IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS ANDROID

(Studi Kasus: Kwartir Cabang Kabupaten Purbalingga)

Skripsi

Disusun oleh

Cahya Giwangkara Yuliawan

16.11.0287

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO

PURWOKERTO

2021

IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS ANDROID

(Studi Kasus: Kwartir Cabang Kabupaten Purbalingga)

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer

Disusun oleh

Cahya Giwangkara Yuliawan
16.11.0287

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2021

PERSETUJUAN

Skripsi

IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus: Kwartir Cabang Kabupaten Purbalingga)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cahya Giwangkara Yuliawan
16.11.0287

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 10 Juli 2021

Dosen Pembimbing 1,	**Dosen Pembimbing 2,**
Desty Rakhmawati, S.Si., M.Sc.	**Luzi Dwi Oktaviana, S.Kom., M.MSI.**
NIDN. 0616128702	**NIDN. 0617109201**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 11 Desember 2021

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer	
Dekan,	**Kaprodi Informatika**
Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.	**Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs.**
NIK. 2012.09.1.009	**NIK. 2013.09.1.017**

PENGESAHAN

Skripsi

IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus: Kwartir Cabang Kabupaten Purbalingga)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cahya Giwangkara Yuliawan
16.11.0287

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 11 Desember 2021

Rujianto Eko Saputro, M.Kom. _____
NIDN. 0611118204

Nurfaizah, M.Kom. _____
NIDN. 0625028801

Desty Rakhmawati, S.Si., M.Sc. _____
NIDN. 0616128702

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 11 Desember 2021

Mengetahui,
Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa	: Cahya Giwangkara Yuliawan
NIM	: 16.11.0287
Program Studi	: Informatika
Fakultas	: Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi	: Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi	: Implementasi Augmented Reality Pada Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Android (Studi Kasus : Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kabupaten Purbalingga)
Dosen Pembimbing 1	: Desty Rakhmawati, S.Si., M.Sc.
Dosen Pembimbing 2	: Luzi Dwi Oktaviana, S.Kom., M.MSI.

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, 10 Juli 2021
Yang menyatakan,

Bermaterai
10000

Cahya Giwangkara Yuliawan
NIM. 16.11.0287

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran dalam mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh rasa terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya Bapak Suryanto dan Ibu Muldiasih yang selalu support dan mendoakan saya, terima kasih untuk semua dukungan dan motivasi yang tiada henti.
2. Budhe, Pakdhe, dan adik saya Diaz Cahyani Salsabila, Said Hanif Fauzan yang telah mendukung dari awal sampai saat ini dan terima kasih juga untuk Nofita Sufiyani yang selalu memotivasi dalam mengerjakan skripsi, semoga selalu dimudahkan dalam segala hal.
3. Ibu Desty Rakhmawati, S,Si., M.Sc. dan ibu Luzi Dwi Oktaviana, S.Kom., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu dan fikirannya untuk membimbing saya selama penelitian ini.
4. Teman-teman seperjuangan kelas TI16C Charir Maulana Achsan, Bagus Budi Santoso, Dimas Galih, Dedy Subekhi, Fadhel Imadudin Zanki, Danang Aldy Kurniawan, Aziz Nur Rahman yang selalu memberi dukungan, motivasi, dalam mengerjakan skripsi.
5. Oktri Fiana Dewi, Deden Winanto, Bagus Budi Santoso yang selalu membantu dan mensupport dalam pengerjaan skripsi.
6. Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kabupaten Purbalingga, Danu Ginta Indra Prasta yang selalu membimbing, mensupport saya untuk menyelesaikan

skripsi.

7. Rekan-rekan Dewan Kerja Cabang Kabupaten Purbalingga yang selalu mensupport saya untuk menyelesaikan skripsi. Terima kasih dan sukses untuk kalian semua.

MOTTO

GUNAKAN WAKTU MASA MUDAMU DENGAN BIJAKSANA, KARENA WAKTU YANG HILANG TIDAK AKAN PERNAH BISA TERULANG.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan nikmat karunia, rahmat serta taufik hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Implementasi *Augmented Reality* Pada Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Pramuka Berbasis *Android*".

Skripsi ini disusun guna memenuhi tugas dan melengkapi syarat memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) program studi Informatika di Universitas Amikom Purwokerto. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu baik secara moril maupun spiritual sehingga terselesaikanlah skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs. selaku Kaprodi Informatika.
4. Ibu Desty Rakhmawati, S,Si., M.Sc. dan ibu Luzi Dwi Oktaviana, S.Kom., M.Si. selaku dosen pembimbing yang selalu sabar memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
5. Dosen-dosen Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan banyak ilmu, wawasan, dan motivasi.

6. Kepada Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kabupaten Purbalingga yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian skripsi.

7. Keluarga saya yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan.

Hanya ucapan terimakasih dan maaf yang sebesar-besarnya atas segalanya. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan perlindungan dan rahmat kepada kita semua.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan penulis harap dapat dikembangkan lagi agar menjadi hasil karya yang lebih baik lagi nantinya. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

Penulis,