



# DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Munir, *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*, vol. 58, no. 12. Bandung: Alfabeta, 2012.
- [2] A. Ismayani, *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020.
- [3] E. Fuad, M. Unik, and D. Baskoro, “Perancangan Perangkat Augmented Reality Pada Pembelajaran Gerakan Sholat,” *J. Din. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 59–71, 2018.
- [4] A. Amanda, “Aplikasi Pengenalan Sholat Fardhu Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini Pada TPA Al-Azhar” *J. Sibernetika*, vol. 7, no. 1, pp. 109–122, 2022.
- [5] E. Sophia, “Media Pembelajaran Tata Cara Pengurusan Jenazah Menggunakan Teknologi Augmented Reality,” *J. Ilm. Komputasi*, vol. 19, no. 4, pp. 605–612, 2020.
- [6] S. Nazilah and F. S. Ramdhan, “Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking,” *J. Ikra-Ith Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 99–107, 2021.
- [7] A. P. Raneo, K. M. H. Thamrin, D. Yunita, and A. Nurullah, “Peluang Bisnis Multimedia di Era Pandemi Covid-19,” *J. Sriwij. Community Serv.*, vol. 2, no. 2, pp. 105–112, 2021.
- [8] W. Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: CV. Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- [9] I. Y. Rahmawati, “Analisis teks dan konteks pada kolom opini ‘Latihan Bersama Al Komodo 2014’ Kompas,” *J. Dimens. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 49–57, 2016.
- [10] K. Mahesa, B. Sugiantoro, and Y. Prayudi, “Pemanfaatan Metode Dna Kriptografi Dalam Meningkatkan Keamanan Citra Digital,” *J. Ilm. Inform.*, vol. 7, no. 02, pp. 108, 2019.
- [11] A. Tejawati, E. K. Pradana, M. B. Firdaus, F. Suandi, L. Lathifah, and M. K. Anam, “Pengembangan Video Dokumenter ‘Wanita Dan Informatika’ Di Lingkungan Fkti Universitas Mulawarman,” *J. Inform. dan Rekayasa Elektron.*, vol. 2, no. 2, pp. 72, 2019.
- [12] I. P. Satwika, W. Untoro, A. A. A. P. Ardyanti, and W. Sujarwo,

- “Novelty Luther-Sutopo method for game development,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1402, no. 6, 2019.
- [13] J. Dalle, *Pengantar Interaksi Manusia Dan Komputer*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019.
- [14] I. Made, E. Warmanto, A. Lahinta, S. Mohammad, and M. Tuloli, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Pada Pengenalan Gedung Fakultas Teknik,” *J. Syst. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–12, 2021.
- [15] W. Komputer, *Mudah Membuat Game 3 Dimensi Menggunakan Unity 3D*. Yogyakarta: Andi, 2014.
- [16] I. Bagus and M. Mahendra, “Implementasi Augmented Reality ( Ar ) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk,” *J. Ilm. ILMU Komput. Univ. Udayana*, vol. 9, no. 1, pp. 1–5, 2016.
- [17] N. K. Ceryna Dewi, I. B. G. Anandita, K. J. Atmaja, and P. W. Aditama, “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android,” *J. SINTECH Science Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 100–107, 2018.
- [18] J. Kuswanto and F. Radiansah, “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI,” *J. Media Infotama*, vol. 14, no. 1, 2018.
- [19] A. Sarwat, *Fiqih Sholat Jenazah*. Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2018.
- [20] A. Harahap, A. Sucipto, and J. Jupriyadi, “Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android,” *J. Ilm. Infrastruktur Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–25, 2020.
- [21] E. R. Arumi and A. Burhanuddin, “Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama dengan Pelatihan Corel Draw,” *J. Pengabd. Dharma ...*, vol. 1, no. 2, pp. 69–74, 2018.
- [22] L. Benny, “Perangkat Lunak Penerjemah Bahasa Indonesia – Inggris Menggunakan Aplikasi Visual Basic,” *J. Ilm. Dunia Ilmu*, vol. 5, no. 1, pp. 1–13, 2019.
- [23] A. B. Bin Ladjamudin, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- [24] I. Kunto, D. Ariani, R. Widyaningrum, and R. Syahyani, “Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran,” *J. Pembelajaran Inov.*, vol. 4, no. 1, pp. 108–120, 2021.
- [25] Han Revo Joang, *Animasi 3 Dimensi*. Jakarta: Kementerian

- Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- [26] S. Masripah and L. Ramayanti, "Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru," *J. Swabumi*, vol. 8, no. 1, pp. 100–105, 2020.



# LAMPIRAN

# LAMPIRAN A

## SURAT OBSERVASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
**POLITEKNIK NEGERI CILACAP**  
Jalan Dr. Soetomo No. 1, Sidakaya - CILACAP 53212 Jawa Tengah  
Telepon: (0282) 533329, Fax: (0282) 537992  
[www.pnc.ac.id](http://www.pnc.ac.id), Email: [sekretariat@pnc.ac.id](mailto:sekretariat@pnc.ac.id)

Nomor : 0443/PL.43/PK.03.08/2022  
Hal : Permohonan Ijin

Cilacap, 25 Maret 2022

Kepada Yth.  
Pimpinan Pengurus TPQ Baca Qur'an  
Di – Tempat

Sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa di Politeknik Negeri Cilacap adalah melaksanakan Tugas Akhir. Untuk keperluan tersebut kami mohon ijin dapat melakukan Observasi Project Tugas Akhir di TPQ Baca Qur'an. Adapun mahasiswa yang akan melakukan observasi adalah

NO	NAMA	NIM	PROGRAM STUDI
1.	Adre Bagus Satria	19.01.02.016	Teknik Informatika

Dalam pelaksanaan observasi ini mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalamannya untuk kepentingan akademik dan tidak untuk dipublikasikan kepada umum.

Besar harapan kami Bapak/Ibu dapat memberi ijin kepada mahasiswa kami tersebut. Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, Atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



**Tembusan Yth :**

1. Direktur (sebagai laporan).
2. Ka. Jurusan Teknik Informatika.
3. Arsip



## LAMPIRAN B

### HASIL KUESIONER

#### KUESIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Pembelajaran Gerakan Sholat Jenazah Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis *Android*" yang disusun oleh:

Nama : Adre Bagus Satria

NIM : 190102016

Prodi : D3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Cilacap

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut

Nama : Hendra Prayoga

Status : Siswa

NO	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Aplikasi mudah digunakan?		✓		
2	Aplikasi ini mudah mendeteksi kartu <i>marker</i> ?		✓		
3	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan praktik gerakan dan bacaan shalat fardhu terhadap siswa-siswi?	✓			
4	Aplikasi ini membantu siswa mengingat gerakan dan bacaan shalat fardhu dengan baik dan benar?	✓			
5	Animasi ini lebih menarik dari menghafal melalui buku?	✓			

\*Keterangan: SS= Sangat Setuju, S= Setuju, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju  
\*Ceklist sesuai yang anda pilih

Atas kesediaan Anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Sekaraja 28 Mei 2022

Hendra

(..... Hendra Prayoga



### KUESIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Pembelajaran Gerakan Sholat Jenazah Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis *Android*" yang disusun oleh:

Nama : Adre Bagus Satria

NIM : 190102016

Prodi : D3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Cilacap

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut

Nama : *Zaenal abidin*

Status : *siswa*

NO	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Aplikasi mudah digunakan?	✓			
2	Aplikasi ini mudah mendeteksi kartu <i>marker</i> ?		✓		
3	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan praktik gerakan dan bacaan shalat fardhu terhadap siswa-siswi?	✓			
4	Aplikasi ini membantu siswa mengingat gerakan dan bacaan shalat fardhu dengan baik dan benar?	✓			
5	Animasi ini lebih menarik dari menghafal melalui buku?	✓			

\*Keterangan: SS= Sangat Setuju, S= Setuju, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju  
\*Ceklist sesuai yang anda pilih

Atas kesediaan Anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Sekeloa 28 Mei 2022

*Zaenal*  
(*Zaenal abidin*)

### KUESIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Pembelajaran Gerakan Sholat Jenazah Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis *Android*" yang disusun oleh:

Nama : Adre Bagus Satria

NIM : 190102016

Prodi : D3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Cilacap

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut

Nama : *Rahmat Maulana*


Status : *Siswa*

NO	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Aplikasi mudah digunakan?	✓			
2	Aplikasi ini mudah mendeteksi kartu <i>marker</i> ?		✓		
3	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan praktik gerakan dan bacaan shalat fardhu terhadap siswa-siswi?	✓			
4	Aplikasi ini membantu siswa mengingat gerakan dan bacaan shalat fardhu dengan baik dan benar?	✓			
5	Animasi ini lebih menarik dari menghafal melalui buku?	✓			

\*Keterangan: SS= Sangat Setuju, S= Setuju, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju  
\*Ceklist sesuai yang anda pilih

Atas kesediaan Anda mengisi kuisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

*Sekaraja, 28 Mei 2022*

  
*Rahmat Maulana*

### KUESIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Pembelajaran Gerakan Sholat Jenazah Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis *Android*" yang disusun oleh:

Nama : Adre Bagus Satria

NIM : 190102016

Prodi : D3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Cilacap

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut

Nama : *Nawalina putri*

Status : *Siswa*

NO	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Aplikasi mudah digunakan?	✓			
2	Aplikasi ini mudah mendeteksi kartu <i>marker</i> ?		✓		
3	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan praktik gerakan dan bacaan shalat fardhu terhadap siswa-siswi?		✓		
4	Aplikasi ini membantu siswa mengingat gerakan dan bacaan shalat fardhu dengan baik dan benar?	✓			
5	Animasi ini lebih menarik dari menghafal melalui buku?	✓			

\*Keterangan: SS= Sangat Setuju, S= Setuju, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju  
\*Ceklist sesuai yang anda pilih

Atas kesediaan Anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

*Isokanya 28 Mei 2022*

*Nawalina*

(*Nawalina putri*)

### KUESIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Pembelajaran Gerakan Sholat Jenazah Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis *Android*" yang disusun oleh:

Nama : Adre Bagus Satria

NIM : 190102016

Prodi : D3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Cilacap

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut

Nama : *Zainudin*

Status : *Pengajar*

NO	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Aplikasi mudah digunakan?	✓			
2	Aplikasi ini mudah mendeteksi kartu <i>marker</i> ?		✓		
3	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan praktik gerakan dan bacaan shalat fardhu terhadap siswa-siswi?	✓			
4	Aplikasi ini membantu siswa mengingat gerakan dan bacaan shalat fardhu dengan baik dan benar?	✓			
5	Animasi ini lebih menarik dari menghafal melalui buku?	✓			

\*Keterangan: SS= Sangat Setuju, S= Setuju, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju  
\*Ceklist sesuai yang anda pilih

Atas kesediaan Anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

*Sokaraja, 20 Mei 2022*

*Zainudin*  
(.....)  
*Zainudin*

### KUESIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Pembelajaran Gerakan Sholat Jenazah Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis *Android*" yang disusun oleh

Nama : Adre Bagus Satria

NIM : 190102016

Prodi : D3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Cilacap

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut

Nama : *Risqi Andika*

Status : *Siswa*

NO	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Aplikasi mudah digunakan?	✓			
2	Aplikasi ini mudah mendeteksi kartu <i>marker</i> ?	✓			
3	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan praktik gerakan dan bacaan shalat fardhu terhadap siswa-siswi?	✓			
4	Aplikasi ini membantu siswa mengingat gerakan dan bacaan shalat fardhu dengan baik dan benar?	✓			
5	Animasi ini lebih menarik dari menghafal melalui buku?	✓			

\*Keterangan: SS= Sangat Setuju, S= Setuju, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju  
\*Ceklist sesuai yang anda pilih

Atas kesediaan Anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

*Sekarang* 28 MEI 2022

*Risqi*

(*Risqi Andika*)

## KUESIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Pembelajaran Gerakan Sholat Jenazah Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis *Android*" yang disusun oleh:

Nama : Adre Bagus Satria

NIM : 190102016

Prodi : D3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Cilacap

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut

Nama : **ALEA MEUNDA**

Status : **siswa**

NO	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Aplikasi mudah digunakan?	✓			
2	Aplikasi ini mudah mendeteksi kartu <i>marker</i> ?	✓			
3	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan praktik gerakan dan bacaan shalat fardhu terhadap siswa-siswi?	✓			
4	Aplikasi ini membantu siswa mengingat gerakan dan bacaan shalat fardhu dengan baik dan benar?		✓		
5	Animasi ini lebih menarik dari menghafal melalui buku?	✓			

\*Keterangan: SS= Sangat Setuju, S= Setuju, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju  
\*Ceklist sesuai yang anda pilih

Atas kesediaan Anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

SOKARAJA, 28 MEI 2021

(.....ALEA MEUNDA.....)

### KUESIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Pembelajaran Gerakan Sholat Jenazah Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis *Android*" yang disusun oleh:

Nama : Adre Bagus Satria

NIM : 190102016

Prodi : D3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Cilacap

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut

Nama : *Nurul Cahya*

Status : *Siswa*

NO	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Aplikasi mudah digunakan?	✓			
2	Aplikasi ini mudah mendeteksi kartu <i>marker</i> ?		✓		
3	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan praktik gerakan dan bacaan shalat fardhu terhadap siswa-siswi?	✓			
4	Aplikasi ini membantu siswa mengingat gerakan dan bacaan shalat fardhu dengan baik dan benar?	✓			
5	Animasi ini lebih menarik dari menghafal melalui buku?		✓		
*Keterangan: SS= Sangat Setuju, S= Setuju, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju					
*Ceklist sesuai yang anda pilih					

Atas kesediaan Anda mengisi kuisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

*Sekarang, 28 Mei 2022*

*Nurul Cahya*

(*Nurul Cahya*)

### KUESIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Pembelajaran Gerakan Sholat Jenazah Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis *Android*" yang disusun oleh:

Nama : Adre Bagus Satria

NIM : 190102016

Prodi : D3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Cilacap

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut

Nama : Amanda Lina

Status : Siswa

NO	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Aplikasi mudah digunakan?	✓			
2	Aplikasi ini mudah mendeteksi kartu <i>marker</i> ?	✓			
3	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan praktik gerakan dan bacaan shalat fardhu terhadap siswa-siswi?	✓			
4	Aplikasi ini membantu siswa mengingat gerakan dan bacaan shalat fardhu dengan baik dan benar?	✓			
5	Animasi ini lebih menarik dari menghafal melalui buku?	✓			

\*Keterangan: SS= Sangat Setuju, S= Setuju, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju  
\*Ceklist sesuai yang anda pilih

Atas kesediaan Anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Selarasya 28 Mei 2022

(..... Amanda Lina .....)



### KUESIONER PENELITIAN

Untuk keperluan menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Pembelajaran Gerakan Sholat Jenazah Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis *Android*" yang disusun oleh:

Nama : Adre Bagus Satria

NIM : 190102016

Prodi : D3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Cilacap

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu dalam menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut

Nama : *Kariska Emayani*


Status : *Siswa*

NO	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Aplikasi mudah digunakan?		✓		
2	Aplikasi ini mudah mendeteksi kartu <i>marker</i> ?		✓		
3	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajarkan praktik gerakan dan bacaan shalat fardhu terhadap siswa-siswi?	✓			
4	Aplikasi ini membantu siswa mengingat gerakan dan bacaan shalat fardhu dengan baik dan benar?		✓		
5	Animasi ini lebih menarik dari menghafal melalui buku?	✓			

\*Keterangan: SS= Sangat Setuju, S= Setuju, TS=Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju  
\*Ceklist sesuai yang anda pilih

Atas kesediaan Anda mengisi kuisisioner ini, penulis mengucapkan terimakasih.

*Sokaraya, 28 Mei 2022*

  
*Kariska Emayani*  
(.....)

## LAMPIRAN C SCRIPT APLIKASI

AutoFokus.cs

```
1. using System.Collections;
2. using System.Collections.Generic;
3. using UnityEngine;
4. using Vuforia;
5.
6. public class AutoFocus : MonoBehaviour
7. {
8.     void Start()
9.     {
10.         VuforiaApplication.Instance.OnVuforiaS
            tarted += OnVuforiaStarted;
11.         VuforiaApplication.Instance.OnVuforiaP
            aused += OnPaused;
12.     }
13.
14.     private void OnVuforiaStarted()
15.     {
16.         VuforiaBehaviour.Instance.CameraDevice
            .SetFocusMode(
17.             FocusMode.FOCUS_MODE_CONTINUOUSAUTO);
18.         VuforiaBehaviour.Instance.CameraDevice
```

```

    .SetCameraMode(Vuforia.CameraMode.MODE
    _DEFAULT);
19.     }
20.
21.     private void OnPaused(bool
    paused)
22.     {
23.         if (!paused) // Resumed
24.         {
25.             // Set again autofocus
    mode when app is resumed
26.
    VuforiaBehaviour.Instance.CameraDevice
    .SetFocusMode(
27.
    FocusMode.FOCUS_MODE_CONTINUOUSAUTO);
28.         }
29.     }
30. }
31.

```

jawab.cs

```

1. using System.Collections;
2. using System.Collections.Generic;
3. using UnityEngine;
4. using UnityEngine.UI;
5.
6. public class jawab : MonoBehaviour
7. {

```

```

8.     public GameObject feed_benar,
       feed_salah;
9.     // Start is called before the
       first frame update
10.    void Start()
11.    {
12.
13.    }
14.    public void jawaban (bool
       jawab)
15.    {
16.        if (jawab)
17.        {
18.
19.            feed_benar.SetActive (false);
20.            feed_benar.SetActive (true);
21.            int skor =
22.            PlayerPrefs.GetInt ("skor") + 10;
23.            PlayerPrefs.SetInt ("skor", skor);
24.        }
25.        else
26.        {
27.            feed_salah.SetActive (false);
28.            feed_salah.SetActive (true);
29.        }
30.        gameObject.SetActive
31.        (false);

```

```

29.
    transform.parent.GetChild
    (gameObject.transform.GetSiblingIndex
    ()+1).gameObject.SetActive (true);
30.         }
31.
32.
33.         // Update is called once per
    frame
34.         void Update()
35.         {
36.
37.         }
38.     }
39.

```

### PindahScene.cs

```

1. using System.Collections;
2. using System.Collections.Generic;
3. using UnityEngine;
4. using UnityEngine.UI;
5. using UnityEngine.SceneManagement;
6.
7. public class PindahScene :
    MonoBehaviour
8. {
9.     public void MoveScene(string
    sceneName)
10.    {

```

```
11.     SceneManager.LoadScene(sceneName);
12.     }
13.
14.     public void Quit()
15.     {
16.         Application.Quit();
17.     }
18. }
19.
```

showhide.cs

```
1. using System.Collections;
2. using System.Collections.Generic;
3. using UnityEngine;
4.
5. public class showhide : MonoBehaviour
6. {
7.     public GameObject ini, itu;
8.     public void ditekan()
9.     {
10.         ini.SetActive(false);
11.         itu.SetActive(true);
12.     }
13. }
14.
```

skor.cs

```
1. using System.Collections;
2. using System.Collections.Generic;
3. using UnityEngine;
4. using UnityEngine.UI;
5.
6. public class skor : MonoBehaviour
7. {
8.     // Start is called before the
     // first frame update
9.     void Start()
10.    {
11.        PlayerPrefs.SetInt
12.        ("skor", 0);
13.    }
14.    // Update is called once per
     // frame
15.    void Update()
16.    {
17.        GetComponent<Text>
18.        ().text = PlayerPrefs.GetInt
19.        ("skor").ToString();
20.    }
```

## UrlOpen.cs

```
1. using System.Collections;
2. using System.Collections.Generic;
3. using UnityEngine;
4.
5. public class UrlOpen : MonoBehaviour
6. {
7.     public string Url;
8.     public void Open()
9.     {
10.        UnityEngine.Application.OpenURL(Url);
11.    }
12.
13. }
14.
```



## LAMPIRAN D

### HASIL WAWANCARA

Rekap dialog wawancara dengan Narasumber

Perancangan Pembelajaran Gerakan Sholat Jenazah Menggunakan Augmented Reality  
Berbasis Android

Nama : Zaenudin

Status : Pengajar TPQ Baca Qur'an

Observasi lapang dilaksanakan di rumah Bapak Zaenudin selaku pengajar TPQ Baca Qur'an.

**Pertanyaan 1 :** "Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan pada saat ini dalam memberikan materi sholat jenazah?"

**Narasumber :** "Pembelajaran dilaksanakan dengan metode lisan dan menggunakan buku."

**Pertanyaan 2 :** "Apakah ada praktik untuk melatih gerakan sholat yang sedang dipelajari?"

**Narasumber :** "Ada praktik yang dilakukan setelah saya memberi contoh gerakan-gerakan sholat yang benar."

**Pertanyaan 3 :** "Apakah metode pembelajaran yang digunakan sekarang sudah cukup efektif?"

**Narasumber :** "Saya rasa masih kurang, karena kecenderungan anak-anak sekarang yang lebih betah bermain handphone daripada membaca buku."

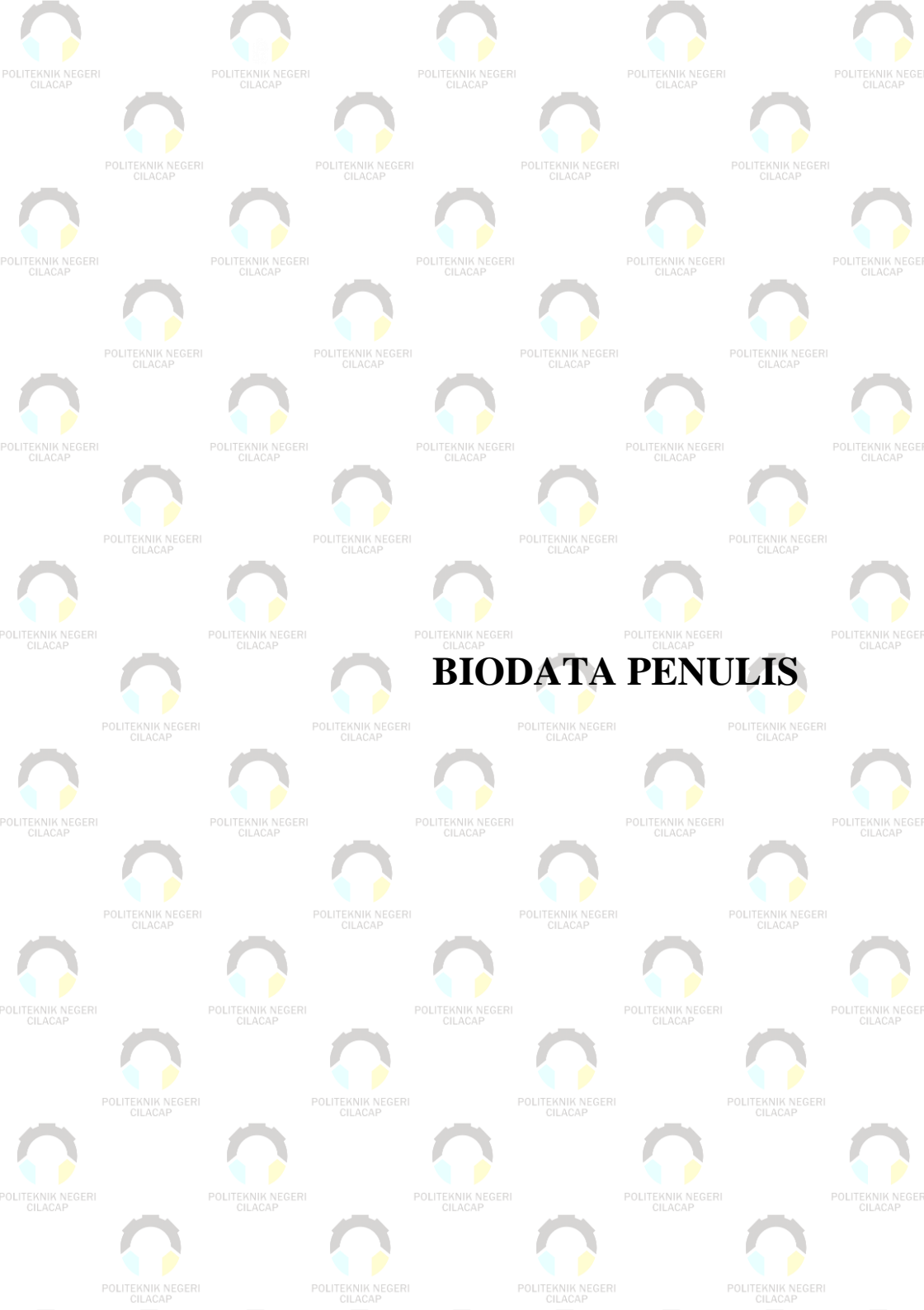
**Pertanyaan 4 :** "Apakah bapak bersedia jika saya memperkenalkan media pembelajaran sholat dengan animasi 3D augmented reality yang dapat diakses menggunakan handphone?"

**Narasumber :** "Silahkan mas, semoga bisa lebih meningkatkan minat belajar anak-anak disini."

Banyumas, 19 Februari 2022



(Zaenudin)



# BIODATA PENULIS

## BIODATA PENULIS



Nama : Adre Bagus Satria  
Tempat, Tanggal Lahir : Banyumas, 11 Oktober 2000  
Alamat : Sokaraja Kidul Rt06/03, Sokaraja, Banyumas.  
Email : [adre.satria11@gmail.com](mailto:adre.satria11@gmail.com)  
No. Telp : 085156851572  
Hobi : Membaca  
Motto : *Pray for the best, prepare for the worst, and expect the unexpected.*

### Riwayat Pendidikan

- |                              |                 |
|------------------------------|-----------------|
| 1. SDN 1 Sokaraja Kidul      | Tahun 2007-2013 |
| 2. SMP Yos Sudarso Sokaraja  | Tahun 2013-2016 |
| 3. SMAN 1 Sokaraja           | Tahun 2016-2019 |
| 4. Politeknik Negeri Cilacap | Tahun 2019-2022 |

Penulis telah mengikuti seminar Tugas Akhir Pada 25 Juli 2022 sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A. md).