

LAMPIRAN

Lampiran Hasil Cek Antiplagiasi

Similarity Report

PAPER NAME
TA-18.N1.0013.docx

WORD COUNT 9195 Words	CHARACTER COUNT 58328 Characters
PAGE COUNT 35 Pages	FILE SIZE 184.5KB
SUBMISSION DATE Apr 14, 2023 7:19 AM GMT+7	REPORT DATE Apr 14, 2023 7:20 AM GMT+7

● **13% Overall Similarity**
The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 12% Internet database
- 3% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 6% Submitted Works database

● **Excluded from Similarity Report**

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 10 words)

[Summary](#)

Lampiran Dokumen Penelitian

1. Surat Izin Penelitian yang ditujukan kepada Bappeda Kota Pekalongan.



Lampiran 2.Surat Izin Penelitian ditujukan untuk Bappeda

2. Surat Izin Penelitian yang ditujukan kepada UPTD Museum Batik Pekalongan.




Lampiran 3. Surat Izin Penelitian ditujukan untuk UPTD Museum Batik

3. Surat Izin Penelitian yang sudah mendapatkan persetujuan dan cap dari Kesbangpol Kota Pekalongan.



Lampiran 4. Persetujuan Izin Penelitian Dari Kesbangpol Kota Pekalongan

4. Surat Izin Penelitian yang ditujukan untuk DPMPTSP Kota Pekalongan.


Unika
SOEGIJAPRANATA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1 Bendan Duwur Semarang 50234
Telp. (024) 8441555, 8909003 (hunting) Fax. (024) 8415429 - 8445265
e-mail: unika@unika.ac.id http://www.unika.ac.id

No : 053/B.7.3/IKOM/1/2023 Semarang, 5 Januari 2023
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian


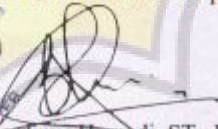
Kepada Yth.
Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP)
Jl. Jaksa Agung R. Soeprpto No 1 Podosugih Pekalongan Barat
Kota Pekalongan

Dengan hormat,
Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan sebagai syarat penyusunan skripsi atas nama:

Nama : Hansel
NIM : 18.N1.0013
Program Studi : Sistem Informasi
Telepon : 082325009481
Alamat Email : 18n10013@student.unika.ac.id

Dengan judul penelitian "**Pengembangan *Augmented Reality* di Museum Batik Pekalongan**" hendak mengajukan permohonan untuk melakukan survei dan pengambilan foto objek-objek museum yang akan dijadikan animasi.

Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.


Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Bernardinus Hamadi, ST., MT., Ph.D.
NPP. 5811994158

Lampiran 5.Surat Izin Penelitian ditujukan untuk DPMPTSP

5. Dokumen persetujuan penelitian yang diterbitkan oleh Badan Perencanaan Pembangunan, Penelitian, Dan Pengembangan Daerah Kota Pekalongan.

**PEMERINTAH KOTA PEKALONGAN**
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN,
PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAERAH
Jl. Sriwijaya No. 44 Pekalongan 51111 Telp. (0285) 423223 Fax (0285) 423223-303
Website: <http://bappeda.pekalongankota.go.id> Email : pekalongankota.bappeda@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 070/605/IX/2022

I. DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian
2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah Nomor 070/0013894 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian

II. MEMBACA : 1. Surat dari Dekan Fakultas Ilmu Komputer Unika Soegijapranata Nomor: 094/B.7.3/IKOM/III/2022 tanggal 15 maret 2022 Perihal Permohonan ijin Penelitian
2. Surat dari Kepala Badan Kesbangpol Kota Pekalongan Nomor: 070/486/IX/2022 tanggal 22 September 2022

III. Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Badan Perencanaan Pembangunan, Penelitian dan Pengembangan Daerah Kota Pekalongan bertindak atas nama Walikota Pekalongan **MENERANGKAN** atas pelaksanaan kegiatan Penelitian/Riset/Survey/~~Praktik Kerja Lapangan/Kuliah Kerja Nyata~~ di wilayah Kota Pekalongan yang dilaksanakan oleh:

1. Nama Peneliti : Hansel
2. Alamat Peneliti : Jl. Selat Selayar No.28 Kel. Panjang Wetan Kec. Pekalongan Utara Kota Pekalongan
3. Judul Penelitian : Pengembangan Augmented Reality di Museum Batik Pekalongan
4. Tujuan Penelitian : Skripsi
5. Tempat/Lokasi : Kota Pekalongan
6. Lamanya Penelitian : 26-09-2022 s.d. 30-12-2022
7. Bidang Penelitian : TIK
8. Status Penelitian : Baru
9. Penanggung Jawab : Bernardinus Hamadi, ST., MT., Ph.D
10. Anggota Peneliti : -
11. Institusi/Lembaga : Unika Soegijapranata

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan kegiatan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah;
- b. Apabila masa berlakunya Surat Keterangan ini telah habis sedang pelaksanaannya belum selesai, maka perpanjangan waktu harus diajukan kembali kepada Kepala Badan Perencanaan Pembangunan, Penelitian dan Pengembangan Daerah Kota Pekalongan;
- c. Setelah kegiatan selesai, harus menyerahkan Laporan Pelaksanaan kepada Kepala Badan Perencanaan Pembangunan, Penelitian dan Pengembangan Daerah Kota Pekalongan.

IV. Surat Keterangan ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku lagi, apabila pemegang surat ini tidak menaati ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Dikeluarkan di : Pekalongan
Pada tanggal : 27-09-2022

An. KEPALA BADAN PERENCANAAN
PEMBANGUNAN, PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN DAERAH KOTA
PEKALONGAN
Kepala Bidang Penelitian dan Pengembangan


SEVINA MAHARDINI, ST., MT., M.Sc
NIP. 19820925 200604 2 009

Cek keaslian dokumen dengan scan QR code berikut ini :



TEMBUSAN Dikirim Kepada Yth ;

1. Walikota Pekalongan (sebagai laporan);
2.;
3. Sdr.;
4. Arsip

6. Dokumen Persetujuan Perpanjangan masa Penelitian yang diterbitkan oleh Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPSTP) Kota Pekalongan.



PEMERINTAH KOTA PEKALONGAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jaksa Agung R. Soeprapto No. 1 Kota Pekalongan Kode Pos 51111
Telp. (0285) 432086, 085100925600 Fax. (0285) 420428 Email: oss@pekalongankota.go.id
Website: <https://oss.pekalongankota.go.id>

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 070/SKP-KP/016/I/2023

- I. DASAR
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian
 2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah Nomor 070/0013894 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian
- II. MEMBACA
1. Surat dari Universitas Katolik Soegijapranata Nomor: 053/B.7.3/IKOM/I/2023 tanggal 06 Januari 2023
 2. Surat dari Kepala Badan Kesbangpol Kota Pekalongan Nomor: 070/028/I/2023 tanggal 10-01-2023
- III. Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Pekalongan bertindak atas nama Walikota Pekalongan **MENERANGKAN** atas pelaksanaan kegiatan **Penelitian** di wilayah Kota Pekalongan yang dilaksanakan oleh:
1. Nama : HANSEL
 2. Alamat : JL. SELAT SELAYAR NO.28 RT 004 RW 010 KEL. PANJANG WETAN KEC. PEKALONGAN UTARA KOTA PEKALONGAN
 3. Judul Penelitian : Pengembangan Augmented Reality di Museum Batik Pekalongan
 4. Keperluan Kegiatan : Penyusunan Skripsi
 5. Tempat/Lokasi Penelitian/Pengambilan data : Museum Batik Kota Pekalongan
 6. Lamanya Kegiatan : 16-01-2023 s.d 06-03-2023
 7. Bidang : TIK
 8. Status : Perpanjangan
 9. Penanggung Jawab : Bernardinus Harnadi, ST., MT., Ph.D.
 10. Anggota : Hansel
 11. Institusi/Lembaga : Universitas Katolik Soegijapranata

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan kegiatan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah;
- b. Apabila masa berlakunya Surat Keterangan ini telah habis sedang pelaksanaannya belum selesai, maka perpanjangan waktu harus diajukan kembali kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Pekalongan;
- c. Setelah kegiatan selesai, harus menyerahkan Laporan Pelaksanaan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Pekalongan.

1. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSR-BSSN.
2. Dalam hal terjadi kekeliruan isi dokumen ini akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya.
3. Untuk memastikan keaslian dokumen ini, silahkan validasi dokumen ini melalui halaman <https://siskopex.pekalongankota.go.id/ite>



Lampiran Dokumentasi Penelitian

AUGMENTED REALITY

DAPATKAN PENGALAMAN BARU MENGENAL BATIK MELALUI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS SNAPCHAT

Kini batikman hadir untuk memberi kalian informasi mengenai setiap koleksi batik.

Ruang Pamer 2 Ruang Pamer 3

PANDUAN PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY BERBASIS SNAPCHAT "SNAPCODE BATIKMAN"

1 LANGKAH 1

Install Snapchat

*Menginstall Snapchat pada perangkat Android:

1. Buka Google Play Store pada perangkat Anda.
2. Cari aplikasi Snapchat dengan mengetik "Snapchat" di kolom pencarian.
3. Klik "Install" di halaman aplikasi Snapchat.
4. Setelah aplikasi selesai diinstal, klik "Buka" untuk memulai menggunakan Snapchat.

*Menginstall Snapchat pada perangkat iOS:

1. Buka App Store pada perangkat Anda.
2. Cari aplikasi Snapchat dengan mengetik "Snapchat" di kolom pencarian.
3. Klik "Get" untuk mengunduh dan menginstal aplikasi Snapchat.
4. Setelah aplikasi selesai diinstal, klik "Buka" untuk memulai menggunakan Snapchat.

2 LANGKAH 2

Menggunakan Snapcode

*Untuk menggunakan Snapcode Batik di Snapchat:

1. Buka aplikasi Snapchat pada perangkat Anda.
2. Klik ikon kamera di bagian tengah bawah layar untuk membuka kamera.
3. Posisikan kamera anda pada Snapcode / Barcode yang tertempel pada setiap koleksi Batik.
4. Jika Snapcode berhasil di scan, maka akan muncul *Pop Up* yang ketika di klik akan mengarah ke Filter Batik.
5. Setelah masuk ke Filter Batik, arahkan kamera pada kain batik untuk memunculkan batikman yang dapat memberi anda informasi batik.
6. Lakukan cara yang sama untuk menggunakan Snapcode batik lain yang tertempel pada tiap koleksi kain batik.
7. Setelah anda membaca panduan penggunaan ini, cobalah melakukan scan pada snapcode dibawah ini lalu arahkan kamera anda pada poster ini.

PREVIEW

SCAN DISINI



Copyright © Hansel Student in Unika Soerjajpranata

AUGMENTED REALITY

DAPATKAN PENGALAMAN BARU MENGENAL BATIK MELALUI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS SNAPCHAT

Kini batikman hadir untuk memberi kalian informasi mengenai setiap koleksi batik.

Ruang Pamer 2 Ruang Pamer 3



PANDUAN PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY BERBASIS SNAPCHAT "SNAPCODE BATIKMAN"

1

LANGKAH 1 Install Snapchat

*Menginstall Snapchat di perangkat Android:

1. Buka Google Play Store pada perangkat Anda.
2. Cari aplikasi Snapchat dengan mengetik "Snapchat" di kolom pencarian.
3. Klik "Install" di halaman aplikasi Snapchat.
4. Setelah aplikasi selesai diinstal, klik "Buka" untuk memulai menggunakan Snapchat.

*Menginstal Snapchat di perangkat iOS:

1. Buka App Store pada perangkat Anda.
2. Cari aplikasi Snapchat dengan mengetik "Snapchat" di kolom pencarian.
3. Klik "Get" untuk mengunduh dan menginstal aplikasi Snapchat.
4. Setelah aplikasi selesai diinstal, klik "Buka" untuk memulai menggunakan Snapchat.

2

LANGKAH 2 Menggunakan Snapcode

*Untuk menggunakan Snapcode Batik di Snapchat:

1. Buka aplikasi Snapchat pada perangkat Anda.
2. Klik ikon kamera di bagian tengah bawah layar untuk membuka kamera.
3. Posisikan kamera anda pada Snapcode / Barcode yang tertempel pada setiap koleksi Batik.
4. Jika Snapcode berhasil di scan, maka akan muncul *Pop Up* yang ketika di klik akan mengarah ke Filter Batik.
5. Setelah masuk ke Filter Batik, arahkan kamera pada kain batik untuk memunculkan batikman yang dapat memberi anda informasi batik.
6. Lakukan cara yang sama untuk menggunakan Snapcode batik lain yang tertempel pada tiap koleksi kain batik.

Note : Jika Sudah Muncul Objek Pada Kamera, Pastikan Posisi Kamera Tetap Fokus Mengarah Ke Pandangan Kain Batik Agar Audio Tidak Hilang, Namun Jika Audio Hilang, Ulangi Mengakses Snapcode Dengan Cara Yang Sama.



PREVIEW



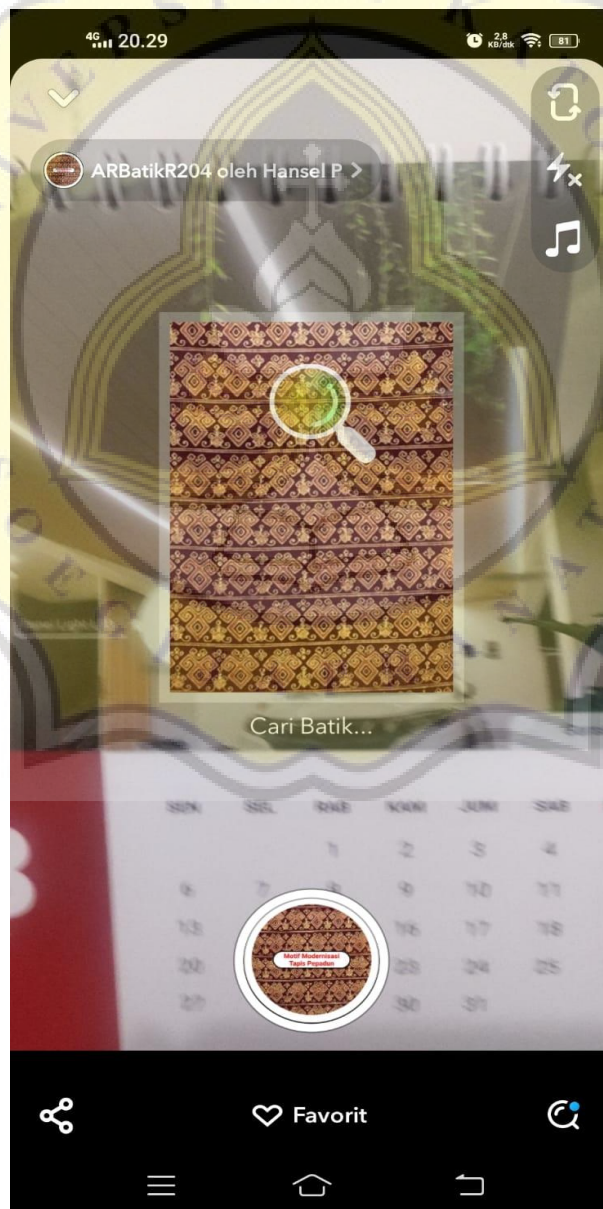
Copyright © Hansel, Student in Unika Soegijapranata

Snapcode





Lampiran 10.Snapcode











AUGMENTED REALITY

DAPATKAN PENGALAMAN BARU MENGENAL BATIK MELALUI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS SNAPCHAT

Kali下半年 hadir untuk memberi kalian informasi mengenai setiap kelentek batik.

KuangPasar 1 KuangPasar 2

PANDUAN PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY BERBASIS SNAPCHAT "SNAPCODE BATIKMAN"

1

LANGKAH 1
Instal Snapchat

***Menginstal Snapchat pada perangkat Android:**

1. Buka Google Play Store pada perangkat Anda.
2. Cari aplikasi Snapchat dengan mengetik "Snapchat" di kolom pencarian.
3. Klik "Instal" di halaman aplikasi Snapchat.
4. Setelah aplikasi selesai diinstal, klik "Buka" untuk memulai menggunakan Snapchat.

***Menginstal Snapchat pada perangkat iOS:**

1. Buka App Store pada perangkat Anda.
2. Cari aplikasi Snapchat dengan mengetik "Snapchat" di kolom pencarian.
3. Klik "Get" untuk mengunduh dan menginstal aplikasi Snapchat.
4. Setelah aplikasi selesai diinstal, klik "Buka" untuk memulai menggunakan Snapchat.

2

LANGKAH 2
Menggunakan Snapcode

***Untuk menggunakan Snapcode Batik di Snapchat:**

1. Buka aplikasi Snapchat pada perangkat Anda.
2. Klik ikon kamera di bagian tengah bawah layar untuk membuka kamera.
3. Posisikan kamera anda pada Snapcode / Barcode yang tertera pada setiap kelentek Batik.
4. Jika Snapcode berhasil di scan, maka akan muncul Pip Up yang ketika di klik akan mengarah ke Film Batik.
5. Setelah masuk ke Film Batik, arahkan kamera pada film batik untuk memunculkan informasi yang dapat memberi anda informasi batik.
6. Lakukan cara yang sama untuk menggunakan Snapcode batik lain yang tertera pada setiap kelentek lain batik.
7. Setelah anda membaca panduan penggunaan ini, cobalah melakukan scan pada snapcode di bawah ini lalu arahkan kamera anda pada poster ini.



Pertanyaan Kuesioner

No	Variabel	Kode Pertanyaan	Pertanyaan	Skor Jawaban
X1	Performance Expectancy (PE)	X1.P1	Seberapa Efektif penggunaan teknologi Augmented Reality pada Museum Batik dalam meningkatkan pemahaman anda tentang Batik ?	Skor 1 = Sangat Tidak Efektif, Skor 2 = Tidak Efektif, Skor 3 = Cukup Efektif, Skor 4 = Efektif, Skor 5 = Sangat Efektif
		X1.P2	Seberapa efektif peran teknologi Augmented Reality dalam memberikan kemudahan akses untuk mendapatkan informasi tentang batik ?	
		X1.P3	Sebagai pengunjung menurut anda seberapa efektif peran teknologi Augmented Reality dalam membantu meningkatkan minat dan keinginan anda untuk ingin belajar lebih lanjut tentang batik ?	
X2	Effort Expectancy (EE)	X2.P1	Bagaimana tingkat kesulitan penggunaan teknologi Augmented Reality di Museum Batik menurut anda ?	Skor 1 = Sangat Sulit, Skor 2 = Sulit, Skor 3 = Netral, Skor 4 = Mudah, Skor 5 = Sangat Mudah
		X2.P2	Seberapa mudah anda memahami cara menggunakan teknologi Augmented Reality di Museum Batik dengan melihat panduan penggunaan melalui poster dan brosur ?	
		X2.P3	Seberapa mudah usaha yang anda perlukan untuk mengakses dan menggunakan teknologi Augmented Reality di Museum Batik?	
X3	Social Influence (SI)	X3.P1	Seberapa besar pengaruh pengalaman anda menggunakan teknologi Augmented Reality di Museum Batik terhadap niat Anda untuk kembali menggunakan teknologi tersebut ditempat lain ?	Skor 1 = Tidak Mempengaruhi, Skor 2 = Kurang Mempengaruhi, Skor 3 = Netral, Skor 4 = Mempengaruhi, Skor 5 = Sangat Mempengaruhi
		X3.P2	Seberapa besar pengaruh pengalaman penggunaan teknologi Augmented Reality oleh orang lain dalam mempengaruhi keputusan Anda untuk menggunakan teknologi tersebut di Museum Batik ?	
		X3.P3	Seberapa besar pengaruh promosi penggunaan AR di Museum Batik menggunakan media poster dalam mempengaruhi keinginan anda untuk menggunakan teknologi tersebut ?	
Y	Behavioral Intention (BI)	Y.P1	Sejauh mana penggunaan teknologi Augmented Reality di Museum Batik mempengaruhi niat Anda untuk kembali mengunjungi Museum ?	Skor 1 = Tidak Mempengaruhi, Skor 2 = Kurang Mempengaruhi, Skor 3 = Netral, Skor 4 = Mempengaruhi, Skor 5 = Sangat Mempengaruhi
		Y.P2	Seberapa besar pengaruh penggunaan teknologi Augmented Reality di Museum Batik terhadap keinginan Anda untuk mempelajari lebih banyak tentang batik?	
		Y.P3	Seberapa besar pengaruh penggunaan teknologi Augmented Reality di Museum Batik terhadap niat Anda untuk mengajak teman atau keluarga agar mengunjungi Museum tersebut ?	

Lampiran 11. Tabel Pertanyaan Kuesioner

