DAFTAR PUSTAKA

Abdulghani, T., dan Sati, B. P., 2019, Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11 (1): 43–50.

Aji Pangestu, D., Fitri, I., dan Fauziah, 2020, Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Dan Promosi Universitas Nasional. *Jurnal Teknologi Informasi*, 4 (1): 35–42.

Arief, U. M., Wibawanto, H., dan Nastiti, A. L., 2019, *Membuat Game Augmented Reality (AR) Dengan Unity 3D*. Yogyakarta: ANDI.

Asmiatun, S., Wakhidah, N., dan Putri, A. N., 2020, *Penerapan Teknologi Augmented Reality dan GPS Tracking Untuk Deteksi Jalan Rusak*. Yogyakarta: Deepublish.

Asrianda, 2018, *Teori dan Implementasi Pemrograman C#*. Lhokseumawe: Unimal Press.

Atikah Khansa, R., 2017, Pengembangan Aplikasi "Indonesian Landmark" Berbasis Android dengan Teknologi Augmented Reality. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 1 (2): 77–84.

Ayu, F., dan Permatasari, N., 2018, Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data PKL Pada Divisi Humas PT. Pegadaian. *Jurnal Infra tech*, 2 (2): 12–26.

Bhirawa, W., 2015, Penggunaan Google Sketch Up Software Dalam Merancang Kopling Flens. *Jurnal Teknologi Industri*, 4 (1): 1–7.

Budiasih, Y., 2012, Struktur Organisasi, Desain Kerja, Budaya Organisasi Dan Pengaruhnya Terhadap Produktivitas Karyawan Studi Kasus Pada PT. XX Di Jakarta. *Jurnal Liquidity*, 1 (2): 99–105.

Christian, K., Handoyo, S., Kelvin, Hondo, P., dan Fitriano, A., 2019, Pengaruh Kualitas Produk dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Rem Cakram dan Rem Tromol Motor Honda Matic Pada PT. Mega Anugerah Mandiri Medan. *Jurnal Wahana Inovasi*, 8 (2089–8592): 44–53.

Damanik, R., Silitonga, P. D. ., dan Ginting, W., 2020, *Membangun Aplikasi Android dengan Database SQLite*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Endru, R. P., dan Feriza, N., 2020, Literatur Review : Studi Tentang Pengembangan Media 3d Sketchup Pada Materi Proyeksi Perspektif Dengan Menggambar Tampak Rumah Sederhana. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6 (1): 1–10.

Ericksoon, H. A., dan Kuswardayan, I., 2016, Rancang Bangun Game Berhitung Spaceship Dengan Pengendali Suara Menggunakan Speech Recognition Plugin. *Jurnal Teknik ITS*, 5 (2): 20–24.

Firly, N., 2018, *Create Your Own Android Application*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Habibi, R., dan Karnovi, R., 2020, *Tutorial Membuat Aplikasi Sistem Monitoring Terhadap Job Desk Operational Human Capital (OHC)*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.

Hansun, S., Kristanda, M. B., dan Saputra, M. W., 2018, *Pemrograman Android Dengan Android Studio IDE*. Yogyakarta: ANDI.

Hidayat, D., dan Irfan, D., 2018, Rancang Bangun Aplikasi Denah Kampus Universitas Negeri Padang Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 6 (2): 75–84.

Ikhwan, A., Sriani, dan Nofriansyah, D., 2015, Penerapan Algoritma Apriori Untuk Menganalisa Transaksi Penjualan Untuk Promo Produk Furniture Jepara. In *Konferensi Nasional Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, , 19–24. Medan.

Irawan, M. D., dan Simargolang, S. A., 2018, Implementasi E-Arsip Pada Program Studi Teknik Informatika. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2 (1): 67–84.

Ismayani, A., 2020, *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Kane, S. N., Mishra, A., dan Dutta, A. K., 2016, Augmented Reality for Searching Potential Assetsin Medan using GPS based Tracking. *Journal of Physics: Conference Series*, 755 (1): 1–6.

Karundeng, C. O., Mamahit, D. J., dan Sugiarso, B. A., 2018, Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 13 (1): 1–8.

Khoirunnisa, S. E., Rahayu, S., dan Natalia, N., 2020, Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Program Studi Teknik Komputer Politeknik Sukabumi Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Brosur. In *SEMNASTERA (Seminar Nasional Teknologi dan Riset Terapan)*, , 2:81–86. Sukabumi.

Kurniawan, A., Suendri, dan Triase, 2019, Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Panti Asuhan Di Kota Medan. *JISTech (Journal of Islamic Science and Technology)*, 3 (2): 118–26.

Kurniawan, U., 2018, Penerapan Teknologi Augemented Reality Sebagai Media Promosi Toko Anugrah Jaya Blora. *Simki-Techsain*, 2 (6): 1–6.

Kusuma, S. D. Y., 2018, Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya dengan Menggunakan Marker Based Tracking. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 3 (1): 33–38.

M Teguh Prihandoyo, 2018, Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3 (1): 126–29.

Madcoms, 2018, *Memanfaatkan Aplikasi Pendukung Android pada Sistem Operasi Windows*. Yogyakarta: ANDI.

Mangkondo, R., Khairil, dan Kanedi, I., 2020, Aplikasi Media Promosi Situs Peninggalan Sejarah Islam Provinsi Bengkulu Menggunakan 3ds Max. *Jurnal GATOTKACA : Architecture, Civil, Mechanical, Electrical dan Informasi Technology*, 1 (2): 177–90.

Meidelfi, D., Azmi, M., Hadi, R., dan Fitri, W. R., 2018, Perancangan Aplikasi Alumni untuk Mendukung Akreditasi(Studi Kasus: Jurusan TI PNP). In *Prosiding Seminar Nasional SISFOTEK (Sistem Informasi dan Teknologi)*, , 9:228–36. Padang.

Meilani, G. R., 2018, *Membangun Aplikasi Augmented Reality Dengan Unity*. Surabaya: Garuda Mas Sejahtera.

Muliani, A., dan Kosasih, S., 2019, Perancangan Aplikasi Pengenalan Citra Wajah Menggunakan Metode Complete Kernel Fisher Discriminan. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3 (1): 92–99.

Negara, I. M. B. B. K., Buana, P. W., dan Swamardika, I. B. A., 2014, Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Promosi Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Udayana. *E-Journal Spektrum*, 1 (1): 10–16.

Nurhadi, dan Mulyadi, 2018, Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Face Tracking untuk mendeteksi Wajah Peserta Wisuda. *Jurnal Processor*, 13 (1): 1189–99.

Pamoedji, A. K., Maryuni, dan Sanjaya, R., 2017, *Mudah Membuat Game Augment Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Bandung: Elex Media Komputindo.

Pane, S. F., Hardy, I. H., dan Sujadi, E. C., 2020, *Pengembangan Smart Conveyor Pada Tracking Barang Berbasis IOT*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.

Pane, S. F., Zamzam, M., dan Fadillah, M. D., 2020, *Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle Apex Online*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.

Pujabaladika, A. H., dan Anifah, L., 2020, Marker Based Tracking Augmented Reality pada Brosur Jurusan Teknik Informatika Universitas Negeria Surabaya. *JINACS (Journal of Informatics and Computer Science)*, 01 (03): 150–56.

Putri, R. A., dan Syafina, L., 2018, Pengembangan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Desktop Dengan Metode Stradis. *Jurnal ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 03 (01): 21–30.

Rahayu, Y. S., dan Wibawa, S. C., 2018, Pengembangan Aplikasi Pengenalan Profil Jurusan Teknik Informatika Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal IT-EDU*, 03 (1997): 64–74.

Rawis, Z. C., Tulenan, V., dan Sugiarso, B. A., 2018, Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan. *Jurnal Teknik Informatika*, 13 (1): 30–37.

Sagala, J. R., 2018, Model Rapid Application Development (RAD) Dalam

Pengembangan Sistem Informasi Penjadwalan Belajar Mengajar. *Jurnal Mantik Penusa*, 2 (1): 87–90.

Samsudin, 2015, Perancangan Aplikasi Interactive Learning Berbasis Multimedia. *Jurnal Iqra'*, 09 (01): 126–42.

———, 2019, Optimalisasi Penerimaan Remunerasi Dosen Menggunakan Metode Rule Base Reasoning. *Klik - Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer*, 6 (3): 224–40.

Samsudin, Irawan, M. D., dan Harahap, A. H., 2019, Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3 (2): 141–48.

Setiawan, E., Syaripudin, U., dan Gerhana, Y. A., 2016, Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *Jurnal Online Informatika*, 1 (1): 28–33.

Setiawan, S. I. A., 2011, Google SketchUp Perangkat Alternatif dalam Pemodelan 3D. *Jurnal ULTIMATICS*, 3 (2): 6–10.

Sifana, T., Rismayanti, A., dan Ferga Prasetyo, T., 2015, Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. In *Prosiding SNST*, , 82–88. Semarang.

Suendri, 2018, Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 3 (1): 1–9.

Suendri, Triase, dan Afzalena, S., 2020, Implementasi Metode Job Order Costing Pada Sistem Informasi Produksi Berbasis Web. *JS (Jurnal Sekolah)*, 4 (2): 97–106.

Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S., 2013, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

Urva, G., dan Siregar, H. F., 2015, Pemodelan UML E- Marketing Minyak

Goreng. *JURTEKSI ROYAL*, 2 (9): 92–101.

Wahyudin, Wahyudi, S., dan Robbi, M. I. A., 2015, Visualisasi Masjid Agung Rangkasbitung Berbasis 3D Dengan Menggunakan Google Sketchup dan After Effect. *Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 2 (2): 63–64.

Wahyuningrum, T., dan Januarita, D., 2014, Perancangan Web E-Commerce dengan Metode Rapid Application Development (RAD) untuk Produk Unggulan Desa. In *SEMANTIK (Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan)*, , 4:81–88.

Wakhidah, N., Putri, A. N., dan Abdillah, M. Z., 2017, Aplikasi Augmented Reality Berbasis Agen Cerdas Sebagai Marketing Communication Pada Program Studi Teknik Informatika Ftik Universitas Semarang. *Jurnal Informatika UPGRIS*, 3 (1): 10–14.

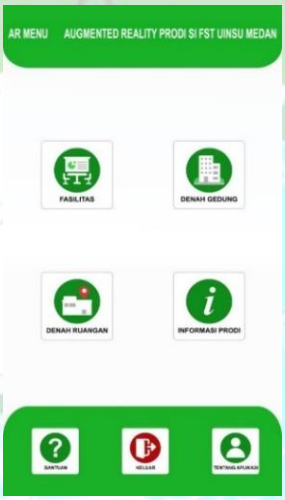
Yahya, dan Nur, A. M., 2018, Pengaruh Aplikasi C# Dalam Proses Perhitungan Numerik Terhadap Solusi Persamaan Non Linier. *Jurnal Informatika dan Teknologi*, 1 (2): 72–80.

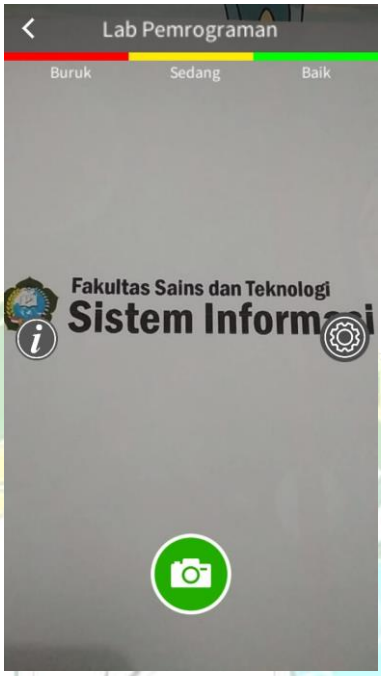
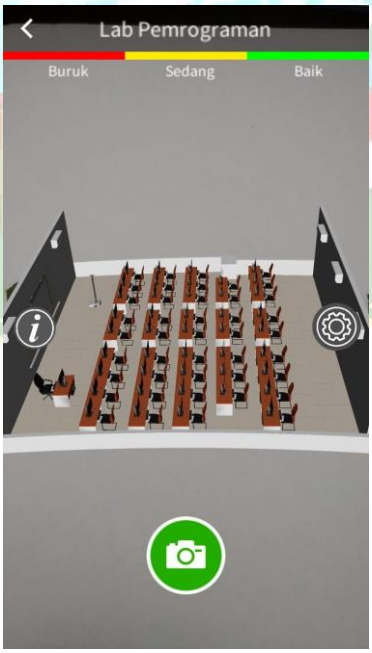
Zufria, I., 2013, Pemodelan Berbasis UML (Unified Modeling Language) dengan Strategi Teknik Orientasi Objek User Centered Design (UCD) dalam Sistem Administrasi Pendidikan. *Journal Sains & Teknologi*, 1 (1): 1–16.

LAMPIRAN

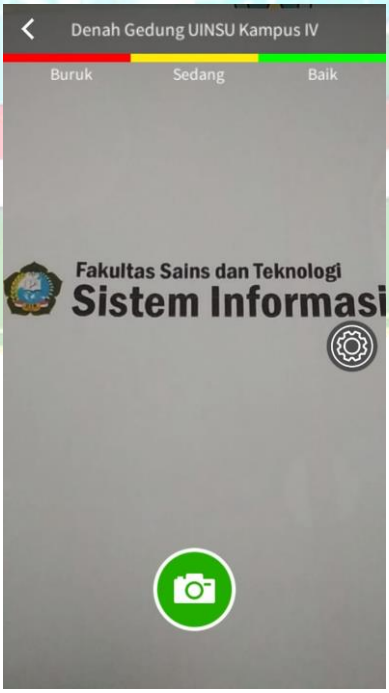
1. Lampiran Pengujian Oleh Pakar (Validator)

Nama Dosen : Aninda Muliani Harahap, M.Kom.
NIP : 198611292019032009
Jabatan : Dosen Program Studi Sistem Informasi

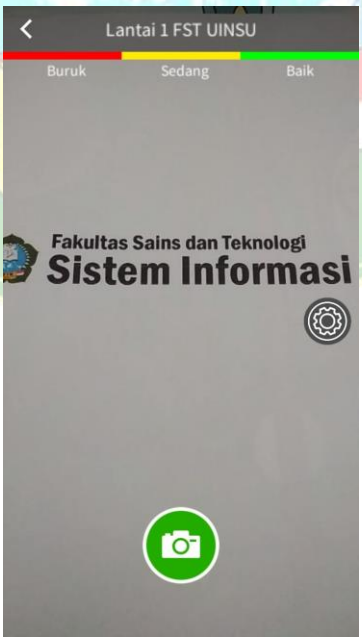
No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1.	Menjalankan aplikasi	Tampil halaman menu utama	Ok
	Tampilan Aplikasi: 		
2.	Klik menu fasilitas	Tampil halaman berisi daftar fasilitas	Ok
	Tampilan Aplikasi:		

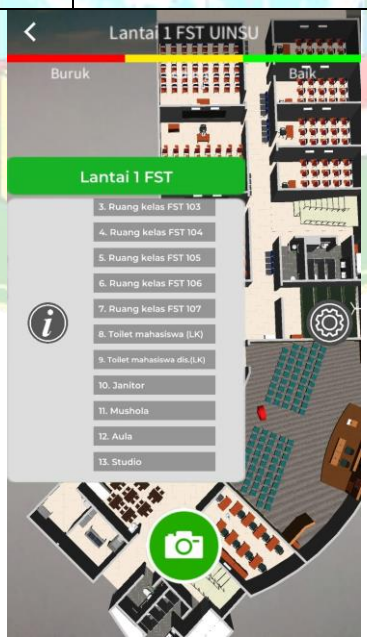
3.	Klik tombol lab pemrograman	Tampil layar kamera AR	Ok
	Tampilan aplikasi: 		
4.	Klik tombol kamera	Tampil hasil AR Fasilitas objek lab pemrograman	Ok
	Tampilan aplikasi: 		

5.	Klik tombol info	Tampil informasi/ keterangan	Ok
	Tampilan aplikasi:		
6.	Klik menu denah gedung	Tampil daftar gedung berupa tombol	Ok
	Tampilan aplikasi:		

7.	Klik tombol pusat administrasi	Tampil objek 3D gedung administrasi	Ok
	Tampilan aplikasi:		
8.	Klik tombol lihat denah gedung	Tampil layar kamera AR	Ok
	Tampilan aplikasi: 		

9.	Klik tombol kamera	Tampil hasil AR Kampus IV UINSU Medan	Ok
	Tampilan aplikasi:		
10.	Klik tombol info	Tampil daftar gedung dan memunculkan animasi yang menunjukkan lokasi gedung tersebut .	Ok
	Tampilan aplikasi:		

11.	Klik menu denah ruang	Tampil objek gedung FST – FKM dan pilihan lantai pada gedung tersebut.	Ok
	Tampilan aplikasi:		
12.	Klik tombol Lihat Denah Lantai 1	Tampil layar kamera AR	Ok
	Tampilan aplikasi: 		

13.	Klik tombol kamera	Tampil AR objek Lantai 1 Fakultas Sains dan Teknologi	Ok
	Tampilan aplikasi:		
14.	Klik tombol info	Tampil daftar ruangan dan memunculkan animasi pin lokasi sesuai ruangan yang dipilih.	Ok
			

15.	Klik menu informasi prodi	Tampil informasi-informasi mengenai Prodi Sistem Informasi berupa tombol.	Ok
	Tampilan aplikasi:		
16.	Klik tombol profil	Tampil informasi tentang profil Prodi Sistem Informasi	Ok
	Tampilan aplikasi:		

17.	Klik tombol bantuan	Tampil informasi petunjuk penggunaan aplikasi	Ok
	Tampilan aplikasi:		
18.	Klik tombol tentang aplikasi	Tampil informasi mengenai aplikasi yang sedang digunakan	Ok
	Tampilan aplikasi:		

19.	Klik tombol keluar	Keluar dari aplikasi	Ok
	Tampilan aplikasi:		

Medan, 7 Februari 2022
Dosen Penguji

Aninda Muliani Harahap, M.Kom
NIP: 198611292019032009

2. Lampiran Hasil Wawancara Dengan Kaprodi SI FST UINSU Medan

Narasumber : Samsudin, S.T., M.Kom.
NIP : 197612272011011002

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ada media pengenalan/promosi yang digunakan sebelumnya pada program studi Sistem Informasi saat masih di kampus I UIN Sumatera Utara?	Ya, ada.
2.	Media pengenalan/promosi apakah yang digunakan oleh program studi Sistem Informasi saat masih di kampus I UIN Sumatera Utara dan kapan media tersebut digunakan?	Program studi Sistem Informasi saat masih di kampus I UIN Sumatera Utara menggunakan brosur pada tahun 2015-2017 dan video profil serta website sampai sekarang ini sebagai media pengenalan/promosi dan media informasi.
3.	Menurut Bapak, lebih mudah melakukan promosi melalui media social atau media cetak?	Ya tentunya lebih mudah menggunakan media sosial karena bisa langsung di unggah ke media sosial atau webiste program studi Sistem Informasi dan bisa langsung dilihat oleh orang banyak. Namun, media cetak seperti brosur juga diperlukan untuk disebarluaskan pada saat pengabdian masyarakat.
4.	Apakah ada kendala selama ini pada media pengenalan/promosi program studi Sistem Informasi?	Kalau untuk media promosi sepertinya tidak ada masalah. Namun untuk media pengenalan perlu dikembangkan lagi agar mahasiswa baru semakin mengenal lebih dalam mengenai program studi Sistem Informasi FST UIN Sumatera Utara Medan.

5.	Menurut Bapak, seberapa pentingnya media pengenalan/ promosi bagi program studi Sistem Informasi?	Ya sangat penting, Alhamdulillah dengan media promosi yang digunakan saat ini, jumlah kuota untuk mahasiswa baru pada program studi Sistem Informasi tercukupi. Untuk media pengenalan tentunya akan disosialisasikan pada saat PBAK.
6.	Menurut pandangan Bapak, apakah media pengenalan/promosi yang paling efektif sampai sekarang ini?	Menurut saya yang paling efektif pada saat ini yaitu melalui media sosial atau media digital lainnya. Karena pada saat ini semua berbasis digital. Oleh itu dibutuhkan pengembangan untuk media pengenalan/promosi program studi Sistem Informasi agar lebih menarik lagi.
7.	Apakah sudah ada media pengenalan program studi Sistem Informasi pada kampus IV UIN Sumatera Utara?	Sudah ada, namun hanya video singkat saja.
8.	Menurut Bapak, apakah aplikasi *Augmented Reality* dibutuhkan sebagai media pengenalan pada program studi Sistem Informasi?	Ya sangat dibutuhkan untuk pengenalan kampus saat PBAK, selain untuk media pengenalan untuk mahasiswa baru agar lebih jelas, aplikasi *Augmented Reality* ini juga akan menjadi karya program studi Sistem Informasi untuk mahasiswa baru agar dapat mencari informasi melalui *smarpthone*.
9.	Kriteria apa saja yang dibutuhkan agar aplikasi *Augmented Reality* dapat menjadi media pengenalan yang menarik?	Tentunya menggunakan objek 3D yang menarik, seperti objek 3D dengan interior gedung atau ruangan kampus. Jadi bisa dilihat isi didalam suatu gedung dan ruangan tersebut.

10.	Apakah ada saran dari Bapak agar aplikasi *Augmented Reality* dapat menjadi media pengenalan yang baik untuk program studi Sistem Informasi?	Saran dari saya, aplikasi media pengenalan dengan *Augmented Real*ity ini harus menggunakan metode *Markerless* agar mudah digunakan oleh penggunanya yaitu mahasiswa baru. Kemudian aplikasi ini harus mempunyai fitur untuk mengetahui letak gedung dan juga ruangan pada kampus IV UIN Sumatera Utara Medan.

Medan, 18 Oktober 2021

Narasumber,

Ketua Prodi Sistem Informasi

UIN Sumatera Utara Medan

Samsudin, S.T., M.Kom.

NIP. 197612272011011002

3. Lampiran Hasil Wawancara Dengan Kabid Humas HIMPROSI

Narasumber : Rika Pirmasari Purba
NIM : 0702183176

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat pengenalan lingkungan kampus pada saat PBAK?	Ya ada.
2.	Siapa saja biasanya yang terlibat dalam pengenalan lingkungan kampus pada saat PBAK?	Ya tentunya mahasiswa baru sebagai peserta, dan HIMPROSI sebagai panitia.
3.	Pada hari keberapakah biasanya kegiatan pengenalan lingkungan kampus dilakukan?	Pada hari terakhir PBAK.
4.	Media pengenalan apakah yang biasanya dipakai untuk memperkenalkan lingkungan kampus, terutama prodi SI?	Media pengenalan yang dipakai yaitu video, baik PBAK secara daring maupun luring.
5.	Mengapa media pengenalan tersebut dipakai?	Karena mudah memakainya, hanya tinggal diputar saja saat akan diperkenalkan.
6.	Apakah ada kendala ketika memperkenalkan lingkungan kampus menggunakan media tersebut?	Video terbatas, tidak bisa melihat denah dari fasilitas yang ada. Kemudian kurangnya petunjuk mengenai denah gedung.
5.	Apakah aplikasi media pengenalan lingkungan kampus dengan *Augmented Reality* dapat	Tentu saja, karena memudahkan mahasiswa untuk melihat dan mencari fasilitas yang ada di prodi SI UINSU

	mempermudah sebagai media pengenalan saat PBAK?	Medan, denah gedung kampus IV UINSU Medan dan denah ruangan FST.
6.	Ketika aplikasi sudah selesai, apakah akan dipakai sebagai media pengenalan kampus?	Ya InsyaAllah akan dipakai untuk mempermudah sosialisasi kepada mahasiswa baru.

Medan, 27 Oktober 2021
Narasumber,
Kabid Humas HIMPROSI
UIN Sumatera Utara Medan

Rika Pirmasari Purba
NIM. 0702183176

4. Lampiran Hasil Kuisioner Pengetahuan Mahasiswa Baru Mengenai Lingkungan Kampus

Responden : Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi
Angkatan : 2021

Email

dymasfatthurrohim@gmail.com

hakimstp25@gmail.com

welfcrozo292@gmail.com

utamaarya69@gmail.com

windianindaftrh@gmail.com

ghinazahidah23@gmail.com

wahyuputraprayuda03@gmail.com

chirildaadinda@gmail.com

Nama Mahasiswa/i

72 jawaban

RA. Ghina Zahidah

Wahyu Putra Prayuda

ADINDA CHIRILDA

Ismi Hamidah Rasyad

Novita rizky andini

Adi Gunawan Silalahi

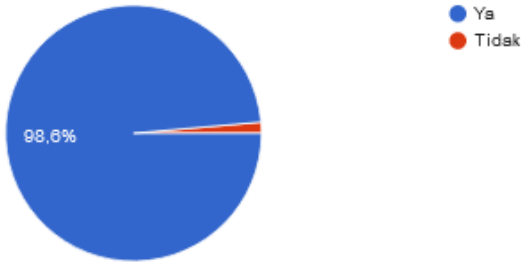
NANDA WAHYUDI TANJUNG

Dian putri kinanti

MUHAMMAD TAUFIK HIDAYAT

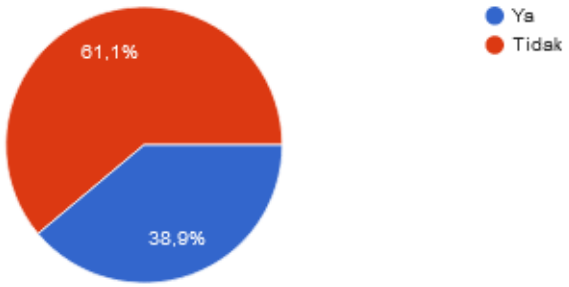
Apakah kamu mengetahui Prodi SI FST UINSU telah berpindah operasi ke kampus IV UINSU Tuntungan?

72 jawaban



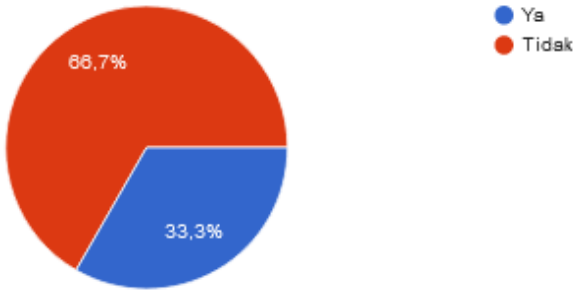
Apakah kamu mengetahui fasilitas yang ada di Prodi SI FST UINSU?

72 jawaban



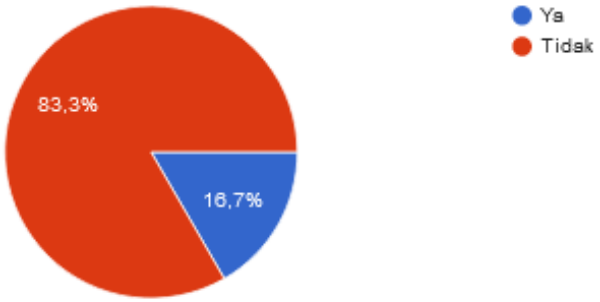
Apakah kamu mengetahui seluruh gedung yang ada di kampus IV UINSU Tuntungan?

72 jawaban



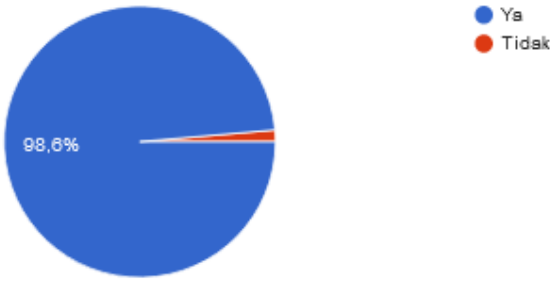
Apakah kamu mengetahui denah ruangan gedung FST UINSU di kampus IV UINSU Tuntungan?

72 jawaban



Untuk mempermudah mengetahui fasilitas yang dipakai prodi SI, denah gedung kampus IV UINSU dan denah ruangan FST, Apakah kamu setuju jika dibuat sebuah aplikasi Augmented Reality untuk memberikan informasi tersebut?

72 jawaban



UIN
SUMATERA UTARA
MEDAN

5. Lampiran source code pendukung aplikasi

a.) Pindah scene:

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

public class pindahscene : MonoBehaviour
{
    public void scene(string scene)
    {
        Application.LoadLevel (scene);
    }
}
```

b.) Pop up scene:

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

public class Popup : MonoBehaviour{
    public Canvas canvas;
    public bool a = false;
    public void popup()
    {
        if (a == false)
        {
            a = true;
            canvas.enabled = true;
        }else if (a == true)
        {
            a = false;
            canvas.enabled = false;
        }
    }
}
```

c.) Quit scene:

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

public class Quit : MonoBehaviour
{
    public void Quitapp()
    {
        Application.Quit();
    }
}
```