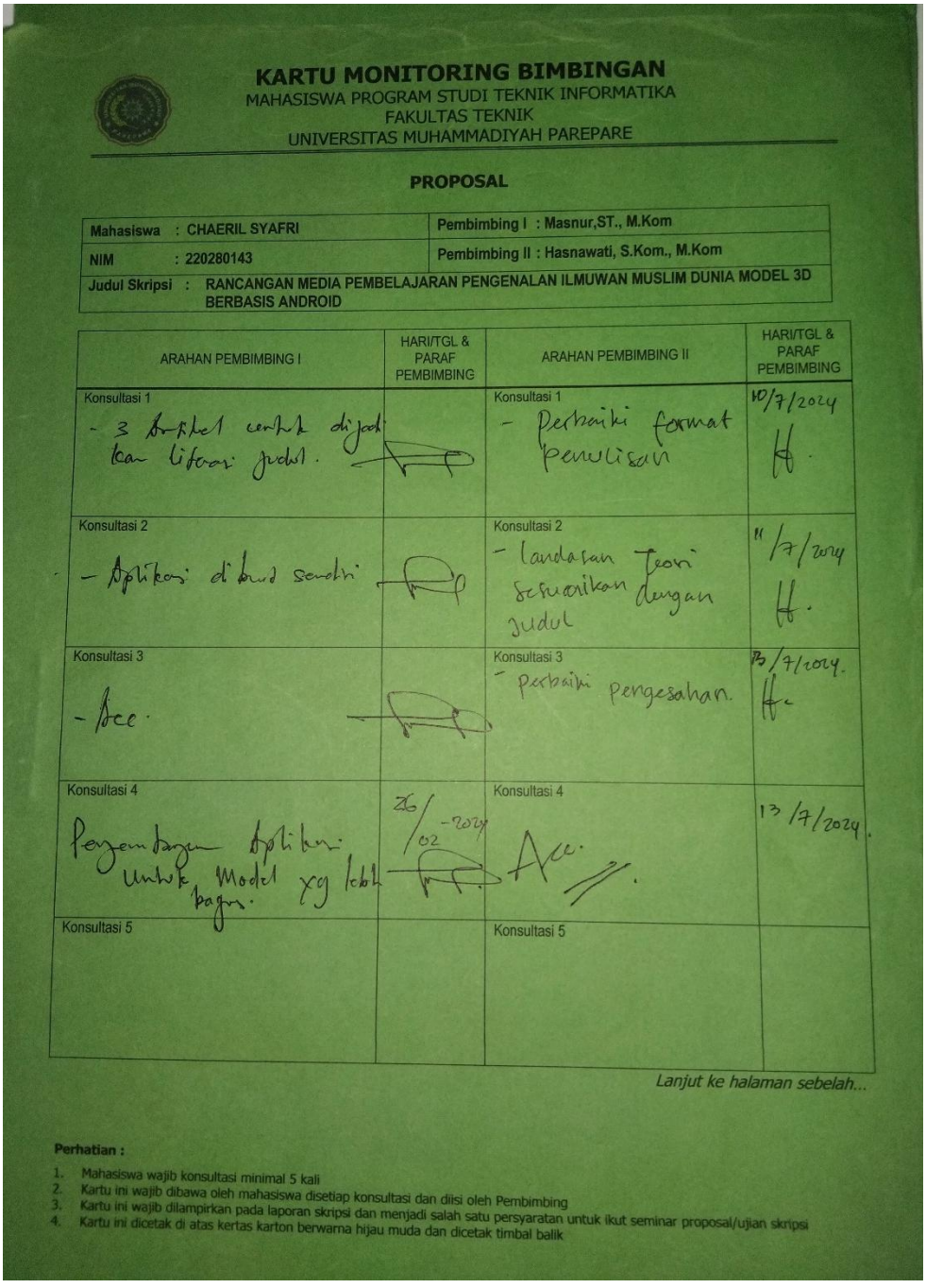
LAMPIRAN



KARTU MONITORING BIMBINGAN
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

PROPOSAL

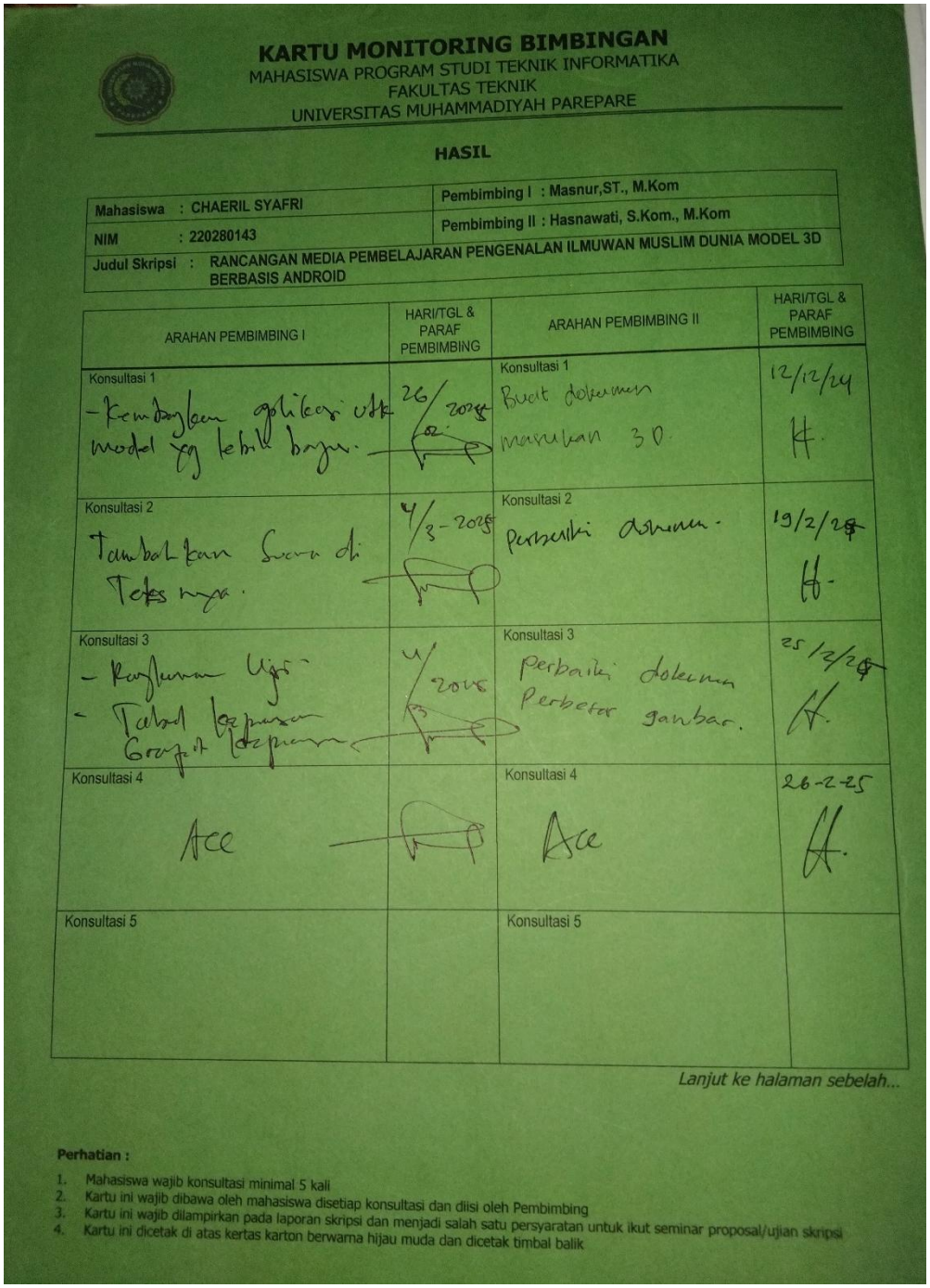
Mahasiswa : CHAERIL SYAFRI	Pembimbing I : Masnur,ST., M.Kom
NIM : 220280143	Pembimbing II : Hasnawati, S.Kom., M.Kom
Judul Skripsi : RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ILMUWAN MUSLIM DUNIA MODEL 3D BERBASIS ANDROID	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1 - 3 Artikel untuk dijadikan literasi judul.		Konsultasi 1 - Perbaiki format penulisan	10/7/2024
Konsultasi 2 - Aplikasi dibuat sendiri		Konsultasi 2 - landasan teori disesuaikan dengan judul	11/7/2024
Konsultasi 3 - Acc.		Konsultasi 3 - perbaiki pengesahan.	13/7/2024.
Konsultasi 4 Pengembangan Aplikasi untuk Model yg lebih bagus.	26/02-2024	Konsultasi 4 Acc.	13/7/2024.
Konsultasi 5		Konsultasi 5	

Lanjut ke halaman sebelah...

Perhatian :

1. Mahasiswa wajib konsultasi minimal 5 kali
2. Kartu ini wajib dibawa oleh mahasiswa disetiap konsultasi dan diisi oleh Pembimbing
3. Kartu ini wajib dilampirkan pada laporan skripsi dan menjadi salah satu persyaratan untuk ikut seminar proposal/ujian skripsi
4. Kartu ini dicetak di atas kertas karton berwarna hijau muda dan dicetak timbal balik



KARTU MONITORING BIMBINGAN
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

HASIL

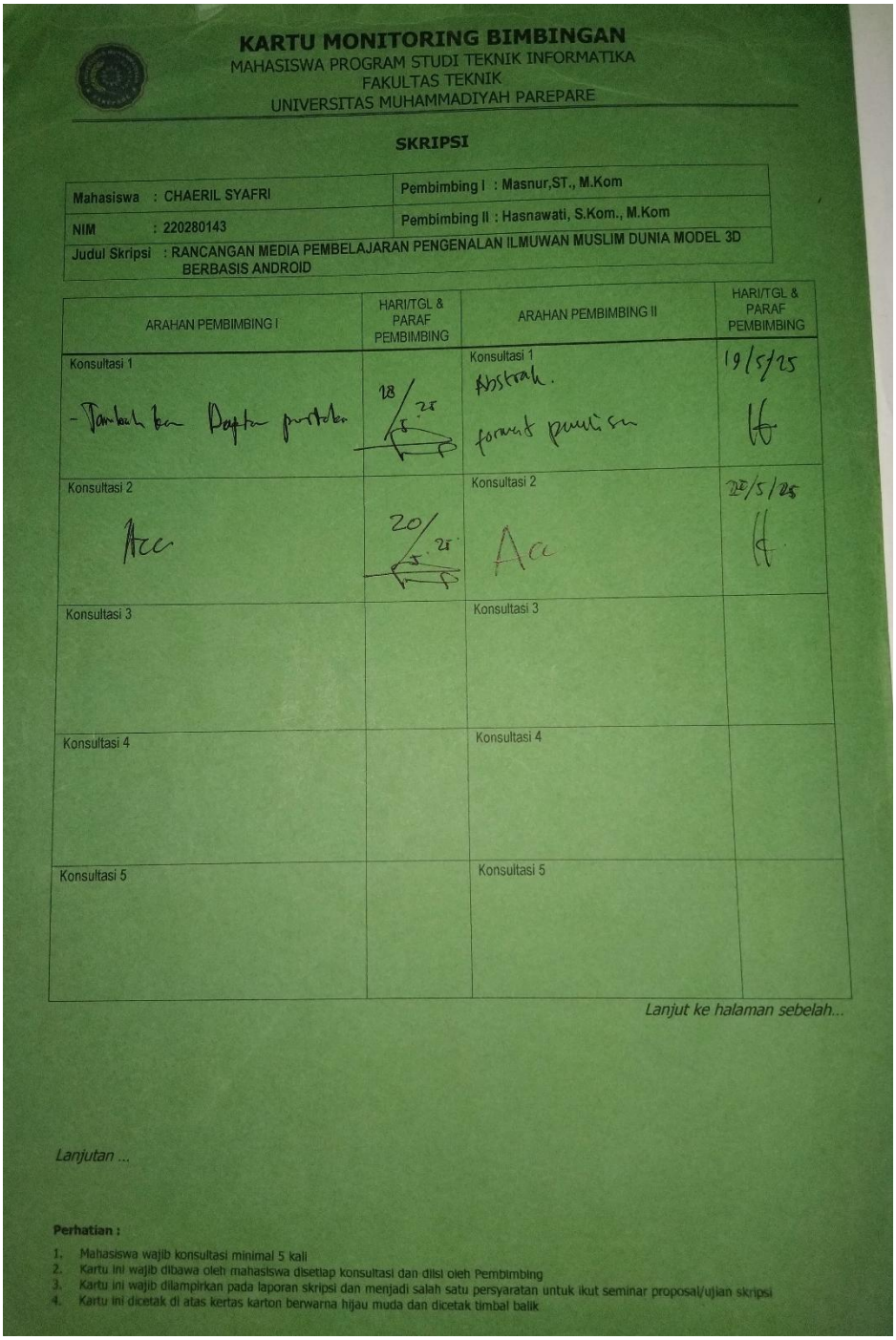
Mahasiswa : CHAERIL SYAFRI	Pembimbing I : Masnur,ST., M.Kom
NIM : 220280143	Pembimbing II : Hasnawati, S.Kom., M.Kom
Judul Skripsi : RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ILMUWAN MUSLIM DUNIA MODEL 3D BERBASIS ANDROID	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1 - Kembangkan aplikasi utk model yg lebih bagus.	26/ 2025	Konsultasi 1 Buat dokumen masukan 3D.	12/12/24
Konsultasi 2 Tambahkan Sumber di Teksnya.	4/3-2025	Konsultasi 2 Perbaiki dokumen.	19/2/25
Konsultasi 3 - Rancangan Ujis - Tabel kepuasan Grafik kepuasan	4/ 2025	Konsultasi 3 Perbaiki dokumen Perbesar gambar.	25/2/25
Konsultasi 4 Acc		Konsultasi 4 Acc	26-2-25
Konsultasi 5		Konsultasi 5	

Lanjut ke halaman sebelah...

Perhatian :

1. Mahasiswa wajib konsultasi minimal 5 kali
2. Kartu ini wajib dibawa oleh mahasiswa disetiap konsultasi dan diisi oleh Pembimbing
3. Kartu ini wajib dilampirkan pada laporan skripsi dan menjadi salah satu persyaratan untuk ikut seminar proposal/ujian skripsi
4. Kartu ini dicetak di atas kertas karton berwarna hijau muda dan dicetak timbal balik



KARTU MONITORING BIMBINGAN
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

SKRIPSI

Mahasiswa : CHAERIL SYAFRI	Pembimbing I : Masnur,ST., M.Kom
NIM : 220280143	Pembimbing II : Hasnawati, S.Kom., M.Kom
Judul Skripsi : RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ILMUWAN MUSLIM DUNIA MODEL 3D BERBASIS ANDROID	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1 - Tambah kan Daftar pustaka	18/5/25	Konsultasi 1 Abstrak. format penulisan	19/5/25
Konsultasi 2 Acc	20/5/25	Konsultasi 2 Acc	22/5/25
Konsultasi 3		Konsultasi 3	
Konsultasi 4		Konsultasi 4	
Konsultasi 5		Konsultasi 5	

Lanjut ke halaman sebelah...

Lanjutan ...

Perhatian :

1. Mahasiswa wajib konsultasi minimal 5 kali
2. Kartu ini wajib dibawa oleh mahasiswa disetiap konsultasi dan diisi oleh Pembimbing
3. Kartu ini wajib dilampirkan pada laporan skripsi dan menjadi salah satu persyaratan untuk ikut seminar proposal/ujian skripsi
4. Kartu ini dicetak di atas kertas karton berwarna hijau muda dan dicetak timbal balik

Listing Program

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using
        UnityEngine.SceneManagem
        ent;

public class LevelManager :
        MonoBehaviour
{
   // Fungsi untuk memuat scene
        tertentu
   public void LoadToScene(string
        sceneName)
   {
      SceneManager.LoadScene(scen
        eName);
   }

   // Fungsi untuk keluar dari aplikasi
   public void ExitApplication()
   {
      // Keluar dari aplikasi
      Application.Quit();

      // Tambahan untuk
        menghentikan editor saat
        debugging di editor Unity
#if UNITY_EDITOR
      UnityEditor.EditorApplication.i
        sPlaying = false;
#endif
   }
}
```

Marker Controller

```
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;  // Untuk
        mengakses komponen UI
using
        UnityEngine.SceneManagem
        ent;  // Untuk memindahkan
        scene
using Vuforia;

public class markerController :
        MonoBehaviour
{
   public Button yourButton;  //
        Tombol yang akan digunakan
        untuk pindah scene
   public string[] scenesToLoad;  //
        Array nama scene yang ingin
        dimuat sesuai marker

   private ObserverBehaviour
        observer;
   private int currentMarkerIndex = -
        1;  // Menyimpan indeks
        marker yang terdeteksi

   void Start()
   {
      // Mengambil observer dari
        komponen yang terpasang di
        objek ini
      observer =
        GetComponent<ObserverBeh
        aviour>();

      // Menonaktifkan tombol pada
        awalnya

        yourButton.gameObject.SetA
        ctive(false);

      // Mengatur tombol agar
        berfungsi untuk memuat
        scene
yourButton.onClick.AddListener(On
        ButtonClick);
```

```
}

void Update()
{
    // Menangani kondisi jika
       observer mendeteksi atau
       kehilangan target
    if (observer.TargetStatus.Status
       == Status.TRACKED)
    {
       // Tentukan marker yang
       terdeteksi (ini bisa
       disesuaikan dengan ID atau
       nama target)
       if (currentMarkerIndex == -
       1)
       {
          // Menentukan indeks
       marker yang terdeteksi
          currentMarkerIndex =
       GetMarkerIndex(observer.Ta
       rgetName);
       }

       // Jika marker terdeteksi dan
       tombol belum aktif
       if
       (!yourButton.gameObject.acti
       veInHierarchy)
       {

       yourButton.gameObject.SetA
       ctive(true);
       }
    }
    else
    {
       // Jika target hilang,
       sembunyikan tombol
       if
       (yourButton.gameObject.acti
       veInHierarchy)
       {

       yourButton.gameObject.SetA
       ctive(false);
       }
       // Reset indeks marker jika
       tidak terdeteksi
       currentMarkerIndex = -1;
    }
}

// Fungsi untuk mendapatkan
       indeks marker yang terdeteksi
       berdasarkan nama
int GetMarkerIndex(string
       targetName)
{
    for (int i = 0; i <
       scenesToLoad.Length; i++)
    {
       if (targetName == "Marker"
       + (i + 1))  // Gantilah sesuai
       dengan nama marker yang
       digunakan
       {
          return i;
       }
    }
    return -1;  // Jika tidak ada yang
       cocok
}

// Fungsi untuk memindahkan
       scene saat tombol diklik
void OnButtonClick()
{
    if (currentMarkerIndex >= 0
       && currentMarkerIndex <
       scenesToLoad.Length)
    {

       SceneManager.LoadScene(sc
       enesToLoad[currentMarkerIn
       dex]);  // Muat scene
       berdasarkan marker yang
       terdeteksi
    }
}
}
```