

**PEMBUATAN APLIKASI KREATIVITAS DALAM PENGGUNAAN
GAMELAN MENGGUNAKAN *AUGMENTED REALITY*
(Studi Kasus : SMP Negeri 5 Purwokerto)**

Skripsi



Disusun oleh

Septiana Nur Hidayah

15.11.0268

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2019**

**PEMBUATAN APLIKASI KREATIVITAS DALAM PENGGUNAAN
GAMELAN MENGGUNAKAN *AUGMENTED REALITY*
(Studi Kasus : SMP Negeri 5 Purwokerto)**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh

Septiana Nur Hidayah

15.11.0268

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2019**

PERSETUJUAN

Skripsi

**PEMBUATAN APLIKASI KREATIVITAS DALAM PENGGUNAAN
GAMELAN MENGGUNAKAN *AUGMENTED REALITY*
(Studi Kasus : SMP Negeri 5 Purwokerto)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Septiana Nur Hidayah

15.11.0268

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 26 Maret 2019

Dosen Pembimbing,



Sitaresmi Wahyu Handani, M.Kom.
NIDN. 0620028401

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Tanggal 4 April 2019

Ketua STMIK AMIKOM PURWOKERTO,



Dr. Berhilana, M.Kom., M.Si.
NIK. 2005.09.1.001

PENGESAHAN

Skripsi

PEMBUATAN APLIKASI KREATIVITAS DALAM PENGGUNAAN
GAMELAN MENGGUNAKAN *AUGMENTED REALITY*
(Studi Kasus : SMP Negeri 5 Purwokerto)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Septiana Nur Hidayah

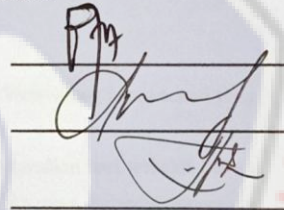
15.11.0268

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 4 April 2019

Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si.
NIDN. 0602127301

Nurfaizah, M.Kom.
NIDN. 0625028801

Sitairesmi Wahyu Handani, M.Kom.
NIDN. 0620028401

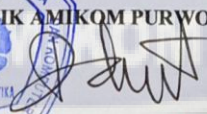


Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Tanggal 4 April 2019



Ketua Program Studi Teknik Informatika,
STMIK AMIKOM PURWOKERTO

Didit Suhartono, M.Kom
NIK. 2016.10.1.028



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Septiana Nur Hidayah
NIM : 15.11.0268
Program Studi : Teknik Informatika
Perguruan Tinggi : STMIK AMIKOM PURWOKERTO

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Pembuatan Aplikasi Kreativitas dalam Penggunaan Gamelan Menggunakan *Augmented Reality* (Studi Kasus : SMP Negeri 5 Purwokerto)
Dosen Pembimbing 1 : Sitaresmi Wahyu Handani, M.Kom.
Dosen Pembimbing 2 : -

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 26 Maret 2019

Yang menyatakan,



Nur Hidayah

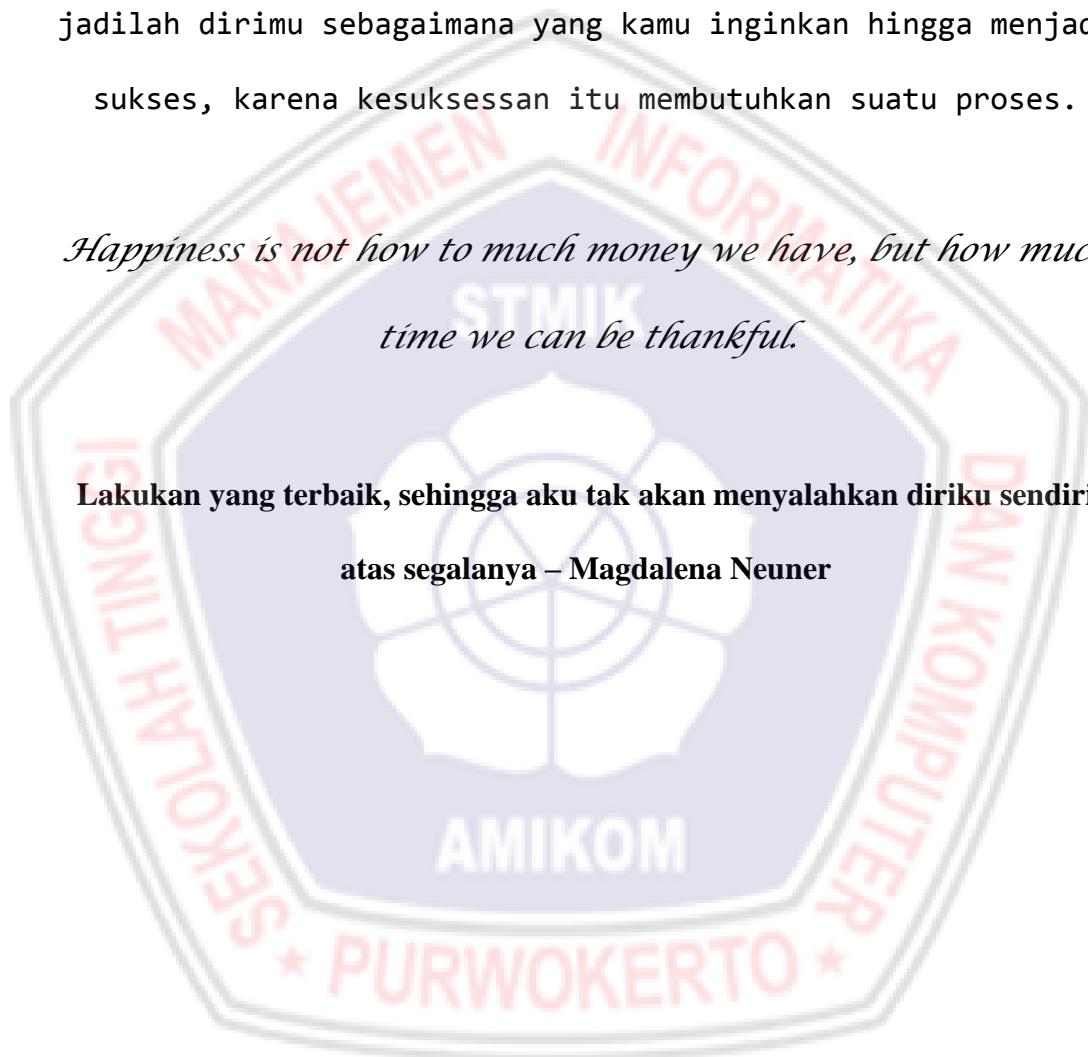
NIM. 15.11.0268

MOTTO

Jika orang lain bisa, maka aku juga termasuk bisa. Maka jadilah dirimu sebagaimana yang kamu inginkan hingga menjadi sukses, karena kesuksesan itu membutuhkan suatu proses.

Happiness is not how to much money we have, but how much time we can be thankful.

Lakukan yang terbaik, sehingga aku tak akan menyalahkan diriku sendiri atas segalanya – Magdalena Neuner

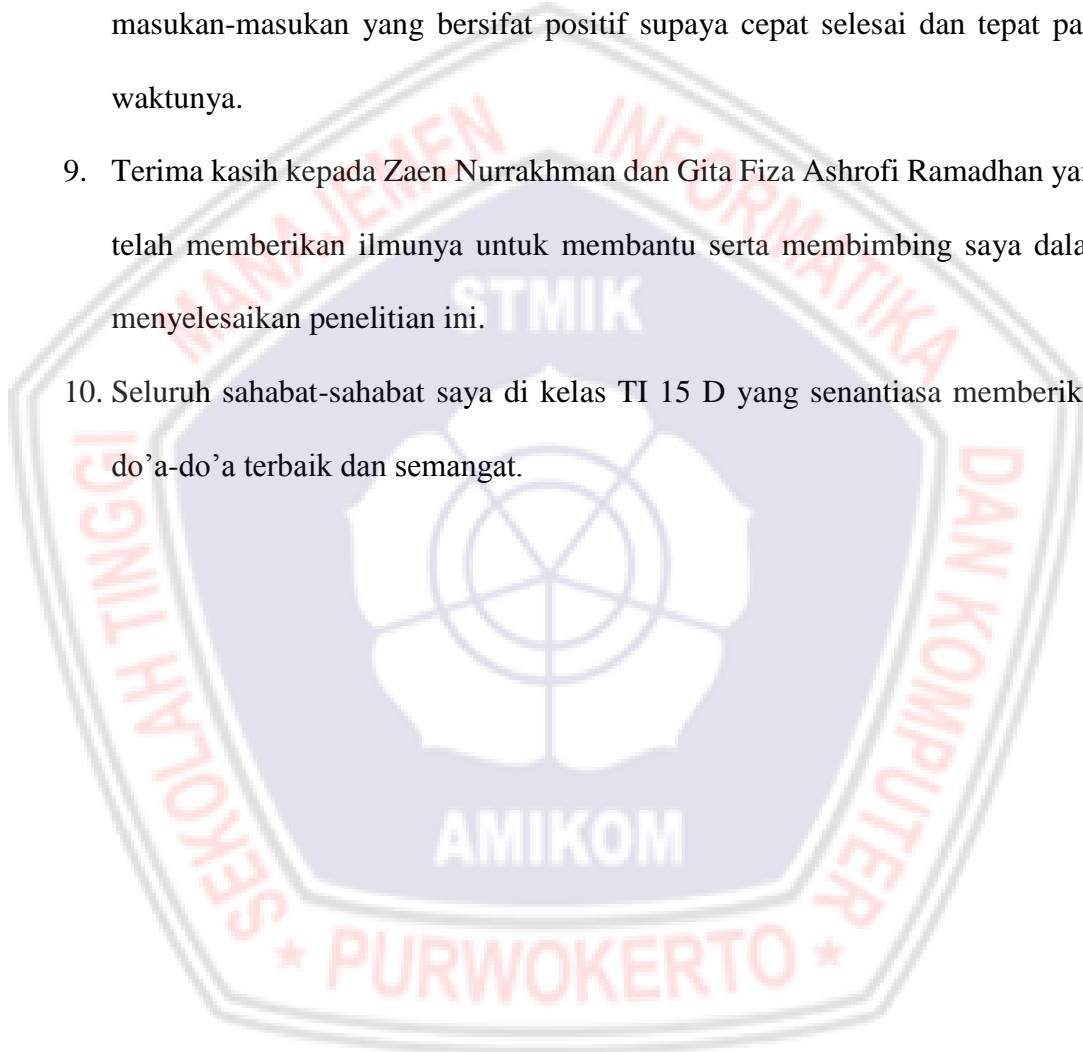


PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrobbil'alamin, puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahNya saya dapat menyelesaikan laporan penelitian ini dengan sebaik – baiknya. Saya persembahkan skripsi ini dengan sepenuh terima kasih kepada :

1. Allah Subhanahu wata'ala atas segala rahmat dan nikmatNya yang diberikan kepada saya dan senantiasa memberikan kemudahan disetiap kesulitan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu.
2. Kedua orang tua saya yang tercinta Bapak Darso dan Ibu Suwarti yang sudah memberikan cinta, keluarga yang selalu memberikan do'a dan semangat. Semoga dengan ini bisa membuat bangga keduanya.
3. Kepada kedua kakak saya Purwanto dan Suci yang memberikan semangat dan do'a terbaik untuk saya.
4. Pihak SMP Negeri 5 Purwokerto yang sudah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian disana sebagai studi kasus dalam penelitian saya.
5. Kepada Bapak Kwat Waluyo selaku guru pengampu mata pelajaran Seni Budaya yang sudah membantu dalam proses berjalannya penelitian, terima kasih atas waktu dan bantuannya selama proses penelitian.
6. Terima kasih kepada Ibu Sitaresmi Wahyu Handani, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang senantiasa meluangkan waktu dan memberikan masukan-masukkan yang bermanfaat kepada saya.

7. Sahabat-sahabat saya yang terhebat THEP'S (Prawita Wening, Eka Febriyanti, Hendrik Armento, dan Andri Laksono) yang selalu menemani, menyemangati, mendo'akan saya dikala senang maupun susah.
8. Terima kasih untuk orang spesial yang selalu nyemangati dan memberi masukan-masukan yang bersifat positif supaya cepat selesai dan tepat pada waktunya.
9. Terima kasih kepada Zaen Nurrakhman dan Gita Fiza Ashrofi Ramadhan yang telah memberikan ilmunya untuk membantu serta membimbing saya dalam menyelesaikan penelitian ini.
10. Seluruh sahabat-sahabat saya di kelas TI 15 D yang senantiasa memberikan do'a-do'a terbaik dan semangat.



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan seluruh rahmat, kasih sayang dan keberkahan tiada batas dan henti sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan karya tulis ini sebagai tugas akhir dengan lancar. Dan tak lupa Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad Shallallahu alaihi wasallam beserta keluarga, dan sahabat-sahabatnya. Karya tulis ini berjudul “Perancangan Aplikasi Kreativitas dalam Penggunaan Gamelan Menggunakan *Augmented Reality* (Studi Kasus : SMP Negeri 5 Purwokerto)”. Sebagai bentuk penghargaan penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung penulis dalam proses penyelesaian tugas akhir ini, antara lain kepada

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya.
2. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Purwokerto.
3. Bapak Didit Suhartono, M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Ibu Sitaresmi Wahyu Handani, M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bekerjasama dan memberi masukan-masukan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Seluruh Staff Pengajar (Dosen) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Purwokerto atas segala limpahan ilmu yang diperoleh penulis selama menimba ilmu di Program Studi Teknik Informatika.

6. Kepada orang tua, dan kakak tercinta yang selalu mendoakan serta mendukung saya.
7. Seluruh teman-teman SI/TI angkatan 2015 yang selalu memberikan bantuan dan saran dalam pengerjaan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan, kekurangan dan masih jauh dari kata kesempurnaan baik dari segi penulisan maupun penyajian. Kritik dan saran yang sifatnya membangun sangatlah penulis harapkan, semoga hasil karya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membutuhkan.

Purwokerto, 26 Maret 2019

Penulis,

Septiana Nur Hidayah

